Código del Juego

ARANZADI

Colección Códigos Profesionales

CÓDIGO DEL JUEGO

Edición preparada por

Alberto PALOMAR OLMEDA
Doctor en Derecho
Rafael ANDRÉS ALVEZ
Abogado

THOMSON
ARANZADI

2008

1ª edición, 2008; cerrada a 20 de junio

© Alberto Palomar Olmeda y otros – 2008
© Editorial Aranzadi SA

Editorial Aranzadi SA
Camino de Galar, 15
31190 Cizur Menor (Navarra)

Imprime: Rodona Industria Gráfica, SL
Polígono Agustinos, Calle A, Nave D-11
31013 - Pamplona

Depósito Legal: NA 2212/2008

ISBN 978-84-8355-512-5

Printed in Spain. Impreso en España.

El editor no se hace responsable de las opiniones recogidas, comentarios y manifestaciones vertidas por los autores. La presente obra recoge exclusivamente la opinión de su autor como manifestación de su derecho de libertad de expresión.

La validez jurídica de esta edición es la de una compilación privada.

Reservados todos los derechos. El contenido de esta publicación no puede ser reproducido, ni en todo ni en parte, ni transmitido, ni registrado por ningún sistema de recuperación de información, en ninguna forma ni por ningún medio, sin el permiso previo, por escrito, de Editorial Aranzadi, SA.

SUMARIO

Página

ABREVIATURAS 19
PRÓLOGO 23

PARTE PRIMERA LEGISLACIÓN GENERAL

I. UNIÓN EUROPEA

§ 1 Tratado Constitutivo de la Comunidad Europea (arts. 43 y 49) 29
§ 1.1 Sentencia del Tribunal de Justicia (Gran Sala) de 6 marzo 2007, en los asuntos acumulados C-338/04, C-359/04 y C-360/04 30

II. ADMINISTRACIÓN CENTRAL

§ 2 Real Decreto-ley 16/1977, de 25 febrero. Regula los aspectos penales, administrativos y fiscales, de los juegos de suerte, envite o azar y apuestas 43
§ 3 Real Decreto 444/1977, de 11 marzo. Dicta normas complementarias del Real Decreto-ley 16/1977, de 25 febrero, que regula los aspectos penales, administrativos y fiscales de los juegos de suerte, envite o azar y apuestas 47
§ 4 Ley 62/2003, de 30 diciembre. Medidas Fiscales, Administrativas y del Orden Social (art. 70) 54
§ 5 Ley 24/2001, de 27 diciembre. Medidas Fiscales, Administrativas y del Orden Social (disp. adic. 20ª) 55
§ 6 Ley 42/2006, de 28 diciembre. Presupuestos Generales del Estado para el año 2007 (disp. final 14ª) 58

A) Comisión Nacional del Juego

§ 7 Real Decreto 444/1977, de 11 marzo. Normas complementarias del Real Decreto-ley 16/1977, de 25 febrero, por el que se regulan los aspectos penales, administrativos y fiscales de los juegos de suerte, envite o azar y de las apuestas (art. 7) 59

B) Catálogo de juegos

§ 8 Orden 9 octubre 1979. Aprueba la versión definitiva del Catálogo de Juegos 61

C) Publicidad y protección de datos

§ 9 Ley 34/1988, de 11 noviembre. Ley General de Publicidad 89
§ 10 Ley Orgánica 15/1999, de 13 diciembre. Regula la Protección de Datos de Carácter Personal 98
§ 11 Real Decreto 1720/2007, de 21 diciembre. Por el que se aprueba el reglamento de desarrollo de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal 117
§ 12 Ley 56/2007, de 28 diciembre, medidas de impulso de la Sociedad de la Información 163

Página

D) Inversiones Extranjeras y blanqueo de capitales

§ **13** Ley 18/1992, de 1 julio. Establece determinadas normas en materia de inversiones extranjeras en España 179

§ **14** Real Decreto 664/1999, de 23 abril. Régimen Jurídico de las Inversiones Exteriores 181

§ **15** Real Decreto 1631/1992, de 29 diciembre. Restricciones a la Circulación de ciertos Bienes y Mercancías 190

§ **16** Ley 19/1993, de 28 diciembre. Establece determinadas medidas de prevención del blanqueo de capitales 203

§ **17** Ley 19/2003, de 4 julio. Régimen Jurídico de los Movimientos de Capitales y de las Transacciones Económicas con el exterior y sobre determinadas medidas de prevención del blanqueo de capitales 213

§ **18** Real Decreto 925/1995, de 9 junio. Aprueba el Reglamento de la Ley 19/1993, de 28 de diciembre, sobre determinadas medidas de prevención del blanqueo de capitales 219

§ **19** Real Decreto 1080/1991, de 5 julio, por el que se determinan los países o territorios (paraísos fiscales) a que se refieren los artículos 2.3-4, de la Ley 17/1991, de 27 de mayo, de Medidas Fiscales Urgentes, y 62 de la Ley 31/1990, de 27 de diciembre, de Presupuestos Generales del Estado para 1991, en materia del Impuesto sobre la Renta de las Personas Físicas y del Impuesto sobre Sociedades 236

E) Normativa Sancionadora

§ **20** Ley 30/1992, de 26 noviembre. Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común 238

§ **21** Real Decreto 1398/1993, de 4 agosto. Aprueba el Reglamento de procedimiento para ejercicio de la Potestad Sancionadora 286

§ **22** Resolución de 9 marzo 1988, de la Subsecretaría del Interior. Régimen de recursos interpuestos contra resoluciones dictadas por el Presidente y Secretario en materia sancionadora de Juego 296

§ **23** Orden de 6 febrero 1978. Crea la Brigada Especial del Juego 297

III. COMUNIDADES AUTÓNOMAS

A) Andalucía

§ **24** Ley 2/1986, de 19 abril. Regulación del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía 301

a) Comisión del Juego

§ **25** Decreto 364/1986, de 19 noviembre. Composición, competencia y funcionamiento de la Comisión del Juego y de Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía 317

b) Catálogo de juegos

§ **26** Decreto 167/1987, de 1 julio. Primer Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía 319

c) Registro

§ **27** Decreto 250/2005, de 22 noviembre. Aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, de Salones Recreativos y de Juego y del Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía 323

B) Aragón

§ **28** Ley 2/2000, de 28 junio. Normas reguladoras del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón 333

a) Comisión del Juego

§ **29** Decreto 183/2000, de 24 octubre. Regula la Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón 355

SUMARIO

Página

b) Catálogo de juegos

§ **30** Decreto 159/2002, de 30 abril. Aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas 359

c) Registro

§ **31** Decreto 3/2004, de 13 enero. Crea el Registro General del Juego y se aprueba su Reglamento 401

d) Publicidad

§ **32** Decreto 166/2006, de 18 julio. Aprueba el Reglamento de Publicidad del Juego y Apuestas . 415

§ **33** Orden 15 enero 2007. Desarrolla el Decreto 166/2006, de 18 de julio, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de Publicidad del Juego y Apuestas 423

C) Principado de Asturias

§ **34** Ley 3/2001, de 4 mayo. Regula los Juegos y Apuestas 427

a) Catálogo de juegos

§ **35** Decreto 95/2002, de 18 julio. Aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias 445

D) Illes Balears

§ **36** Decreto 132/2001, de 30 noviembre. Medidas Reguladoras en materia de Juego 493

§ **37** Decreto 150/2002, de 20 diciembre. Normas complementarias en materia de Juego 497

a) Comisión del Juego

§ **38** Decreto 35/2000, de 10 marzo. Establece la nueva regulación de la Comisión del Juego de las Islas Baleares 499

b) Catálogo de juegos

§ **39** Orden 30 diciembre 2005. Aprueba el Catálogo de juegos de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears 503

E) Canarias

§ **40** Ley 6/1999, de 26 marzo. Normas reguladoras del Juego y las Apuestas 547

a) Comisión del Juego

§ **41** Decreto 59/1986, de 4 abril. Composición, Organización y Funcionamiento de la Comisión Regional del Juego y las Apuestas 559

b) Catálogo de Juegos

§ **42** Decreto 57/1986, de 4 abril. Catálogo de Juegos y Apuestas autorizados en Canarias 561

c) Registro

§ **43** Decreto 42/1998, de 2 abril. Aprueba el Reglamento de Homologación del Material de Juego y de Organización y Funcionamiento del Registro del Juego 565

F) Cantabria

§ **44** Ley 15/2006, de 24 octubre. Ley de Juego de Cantabria 575

a) Comisión del Juego

§ **45** Decreto 65/1998, de 20 julio. Regula la Comisión Regional del Juego 589

b) Catálogo de Juegos

§ **46** Decreto 129/1999, de 17 noviembre. Aprueba el Catálogo de Juegos 591

c) Registro

§ **47** Decreto 44/1997, de 29 mayo. Registro de empresas explotadoras de máquinas recreativas y de azar y de titulares de salones recreativos 633

Página

G) Castilla y León

§ **48** Ley 4/1998, de 24 junio. Normas reguladoras del Juego y las Apuestas de Castilla y León ... 637

a) Comisión del Juego

§ **49** Decreto 279/1998, de 23 diciembre. Composición, Organización y Funcionamiento de la Comisión del Juego y Apuestas 651

b) Catálogo de Juegos

§ **50** Decreto 44/2001, de 22 febrero. Aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Castilla y León 655

c) Registro

§ **51** Decreto 17/2003, de 6 febrero. Crea y regula los registros de modelos y de empresas relacionadas con las máquinas recreativas y de azar de la Comunidad de Castilla y León 715

d) Publicidad

§ **52** Decreto 7/2007, de 25 enero. Regula la actividad publicitaria y promocional del juego y de las apuestas en la Comunidad de Castilla y León 727

H) Castilla-La Mancha

§ **53** Ley 4/1999, de 31 marzo. Normas reguladoras del Juego 735

a) Comisión del Juego

§ **54** Decreto 3/2007, de 22 enero. Regula la Comisión del Juego de Castilla-La Mancha 755

b) Catálogo del Juego

§ **55** Decreto 292/2007 de 6 noviembre, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas en Castilla-La Mancha 759

I) Cataluña

§ **56** Ley 15/1984, de 20 marzo. Normas Reguladoras de Juegos de Suerte, Envite o Azar 775

a) Catálogo de Juegos

§ **57** Decreto 240/2004, de 30 marzo. Aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas autorizados en Cataluña y los criterios aplicables a su planificación 779

§ **58** Decreto 386/2000, de 5 diciembre. Aprueba el Catálogo de Juegos que pueden practicarse exclusivamente en los casinos de juego 784

b) Normativa Sancionadora

§ **59** Ley 1/1991, de 27 febrero. Régimen sancionador en materia de Juego 825

J) Extremadura

§ **60** Ley 6/1998, de 18 junio. Normas reguladoras del Juego 833

a) Catálogo de Juegos

§ **61** Decreto 130/2007, de 22 mayo. Aprueba el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma de Extremadura 847

b) Comisión del Juego

§ **62** Decreto 38/1999, de 23 marzo. Normas sobre el juego 851

K) Galicia

§ **63** Ley 14/1985, de 23 octubre. Normas reguladoras de Actividades relativas a Casinos, Juegos y Apuestas 857

a) Comisión del Juego

§ **64** Decreto 192/1988, de 21 julio. Composición, Organización y Funcionamiento 869

b) Catálogo de juegos

§ **65** Decreto 166/1986, de 4 junio. Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma 871

Página

L) Comunidad de Madrid

§ **66** Ley 6/2001, de 3 julio. Normas reguladoras del Juego de la Comunidad de Madrid 901

§ **67** Decreto 23/1995, de 16 marzo. Reglamento General del Juego 915

a) Catálogo de Juego

§ **68** Decreto 32/2004, de 19 febrero. Aprueba el Catálogo Parcial de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Madrid 921

b) Registro

§ **69** Decreto 24/1995, de 16 marzo. Reglamento de Organización y Funcionamiento de los Registros del Juego y de Interdicciones de Acceso al Juego 945

M) Región de Murcia

§ **70** Ley 2/1995, de 15 marzo. Ley Reguladora del Juego y Apuestas de la Región de Murcia 957

a) Catálogo de Juegos

§ **71** Decreto 28/1996, de 29 mayo. Catálogo de Juegos y Apuestas de la Región de Murcia 969

b) Registro

§ **72** Orden 1 marzo 2007. Crea el Registro General del Juego de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia 979

N) Navarra

§ **73** Ley Foral 16/2006, de 14 diciembre. Ley Foral del Juego 985

a) Catálogo de Juegos

§ **74** Decreto Foral 95/1991, de 21 marzo. Aprueba el catálogo de Juegos y Apuestas 1001

Ñ) La Rioja

§ **75** Ley 5/1999, de 13 abril. Normas reguladoras del Juego y de Apuestas 1003

a) Catálogo de Juegos

§ **76** Decreto 4/2001, de 26 enero. Aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de La Rioja 1023

O) País Vasco

§ **77** Ley 4/1991, de 8 noviembre. Regulación del Juego 1065

a) Catálogo de Juegos

§ **78** Decreto 277/1996, de 26 noviembre. Aprueba el Catálogo de Juegos 1079

b) Registro

§ **79** Decreto 142/1990, de 29 mayo. Crea el Consejo Vasco del Juego y el Registro del Juego de la Comunidad 1127

P) Comunidad Valenciana

§ **80** Ley 4/1988, de 3 junio. Normas reguladoras de los Juegos y Apuestas 1131

a) Catálogo de Juegos

§ **81** Decreto 116/2006, de 28 julio. Aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana (Catálogo de Juegos, Anexo) 1145

SUMARIO

Página

PARTE SEGUNDA SECTORES DE JUEGO

I. MÁQUINAS RECREATIVAS Y DE AZAR

A) Administración Central

§ **82** Real Decreto 2110/1998, de 2 octubre. Aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar 1203

B) Comunidades Autónomas

a) Andalucía

§ **83** Decreto 250/2005, de 22 noviembre. Aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, de Salones Recreativos y de Juego y del Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía 1231

b) Aragón

§ **84** Decreto 332/2001, de 18 diciembre. Aprueba el Reglamento de Máquinas de Juego y Salones 1285

§ **85** Decreto 2/2004, de 13 enero. Aprueba el Reglamento de Juegos Recreativos sin Premio a través de sistemas e instalaciones en locales abiertos al público de carácter informático, telemático o de comunicación a distancia 1322

c) Principado de Asturias

§ **86** Decreto 77/1997, de 27 noviembre. Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar 1331

d) Illes Balears

§ **87** Decreto 19/2006, de 10 marzo. Regula determinados aspectos del régimen jurídico aplicable a la instalación de máquinas de juego 1365

§ **88** Decreto 103/2006, de 1 diciembre. Medidas Técnicas de las Máquinas de Juego de tipo B ... 1371

§ **89** Decreto 132/2001, de 30 noviembre. Medidas Reguladoras en materia de Juego 1374

§ **90** Decreto 150/2002, de 20 diciembre. Normas complementarias en materia de Juego 1378

§ **91** Decreto 84/2004, de 1 octubre. Régimen Jurídico de las Salas de Juego 1380

e) Canarias

§ **92** Decreto 162/2001, de 30 julio. Aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de Canarias 1397

f) Cantabria

§ **93** Decreto 23/2008, de 6 marzo. Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar 1437

§ **94** Decreto 106/2006, de 26 octubre. Aprueba el Plan de Máquinas Recreativas de tipo B, en la Comunidad Autónoma de Cantabria 1466

g) Castilla y León

§ **95** Decreto 12/2005, de 3 febrero. Aprueba el Reglamento regulador de las máquinas de juego y de los salones recreativos y de juego de la Comunidad de Castilla y León 1468

§ **96** Decreto 17/2003, de 6 febrero. Crea y regula los Registros de Modelos y de Empresas Relacionadas con las Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad de Castilla y León 1500

h) Castilla-La Mancha

§ **97** Decreto 6/2004, de 27 enero. Aprueba el Reglamento de Máquinas de Juego de Castilla-La Mancha 1511

i) Cataluña

§ **98** Decreto 22/2005, de 22 febrero. Aprobación del Reglamento de Salones Recreativos y de Juego 1563

§ **99** Decreto 23/2005, de 22 febrero. Aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar 1571

j) Extremadura

§ **100** Decreto 38/1999, de 23 marzo. Normas sobre el juego 1592

Página

§ **101** Decreto 166/2001, de 6 noviembre. Dicta las previsiones necesarias de adaptación en materia de máquinas recreativas y de azar, y de bingos 1596

k) Galicia

§ **102** Decreto 39/2008, de 21 febrero. Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar 1598

l) Comunidad de Madrid

§ **103** Decreto 97/1998, de 4 junio. Reglamento de Explotación e Instalación de Máquinas Recreativas, Recreativas con Premio Programado y de Azar 1630

m) Región de Murcia

§ **104** Decreto 72/2008, de 2 mayo. Aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia 1654

n) Navarra

§ **105** Decreto Foral 7/1990, de 25 enero. Reglamento de aplicación a la instalación y explotación de máquinas recreativas en el territorio de la Comunidad Foral de Navarra 1679

§ **106** Decreto Foral 181/1990, de 31 julio. Reglamento de Máquinas de Juego 1686

§ **107** Decreto Foral 270/1999, de 30 agosto. Reglamento de Salones de Juego 1695

ñ) La Rioja

§ **108** Decreto 64/2005, de 4 noviembre. Aprueba el Reglamento de Máquinas de Juego de La Rioja 1702

o) País Vasco

§ **109** Decreto 308/1996, de 24 diciembre. Reglamento de Máquinas de Juego, Máquinas Auxiliares y otros sistemas e instalaciones 1752

§ **110** Decreto 380/1994, de 4 octubre. Reglamento de Salones de Juego y Salones Recreativos 1778

p) Comunidad Valenciana

§ **111** Decreto 44/2007, de 20 abril. Aprueba el Reglamento de Salones Recreativos y Salones de Juego 1787

§ **112** Decreto 115/2006, de 28 julio. Aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar 1803

II. BINGO

A) Administración Central

§ **113** Orden 19 diciembre 1977. Normas complementarias sobre aparatos de bingo 1831

§ **114** Orden 9 enero 1979. Aprueba el Reglamento del Juego del Bingo 1834

B) Comunidades Autónomas

a) Andalucía

§ **115** Decreto 65/2008, de 26 febrero. Aprueba el Reglamento del Juego del Bingo 1855

§ **116** Orden 3 julio 1997. Regula y establece características técnicas de la modalidad de Bingo interconectado 1881

b) Aragón

§ **117** Decreto 335/2001, de 18 diciembre, del Gobierno de Aragón. Aprueba el Reglamento del Juego del Bingo y de sus distintas modalidades 1884

c) Principado de Asturias

§ **118** Decreto 7/1998, de 19 febrero. Reglamento del Juego del Bingo 1925

d) Illes Balears

§ **119** Decreto 186/1996, de 11 octubre. Determinación de las entidades autorizadas para la explotación de salas 1935

§ **120** Orden 15 febrero 2005. Regula diversos aspectos en materia de bingos 1939

Página

e) Canarias

§ **121** Decreto 85/2002, de 2 julio. Aprueba el Reglamento del Juego del Bingo en la Comunidad Autónoma de Canarias 1943

f) Cantabria

§ **122** Decreto 122/1999, de 4 noviembre. Aprueba el Reglamento del Juego del Bingo 1968

g) Castilla y León

§ **123** Decreto 14/2003, de 30 enero. Aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de la Comunidad de Castilla y León 1980

§ **124** Orden PAT/1206/2005, de 22 septiembre. Regula la modalidad de Bingo Interconexionado de la Comunidad de Castilla y León 2010

h) Castilla-La Mancha

§ **125** Decreto 176/2002, de 10 diciembre. Aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de Castilla-La Mancha 2018

i) Cataluña

§ **126** Decreto 147/2000, de 11 abril. Reglamento del Juego de la Plena o Bingo 2045

j) Extremadura

§ **127** Decreto 131/2007, de 22 mayo. Aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de la Comunidad Autónoma de Extremadura 2061

k) Galicia

§ **128** Decreto 181/2002, de 10 mayo. Aprueba el Reglamento del Juego del Bingo 2084

l) Comunidad de Madrid

§ **129** Decreto 105/2004, de 24 junio. Aprueba el Reglamento de los Juegos Colectivos de Dinero y Azar en la Comunidad de Madrid 2101

m) Región de Murcia

§ **130** Decreto 63/1997, de 31 julio. Aprueba el Reglamento del Juego del Bingo y modifica el Catálogo de Juegos y Apuestas 2124

n) Navarra

§ **131** Decreto Foral 44/2002, de 25 febrero. Aprueba el Reglamento del Juego del Bingo 2141

ñ) La Rioja

§ **132** Decreto 92/1995, de 27 octubre. Regula la modalidad de juego del bingo acumulado 2157

o) País Vasco

§ **133** Decreto 31/2004, de 10 febrero. Aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de la Comunidad Autónoma de Euskadi 2161

p) Comunidad Valenciana

§ **134** Decreto 43/2006, de 31 marzo. Aprueba el Reglamento del Juego del Bingo 2183

III. CASINOS

A) Administración Central

§ **135** Orden 9 enero 1979. Aprueba el Reglamento de Casinos de Juego 2215

B) Comunidades Autónomas

a) Andalucía

§ **136** Decreto 250/2005, de 22 noviembre. Aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, de Salones Recreativos y de Juego y del Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía 2237

§ **137** Decreto 305/2003, de 21 de octubre. Regula el régimen aplicable a las modalidades del Punto y Banca 2241

Página

b) Aragón

§ **138** Decreto 198/2002, de 11 junio. Aprueba el Reglamento de Casinos de Juego 2243

§ **139** Decreto 173/2001, de 4 septiembre. Regula las condiciones para la autorización de instalación de casinos de juego en la Comunidad Autónoma de Aragón 2270

c) Principado de Asturias

§ **140** Decreto 96/2002, de 18 julio. Aprueba el Reglamento de Casinos de Juego del Principado de Asturias 2273

d) Illes Balears

§ **141** Decreto 34/1996, de 7 marzo. Aprueba el Reglamento de Casinos de Juegos 2293

e) Canarias

§ **142** Decreto 204/2001, de 3 diciembre. Aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Canarias 2313

f) Cantabria

§ **143** Decreto 127/2002, de 24 octubre. Aprueba el Reglamento de Casinos de Juego 2338

g) Castilla-La Mancha

§ **144** Decreto 90/2000, de 11 abril. Aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de Castilla-La Mancha 2360

h) Castilla y León

§ **145** Decreto 1/2008, de 10 enero. Aprueba el Reglamento regulador de los Casinos de Juego 2376

i) Cataluña

§ **146** Decreto 204/2001, de 24 julio. Aprueba el Reglamento de Casinos de Juego 2406

§ **147** Decreto 386/2000, de 5 diciembre. Aprueba el Catálogo de Juegos que pueden practicarse exclusivamente en los casinos de juego 2428

j) Extremadura

§ **148** Decreto 115/2000, de 16 mayo. Aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Extremadura 2468

k) Galicia

§ **149** Decreto 112/2005, de 14 abril. Aprueba el Reglamento del Póker para los Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Galicia 2529

l) Comunidad de Madrid

§ **150** Decreto 58/2006, de 6 julio. Aprueba el Reglamento de Casinos de Juego en la Comunidad de Madrid 2547

m) Región de Murcia

§ **151** Decreto 26/1996, de 29 mayo. Aprueba el Reglamento de Casinos de Juego 2607

n) La Rioja

§ **152** Decreto 52/2001, de 7 diciembre. Aprueba el Reglamento de Casinos de La Rioja 2627

o) Comunidad Valenciana

§ **153** Decreto 116/2006, de 28 julio. Aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana 2653

IV. RIFAS, TÓMBOLAS, BOLETOS Y COMBINACIONES ALEATORIAS

A) Administración Central

§ **154** Ley 16 julio 1949. Normas para celebrar rifas 2735

§ **155** Orden 27 julio 1949. Instrucción de rifas 2737

§ **156** Decreto 22 junio 1951. Incluye las tómbolas en la Ley de 16 julio 1949 2739

§ **157** Orden 4 enero 1960. Autorización de Rifas o Tómbolas que se celebran bajo el patrocinio de Instituciones o Asociaciones Religiosas 2740

§ **158** Orden 22 marzo 1960. Autorizaciones para celebrar rifas y tómbolas 2742

Página

§ **159** Real Decreto 1336/2005, de 11 noviembre. Autoriza a la Organización Nacional de Ciegos Españoles la explotación de una lotería instantánea o presorteada 2746

§ **160** Real Decreto 1067/1981, de 24 abril. Reglamento de Juego mediante Boletos 2748

§ **161** Resolución 19 febrero 1991, de la Comisión Nacional del Juego. Normas técnicas y procedimientos para la elaboración del boleto instantáneo 2753

B) Comunidades Autónomas

a) Andalucía

§ **162** Decreto 325/1988, de 22 noviembre. Reglamento de Rifas, Tómbolas y Combinaciones Aleatorias 2755

b) Canarias

§ **163** Decreto 174/1989, de 31 julio. Aprueba el Reglamento de Rifas, Tómbolas y Combinaciones Aleatorias de la Comunidad Autónoma de Canarias 2765

§ **164** Decreto 138/1986, de 29 septiembre. Regula el Juego mediante boletos en el ámbito de la Comunidad Autónoma 2773

c) Cataluña

§ **165** Decreto 294/1995, de 7 noviembre. Reglamento de Rifas, Tómbolas y Combinaciones Aleatorias 2781

d) Galicia

§ **166** Decreto 167/1986, de 4 junio. Regulación del Juego de boletos 2788

e) Comunidad de Madrid

§ **167** Orden 3785/1999, de 15 noviembre. Regula la autorización de Rifas, Tómbolas y Combinaciones Aleatorias con Fines Publicitarios 2792

f) Navarra

§ **168** Decreto Foral 94/1991, de 21 marzo. Reglamento de Rifas, Tómbolas y Combinaciones Aleatorias 2796

g) País Vasco

§ **169** Orden 2 septiembre 1991. Sorteos mediante combinaciones aleatorias 2803

§ **170** Decreto 314/1994, de 19 julio. Juego mediante boletos 2805

h) Comunidad Valenciana

§ **171** Decreto 129/1989, de 16 agosto. Regulación de rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias . 2811

V. APUESTAS, APUESTAS DEPORTIVAS Y LOTERÍAS

A) Administración Central

§ **172** Real Decreto 2069/1999, de 30 diciembre. Aprueba el Estatuto de la entidad publica empresarial Loterías y Apuestas del Estado (LAE) 2817

§ **173** Resolución 23 agosto 2005, LAE. Aprueba las normas que regulan la validación, a través de Internet, de las apuestas relativas a los concursos de pronósticos de Apuestas Deportivas y Lotería Primitiva, en sus diversas modalidades 2827

§ **174** Orden EHA/2566/2005, de 20 julio. Autoriza a Loterías y Apuestas del Estado la comercialización y explotación de sus productos a través de Internet o de otros sistemas interactivos ... 2831

§ **175** Real Decreto 1360/1985, de 1 agosto. Restablece la Lotería Primitiva o Lotería de Números 2833

§ **176** Resolución de 26 julio de 2007, LAE. Aprueba las normas que han de regir los concursos de pronósticos de la Apuesta Deportiva a partir de la primera jornada de la temporada 2007-2008 2835

§ **177** Resolución 23 julio 2002, LAE. Aprueba las normas que rigen los concursos de pronósticos de Lotería Primitiva y sus modalidades 2867

Página

§ **178** Resolución 6 febrero 2004. Aprueba las normas que rigen los concursos de pronósticos del juego común europeo denominado Euromillones, como modalidad de la Lotería Primitiva o de Números 2869

§ **179** Resolución 22 julio 2005. Aprueba las normas que han de regir la modalidad de concursos de pronósticos de las Apuestas Deportivas denominada El Quinigol 2879

§ **180** Real Decreto 1336/2005, de 11 noviembre. Autoriza a la Organización Nacional de Ciegos Españoles la explotación de una lotería instantánea o presorteada 2890

§ **181** Resolución 17 febrero 2006. Dispone la publicación del Reglamento regulador del juego denominado «Lotería instantánea de boletos de la ONCE» 2892

§ **182** Resolución 4 marzo 2008. Dispone la publicación del Reglamento regulador del juego activo y del producto «7/39» comercializado por la ONCE 2899

B) Comunidades Autónomas

a) Aragón

§ **183** Decreto 364/2002, de 3 diciembre. Aprueba el Reglamento de Apuestas Deportivas o de Competición 2915

b) Canarias

§ **184** Decreto 181/1990, de 5 septiembre. Establece los criterios de distribución al público de los billetes, la estructura de premios, las comisiones que se han de percibir y las liquidaciones al Tesoro de la Comunidad Autónoma de Canarias, de la parte de la recaudación que constituya ingreso público de la Lotería Instantánea, organizada y gestionada por el Organismo Canario de Juegos y Apuestas 2938

§ **185** Decreto 182/1990, de 5 septiembre. Fija el Reglamento General de los Juegos de Lotería organizados por el Organismo Canario de Juegos y Apuestas 2940

c) Castilla y León

§ **186** Decreto 9/2002, de 17 enero. Aprueba el Reglamento regulador de la organización del juego de las chapas 2944

d) Cataluña

§ **187** Decreto 365/2006, de 3 octubre. Aprueba el Reglamento de la lotería denominada Binjocs .. 2948

§ **188** Decreto 241/1986, de 4 agosto. Reglamento General de los Juegos de Lotería organizados por la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalitat 2952

§ **189** Orden 4 marzo 1987. Reglamento del Juego de Loto Rápid 2957

§ **190** Orden 5 octubre 1987. Reglamento de la Lotería semiactiva 2960

§ **191** Resolución 10 noviembre 1989. Determina las características del sistema de lotería semiactiva denominada «Lotto 6/49» a partir del día 12 de noviembre de 1989 2963

§ **192** Orden INT/128/2002, de 18 abril. Determina las características de la lotería denominada Lotto 6/49 y de la variante denominada Jòquer. 2966

§ **193** Decreto 313/1988, de 17 octubre. Reglamento de la Lotería denominada «Trío» 2970

§ **194** Decreto 315/1992, de 14 diciembre. Reglamento de la Lotería denominada «Lotto express». 2973

§ **195** Decreto 285/1994, de 4 noviembre. Reglamento de la Lotería denominada «Supertoc» 2977

§ **196** Resolución 24 noviembre 1994. Normas operativas y de desarrollo de la lotería denominada «Supertoc» 2981

§ **197** Resolución INT/1068/2006, de 6 abril. Regula una nueva forma de comercialización de los billetes del juego de lotería denominado «Supertoc» 2983

e) Comunidad de Madrid

§ **198** Decreto 106/2006, de 30 noviembre. Aprueba el Reglamento de Apuestas en la Comunidad de Madrid 2984

f) País Vasco

§ **199** Decreto 95/2005, de 19 abril. Aprueba el Reglamento de Apuestas de la Comunidad Autónoma de Euskadi 3011

Página

VI. APUESTAS HÍPICAS

A) Administración Central

§ **200** Real Decreto 716/2005, de 20 junio. Restablece el funcionamiento de apuestas hípicas externas de ámbito nacional y autoriza su explotación a la entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado 3035

§ **201** Resolución de 27 julio 2007, LAE. Aprueba las normas que han de regir los concursos de pronósticos sobre carreras de caballos 3037

B) Comunidades Autónomas

a) Andalucía

§ **202** Decreto 295/1995, de 19 diciembre. Reglamento de Hipódromos y Apuestas Hípicas 3049

b) Illes Balears

§ **203** Decreto 108/2001, de 3 agosto. Regula las apuestas hípicas y otros juegos de promoción de trote 3093

§ **204** Orden 9 abril 2002. Desarrolla el Decreto 108/2001, de 3 agosto, que regula las apuestas hípicas y otros juegos de promoción de trote 3096

§ **205** Resolución 25 enero 2005. Autoriza las reglas de desarrollo de los seis tipos de juego de promoción del trote 3113

§ **206** Decreto 2/2007, de 12 enero. Atribución al Consorcio del juego Hípico de Menorca de la organización, la explotación y la gestión de las apuestas hípicas externas, los juegos de promoción del trote en la isla de Menorca y todas las actividades que estén vinculadas a ellas 3131

c) Cataluña

§ **207** Decreto 455/1983, de 22 septiembre. Regulación de las carreras de caballos con apuestas 3132

§ **208** Orden 17 octubre 1985. Reglamento de Apuestas Hípicas 3136

d) Comunidad de Madrid

§ **209** Decreto 148/2002, de 29 agosto. Aprueba el Reglamento por el que se regulan las apuestas hípicas en la Comunidad de Madrid 3155

e) País Vasco

§ **210** Decreto 68/2005, de 5 abril. Apuestas Hípicas en la Comunidad Autónoma de Euskadi 3163

OTRAS NORMAS DE DESARROLLO O COMPLEMENTARIAS 3181

ÍNDICE CRONOLÓGICO 3209

ÍNDICE ANALÍTICO 3231

ABREVIATURAS

Admón.	Administración
Admones.	Administraciones
AEAT	Agencia Estatal de Administración Tributaria
AGE	Administración General del Estado
ANECA	Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación
art.	artículo
BCE	Banco Central Europeo
BIMJ	Boletín de Información del Ministerio de Justicia
BOA	Boletín Oficial de Aragón
BOCAN	Boletín Oficial de la Comunidad de Canarias
BOCG	Boletín Oficial de las Cortes Generales
BOCM	Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid
BOCyL	Boletín Oficial de Castilla y León
BOE	Boletín Oficial del Estado
BOJA	Boletín Oficial de la Junta de Andalucía
BON	Boletín Oficial de Navarra
BOPA	Boletín Oficial del Principado de Asturias
BOPV	Boletín Oficial del País Vasco
CC	Código Civil
CC AA	Comunidades Autónomas
CE	Constitución Española
CECA	Comunidad Económica del Carbón y del Acero
CEE	Comunidad Económica Europea
CEEA	Comunidad Europea de la Energía Atómica
CGPJ	Consejo General del Poder Judicial
CP	Código Penal
CSIC	Consejo Superior de Investigaciones Científicas
D.	Decreto
disp. adic.	disposición adicional
disp. derog.	disposición derogatoria
disp. final	disposición final
disp. transit.	disposición transitoria
DLeg	Decreto Legislativo
Dley	Decreto-ley
DOC	Diario Oficial de las Comunidades Europeas serie «Comunicaciones e Informaciones»
DOCM	Diario Oficial de Castilla-La Mancha
DOE	Diario Oficial de Extremadura
DOG	Diario Oficial de Galicia
DOGC	Diario Oficial de la Generalitat de Cataluña
DOGV	Diario Oficial de la Generalitat Valenciana
DOL	Diario Oficial de las Comunidades Europeas serie «Legislación»
EA	Estatuto de Autonomía
EAAR	Estatuto de Autonomía de Aragón
EAIB	Estatuto de Autonomía de las Islas Baleares
EURATOM	Comunidad Europea de la Energía Atómica
F.	Fundamento(s) jurídico(s)
FEDER	Fondo Europeo de Desarrollo Regional
FEOGA	Fondo Europeo de Orientación y Garantía Agrícola
FSE	Fondo Social Europeo
IGAE	Intervención General de la Administración del Estado
IME	Instituto Monetario Europeo
IMSERSO	Instituto de Migraciones y Servicios Sociales
INAP	Instituto Nacional de Administración Pública

INI ..... Instituto Nacional de Industria
INSALUD ..... Instituto Nacional de la Salud
INSS ..... Instituto Nacional de Seguridad Social
IRPF ..... Impuesto sobre la Renta de las Personas Físicas
IVA ..... Impuesto sobre el Valor Añadido
LAN ..... Legislación de Andalucía (Aranzadi)
LARG ..... Legislación de Aragón (Aranzadi)
LBRL ..... Ley de Bases del Régimen Local
LCAN ..... Legislación de Canarias (Aranzadi)
LCAT ..... Legislación de Cataluña (Aranzadi)
LCEur ..... Legislación de las Comunidades Europeas (Aranzadi)
LCLM ..... Legislación de Castilla-La Mancha (Aranzadi)
LCM ..... Legislación de la Comunidad de Madrid (Aranzadi)
LCV ..... Legislación de la Comunidad Valenciana (Aranzadi)
LCyL ..... Legislación de Castilla y León (Aranzadi)
LECiv ..... Ley de Enjuiciamiento Civil
LECrim ..... Ley de Enjuiciamiento Criminal
LEF ..... Ley de Expropiación Forzosa
LEXT ..... Legislación de Extremadura (Aranzadi)
LG ..... Legislación de Galicia (Aranzadi)
LGP ..... Ley General Presupuestaria
LGT ..... Ley General Tributaria
LJCA ..... Ley reguladora de la Jurisdicción Contencioso-Administrativa
LNA ..... Legislación de Navarra (Aranzadi)
LO ..... Ley Orgánica
LOAPA ..... Ley Orgánica de Armonización del Proceso Autonómico
LOCE ..... Ley Orgánica del Consejo de Estado
LOCJ ..... Ley Orgánica de Conflictos Jurisdiccionales
LODE ..... Ley Orgánica reguladora del Derecho a la Educación
LOFAGE ..... Ley de Organización y Funcionamiento de la Administración General del Estado
LOPJ ..... Ley Orgánica del Poder Judicial
LOREG ..... Ley Orgánica del Régimen Electoral General
LOTC ..... Ley Orgánica del Tribunal Constitucional
LPA ..... Ley de Procedimiento Administrativo
LPAS ..... Legislación del Principado de Asturias (Aranzadi)
LPV ..... Legislación del País Vasco (Aranzadi)
LRJAE ..... Ley de Régimen Jurídico de la Administración del Estado
LRJ-PAC ..... Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común
LRU ..... Ley de Reforma Universitaria
NDL ..... Nuevo Diccionario de Legislación (Aranzadi)
núm. ..... número
OM ..... Orden Ministerial
PAC ..... Política Agrícola Común
PESC ..... Política Exterior y Seguridad Común
RCL ..... Repertorio Cronológico de Legislación (Aranzadi)
RD ..... Real Decreto
RDLeg ..... Real Decreto Legislativo
RDley ..... Real Decreto-ley
rect. ..... rectificación
RNE ..... Radio Nacional de España
RJ ..... Repertorio de Jurisprudencia (Aranzadi)
RTC ..... Repertorio Tribunal Constitucional (Aranzadi)
RTVE ..... Radiotelevisión Española
SEBC ..... Sistema Europeo de Bancos Centrales
SME ..... Sistema Monetario Europeo
STC ..... Sentencia(s) del Tribunal Constitucional
STJCE ..... Sentencia(s) del Tribunal de Justicia de las Comunidades Europeas
STS ..... Sentencia(s) del Tribunal Supremo
TC ..... Tribunal Constitucional
TCE ..... Tratado constitutivo de la Comunidad Europea, de 25 de marzo de 1957
TCEE ..... Tratado Constitutivo de la Comunidad Económica Europea
TEAC ..... Tribunal Económico-Administrativo Central
TEAL ..... Tribunal Económico-Administrativo Local
TEAR ..... Tribunal Económico-Administrativo Regional

TEDH	Tribunal Europeo de Derechos Humanos
TJCE	Tribunal de Justicia de las Comunidades Europeas
TRLRC	Texto Refundido de la Legislación de Régimen Local
TRLS	Texto Refundido de la Ley del Suelo
TS	Tribunal Supremo
TUE	Tratado de la Unión Europea, de 7 de febrero de 1992
TVE	Televisión Española
UE	Unión Europea
UEO	Unión Europea Occidental
vc	versión consolidada
⇒	Concordancia
✍	Nota

PRÓLOGO

Las causas y las formas de intervención pública en el ámbito de la actividad social son múltiples y responden a causas diversas. Esta circunstancia nos presenta el Papel de los Poderes Públicos como especialmente relevante para asegurar algunos elementos de la convivencia social.

Esta simple referencia nos puede servir para justificar la intervención pública en materia de juego. Los elementos centrales de la intervención pública, consagradazos en el propio Texto Constitucional y en los principios de actuación de las Administraciones Públicas, encuentran en la actividad del juego un campo especialmente abonado para desplegar toda su eficacia.

A partir de esta constatación se ha ido creando un amplio y disperso núcleo de normativa administrativa que trata de regular diversos aspectos de la actividad del juego que van desde los requisitos y las características de los locales en los que se realiza la labor, las condiciones horarias del ejercicio de la actividad, la forma de realización de la misma, la publicidad admisible y, en general, un conjunto de determinaciones exhaustivas que, son, en gran parte, fruto de una cierta consideración peyorativa de esta actividad de recreación en la que, evidentemente, se dan unas condiciones y unas características que evidencia la presencia pública.

Es cierto que este entramado normativo se ve, en los últimos tiempos, sometido a una doble tensión. Por un lado, en el plano más sociológico podríamos indicar que la sociedad va perdiendo su consideración peyorativa y considera ésta una actividad de ocio (que con todas las precauciones que se quiera) tienen, sin embargo, una incidencia económica y representativa en el sector del ocio que, desde luego, no puede desconocerse. Por otro lado, la regulación y, sobre todo, la realización de la actividad en cuestión se ve sometida como pocas actividades a la convulsión que procede de la globalización que, sin duda, introduce una ruptura de los grandes esquemas de la intervención pública en el sector aposentada sobre el principio de territorialidad y muy pensada para el control físico de una actividad.

Lejos de esto la globalización y las posibilidades que aporta la utilización del Internet están llamadas a trastocar muchos de los postulados de la intervención y la utilización del sistema administrativo. Éste es el reto de los próximos años: configurar un sistema administrativo de control y supervisión que se adapte a las nuevas exigencias y a las nuevas realidades.

Pero para articular estas nuevas formas de intervención es preciso conocer seriamente el marco normativo y tener presente las ideas centrales que inspiran el mismo para poder proyectar un esquema diferente de regulación sin afectar ni perder la referencia de las nuevas formas de la actuación en la materia.

El Presente Código pretende contribuir a este debate mediante la sistematización y recopilación del sistema normativo existente. Constituye un esfuerzo notable que se traduce en el importante número de páginas porque el sistema administrativo español ha puesto en el ámbito competencial de las Comunidades Autónomas la competencia esencial en el establecimiento de un sistema de regulación lo que multiplica por diecisiete el número de productores de la regulación. Este esquema se completa con la existencia de regulación sobre la parte del juego que aún se mantiene en el ámbito del Estado como parte del monopolio fiscal y que convive con el juego en el ámbito privado con regulaciones netamente diferenciadas en su configuración y en su estructura ontológica.

Se trata, por tanto, de un conjunto normativo importante –por su incidencia en el ámbito económico– y numeroso –por el conjunto de productores– que debe repensar algunos de sus esquemas esenciales de articulación para dar respuesta a los nuevos retos que la realización de la actividad introduce en el ámbito su regulación.

A fin de que los estudiosos de la materia dispongan de una información actualizada y sistematizada hemos preparado este Código que, creemos, reúne estas condiciones y que puede servir para tener un conocimiento general y global sobre el régimen jurídico del Juego.

A la Empresa Codere y a su Fundación CODERE, de nueva creación, debemos la gratitud de haber

participado en este Proyecto y coeditado la Obra. A Rafael Català, en especial, queremos agradecerle su atención continua y el impulso a los Proyectos que le hemos presentado para analizar el régimen jurídico del Juego y darlo a conocer entre el público en general y entre los estudiosos de la materia en particular.

Alberto Palomar Olmeda
Rafael de Andrés Alvez

PRIMERA PARTE

LEGISLACIÓN GENERAL

I

UNIÓN EUROPEA

§ 1 TRATADO CONSTITUTIVO DE LA COMUNIDAD EUROPEA

(DOC núm. 340, de 10 noviembre 1997 [RCL 1999, 1205 ter y LCEur 1997, 3695]) (arts. 43 y 49)

[...]

TERCERA PARTE

POLÍTICAS DE LA COMUNIDAD

[...]

TÍTULO III

LIBRE CIRCULACIÓN DE PERSONAS, SERVICIOS Y CAPITALES

[...]

CAPÍTULO II

Derecho de establecimiento

Artículo 43. (antiguo artículo 52).

En el marco de las disposiciones siguientes, quedarán prohibidas las restricciones a la libertad de establecimiento de los nacionales de un Estado miembro en el territorio de otro Estado miembro. Dicha prohibición se extenderá igualmente a las restricciones relativas a la apertura de agencias, sucursales o filiales por los nacionales de un Estado miembro establecidos en el territorio de otro Estado miembro.

La libertad de establecimiento comprenderá el acceso a las actividades no asalariadas y su ejercicio, así como la constitución y gestión de empresas y, especialmente, de sociedades, tal como se definen en el párrafo segundo del artículo 48, en las condiciones fijadas por la legislación del país de establecimiento para sus propios nacionales, sin perjuicio de las disposiciones del Capítulo relativo a los capitales.

[...]

CAPÍTULO III

Servicios

Artículo 49. (antiguo artículo 59).

En el marco de las disposiciones siguientes, quedarán prohibidas las restricciones a la libre prestación de servicios dentro de la Comunidad para los nacionales de los Estados miembros establecidos en un país de la Comunidad que no sea el del destinatario de la prestación.

El Consejo, por mayoría cualificada y a propuesta de la Comisión, podrá extender el beneficio de las disposiciones del presente Capítulo a los prestadores de servicios que sean nacionales de un tercer Estado y se hallen establecidos dentro de la Comunidad.

[...]

§ 1.1 SENTENCIA DEL TRIBUNAL DE JUSTICIA (GRAN SALA) DE 6 MARZO 2007, EN LOS ASUNTOS ACUMULADOS C-338/04, C-359/04 Y C-360/04

(TJCE 2007, 51)

En los asuntos acumulados C-338/04, C-359/04 y C-360/04,

que tienen por objeto varias peticiones de decisión prejudicial planteadas, con arreglo al artículo 234 CE, por el Tribunale di Larino (Italia) (C-338/04) y por el Tribunale di Teramo (Italia) (C-359/04 y C-360/04), mediante resoluciones de 8 y de 31 de julio de 2004, recibidas en el Tribunal de Justicia el 6 y el 18 de agosto de 2004, respectivamente, en los procesos penales contra

Massimiliano Placanica (C-338/04),

Christian Palazzese (C-359/04),

Angelo Sorricchio (C-360/04),

EL TRIBUNAL DE JUSTICIA (Gran Sala),

integrado por el Sr. V. Skouris, Presidente, los Sres. P. Jann, C. W. A. Timmermans, A. Rosas y K. Lenaerts, Presidentes de Sala, el Sr. J. N. Cunha Rodrigues, la Sra. R. Silva de Lapuerta y los Sres. K. Schiemann (Ponente), G. Arestis, A. Borg Barthet y M. Ilešič, Jueces;

Abogado General: Sr. D. Ruiz-Jarabo Colomer;

Secretaria: Sra. L. Hewlett, administradora principal;

habiendo considerado los escritos obrantes en autos y celebrada la vista el 7 de marzo de 2006;

consideradas las observaciones presentadas:

– en nombre de los Sres. Placanica y Palazzese, por la Sra. D. Agnello, avvocatessa;

– en nombre del Sr. Sorricchio, por los Sres. R. A. Jacchia, A. Terranova, I. Picciano y F. Ferraro, avvocati;

– en nombre del Gobierno italiano, por el Sr. I. M. Braguglia, en calidad de agente, asistido por los Sres. A. Cingolo y F. Sclafani, avvocati dello Stato (C-338/04, C-359/04 y C-360/04);

– en nombre del Gobierno belga, inicialmente por la Sra. D. Haven y posteriormente por el Sr. M. Wimmer, en calidad de agentes, asistidos por los Sres. P. Vlaemminck y S. Verhulst, advocaten (C-338/04);

– en nombre del Gobierno alemán, por el Sr. C.–D. Quassowski y la Sra. C. Schulze-Bahr, en calidad de agentes (C-338/04);

– en nombre del Gobierno español, por el Sr. F. Díez Moreno, en calidad de agente (C-338/04, C-359/04 y C-360/04);

– en nombre del Gobierno francés, por el Sr. G. de Bergues y la Sra. C. Bergeot-Nunes, en calidad de agentes (C-338/04);

– en nombre del Gobierno austriaco, por el Sr. H. Dossi, en calidad de agente (C-338/04, C-359/04 y C-360/04);

– en nombre del Gobierno portugués, por el Sr. L. I. Fernandes y la Sra. A. P. Barros, en calidad de agentes (C-338/04, C-359/04 y C-360/04), asistidos por Sr. J. L. da Cruz Vilaça, advogado (C-338/04);

– en nombre del Gobierno finlandés, por la Sra. T. Pynnä, en calidad de agente (C-338/04);

– en nombre de la Comisión de las Comunidades Europeas, por el Sr. E. Traversa, en calidad de agente (C-338/04, C-359/04 y C-360/04);

oídas las conclusiones del Abogado General, presentadas en audiencia pública el 16 de mayo de 2006;

dicta la siguiente

SENTENCIA

1 Las peticiones de decisión prejudicial tienen por objeto la interpretación de los artículos 43 y 49 CE.

2 Dichas peticiones se presentaron en el marco de sendos procesos penales incoados contra los Sres. Placanica, Palazzese y Sorricchio por incumplimiento de la normativa italiana que regula la recogida de apuestas. Se inscriben en contextos jurídicos y fácticos parecidos a los de las peticiones que dieron lugar a las sentencias de 21 de octubre de 1999 (TJCE 1999, 245), Zenatti (C-67/98, Rec. pg. I-7289), y de 6 de noviembre de 2003 (TJCE 2003, 369), Gambelli y otros (C-243/01, Rec. pg. I-13031).

Marco jurídico

3 La normativa italiana establece fundamentalmente que la participación en la organización de juegos de azar, incluida la recogida de apuestas, está sujeta a la obtención de una concesión y de una autorizaciónúm. de policía. Cualquier infracción de dicha legislación conlleva sanciones penales que pueden consistir incluso en una pena de privación de libertad de hasta tres años.

Las concesiones

4 Hasta 2002, la gestión de la adjudicación de las concesiones para la organización de apuestas sobre acontecimientos deportivos correspondía al Comité olímpico nacional italiano (Comitato olimpico nazionale italiano; en lo sucesivo, «CONI») y a la Unión nacional para la mejora de las razas equinas (Unione nazionale per l'incremento delle razze equine; en lo sucesivo, «UNIRE»), que estaban facultados para organizar las apuestas relacionadas con las manifestaciones deportivas que se organizaran o que se desarrollaran bajo su control. Así se desprendía de lo dispuesto conjuntamente en el Decreto legislativo núm. 496, de 14 de abril de 1948 (GURI núm. 118, de 14 de abril de 1948), del artículo 3, apartado 229, de la Ley núm. 549, de 28 de diciembre de 1995 (GURI núm. 302, de 29 de diciembre de 1995, suplemento ordinario), y del artículo 3, apartado 78, de la Ley núm. 662, de 23 de diciembre de 1996 (GURI núm. 303, de 28 de diciembre de 1996, suplemento ordinario).

5 Mediante el Decreto núm. 174 del Ministerio de Economía y Hacienda, de 2 de junio de 1998 (GURI núm. 129, de 5 de junio de 1998; en lo sucesivo, «Decreto núm. 174/1998»), y el Decreto núm. 169 del Presidente de la República, de 8 de abril de 1998 (GURI núm. 125, de 1 de junio de 1998), se establecieron reglas específicas para la adjudicación de las concesiones por el CONI y por la UNIRE respectivamente.

6 En relación con las concesiones adjudicadas por el CONI, el Decreto núm. 174/1998 establecía que la adjudicación debía efectuarse mediante una licitación pública. En la adjudicación, el CONI debía velar, entre otras cosas, por la transparencia del accionariado de los concesionarios y por la distribución racional de los puntos de recogida y de aceptación de apuestas en el territorio nacional.

7 Para garantizar la transparencia del accionariado, el artículo 2, apartado 6, del Decreto núm. 174/1998 establecía que cuando el concesionario fuera una sociedad de capital, las acciones con derecho a voto debían estar emitidas a nombre de personas físicas o de sociedades colectivas o comanditarias simples, sin que pudieran transmitirse por simple endoso.

8 Las disposiciones relativas a la adjudicación de concesiones por la UNIRE eran análogas.

9 En 2002, a raíz de una serie de intervenciones legislativas, las competencias del CONI y de la UNIRE en materia de apuestas sobre acontecimientos deportivos fueron transferidas a la Administración autónoma de los monopolios del Estado, que actúa bajo la tutela del Ministerio de Economía y Hacienda.

10 A raíz de una modificación introducida en tal ocasión por el artículo 22, apartado 11, de la Ley núm. 289, de 27 de diciembre de 2002 (GURI núm. 305, de 31 de diciembre de 2002, suplemento ordinario; en lo sucesivo, «Ley de Presupuestos de 2003»), todas las sociedades de capital, sin ninguna limitación por su forma, pueden participar en las licitaciones públicas para la adjudicación de las concesiones.

Las autorizaciones de policía

11 La autorización de policía se expide exclusivamente a los titulares de una concesión o de una autorización de un ministerio o de otra entidad facultada por la Ley para organizar o explotar apuestas. Estos requisitos de expedición se establecen en el artículo 88 del Real Decreto núm. 773, por el que se aprueba el texto refundido de las Leyes sobre seguridad pública (Regio Decreto núm. 773, Testo unico delle leggi di pubblica sicurezza), de 18 de junio de 1931 (GURI núm. 146, de 26 de junio de 1931), en su versión modificada por el artículo 37, apartado 4, de la Ley núm. 388, de 23 de diciembre de 2000 (GURI núm. 302, de 29 de diciembre de 2000, suplemento ordinario; en lo sucesivo, «Real Decreto»).

12 Además, en virtud de lo dispuesto conjuntamente en los artículos 11 y 14 del Real Decreto, la autorización de policía no se expedirá a personas que hayan sido condenadas a determinadas penas o por determinadas infracciones, en concreto, las relacionadas con la moral pública y las buenas costumbres o con la infracción de la normativa en materia de juegos de azar.

13 Una vez expedida la autorización, su titular ha de permitir, con arreglo al artículo 16 del Real Decreto, que las fuerzas del orden accedan en cualquier momento a los locales en los que se desarrolla la actividad autorizada.

Las sanciones penales

14 El artículo 4 de la Ley núm. 401, de 13 de diciembre de 1989, sobre la intervención en el sector del juego y de las apuestas clandestinas y para la tutela del buen desarrollo de los acontecimientos deportivos (GURI núm. 294, de 18 de diciembre de 1989), en su versión modificada por el artículo 37, apartado 5, de la Ley núm. 388 (en lo sucesivo, «Ley núm. 401/1989»), impone las sanciones penales siguientes por participar ilegalmente en la organización de juegos de azar:

«1. Quien participe ilegalmente en la organización de loterías, apuestas o concursos de pronósticos que la Ley reserva al Estado o a otros organismos concesionarios será castigado con una pena de privación de libertad de entre seis meses y tres años. Se castigará con la misma pena a quien organice apuestas o concursos de pronósticos referidos a acontecimientos deportivos gestionados por el [CONI] y los organismos controlados por éste o por la [UNIRE]. Quien participe ilegalmente en la organización pública de apuestas sobre otras competiciones entre personas o animales, o sobre juegos de habilidad, será castigado con una pena de privación de libertad de entre tres meses y un año, así como con una multa de al menos 1.000.000 ITL. [...].

2. Quien publicite concursos, juegos o apuestas organizados según lo descrito en el apartado 1, y no sea coautor de los delitos allí tipificados, será castigado con una pena de privación de libertad de hasta tres meses y una multa de entre 100.000 y 1.000.000 ITL.

3. Quien participe en concursos, juegos o apuestas organizados según lo descrito en el apartado 1, y no sea coautor de los delitos allí tipificados, será castigado con una pena de privación de libertad de hasta tres meses o una multa de entre 100.000 y 1.000.000 ITL.

[...]

4 *bis.* Las sanciones previstas en este artículo serán aplicables a quien en territorio italiano, en el marco de una actividad organizada y sin contar con la concesión, autorización o licencia requerida por el artículo 88 del [Real Decreto], acepte, recoja o, en todo caso, facilite la aceptación o la recogida de apuestas de cualquier tipo que se formalicen a través de cualquier medio, incluidas la vía telefónica y telemática, por cualquier persona en Italia o en el extranjero.

[...]

La jurisprudencia de la Corte suprema di cassazione

15 En su sentencia núm. 111/2004, de 26 de abril de 2004 (en lo sucesivo, «sentencia Gesualdi»), la Corte suprema di cassazione (Italia), tuvo que examinar la compatibilidad de la normativa italiana en materia de juegos de azar con los artículos 43 y 49 CE. Al término de su análisis, dicho órgano jurisdiccional llegó a la conclusión de que la citada normativa no es contraria a los artículos 43 y 49 CE.

16 En la sentencia Gesualdi, la Corte suprema di cassazione señala que el legislador italiano aplica desde hace muchos años una política de fuerte expansión de los juegos de azar con el objeto evidente de aumentar los ingresos fiscales, sin que quepa buscar la justificación de la normativa italiana en el objetivo de proteger a los consumidores, limitar su propensión al juego o reducir la oferta de juegos. En cambio, identifica como objetivo real de la normativa italiana el deseo de encauzar las actividades de juegos de azar en circuitos controlables con el fin de impedir la explotación de tales actividades con intenciones delictivas. Por este motivo, la normativa italiana somete a control y a vigilancia a las personas que explotan apuestas y concursos de pronóstico y los lugares en los que se realiza dicha explotación. La Corte suprema di cassazione considera que tales objetivos, por sí solos, pueden justificar las restricciones a la libertad de establecimiento y a la libre prestación de servicios.

17 En relación con los requisitos exigidos para garantizar la transparencia del accionariado de las sociedades concesionarias, requisitos que implicaban, entre otras cosas, excluir de las licitaciones para las concesiones a las sociedades cuyos accionistas individuales no pudieran ser identificados en todo momento, la Corte suprema di cassazione declara en la sentencia Gesualdi que la normativa italiana no supone ninguna discriminación en perjuicio de las sociedades extranjeras, ni siquiera de manera indirecta, ya que tiene por objeto excluir no sólo a las sociedades de capital extranjeras cuyos accionistas no puedan ser identificados con precisión, sino también a todas las sociedades de capital italianas cuyos accionistas no puedan ser identificados del mismo modo.

Los litigios principales y las cuestiones prejudiciales

La adjudicación de las concesiones

18 De los autos se desprende que, con arreglo a lo dispuesto en la legislación italiana, el 11 de diciembre de 1998 el CONI convocó una licitación para adjudicar 1.000 concesiones para la gestión de apuestas sobre competiciones deportivas; en virtud de una estimación específica, este número de concesiones se consideró suficiente para todo el territorio nacional. Paralelamente, el Ministerio de Economía y Hacienda, de acuerdo con el Ministerio de Política Agraria y Forestal, organizó una licitación que tenía por objeto 671 nuevas concesiones para la aceptación de apuestas sobre competiciones hípicas y prorrogó automáticamente 329 concesiones ya existentes.

19 La aplicación de las disposiciones relativas a la transparencia del accionariado que estaban vigentes cuando se convocaron dichas licitaciones supuso, entre otras cosas, que se excluyera a las sociedades operadoras que cotizaran en mercados regulados, ya que en tales casos la identificación permanente y precisa de los accionistas individuales resultaba imposible. A raíz de las citadas licitaciones, en 1999 se adjudicaron una serie de concesiones por un período de seis años, prorrogable por otros seis.

La sociedad Stanley International Betting Ltd.

20 Stanley International Betting Ltd (en lo sucesivo, «Stanley») es una sociedad inglesa que forma parte del grupo Stanley Leisure plc., sociedad inglesa que cotiza en la Bolsa de Londres (Reino Unido). Estas dos sociedades tienen su domicilio social en Liverpool (Reino Unido). El grupo opera en el sector de los juegos de azar y en el Reino Unido constituye el cuarto corredor de apuestas en orden de importancia y el primer propietario de casas de juego.

21 Stanley es uno de los canales con los que opera el grupo Stanley Leisure plc. fuera del Reino Unido. Está debidamente autorizada para actuar como corredor de apuestas en dicho Estado miembro en virtud de una licencia expedida por las autoridades de Liverpool. Asimismo, está sujeta a los controles de orden público y de seguridad que efectúan las autoridades británicas, a los controles internos sobre la regularidad de sus actividades, a los controles que realiza una auditora privada y a los controles efectuados por el Tesoro Público y la administración de aduanas del Reino Unido.

22 Dado que deseaba obtener concesiones para, al menos, cien puntos de aceptación de apuestas en el territorio italiano, Stanley se informó de la posibilidad de participar en las licitaciones. Consciente de que no podía cumplir los requisitos relativos a la transparencia del accionariado debido a que formaba parte de un grupo que cotizaba en los mercados regulados, no participó en la licitación y, en consecuencia, no obtuvo concesión alguna para gestionar apuestas.

Los centros de transmisión de datos

23 Stanley opera en Italia a través de más de doscientas agencias, llamadas comúnmente «centros de transmisión de datos» (en lo sucesivo, «CTD»). Estos centros ofrecen sus servicios en locales abiertos al público en los que ponen a disposición de los apostantes un sistema telemático que les permite acceder al servidor de Stanley situado en el Reino Unido. De este modo, los apostantes pueden dirigir a Stanley, por vía telemática, apuestas deportivas sobre los acontecimientos y por los valores que se indican en los programas proporcionados por Stanley, recibir la aceptación de sus apuestas, pagarlas y, en su caso, percibir sus ganancias.

24 Los CTD están gestionados por operadores independientes vinculados contractualmente a Stanley. Los Sres. Placanica, Palazzese y Sorricchio, imputados en los asuntos principales, son gerentes de CTD vinculados a Stanley.

25 De los autos remitidos por el Tribunale di Teramo resulta que los Sres. Palazzese y Sorricchio, antes de comenzar sus actividades, habían solicitado a la comisaría de policía de Atri sendas autorizaciones con arreglo al artículo 88 del Real Decreto. Estas solicitudes no recibieron respuesta.

La petición de decisión prejudicial del Tribunale di Larino (asunto C-338/04)

26 El Ministerio Fiscal inició ante el Tribunale di Larino un proceso penal contra el Sr. Placanica, en el que le imputaba haber cometido el delito contemplado en el artículo 4, apartado 4 *bis*, de la Ley núm. 401/1989, al haber ejercido, como gestor de un CTD por cuenta de Stanley, una actividad organizada de recogida de apuestas sin la autorización de policía requerida.

27 Dicho órgano jurisdiccional expresa sus dudas acerca del fundamento jurídico de la conclusión a la que llegó la Corte suprema di cassazione en la sentencia Gesualdi en relación con la compatibilidad del artículo 4, apartado 4 *bis*, de la Ley núm. 401/1989 con el Derecho comunitario. Se pregunta si los objetivos de orden público invocados por la Corte suprema di cassazione permiten justificar las restricciones controvertidas.

28 En este contexto, el Tribunale di Larino decidió suspender el procedimiento y plantear al Tribunal de Justicia la cuestión prejudicial siguiente:

«¿Es compatible el artículo 4, apartado 4 *bis*, de la Ley núm. 401/89 con los principios enunciados en los artículos 43 y siguientes y 49 (CE) en materia de libertad de establecimiento y de libre prestación de servicios transfronterizos, a la luz de las divergencias interpretativas entre las sentencias del Tribunal de Justicia [...] (en concreto, en la sentencia Gambelli y otros (TJCE 2003, 369) [antes citada]) y la decisión de la Corte suprema di cassazione, sezioni unite [en el asunto Gesualdi]? En particular, ¿es aplicable en el Estado italiano el régimen sancionador que se alega en el escrito de acusación y que se pretende aplicar [al Sr.] Placanica?».

Las peticiones de decisión prejudicial del Tribunale di Teramo (asuntos C-359/04 y C-360/04)

29 La comisaría de policía de Atri, que imputa a los Sres. Palazzese y Sorricchio haber ejercido una actividad organizada dirigida a facilitar la recogida de apuestas sin concesión ni autorización de policía, procedió al embargo preventivo de sus locales y equipamientos invocando el artículo 4, apartado 4 *bis*, de la Ley núm. 401/1989. Contra la confirmación de los embargos por el Ministerio Fiscal interpusieron sendos recursos ante el Tribunale di Teramo los Sres. Palazzese y Sorrichio.

30 Dicho órgano jurisdiccional señala que las restricciones impuestas a las sociedades de capital que cotizan en mercados regulados, que les impidieron participar en 1999 en la última licitación convocada para la adjudicación de concesiones de explotación de apuestas, son incompatibles con los principios del Derecho comunitario, ya que discriminan a los operadores no italianos. Por consiguiente, al igual que el Tribunale di Larino, el citado órgano jurisdiccional alberga dudas acerca del fundamento jurídico de la sentencia Gesualdi.

31 En este contexto, el Tribunale di Teramo decidió suspender el procedimiento y plantear al Tribunal de Justicia la cuestión prejudicial siguiente:

«Los artículos 43, párrafo 1, y 49 (CE), párrafo 1 [...] ¿pueden interpretarse en el sentido de que permiten a los Estados miembros imponer excepciones temporales (por un período de seis a doce años) al régimen de libertad de establecimiento y de libre prestación de servicios en el ámbito de la Unión Europea:

– adjudicando concesiones a algunos operadores para determinadas actividades de prestación de servicios, válidas durante un período de seis a doce años, con arreglo a un régimen jurídico que excluye de la licitación a algunos competidores (no italianos);

– modificando dicho régimen jurídico, tras ponerse de manifiesto su incompatibilidad con los principios de los artículos 43 y 49 (CE), para tolerar que en el futuro también concurran a la licitación los operadores descartados;

– no revocando las concesiones otorgadas en virtud del régimen jurídico precedente que, como se ha indicado, vulneraba los principios de libertad de establecimiento y de libre circulación de servicios, convocando otra licitación conforme a la nueva normativa, que respeta tales principios;

– persiguiendo, sin embargo, a todo el que colabore con los operadores que, estando autorizados a ejercer esa actividad en su Estado miembro de origen, habían sido apartados de la licitación, precisamente como consecuencia de las restricciones previstas por la regulación anterior, suprimidas después?».

32 Mediante un primer auto del Presidente del Tribunal de Justicia de 14 de octubre de 2004, se acumularon los asuntos C-359/04 y C-360/04 a los efectos de las fases escrita y oral del procedimiento y de la sentencia. Mediante un segundo auto del Presidente del Tribunal de Justicia de 27 de enero de 2006, se acumuló el asunto C-338/04 a los asuntos C-359/04 y C-360/04 a los efectos de las fases escrita y oral del procedimiento y de la sentencia.

Sobre la admisibilidad de las cuestiones prejudiciales

33 En el asunto C-338/04, todos los Gobiernos que han presentado observaciones, salvo el Gobierno belga, ponen en entredicho la admisibilidad de la cuestión planteada. Con respecto a los asuntos C-359/04 y C-360/04, los Gobiernos italiano y español dudan de que la cuestión planteada sea admisible. En cuanto al asunto C-338/04, los Gobiernos portugués y finlandés alegan que la resolución de remisión del Tribunale di Larino no contiene información suficiente para poder dar una respuesta, mientras que, según los Gobiernos italiano, alemán, español y francés, la cuestión planteada se refiere a la interpretación del Derecho nacional y no del Derecho comunitario e invita, por tanto, al Tribunal de Justicia a pronunciarse sobre la compatibilidad de normas de Derecho interno con el Derecho comunitario. Los Gobiernos italiano y español expresan idéntica reserva en relación con la admisibilidad de la cuestión planteada en los asuntos C-359/04 y C-360/04.

34 Por lo que se refiere a la información que ha de proporcionarse al Tribunal de Justicia en el marco de una resolución de remisión, es preciso recordar que tal información no sólo sirve para que el Tribunal de Justicia pueda dar respuestas útiles, sino que también ha de ofrecer a los Gobiernos de los Estados miembros y a las demás partes interesadas la posibilidad de presentar observaciones conforme al artículo 23 del Estatuto del Tribunal de Justicia. De una jurisprudencia reiterada se desprende que a estos efectos, por una parte, es necesario que el juez nacional defina el contexto fáctico y el régimen normativo en el que se inscriben las cuestiones que plantea o que, al menos, explique los supuestos de hecho en los que se basan tales cuestiones. Por otra parte, en la resolución de remisión deben figurar las razones precisas que han conducido al juez nacional a plantearse la interpretación del Derecho comunitario y a estimar necesario someter cuestiones prejudiciales al Tribunal de Justicia. En este contexto, es indispensable que el juez nacional dé un mínimo de explicaciones sobre las razones de la elección de las disposiciones comunitarias cuya interpretación solicita y sobre la relación que establece entre estas disposiciones y la legislación nacional aplicable al litigio principal (en este sentido, véanse, entre otras, las sentencias de 26 de enero de 1993 [TJCE 1993, 12], Telemarsicabruzzo y otros, C-320/90 a C-322/90, Rec. pg. I-393, apartado 6; de 6 de diciembre de 2005 [TJCE 2005, 364], ABNA y otros, C-453/03, C-11/04, C-12/04 y C-194/04, Rec. pg. I-10423, apartados 45 a 47, y de 19 de septiembre de 2006 [TJCE 2006, 257], Wilson, C-506/04, Rec. pg. I-0000, apartados 38 y 39).

35 La resolución de remisión del Tribunale di Larino (asunto C-338/04) cumple estas exigencias. En efecto, en la medida en que el marco jurídico nacional y las alegaciones invocadas por las partes son, en lo esencial, idénticos a los expuestos en el asunto Gambelli y otros, antes citado, la remisión a dicho asunto era suficiente para permitir que tanto el Tribunal de Justicia como los Gobiernos de los Estados miembros y las demás partes interesadas identificaran el objeto del litigio principal.

36 Con respecto al reparto de responsabilidades en el marco del sistema de cooperación instaurado por el artículo 234 CE, es cierto que la interpretación de las normas nacionales es tarea de los órganos jurisdiccionales nacionales y no del Tribunal de Justicia y que no corresponde a éste, en un procedimiento promovido en virtud del citado artículo, pronunciarse sobre la compatibilidad de normas de Derecho interno con el Derecho comunitario. Sin embargo, el Tribunal de Justicia es competente para proporcionar al órgano jurisdiccional nacional todos los elementos de interpretación relacionados con el Derecho comunitario que puedan permitirle apreciar la compatibilidad de las normas de Derecho interno con la normativa comunitaria (véanse, entre otras, las sentencias de 30 de noviembre de 1995 [TJCE 1995, 212], Gebhard, C-55/94, Rec. pg. I-4165, apartado 19, y Wilson [TJCE 2006, 257], antes citada, apartados 34 y 35).

37 A este respecto, el Abogado General observa acertadamente, en el punto 70 de sus conclusiones, que el tenor de la cuestión planteada con carácter prejudicial por el Tribunale di Larino (asunto C-338/04) insta al Tribunal de Justicia a pronunciarse sobre la compatibilidad de una disposición de Derecho interno con el Derecho comunitario. No obstante, aun cuando el Tribunal de Justicia no pueda responder a esta cuestión tal y como está formulada, nada le impide dar una respuesta útil al órgano jurisdiccional remitente proporcionándole los elementos de interpretación relativos al Derecho comunitario que le permitan pronunciarse sobre la compatibilidad con éste del Derecho interno.

38 En cuanto a la cuestión planteada por el Tribunale di Teramo (asuntos C-359/04 y C-360/04), identifica con precisión los efectos de una serie de intervenciones legislativas nacionales y pregunta al Tribunal de Justicia sobre la compatibilidad de tales efectos con el Tratado CE. Por consiguiente, dicha cuestión no insta al Tribunal de Justicia a pronunciarse sobre la interpretación del Derecho nacional ni sobre la compatibilidad de éste con el Derecho comunitario.

39 Por tanto, debe declararse la admisibilidad de las cuestiones planteadas.

Sobre las cuestiones prejudiciales

40 De los autos remitidos al Tribunal de Justicia se desprende que un operador que desee ejercer, en Italia, una actividad en el sector de los juegos de azar ha de someterse a una normativa nacional que presenta las características siguientes:

– la obligación de obtener una concesión;

– un modo de adjudicación de dichas concesiones, mediante licitación, que excluye a determinados tipos de operadores y, en concreto, a las sociedades cuyos accionistas individuales no puedan ser identificados en todo momento;

– la obligación de disponer de una autorización de policía;

– sanciones penales en caso de inobservancia de la normativa controvertida.

41 Mediante las cuestiones planteadas, que procede examinar conjuntamente, los órganos jurisdiccionales remitentes preguntan fundamentalmente si los artículos 43 y 49 CE se oponen a una

normativa nacional en materia de juegos de azar, como la controvertida en los asuntos principales, en la medida en que presenta las características citadas.

42 El Tribunal de Justicia ya ha declarado que la normativa nacional controvertida en los asuntos principales, en la medida en que prohíbe ¿bajo sanción penal? el ejercicio de actividades en el sector de los juegos de azar cuando no se dispone de una concesión o una autorización de policía expedida por el Estado, implica restricciones a la libertad de establecimiento y a la libre prestación de servicios (sentencia Gambelli y otros [TJCE 2003, 369], antes citada, apartado 59 y fallo).

43 Por una parte, las restricciones impuestas a intermediarios como los imputados en los litigios principales constituyen obstáculos a la libertad de establecimiento de sociedades con domicilio social en otro Estado miembro que, como Stanley, ejercen la actividad de recogida de apuestas en otros Estados miembros a través de una organización de agencias, como los CTD gestionados por los imputados en los litigios principales (véase la sentencia Gambelli y otros [TJCE 2003, 369], antes citada, apartado 46).

44 Por otra parte, la prohibición impuesta a intermediarios como los imputados en los litigios principales de facilitar la prestación de servicios de apuestas sobre acontecimientos deportivos organizados por un prestador que, como Stanley, está establecido en un Estado miembro distinto de aquel en el que dichos intermediarios ejercen su actividad constituye una restricción del derecho del citado prestador a la libre prestación de servicios, aunque los intermediarios estén establecidos en el mismo Estado miembro que los destinatarios de dichos servicios (sentencia Gambelli y otros [TJCE 2003, 369], antes citada, apartado 58).

45 En este contexto, es preciso examinar si cabe admitir las restricciones controvertidas en los asuntos principales con arreglo a las excepciones expresamente previstas por los artículos 45 y 46 CE o si pueden justificarse, conforme a la jurisprudencia del Tribunal de Justicia, por razones imperiosas de interés general (sentencia Gambelli y otros [TJCE 2003, 369], antes citada, apartado 60).

46 A este respecto, la jurisprudencia ha admitido una serie de razones imperiosas de interés general, como los objetivos de protección de los consumidores, lucha contra el fraude y prevención tanto de la incitación al gasto excesivo en juego como de la aparición de perturbaciones en el orden social en general (véanse, en este sentido, las sentencias de 24 de marzo de 1994 [TJCE 1994, 43], Schindler, C-275/92, Rec. pg. I-1039, apartados 57 a 60; de 21 de septiembre de 1999 [TJCE 1999, 207], Läkrä y otros, C-124/97, Rec. pg. I-6067, apartados 32 y 33; Zenatti [TJCE 1999, 245], antes citada, apartados 30 y 31, y Gambelli y otros [TJCE 2003, 369], antes citada, apartado 67).

47 En este contexto, las particularidades de orden moral, religioso o cultural, así como las consecuencias perjudiciales para el individuo y la sociedad que, desde un punto de vista moral y económico, llevan consigo los juegos y las apuestas pueden justificar la existencia, en favor de las autoridades nacionales, de una facultad de apreciación suficiente para determinar las exigencias que implica la protección de los consumidores y del orden social (sentencia Gambelli y otros [TJCE 2003, 369], antes citada, apartado 63).

48 A este respecto, si bien los Estados miembros son libres para determinar los objetivos de su política en materia de juegos de azar y, en su caso, para definir con precisión el grado de protección perseguido, las restricciones que impongan, sin embargo, deben cumplir los requisitos que se derivan de la jurisprudencia del Tribunal de Justicia en relación con su proporcionalidad.

49 Por consiguiente, es necesario examinar separadamente cada una de las restricciones impuestas por la normativa nacional con el fin de determinar si son adecuadas para garantizar la realización del objetivo o de los objetivos invocados por el Estado miembro de que se trate y si no van más allá de lo necesario para alcanzarlos. En todo caso, tales restricciones deben aplicarse de modo no discriminatorio (véanse, en este sentido, las sentencias Gebhard [TJCE 1995, 212], antes citada, apartado 37; Gambelli y otros [TJCE 2003, 369], antes citada, apartados 64 y 65, y de 13 de noviembre de 2003 [TJCE 2003, 378], Lindman, C-42/02, Rec. pg. I-13519, apartado 25).

Sobre la exigencia de una concesión

50 Para poder actuar en el sector de los juegos de azar en Italia, un operador ha de obtener una concesión. En virtud del sistema de concesiones empleado, el número de operadores es limitado. En relación con la aceptación de apuestas, el número de concesiones para la gestión de apuestas sobre acontecimientos deportivos distintos de las competiciones hípicas se limita a mil, al igual que el número de concesiones para la aceptación de apuestas sobre competiciones hípicas.

51 De entrada, es preciso señalar que el hecho de que dicho número de concesiones para las dos categorías, como resulta de los autos, se considere «suficiente» para todo el territorio nacional en virtud de una estimación específica no puede justificar, por sí mismo, los obstáculos a la libertad de establecimiento y a la libre prestación de servicios que se derivan de dicha limitación.

52 En relación con los objetivos que pueden justificar tales obstáculos, en el presente contexto debe distinguirse entre, por una parte, el objetivo de reducir las oportunidades de juego y, por otra, en la medida en que los juegos de azar están autorizados, el objetivo de luchar contra la criminalidad sometiendo a control a los operadores que desarrollan su actividad en este sector y encauzando las actividades de juegos de azar en circuitos controlados.

53 Por lo que se refiere al primer objetivo, de la jurisprudencia resulta que aun cuando, en principio, las restricciones del número de operadores pueden estar justificadas, estas restricciones deben responder en todo caso al deseo de reducir verdaderamente las oportunidades de juego y de limitar las actividades en este ámbito de manera coherente y sistemática (véanse, en este sentido, las sentencias, antes citadas, Zenatti [TJCE 1999, 245], apartados 35 y 36, y Gambelli y otros [TJCE 2003, 369], apartados 62 y 67).

54 Conforme a la jurisprudencia de la Corte suprema di cassazione, consta que el legislador italiano aplica una política de fuerte expansión de los juegos de azar con el objeto de aumentar los ingresos fiscales y que no cabe invocar los objetivos de limitación de la propensión al juego de los consumidores o de reducción de la oferta de juegos para justificar la normativa italiana.

55 En efecto, tanto la Corte suprema di cassazione como el Gobierno italiano, en las observaciones que ha presentado ante el Tribunal de Justicia, identifican como finalidad real de la normativa italiana controvertida en los asuntos principales el segundo de los objetivos, que consiste en evitar la explotación de actividades relativas a juegos de azar con fines delictivos y fraudulentos, encauzándolas en circuitos que puedan someterse a control. Desde este punto de vista, una política de expansión controlada en el sector de los juegos de azar puede ser plenamente coherente con el objetivo de atraer a los jugadores que realizan actividades de juego y apuesta clandestinas y, como tales, prohibidas hacia actividades autorizadas y reguladas. Como han observado, en concreto, los Gobiernos belga y francés, para alcanzar este objetivo, los operadores autorizados han de constituir una alternativa fiable, pero al mismo tiempo atractiva, a una actividad prohibida, circunstancia que puede implicar la oferta de una amplia gama de juegos, una publicidad de una determinada magnitud y el recurso a nuevas técnicas de distribución.

56 El Gobierno italiano se ha referido, por otra parte, a elementos de hecho, entre los que destaca una investigación realizada por la sexta comisión permanente (Hacienda y Tesoro público) del Senado italiano en el sector de los juegos y de las apuestas. En esta investigación se llegó a la conclusión de que las actividades de juego y apuesta clandestinas y, como tales, prohibidas constituyen en Italia un grave problema, al que se podría poner remedio mediante una expansión de las actividades autorizadas y reguladas. Así, según la citada investigación, estas actividades ilegales generan la mitad del volumen de negocios total del sector de los juegos de azar en Italia. Además, se consideró que, al extender las actividades de juego y apuesta autorizadas por la Ley, era posible recuperar de las citadas actividades ilegales una parte del volumen de negocios, por un importe cuando menos equivalente al generado por las actividades legalmente autorizadas.

57 En estas circunstancias, un sistema de concesiones puede constituir un mecanismo eficaz para controlar a los operadores que actúan en el sector de los juegos de azar al objeto de evitar la explotación de tales actividades con fines delictivos o fraudulentos. Sin embargo, el Tribunal de Justicia no dispone de elementos de hecho suficientes para apreciar el límite del número global de concesiones, en cuanto tal, a la luz de las exigencias derivadas del Derecho comunitario.

58 Corresponderá a los órganos jurisdiccionales remitentes comprobar si, en la medida en que limita el número de operadores en el sector de los juegos de azar, la normativa nacional responde verdaderamente al objetivo invocado por el Gobierno italiano, que consiste en evitar la explotación de las actividades en dicho sector con fines delictivos o fraudulentos. Asimismo, corresponderá a los órganos jurisdiccionales remitentes comprobar si tales restricciones cumplen los requisitos que se derivan de la jurisprudencia del Tribunal de Justicia por lo que se refiere a su proporcionalidad.

Sobre las licitaciones

59 El Tribunale di Teramo (asuntos C-359/04 y C-360/04) subraya expresamente que de las licitaciones para la adjudicación de las concesiones quedaban excluidas las sociedades de capital cuyos accionistas individuales no pudieran ser identificados en todo momento y, en consecuencia, todas las sociedades que cotizan en los mercados regulados. La Comisión de las Comunidades Europeas observa que dicha restricción implica excluir de tales licitaciones a los operadores comunitarios más importantes en el sector de los juegos de azar, que están constituidos bajo la forma de sociedades de capital cuyas acciones cotizan en los mercados regulados.

60 Con carácter preliminar, es preciso destacar que la cuestión de la licitud de los requisitos impuestos en las licitaciones de 1999 está lejos de haber quedado sin objeto tras las modificaciones legislativas introducidas en 2002, que permiten que a partir de esa fecha todas las sociedades de

capital, sin límite alguno relacionado con su forma, participen en las licitaciones para la adjudicación de concesiones. En efecto, como señala el Tribunale di Teramo, en la medida en que las concesiones se adjudicaron en 1999 por un período de seis años, prorrogable por otros seis, y en que no se ha previsto otra licitación entretanto, cabe la posibilidad de que la exclusión del sector de los juegos de azar de las sociedades de capital que cotizan en los mercados regulados, y de los intermediarios que, como los imputados en los litigios principales, pueden actuar por cuenta de tales sociedades, despliegue sus efectos hasta 2011.

61 El Tribunal de Justicia ya ha declarado que aunque la exclusión de la licitación se aplique indistintamente a todas las sociedades de capital que coticen en los mercados regulados y que puedan estar interesadas en las concesiones, tanto si están establecidas en Italia como en otro Estado miembro, en la medida en que la inexistencia de operadores extranjeros entre los concesionarios se debe a que la normativa italiana en materia de licitaciones excluye, en la práctica, que las sociedades de capital que cotizan en los mercados regulados de otros Estados miembros puedan obtener las concesiones, dicha normativa constituye, a primera vista, una restricción a la libertad de establecimiento (sentencia Gambelli y otros [TJCE 2003, 369], antes citada, apartado 48).

62 Con independencia de si la exclusión de las sociedades de capital que cotizan en los mercados regulados se aplica, de hecho, de la misma manera a los operadores establecidos en Italia y a los procedentes de otros Estados miembros, esta exclusión total excede de lo necesario para alcanzar el objetivo de evitar que los operadores que actúan en el sector de los juegos de azar se vean implicados en actividades delictivas o fraudulentas. En efecto, como ha señalado el Abogado General en el punto 125 de sus conclusiones, existen otros medios para controlar las cuentas y las actividades de los operadores del sector de los juegos de azar menos restrictivos de la libertad de establecimiento y de la libre prestación de servicios, como recopilar información sobre sus representantes o sus principales accionistas. Confirma esta observación el hecho de que el legislador italiano haya estimado oportuno suprimir completamente la citada exclusión mediante la Ley de Presupuestos de 2003 sin sustituirla, sin embargo, por otras medidas restrictivas.

63 Con respecto a las consecuencias que se derivan de la ilicitud de la exclusión de un determinado número de operadores de las licitaciones convocadas para la adjudicación de las concesiones existentes, corresponde al ordenamiento jurídico nacional instaurar cauces procesales que garanticen la salvaguardia de los derechos que el Derecho comunitario confiere a los operadores, a condición, sin embargo, de que dicha regulación no sea menos favorable que la referente a recursos semejantes de naturaleza interna (principio de equivalencia) ni haga imposible en la práctica o excesivamente difícil el ejercicio de los derechos conferidos por el ordenamiento jurídico comunitario (principio de efectividad) (véanse las sentencias de 20 de septiembre de 2001 [TJCE 2001, 237], Courage y Crehan, C-453/99, Rec. pg. I-6297, apartado 29, y de 19 de septiembre de 2006 [TJCE 2006, 260], i-21 Germany y Arcor, C-392/04 y C-422/04, Rec. pg. I-0000, apartado 57). A este respecto, podrían ser soluciones apropiadas tanto la revocación y la redistribución de las concesiones anteriores como la convocatoria de licitaciones para adjudicar un número adecuado de nuevas concesiones. No obstante, es preciso señalar que, en cualquier caso, dado que no ha tenido lugar un procedimiento de adjudicación en el que puedan participar los operadores que fueron excluidos ilícitamente de la posibilidad de concurrir en la última licitación, dichos operadores no pueden ser sancionados por no ser titulares de una concesión.

64 Los artículos 43 y 49 CE, por tanto, deben interpretarse en el sentido de que se oponen a una normativa nacional como la controvertida en los asuntos principales, que excluye y continúa excluyendo del sector de los juegos de azar a los operadores constituidos bajo la forma de sociedad de capital cuyas acciones cotizan en los mercados regulados.

Sobre la exigencia de una autorización de policía

65 La exigencia de que los operadores que actúan en el sector de los juegos de azar y sus locales se sometan a un control inicial y a una vigilancia continua contribuye claramente al objetivo de evitar que tales operadores se vean implicados en actividades delictivas o fraudulentas y es una medida totalmente proporcionada a dicho objetivo.

66 Sin embargo, de los autos se desprende que los imputados en los litigios principales tenían la intención de obtener una autorización de policía y estaban dispuestos a someterse al control y a la vigilancia mencionados. En efecto, dado que las autorizaciones de policía sólo se expiden a los titulares de una concesión, a los imputados en los litigios principales les resultó imposible obtener tales autorizaciones. A este respecto, de los autos se deriva asimismo que los Sres. Palazzese y Sorricchio, antes de comenzar sus actividades, solicitaron sendas autorizaciones de policía conforme al artículo 88 del Real Decreto, pero sus solicitudes no se tramitaron.

67 Como el Abogado General afirma en el punto 123 de sus conclusiones, el procedimiento para expedir las autorizaciones de policía, en este contexto, adolece de los vicios identificados anterior-

mente, que afectan a la adjudicación de las concesiones. Por tanto, y en cualquier caso, no cabe censurar la falta de autorización de policía a quienes, como los imputados en los litigios principales, no han podido obtener dichas autorizaciones debido a que su expedición presuponía la adjudicación de una concesión de la que, en contra del Derecho comunitario, no podían beneficiarse.

Sobre las sanciones penales

68 Si bien, en principio, la legislación penal es competencia de los Estados miembros, es reiterada jurisprudencia que el Derecho comunitario impone límites a esta competencia, lo que supone que dicha legislación no puede restringir las libertades fundamentales garantizadas por el Derecho comunitario (véase la sentencia de 19 de enero de 1999 [TJCE 1999, 2], Calfa, C-348/96, Rec. pg. I-11, apartado 17).

69 Además, de la jurisprudencia resulta que un Estado miembro no podrá aplicar una sanción penal por no cumplir una formalidad administrativa cuando el Estado miembro de que se trate deniegue o haga imposible el cumplimiento de dicha formalidad infringiendo de ese modo el Derecho comunitario (véase, en este sentido, la sentencia de 15 de diciembre de 1983, Rienks, 5/83, Rec. pg. 4233, apartados 10 y 11).

70 Pues bien, resulta que personas como los imputados en los asuntos principales ¿en su condición de gestores de CTD vinculados a una sociedad que organiza apuestas, cotiza en los mercados regulados y está establecida en otro Estado miembro? no podían obtener de ningún modo las concesiones y autorizaciones de policía exigidas por la normativa italiana, porque la República Italiana, infringiendo el Derecho comunitario, supedita la expedición de una autorización de policía a la adjudicación de una concesión y porque, cuando tuvo lugar la última licitación en los asuntos principales, dicho Estado miembro denegaba la adjudicación de concesiones a sociedades que cotizaban en los mercados regulados. En este contexto, la República Italiana no puede imponer sanciones penales por el ejercicio de una actividad organizada de recogida de apuestas sin concesión o autorización de policía a personas como los imputados en los litigios principales.

71 Por consiguiente, procede declarar que los artículos 43 y 49 CE deben interpretarse en el sentido de que se oponen a una normativa nacional, como la controvertida en los asuntos principales, que impone una sanción penal a personas como los imputados en los litigios principales por haber ejercido una actividad organizada de recogida de apuestas sin disponer de la concesión o de la autorización de policía exigidas por la normativa nacional, cuando tales personas no hayan podido obtener las citadas concesiones o autorizaciones debido a que el Estado miembro de que se trate, infringiendo el Derecho comunitario, se haya negado a concedérselas.

72 Habida cuenta de todas las consideraciones anteriores, procede responder a las cuestiones planteadas como sigue:

1) Una normativa nacional que prohíbe el ejercicio de actividades de recogida, aceptación, registro y transmisión de las propuestas de apuestas, en concreto de las relativas a acontecimientos deportivos, cuando no se dispone de una concesión o una autorización de policía expedidas por el Estado miembro de que se trate, constituye una restricción a la libertad de establecimiento y a la libre prestación de servicios reconocidas en los artículos 43 y 49 CE respectivamente.

2) Corresponderá a los órganos jurisdiccionales remitentes comprobar si, en la medida en que limita el número de operadores en el sector de los juegos de azar, la normativa nacional responde verdaderamente al objetivo de evitar la explotación de las actividades en dicho sector con fines delictivos o fraudulentos.

3) Los artículos 43 y 49 CE deben interpretarse en el sentido de que se oponen a una normativa nacional como la controvertida en los asuntos principales, que excluye y continúa excluyendo del sector de los juegos de azar a los operadores constituidos bajo la forma de sociedades de capital cuyas acciones cotizan en los mercados regulados.

4) Los artículos 43 y 49 CE deben interpretarse en el sentido de que se oponen a una normativa nacional, como la controvertida en los asuntos principales, que impone una sanción penal a personas como los imputados en los litigios principales por haber ejercido una actividad organizada de recogida de apuestas sin disponer de la concesión o de la autorización de policía exigidas por la normativa nacional, cuando tales personas no hayan podido obtener las citadas concesiones o autorizaciones debido a que el Estado miembro de que se trate, infringiendo el Derecho comunitario, se haya negado a concedérselas.

Costas

73 Dado que el procedimiento tiene, para las partes de los litigios principales, el carácter de un incidente promovido ante el órgano jurisdiccional nacional, corresponde a éste resolver sobre las cos-

tas. Los gastos efectuados por quienes, no siendo partes de los litigios principales, han presentado observaciones ante el Tribunal de Justicia no pueden ser objeto de reembolso.

En virtud de todo lo expuesto, el Tribunal de Justicia (Gran Sala) declara:

1º Una normativa nacional que prohíbe el ejercicio de actividades de recogida, aceptación, registro y transmisión de las propuestas de apuestas, en concreto de las relativas a acontecimientos deportivos, cuando no se dispone de una concesión o una autorización de policía expedidas por el Estado miembro de que se trate, constituye una restricción a la libertad de establecimiento y a la libre prestación de servicios reconocidas en los artículos 43 y 49 CE respectivamente.

2º Corresponderá a los órganos jurisdiccionales remitentes comprobar si, en la medida en que limita el número de operadores en el sector de los juegos de azar, la normativa nacional responde verdaderamente al objetivo de evitar la explotación de las actividades en dicho sector con fines delictivos o fraudulentos.

3º Los artículos 43 y 49 CE deben interpretarse en el sentido de que se oponen a una normativa nacional como la controvertida en los asuntos principales, que excluye y continúa excluyendo del sector de los juegos de azar a los operadores constituidos bajo la forma de sociedades de capital cuyas acciones cotizan en los mercados regulados.

4º Los artículos 43 y 49 CE deben interpretarse en el sentido de que se oponen a una normativa nacional, como la controvertida en los asuntos principales, que impone una sanción penal a personas como los imputados en los litigios principales por haber ejercido una actividad organizada de recogida de apuestas sin disponer de la concesión o de la autorización de policía exigidas por la normativa nacional, cuando tales personas no hayan podido obtener las citadas concesiones o autorizaciones debido a que el Estado miembro de que se trate, infringiendo el Derecho comunitario, se haya negado a concedérselas.

II

ADMINISTRACIÓN CENTRAL

§ 2 REAL DECRETO-LEY 16/1977, DE 25 FEBRERO. REGULA ASPECTOS PENALES, ADMINISTRATIVOS Y FISCALES DE LOS JUEGOS DE SUERTE, ENVITE O AZAR Y APUESTAS

(BOE núm. 56, de 7 marzo [RCL 1977, 476])

✐ Este Real Decreto-ley permanece derogado en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Andalucía por Ley 2/1986, de 19 de abril.

Aunque no han cambiado sustancialmente ni en España ni en otros muchos países las concepciones generales en torno a los juegos de azar y a sus posibles consecuencias individuales, familiares y sociales, no se puede desconocer que los sistemas de prohibición absoluta frecuentemente han fracasado en la consecución de sus objetivos moralizadores y se han convertido de hecho en situaciones de tolerancia o de juego clandestino generalizado, con más peligros reales que los que se trataban de evitar y en un ambiente de falta de seguridad jurídica.

La renovación general de pautas de comportamiento colectivo que se está produciendo en el país, de un lado, y del otro la contemplación de las experiencias positivas consagradas, en materia específica de juegos, en otros países geográfica o culturalmente próximos al nuestro, inducen a iniciar nuevos derroteros en este campo, con objeto de asegurar con más eficacia el cumplimiento de objetivos ineludibles de tutela y protección social, al propio tiempo que se logran otras importantes finalidades complementarias de interés social y de defensa y fomento de los intereses fiscales, a través de la eliminación de la clandestinidad de los juegos y de la instauración de un sistema más progresivo de reglamentación uniforme de la materia y de control público de las actividades destinadas a hacer posible y normal la práctica de los mismos.

Las aludidas finalidades de interés social y de defensa de los intereses fiscales imponen la máxima urgencia en la promulgación de las normas necesarias. Coincidiendo sustancialmente con la opinión pública y, en especial, con el numeroso grupo de Procuradores firmantes de la proposición de Ley formulada sobre la materia en las Cortes Españolas, el Gobierno considera la legalización del juego medida adecuada para contribuir de forma destacada al impulso del sector turístico, cuyo peso es tan significativo e importante en el conjunto de la economía del país y cuya reactivación no admite espera.

A tales efectos, se estima necesario, y ello constituye el objetivo del presente Real Decreto-ley: Declarar formalmente la competencia que al Estado corresponde en nuestra Patria para llevar a cabo la regulación general, de la materia; proceder a la despenalización de los juegos de azar que se desarrollen con arreglo a dicha regulación y establecer una instrumentación adecuada de fiscalidad complementaria, que se estima imprescindible.

En su virtud, a propuesta del Consejo de Ministros en su reunión del día 25 de febrero de 1977, en uso de la autorización que me confiere el artículo 13 de la Ley de constitutiva de las Cortes, texto refundido de las Leyes Fundamentales, aprobado por Decreto 779/1967, de 20 de abril, y oída la Comisión a que se refiere el apartado 1 del artículo 12 de la citada Ley, dispongo:

Artículo 1.

1. Corresponde a la Administración del Estado la determinación de los supuestos en que los juegos de azar, rifas, tómbolas, apuestas y combinaciones aleatorias puedan ser autorizados, la reglamentación general de los mismos y la competencia para autorización y organización de las actividades específicas destinadas a hacer posible la práctica de aquéllos.

2. La Administración del Estado podrá asumir la responsabilidad de la organización de los juegos de azar y desempeñarla directamente o a través de Entidades públicas o privadas, en las condiciones que reglamentariamente se determinen.

3. La Lotería Nacional, los sorteos realizados por la Organización Nacional de Ciegos, el Patronato de Apuestan Mutuas Deportivas Benéficas y las demás apuestas deportivas continuarán regulándose por sus normas privativas y no quedarán regulándose por sus normas privativas y no quedarán afectadas en ningún aspecto por la presente disposición.

Artículo 2.

Los artículos 349 y 350 del Código Penal quedan redactados como sigue:

«Art. 349. Los Banqueros y Dueños, Directores, Gerentes o Encargados de casas de juego de suerte, envite o azar no autorizadas o que estándolo, permitan en sus establecimientos la práctica de juegos de esa clase no autorizados, serán castigados con las penas de arresto mayor y multa de 10.000 a 50.000 pesetas y, en caso de reincidencia, con las de prisión menor y multa de 10.000 a 100.000 pesetas. La sentencia podrá decretar la disolución de las Sociedades o Asociaciones titulares de las casa o responsables de las actividades que en ella se desarrollen.

Para los delitos previstos en el párrafo anterior, los Tribunales, apreciando las circunstancias del delincuente, podrán elevar la multa hasta 2.000.000 de pesetas. También podrán, en atención a las condiciones personales del culpable, imponer la penas pena de inhabilitación absoluta o especial.

Los jugadores que concurrieren a casas de juego no autorizadas o que, en las autorizadas, tomen parte en juegos de suerte, envite o azar no permitidos, serán castigados con las penas de arresto mayor y multa de 10.000 a 20.000 pesetas.

Art. 350. El dinero, los efectos y los instrumentos y demás útiles destinados a juegos no autorizados caerán en comiso, cualquiera que sea el lugar donde se hallen».

Artículo 3.

Con independencia de los tributos estatales y locales a que estén sometidas, con arreglo a la legislación vigente, las Sociedades o Empresas que desarrollan las actividades a que se refiere el presente Real Decreto-ley, los casinos y demás locales, instalaciones o recintos autorizados para el juego, quedarán sujetos a la tasa fiscal sobre rifas, tómbolas, apuestas y combinaciones aleatorias, en las siguientes condiciones:

1º Hecho imponible: Constituirá el hecho imponible la autorización, celebración y organización de juegos de suerte, envite o azar.

2º Sujeto pasivo: Serán sujetos pasivos de la tasa los organizadores y las Empresas cuyas actividades incluyan la celebración de juegos de suerte, envite o azar.

Serán responsables solidarios de la tasa los dueños y empresarios de los locales donde se celebren.

3º Base imponible: Será base imponible de la tasa, los ingresos brutos que los casinos obtengan procedentes del juego o las cantidades que los jugadores dediquen a su participación en los juegos que tengan lugar en los distintos locales, instalaciones o recintos donde se celebren juegos de suerte, envite o azar.

La base imponible se determinará en régimen de estimación directa y objetiva. En el primer caso, el sujeto pasivo quedará obligado a realizar la liquidación tributaria en la forma y casos que reglamentariamente se determine.

✐ Redacción según Ley 23/2001, de 27 de diciembre, de Presupuestos Generales del Estado para el año 2002.

⇒ Véase el artículo 5 de la Ley 4/2006, de 22 de diciembre, de Medidas Fiscales y Administrativas.

4º A partir de 1 de enero de 2002 regirán los siguientes tipos y cuotas fijas:

Tipos tributarios y cuotas fijas.

Uno. Tipos tributarios.

a) El tipo tributario general será del 20 por 100.

b) En los casinos de juego se aplicará la siguiente tarifa:

Porción de la base imponible comprendida entre euros	Tipo aplicable – Porcentaje
Entre 0 y 1.322.226,63	20
Entre 1.322.226,64 y 2.187.684,06	35
Entre 2.187.684,07 y 4.363.347,88	45
Más de 4.363.347,88	55

Dos. Cuotas fijas.

En los casos de explotación de máquinas o aparatos automáticos aptos para la realización de los juegos, la cuota se determinará en función de la clasificación de las máquinas realizada por el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, aprobado por **el Real Decreto 2110/1998, de 2 de octubre**, según las normas siguientes:

A) Máquinas tipo «B» o recreativas con premio:

a) Cuota anual: 2.845,80 euros.

b) Cuando se trate de máquinas o aparatos automáticos tipo «B» en los que puedan intervenir dos o más jugadores de forma simultánea y siempre que el juego de cada uno de ellos sea independiente del realizado por otros jugadores, serán de aplicación las siguientes cuotas:

Máquinas o aparatos de dos jugadores: Dos cuotas con arreglo a lo previsto en la letra a) anterior.

Máquinas o aparatos de tres o más jugadores: 5.797,57 euros, más el resultado de multiplicar por 2.235 el producto del número de jugadores por el precio máximo autorizado para la partida.

B) Máquinas tipo «C» o de azar:

a) Cuota anual: 4.020,77 euros.

Tres. Los tipos tributarios y cuotas fijas podrán ser modificados en las Leyes de Presupuestos.

Cuatro. En caso de modificación del precio máximo de 20 céntimos de euro autorizado para la partida en máquinas de tipo «B» o recreativas con premio, la cuota tributaria de 2.845,80 euros de la tasa fiscal sobre juegos de suerte, envite o azar, se incrementará en 65,45 euros por cada cuatro céntimos de euro en que el nuevo precio máximo autorizado exceda de 20 céntimos de euro.

Si la modificación se produjera con posterioridad al devengo de la tasa, los sujetos pasivos que exploten máquinas con permisos de fecha anterior a aquélla en que se autorice la subida deberán autoliquidar e ingresar la diferencia de cuota que corresponda en la forma y plazos que determine el Ministerio de Economía y Hacienda.

No obstante lo previsto en el párrafo anterior, la autoliquidación e ingreso será sólo del 50 por 100 de la diferencia, si la modificación del precio máximo autorizado para la partida se produce después del 30 de junio.

✐ Ap. 4º modificado por art. 67.2 de Ley 23/2001, de 27 diciembre y prorrogado las tarifas para 2005 por art. 66.3 de Ley 2/2004, de 27 diciembre.
Véase el artículo 5 de la Ley 4/2006, de 22 de diciembre, de Medidas Fiscales y Administrativas.

5º Devengo.

1. La tasa se devengará con carácter general por la autorización y, en su defecto, organización o celebración del juego.

✐ Ap. 5º.1 modificado por art. 77 de Ley 31/1990, de 27 diciembre.

2. Tratándose de máquinas o aparatos automáticos aptos para la realización de juegos de azar, la tasa será exigible por años naturales, devengándose en 1 de enero de cada año en cuanto a los autorizados en años anteriores. En el primer año, el devengo coincidirá con la autorización, abonándose en su entera cuantía según los importes fijados en el apartado 4º anterior, salvo que aquélla se otorgue después del 1 de julio, en cuyo caso por ese año se abonará solamente el 50 por 100 de la tasa.

El ingreso de la tasa se realizará en pagos fraccionados trimestrales iguales, que se efectuarán entre los días 1 y 20 de los meses de enero, abril, julio y octubre.

No obstante, en el primer año de autorización, el pago de los trimestres ya vencidos o corrientes deberá hacerse en el momento de la autorización, abonándose los restantes de la misma forma establecida en el párrafo anterior.

✐ Ap. 5º.2 modificado a partir 1-1-1991 por art. 77 de Ley 31/1990, de 27 diciembre.

3. Reglamentariamente se determinará la forma y el tiempo en que el pago ha de realizarse en cada caso, así como los supuestos en que será obligatoria la utilización de cartones y papeletas para la celebración de los respectivos juegos, rifas, tómbolas, apuestas y combinaciones aleatorias, expedidos o estampados por el Servicio Nacional de Loterías y numerado correlativamente. En estos casos dichos cartones y papeletas tendrán la consideración jurídica de «efectos estancados».

✐ Ap. 5º modificado por art. 2 de Real Decreto-ley 8/1982, de 30 abril.

6º Sanción:

1. Con independencia de las sanciones que correspondan por aplicación de las disposiciones tributarias, la falta de pago de la tasa o la ocultación total o parcial de la base imponible determinará, automáticamente, la suspensión de la autorización administrativa durante un plazo máximo de seis meses. La reincidencia se sancionará con la pérdida definitiva de la autorización.

2. En la tasa que grava la explotación de máquinas o aparatos automáticos aptos para la realización de juegos de azar la efectividad de la suspensión temporal o definitiva de la autorización administrativa, a que se refiere el número anterior, se llevará a cabo mediante el precinto de la máquina o aparato a que la infracción se refiera. La misma máquina o aparato será asimismo embargada, quedando afecta al pago de las cantidades que en cada caso proceda.

✐ Ap. 6º.2 renumerado por art. 3 de Real Decreto-ley 8/1982, de 30 abril. Su anterior numeración era ap. único.

7º Conforme a lo previsto en el artículo 13.seis de la Ley de Cesión de Tributos del Estado a las

Comunidades Autónomas y de Medidas Fiscales Complementarias, las bases, tipos tributarios y cuotas fijas, devengo, exenciones y bonificaciones tributarias, serán las aprobadas por la Comunidad Autónoma.

Las normas relativas a base imponible, tipos tributarios y cuotas fijas así como devengo, previstas, respectivamente, en los apartados tercero, cuarto y quinto del presente artículo, serán de aplicación en defecto de norma dictada por la Comunidad Autónoma o si ésta no hubiese asumido competencias normativas en materia de tasa fiscal sobre juegos de suerte, envite o azar.

✐ Ap. 7º modificado por art. 32 de Ley 14/1996, de 30 diciembre.

Artículo 4.

1. Se autoriza al Gobierno:

a) Para dictar, a propuesta del Ministro de la Gobernación, las disposiciones complementarias que sean precisas para la consecución de las finalidades perseguidas por el presente Real Decreto-ley, determinando las sanciones administrativas que puedan imponerse para corregir las infracciones de aquéllas.

b) Para dictar, a propuesta del Ministro de Economía y Hacienda, la normativa necesaria para la gestión, liquidación, recaudación e inspección de la tasa a que se refiere el artículo anterior y para determinar el régimen de control de exportación de divisas por jugadores residentes en el extranjero.

No obstante, la regulación referida a la gestión, liquidación, recaudación e inspección de la tasa sólo será de aplicación en defecto de norma dictada por la Comunidad Autónoma o si ésta no hubiese asumido competencias normativas en materia de tasa fiscal sobre juegos de suerte, envite o azar.

✐ Ap. 1 b) modificado por art. 32.2 de Ley 14/1996, de 30 diciembre.

c) Para determinar, a propuesta del Ministro de Industria, el régimen de iniciación y funcionamiento de actividades de fabricación de material para juegos de azar.

2. Se autoriza al Ministerio de la Gobernación para establecer reglas especiales en cuanto a la constitución y funcionamiento de Sociedades de casinos de juego.

La participación extranjera en el capital de las Sociedades o Empresas que se dediquen a las actividades reguladas en este Real Decreto-ley será determinada reglamentariamente cuando el Gobierno decida que dicha participación sea inferior al porcentaje que venga fijado con carácter general.

Artículo 5.

Del presente Real Decreto-ley se dará cuenta inmediata a las Cortes Españolas.

§ 3 DECRETO 444/1977, DE 11 MARZO. COMPLEMENTA EL REAL DECRETO-LEY 16/1977, DE 25 FEBRERO, REGULADOR DE ASPECTOS PENALES, ADMINISTRATIVOS Y FISCALES

(BOE núm. 71, de 24 marzo [RCL 1977, 619])

✐ No es aplicable en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Andalucía por disp. derog. 1 de Ley 2/1986, de 19 abril.

El Real Decreto-ley 16/1977, de 25 de febrero, por el que se regulan los aspectos penales, administrativos y fiscales de los Juegos de suerte, envite o azar y de las apuestas, ha cumplido el objetivo estricto de obviar los espectáculos de carácter general que impedían la autorización y práctica de los Juegos de azar, mediante la modificación de los artículos correspondientes del Código Penal, y ha instrumentado los mecanismos fiscales que era necesario arbitrar para alcanzar las finalidades de carácter complementario implícitas en el cambio de política que se ha producido en la materia.

Habida cuenta de la finalidad concreta perseguida, así como del contenido mínimo del citado Real Decreto-ley, resulta evidente la necesidad de complementarlo mediante una disposición de carácter global que constituya el marco general normativo de los Juegos, en el que se sienten las bases orgánicas y procedimentales de la materia y se contemplen tanto los Juegos de suerte, envite o azar como las rifas y tómbolas, y tanto las actividades de los Casinos de Juego, como el Juego en Círculos de Recreo y en establecimientos turísticos, abriendo así las puertas a la promulgación de las correspondientes reglamentaciones específicas relativas a todos y cada uno de los aspectos señalados.

Al cumplimiento de la expresada finalidad, sirviendo de puente entre el Real Decreto-ley y los distintos reglamentos especiales, se dirige el presente Real Decreto, que tiene su causa y fundamento jurídico en lo dispuesto en el artículo cuarto, a) de aquél, según el cual se autoriza al Gobierno para dictar las disposiciones complementarias que sean precisas para el logro de las finalidades perseguidas por aquél.

En su virtud, a propuesta del Ministro de la Gobernación y previa deliberación del Consejo de Ministros en su reunión del día 11 de marzo de 1977, dispongo:

Artículo 1. Ámbito de aplicación.

Uno. La competencia atribuida a la Administración del Estado por el artículo primero del Real Decreto-ley 16/1977, de 25 de febrero, se ejercerá sobre la totalidad de los Juegos o actividades en los que se aventuren cantidades de dinero u objetos económicamente evaluables, en forma de envites o traviesas sobre los resultados, y que permitan su transferencia entre los participantes.

Los referidos Juegos o actividades quedarán sometidos a las normas del presente Real Decreto, con independencia de que predomine en ellos el grado de habilidad, destreza o maestría de los participantes, o sean exclusiva o primordialmente de suerte, envite o azar, y tanto si se desarrollan mediante la utilización de máquinas automáticas, como si se llevan a cabo a través de la realización de actividades humanas.

Dos. Quedan únicamente excluidos del ámbito del presente Real Decreto los juegos o competiciones de puro pasatiempo o recreo, constitutivos de usos sociales de carácter tradicional o familiar que produzcan entre los jugadores transferencias de escasa importancia económica, siempre que no sean objeto de explotación lucrativa por los jugadores o por personas ajenas a ellos y sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 2, apartado 4. La práctica de estos juegos y competiciones se entiende lícita sin que se precise para ello autorización administrativa y sin perjuicio de las competencias que correspondan a las autoridades administrativas por razones distintas a la mera práctica del juego o por motivos de orden público.

✐ Ap. 2 modificado por art. 1 de Real Decreto 2709/1978, de 14 octubre.

Artículo 2. Catálogo de Juegos.

Uno. Será requisito indispensable para la practica de los Juegos a que se refiere el apartado primero del artículo anterior su inclusión en el Catálogo de Juegos, que será confeccionado con arreglo a los criterios siguientes:

a) La salvaguardia de la moral y el orden público y la prevención de perjuicios a terceros.

b) La transparencia en el desarrollo de los Juegos y la garantía de que no se puedan producir fraudes.

c) Las posibilidades de llevar y controlar la contabilidad de todas las operaciones realizadas.

Dos. El Catálogo, así como las altas y bajas en el mismo, se aprobará mediante Orden del Ministerio del Interior, a propuesta de la Comisión Nacional del Juego y previo informe del Ministerio de Hacienda.

✐ Ap. 2 modificado por art. 1 de Real Decreto 2709/1978, de 14 octubre.

Tres. El Catálogo especificará para cada Juego:

a) La distintas denominaciones con que sea conocido y sus posibles modalidades.

b) Los elementos necesarios para su desarrollo.

c) Las reglas esenciales aplicables al mismo.

d) Los condicionamientos y prohibiciones que se considere necesario imponer a su práctica.

Cuatro. La explotación pública de todo tipo de juegos que se realicen mediante máquinas o aparatos automáticos, den o no premios de cualquier naturaleza a los jugadores y estén o no incluidos en el apartado 2º del artículo 1 del presente Real Decreto, está sometida a autorización administrativa previa del Ministerio del Interior. Estas autorizaciones se ajustarán a las normas que dicho Ministerio dicte, a propuesta de la Comisión Nacional del Juego, las cuales habrán de establecer:

a) Los diferentes tipos o categorías de las máquinas.

b) Sus características generales en cuanto a valores de las partidas o apuestas y plan de ganancias, en su caso.

c) El procedimiento de autorización de cada tipo de máquinas, a la que deberá preceder el informe del Ministerio de Industria y Energía sobre sus características técnicas.

d) Los locales donde podrán ser instaladas, según sus categorías.

✐ Ap. 4 modificado por art. 1 de Real Decreto 2709/1978, de 14 octubre.

Artículo 3. Casinos de Juego.

Uno. Solamente podrá autorizarse con carácter permanente la organización de toda clase de Juegos incluidos en el Catálogo a los establecimientos que, con la denominación de Casinos de Juego, tengan por objeto específico la explotación mercantil de tal organización.

Dos. Las autorizaciones para la instalación, apertura y funcionamiento de Casinos de Juego se otorgarán discrecionalmente por el Ministerio de la Gobernación, ateniéndose a la planificación del conjunto que, respecto a la totalidad del territorio nacional, apruebe el gobierno a propuesta de los Ministerios de la Gobernación y de Información y Turismo. Dicha planificación determinará las zonas en que, por su adecuada infraestructura turística, puedan ser instalados los Casinos de Juego, así como el número máximo de establecimientos que podrán ser autorizados en cada zona.

Tres. El Ministerio de la Gobernación dictará las normas reguladoras de las autorizaciones, organización y funcionamiento de los Casinos de Juego.

⇒ REAL DECRETO 1337/1977, DE 10 DE JUNIO, POR EL QUE SE APRUEBAN LAS NORMAS PARA INSTALACIÓN DE CASINOS DE JUEGO

El establecimiento de casinos de juego en España, habida cuenta de la inexistencia de estos centros durante más de cincuenta años y la trascendencia social y económica que implica su funcionamiento, requiere una estudiada planificación que debe ser acordada por el Gobierno, en cumplimiento de lo dispuesto en el artículo tercero del Real Decreto 444/1977, de 11 de marzo. Esta planificación posee tres aspectos, referidos, respectivamente, al número total de casinos a autorizar, a su distribución armónica por todo el territorio nacional y, por último, a la posibilidad de excluir la instalación de casinos en determinadas zonas de alto nivel de urbanización.

En cuanto al número total de casinos, eliminados de antemano, por razones obvias, tanto el criterio de libertad absoluta de instalación cuanto el opuesto de una contingentación extremada, se ha optado por una pauta de moderación que se apoya en una estimación del volumen previsible de la demanda real de instalaciones de juego y en la aplicación de un módulo de proporcionalidad respecto a la población, empleado con éxito por los países europeos que han legalizado el juego en los últimos años y que se plantearon problemas de planificación similares a los nuestros.

Sin embargo, el número fijado no puede tener otra función que la de mero techo o referencia máxima; y las actuaciones que tiendan a alcanzar el límite que representa habrán de ser moderadas por un criterio de escalonamiento temporal, para que la apertura del número total previsto de casinos no tenga lugar sino paulatinamente a lo largo de un período de dos años.

La segunda cuestión referida anteriormente ha sido resuelta sobre la base de emplear, en lugar de una zonificación rígida y de una distribución territorial del cupo, un conjunto de criterios de preferencia para decidir entre las diversas solicitudes de autorización que se formulen. Ello no conlleva confusión alguna, ni aboca a una total e inconveniente discrecionalidad, por cuanto los criterios utilizados son de naturaleza estrictamente objetiva, si bien dotados de la necesaria flexibilidad, y, por lo demás, deberán jugar en el marco de un tramite nacional de concurrencia y valoración conjunta de las diversas solicitudes.

El último de los problemas antes reseñados ha sido resuelto con el criterio de prohibir la instalación de casinos de juego dentro de los municipios que superen una determinada cota de población, así como de los comprendidos

dentro de las áreas metropolitanas o comarcas de las grandes unidades urbanas existentes en nuestro país. Con ello no se pretende tanto dificultar la accesibilidad de los casinos a los potenciales clientes nacionales cuanto asegurar la instalación de aquéllos en lugares o zonas de destino preferentemente turístico que, obviamente, se localizan fuera de las grandes unidades urbanas.

En su virtud, a propuesta de los Ministros de la Gobernación y de Información y Turismo, de acuerdo con el informe de la Comisión Nacional del Juego y previa deliberación del Consejo de Ministros en su reunión del día 10 de junio de 1977, dispongo:

Artículo Primero.

El número del casinos que se autoricen en el territorio nacional, durante lo dos años siguientes a la fecha de promulgación del presente Real Decreto, no podrá exceder de dieciocho.

Artículo Segundo.

Las autorizaciones a que se refiere el artículo anterior se otorgarán de la manera siguiente:

a) A la publicación de la presente disposición quedará abierto un plazo de dos meses, durante el cual, los promotores podrán formular sus solicitudes en los términos previstos en el reglamento provisional de casinos de juego.

b) El Ministerio de la Gobernación, a propuesta de la Comisión Nacional del Juego, resolverá conjuntamente sobre la totalidad de las propuestas formuladas otorgando un máximo de diez autorizaciones.Transcurrido un año de vigencia de la presente disposición, quedará abierto un nuevo plazo de dos meses para solicitar el resto de las autorizaciones no otorgadas en la primera convocatoria, y cuya resolución se efectuará en la misma forma.

c) Si en esta segunda convocatoria no quedasen otorgadas el número máximo de autorizaciones a que se refiere el artículo primero, el Ministerio de la Gobernación podrá abrir nuevos plazos de formulación de solicitudes, hasta que dicho número quede cubierto por completo.

Artículo Tercero.

1. En las convocatorias a que se refiere el artículo anterior, las autorizaciones se otorgarán con arreglo a los siguientes criterios:

a) Tendrán preferencia las solicitudes que, en igualdad de los elementos a que se refiere el apartado siguiente, se formulen para casinos a situar en provincias de mayor densidad turística o en provincias o ciudades fronterizas.

A estos efectos, se entenderá por densidad turística la relación ponderada entre el coeficiente del número de camas hoteleras por cada mil habitantes y el coeficiente de ocupación de estas plazas turísticas por extranjeros; y por provincias o ciudades fronterizas, las que lo sean geográficamente o tengan en su territorio un aeropuerto internacional.

b) Si las solicitudes se formulasen para una misma provincia, las resoluciones se adoptarán mediante una valoración conjunta de los siguientes factores: localización del casino, tecnología para la organización del establecimiento, garantías personales y financieras, participación en el capital de entidades públicas, calidad ofrecida de las instalaciones y servicios complementarios y medidas de seguridad proyectadas.

2. El Ministerio de la Gobernación, al otorgar las autorizaciones, se sujetará a un principio de distribución armónica de los establecimientos entre las diferentes zonas geográficas. En ningún caso podrán autorizarse más de dos casinos dentro de la misma provincia.

Artículo Cuarto.

No podrá autorizarse la instalación de casinos dentro del término municipal de las ciudades que en la fecha de formularse la solicitud tuvieran más de trescientos mil habitantes de derecho, ni de las comprendidas en las áreas metropolitanas de Madrid, Barcelona, Valencia y Bilbao.

DISPOSICIÓN FINAL

El presente Real Decreto entrará en vigor el día siguiente a su publicación en el «Boletín Oficial del Estado».

Artículo 4. Juego en círculos y establecimientos turísticos.

1. Fuera de los establecimientos a que se refiere el artículo anterior, los juegos de suerte, envite o azar sólo podrán ser practicados en las salas de bingo; en las salas de juego a que se refiere el apartado 3 de este artículo y en los buques de pasajeros.

2. Las autorizaciones para la instalación y funcionamiento de salas de bingo se otorgarán con arreglo al Reglamento que dicte el Ministerio del Interior, a propuesta de la Comisión Nacional del Juego. Podrán ser titulares de estas autorizaciones las Sociedades o Asociaciones deportivas, culturales o benéficas, y las personas físicas o jurídicas propietarias de establecimientos turísticos, siempre que en cada caso reúnan las condiciones y requisitos que se establezcan reglamentariamente.

Podrán constituirse Empresas de servicios que, bajo la forma de sociedades anónimas y previa autorización administrativa, contraten con las Entidades a que se refiere el apartado anterior la gestión del juego del bingo, asumiendo frente a la Administración la responsabilidad del mismo.

3. Podrá asimismo autorizarse la explotación de determinados juegos, de entre los comprendidos en el Catálogo, a las personas, Sociedades o Asociaciones titulares de círculos de recreo y establecimientos turísticos. Dentro de este concepto se entenderán comprendidos en todo caso los casinos y círculos tradicionales, los clubes náuticos, estaciones de montaña, tiros de pichón, parques de atracciones, establecimientos hoteleros, complejos turísticos deportivos y clubes privados, siempre que reúnan los requisitos que al efecto se establezcan en el Reglamento que dictará el Ministerio del Interior, a propuesta de la Comisión Nacional del Juego.

Dicho Reglamento determinará:

a) Las limitaciones de acceso a los juegos que se practiquen en estos establecimientos.

b) El ámbito de las autorizaciones, que únicamente podrán otorgarse para juegos, locales y días concretos y determinados. En ningún caso podrán otorgarse autorizaciones para la práctica continuada

de los juegos o de validez permanente, habiendo de sujetarse aquéllas a la planificación de conjunto que apruebe la Comisión Nacional del Juego.

c) La delimitación de las zonas próximas a los casinos de juego donde no podrán otorgarse autorizaciones de las previstas en este apartado, así como los casos y formas en que la gestión y responsabilidad del juego deberá ser asumida por dichos casinos, o por Empresas de servicios constituidas exclusivamente para tal fin y que sean autorizadas en las condiciones que reglamentariamente se determinen.

4. La práctica de los juegos comprendidos en el Catálogo y en el presente Real Decreto podrá ser autorizada en los buques de pasaje de bandera nacional que cubran líneas regulares de pasaje y sean explotados, en propiedad o en fletamento, por Empresas navieras españolas inscritas en el Registro de Empresas Marítimas, cuya flota propia, en buques de pasaje, alcancen, como mínimo, un tonelaje de registro bruto de 25.000 toneladas. Las autorizaciones concretas señalarán las condiciones de explotación de los juegos, aplicando por analogía las disposiciones de los reglamentos que se dicten en desarrollo del presente Real Decreto.

5. Las autorizaciones a que se refieren los apartados anteriores serán otorgadas y revocadas discrecionalmente por el Ministerio del Interior, a propuesta de la Comisión Nacional del Juego. Las autorizaciones tendrán carácter temporal, y su no prórroga no dará derecho a indemnización alguna.

✐ Modificado por art. 1 de Real Decreto 2709/1978, de 14 octubre.

Artículo 5. Rifas y tómbolas.

Uno. La celebración de rifas y tómbolas se sujetará al Reglamento que se aprobará por la Presidencia del Gobierno, a propuesta de los Ministerios de Hacienda y de la Gobernación.

Dos. La autorización de rifas y tómbolas se otorgará por los Gobernadores Civiles o por el Ministerio de la Gobernación, en caso de que su ámbito exceda al de una provincia, previa conformidad del Ministerio de Hacienda en uno y otro supuesto.

Tres. Sólo podrán ser autorizadas las rifas y tómbolas benéficas, las de utilidad pública y las particulares.

Artículo 6. Prohibiciones de admisión.

Uno. Con independencia de las prohibiciones especiales que puedan establecer los reglamentos particulares de cada modalidad de Juego, la entrada en los locales de Juego a que se refieren los artículos tercero y cuarto del presente Real Decreto, estará prohibida a:

a) Los menores de veintiún años, aunque se encuentren emancipados.

b) Los funcionarios civiles o militares que manejen fondos públicos.

c) Los que por decisión judicial hayan sido declarados incapaces, pródigos o culpables de quiebra fraudulenta, en tanto no sean rehabilitados.

d) Las personas que se encuentren en situación de libertad condicional o sometidas al cumplimiento de medidas de seguridad.

e) Las personas que den muestras de encontrarse en estado de embriaguez o de sufrir enfermedad mental, y a los que pueden perturbar el orden, la tranquilidad o el desarrollo de los Juegos.

f) Las personas que pretendan entrar portando armas u objetos que puedan utilizarse como tales.

Dos. Los Ministerios civiles y militares, las Corporaciones Locales y los Órganos rectores de Organismos autónomos podrán imponer, con carácter general, a los cargos y funcionarios de ellos dependientes, o a categorías concretas de los mismos, prohibiciones de acceso a los locales de juego antes mencionados que se encuentren en el territorio de la provincia de su residencia, cuando así lo aconsejen razones de moralidad o prestigio de la función.

Artículo 7. Comisión Nacional del Juego.

Uno. Como Órgano Central de coordinación, estudio y control de las actividades relacionadas con los Juegos de azar, se constituye la Comisión Nacional del Juego.

Dos. La Comisión Nacional del Juego estará presidida por el Subsecretario de la Gobernación, y formaran parte de ella los siguientes Vocales:

– Un representante, con categoría de Director general de los Ministerios de Justicia, Hacienda, Trabajo, Industria e Información y Turismo.

– El Director general de Seguridad.

– El Delegado nacional de Educación Física y Deportes.

– Cuatro Vocales designados por el Ministro de la Gobernación, dos de los cuales habrán de ser, respectivamente, un Presidente de la Diputación y un Alcalde.

– El Secretario general técnico del Ministerio de la Gobernación, que actuará como secretario, con voz y voto.

Tres. Corresponde a la Comisión Nacional del Juego:

a) Proponer al Ministerio de la Gobernación el Catálogo de Juegos, así como las Órdenes de Altas y Bajas en el mismo.

b) Proponer al Ministerio o Ministerios competentes las disposiciones reglamentarias previstas en los artículos tercero, apartado tercero, cuarto, apartado tercero, y quinto, apartado primero.

c) Proponer al Ministerio de la Gobernación las resoluciones sobre solicitudes de autorización de Casinos de Juego, así como sobre las previstas en los artículos cuarto, apartado cuarto, y quinto, apartado segundo, del presente Real Decreto.

d) Emitir informe previo a la planificación para el establecimiento de los Casinos de Juego, y elaborar y proponer al Ministerio de la Gobernación la planificación prevista en el artículo cuarto, apartado segundo, de la presente disposición.

e) Emitir los informes que en materia de Juegos de azar les sean interesados por los Organismos competentes.

f) Elevar las mociones y propuestas que estime convenientes.

g) Las restantes competencias que se le atribuyan por los Reglamentos previstos en el presente Real Decreto o por otras disposiciones.

Cuatro. La Comisión Nacional del Juego podrá recabar la colaboración y apoyo de los expertos que aconseje el mejor desempeño de sus funciones.

✐ Modificado por art. 1 de Real Decreto 2709/1978, de 14 octubre.

Artículo 8. Régimen de control.

Uno. El control del cumplimiento de las obligaciones que imponen el presente Real Decreto, los Reglamentos previstos en el mismo, las normas fiscales y las autorizaciones otorgadas en el mismo, las normas fiscales y las autorizaciones otorgadas en su ejecución a los titulares de éstas será ejercido por los funcionarios correspondientes de los Ministerios de Hacienda y de la Gobernación. Los Ministerios de Información y Turismo y de Industria podrán designar funcionarios para llevar a cabo el control de las actividades en materia de su competencia que se practiquen en los locales de Juego o en anejos a los mismos.

Dos. Los indicados funcionarios tendrán libre acceso a las salas o recintos de Juego, a los locales donde se presten servicios complementarios, así como a las restantes dependencias de las Sociedades o establecimientos que guarden relación directa con el Juego, el cual acceso no podrá serles prohibido o dificultado bajo ningún pretexto.

Tres. Los responsables de la Sociedad o establecimiento deberán poner a disposición de los Agentes de la Autoridad Gubernativa, de forma temporal o permanente, según lo precisen, una oficina en el mismo edificio, en local que se encuentre lo más próximo posible a las salas o dependencias que han de inspeccionar.

Cuatro. Sin perjuicio de lo dispuesto en el apartado primero, la Comisión Nacional del Juego podrá ordenar la realización de inspecciones en todos los locales en que se practiquen juegos de suerte, envite o azar, que podrán referirse a cualquiera de las materias en que son competentes los Ministerios mencionados en el apartado primero del presente artículo, salvo la relativa a la gestión e inspección de la tasa fiscal.

Artículo 9. Material del juego.

1. La práctica de los juegos de azar sólo podrá efectuarse con material ajustado a los tipos o modelos autorizados por la Comisión Nacional del Juego, cuando este material sea significativo, previo informe del Ministerio de Industria y Energía, respecto de las características técnicas del material y, en todo caso, de acuerdo con las prescripciones del Catálogo de Juegos.

⇒ Vid: O. de 6 de agosto de 1977, del Ministerio de Industria, por la que se dictan normas complementarias sobre la fabricación y distribución de material de juegos de suerte, envite o azar.

La Comisión Nacional del Juego, previo informe del Ministerio de Industria y Energía, podrá revocar discrecionalmente las autorizaciones concedidas a los tipos o modelos mencionados, quedando automáticamente prohibida su fabricación e importación.

2. La instalación, ampliación y traslado de industrias dedicadas a la fabricación de material de

juego de todas clases quedará sometida al régimen de autorización administrativa previa, y su funcionamiento, a las normas que al efecto se dicten por los Ministerios del Interior y de Industria y Energía. El Estado podrá asumir, en régimen de monopolio, la competencia para la fabricación de determinados elementos para la práctica de los juegos de azar.

3. La importación de material destinado a la práctica de juegos de azar se someterá a las siguientes reglas:

a) Sólo podrá ser objeto de importación el material destinado a la práctica de los juegos comprendidos en el Catálogo. El material que se destine a la realización de juegos no incluidos en el Catálogo se considera artículo de importación prohibida, a efectos de lo establecido en la disposición preliminar 8ª del vigente Arancel de Aduanas.

b) El régimen de comercio de estos productos será el de licencia de importación, a cuyo otorgamiento deberá preceder, en todo caso, el informe de la Comisión Nacional del Juego, que será vinculante si se pronunciase negativamente sobre la procedencia de la importación.

c) Las licencias de importación sólo podrán ser otorgadas a quienes acrediten ser titulares de una autorización administrativa para la organización de juegos de azar, conferida con arreglo a las normas que se dicten en desarrollo del presente Real Decreto, y a los distribuidores y fabricantes nacionales de material que sean autorizados por la Comisión Nacional del Juego.

4. Los elementos de juego que no se hallen amparados por una licencia de importación concedida con arreglo a lo dispuesto en el apartado anterior, caso de ser de fabricación extranjera; los fabricados en España por industrias no autorizadas específicamente para ello y los que se hallen en poder de personas o Entidades no autorizadas para la práctica de juegos de azar, serán objeto de comiso y de destrucción. Sus propietarios o poseedores serán sancionados con arreglo a la legislación de contrabando o, en su caso, a las normas que se contienen en el artículo siguiente.

5. Los fabricantes, sus representantes y los titulares de autorizaciones para la práctica de juegos de suerte, envite o azar, serán responsables de que en todo momento el material de juego utilizado sea idóneo al fin propuesto y plenamente adecuado para la correcta práctica del juego.

✐ Modificado por art. 1 de Real Decreto 2709/1978, de 14 octubre.

Artículo 10. Infracciones y sanciones.

Uno. Con independencia de lo dispuesto en los artículos trescientos cuarenta y nueve y trescientos cincuenta del Código Penal y de las infracciones que tipifiquen los Reglamentos particulares de los juegos, queda prohibida la realización de cualquiera de los actos siguientes:

a) Ceder por cualquier título las autorizaciones para la práctica de Juegos de azar, salvo con los requisitos y en las condiciones que se fijen en los Reglamentos.

b) Practicar juegos de azar con material o elementos que no se ajusten a lo dispuesto en el artículo anterior.

c) Asociarse con otras personas para fomentar la práctica de los juegos de suerte, envite o azar, al margen de las normas o autorizaciones legales.

d) Otorgar préstamos a los jugadores o apostantes en los lugares en que tengan lugar los juegos.

e) Efectuar publicidad de los juegos de azar que no haya sido previamente autorizada por la Comisión Nacional del Juego.

✐ Ap. 1 e) modificado por art. 1 de Real Decreto 2709/1978, de 14 octubre.

Dos. Las infracciones de lo dispuesto en el presente Real Decreto y de las normas de los Reglamentos particulares que se dicten en ejecución del mismo podrán ser sancionadas:

a) Con multas, que impondrán los Gobernadores civiles, hasta quinientas mil pesetas; el Ministro de la Gobernación, hasta dos millones, y el Consejo de Ministros, hasta cinco millones. Si la infracción hubiese determinado la producción de beneficios ilegítimos, la cuantía de la multa podrá exceder de los topes indicados hasta el duplo de la totalidad del beneficio ilegal obtenido.

b) Con la retirada temporal o definitiva de la autorización concedida.

Tres. Los reglamentos que se dicten en ejecución del presente Real Decreto determinarán concretamente las infracciones, las sanciones aplicables y el procedimiento para ello.

✐ Ap. 3 modificado por art. 1 de Real Decreto 2709/1978, de 14 octubre.

Cuatro. Lo dispuesto en el presente artículo se entenderá sin perjuicio de las facultades sancionadoras de los Ministerios de Hacienda y de Información y Turismo en el ámbito de sus respectivas competencias.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera. ...

✐ Derogada por disp. final 1 de Real Decreto 2709/1978, de 14 octubre.

Segunda.

Hasta tanto se dicte el reglamento particular que se prevé en el artículo quinto, las rifas continuarán sometidas al régimen hasta ahora vigente.

Tercera. ...

✐ Derogada por disp. final 1 de Real Decreto 2709/1978, de 14 octubre.

Cuarta.

Durante el primer año de vigencia de los reglamentos a que se refieren el artículo cuarto, apartado tercero, y la disposición transitoria primera del presente Real Decreto, las autorizaciones que en ellos se prevean serán otorgadas por el Ministro de la Gobernación, a propuesta de la Comisión Nacional de Juego.

✐ Prorrogada hasta la entrada en vigor del Reglamento definitivo del juego del bingo por disp. transit. de Real Decreto 2709/1978, de 14 octubre.

§ 4 LEY 62/2003, DE 30 DICIEMBRE. MEDIDAS FISCALES, ADMINISTRATIVAS Y DEL ORDEN SOCIAL

(BOE núm. 313, de 31 diciembre; rects. BB OO núm. 3, de 3 enero 2004 y núm. 79, de 9 abril 2004 [RCL 2003, 3093; RCL 2004, 5 y 892]) (art. 70)

TÍTULO IV

NORMAS DE GESTIÓN Y ORGANIZACIÓN ADMINISTRATIVA

CAPÍTULO I

De la gestión

[...]

Sección 5ª Gestión en materia de loterías y apuestas del Estado

Artículo 70. Comercialización de juegos de titularidad estatal fuera del territorio nacional.

1. Los juegos de titularidad estatal podrán comercializarse fuera del territorio nacional en las condiciones que se determinen por el Ministro de Hacienda.

2. En los convenios o contratos que celebre la entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado o entidades participadas por ésta para el cumplimiento de sus fines, con entidades extranjeras, cuyo objeto guarde relación con la participación de la entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado en sorteos comunes con otras Loterías de Estado, con la celebración en el extranjero de sorteos de juegos cuya gestión tenga encomendada y en general con la comercialización de dichos juegos fuera del territorio nacional, podrán incorporarse cláusulas tendentes a resolver las discrepancias que puedan surgir mediante fórmulas de arbitraje.

[...]

§ 5 LEY 24/2001, DE 27 DICIEMBRE. MEDIDAS FISCALES, ADMINISTRATIVAS Y DEL ORDEN SOCIAL

(BOE núm. 313, de 31 diciembre; rects. BB OO del Estado núms. 124 y 157, de 24 mayo y 2 julio 2002 [RCL 2001, 3248 y RCL 2002, 1348 y 1680]) (disp. adic. 20ª)

[...]

DISPOSICIONES ADICIONALES

[...]

Vigésima. Competencia para la autorización de Apuestas a nivel nacional y en el ámbito territorial superior al de una Comunidad Autónoma.

Corresponde al Estado, a través del Ministerio de Hacienda y, concretamente de la Entidad Pública Empresarial Loterías y Apuestas del Estado, ejercer la competencia, de conformidad con la normativa vigente, para la autorización del desarrollo de todo tipo de apuestas, cualquiera que sea el soporte de las mismas, boletos, medios informáticos o telemáticos, siempre que su ámbito de desarrollo, aplicación, celebración o comercialización abarque el territorio nacional o exceda de los límites de una concreta Comunidad Autónoma.

Se autoriza al Ministerio de Hacienda para dictar cuantas disposiciones de desarrollo fueran necesarias para el mejor cumplimiento de lo previsto en la presente disposición.

[...]

⇒ REAL DECRETO 2069/1999, DE 30 DE DICIEMBRE, POR EL QUE SE APRUEBA EL ESTATUTO DE LA ENTIDAD PÚBLICA EMPRESARIAL LOTERÍAS Y APUESTAS DEL ESTADO

El Organismo Nacional de Loterías y Apuestas del Estado (ONLAE) fue creado por la Ley 50/1984, de 30 de diciembre, de Presupuestos Generales del Estado para 1985, en el apartado 5 del artículo 87, como Organismo autónomo de carácter comercial con la naturaleza prevista en el artículo 4.1.b) de la Ley General Presupuestaria, de 4 de enero de 1977. Esta circunstancia supuso la integración y unificación de las instituciones que hasta ese momento venían gestionando los juegos de titularidad estatal, en concreto el Patronato de Apuestas Mutuas Deportivas Benéficas y el Servicio Nacional de Loterías.

La estructura, composición y funciones del Organismo Nacional de Loterías y Apuestas del Estado fue establecida, inicialmente, por el Real Decreto 904/1985, de 11 de junio, siendo modificada por el Real Decreto 1651/1995, de 13 de octubre.

La evolución en España del mercado relativo al sector de juegos, así como la competitividad que esta circunstancia implica, ha supuesto la necesidad de adaptarse al mismo a través de la creación de nuevos juegos y tecnologías. En este sentido debe señalarse, de forma importante, que la actividad del ONLAE no se ha mantenido inalterable durante este tiempo sino que ha llevado, de un lado, al restablecimiento de juegos como la lotería primitiva o la creación de modalidades de la anterior y de la lotería nacional, y de otro a la implantación de un avanzado sistema tecnológico en la participación de los juegos de que es titular. Y en esta línea de creación de modalidades de lotería, recientemente, se ha autorizado el establecimiento y explotación de la lotería instantánea o presorteada.

Las circunstancias señaladas ha hecho necesario que el Organismo se fuera configurando a esa realidad competitiva mediante una regulación normativa que, si bien ha sido válida, sin embargo no supone, en modo alguno, una correcta adecuación a las necesidades del mercado actual.

Esta modificación, que ya se veía necesaria, además, viene a ser obligatoria, en primer lugar, de acuerdo con la Ley de Organización y Funcionamiento de la Administración General del Estado, de 14 de abril de 1997, y, en segundo lugar, en adaptación a la anterior, de conformidad con la Ley 50/1998, de 30 de diciembre, de Medidas Fiscales, Administrativas y del Orden Social, en cuyo artículo 70 se establece la constitución del ONLAE como una entidad pública empresarial. La efectividad de las previsiones contenidas en esta última norma así como su desarrollo queda condicionada a la aprobación de un Estatuto de la entidad pública empresarial el cual, de acuerdo con el artículo 62.3 de la Ley 6/1997, de 14 de abril, ha de ser propuesto conjuntamente por los Ministros de Administraciones Públicas y de Economía y Hacienda.

Este hecho lleva a racionalizar la estructura básica que existía con anterioridad configurándose una Dirección Comercial, que coordine las diferentes actividades de carácter comercial y de «marketing» que de forma dispersa venían efectuándose, y una Dirección de Producción cuyas funciones serán la investigación y el estudio de las posibilidades de implantación de nuevos juegos, mercados o sistemas de participación, así como la logística de juegos y la coordinación de la informática de gestión aplicada a la actividad propia del Organismo, además de la gestión de la lotería nacional. Se establece, asimismo, una Dirección Económico Financiera y una Dirección de Servicios Corporativos.

De otra parte debe indicarse que, el carácter de la actividad que desarrolla el Organismo, la propia estructura competitiva del mercado de juegos y fundamentalmente el control y relaciones con los puntos de venta ubicados en la totalidad del territorio nacional, hacen preciso dotarle de una gran agilidad en sus funciones mediante la contratación administrativa con determinadas personas o entidades, denominados Delegados Comerciales de la entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado, y cuyas funciones, a nivel territorial, serán la gestión

operativa comercial, técnica y de mantenimiento de equipos de la totalidad de los juegos del Estado, siguiendo con ello las funciones que ya venían desempeñando desde hace años.

Se trata, en definitiva, de modernizar el Organismo Nacional de Loterías y Apuestas del Estado, modificando su estructura, y adecuando la misma a las funciones que ha de desempeñar, dotándole de nuevos mecanismos de planificación y control, de programación de objetivos, y de una gestión eficiente que posibilite la consecución de los fines que tiene asignados, permitiendo a su vez la adecuación de sus estructuras orgánicas y funcionales en aras de conseguir un mayor grado de eficacia y rendimiento.

De conformidad con el artículo 62.3 de la Ley 6/1997, el presente Real Decreto, sirviendo a los objetivos anteriormente citados establece la constitución efectiva del Organismo Nacional de Loterías y Apuestas del Estado como entidad pública empresarial, y aprueba sus Estatutos, determinando sus órganos de gobierno y su régimen jurídico, de personal, patrimonial, económico-financiero y de contratación. Asimismo adoptará la denominación comercial de entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado.

En su virtud, a propuesta conjunta de los Ministros de Economía y Hacienda y de Administraciones Públicas, de acuerdo con el Consejo de Estado y previa deliberación del Consejo de Ministros en su reunión del día 30 de diciembre de 1999, dispongo:

Artículo único. *Aprobación del Estatuto de la entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado.*

En los términos señalados, en el artículo 62.3 de la Ley 6/1997, de 14 de abril, de Organización y Funcionamiento de la Administración General del Estado, y, de conformidad con el artículo 70 de la Ley 50/1998, de 30 de diciembre, de Medidas Fiscales, Administrativas y del Orden Social, se aprueba el Estatuto de la entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado, como entidad de las previstas en el artículo 43.1.b) de la citada Ley 6/1997, cuyo texto se inserta a continuación. La efectividad de su funcionamiento se producirá en el momento de entrada en vigor del presente Real Decreto.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera. *Integración del personal.*

De conformidad con el precepto y norma indicados en el artículo anterior, el personal funcionario y laboral del Organismo Nacional de Loterías y Apuestas del Estado queda integrado en la nueva entidad pública empresarial desde su constitución, conservando los derechos que tuviera en este momento, sin perjuicio de la redistribución de efectivos que pudiera resultar procedente.

Segunda. *Patrimonio de la entidad pública empresarial.*

La entidad pública empresarial conservará todos los bienes, derechos y obligaciones integrantes del patrimonio del Organismo Nacional de Loterías y Apuestas del Estado en su marco jurídico anterior, subrogándose, asimismo, en la totalidad de derechos y obligaciones de éste.

Tercera. *Supresión de órganos.*

Quedan suprimidos los siguientes órganos con nivel orgánico de Subdirección General:

a) Gerencia de Lotería Nacional.
b) Gerencia Económica-financiera y de Administración.
c) Gerencia de Apuestas Deportivas, Lotería Primitiva y otros juegos.
d) Gerencia Técnica e Informática.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera. *Permanencia de unidades y modificación de la relación de puestos de trabajo.*

Las unidades y puestos de trabajo con nivel orgánico inferior a Subdirección General encuadrados en las unidades suprimidas o refundidas continuarán subsistentes hasta que se modifique la correspondiente relación de puestos de trabajo, pasando a depender provisionalmente de las unidades que correspondan, de acuerdo con las funciones que se les atribuyen por este Estatuto.

La entidad pública empresarial procederá a la modificación de la relación de puestos de trabajo para adaptarla a la reorganización prevista en su constitución, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 15 de la Ley 30/1984, en su relación por la Ley 23/1988, de 28 de julio. La citada modificación, adecuándose a las previsiones contenidas en esta norma, en ningún caso podrá generar incremento de gasto público, por encima de las cantidades presupuestadas en el capítulo I.

Segunda. *Primer inventario.*

La entidad pública, en cumplimiento de lo previsto en el artículo 22 del Estatuto, que figura como anexo de este Real Decreto, realizará el inventario inicial de los bienes en el plazo de nueve meses desde la entrada en vigor del presente Real Decreto.

Tercera. *Modificaciones del régimen económico-financiero, presupuestario, de contabilidad, intervención y control.*

De conformidad con el apartado 2 del artículo 70 de la Ley 50/1998, de Medidas Fiscales, Administrativas y del Orden Social, la entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado, en tanto no se proceda a la modificación del Real Decreto Legislativo 1091/1988, de 23 de septiembre, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley General Presupuestaria, se regirá por los preceptos de dicho texto aplicable a los organismos de carácter comercial, industrial, financiero y análogos, sin perjuicio de que le sea de aplicación lo establecido para las entidades públicas empresariales en el citado Texto Refundido.

Cuarta. *El Consejo Rector de Apuestas Deportivas.*

La composición del Consejo Rector de Apuestas Deportivas señalado en el artículo 14 de este Estatuto será establecida mediante Orden conjunta de los Ministerios afectados. Hasta entonces la composición será la establecida en el Real Decreto 2695/1986, de 19 de diciembre.

Quinta. *La normativa sobre Loterías y Apuestas del Estado.*

Hasta tanto se apruebe la nueva regulación de los juegos de titularidad estatal, de conformidad con lo dispuesto en el apartado 5 del artículo 70 de la Ley 50/1998, de 30 de diciembre, de Medidas Fiscales, Administrativas y del Orden Social, continúa vigente, en cuanto no se oponga a las previsiones de este Real Decreto, la Instrucción General de Loterías, aprobada por Decreto de 23 de marzo de 1956, y disposiciones posteriores, así como la legislación y reglamentos aplicables a los extintos Patronato de Apuestas Mutuas Deportivas Benéficas y Servicio Nacional de Loterías, así como al Organismo Nacional de Loterías y Apuestas del Estado en su anterior configuración jurídica.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única. *Derogación normativa.*

Quedan derogados:

1. El Real Decreto 904/1985, de 11 de junio, por el que se constituye el Organismo Nacional de Loterías y Apuestas del Estado.

2. El artículo 9 del Real Decreto 1082/1985, de 11 de junio, por el que se establece la clasificación, provisión, funcionamiento, traslado y supresión de las Administraciones de Loterías.

3. El Real Decreto 1651/1995, de 13 de octubre, por el que se modifica el Real Decreto 904/1985, ya citado anteriormente.

4. En general, cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo dispuesto en el presente Real Decreto.

DISPOSICIONES FINALES

Primera. *Facultad de desarrollo.*

Se faculta a los Ministros de Economía y Hacienda y de Administraciones Públicas para, en sus materias respectivas, dictar cuantas disposiciones y medidas se estimen necesarias para el desarrollo y aplicación de este Real Decreto.

Segunda. *Remisión normativa.*

Las referencias existentes en la legislación vigente al Organismo Nacional de Loterías y Apuestas del Estado, anterior al presente Real Decreto, se entenderán realizadas, a todos los efectos, a la entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado.

Tercera. *Entrada en vigor.*

El presente Real Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial del Estado».

§ 6 LEY 42/2006, DE 28 DICIEMBRE. PRESUPUESTOS GENERALES DEL ESTADO PARA EL AÑO 2007

(BOE núm. 311, de 29 diciembre; rect. BOE núm. 52, de 1 marzo 2007 [RCL 2006, 2324 y RCL 2007, 418]) (disp. final 14ª)

[...]

DISPOSICIONES FINALES

[...]

Decimocuarta. Modificación de la Ley 46/1985, de 27 de diciembre, de Presupuestos Generales del Estado para 1986.

Uno. Con efectos de 1 de enero de 2007 y vigencia indefinida se modifica el apartado Uno de la disposición adicional decimoctava, de la Ley 46/1985, de 27 de diciembre, de Presupuestos Generales del Estado para 1986, que queda redactada en los siguientes términos:

«Uno.a) A los efectos de lo previsto en los artículos 1.7 y 2.1.d) de la Ley Orgánica 12/1995, de 12 de diciembre, de Represión del Contrabando, se entiende prohibida la circulación, comercio, tenencia o producción de billetes, boletos, sellos, cartones, resguardos, máquinas o cualquier otro elemento, incluso técnico o informático, que constituya soporte en la práctica de juegos de azar, sorteos, loterías, apuestas y quinielas.

b) 1. Se encuentran prohibidas, salvo autorización del órgano administrativo competente, las rifas, tómbolas, combinaciones aleatorias y, en general, aquellos concursos en los que no siendo gratuita la participación se otorguen premios mediante cualquier fórmula aleatoria donde el azar sea un elemento de selección.

2. La realización de las actividades previstas en el apartado b) 1 anterior sin la autorización administrativa correspondiente, o en condiciones distintas de las autorizadas, estará sujeta al régimen sancionador establecido para las infracciones de contrabando en el Título II de la Ley Orgánica 12/1995, de 12 de diciembre, de Represión del Contrabando, cualquiera que fuere el importe global de los bienes, géneros, efectos, o el soporte de la actividad. Estas infracciones se tramitarán de conformidad con el procedimiento establecido en el Real Decreto 1649/1998, de 24 de julio, por el que se desarrolla el título II de la Ley Orgánica 12/1995, de 12 de diciembre, de Represión del Contrabando, correspondiendo, en todo caso, la potestad sancionadora al Director del Departamento de Aduanas e Impuestos Especiales de la Agencia Estatal de Administración Tributaria.

3. Se autoriza al Ministro de Economía y Hacienda para definir y regular las actividades a las que se refiere el punto primero de la letra b) de este apartado».

Dos. Con efectos de 1 de enero de 2007 y vigencia indefinida se modifica la disposición adicional decimonovena de la Ley 46/1985, de 27 de diciembre, de Presupuestos Generales del Estado para 1986, que queda redactada en los siguientes términos:

«Uno. De conformidad con la Ley Orgánica 12/1995, de 12 de diciembre, de Represión del Contrabando, queda prohibida en todo el territorio nacional la venta, importación, circulación y producción de billetes, boletos, sellos o cualquier otro soporte de loterías, apuestas y demás juegos organizados o emitidos por personas o Entidades extranjeras.

Dos. Las Entidades que lleven a cabo, por cualquier medio, la publicación de los programas, anuncios o reclamos de las actividades mencionadas en el punto 1 de esta disposición adicional, o de las previstas en el punto 1 de la letra b) del apartado uno de la disposición adicional decimoctava de la Ley 46/1985, de 27 de diciembre, de Presupuestos Generales del Estado para 1986, cuando éstas carezcan de la autorización administrativa necesaria, deberán suspender dicha publicación en el período de 6 meses contado desde la notificación del requerimiento en el que se ponga de manifiesto la ilicitud de dichas actividades. Transcurrido dicho plazo sin que se lleve a cabo la cesación, estarán sometidas al régimen sancionador previsto en el punto b) del apartado uno de la disposición adicional decimoctava de la Ley 46/1985, de 27 de diciembre, de Presupuestos Generales del Estado para 1986».

[...]

A) Comisión Nacional del Juego

§ 7 REAL DECRETO 444/1977, DE 11 MARZO, NORMAS COMPLEMENTARIAS DEL REAL DECRETO-LEY 16/1977, DE 25 FEBRERO, POR EL QUE SE REGULAN LOS ASPECTOS PENALES, ADMINISTRATIVOS Y FISCALES DE LOS JUEGOS DE SUERTE, ENVITE O AZAR Y DE LAS APUESTAS

(BOE núm. 71, de 24 marzo [RCL 1977, 619]) (art. 7)

[...]

Artículo 7. Comisión Nacional del Juego.

Uno. Como Órgano Central de coordinación, estudio y control de las actividades relacionadas con los Juegos de azar, se constituye la Comisión Nacional del Juego.

Dos. La Comisión Nacional del Juego estará presidida por el Subsecretario de la Gobernación, y formarán parte de ella los siguientes Vocales:

– Un representante, con categoría de Director general de los Ministerios de Justicia, Hacienda, Trabajo, Industria e Información y Turismo.

– El Director general de Seguridad.

– El Delegado nacional de Educación Física y Deportes.

– Cuatro Vocales designados por el Ministro de la Gobernación, dos de los cuales habrán de ser, respectivamente, un Presidente de la Diputación y un Alcalde.

– El Secretario general técnico del Ministerio de la Gobernación, que actuará como secretario, con voz y voto.

Tres. Corresponde a la Comisión Nacional del Juego:

a) Proponer al Ministerio de la Gobernación el Catálogo de Juegos, así como las Órdenes de Altas y Bajas en el mismo.

b) Proponer al Ministerio o Ministerios competentes las disposiciones reglamentarias previstas en los artículos tercero, apartado tercero, cuarto, apartado tercero, y quinto, apartado primero.

c) Proponer al Ministerio de la Gobernación las resoluciones sobre solicitudes de autorización de Casinos de Juego, así como sobre las previstas en los artículos cuarto, apartado cuarto, y quinto, apartado segundo, del presente Real Decreto.

d) Emitir informe previo a la planificación para el establecimiento de los Casinos de Juego, y elaborar y proponer al Ministerio de la Gobernación la planificación prevista en el artículo cuarto, apartado segundo, de la presente disposición.

e) Emitir los informes que en materia de Juegos de azar les sean interesados por los Organismos competentes.

f) Elevar las mociones y propuestas que estime convenientes.

g) Las restantes competencias que se le atribuyan por los Reglamentos previstos en el presente Real Decreto o por otras disposiciones.

Cuatro. La Comisión Nacional del Juego podrá recabar la colaboración y apoyo de los expertos que aconseje el mejor desempeño de sus funciones.

✐ Modificado por art. 7 de Real Decreto 2709/1978, de 14 octubre.

[...]

B) Catálogo de juegos

§ 8 ORDEN 9 OCTUBRE 1979. APRUEBA LA VERSIÓN DEFINITIVA DEL CATÁLOGO DE JUEGOS

(BOE núm. 261, de 31 octubre; rect. BOE núm. 283, de 26 noviembre [RCL 1979, 2604 y 2804])

Declarada vigente en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Andalucía por disp. derog. 2 de Ley 2/1986, de 19 abril.
No es aplicable en el ámbito de Cataluña por disp. adic. 3 de Decreto 147/2000, de 11 abril.

Artículo único.

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 2 del Real Decreto 444/1977, de 11 de marzo, se aprueba el adjunto Catálogo de Juegos.

CATÁLOGO DE JUEGOS

01. **Ruleta**

I. Denominación.–La ruleta es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, cuya característica esencial reside en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una bola que se mueve dentro de una rueda horizontal giratoria.

II. Elementos del juego.–Instrumentos de la ruleta.

El material de este juego se compone de un cilindro de madera, de unos 56 centímetros de diámetro, en cuyo interior se encuentra un disco giratorio sostenido por un eje metálico. Este disco, cuya parte superior presenta una superficie ligeramente cóncava, está dividido en 37 casillas radiales, separadas por pequeños tabiques metálicos. Dichos compartimentos, alternativamente rojos y negros, están numerados del 1 al 36, más el cero, que suele ser blanco o verde, pero que no podrá ser rojo ni negro. Nunca dos números consecutivos son vecinos, y, por otra parte, los números cuya suma de cifras sea par son siempre negros, así como el 10 y el 29 y a excepción del 19. Un dispositivo que sobresale del eje, consistente en dos travesaños entrecruzados en el centro mismo de la ruleta, permite darle a ésta un movimiento giratorio en un plano horizontal.

La ruleta se juega en una mesa larga y rectangular, en cuyo centro o extremo está la mencionada rueda. A un lado de ésta o a ambos se encuentra el tablero o tableros, en el que están dibujados los mismos 36 números rojos y negros, dispuestos en tres columnas de a doce, un espacio reservado al cero y otro para las diversas combinaciones o suertes en los que estarán impresos en español los distintos términos o abreviaturas indicativos de aquéllas.

Según que en la mesa existan uno o dos tableros, la ruleta se denomina «a un paño» o «a dos paños», respectivamente.

III. Personal.

1. Clases.

El personal afecto a cada ruleta comprende:

a) Para la denominada «a dos paños»: Un jefe de mesa y un subjefe de mesa, que deben colocarse frente a frente y de cara al cilindro; cuatro «croupiers» que se sitúan en el centro de la mesa, respectivamente a derecha e izquierda de aquéllos, y dos «extremos de mesa», instalados en las extremidades de ésta.

b) Para la denominada «a un solo paño»: Un Jefe de mesa, dos «croupiers» y un «extremo de mesa».

2. Competencias.

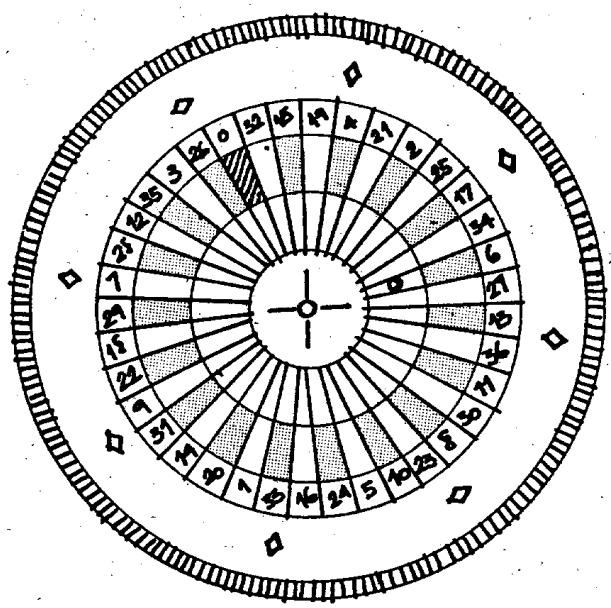
a) El Jefe y el subjefe tienen por misión dirigir la partida y controlar los cambios realizados en

el curso de la misma, estándoles prohibido manipular, de cualquier modo que sea, el dinero, las placas o las fichas.

b) Los «croupiers» deben encargarse, sucesivamente y siguiendo un orden de rotación establecido, de accionar el cilindro y lanzar la bola, así como de llevar a cabo las demás operaciones necesarias para la realización del juego, cuyo contenido se especifica en el apartado correspondiente a las reglas de funcionamiento. Asimismo, podrán colocar las posturas sobre la mesa.

c) Los «extremos de mesa» tienen por misión colocar las posturas en la zona que ellos controlan a petición de los jugadores presentes en la mesa y ejercer una vigilancia particular sobre aquéllas, a fin de evitar errores, discusiones y posibles fraudes.

Ruleta



IV. Reglas de la ruleta.

1. Combinaciones posibles.

Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones siguientes:

A) Posibilidades o suertes múltiples.

a) Pleno o número completo. Consiste en hacer la apuesta en uno cualquiera de los 37 números y proporciona al jugador que gana treinta y cinco veces su postura.

b) Pareja a caballo. La apuesta se pone a caballo sobre la línea que separa dos números y proporciona al jugador que gana diecisiete veces su postura.

c) Fila transversal. Se juega a los tres números seguidos que constituyen una fila, colocando su apuesta en medio de la línea longitudinal que separa las filas de los espacios laterales destinados a las suertes sencillas. Caso de salir uno de los tres números, el jugador obtiene once veces la cantidad que puso.

d) Cuadro. La apuesta se hace sobre cuatro números contiguos que forman un cuadro, colocándose la postura en el punto de intersección de las líneas que separan dichos números. En caso de ganancia, se obtiene ocho veces la citada postura.

e) Seisena o doble fila transversal. La apuesta comprende seis números y la posible ganancia supone cinco veces la apuesta.

f) Columna. Abarca la apuesta de los doce números que integran una columna, ascendiendo la posible ganancia a dos veces la cantidad apostada.

g) Docena. Abarca la apuesta los números del 1 al 12 (primera docena), los números del 13 al

24 (segunda docena) o los números del 25 al 36 (tercera docena), y la posible ganancia asciende a dos veces la cantidad apostada.

h) Dos columnas o columna a caballo. Se apuesta a 24 números correspondientes a dos docenas y la ganancia asciende a la mitad de la postura.

i) Dos docenas o docena a caballo. Se apuesta a 24 números pertenecientes a dos docenas y la ganancia asciende a la mitad de la postura.

En todos los casos, el jugador que gana conserva su apuesta y puede retirarla.

B) Posibilidades o suertes sencillas.

a) Posibilidades. Los jugadores pueden apostar sobre par o impar (números pares o impares); sobre rojo o negro (números rojos o negros); o sobre «falta» (números del 1 al 18) o «pasa» (números del 19 al 36).

En todos estos casos, el jugador que gana conserva su apuesta y puede retirarla. La ganancia asciende al valor de la cantidad apostada.

b) Supuesto de salida del cero. En este caso, dos soluciones se ofrecen al jugador que ha apostado sobre una suerte sencilla. Primero, retirar la mitad de su apuesta, mientras la otra mitad la recupera la banca; y segunda, dejar la totalidad de su apuesta en «prisión». Si en la jugada siguiente no sale el cero, las posturas ganadoras colocadas en «prisión» recobran pura y simplemente su libertad, perdiéndose definitivamente todas las demás.

Si el cero sale por segunda, tercera vez, etc., el jugador tiene la misma opción, teniendo en cuenta que el valor inicial de su apuesta se considera que ha perdido el 50 por 100 de su valor a cada salida del cero. Si está por debajo del mínimo de la mesa, la apuesta debe quedar en «prisión» hasta que se libere.

Cuando el cero sale en la última jugada de la sesión, el jugador viene obligado a aceptar el reintegro de la mitad, de la cuarta parte, de la octava parte, etc. de su apuesta inicial, según se trate de la primera, segunda, tercera salida, etc. del número cero.

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

A) Normas generales sobre tales límites.

El mínimo de las apuestas en la ruleta viene determinado en la autorización concedida por el Ministerio del Interior.

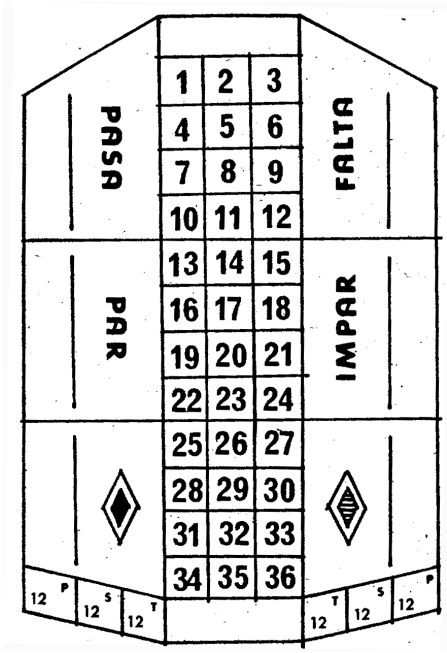
El máximo se fija teniendo en cuenta las combinaciones de juego existentes:

a) En las suertes sencillas, el máximo representa 540 veces la cantidad fijada como mínimo de postura.

b) En las suertes múltiples, el máximo viene representado:

En el pleno o número completo por 30 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, por 60 veces; en la fila transversal, por 90 veces; en el cuadro, por 120 veces; en la seisena, por 180 veces; en la columna y docena, por 360 veces; en la doble columna y doble docena, por 720 veces.

Paño de ruleta francesa



B) Normas especiales.

El Director del Casino podrá modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinados, siempre que el Casino tuviera autorización, al amparo de lo dispuesto en el artículo 16, e) del Reglamento de Casinos de Juego de 9 de enero de 1979, y, en todo caso, con sujeción a los siguientes requisitos:

a) Durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el Casino no podrá variar el límite de apuesta de la misma.

b) En todo caso, el Casino deberá poner en funcionamiento una mesa, al menos, con el límite mínimo de apuestas autorizado para dicho juego, a menos que en la autorización concreta se dispusiera otra cosa.

Esta variación en los mínimos de las apuestas afectará al anticipo que debe entregarse a cada mesa, al límite máximo de las apuestas y a la suma de dinero que el Casino debe tener en caja como garantía de las apuestas en la forma establecida por el artículo 49 del Reglamento de Casinos.

3. Funcionamiento del juego.

Las fases sucesivas del mismo son las siguientes:

a) El «croupier» encargado de maniobrar el aparato debe obligatoriamente accionar cada vez el cilindro en un sentido opuesto a la anterior y lanzar la bola en el sentido inverso.

b) Antes de esta maniobra y mientras la fuerza centrífuga retiene a la bola en la galería, pueden los jugadores realizar sus apuestas, hasta el momento en que el «croupier», debido a que el movimiento de la bola se hace más lento y está a punto de caer dentro del disco, anuncie «no va más». Desde entonces, ninguna postura puede ser colocada sobre el paño.

c) Cuando la bola se detiene definitivamente en una de las treinta y siete casillas, el «croupier» anunciará en alta voz el número y las suertes sencillas ganadoras, tocando con su raqueta el citado número para designarlo ostensiblemente al público, procediéndose a continuación por los «croupiers» a retirar las apuestas perdidas y al pago de aquellas que han resultado ganadoras, según el orden siguiente: Columnas, docenas, dobles columnas y dobles docenas; suertes simples (rojo, negro, pares, impares, pasa y falta); filas transversales y seisenas, cuadro y parejas, y, en último lugar, los plenos o números completos. En las mesas con un solo paño serán indistintamente los «croupiers» los que pagarán las apuestas ganadoras después de retirar las apuestas perdedoras.

d) En el supuesto de que una ficha o cualquier otro objeto caiga en el cilindro durante la rotación de la bola o que la bola salte fuera del cilindro o en el caso de un lanzamiento defectuoso de la bola, el jefe de mesa debe detener el juego y anunciar inmediatamente en voz alta «tirada nula», recibir la bola y entregarla al «croupier» para que la vuelva a lanzar, poniéndola antes en el número que cayó en la jugada anterior.

e) Al final de cada sesión, el cilindro deberá ser cerrado con una tapa provista de llave o precinto sellado.

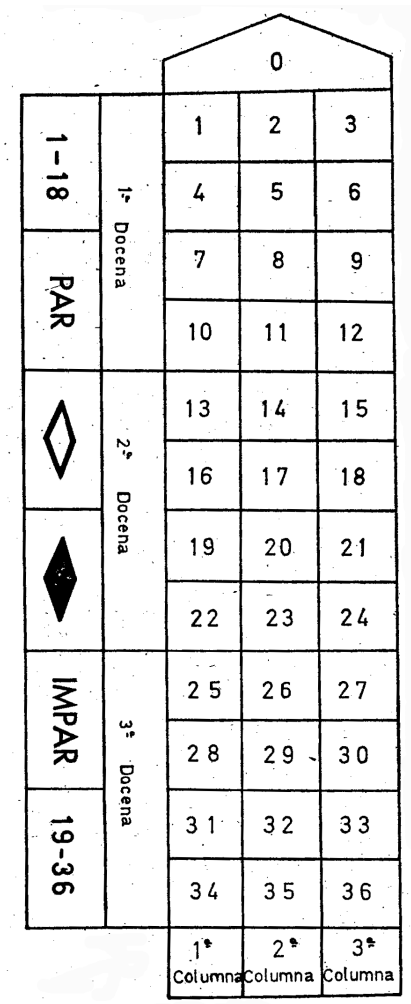
02. **Ruleta americana con un solo cero**

El funcionamiento de la variedad americana de la ruleta responde a los mismos principios que rigen la ruleta llamada europea o francesa. Por ello, en este apartado únicamente se recogen aquellas normas que son específicas de la ruleta americana, considerando aplicables, en consecuencia, para todo lo no previsto en ellas, las disposiciones referentes a la ruleta contenidas en el epígrafe 01 del presente Catálogo.

I. Instrumentos de la ruleta americana.–Dos diferencias existen con respecto a la ruleta europea:

a) Las apuestas se colocan sobre uno de los dos lados del tapete cuya disposición, para el caso de las apuestas en el lado izquierdo, es la que se refleja en la figura número 3.

Ruleta americana con un solo cero



b) En el reborde del cilindro se colocará un número de cajas o compartimentos transparentes igual a la cifra máxima de colores existentes. Dichas cajas, netamente separadas las unas de las otras, están destinadas a recibir una ficha, sin valor determinado, sobre la cual se coloca un marcador que indica el valor dado a las fichas de ese color por el jugador. Este valor puede ir del mínimo al máximo de la postura de la mesa sobre un número entero, acomodándose al valor individual de las fichas existentes en el Casino.

Los marcadores del valor asignado a las fichas por el jugador podrán colocarse también en el lugar próximo a la mesa de juego a que se refiere el artículo 50.2 del Reglamento de Casinos de Juego o bien ser colocadas sobre un pedestal adherido al arco exterior del cilindro, de forma que su base esté a la altura del reborde de este cilindro.

II. Elementos personales.

a) La mesa de juego es de pequeñas dimensiones, aunque puede ser autorizado el uso de una mesa doble. Sólo podrá participar un número limitado de jugadores, de acuerdo con las características de la mesa.

b) El personal afecto a cada ruleta comprende un jefe de mesa, un «croupier» y, eventualmente, un auxiliar, encargado, entre otras funciones de asistencia al mismo, de ordenar los montones de fichas.

El jefe de mesa es responsable de la claridad y regularidad del juego, de los pagos, de todas las operaciones efectuadas en su mesa y del control de los marcadores.

III. Funcionamiento del juego.

a) En cada jugada, el «croupier», cuando no esté asistido por el auxiliar, debe reconstruir los montones de fichas.

b) Los pagos deben ser siempre efectuados en el orden siguiente: Doble columna, columna, pasa, impar, negro, rojo, par, falta, doble docena, docena, seisena, transversal, cuadro, pareja o caballo y en último lugar el pleno o número completo; pero si un jugador tiene varias combinaciones ganadoras, se pagan todas de una sola vez, aunque las apuestas sean de distinta clase. Los pagos se realizan con fichas de color de un valor determinado, propias del jugador ganador, o con fichas y placas de valor o ambas.

IV. Combinaciones del juego.–Dentro de las suertes sencillas, en caso de salida del cero, se pierde la mitad de la apuesta y se recupera la otra mitad.

V. Máximos y mínimos de las apuestas.–El mínimo de apuesta está determinado por la autorización concedida por el Ministerio del Interior. El jugador, en el momento en que se atribuye una serie de fichas, puede fijar el valor que él desea dar a cada una de ellas, dentro de los límites del mínimo y máximo sobre un número entero. Si no se hace uso de esta facultad cada una de sus fichas representa el mínimo de la postura de la mesa.

El máximo viene fijado:

a) Respecto a las suertes sencillas, en 360 veces la postura mínima.

b) Respecto a las suertes múltiples, el número entero supone 20 veces dicha cantidad mínima; en la pareja o caballo, 40 veces; en la fila transversal, 60 veces; en el cuadro, 80 veces; en la seisena, 120 veces; en la columna o docena, 240 veces, y en la doble columna y doble docena, 480 veces mínimo por postura.

03. **Black Jack o veintiuno**

I. Denominación.–El Black-Jack o veintiuno es un juego de azar practicado con naipes de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, siendo el objeto del juego alcanzar veintiún puntos o acercarse a ellos sin pasar de este límite.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Al Black-Jack se juega con seis barajas de 52 cartas cada una, tres de un color y tres de otro. Las figuras valen diez puntos, el as un punto u once, según convenga al jugador, y las otras cartas tendrán su valor nominal.

2. Distribuidor o «sabot».

Es un recipiente donde se introducen las cartas, una vez barajadas convenientemente, para proceder a su distribución. En él se deslizan, apareciendo de una en una.

Todos los distribuidores deben ser numerados en cada establecimiento y guardados en el armario de las cartas o en otro distinto que cumpla las mismas exigencias. Su distribución a las diferentes

mesas la realiza el Director o empleado responsable al comienzo de cada sesión, procurando evitar que los mismos distribuidores se destinen sistemáticamente a las mismas mesas.

Habrá de pertenecer obligatoriamente a un modelo homologado por el Ministerio de Industria y Energía.

III. Personal del Black Jack.

El inspector o jefe de mesa.

Le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten. Puede existir un inspector o jefe de mesa cada dos mesas.

El «croupier».

Es el que dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, el pago a los que resulten ganadores y retirar las posturas perdedoras.

IV. Jugadores.

a) Sentados. El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, cuya cifra máxima es siete. Si algunas plazas no están cubiertas, pueden los jugadores apostar sobre las vacantes. Asimismo podrán apostar sobre la mano de cualquier otro jugador con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima. En cualquier caso, el jugador situado en primera línea delante de cada casilla será el que mande en la misma.

Cada «mano» de un jugador será considerada individualmente y seguirá el orden normal de distribución y petición de cartas.

b) Pueden también participar en el juego los jugadores que están de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador, con el consentimiento de éste y dentro de los límites de la apuesta máxima de cada plaza. Sin embargo, no pueden dar al jugador consejos o instrucciones, debiendo aceptar sus iniciativas.

V. Reglas del juego.

1. Posibilidades de juego.

a) Juego simple o Black-Jack.–Cuando se hayan efectuado todas las apuestas el «croupier» distribuirá un naipe a cada «mano», comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, y dándose él mismo otro naipe.

Después se distribuirá un segundo naipe, siempre en el mismo orden, a cada «mano».

Seguidamente preguntará a los jugadores que tienen la «mano» si desean naipes adicionales.

Cada jugador podrá rehusar o pedir naipes complementarios, uno por uno, hasta que lo crea oportuno, pero en ningún caso podrá pedir naipes suplementarios si ha obtenido ya una puntuación de 21 o más. Cuando una «mano» obtenga una puntuación superior a 21, perderá, y el «croupier» recogerá inmediatamente su apuesta y los naipes antes de pasar a la «mano» siguiente.

Cuando los jugadores hayan hecho su juego, el «croupier» se dará a sí mismo una o varias cartas.

Al llegar a 17 puntos deberá plantarse, no pudiendo tomar naipes suplementarios. En caso contrario, deberá pedir otros naipes hasta que el total de su puntuación alcance 17 o más. Cuando tenga un as entre sus cartas, deberá contarlo como once puntos si con este valor alcanza 17 o más y siempre que no cuente con él más de 21 puntos, en cuyo caso, se tomará el valor de un punto.

El «croupier», después de anunciar su puntuación, procederá a recoger las apuestas perdedoras y a pagar las ganadoras de derecha a izquierda. Irá entonces recogiendo las cartas y colocándolas con las caras hacia abajo en un recipiente destinado para este fin, apartando las suyas en último lugar.

Si el banquero se hubiera pasado de 21 puntos pagará todas las apuestas que aún estén sobre el tapete.

Si no tuviera 21 puntos, recogerá las apuestas de las «manos» que tengan una puntuación inferior a la suya y pagará a aquellas que la tengan superior.

Las «manos» que hayan obtenido una puntuación igual a la del banquero serán nulas, pudiendo sus titulares retirar sus apuestas una vez hayan sido recogidas sus cartas.

Los pagos se harán a la par, es decir, por la misma cantidad de la apuesta, pero si un jugador hiciera un Black-Jack, que consiste en alcanzar 21 puntos con sólo dos naipes se le pagará siempre en razón de tres por dos. El Black-Jack ganará siempre a la puntuación de 21 obtenida con más de dos cartas.

b) El seguro.–Cuando el primer naipe del «croupier» sea un as, los jugadores podrán asegurarse

contra el posible Black-Jack de la banca. El «croupier» propondrá este seguro al conjunto de jugadores y antes dar la tercera carta al primer jugador que la pida. A partir de este momento, nadie podrá asegurarse.

El jugador que se asegure depositará sobre la línea «seguro», situada enfrente de su puesto, una cantidad como máximo igual a la mitad de su apuesta primitiva. Si el «croupier» sacara entonces un diez, es decir, si realizara un Black-Jack, recogerá las apuestas que pierden y pagará los seguros en razón de dos por uno. Si no realizara Black-Jack recogerá los seguros y cobrará o pagará las otras apuestas como en el juego simple.

c) Los pares.–Cuando un jugador recibe las dos primeras cartas del mismo valor, podrá jugar «a dos manos». Si utilizase esta posibilidad deberá hacer una apuesta igual a la suya inicial en la otra carta.

Estas dos cartas y estas dos apuestas serán consideradas entonces como «manos» separadas e independientes, teniendo cada una su valor y destino propios. Podrá, por tanto, formar tantas «manos» como sea el número de cartas de igual valor que reciba.

El jugador se plantará, pedirá cartas y jugará en las mismas condiciones que en el juego simple, empezando por la «mano» más a su derecha antes de pasar a la siguiente. Si formase un nuevo par, podrá de nuevo separarlo y depositar otra apuesta igual.

Cuando un jugador separara un par de ases, no se le permitirá pedir más que un solo naipe por cada as que ha formado una nueva «mano».

Si un jugador separa un par de ases o un par de cartas que valgan 10 puntos cada una y con la siguiente totalizara 21 puntos, esta jugada no será considerada como Black-Jack, y se le pagará solamente una vez su apuesta.

d) Apuesta doble.–Cuando el jugador obtuviera 9,10 u 11 puntos con los dos primeros naipes podrá doblar su apuesta. En este caso, no tendrá derecho más que a un solo naipe suplementario. La doble apuesta estará autorizada para todas las «manos» comprendidos los pares.

2. Máximo y mínimo de las apuestas.–Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse, dentro de los límites del mínimo y máximo antes de distribuir las cartas.

a) El mínimo vendrá fijado por la autorización concedida por el Ministerio del Interior. Son aplicables a este juego las normas de la ruleta referentes a la posibilidad de modificar el mínimo y el máximo de las apuestas.

b) El máximo de las apuestas es fijado por cada mesa en la autorización en 50, 100 ó 200 veces el mínimo de la postura.

El máximo se entiende por «mano» y puede ser sobrepasado en el supuesto de un jugador sentado, titular de varias «manos» de otros jugadores.

3. Funcionamiento del juego.–Existen diversas operaciones que son previas al comienzo de cada partida:

a) La extracción de naipes del depósito, su desempaquetado y su mezcla se atendrán a las normas del Reglamento de Casinos de Juego.

b) Finalizadas las operaciones previas, cada uno de los montones se mezclará y cortará separadamente, al menos tres veces. Seguidamente, los seis juegos se reunirán y cortarán, y finalmente la media docena se presentará a un jugador para un nuevo y último corte. Después del mismo, el «croupier» colocará un separador de muestra o de bloqueo, a fin de dejar como reserva una cantidad de cartas equivalente como mínimo a un juego. A continuación se introducirán las cartas en el distribuidor o «sabot».

c) Antes de distribuir las cartas, el «croupier» apartará las cinco primeras del distribuidor y comenzará después la partida.

Las cartas se distribuirán siempre con las caras hacia arriba. Cuando aparezca el separador, el «croupier» debe enseñarlo al público y anunciará que la jugada que está realizando es la última de la talla. Si apareciera una carta con la cara hacia arriba en el distribuidor, se eliminará.

04. **Boule o bola**

I. Denominación.–La bola o «boule» es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar, igual que en la ruleta, del movimiento de una bola que se mueve dentro de una plataforma circular.

II. Elementos del juego.–El juego de la bola se practica en una mesa, en cuyo centro se encuentra

la plataforma circular y, a sus lados, dos paños destinados a recibir las apuestas. También puede incluir un solo paño.

La mencionada plataforma consiste en un plato circular de 1,50 metros de diámetro inserto en un cuadro de 1,85 metros de lado. En el centro presenta un saliente alrededor del cual se distribuyen dos filas, con dieciocho orificios, y con la numeración del 1 al 9, en uno de los cuales vendrá a caer la bola de caucho indicando el número ganador.

De ellos, los orificios con los números 1, 3, 6 y 8 son de color negro, y de color rojo los números 2, 4, 7 y 9, siendo amarillo, o de otro color, pero nunca rojo o negro, el número 5.

Los paños de juego son idénticos y están divididos en un determinado número de casillas que corresponden a las diversas combinaciones posibles. El jugador puede elegir entre las suertes múltiples o sencillas, que consisten en realizar la apuesta sobre par o impar (números pares o impares), rojo o negro (números rojos o negros), pasa (números superiores al 5), y falta (número inferiores al 5). Este número 5 indicado no figura en ninguna de tales combinaciones, ocupa la casilla central del tablero y puede ser jugado como cualquier otro número, pero no es ni rojo ni negro y está excluido de la serie impar, pasa o falta.

III. El personal.–El personal afecto es el siguiente:

a) El Jefe de mesa es el que dirige la misma.

b) Habrá «croupiers», uno por cada paño, encargados de lanzar la bola, siguiendo un orden de rotación establecido por la dirección, sin que ninguno de ellos pueda especializarse en esta misión.

IV. Jugadores.–En cada partida pueden participar un número indeterminado de ellos.

V. Reglas del juego.

a) Combinaciones posibles.

Sólo se pueden usar dos combinaciones:

Primera: Apostar sobre un número entero, del 1 al 9, en cuyo caso el ganador recibe siete veces el valor de su apuesta; y segunda: Apostar sobre una suerte sencilla (rojo o negro, par o impar, pasa o falta). En todos estos casos, el ganador recupera su apuesta y recibe un valor igual a ella. Sin embargo, cuando sale el número 5, se pierden todas las apuestas realizadas sobre estas suertes sencillas.

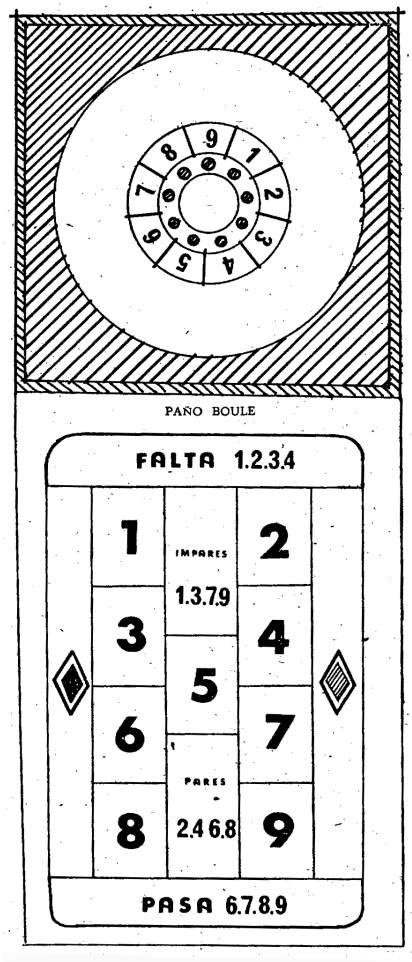
b) Máximo y mínimo de apuestas.

El mínimo de apuestas viene fijado en la autorización concedida por el Ministerio del Interior. Sin embargo, el director responsable del establecimiento puede abrir los paños con una apuesta mínima igual a dos veces la autorizada, siempre que aquel mínimo sea mantenido, al menos, en un paño, durante todo el tiempo en que permanezca abierto dicho establecimiento.

El máximo de apuestas vendrá fijado en la autorización. Para las apuestas sobre un número entero, no podrá ser inferior a cuarenta veces, ni superior a cien veces el mínimo autorizado; y para las suertes sencillas no podrá ser inferior a doscientas veces ni superior a quinientas veces dicho número.

Este máximo se aplica, por mesa, a cada jugador considerado aisladamente. Por ello, el establecimiento no puede fijar un máximo para el conjunto de apuestas que pertenezcan a jugadores diferentes y colocados sobre un número entero o sobre una suerte sencilla.

Boule



c) Funcionamiento del juego.

Las apuestas se realizan por los jugadores a partir del momento en que el jefe de la partida anuncia «hagan sus apuestas». Éstas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas del tablero escogido por el jugador.

A continuación la bola es lanzada por el «croupier» a lo largo del borde exterior del plato circular, en el que dará numerosas vueltas antes de abordar la zona de los orificios. Es en este momento cuando el «croupier» pregunta «¿están hechas las apuestas?». Seguidamente anuncia «no va más». Desde entonces toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el «croupier» devuelve las fichas al apostante tardío con su rastrillo o raqueta.

Una vez que la bola queda inmobilizada en un orificio, el lanzador de la bola anuncia el resultado, diciendo en alta voz el número ganador y las suertes sencillas.

El «croupier» recoge entonces, con su rastrillo, todas las apuestas perdedoras, dejando sobre la mesa las apuestas ganadoras, a las que él añade la ganancia. El jugador que gana recupera, en todos los casos, su apuesta y puede retirarla del juego.

05. **Treinta y cuarenta**

I. Denominación.–El treinta y cuarenta es un juego de azar practicado con cartas, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.–Al treinta y cuarenta se juega con seis barajas, de las denominadas francesas, de 52 cartas cada una, todas de un mismo color, sin índices. Las figuras valen diez puntos, el as un punto y las otras cartas su valor nominal.

2. Mesa de juego.–Tendrá forma de escudo, dividida en cuatro casillas, dos de ellas de mayor tamaño, que corresponderán al «rojo» y «negro»; ambas estarán separadas por una banda central que contendrá el «color», situándose más abajo una casilla en forma triangular para el «inverso».

En la parte opuesta se situará el jefe de mesa, colocándose a ambos lados de éste los dos «croupiers». Delante y a la izquierda del «croupier» tallador existirá una ranura en la que se depositarán las cartas usadas y enfrente de los dos «croupiers» la caja que contiene la banca de la mesa.

III. El personal.–Cada mesa tendrá permanentemente destinados a su servicio un jefe de mesa y dos «croupiers».

El jefe de mesa será el responsable del correcto desarrollo del juego.

«Croupiers»: existirán dos, situados uno frente a otro. Uno de ellos, el «croupier» tallador, tendrá como misión el reparto de las cartas y el otro el pago de las apuestas ganadoras y la retirada de las posturas perdedoras.

IV. Jugadores.–En cada partida pueden apostar un número indeterminado de ellos.

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

Se han de formar dos filas desplazadas de cartas, la de arriba denominada «negra» y la de abajo «roja». Se distribuirán cartas hasta que se obtenga por cada fila una puntuación comprendida entre treinta y cuarenta.

Los jugadores no pueden hacer uso más que de las combinaciones siguientes, por las que ellos reciben el equivalente de su apuesta.

a) Rojo o negro: Ganará la fila cuyas cartas tengan un valor más próximo a 31.

b) Color o inverso: Hay color si la fila ganadora es del mismo color que la primera carta de la fila negra.

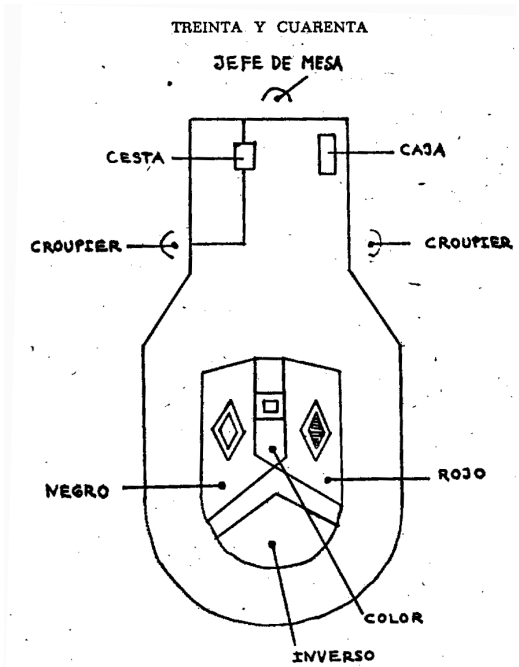
En caso contrario hay inverso.

Cuando dos filas de cartas forman el mismo punto, el juego es nulo salvo que dicho punto sea 31. En este caso rigen las mismas disposiciones que regulan el sistema del cero en la ruleta. Las apuestas iguales o superiores, mediante el depósito de 1 por 100 del importe de la apuesta efectuado en el momento de la postura; a este efecto se situará una señal o placa sobre la postura al realizar ésta.

2. Máximo y mínimo de las apuestas.

El mínimo de las apuestas viene determinado en la autorización concedida por el Ministerio del Interior.

El máximo será igual a mil veces el mínimo establecido.



3. Desarrollo del juego.

Una vez realizada la operación de mezclar las cartas por el «croupier», se procederá por parte del jugador más próximo a la derecha de éste al corte de las mismas.

Acto seguido el «croupier» coloca una carta roja delante de las cinco últimas cartas del mazo.

La aparición de esta carta roja determina la anulación del juego en curso, procediéndose a poner en la mesa y boca abajo las cinco últimas cartas, así como al recuento de las mismas.

Después de ser introducidas las cartas en el «sabot» se realiza, en forma descubierta, la colocación de éstas sobre la mesa, que comenzará necesariamente por la fila negra. Cuando el total alcance o sobrepase los 31 puntos, se iniciará la colocación de cartas en la fila roja. A continuación el «croupier» anuncia en voz alta la puntuación de cada fila y las suertes ganadoras (por ejemplo: dos negro y color ganan o negro e inverso ganan, y lo mismo empezando por el rojo, es decir, dos rojo y color ganan o negro e inverso, el «croupier» anunciará también color gana o color pierde). Acto seguido, se procederá al pago de las apuestas ganadoras, operación que se realizará obligatoriamente suerte por suerte, comenzando siempre por color o inverso y después negro y rojo y por las apuestas más alejadas del «croupier». Sólo después de haber sido retiradas las posturas perdedoras podrá procederse al pago de las apuestas ganadoras.

Las cartas habrán de permanecer sobre la mesa durante todo el tiempo que dure la retirada y pago de las apuestas, de forma que los jugadores pueden verificar las puntuaciones de los distintos juegos.

06. **Dados o Craps**

I. Denominación.–El juego de dados es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos del juego.

1. Dados.

El juego de dados se juega con dos dados, del mismo color, de material transparente, con las superficies pulimentadas, de 20 a 25 mm de lado.

Deberán tener los bordes bien definidos (cortantes), los ángulos vivos y los puntos marcados al ras.

No se admitirán, por tanto, dados con bordes biselados, ángulos redondeados o puntos cóncavos.

En una de las caras figurará el número de orden del fabricante y las siglas del establecimiento, sin que ello perjudique a su equilibrio.

En cada sesión se pondrán a disposición de cada mesa dedicada al juego de los dados seis dados en perfecto estado y distintos de los usados en la sesión anterior.

Dos dados se utilizarán en la partida, quedando en reserva los otros cuatro, en una cavidad prevista a este efecto en las mesas de juego, para el caso de tener que sustituir a los primeros.

III. Personal.–En cada mesa de dados prestará sus servicios un jefe de mesa, dos «croupiers» y un «stickman».

El jefe de mesa es el responsable de la claridad y regularidad del juego, colaborando con los «croupiers» en el manejo de fichas y depositando el dinero en caja.

Los «croupiers» se ocuparán de recoger las apuestas perdidas, colocar en su caso, las apuestas sobre la caja indicando el punto y pagar las apuestas ganadoras. Se ocuparán, asimismo, de los cambios de billetes y fichas que solicitan los jugadores.

El «stickman» estará encargado de comprobar el buen estado de los dados, de entregarlos a los jugadores y de hacer las advertencias precisas para el desarrollo del juego.

IV. Reglas del juego.

1. Combinaciones.–Los jugadores no podrán hacer uso más que de las siguientes clases de suertes:

A. Suertes sencillas, que se pagarán a la par.

Win. Que se juega a la primera tirada. Gana con 7 u 11, pierde con 2, 3 ó 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y el número que ha salido es el punto, que se indica por el «croupier» mediante una placa colocada sobre la caja correspondiente a este número. Las apuestas sobre el Win ganan si el punto se repite, pierden si sale el 7 y se repiten si sale otra cifra. Los dados cambian de mano cuando sale el 7, que hace perder.

Don't Win. Que se juega a la primera tirada. Gana con 2 ó 3, pierde con 7 u 11 y da resultado nulo en 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y la que ha salido es el punto. Las apuestas sobre Don't Win ganan si sale el 7 y pierden si el punto se repite.

Come. Que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Esta suerte gana si sale el 7 ó el 11 en la tirada siguiente y pierde si sale el 2, 3 ó 12. Si sale otra cifra cualquiera, la apuesta es colocada sobre la casilla que lleva el número que salió, y a partir de la tirada siguiente, gana si sale el citado número y pierde con el 7, quedando pendiente el resultado si sale cualquier otro número.

Don't Come. Que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Gana si sale el 2 ó 3, pierde con el 7 ó el 11 y da resultado nulo con el 12.

Si sale cualquier otra cifra, la apuesta es colocada en la casilla correspondiente, y a partir de la siguiente jugada, gana si sale el 7 y pierde si sale el punto sobre el que está colocada la apuesta.

Las apuestas colocadas sobre Win no pueden ser retiradas y deben jugar hasta que se hayan ganado o perdido.

Field. Que se juega en cualquier momento de la partida, siendo decisiva cada «tirada». Gana si sale el 2, 3, 4, 9, 10, 11 ó 12 y pierden los restantes resultados. Se paga doble si sale el 2 ó el 12, y a la par para las otras puntuaciones.

Big 6. Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 6 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es 7.

Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continúa, aunque puede ser retirada por el jugador.

Big 8. Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 8 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es de 7. Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continúa, pero puede retirarla el apostante.

Under 7. Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si el total de los puntos formados por los dados es inferior a 7 y pierde si es igual o superior a 7.

Over 7. Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana cuando la puntuación formada por los dados es superior a 7, y pierde cuando es igual o inferior a 7.

B. Suertes múltiples, que se pueden jugar en cualquier momento de la partida:

Hard Ways. Que se juega sobre los totales de 4, 6, 8 ó 10 formados por dobles, pudiendo ser retiradas las apuestas después de cada tirada no decisiva.

Gana si sale «el doble elegido» y pierde con el 7 o si el total del número no está formado por dobles. El doble de 2 y el doble de 5 se pagan siete veces la apuesta; el doble de 3 y el doble de 4, nueve veces la apuesta.

Juego de 7. Que se paga cuatro veces la apuesta.

Gana si sale 7; pierde si sale cualquier otro resultado.

Juego de 11. Que se paga quince veces la apuesta.

Gana si sale el 11; pierde si sale cualquier otro resultado.

Any Craps. Que se paga siete veces la apuesta.

Gana si sale el 2, 3 ó 12; pierde si sale cualquier otro resultado.

Craps 2. Que se paga treinta veces la apuesta.

Gana si sale el 2; pierde con cualquier otro resultado.

Craps 3. Que se paga quince veces la apuesta.

Gana si sale el 3; pierde con cualquier otro resultado.

Craps 12. Que se paga treinta veces la apuesta.

Gana si sale el 12; pierde con cualquier otro resultado.

Horm. Que se paga cuatro veces la apuesta. Esta suerte, que asocia el Craps con el juego del 11, gana si sale 2, 3, 12 u 11; pierde con cualquier otro resultado.

C. Suertes asociadas, que sólo pueden jugarse cuando la suerte simple correspondiente, cuyo punto es conocido, ha sido ya apostada y siguen la suerte de ésta, aunque pueden ser retiradas después de un juego no decisivo.

La suerte asociada al Win cuya apuesta se hace en la proximidad y al exterior de la suerte sencilla correspondiente, gana con el punto, pierde con el 7 y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta es pagada 2 por 1 si el punto es 4 ó 10; 3 por 2 si el punto es 5 ó 9; 6 por 5 si el punto es 6 u 8.

La suerte asociada al Don't Win, cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte sencilla correspondiente, gana con el 7; pierde con el punto y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta se paga 1 por 2 si el punto es 4 ó 10; 2 por 3 si el punto es 5 ó 9, y 5 por 6 si el punto es 6 u 8.

La suerte asociada del Come, cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal da la suerte simple correspondiente o próxima a ella. Esta suerte gana, pierde o da resultado nulo en las mismas condiciones que el Come y se paga como la suerte asociada del Win.

La suerte asociada al Don't Come, cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte simple correspondiente. Esta suerte gana, pierde o da resultado nulo en las mismas condiciones que el Don't Come y se paga como la suerte asociada al Don't Win.

D. Las Place Bets, que pueden jugarse en cualquier momento de la partida sobre los números 4, 5, 6, 9 ó 10 y pueden ser retiradas las apuestas en las tiradas no decisivas.

La Right Bet, en la que la apuesta se hace según la posición del jugador, a caballo sobre la línea, delante o detrás de cualquier número elegido. Esta suerte gana si el punto sale antes del 7; pierde con el 7 o da resultado nulo. La apuesta se paga 7 por 6 si el punto es 6 u 8; 7 por 5 si el punto es 5 ó 9, y 9 por 5, si el punto es 4 ó 10.

La Wrong Bet, en la que la apuesta se hace en la casilla posterior del número elegido y que se indica por el «croupier», con la ayuda de una contramarca con la indicación «Wrong Bet», Gana si sale el 7 antes del punto; pierde si sale el punto o da resultado nulo. La apuesta es pagada 4 por 5 si el punto es 6 u 8, 5 por 8 si el punto es 5 ó 9 y 5 por 11 si el punto es 4 ó 10.

2. Apuestas.–Las apuestas mínima y máxima se determinarán en la autorización del Casino.

En las suertes sencillas, la apuesta máxima no podrá ser inferior a 100 veces ni superior a 1.000 veces del mínimo de la mesa.

En las suertes múltiples, la apuesta máxima será calculada de forma que la ganancia posible sea, al menos, igual a la permitida por el máximo sobre las suertes sencillas, y a lo más, igual al triple de dicha ganancia.

En las apuestas asociadas, de Win y Come, la apuesta máxima se determinará por el importe de las apuestas efectivamente hechas sobre las suertes sencillas correspondientes.

En las suertes asociadas del Don't Win y del Don't Come el máximo de la apuesta se fijará en

función del punto jugado, esto es, para 4 y 10, el 200 por 100 del importe de la apuesta hecha sobre la suerte sencilla correspondiente; para el 5 y 9, el 150 por 100 de dicho importe, y para 6 u 8, el 120 por 100 del mismo importe.

En las Right Bet, el máximo de la apuesta estará en función del punto jugado e igual al máximo de las apuestas en las suertes sencillas para 4, 5, 9 y 10 o el 120 por 100 de este máximo para 6 y 8.

En las Wrong Bet, el máximo de la apuesta estará en función del punto jugado, e igual al 125 por 100 del máximo de las apuestas sobre las suertes sencillas para 6 y 8, al 160 por 100 de este máximo para el 5 y 9 y al 220 por 100 para el 4 y 10.

3. Funcionamiento.–El número de jugadores que podrá ocupar cada mesa de dados no estará limitado.

Los dados serán ofrecidos a los jugadores comenzando, al iniciarse la partida, por aquel que se encuentre a la izquierda de los «croupiers» y después siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Si un jugador rehúsa los dados pasarán al jugador siguiente, en el orden previsto. El «stickman» pasará los dados al jugador por medio de un bastón, evitando tocarlos, más que cuando tenga que examinarlos, o recogerlos cuando caigan al suelo.

El jugador que lance los dados deberá hacerlo inmediatamente después del anuncio de «ya no va más», y no deberá frotarlos ni guardarlos en la mano.

El tirador podrá pedir que se cambien los dados antes de lanzarlos, pero no podrá hacerlo durante la serie de lanzamientos precisos para alcanzar el número designado como punto, salvo en el caso de que un dado salte fuera de la mesa, cayendo en el suelo, en cuyo caso se le ofrecerá elegir entre los cuatro dados restantes de la mesa, para terminar la jugada. Si al término de la misma el dado perdido no se encontrara, se proveerá a la mesa de un nuevo juego de dados, retirando los anteriores.

Los dados se lanzarán a lo largo de la mesa, de tal manera que se detengan dentro de la misma, después de que ambos dados hayan tocado el borde opuesto al jugador que los ha lanzado.

Los dados deberán rodar y no deslizarse para que la jugada resulte válida. Si los dados se rompen, se superponen, se montan sobre una ficha o caen de la mesa o encima del borde de la misma o en el cesto de los dados de reserva, o si el lanzamiento no ha sido correcto, el «stickman» anunciará «tirada nula».

El Jefe de mesa podrá privar a un jugador de su derecho a tirar los dados, si incumple repetidamente las reglas del lanzamiento.

Después de un número determinado de tiradas, el Jefe de mesa podrá acordar el cambio de dados.

El «stickman» anunciará entonces «cambio de dados» y pondrá delante del jugador, con el bastón, los seis dados al servicio de la mesa. El jugador cogerá dos para lanzarlos y los cuatro restantes serán devueltos, a la vista de los jugadores, a la caja prevista a estos efectos.

No podrán hacerse apuestas después del «ya no va más». El jugador que tira los dados deberá apostar sobre el «Win» o sobre el «Don't Win» antes de lanzarlos, pudiendo jugar además sobre todas las demás suertes posibles.

07. **Punto y banca**

I. Denominación.–El punto y banca es un juego de cartas que enfrenta a varios jugadores entre sí, pudiendo el resto de aquéllos apostar tanto a favor de la banca como contra ella. Corresponde en todo caso al Establecimiento el ejercicio de la banca.

II. Elementos de juego.

1. Cartas.–Se utilizarán seis barajas, de 52 cartas, con índices, la mitad de un color y la otra mitad de otro. Los naipes podrán ser usados varias veces, siempre y cuando se encuentren en perfecto estado.

2. Distribuidor o «sabot».–Se estará a lo dispuesto en el número 2 del apartado II del epígrafe 3 del presente Catálogo.

3. Mesa de juego.–Será de forma ovalada, con dos cortes o hendiduras situadas una enfrente a otra en los lados mayores de la mesa, destinados a acoger al jefe de mesa y a los dos «croupiers», respectivamente. La mesa tendrá una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del jefe de mesa, que llevará el número uno. La numeración será correlativa, si bien podrá eliminarse el número 13. Cada departamento puede dar acogida a un jugador sentado. Existe asimismo igual número de casillas destinadas a recibir las apuestas hechas a favor de la banca. Su numeración se corresponderá con la de los departamentos de los jugadores.

La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas: Una destinada a recibir

las cartas usadas, llamada cesta; otra u otras dos para las propinas que se den a los empleados, y otra para introducir los billetes que se cambien por fichas o placas.

III. Personal.–Cada mesa de juego tendrá afectos un jefe de mesa y dos o tres «croupiers».

1. Jefe de mesa.–Le corresponde la dirección del juego en todas sus fases, sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe del Catálogo se le atribuye.

También llevará una lista en que se determine el orden de prioridad para cubrir plazas que queden vacantes.

2. «Croupiers».–Son los responsables de las apuestas de sus respectivos lados de la mesa, así como de la recogida de apuestas perdedoras y del pago de las apuestas ganadoras. Les corresponde, también, la mezcla de las cartas, su introducción en el «sabot» y en la cesta, una vez usadas. Asimismo, recogerán la deducción que en beneficio del Establecimiento haya que hacer, recibirán las propinas y las introducirán en la ranura destinada al efecto.

Anunciarán el comienzo de cada jugada y de la mano ganadora, e informarán a los jugadores sobre las reglas a seguir en cada caso. Asimismo pasarán el «sabot», recogerán los naipes al final de cada jugada y comprobarán el estado de los mismos.

IV. Jugadores.

Podrán participar en el juego los jugadores sentados frente a los departamentos numerados, y a opción de la Dirección del Casino, aquellos jugadores que permanezcan de pie.

La distribución de las cartas por los jugadores es optativa. Se establece un turno rotatorio a partir del situado frente a su departamento número 1. Si algún jugador no quiere realizar la distribución, el «sabot» pasará al que esté situado a su derecha.

El jugador que distribuye las cartas juega la «mano» de la banca; la «mano» del jugador corresponderá a aquel que haya realizado la apuesta más elevada; de no haber apuestas a favor de la «mano» del jugador, tendrá las cartas el «croupier». Se perderá el derecho a distribuir las cartas cuando la banca pierda la jugada, pasando el «sabot» al jugador correspondiente, de acuerdo con el turno establecido.

V. Banca.

El Establecimiento se constituye en banca y le corresponderá el cobro y pago de las apuestas. En el supuesto de resultar ganadora la «mano» de la banca se efectuará una deducción del 5 por 100 de las apuestas ganadoras en beneficio del Establecimiento.

El mínimo de las posturas podrá ser distinto para cada mesa, no pudiendo en ningún caso ser inferior al mínimo autorizado por el Ministerio del Interior.

El máximo de las apuestas será fijado para cada mesa en 50 ó 100 veces el mínimo, pudiendo determinar la Dirección del Casino que las apuestas sean múltiplos del mínimo de la mesa.

VI. Reglas del juego.

1. Cada jugador recibe inicialmente dos cartas.

El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que lleva inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico, y el as, que vale un punto. En la suma de los puntos se desprecian las decenas y sólo tiene valor, a efectos del juego, la cifra de unidades. Ganará aquél cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada será considerada nula y las apuestas podrán ser retiradas.

Recibidas las dos primeras cartas por la «mano» del jugador y la «mano» de la banca, si la puntuación de alguna de éstas es 8 ó 9, el juego se da por finalizado, no pudiendo la otra «mano» solicitar una tercera carta.

2. Reglas de la tercera carta:

a) Para la «mano» del jugador.

– Cuando su puntuación es de 0, 1, 2, 3, 4 ó 5, ha de pedir carta.

– Cuando su puntuación es de 6 ó 7, ha de plantarse.

b) Para la «mano» de la banca el juego se ajustará a lo dispuesto en el siguiente cuadro:

		Tercera carta de la mano del jugador										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuación dos primeras cartas de la banca	0	T	T	I	T	T	I	T	I	T	I	I
	1	T	I	I	I	I	I	T	I	I	I	I
	2	T	I	I	I	I	I	T	I	I	I	I
	3	T	I	I	T	T	I	I	I	P	T	I
	4	P	P	I	I	I	I	T	T	P	P	I
	5	P	P	P	P	T	I	T	T	P	P	I
	6	P	P	P	P	P	P	I	I	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

VII. Desarrollo del juego.

Realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo, se colocará en su interior una carta bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden siete cartas. La aparición de la carta de detención determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en ese momento.

A continuación el «croupier» extrae una primera carta y la descubre. El valor de aquélla determinará, el número de cartas que serán inutilizadas e introducidas en la cesta. Para este caso concreto, el valor de las figuras y los dieces será de diez puntos.

La orden del «croupier», «no va más» y a continuación «cartas», está dirigida al jugador que tiene el «sabot» para que éste reparta dos cartas, boca abajo, a cada «mano». La primera y tercera cartas que corresponden a la «mano» del jugador son trasladadas al «croupier», quedándose la segunda carta y cuarta carta que corresponden a la banca, bajo la esquina frontal derecha del «sabot». Acto seguido, son trasladadas las cartas de la «mano» del jugador, se entregan a aquel que realizó la mayor apuesta a favor de dicha «mano», quien las mostrará devolviéndolas a continuación al «croupier» que anunciará la puntuación total y las colocará a su derecha. Asimismo, el jugador que distribuye las cartas las descubre y las traslada al «croupier».

Éste anuncia el punto total para las dos cartas y las coloca a su izquierda.

Cuando de acuerdo con las reglas establecidas, el jugador haya de plantarse, el «croupier» anunciará:

«El jugador se planta... (punto total)»; en caso contrario, dirá en alta voz: «Carta para el jugador».

Iguales reglas son aplicadas a la «mano» de la banca.

Finalizada la jugada, el «croupier» anunciará la «mano» con la más alta puntuación, que será la ganadora, procediéndose a continuación al pago de las apuestas ganadoras y a la deducción, en su caso, del beneficio del Establecimiento.

08. **Bacará, Chemin de fer o ferrocarril**

I. Denominación.–El baccará-ferrocarril, conocido también como «chemin de fer», es un juego de cartas de los denominados de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí, teniendo uno de ellos la banca y pudiendo apostar contra ésta todos los jugadores que se hallan sentados y los que se encuentren detrás de éstos de pie.

II. Elementos del juego.

1. Cartas.–Se utilizarán seis barajas, de 52 cartas, de las denominadas francesas, sin índices, la mitad de ellas de un color y la otra mitad de color distinto.

Los naipes pueden ser usados varias veces y no habrán de ser sustituidos por otros, siempre y cuando se encuentren en perfecto estado. En lo que se refiere a las características que han de reunir las cartas, la forma de ser barajadas y manejadas durante el juego, se estará a lo dispuesto en el Reglamento de Casinos de Juego.

2. Distribuidor o «sabot».–Se estará a lo dispuesto en el núm. 2 del apartado II del epígrafe 3 del presente Catálogo.

3. Mesa de juego.–Será de forma ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados

mayores, que indica la posición del «croupier». La mesa ha de tener una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del «croupier». Cada departamento puede dar acogida a un solo jugador.

La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas o ranuras: Una en el centro, donde se introducirán las cartas usadas, también llamada cesta; otra a la derecha del «croupier», para las deducciones en beneficio de la casa, llamada pozo o «cagnotte», y una última, o dos en su caso, para propinas. La cantidad que constituye la banca estará situada frente al «croupier» a su izquierda, situándose a la derecha del mismo las ganancias del banquero que no constituyan la banca (que no hayan sido puestas en juego por éste).

III. Personal.–Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un inspector, un «croupier» y un cambista (empleado de cambios).

1. Inspector.–Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la Dirección y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa del juego. Llevará una relación de jugadores que aspiren a ocupar plazas que puedan quedarse vacantes.

2. «Croupier».–Sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe del Catálogo se le atribuyen, tendrá encomendadas las siguientes:

Recuento, mezcla e introducción de las cartas en el «sabot»; traslado de las cartas a los jugadores por medio de su pala; anuncio en voz alta de las distintas frases del juego y actuaciones de los jugadores; cálculo e ingreso de la cantidad que corresponda al pozo en la ranura correspondiente introducción de las cartas usadas y de las propinas en las ranuras destinadas al efecto.

Asimismo le corresponde la custodia y control de la suma que constituye la banca y el pago de las ganancias a los jugadores. También orientar a los jugadores que lo soliciten sobre las reglas aplicables en cada caso.

3. Cambista.–Situado de pie frente o detrás del «croupier», tiene por misión efectuar el cambio de dinero por fichas a los jugadores que lo soliciten, así como al «croupier».

Además existirán servidores auxiliares en número no superior a uno por cuatro mesas o fracción. No podrán intervenir en todo cuanto se relacione con el desarrollo del juego, las cartas o las fichas.

IV. Jugadores.–Frente a cada uno de los departamentos de la mesa, podrá sentarse un jugador. La superficie de los departamentos podrá ser utilizada para depositar las fichas y manejar, en su caso, las cartas. También podrán participar en el juego cuantos jugadores lo deseen, situándose de pie alrededor de la mesa y detrás de los que se hallen sentados.

A todos los efectos se establece el siguiente orden de prioridad entre los jugadores: Los jugadores sentados sobre los que están de pie; entre los primeros se seguirá la numeración correlativa de los departamentos a partir del que se halle situado a la derecha del banquero. Entre los que están de pie se seguirá el mismo orden de prioridades que entre los sentados. El jugador sentado que cambia de sitio durante una talla está obligado a dejar pasar la «mano» –«saludar»–; además, no puede ejercer su derecho de prioridad para adquirir la «mano» pasada, es decir, coger la banca, o para hacer banco hasta que no haya «saludado». Lo mismo ocurrirá cuando un jugador ocupe una plaza vacante durante la distribución de un «sabot».

Si el cambio de asiento o la llegada de un nuevo jugador se hace al finalizar la talla, el orden de prioridades permanecerá intacto.

En ningún caso puede un jugador ocupar plaza de asiento en varias mesas de juego simultáneamente.

La ocupación de plazas vacantes se hará de la forma siguiente: Tendrán prioridad, durante la talla, los inscritos en la lista de espera en poder del inspector, una vez concluida ésta los jugadores sentados que hayan solicitado cambio de plaza.

El jugador que durante dos veces consecutivas rehúse tomar la mano deberá abandonar su plaza en la mesa de juego.

Está prohibido a los jugadores de pie desplazarse de sitio para seguir la «mano». El que lo haga será cobrado el primero o pagado el último, en su caso.

El jugador que esté ausente de la mesa cuando le corresponda coger la «mano» perderá su plaza en beneficio del primer inscrito en la lista de espera.

En ningún caso podrá ocuparse una plaza de asiento momentáneamente vacía.

V. Banca.–La banca se adjudicará inicialmente al jugador situado a la derecha del «croupier» (sentado frente al departamento núm. 1) y será rotatoria siguiendo el orden de numeración de los departamentos.

Cualquier jugador, esté sentado o de pie, podrá en cualquier pase de la banca, asociarse al banquero, si éste lo acepta, poniendo a su disposición una cantidad determinada. El asociado no podrá intervenir en ningún momento en el juego y ganará o perderá en las mismas condiciones que el banquero.

La banca podrá ser retenida por el jugador mientras gane, debiendo, en caso de pérdida, ser cedida al jugador situado a su derecha. Lo mismo ocurrirá cuando la banca sea abandonada voluntariamente.

Si alguno de los jugadores no quiere coger la banca, ésta seguirá rotando por el orden establecido. En todo caso, el jugador que coge la banca habrá de hacerlo, por lo menos, con la misma cantidad que el que el que la abandonó voluntariamente.

Si ningún jugador sentado desea adquirir la banca, se ofrece a los que están de pie, y si nadie la adquiere, el jugador que cedió la banca o pasó la «mano» puede volver a cogerla por la misma cantidad. La «mano» pasada adquirida por un solo jugador tiene preferencia sobre la adquirida en asociación. El banquero que pasó la «mano» puede asociarse con el jugador que la ha adquirido posteriormente.

Cuando la banca no ha sido adquirida en el turno rotario, se subastará y adjudicará al mayor postor de entre los jugadores sentados y de pie, a excepción del banquero. Los jugadores sentados sólo tendrán prioridad sobre los que se hallan de pie en caso de pujas iguales.

Cuando algún jugador que está de pie adquiere la banca (toma la «mano») y la vuelve a pasar, aquélla se ofrece primero al jugador sentado a la derecha del último jugador sentado que tuviese la banca.

Cuando el jugador que adquiere la banca está sentado al pasarla, ésta se ofrecerá primero al jugador sentado a su derecha.

Una vez adjudicada la banca, el total que la forma puede ser aumentado por el jugador en relación a la cantidad ofrecida, pero nunca disminuido.

Si la banca adjudicada es superior a la banca anterior, el jugador que había hecho banca antes de pasarle la «mano» tiene derecho a coger las cartas, aunque su apuesta sea inferior a la de otros jugadores, pero sólo por una jugada.

El banquero que pasa la «mano» así como su asociado, no podrán participar en la subasta de la «mano» que acaban de pesar, pero sí podrán hacerlo cuando el nuevo banquero pase la «mano» y así sucesivamente.

Si ningún jugador adquirió la banca, ésta vuelve al jugador situado a la derecha del banquero que pasó la «mano», quien deberá aceptarla por el mínimo establecido en la mesa. Caso de no hacerlo, cederá su plaza.

Cuando el jugador que adquirió una «mano» pasada pierde, el «sabot» vuelve al jugador sentado a la derecha del banquero que pasó la «mano».

El jugador que adquiere la banca está obligado a dar cartas por lo menos una vez. Si se niega, la banca se subastará pero no podrán pujar por ella ni este jugador ni el anterior banquero si hubiera pasado la «mano». Si en esta primera jugada hay igualdad de puntos la banca puede ser cedida de acuerdo con las reglas generales.

El mínimo de punto o mínimo de las posturas, es decir, la cantidad mínima para poder jugar como punto contra la banca, no será necesariamente idéntico para las distintas mesas, ni podrá ser inferior en ningún caso al mínimo autorizado por el Ministerio del Interior, que deberá aparecer ostensiblemente indicado en la mesa.

El máximo del punto o cantidad máxima que puede exponer un jugador es aquella cantidad equivalente a la existente en la banca en cada jugada. Cuando un jugador llega a dicha cantidad máxima se dice que «hace banco».

El máximo de la banca deberá ser equivalente a cien veces el mínimo autorizado para el punto y el mínimo de aquélla no podrá ser inferior al de éste.

Previa solicitud de los Casinos podrá autorizarse el que la banca juegue sin máximo limitado.

La deducción en beneficio del establecimiento queda fijado en un 5% sobre las cantidades ganadas por el banquero en cada jugada.

«Garage» es la cantidad o conjunto de cantidades que el banquero excluye del juego, cuando se dan los casos o circunstancias siguientes:

a) «Garage» voluntario. Las ganancias obtenidas por el banquero normalmente pasan a formar parte de la banca, pero aquél podrá decidir voluntariamente excluirlas del juego, siempre que la suma de las mismas supere una cantidad equivalente a cincuenta veces el mínimo del punto, pasando entonces a constituir o formar parte del «garage».

b) «Garage» obligatorio. Es la cantidad que el banquero ha de excluir del juego en la medida en que el importe de la banca excede de la suma de valores de los puntos.

c) «Garage» impropio. Es aquella parte de la banca que el banquero no puede poner en juego, porque excede de la cantidad máxima permitida para aquélla, es decir, de cien veces el mínimo del punto.

d) Exclusión del «garage». En el caso de que la banca juegue sin máximo limitado, el banquero podrá renunciar al «garage» anunciando «todo va».

VI. Reglas del juego.–El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que llevan inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico y el as, que vale un punto. Se suma la puntuación de las cartas y se desprecian las decenas, teniendo valor exclusivamente la cifra de las unidades. Ganará aquel juego cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada es considerada nula.

El banquero reparte inicialmente y de forma alternativa dos cartas tapadas al jugador que se enfrenta con él, y se da a sí mismo dos cartas tapadas. Si recibidas las dos primeras cartas, la puntuación es de ocho o nueve, éstas serán descubiertas y se abate el juego, debiendo el contrario mostrar asimismo su juego.

En los demás casos el jugador que se enfrenta a la banca podrá solicitar una tercera carta o considerarse servido, lo que anunciará utilizando los términos «carta» y «no» respectivamente. La actuación del jugador se atendrá a las reglas siguientes:

Cuando tiene 0, 1, 2, 3 ó 4, ha de pedir carta.

Cuando tiene 5, puede optar.

Cuando tiene 6 ó 7, ha de plantarse.

En el supuesto de que el jugador haga banco, no se le aplicarán estas reglas y tendrá libertad para pedir carta o quedarse servido, siempre que lo autorice el Director de Juegos antes de comenzar la partida. A continuación, el banquero podrá optar entre pedir carta o no hacerlo, excepto cuando tiene cero («baccará»), en que es obligatorio solicitar una tercera carta. A diferencia de las anteriores, la tercera carta se da siempre descubierta. El juego finaliza con el anuncio de la puntuación de cada jugador, el descubrimiento de las cartas y el pago o retirada de las apuestas, en su caso.

Todo jugador puede solicitar al «croupier» aclaraciones sobre las reglas del juego, quien está obligado a dárselas. Si el jugador tiene puntuación de 5 y solicita consejo al «croupier» éste le hará plantarse.

El banquero podrá, si lo desea, solicitar del «croupier» el cuadro de jugadas de la banca, en cuyo caso deberá ajustarse a lo en él establecido.

		Tercera carta de la mano del jugador										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuación dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	I	T	T	T	T	I
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	I	T	T	T	T	T	I
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	O	I
	4	P	P	T	T	T	I	T	T	P	P	I
	5	P	P	P	P	O	I	T	T	P	P	I
	6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

VII. Desarrollo del juego.–Es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo que haya en la mesa un mínimo de cuatro jugadores, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

Al principio de cada partida, el «croupier», después de mezclar las cartas, las ofrece a los jugadores, diciendo: «señores, las cartas pasan». Cualquier jugador puede mezclar las cartas, que a su vez, habrán de mezclarse por última vez por el «croupier» cuando le sean devueltas. Hecho esto, ofrece las cartas al jugador situado a su izquierda, y así sucesivamente, hasta que alguno de ellos corte el mazo.

A continuación se colocará en el interior, antes de las siete cartas finales del mazo, una carta-

bloqueo, o carta de detención, de un color que permita diferenciarla de las demás. La aparición de aquella carta determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en el momento.

Adjudicada la banca, el banquero anunciará la cantidad puesta en juego, que será entregada en fichas al «croupier», quien las colocará sobre la mesa, a su izquierda. Acto seguido, éste anunciará la suma, indicando a los jugadores que es la cifra máxima que pueden jugar; para ello utilizará la expresión «hay... pesetas en la banca».

Si hay varios jugadores que quieren hacer banco, se seguirá el orden de las prioridades establecido en el apartado IV.

El banco hecho por un solo jugador, incluso si está de pie, tiene preferencia sobre el banco en asociación.

Si ninguno de los jugadores, sentados o de pie, está dispuesto a hacer banco, puede anunciarse banco parcial, con la expresión «banco con la mesa», para lo cual la cantidad de la postura habrá de ser la mitad de la banca. A continuación, el «croupier» invitará al resto de los jugadores a completar con sus apuestas la suma en banca, hasta que con la voz «no va más apuestas» dé por finalizado el tiempo de apostar.

El jugador que ha anunciado «banco con la mesa» tiene derecho a coger las cartas, incluso si está de pie, excepto cuando alguien dice la frase «con la mesa y último completo», siendo el hecho de completar la otra mitad el que da prioridad. El «banco con la mesa» es considerado un acto aislado y no da prioridad para la jugada siguiente, salvo que haya sido hecho solo.

Cuando nadie hace banco, ni banco con la mesa, las cartas se dan al jugador sentado cuya apuesta sea más alta. En caso de igualdad de apuestas, se estará a la orden general de prioridades entre los jugadores. Está prohibido que un jugador sentado una su apuesta a la de otros jugadores, estén de pie o sentados.

La petición de banco no tiene preferencia cuando las cartas han sido ya distribuidas, excepto cuando el jugador repite el banco, «banco seguido», en cuyo caso puede hacerlo incluso después de la distribución de las cartas, siempre que otro jugador no las tenga ya en la mano. Tiene derecho a pedir banco seguido el jugador que hizo banco y perdió.

Si en el caso de banco seguido el «croupier» da por error las cartas a otro jugador, éstas podrán ser reclamadas si aún no han sido vistas (la carta es considerada vista cuando ha sido levantada del tapiz).

Si la petición de banco seguido se produce después de la distribución y entrega de las cartas a otro jugador, este último tiene preferencia si ha tomado cartas y las ha visto.

Cuando habiéndose anunciado correctamente banco seguido un jugador toma las cartas antes de que el «croupier» las dé al jugador que anunció banco seguido, aquéllas le serán retiradas, aunque hayan sido vistas, y se entregarán al jugador al que corresponda.

Todo banco seguido abandonado puede ser recuperado en caso de igualdad de puntuación entre el banquero y otro jugador o jugadores.

Cuando nadie hace banco y sólo un jugador apuesta contra la banca, éste tendrá derecho al banco seguido.

Una vez realizadas las apuestas, y tras la voz del «croupier» «no van más apuestas», el banquero extraerá las cartas del «sabot» y las distribuirá de una en una alternativamente empezando por el jugador contrario. Las cartas serán trasladadas hasta él por el «croupier» mediante la pala. Queda formalmente prohibido al banquero distribuir las cartas antes de que el «croupier» haya anunciado «no van más apuestas»; sin embargo, podrá instar al «croupier» a que retire las posturas efectuadas después de mencionada dicha frase.

Examinadas las cartas y solicitada, en su caso, una tercera, se procederá a descubrir los respectivos juegos, pagando el «croupier» al ganador. Si el triunfo ha correspondido al banquero, se efectuará por el «croupier» la deducción correspondiente al pozo o «cagnotte», y se introducirá su importe en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del banquero pasarán a formar parte de la banca, salvo si éste decide excluirlas del juego, de acuerdo con lo previsto en el apartado V, en cuyo caso el «croupier» las colocará sobre la mesa, a su derecha.

Cuando se hayan terminado las cartas de un «sabot», el «croupier» procederá a realizar las operaciones correspondientes de mezcla, corte e introducción del mazo en el «sabot». El banquero que gana la última jugada de una talla tiene derecho a seguir siéndolo en la próxima, si ofrece una cantidad igual a la que constituía entonces la banca.

Ante la petición de algún jugador, las cartas serán controladas al final de la talla.

VIII. Errores e infracciones en el juego.

1. Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas.

Las cartas sacadas no podrán en ningún caso ser reintegradas al «sabot», y el jugador que las sacó irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en un caso excepcional el inspector estima que no debe aplicar esta regla en todo su rigor, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que tome la «mano» pasada.

Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del «sabot» se considerará inservible y será retirada, sin que por ello puedan los jugadores disminuir o retirar sus apuestas.

Si en el transcurso de la distribución aparezcan dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada será anulada.

Cuando alguna carta caiga al suelo sólo podrá ser recogida por el «croupier» o cualquier otro empleado del establecimiento y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada.

2. Errores del «croupier».–Si el «croupier» descubre accidentalmente alguna carta durante la distribución, los jugadores habrán de ajustarse a las reglas del juego de banquero y punto. En el caso de que las dos cartas del punto sean descubiertas, el banquero habrá de atenerse a lo dispuesto en el cuadro de jugadas de la banca, debiendo pedir carta en los casos opcionales. Cualquier otra falta cometida por el «croupier» durante el reparto de las cartas anulará la jugada, siempre que no pueda ser aquélla rectificada sin perjuicio para el banquero y el jugador.

En caso de que el «croupier» anuncie por error «carta» cuando el punto ha dicho «no», la jugada se restablece conforme al cuadro. Si el banquero tiene 0, 1, 2, 3, 4 ó 5 y ya ha sacado una carta, ésta le es adjudicada; si ha sacado dos cartas, la primera de ellas se le adjudica y la segunda se desecha; si tiene 6 ó 7, cualquier carta extraída es desechada.

3. Errores del banquero.–La extracción por parte del banquero de una quinta carta después de haber dado dos al punto y haberse dada él mismo dos, le obligará a aceptarla para sí en el supuesto de que el punto no solicite una tercera carta.

Si el banquero, en la distribución inicial, se da más de dos cartas, se considera que tiene una puntuación de cero («baccará»), aunque conserve su derecho a pedir otra carta.

Cuando al dar la tercera carta el banquero da por error dos cartas al jugador contrario, se le adjudicará aquella de las dos con la que forme una puntuación más alta. Lo contrario ocurrirá cuando el banquero se dé a sí mismo dos cartas en vez de una.

Si durante la distribución de las dos primeras cartas del punto el banquero deja caer alguna en la cesta, se considera que el punto abate con 9.

Cuando esto ocurre con la tercera carta del punto, se considerará que su puntuación es de 9. El banquero tendrá en este caso derecho a una tercera carta, salvo si tiene 7.

Si durante el reparto el banquero descubre la primera o la tercera carta, al ir ambas dirigidas al punto, aquél deberá descubrir su carta respectiva.

Cuando el banquero descubre por error las dos cartas dirigidas al contrario, además de descubrir sus dos cartas, habrá de ajustar obligatoriamente su juego al cuadro de jugadas de la banca.

El banquero ha de hablar siempre después del punto. Si abatiera antes de que éste se hubiera pronunciado, los jugadores podrán retirar sus apuestas. Cuando el banquero, teniendo 8 ó 9, da u ofrece cartas, pierde su derecho a abatir.

La introducción por el banquero de alguna carta en la cesta antes de que haya sido vista de forma inequívoca por el resto de los jugadores, llevará aparejada la pérdida de la jugada para el banquero.

No podrá efectuarse ninguna reclamación contra el banquero cuando la jugada haya finalizado y las apuestas hayan sido cobradas o pagadas.

4. Errores de los jugadores.–Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier jugador que emplee demasiado tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

Excepto el «croupier», nadie podrá dar consejos a los jugadores. Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

Si por error el punto dice «carta» en vez de «no», o viceversa, el banquero tiene derecho a darle o negarle la carta, a menos que aquél tenga «baccará». En todo caso, el banquero habrá de pronunciarse antes de sacar la carta.

En el caso de que el punto se olvide de abatir en su momento, pierde este derecho; si ha pedido carta, la decisión la tomará el banquero. El punto que teniendo 9 olvida abatir pierde la jugada si el banquero abate con 8.

Cualquier otro error en el anuncio del juego por parte del punto será rectificado, desechándose, si procede, las cartas puestas en juego como consecuencia de dicho error. Se exceptuará de esta regla al jugador que hace banco, en cuyo caso habrá de sufrir las consecuencias de su error, salvo si tiene cero, «baccará», con sus dos primeras cartas, pudiendo entonces solicitar siempre una tercera carta.

Si el jugador arroja las cartas en la cesta antes de que hayan sido vistas, la jugada se le dará por perdida.

Las apuestas de los puntos deben estar situadas a descubierto encima de la mesa y deben ser vigiladas por ellos mismos. Ninguna reclamación podrá ser aceptada si esta regla ha sido incumplida.

Cuando haya posturas colocadas sobre la raya, juegan la mitad; cualquier otro anuncio por parte del jugador obliga al «croupier» a proceder al cambio inmediato, sin que el jugador pueda oponerse.

Los casos no previstos en el presente epígrafe del Católogo de Juegos serán sometidos a la apreciación del Inspector de la mesa, quien resolverá.

09. **«Bacará» A dos paños**

I. Denominación.–El «baccará» a dos paños es un juego de cartas de los denominados de círculo, que enfrenta a un jugador que es la banca con otros jugadores, pudiendo apostar contra aquél tanto los jugadores que se hallan sentados alrededor de la mesa de juego como los que están situados de pie detrás de aquéllos.

Recibe también el nombre de banca o banca francesa y puede revestir dos modalidades: Banca limitada y banca libre o abierta. En el primer caso, el banquero sólo responderá por la cantidad, que situada sobre la mesa constituye la banca en cada momento. En la banca libre o banca abierta, su titular ha de responder frente a todas las posturas sin límite.

En la banca limitada existirá un límite o cifra máxima para constituir la banca, independientemente de que durante el transcurso del juego el banquero supere con sus ganancias tal cantidad máxima de adjudicación.

II. Elementos de juego.

1. Cartas.–Se utilizarán barajas de 52 cartas, de las denominadas francesas, sin índices, siendo obligatorio que sean siempre barajas a estrenar.

Serán necesarias seis barajas, tres de un color y tres de otro, tanto en la banca libre, como en la limitada.

2. Distribuidor o «sabot».–Se estará a lo dispuesto en el número 2 del apartado II del epígrafe 3 del presente Catálogo.

3. Mesa de juego.–Será ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indicará la posición del «croupier». Frente a él se colocará el banquero, que tendrá a su derecha el primer paño, formado por una serie de departamentos y numerados a partir del más cercano al banquero, que llevará el número 1; a su izquierda estará el segundo paño, con el mismo número de departamento y numeración correlativa, iniciada con el número siguiente al último de primer paño, en el departamento situado más próximo al banquero.

Además, cada paño tendrá una superficie delimitada destinada a recoger las posturas que se quieren realizar sobre el otro paño. Las apuestas, colocadas sobre la raya que separa aquella superficie del resto del paño, jugarán por partes iguales a los dos paños.

En la parte libre de la mesa habrá una primera ranura para las cartas usadas, llamada cesta; una segunda ranura, a la derecha del «croupier» para las deducciones en beneficio de la casa sobre las ganancias del banquero, que recibe el nombre de pozo o «cagnotte», y una tercera ranura, que pueden ser dos, para recoger las propinas.

III. Personal.–El personal mínimo necesario será: Un inspector, un «croupier», un cambista y un auxiliar. Será aplicable al inspector «croupier» y cambista, respectivamente, lo dispuesto en los números 1, 2 y 3 del apartado III del epígrafe 08 del presente Catálogo.

IV. Jugadores.–También llamados puntos, cada uno podrá ocupar uno de los departamentos numerados en la mesa. Asimismo, podrán sentarse más jugadores, que se situarán detrás de aquéllos entre los distintos departamentos.

Igualmente podrán realizar apuestas en los distintos paños cuantos jugadores estén situados de pie, detrás de aquellos que estén sentados.

El orden de prioridad, a efectos de apuestas, entre los jugadores, será el siguiente: Dentro de un mismo paño, los jugadores sentados en los departamentos numerados más cercanos al banquero; a continuación, el resto de los jugadores, por el mismo orden que los sentados.

En el supuesto de que se anuncie banco en ambos paños, se procederá por sorteo para determinar la prioridad de los paños.

Las cartas sólo podrán ser manejadas por los jugadores que estén sentados en departamentos numerados, estableciéndose un turno rotatorio conforme al orden de numeración de cada paño.

Las cartas habrán de ser cedidas por el jugador, siguiendo el turno establecido en caso de triunfo de la banca. Queda exceptuado de esta regla el jugador que haga banco, que esté de pie o sentado para manejar las cartas.

Los jugadores que quieran ocupar una plaza sentada, deberán hacerse inscribir en la lista de espera que lleva el inspector en cada mesa.

V. Banca.

1. El inspector, a la hora de apertura, anunciará el nombre del banquero y la cantidad del montante de la banca. Si no hubiera banquero, el inspector subastará la banca y la adjudicará al mejor postor, pudiendo pujar por ella todos los jugadores.

En caso de igualdad de pujas, la adjudicación se hará por sorteo.

La adjudicación podrá hacerse a una o varias tallas, y a juicio del Director de Juegos, para uno o varios días. El importe de la banca deberá ser depositado, antes del comienzo de la partida, en la caja del Casino, en efectivo o mediante cheques librados por banco.

El banquero podrá abandonar la banca una vez realizada la primera jugada, anunciando la cantidad que retira. Si el banquero gana y se retira, durante el mismo «sabot», no podrá volver a ser banquero. Se entenderá que la banca ha saltado cuando no queden fondos de la misma. En este caso, el banquero tiene derecho a continuar, efectuando un nuevo depósito igual o superior al inicial, o a abandonar la banca. Caso de que continúe con la banca, puede cambiar de «sabot».

En cualquiera de los casos, abandonada la banca por el banquero, el inspector volverá a ofrecerla a otro, por la misma cantidad inicial. Si no fuese aceptada por ninguno se subastará, o, en su caso, se sorteará nuevamente, iniciándose luego un nuevo «sabot». Si no se presenta ningún postor, se dará por finalizada la partida.

El mínimo y el máximo de las posturas vendrá establecido en la autorización. Los mínimos podrán variar para las distintas mesas de juego.

La cantidad que forme la banca será necesariamente limitada en la modalidad de banca limitada.

En la autorización se fijará el máximo y mínimo de la banca.

2. En la banca libre no existirá tope máximo para la banca, y el establecimiento no podrá fijar un máximo a las posturas de los jugadores. Cualquier jugador podrá ser banquero, en la modalidad de banca libre, si justifica la existencia de un depósito, considerado suficiente, en la propia caja del establecimiento o en la de una entidad de crédito previamente admitida por la Dirección del establecimiento, de tal forma que pueda pagar todas las apuestas sin que la responsabilidad del establecimiento pueda verse en ningún momento comprometida.

El «baccará» con banca libre sólo podrá practicarse en una mesa por cada establecimiento y por un máximo de dos sesiones separadas entre sí por la hora de la cena. En cada sesión se jugarán dos tallas.

3. La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada en un dos por ciento sobre las cantidades ganadas en cada jugada por el banquero para la banca limitada, y en 1,25 por 100 para la banca libre.

VI. Reglas del juego.–Las reglas contenidas en el apartado VI del epígrafe 08 del presente Catálogo son aplicables con carácter general. Sin perjuicio de ello se establecen las adaptaciones que se detallan a continuación.

Se enfrentan dos jugadores, uno por cada paño, contra el banquero, siguiendo el turno establecido en el apartado IV, párrafo 5.

Si la puntuación de las dos primeras cartas es de 0, 1, 2, 3 y 4, los jugadores han de pedir una tercera carta; si dicha puntuación es de 5 tienen libertad para pedir carta o quedarse servidos, y, por fin, si es de 8 ó 9 han de descubrir sus cartas. Queda exceptuado de esta regla el jugador que al principio de la partida haga banco.

El banquero puede pedir carta o plantarse, salvo si solicita del «croupier» el cuadro de jugadas de

la banca, en cuyo caso habrá de seguirlo siempre que se indique lo mismo para los dos paños. El cuadro de jugadas de la banca es el recogido en el epígrafe 08 del presente Catálogo.

Un 8 con las dos primeras cartas gana siempre a un 8 ó 9 utilizando una tercera carta.

Se puede pedir banco por cualquier jugador, esté sentado o de pie, por una sola vez y al principio de cada partida. El banco comprenderá los dos paños, pero el juego se desarrollará exactamente igual que si hubiera dos jugadores, de tal forma que no se podrán ver las cartas del segundo paño por el jugador hasta haber jugado en el primer paño. En caso de que haya juego nulo, podrá repetirse la jugada hasta dos veces más. Se entenderá que ha habido juego nulo cuando no ha habido pérdida o ganancia por parte de ninguno de los dos jugadores.

Está prohibido a los puntos el juego en asociación.

VII. Desarrollo del juego.–Es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo que haya un mínimo de dos jugadores por paño, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

Una vez realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo se colocará en su interior una carta-bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden 10 cartas. La aparición de aquella carta determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en ese momento.

Adjudicada la banca, de acuerdo con lo establecido en el apartado V, el banquero entregará la cantidad puesta en juego, en fichas, al «croupier» para su custodia. A continuación, se realizarán las posturas en ambos paños, de acuerdo con el orden de prioridad que establece el apartado IV, párrafo 3, hasta que el «croupier» anuncie con la voz «ya no va más» la terminación del tiempo de apostar. Las apuestas no podrán ser colocadas inmediatamente a la derecha o a la izquierda del banquero y del «croupier».

Las apuestas colocadas sobre la raya que separa la zona del jugador de la zona de apuestas juegan la mitad, de la misma forma que las posturas colocadas sobre la raya que separa la zona de apuestas de un paño de la zona de otro paño juegan a los dos paños. En este caso, cuando la mitad de una apuesta a caballo representa un número impar de unidades de apuestas, se considera que la fracción más fuerte juega al primer paño.

El banquero, entonces, extraerá las cartas del «sabot» y las repartirá de una en una por el siguiente orden: Primer paño, segundo paño y banca. Las cartas serán trasladadas hasta los jugadores por el «croupier» mediante una pala. Serán los contrarios de la banca y tendrán las cartas los jugadores a los que les corresponda, de acuerdo con el turno establecido en el apartado IV, párrafo 5. El jugador que tiene la mano, después de haber visto su puntuación, abata o no, debe dejar las cartas sobre la mesa. Examinadas las cartas, los jugadores que son mano en cada paño habrán de pronunciarse por su orden respectivo y antes del banquero. Finalizada la jugada, el «croupier» separa las cartas y anuncia el punto. El banquero habrá de enseñar su punto en los dos paños.

A continuación se procederá por el «croupier» al pago de las posturas ganadoras y a la retirada de las perdedoras; en el caso de que el banquero gane en los dos paños, o su ganancia en uno sea superior a la pérdida en el otro, el «croupier» ingresará la cantidad que corresponda al pozo o «cagnote», en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del banquero pasarán a formar parte de la banca. Ante la petición de algún jugador, las cartas serán controladas al final de la talla.

VIII. Errores e infracciones en el juego.

1. Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas.

Las cartas sacadas no podrán en ningún caso ser reintegradas al «sabot» y el jugador que las sacó irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en un caso excepcional el Director responsable del Establecimiento estima que no debe aplicar esta regla, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que tome la mano.

Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del «sabot» se considerará inservible y será retirada, sin que por ello los jugadores puedan disminuir o retirar sus apuestas.

Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada será nula.

Cuando alguna carta caiga al suelo sólo podrá ser recogida por el «croupier» o cualquier otro empleado del Establecimiento y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada.

Si las cartas son dadas o tomadas por error por un jugador distinto del que tiene la mano, si aquél ya se pronunció, la jugada será mantenida, pasándose las cartas en la jugada siguiente al jugador al que le correspondía.

2. Errores del banquero.

En todos los casos de distribución irregular la jugada será rectificada, si ello puede hacerse de forma evidente; en caso contrario, aquélla será anulada.

Si el banquero da carta a un paño que ha dicho «no» o no da carta a un paño que solicitó, la jugada será restablecida de acuerdo con las normas de los errores de los jugadores.

Si las dos cartas de un paño son descubiertas durante la distribución, la jugada se llevará a cabo de acuerdo con lo dispuesto en el párrafo 3º del número 3 del presente apartado y ninguna apuesta podrá ser aumentada, disminuida o retirada.

Si durante la distribución algunas cartas caen en la cesta sin haber sido vistas, la jugada será anulada para el paño que perdió las cartas o para los dos paños, si correspondían al banquero. En el caso de que se trate de alguna de las terceras apuestas, si ha sido vista, será recuperada por el «croupier» y la jugada continuará.

3. Actuaciones del banquero en las jugadas restablecidas.

Cuando un paño abate al banquero está obligado a seguir el cuadro de jugadas de la banca respecto al otro paño, pidiendo tercera carta en los dos supuestos opcionales.

Cuando el cuadro de jugadas de la banca indica lo mismo para los dos paños, el banquero deberá seguirlo.

Cuando el cuadro indica pedir carta en un paño y plantarse en el otro, el banquero es libre de plantarse o pedir, si el error ha sido de un jugador o del «croupier»; si el error ha sido del banquero, éste habrá de pedir carta obligatoriamente, si tiene cinco o menos, plantándose en caso contrario. Dar una carta a un paño que no la ha solicitado o dar a un paño la carta destinada a otro, no constituye una falta del banquero, que no pierde su derecho a solicitar una tercera carta.

4. Errores de los jugadores.

Si el primer paño dice «no» teniendo menos de cinco y el segundo paño ha recibido carta, ésta volverá al primer paño; el segundo paño recibirá entonces la carta siguiente, haya sido recogida o no por el banquero, y éste actuará de acuerdo con lo dispuesto en el número 3 del presente apartado.

Si el primer paño pide carta, teniendo seis o más, la carta recibida irá al segundo paño, si pidió carta, o al banquero, de acuerdo con las reglas contenidas en este apartado, número 3.

Si el primer paño dice «carta» y después «no» o viceversa, el «croupier» deberá hacer especificar al jugador lo que desea y verificar su puntuación. Si ésta es de cinco, la primera palabra se considerará correcta; si tiene otro punto, la jugada será restablecida de acuerdo con las reglas de los párrafos anteriores.

El jugador que dice «no» teniendo ocho o nueve pierde su derecho a abatir; si pide carta, la jugada será restablecida de acuerdo con los párrafos anteriores.

Las mismas reglas se aplicarán entre el segundo paño y el banquero, en caso de error de aquel paño.

5. Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier jugador que emplee mucho tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

Excepto el «croupier» nadie podrá dar consejo a los jugadores. Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

Si las cartas del banquero o de alguno de los paños son arrojadas, a la cesta, sin haber sido mostradas, se considerará que su puntuación era de cero («baccará»). Si esta falta es cometida por el «croupier», las cartas serán recogidas y la puntuación reconstituida de acuerdo con el testimonio del jugador cuyas cartas fueron arrojadas a la cesta y de los otros jugadores que las hayan visto.

El banquero que anuncia un punto que no es el suyo podrá solicitar una tercera carta, siempre que los otros jugadores no hayan mostrado sus puntos.

En caso contrario, se estará a lo dispuesto en el párrafo 3º del número 3 del presente apartado.

Ninguna reclamación podrá ser formulada una vez finalizada la jugada correspondiente y pagadas o cobradas las apuestas.

Los casos no previstos en el presente Catálogo de Juegos serán resueltos por el inspector de mesa.

10. **Bingo**

I. Descripción.–El juego del bingo es una lotería jugada sobre 90 números, del 1 al 90 inclusive, teniendo los jugadores como unidad de juego cartones o tarjetas integradas por 15 números distintos

entre sí, y distribuidos en tres líneas horizontales de cinco números cada una y en nueve columnas verticales, en cualquiera de las cuales puede haber, tres, dos o un número, pero sin que nunca haya una columna sin número.

El juego del bingo puede igualmente realizarse en cartones dobles de dos partes iguales, considerándose, a todos los efectos, unidades de juego independientes de igual valor facial cada una de ambas partes. Cada una de las partes tendrá los mismos números y en la misma colocación.

✐ Ap. I párr. 2º añadido por art. 1 de Orden de 23 enero 1984.

Se premiarán las siguientes combinaciones:

Línea.–Se entenderá formada la línea cuando hayan sido extraídos todos los números que la integran, siempre y cuando no haya sido cantada correctamente por otro jugador durante la extracción de las bolas anteriores. Podrá ser cualquiera de las tres que forman un cartón: superior, central e inferior.

Bingo.–Se entenderá formado el bingo cuando se hayan extraído los 15 números que integran el cartón.

Tanto en un caso como en otro, la aparición de más de una combinación ganadora determinará la distribución proporcional de los premios.

II. Elementos.–En el juego del bingo serán necesarios los siguientes elementos.

Cartones.–Habrán de reunir las condiciones establecidas en el punto I de este epígrafe y estarán necesariamente fabricados en un material que permita sean marcados por los jugadores. Los cartones sólo serán válidos para una partida y todos deberán estar seriados y numerados, indicando también, en lugar visible, el valor facial y el número de cartones de una serie.

En caso de utilizarse cartón doble éste deberá contener los datos a que se refiere el párrafo anterior. El cartón doble será válido para dos partidas consecutivas, pudiendo utilizarse indistintamente, en cada partida, una u otra de las dos partes integrantes del cartón doble.

✐ Ap. II párr. 2º añadido por art. 1 de Orden de 23 enero 1984.

Aparato de extracción de bolas y mecanismos accesorios.–El aparato de extracción de bolas podrá ser de bombo o neumático. Será precisa la homologación previa por parte de esta Comisión Nacional del Juego de los distintos modelos a utilizar.

Será obligatoria la existencia de un circuito cerrado de televisión que garantice el conocimiento por los jugadores de las bolas que vayan saliendo durante el juego; para ello, la cámara enfocará permanentemente el lugar de salida de aquéllas y la imagen será recogida por los distintos monitores (aparatos receptores) distribuidos en la sala en número suficiente para asegurar la perfecta visibilidad por todos los jugadores.

Como complemento de todo ello, existirá asimismo una pantalla o panel donde se irán recogiendo los números a medida que vayan siendo extraídos y cantados (o anunciados en voz alta).

Existirán igualmente una instalación de sonido que garantice la perfecta audición en toda la sala por parte de los jugadores.

El juego de bolas estará compuesto por 90 unidades, teniendo cada una de ellas inscrito en su superficie, de forma indeleble, el correspondiente número, que habrá de ser perfectamente visible a través de los aparatos receptores de televisión. Sólo podrán utilizarse bolas previamente homologadas por la Comisión Nacional del Juego, y en el caso de aparatos de bingo neumáticos, cada juego de bolas deberá ser cambiado cada mil partidas como máximo, o bien se procederá al cambio antes de ese límite cuando se descubra que alguna de las bolas no está en perfectas condiciones. El cambio de un juego de bolas por otro deberá hacerse constar en el libro de actas.

III. Personal.–El personal al servicio de las salas de bingo se encuadra en las categorías de Jefe de Sala, Jefe de Mesa, Cajero, Vendedor-locutor, Auxiliar de Sala y Admisión y Control; a cada una de ellas le corresponden las funciones previstas en el vigente Reglamento del Juego del Bingo.

IV. Reglas del juego.–Antes de iniciarse cada sesión, se deberá comprobar el correcto funcionamiento de todo el material e instalaciones de juego que hayan de utilizarse; acto seguido se procederá a la introducción de las bolas en el aparato extractor, pudiendo los jugadores que así lo deseen inspeccionar ambas operaciones. Antes de proceder a la venta de cartones, se anunciará la serie o series a vender, el número de cartones de la misma y el valor facial de cada uno; a continuación, se iniciará la venta a través de los Vendedores-locutores.

Tras las operaciones de venta, el Cajero procederá a la recogida de los cartones sobrantes y el Jefe de Mesa, una vez realizados los cálculos pertinentes, anunciará:

Cuando se vendan cartones dobles se utilizará la siguiente fórmula: «cartones dobles vendidos.....,

de la serie..... (letra)..... (número de identificación) del número..... al..... y de la serie (en su caso)..... del número..... al.....».

Se indicará el importe de los premios de línea y bingo correspondientes a cada una de las partes integrantes del cartón doble.

Se anunciará el comienzo de la partida.

✐ Ap. IV párr. 3º añadido por art. 1 de Orden de 23 enero 1984.

– El total de cartones vendidos de la serie o series correspondientes, utilizando la siguiente fórmula:

«Cartones vendidos....., de la serie..... (letra)..... (número de identificación) del número..... al..... y de la serie (en su caso)..... del número..... al.....

– El importe de los premios de línea y bingo.

– El comienzo de la partida.

A partir de ese momento, se irán extrayendo sucesivamente las bolas, cuyo número se anunciará a través de los altavoces, mostrándose a continuación en la pantalla. Sólo después de haber sido anunciado cada número podrá, en su caso, ser marcado en el cartón por el jugador.

Iniciado así el juego, el Vendedor-locutor lo interrumpirá cuando algún jugador cante la jugada de línea o bingo en voz alta. Acto seguido, entregará el cartón al Jefe de Mesa, procediendo éste a su comprobación, mientras se coloca el cartón-matriz frente a la cámara de televisión para conocimiento de todo el público. Esta operación se repetirá con todos aquellos cartones cantados.

Si de la comprobación efectuada resultasen fallos o inexactitudes en alguno de los números del cartón, el juego se reanudará hasta que se produzca un ganador; cuando la línea cantada sea correcta, el juego continuará hasta que sea cantado el bingo y, en caso de ser la verificación de éste positiva, se dará por finalizada la partida, procediéndose al abono del importe de los premios.

Una vez comprobada la existencia de algún cartón premiado se preguntará por el Jefe de Mesa si existe alguna otra combinación ganadora con las voces «Alguna línea más? ¿Algún bingo más?», dejando un plazo de tiempo prudencial hasta dar la orden de reanudar la partida o darla por finalizada, según el caso. Una vez dada la correspondiente orden por el Jefe de Mesa, se perderá todo derecho a reclamación sobre dicha jugada.

Si se utilizan cartones dobles, una vez comprobada la existencia de uno o más cartones premiados con el primer bingo, se reanudará la partida para el segundo cartón, anunciándolo así el Jefe de Mesa. Los premios de la primera partida podrán abonarse al finalizar la misma y antes del inicio de la segunda, o al finalizar las dos partidas consecutivas. En este último caso, se entregará al jugador o jugadores premiados, en el momento de cantar la jugada de línea o bingo y tras comprobar la misma, un banderín, ficha o cualquier otro elemento identificable que diferencie si el premio a abonar corresponde a la primera o segunda partida.

✐ Ap. IV párr. 7º añadido por Orden de 23 enero 1984.

V. Juegos nulos.–Cualquier error por parte del Vendedor-locutor que se produzca en el anuncio de un determinado número durante el desarrollo del juego y que afecte de forma sustancial al mismo determinará la anulación de la partida, con la devolución del importe íntegro de sus cartones y la restitución de éstos a la mesa. Del mismo modo se procederá en los casos previstos en el artículo 36 del vigente Reglamento del Bingo.

C) Publicidad y protección de datos

§ 9 LEY 34/1988, DE 11 NOVIEMBRE. LEY GENERAL DE PUBLICIDAD

(BOE núm. 274, de 15 noviembre [RCL 1988, 2279])

La adhesión de España a las Comunidades Europeas implica, entre otros, el compromiso de actualizar la legislación española en aquellas materias en las que ha de ser armonizada con la comunitaria.

El Consejo de las Comunidades Europeas aprobó con fecha 10 de septiembre de 1984 una directiva relativa a la armonización de las disposiciones legislativas, reglamentarias y administrativas de los países miembros en lo que afecta a la publicidad engañosa.

La legislación general sobre la materia está constituida en España por la Ley 61/1964, de 11 de junio, por la que se aprueba el Estatuto de la Publicidad, norma cuyo articulado ha caído en gran parte en desuso, por carecer de la flexibilidad necesaria para adaptarse a un campo como el de la publicidad, especialmente dinámico, y por responder a presupuestos políticos y administrativos alejados de los de la Constitución.

Las circunstancias precedentes aconsejan la aprobación de una nueva Ley general sobre la materia, que sustituya en su totalidad al anterior Estatuto y establezca el cauce adecuado para la formación de jurisprudencia en su aplicación por los Jueces y Tribunales.

En tal sentido, el Estado tiene competencia para regular dicha materia de acuerdo con lo establecido por el artículo 149.1.1º, 6º y 8º de la Constitución.

La publicidad, por su propia índole, es una actividad que atraviesa las fronteras. La Ley no sólo ha seguido las directrices comunitarias en la materia, sino que ha procurado también inspirarse en las diversas soluciones vigentes en el espacio jurídico intereuropeo.

El contenido de la Ley se distribuye en cuatro Títulos. En los Títulos I y II se establecen las disposiciones generales y las definiciones o tipos de publicidad ilícita. Se articulan asimismo las diferentes modalidades de intervención administrativa en los casos de productos, bienes, actividades o servicios susceptibles de generar riesgos para la vida o la seguridad de las personas.

En el Título III, constituido por normas de derecho privado, se establecen aquellas especialidades de los contratos publicitarios que ha parecido interesante destacar sobre el fondo común de la legislación civil y mercantil. Estas normas se caracterizan por su sobriedad. Se han recogido, no obstante, las principales figuras de contratos y de sujetos de la actividad publicitaria que la práctica del sector ha venido consagrando.

En el Título IV se establecen las normas de carácter procesal que han de regir en materia de sanción y represión de la publicidad ilícita, sin perjuicio del control voluntario de la publicidad que al efecto pueda existir realizado por organismos de autodisciplina.

En este sentido se atribuye a la jurisdicción ordinaria la competencia para dirimir las controversias derivadas de dicha publicidad ilícita en los términos de los artículos 3 al 8. Ésta es una de las innovaciones que introduce esta Ley, decantándose por una opción distinta a la contemplada en el Estatuto de la Publicidad de 1964. Este último contempla la figura de un órgano administrativo, «El Jurado Central de Publicidad», competente para entender de las cuestiones derivadas de la actividad publicitaria. Por razones obvias, entre otras, las propias constitucionales derivadas de lo dispuesto en el artículo 24.2 en donde se fija un principio de derecho al juez ordinario, así como las que se desprenden de la estructura autonómica del Estado, se ha optado por atribuir esa competencia a los Tribunales Ordinarios.

De conformidad con lo establecido en los artículos 4 y siguientes de la Directiva 84/450 de la CEE sobre publicidad engañosa, se instituye en este Título un procedimiento sumario encaminado a obtener el cese de la publicidad ilícita.

El proceso de cesación se articula con la máxima celeridad posible, sin merma de las garantías necesarias para el ejercicio de una actividad de tanta trascendencia económica y social como es la

publicitaria. La tramitación se realizará conforme a lo previsto en la Ley de Enjuiciamiento Civil de 3 de febrero de 1881 para los juicios de menor cuantía, con una serie de modificaciones, inspiradas en la Ley Orgánica 2/1984, de 26 de marzo, Reguladora del Derecho a la Rectificación, y en las directrices comunitarias, y tendentes a adaptar la práctica judicial a las peculiaridades del fenómeno publicitario.

El Juez, atendidos todos los intereses implicados y, especialmente, el interés general, podrá acordar la cesación provisional o la prohibición de la publicidad ilícita, así como adoptar una serie de medidas encaminadas a corregir los efectos que la misma hubiera podido ocasionar.

Por último, en la disposición transitoria se establece que las normas que regulan la publicidad de los productos a que se refiere el artículo 8 conservarán su vigencia hasta tanto no se proceda a su modificación para adaptarlas a lo dispuesto en la presente Ley.

La disposición derogatoria prevé la derogación íntegra del Estatuto de la Publicidad de 1964 y de cuantas normas se opongan a lo establecido en la nueva Ley.

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1. [Regulación de la publicidad].

La publicidad se regirá por lo dispuesto en esta Ley y en las normas especiales que regulen determinadas actividades publicitarias.

Artículo 2. [Publicidad y destinatarios].

A los efectos de esta Ley, se entenderá por:

– Publicidad: Toda forma de comunicación realizada por una persona física o jurídica, pública o privada, en el ejercicio de una actividad comercial, industrial, artesanal o profesional, con el fin de promover de forma directa o indirecta la contratación de bienes muebles o inmuebles, servicios, derechos y obligaciones.

– Destinatarios: Las personas a las que se dirija el mensaje publicitario o a las que éste alcance.

TÍTULO II

DE LA PUBLICIDAD ILÍCITA

Artículo 3. [Consideración de publicidad ilícita].

Es ilícita:

a) La publicidad que atente contra la dignidad de la persona o vulnere los valores y derechos reconocidos en la Constitución, especialmente a los que se refieren sus artículos 18 y 20, apartado 4. Se entenderán incluidos en la previsión anterior los anuncios que presenten a las mujeres de forma vejatoria, bien utilizando particular y directamente su cuerpo o partes del mismo como mero objeto desvinculado del producto que se pretende promocionar, bien su imagen asociada a comportamientos estereotipados que vulneren los fundamentos de nuestro ordenamiento coadyuvando a generar la violencia a que se refiere la Ley Orgánica de Medidas de Protección Integral contra la Violencia de Género.

✐ Letra a) modificada por disp. adic. 6.1 de Ley Orgánica 1/2004, de 28 diciembre.

⇒ Véase los siguientes artículos de la CE.

Artículo 18.

1. Se garantiza el derecho al honor, a la intimidad personal y familiar y a la propia imagen.
2. El domicilio es inviolable. Ninguna entrada o registro podrá hacerse en él sin consentimiento del titular o resolución judicial, salvo en caso de flagrante delito.
3. Se garantiza el secreto de las comunicaciones y, en especial, de las postales, telegráficas y telefónicas, salvo resolución judicial.
4. La Ley limitará el uso de la informática para garantizar el honor y la intimidad personal y familiar de los ciudadanos y el pleno ejercicio de sus derechos.

Artículo 20.

1. Se reconocen y protegen los derechos:

a) A expresar y difundir libremente los pensamientos, ideas y opiniones mediante la palabra, el escrito o cualquier otro medio de reproducción.

b) A la producción y creación literaria, artística, científica y técnica.

c) A la libertad de cátedra.

d) A comunicar o recibir libremente información veraz por cualquier medio de difusión. La Ley regulará el derecho a la cláusula de conciencia y al secreto profesional en el ejercicio de estas libertades.

2. El ejercicio de estos derechos no puede restringirse mediante ningún tipo de censura previa.

3. La Ley regulará la organización y el control parlamentario de los medios de comunicación social dependientes del Estado o de cualquier ente público y garantizará el acceso a dichos medios de los grupos sociales y políticos significativos, respetando el pluralismo de la sociedad y de las diversas lenguas de España.

4. Estas libertades tienen su límite en el respeto a los derechos reconocidos en este Título, en los preceptos de las Leyes que lo desarrollan y, especialmente, en el derecho al honor, a la intimidad y a la propia imagen y a la protección de la juventud y de la infancia.

5. Sólo podrá acordarse el secuestro de publicaciones, grabaciones y otros medios de información en virtud de resolución judicial.

– Ley Orgánica 1/2004, de 28 diciembre, de Medidas de Protección Integral contra la Violencia de Género.

b) La publicidad engañosa.

c) La publicidad desleal.

d) La publicidad subliminal.

e) La que infrinja lo dispuesto en la normativa que regule la publicidad de determinados productos, bienes, actividades o servicios.

Artículo 4. [Publicidad engañosa].

Es engañosa la publicidad que de cualquier manera, incluida su presentación, induce o puede inducir a error a sus destinatarios, pudiendo afectar a su comportamiento económico, o perjudicar o ser capaz de perjudicar a un competidor.

Es asimismo engañosa la publicidad que silencie datos fundamentales de los bienes, actividades o servicios cuando dicha omisión induzca a error de los destinatarios.

Artículo 5. [Determinación de una publicidad como engañosa].

Para determinar si una publicidad es engañosa, se tendrán en cuenta todos sus elementos y principalmente sus indicaciones concernientes a:

1. Las características de los bienes, actividades o servicios, tales como:

a) Origen o procedencia geográfica o comercial, naturaleza, composición, destino, finalidad, idoneidad, disponibilidad y novedad.

b) Calidad, cantidad, categoría, especificaciones y denominación.

c) Modo y fecha de fabricación, suministro o prestación.

d) Resultados que pueden esperarse de su utilización.

e) Resultados y características esenciales de los ensayos o controles de los bienes o servicios.

f) Nocividad o peligrosidad.

2. Precio completo o presupuesto o modo de fijación del mismo.

3. Condiciones jurídicas y económicas de adquisición, utilización y entrega de los bienes o de la prestación de los servicios.

4. Motivos de la oferta.

5. Naturaleza, cualificaciones y derechos del anunciante, especialmente en lo relativo a:

a) Identidad, patrimonio y cualificaciones profesionales.

b) Derechos de propiedad industrial o intelectual.

c) Premios o distinciones recibidas.

6. Servicios post-venta.

Artículo 6. [Publicidad desleal].

Es publicidad desleal:

a) La que por su contenido, forma de presentación o difusión provoca el descrédito, denigración o menosprecio directo o indirecto de una persona o empresa, de sus productos, servicios, actividades o circunstancias o de sus marcas, nombres comerciales u otros signos distintivos.

b) La que induce a confusión con las empresas, actividades, productos, nombres, marcas u otros signos distintivos de los competidores, así como la que haga uso injustificado de la denominación, siglas, marcas o distintivos de otras empresas o instituciones, o de las denominaciones de origen o indicaciones geográficas de otros productos competidores y, en general, la que sea contraria a las exigencias de la buena fe y a las normas de corrección y buenos usos mercantiles.

c) La publicidad comparativa cuando no se ajuste a lo dispuesto en el artículo siguiente.

✐ Artículo modificado por art. 9.1 de Ley 39/2002, de 28 octubre.

Artículo 6 bis. [Publicidad comparativa].

1. A los efectos de esta Ley, será publicidad comparativa la que aluda explícita o implícitamente a un competidor o a los bienes o servicios ofrecidos por él.

2. La comparación estará permitida si cumple los siguientes requisitos:

a) Los bienes o servicios comparados habrán de tener la misma finalidad o satisfacer las mismas necesidades.

b) La comparación se realizará de modo objetivo entre una o más características esenciales, pertinentes, verificables y representativas de los bienes o servicios, entre las cuales podrá incluirse el precio.

c) En el supuesto de productos amparados por una denominación de origen o indicación geográfica, denominación específica o especialidad tradicional garantizada, la comparación sólo podrá efectuarse con otros productos de la misma denominación.

d) No podrán presentarse bienes o servicios como imitaciones o réplicas de otros a los que se aplique una marca o nombre comercial protegido.

e) Si la comparación hace referencia a una oferta especial se indicará su fecha de inicio, si no hubiera comenzado aún, y la de su terminación.

f) No podrá sacarse una ventaja indebida de la reputación de una marca, nombre comercial u otro signo distintivo de algún competidor, ni de las denominaciones de origen o indicaciones geográficas, denominaciones específicas o especialidades tradicionales garantizadas que amparen productos competidores. Tampoco podrá sacarse una ventaja indebida, en su caso, del método de producción ecológica de los productos competidores.

3. En aquellas profesiones colegiadas en las que, en virtud de lo dispuesto en el artículo 8.1 de la presente Ley, resulte de aplicación una norma especial o un régimen de autorización administrativa previa en relación con su actividad publicitaria, la publicidad comparativa de sus servicios profesionales se ajustará a lo que se disponga en dicha norma o régimen.

Los requisitos que conforme a esta Ley ha de reunir la publicidad comparativa para ser considerada lícita deberán ser exigidos, en todo caso, por la normativa especial a la que se refiere el párrafo anterior, la cual podrá establecer además otras limitaciones o prohibiciones del uso de comparaciones en la publicidad.

4. El incumplimiento de los requisitos previstos en el apartado 2 del presente artículo y, en general, cualquier publicidad desleal que induzca a error a los consumidores, tendrá la consideración de infracción a los efectos previstos en la Ley 26/1984, de 19 de julio, General para la Defensa de los Consumidores y Usuarios.

✐ Artículo añadido por art. 9.2 de Ley 39/2002, de 28 octubre.

Artículo 7. [Publicidad subliminal].

A los efectos de esta Ley, será publicidad subliminal la que mediante técnicas de producción de estímulos de intensidades fronterizas con los umbrales de los sentidos o análogas, pueda actuar sobre el público destinatario sin ser conscientemente percibida.

Artículo 8. [Publicidad regulada por normas especiales o sometida a autorización administrativa previa. Prohibición de publicar].

1. La publicidad de materiales o productos sanitarios y de aquellos otros sometidos a reglamentaciones técnico-sanitarias, así como la de los productos, bienes, actividades y servicios susceptibles de generar riesgos para la salud o seguridad de las personas o de su patrimonio, o se trate de publicidad sobre juegos de suerte, envite o azar, podrá ser regulada por sus normas especiales o sometida al régimen de autorización administrativa previa. Dicho régimen podrá asimismo establecerse cuando la protección de los valores y derechos constitucionalmente reconocidos así lo requieran.

2. Los reglamentos que desarrollen lo dispuesto en el número precedente y aquellos que al regular un producto o servicio contengan normas sobre su publicidad especificarán:

a) La naturaleza y características de los productos, bienes, actividades y servicios cuya publicidad sea objeto de regulación.

Estos reglamentos establecerán la exigencia de que en la publicidad de estos productos se recojan los riesgos derivados, en su caso, de la utilización normal de los mismos.

b) La forma y condiciones de difusión de los mensajes publicitarios.

c) Los requisitos de autorización y, en su caso, registro de la publicidad, cuando haya sido sometida al régimen de autorización administrativa previa.

3. El otorgamiento de autorizaciones habrá de respetar los principios de competencia leal, de modo que no pueda producirse perjuicio de otros competidores.

La denegación de solicitudes de autorización deberá ser motivada.

Una vez vencido el plazo de contestación que las normas especiales establezcan para los expedientes de autorización, se entenderá otorgado el mismo por silencio administrativo positivo.

4. Los productos estupefacientes, psicotrópicos y medicamentos, destinados al consumo de personas y animales, solamente podrán ser objeto de publicidad en los casos, formas y condiciones establecidos en las normas especiales que los regulen.

5. Se prohíbe la publicidad de *tabacos*, y la de bebidas con graduación alcohólica superior a 20 grados centesimales, por medio de la televisión.

Queda prohibida la publicidad de bebidas alcohólicas y de *tabacos* en aquellos lugares donde está prohibida su venta o consumo.

La forma, contenido y condiciones de la publicidad del *tabaco* y bebidas alcohólicas serán limitadas reglamentariamente en orden a la protección de la salud y seguridad de las personas teniendo en cuenta los sujetos destinatarios, la no inducción directa o indirecta a su consumo indiscriminado y en atención a los ámbitos educativos, sanitarios y deportivos.

Con los mismos fines que el párrafo anterior el Gobierno podrá reglamentariamente, extender la prohibición prevista en el presente número a bebidas con graduación alcohólica inferior a 20 grados centesimales.

✐ Ap. 5 derogado en lo referente a la publicidad del tabaco por disp. derog. única.b) de Ley 28/2005, de 26 diciembre, de Medidas Sanitarias frente al Tabaquismo y Reguladora de la Venta, el Suministro, el Consumo y la Publicidad de los Productos del Tabaco.

6. El incumplimiento de las normas especiales que regulen la publicidad de los productos, bienes, actividades y servicios a que se refieren los apartados anteriores, tendrá consideración de infracción a los efectos previstos en la Ley General para la Defensa de los Consumidores y Usuarios y en la Ley General de Sanidad.

En el procedimiento de elaboración de las disposiciones de carácter general a que se refiere el apartado 2 de este artículo se dará audiencia a las asociaciones de agencias, de anunciantes y de consumidores y usuarios.

TÍTULO III

DE LA CONTRATACIÓN PUBLICITARIA

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 9. [Disposiciones aplicables a los contratos publicitarios].

Los contratos publicitarios se regirán por las normas contenidas en el presente Título, y en su defecto, por las reglas generales del Derecho Común. Lo dispuesto en el mismo será de aplicación a todos los contratos publicitarios, aun cuando versen sobre actividades publicitarias no comprendidas en el artículo 2.

Artículo 10. [Anunciante, agencias de publicidad y medios de publicidad].

A los efectos de esta Ley:

– Es anunciante la persona natural o jurídica en cuyo interés se realiza la publicidad.

– Son agencias de publicidad las personas naturales o jurídicas que se dediquen profesionalmente y de manera organizada a crear, preparar, programar o ejecutar publicidad por cuenta de un anunciante.

Tendrán la consideración de medios de publicidad las personas naturales o jurídicas, públicas o privadas, que, de manera habitual y organizada, se dediquen a la difusión de publicidad a través de los soportes o medios de comunicación social cuya titularidad ostenten.

Artículo 11. [Identificación y deslinde del carácter publicitario de los anuncios].

Los medios de difusión deslindarán perceptiblemente las afirmaciones efectuadas dentro de su función informativa de las que hagan como simples vehículos de publicidad. Los anunciantes deberán asimismo desvelar inequívocamente el carácter publicitario de sus anuncios.

Artículo 12. [Derecho del anunciante a controlar la ejecución de la campaña de publicidad].

El anunciante tiene derecho a controlar la ejecución de la campaña de publicidad.

Para garantizar este derecho, las organizaciones sin fines lucrativos constituidas legalmente en forma tripartita por anunciantes, agencias de publicidad y medios de difusión podrán comprobar la difusión de los medios publicitarios y, en especial, las cifras de tirada y venta de publicaciones periódicas.

Esta comprobación se hará en régimen voluntario.

Artículo 13. [Cláusula de exoneración, imputación o limitación de la responsabilidad frente a terceros en el contrato publicitario].

En los contratos publicitarios no podrán incluirse cláusulas de exoneración, imputación o limitación de la responsabilidad frente a terceros en que puedan incurrir las partes como consecuencia de la publicidad.

Artículo 14. [Cláusula de garantía del rendimiento económico o comercial de la publicidad o de exigencia de responsabilidad por esta causa].

Se tendrá por no puesta cualquier cláusula por la que, directa o indirectamente, se garantice el rendimiento económico o los resultados comerciales de la publicidad, o se prevea la exigencia de responsabilidad por esta causa.

CAPÍTULO II

De los contratos publicitarios

Sección 1ª Contrato de publicidad

Artículo 15. [Concepto de contrato de publicidad].

Contrato de publicidad es aquel por el que un anunciante encarga a una agencia de publicidad, mediante una contraprestación, la ejecución de publicidad y la creación, preparación o programación de la misma.

Cuando la agencia realice creaciones publicitarias, se aplicarán también las normas del contrato de creación publicitaria.

Artículo 16. [Obligaciones de anunciante y agencia en el contrato de publicidad].

El anunciante deberá abstenerse de utilizar para fines distintos de los pactados cualquier idea, información o material publicitario suministrado por la agencia. La misma obligación tendrá la agencia respecto de la información o material publicitario que el anunciante le haya facilitado a efectos del contrato.

Artículo 17. [Efectos de la publicidad no ajustada a los términos del contrato de publicidad o a las instrucciones expresas del anunciante].

Si la publicidad no se ajustase en sus elementos esenciales a los términos del contrato o a las instrucciones expresas del anunciante, éste podrá exigir una rebaja de la contraprestación o la repetición total o parcial de la publicidad en los términos pactados, y la indemnización, en uno y otro caso, de los perjuicios que se le hubieren irrogado.

Artículo 18. [Resolución o incumplimiento del contrato de publicidad].

Si la agencia injustificadamente no realiza la prestación comprometida o lo hace fuera del término establecido, el anunciante podrá resolver el contrato y exigir la devolución de lo pagado, así como la indemnización de daños y perjuicios.

Asimismo, si el anunciante resolviere o incumpliere injustificada y unilateralmente el contrato con la agencia sin que concurran causas de fuerza mayor o lo cumpliere sólo de forma parcial o defectuosa, la agencia podrá exigir la indemnización por daños y perjuicios a que hubiere lugar.

La extinción del contrato no afectará a los derechos de la agencia por la publicidad realizada antes del incumplimiento.

Sección 2ª Contrato de difusión publicitaria

Artículo 19. [Concepto de contrato de difusión publicitaria].

Contrato de difusión publicitaria es aquel por el que, a cambio de una contraprestación fijada en tarifas preestablecidas, un medio se obliga en favor de un anunciante o agencia a permitir la utilización

publicitaria de unidades de espacio o de tiempo disponibles y a desarrollar la actividad técnica necesaria para lograr el resultado publicitario.

Artículo 20. [Efectos del cumplimiento defectuoso por el medio del contrato de difusión publicitaria].

Si el medio, por causas imputables al mismo, cumpliere una orden con alteración, defecto o menoscabo de algunos de sus elementos esenciales, vendrá obligado a ejecutar de nuevo la publicidad en los términos pactados. Si la repetición no fuere posible, el anunciante o la agencia podrán exigir la reducción del precio y la indemnización de los perjuicios causados.

Artículo 21. [Efectos del incumplimiento del contrato de difusión publicitaria].

Salvo caso de fuerza mayor, cuando el medio no difunda la publicidad, el anunciante o la agencia podrán optar entre exigir una difusión posterior en las mismas condiciones pactadas o denunciar el contrato con devolución de lo pagado por la publicidad no difundida. En ambos casos, el medio deberá indemnizar los daños y perjuicios ocasionados.

Si la falta de difusión fuera imputable al anunciante o a la agencia, el responsable vendrá obligado a indemnizar al medio y a satisfacerle íntegramente el precio, salvo que el medio haya ocupado total o parcialmente con otra publicidad las unidades de tiempo o espacio contratadas.

Sección 3ª Contrato de creación publicitaria

Artículo 22. [Concepto de contrato de creación publicitaria].

Contrato de creación publicitaria es aquel por el que, a cambio de una contraprestación, una persona física o jurídica se obliga en favor de un anunciante o agencia a idear y elaborar un proyecto de campaña publicitaria, una parte de la misma o cualquier otro elemento publicitario.

Artículo 23. [Propiedad industrial o intelectual sobre las creaciones publicitarias. Presunción de explotación cedida en exclusiva al anunciante o agencia en virtud del contrato de creación publicitaria].

Las creaciones publicitarias podrán gozar de los derechos de propiedad industrial o intelectual cuando reúnan los requisitos exigidos por las disposiciones vigentes.

No obstante lo dispuesto en el párrafo anterior, los derechos de explotación de las creaciones publicitarias se presumirán, salvo pacto en contrario, cedidos en exclusiva al anunciante o agencia, en virtud del contrato de creación publicitaria y para los fines previstos en el mismo.

Sección 4ª Contrato de patrocinio

Artículo 24. [Concepto de contrato de patrocinio publicitario y régimen aplicable].

El contrato de patrocinio publicitario es aquel por el que el patrocinado, a cambio de una ayuda económica para la realización de su actividad deportiva, benéfica, cultural, científica o de otra índole, se compromete a colaborar en la publicidad del patrocinador.

El contrato de patrocinio publicitario se regirá por las normas del contrato de difusión publicitaria en cuanto le sean aplicables.

TÍTULO IV

DE LA ACCIÓN DE CESACIÓN Y RECTIFICACIÓN Y DE LOS PROCEDIMIENTOS

Artículo 25. [Legitimados para solicitar la cesación o rectificación de la publicidad ilícita. Forma de la solicitud].

1. Cualquier persona natural o jurídica que resulte afectada y, en general, quienes tengan un derecho subjetivo o un interés legítimo, podrán solicitar del anunciante la cesación o, en su caso, la rectificación de la publicidad ilícita.

1 bis. Cuando una publicidad sea considerada ilícita por afectar a la utilización vejatoria o discriminatoria de la imagen de la mujer, podrán solicitar del anunciante su cesación y rectificación:

a) La Delegación Especial del Gobierno contra la Violencia sobre la Mujer.

b) El Instituto de la Mujer o su equivalente en el ámbito autonómico.

c) Las asociaciones legalmente constituidas que tengan como objetivo único la defensa de los intereses de la mujer y no incluyan como asociados a personas jurídicas con ánimo de lucro.

d) Los titulares de un derecho o interés legítimo.

✐ Ap. 1 bis añadido por disp. adic. 6.2 de Ley Orgánica 1/2004, de 28 diciembre.

2. Cuando una publicidad ilícita afecte a los intereses colectivos o difusos de los consumidores y usuarios, podrán solicitar del anunciante su cesación o rectificación:

a) El Instituto Nacional de Consumo y los órganos o entidades correspondientes de las Comunidades Autónomas y de las Corporaciones locales competentes en materia de defensa de los consumidores.

b) Las asociaciones de consumidores y usuarios que reúnan los requisitos establecidos en la Ley 26/1984, de 19 de julio, General para la Defensa de los Consumidores y Usuarios, o, en su caso, en la legislación autonómica en materia de defensa de los consumidores.

c) Las entidades de otros Estados miembros de la Comunidad Europea a las que alude el artículo 29.

d) Los titulares de un derecho o de un interés legítimo.

3. La solicitud se hará por escrito, en forma que permita tener constancia fehaciente de su fecha, de su recepción y de su contenido

✐ Artículo modificado por art. 10.1 de Ley 39/2002, de 28 octubre.

Artículo 26. [Procedimiento de la solicitud de cesación].

1. La cesación podrá ser solicitada desde el comienzo hasta el fin de la actividad publicitaria.

2. Dentro de los quince días siguientes a la recepción de la solicitud, el anunciante comunicará al requirente en forma fehaciente su voluntad de cesar en la actividad publicitaria y procederá efectivamente a dicha cesación.

3. En los casos de silencio o negativa, o cuando no hubiera tenido lugar la cesación, el requirente, previa justificación de haber efectuado la solicitud de cesación, podrá ejercitar la acción prevista en el artículo 29.

✐ Artículo modificado por art. 10.2 de Ley 39/2002, de 28 octubre.

Artículo 27. [Procedimiento de la solicitud de rectificación publicitaria].

1. La rectificación podrá solicitarse desde el inicio de la actividad publicitaria hasta siete días después de finalizada la misma.

2. El anunciante deberá, dentro de los tres días siguientes a la recepción del escrito solicitando la rectificación, notificar fehacientemente al remitente del mismo su disposición a proceder a la rectificación y en los términos de ésta o, en caso contrario, su negativa a rectificar.

3. Si la respuesta fuese positiva y el requirente aceptase los términos de la propuesta, el anunciante deberá proceder a la rectificación dentro de los siete días siguientes a la aceptación de la misma.

4. Si la respuesta denegase la rectificación, o no se produjese dentro del plazo previsto en el párrafo 2 por la parte requerida, o, aun habiéndola aceptado, la rectificación no tuviese lugar en los términos acordados o en los plazos previstos en esta Ley, el requirente podrá demandar al requerido ante el Juez, justificando el haber efectuado la solicitud de rectificación, conforme a lo dispuesto en la presente Ley.

Artículo 28. [Competencia para la resolución de controversias derivadas de la publicidad ilícita].

Las controversias derivadas de la publicidad ilícita en los términos de los artículos 3 a 8 serán dirimidas por los órganos de la jurisdicción ordinaria.

Artículo 29. [Ejercicio de la acción de cesación].

1. Podrá ejercitarse la acción de cesación contra las conductas contrarias a la presente Ley que lesionen los intereses tanto colectivos como difusos de los consumidores y usuarios, sin necesidad de haber cumplido lo establecido en el artículo 26.

2. La acción de cesación se dirige a obtener una sentencia que condene al demandado a cesar en la conducta contraria a la presente Ley y a prohibir su reiteración futura. Así mismo, la acción podrá ejercerse para prohibir la realización de una conducta cuando ésta haya finalizado al tiempo de ejercitar la acción, si existen indicios suficientes que hagan temer su reiteración de modo inmediato.

3. Estarán legitimados para ejercitar la acción de cesación:

a) El Instituto Nacional del Consumo y los órganos o entidades correspondientes de las Comunidades Autónomas y de las Corporaciones locales competentes en materia de defensa de los consumidores.

b) Las asociaciones de consumidores y usuarios que reúnan los requisitos establecidos en la Ley

26/1984, de 19 de julio, General para la Defensa de los Consumidores y Usuarios, o, en su caso, en la legislación autonómica en materia de defensa de los consumidores.

c) El Ministerio Fiscal.

d) Las entidades de otros Estados miembros de la Comunidad Europea constituidas para la protección de los intereses colectivos y de los intereses difusos de los consumidores que estén habilitadas mediante su inclusión en la lista publicada a tal fin en el «Diario Oficial de las Comunidades Europeas».

Los Jueces y Tribunales aceptarán dicha lista como prueba de la capacidad de la entidad habilitada para ser parte, sin perjuicio de examinar si la finalidad de la misma y los intereses afectados legitiman el ejercicio de la acción.

e) Los titulares de un derecho o de un interés legítimo.

Todas las entidades citadas en este artículo podrán personarse en los procesos promovidos por otra cualquiera de ellas, si lo estiman oportuno para la defensa de los intereses que representan.

✐ Artículo añadido, en cuanto que había sido derogado con anterioridad, por art. 10.3 de Ley 39/2002, de 28 octubre.

Artículo 30. ...

✐ Artículo derogado por disp. derog. única.2.12º de Ley 1/2000, de 7 enero.

Artículo 31. [Contenido de la sentencia estimatoria de la acción de cesación y rectificación].

La sentencia estimatoria de la demanda deberá contener alguno o algunos de los siguientes pronunciamientos:

a) Conceder al anunciante un plazo para que suprima los elementos ilícitos de la publicidad.

b) Ordenar la cesación o prohibición definitiva de la publicidad ilícita.

c) Ordenar la publicación total o parcial de la sentencia en la forma que estime adecuada y a costa del anunciante.

d) Exigir la difusión de publicidad correctora cuando la gravedad del caso así lo requiera y siempre que pueda contribuir a la reparación de los efectos de la publicidad ilícita, determinando el contenido de aquélla y las modalidades y plazo de difusión.

Artículo 32. [Compatibilidad de la acción de cesación y rectificación con el ejercicio de otras acciones].

Lo dispuesto en los artículos precedentes será compatible con el ejercicio de las acciones civiles, penales, administrativas o de otro orden que correspondan y con la persecución y sanción como fraude de la publicidad engañosa por los órganos administrativos competentes en materia de protección y defensa de los consumidores y usuarios.

Artículo 33. ...

✐ Artículo derogado por disp. derog. única.2.12º de Ley 1/2000, de 7 enero.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

La acción de cesación cuando una publicidad sea considerada ilícita por afectar a la utilización vejatoria o discriminatoria de la imagen de la mujer, se ejercitará en la forma y en los términos previstos en los artículos 26 y 29, excepto en materia de legitimación que la tendrán, además del Ministerio Fiscal, las personas y las Instituciones a que se refiere el artículo 25.1 bis de la presente Ley.

✐ Disposición añadida por disp. adic. 6.3 de Ley Orgánica 1/2004, de 28 diciembre.

DISPOSICIÓN TRANSITORIA

Las normas que regulan la publicidad de los productos a que se refiere el artículo 8 conservarán su vigencia hasta tanto no se proceda a su modificación para adaptarlas a lo dispuesto en la presente Ley.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Queda derogada la Ley 61/1964, de 11 de junio, por la que se aprueba el Estatuto de la Publicidad, y cuantas disposiciones se opongan a lo establecido en la presente Ley.

§ 10 LEY ORGÁNICA 15/1999, DE 13 DICIEMBRE. PROTECCIÓN DE DATOS DE CARÁCTER PERSONAL

(BOE núm. 298, de 14 diciembre [RCL 1999, 3058])

✐ Modificada, en cuanto que las referencias a la Agencia de Protección de Datos se entenderán hechas a la Agencia Española de Protección de Datos, por art. 79 de Ley 62/2003, de 30 diciembre.

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1. Objeto.

La presente Ley Orgánica tiene por objeto garantizar y proteger, en lo que concierne al tratamiento de los datos personales, las libertades públicas y los derechos fundamentales de las personas físicas, y especialmente de su honor e intimidad personal y familiar.

Artículo 2. Ámbito de aplicación.

1. La presente Ley Orgánica será de aplicación a los datos de carácter personal registrados en soporte físico, que los haga susceptibles de tratamiento, y a toda modalidad de uso posterior de estos datos por los sectores público y privado.

Se regirá por la presente Ley Orgánica todo tratamiento de datos de carácter personal:

a) Cuando el tratamiento sea efectuado en territorio español en el marco de las actividades de un establecimiento del responsable del tratamiento.

b) Cuando al responsable del tratamiento no establecido en territorio español, le sea de aplicación la legislación española en aplicación de normas de Derecho internacional público.

c) Cuando el responsable del tratamiento no esté establecido en territorio de la Unión Europea y utilice en el tratamiento de datos medios situados en territorio español, salvo que tales medios se utilicen únicamente con fines de tránsito.

2. El régimen de protección de los datos de carácter personal que se establece en la presente Ley Orgánica no será de aplicación:

a) A los ficheros mantenidos por personas físicas en el ejercicio de actividades exclusivamente personales o domésticas.

b) A los ficheros sometidos a la normativa sobre protección de materias clasificadas.

c) A los ficheros establecidos para la investigación del terrorismo y de formas graves de delincuencia organizada. No obstante, en estos supuestos el responsable del fichero comunicará previamente la existencia del mismo, sus características generales y su finalidad a la Agencia de Protección de Datos.

3. Se regirán por sus disposiciones específicas, y por lo especialmente previsto, en su caso, por esta Ley Orgánica los siguientes tratamientos de datos personales:

a) Los ficheros regulados por la legislación de régimen electoral.

b) Los que sirvan a fines exclusivamente estadísticos, y estén amparados por la legislación estatal o autonómica sobre la función estadística pública.

c) Los que tengan por objeto el almacenamiento de los datos contenidos en los informes personales de calificación a que se refiere la legislación del régimen del personal de las Fuerzas Armadas.

d) Los derivados del Registro Civil y del Registro Central de penados y rebeldes.

e) Los procedentes de imágenes y sonidos obtenidos mediante la utilización de videocámaras por las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad, de conformidad con la legislación sobre la materia.

Artículo 3. Definiciones.

A los efectos de la presente Ley Orgánica se entenderá por:

a) Datos de carácter personal: cualquier información concerniente a personas físicas identificadas o identificables.

b) Fichero: todo conjunto organizado de datos de carácter personal, cualquiera que fuere la forma o modalidad de su creación, almacenamiento, organización y acceso.

c) Tratamiento de datos: operaciones y procedimientos técnicos de carácter automatizado o no, que permitan la recogida, grabación, conservación, elaboración, modificación, bloqueo y cancelación, así como las cesiones de datos que resulten de comunicaciones, consultas, interconexiones y transferencias.

d) Responsable del fichero o tratamiento: persona física o jurídica, de naturaleza pública o privada, u órgano administrativo, que decida sobre la finalidad, contenido y uso del tratamiento.

e) Afectado o interesado: persona física titular de los datos que sean objeto del tratamiento a que se refiere el apartado c) del presente artículo.

f) Procedimiento de disociación: todo tratamiento de datos personales de modo que la información que se obtenga no pueda asociarse a persona identificada o identificable.

g) Encargado del tratamiento: la persona física o jurídica, autoridad pública, servicio o cualquier otro organismo que, solo o conjuntamente con otros, trate datos personales por cuenta del responsable del tratamiento.

h) Consentimiento del interesado: toda manifestación de voluntad, libre, inequívoca, específica e informada, mediante la que el interesado consienta el tratamiento de datos personales que le conciernen.

i) Cesión o comunicación de datos: toda revelación de datos realizada a una persona distinta del interesado.

j) Fuentes accesibles al público: aquellos ficheros cuya consulta puede ser realizada, por cualquier persona, no impedida por una norma limitativa o sin más exigencias que, en su caso, el abono de una contraprestación. Tienen consideración de fuentes de acceso público, exclusivamente, el censo promocional, los repertorios telefónicos en los términos previstos por su normativa específica y las listas de personas pertenecientes a grupos de profesionales que contengan únicamente los datos de nombre, título, profesión, actividad, grado académico, dirección e indicación de su pertenencia al grupo. Asimismo, tienen el carácter de fuentes de acceso público los diarios y boletines oficiales y los medios de comunicación.

TÍTULO II

PRINCIPIOS DE LA PROTECCIÓN DE DATOS

Artículo 4. Calidad de los datos.

1. Los datos de carácter personal sólo se podrán recoger para su tratamiento, así como someterlos a dicho tratamiento, cuando sean adecuados, pertinentes y no excesivos en relación con el ámbito y las finalidades determinadas, explícitas y legítimas para las que se hayan obtenido.

2. Los datos de carácter personal objeto de tratamiento no podrán usarse para finalidades incompatibles con aquellas para las que los datos hubieran sido recogidos. No se considerará incompatible el tratamiento posterior de éstos con fines históricos, estadísticos o científicos.

3. Los datos de carácter personal serán exactos y puestos al día de forma que respondan como veracidad a la situación actual del afectado.

4. Si los datos de carácter personal registrados resultaran ser inexactos, en todo o en parte, o incompletos, serán cancelados y sustituidos de oficio por los correspondientes datos rectificados o completados, sin perjuicio de las facultades que a los afectados reconoce el artículo 16.

5. Los datos de carácter personal serán cancelados cuando hayan dejado de ser necesarios o pertinentes para la finalidad para la cual hubieran sido recabados o registrados.

No serán conservados en forma que permita la identificación del interesado durante un período superior al necesario para los fines en base a los cuales hubieran sido recabados o registrados.

Reglamentariamente se determinará el procedimiento por el que, por excepción, atendidos los valores históricos, estadísticos o científicos de acuerdo con la legislación específica, se decida el mantenimiento íntegro de determinados datos.

6. Los datos de carácter personal serán almacenados de forma que permitan el ejercicio del derecho de acceso, salvo que sean legalmente cancelados.

7. Se prohíbe la recogida de datos por medios fraudulentos, desleales o ilícitos.

Artículo 5. Derecho a información en la recogida de datos.

1. Los interesados a los que se soliciten datos personales deberán ser previamente informados de modo expreso, preciso e inequívoco:

a) De la existencia de un fichero o tratamiento de datos de carácter personal, de la finalidad de la recogida de éstos y de los destinatarios de la información.

b) Del carácter obligatorio o facultativo de su respuesta a las preguntas que les sean planteadas.

c) De las consecuencias de la obtención de los datos o de la negativa a suministrarlos.

d) De la posibilidad de ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición.

e) De la identidad y dirección del responsable del tratamiento o, en su caso, de su representante.

Cuando el responsable del tratamiento no esté establecido en el territorio de la Unión Europea y utilice en el tratamiento de datos medios situados en territorio español, deberá designar, salvo que tales medios se utilicen con fines de trámite, un representante en España, sin perjuicio de las acciones que pudieran emprenderse contra el propio responsable del tratamiento.

2. Cuando se utilicen cuestionarios u otros impresos para la recogida, figurarán en los mismos, en forma claramente legible, las advertencias a que se refiere el apartado anterior.

3. No será necesaria la información a que se refieren las letras b), c) y d) del apartado 1 si el contenido de ella se deduce claramente de la naturaleza de los datos personales que se solicitan o de las circunstancias en que se recaban.

4. Cuando los datos de carácter personal no hayan sido recabados del interesado, éste deberá ser informado de forma expresa, precisa e inequívoca, por el responsable del fichero o su representante, dentro de los tres meses siguientes al momento del registro de los datos, salvo que ya hubiera sido informado con anterioridad, del contenido del tratamiento, de la procedencia de los datos, así como de lo previsto en las letras a), d) y e) del apartado 1 del presente artículo.

5. No será de aplicación lo dispuesto en el apartado anterior, cuando expresamente una ley lo prevea, cuando el tratamiento tenga fines históricos, estadísticos o científicos, o cuando la información al interesado resulte imposible o exija esfuerzos desproporcionados, a criterio de la Agencia de Protección de Datos o de organismo autonómico equivalente, en consideración al número de interesados, a la antigüedad de los datos y a las posibles medidas compensatorias.

Asimismo, tampoco regirá lo dispuesto en el apartado anterior cuando los datos procedan de fuentes accesibles al público y se destinen a la actividad de publicidad o prospección comercial, en cuyo caso, en cada comunicación que se dirija al interesado se le informará del origen de los datos y de la identidad del responsable del tratamiento así como de los derechos que le asisten.

Artículo 6. Consentimiento del afectado.

1. El tratamiento de los datos de carácter personal requerirá el consentimiento inequívoco del afectado, salvo que la ley disponga otra cosa.

2. No será preciso el consentimiento cuando los datos de carácter personal se recojan para el ejercicio de las funciones propias de las Administraciones públicas en el ámbito de sus competencias; cuando se refieran a las partes de un contrato o precontrato de una relación negocial, laboral o administrativa y sean necesarios para su mantenimiento o cumplimiento; cuando el tratamiento de los datos tenga por finalidad proteger un interés vital del interesado en los términos del artículo 7, apartado 6, de la presente Ley, o cuando los datos figuren en fuentes accesibles al público y su tratamiento sea necesario para la satisfacción del interés legítimo perseguido por el responsable del fichero o por el del tercero a quien se comuniquen los datos, siempre que no se vulneren los derechos y libertades fundamentales del interesado.

3. El consentimiento a que se refiere el artículo podrá ser revocado cuando exista causa justificada para ello y no se le atribuyan efectos retroactivos.

4. En los casos en los que no sea necesario el consentimiento del afectado para el tratamiento de los datos de carácter personal, y siempre que una ley no disponga lo contrario, éste podrá oponerse a su tratamiento cuando existan motivos fundados y legítimos relativos a una concreta situación personal. En tal supuesto, el responsable del fichero excluirá del tratamiento los datos relativos al afectado.

Artículo 7. Datos especialmente protegidos.

1. De acuerdo con lo establecido en el apartado 2 del artículo 16 de la Constitución, nadie podrá ser obligado a declarar sobre su ideología, religión o creencias. Cuando en relación con estos datos se

proceda a recabar el consentimiento a que se refiere el apartado siguiente, se advertirá al interesado acerca de su derecho a no prestarlo.

2. Sólo con el consentimiento expreso y por escrito del afectado podrán ser objeto de tratamiento los datos de carácter personal que revelen la ideología, afiliación sindical, religión y creencias. Se exceptúan los ficheros mantenidos por los partidos políticos, sindicatos, iglesias, confesiones o comunidades religiosas y asociaciones, fundaciones y otras entidades sin ánimo de lucro, cuya finalidad sea política, filosófica, religiosa o sindical, en cuanto a los datos relativos a sus asociados o miembros, sin perjuicio de que la cesión de dichos datos precisará siempre el previo consentimiento del afectado.

3. Los datos de carácter personal que hagan referencia al origen racial, a la salud y a la vida sexual sólo podrán ser recabados, tratados y cedidos cuando, por razones de interés general, así lo disponga una ley o el afectado consienta expresamente.

4. Quedan prohibidos los ficheros creados con la finalidad exclusiva de almacenar datos de carácter personal que revelen la ideología, afiliación sindical, religión, creencias, origen racial o étnico, o vida sexual.

5. Los datos de carácter personal relativos a la comisión de infracciones penales o administrativas sólo podrán ser incluidos en ficheros de las Administraciones públicas competentes en los supuestos previstos en las respectivas normas reguladoras.

6. No obstante lo dispuesto en los apartados anteriores, podrán ser objeto de tratamiento los datos de carácter personal a que se refieren los apartados 2 y 3 de este artículo, cuando dicho tratamiento resulte necesario para la prevención o para el diagnóstico médicos, la prestación de asistencia sanitaria o tratamientos médicos o la gestión de servicios sanitarios, siempre que dicho tratamiento de datos se realice por un profesional sanitario sujeto al secreto profesional o por otra persona sujeta asimismo a una obligación equivalente de secreto.

También podrán ser objeto de tratamiento los datos a que se refiere el párrafo anterior cuando el tratamiento sea necesario para salvaguadar el interés vital del afectado o de otra persona, en el supuesto de que el afectado esté física o jurídicamente incapacitado para dar su consentimiento.

Artículo 8. Datos relativos a la salud.

Sin perjuicio de lo que se dispone en el artículo 11 respecto de la cesión, las instituciones y los centros sanitarios públicos y privados y los profesionales correspondientes podrán proceder al tratamiento de los datos de carácter personal relativos a la salud de las personas que a ellos acudan o hayan de ser tratados en los mismos de acuerdo con lo dispuesto en la legislación estatal o autonómica sobre sanidad.

Artículo 9. Seguridad de los datos.

1. El responsable del fichero, y, en su caso, el encargado del tratamiento deberán adoptar las medidas de índole técnica y organizativas necesarias que garantice la seguridad de los datos de carácter personal y evite su alteración, pérdida, tratamiento o acceso no autorizado, habida cuenta del estado de la tecnología, la naturaleza de los datos almacenados y los riesgos a que están expuestos, ya provengan de la acción humana del medio físico o natural.

2. No se registrarán datos de carácter personal en ficheros que no reúnan las condiciones que se determinen por vía reglamentaria con respecto a su integridad y seguridad y a las de los centros de tratamiento, locales, equipos, sistemas y programas.

3. Reglamentariamente se establecerán los requisitos y condiciones que deban reunir los ficheros y las personas que intervengan en el tratamiento de los datos a que se refiere el artículo 7 de esta Ley.

Artículo 10. Deber de secreto.

El responsable del fichero y quienes intervengan en cualquier fase del tratamiento de los datos de carácter personal están obligados al secreto profesional respecto de los mismos y al deber de guardarlos, obligaciones que subsistirán aun después de finalizar sus relaciones con el titular del fichero o, en su caso, con el responsable del mismo.

Artículo 11. Comunicación de datos.

1. Los datos de carácter personal objeto del tratamiento sólo podrán ser comunicados a un tercero para el cumplimiento de fines directamente relacionados con las funciones legítimas del cedente y del cesionario con el previo consentimiento del interesado.

2. El consentimiento exigido en el apartado anterior no será preciso:

a) Cuando la cesión está autorizada en una ley.

b) Cuando se trate de datos recogidos de fuentes accesibles al público.

c) Cuando el tratamiento responda a la libre y legítima aceptación de una relación jurídica cuyo desarrollo, cumplimiento y control implique necesariamente la conexión de dicho tratamiento con ficheros de terceros. En este caso la comunicación sólo será legítima en cuanto se limite a la finalidad que la justifique.

d) Cuando la comunicación que deba efectuarse tenga por destinatario al Defensor del Pueblo, el Ministerio Fiscal o los Jueces o Tribunales o el Tribunal de Cuentas, en el ejercicio de las funciones que tiene atribuidas. Tampoco será preciso el consentimiento cuando la comunicación tenga como destinatario a instituciones autonómicas con funciones análogas al Defensor del Pueblo o al Tribunal de Cuentas.

e) Cuando la cesión se produzca entre Administraciones públicas y tenga por objeto el tratamiento posterior de los datos con fines históricos, estadísticos y científicos.

f) Cuando la cesión de datos de carácter personal relativos a la salud sea necesaria para solucionar una urgencia que requiera acceder a un fichero o para realizar los estudios epidemiológicos en los términos establecidos en la legislación sobre sanidad estatal o autonómica.

3. Será nulo el consentimiento para la comunicación de los datos de carácter personal a un tercero, cuando la información que se facilita al interesado no le permita conocer la finalidad a que destinarán los datos cuya comunicación se autoriza o el tipo de actividad de aquel a quien se pretenden comunicar.

4. El consentimiento para la comunicación de los datos de carácter personal tiene también un carácter de revocable.

5. Aquél a quien se comuniquen los datos de carácter personal se obliga, por el solo hecho de la comunicación, a la observancia de las disposiciones de la presente Ley.

6. Si la comunicación se efectúa previo procedimiento de disociación, no será aplicable lo establecido en los apartados anteriores.

Artículo 12. Acceso a los datos por cuenta de terceros.

1. No se considerará comunicación de datos el acceso de un tercero a los datos cuando dicho acceso sea necesario para la prestación de un servicio al responsable del tratamiento.

2. La realización de tratamientos por cuenta de terceros deberá estar regulada en un contrato que deberá constar por escrito o en alguna otra forma que permita acreditar su celebración y contenido, estableciéndose expresamente que el encargado del tratamiento únicamente tratará los datos conforme a las instrucciones del responsable del tratamiento, que no los aplicará o utilizará con el fin distinto al que figure en dicho contrato, ni los comunicará, ni siquiera para su conservación, a otras personas.

En el contrato se estipularán, asimismo, las medidas de seguridad a que se refiere el artículo 9 de esta Ley que el encargado del tratamiento está obligado a implementar.

3. Una vez cumplida la prestación contractual, los datos de carácter personal deberán ser distribuidos o devueltos al responsable del tratamiento, al igual que cualquier soporte o documentos en que conste algún dato de carácter personal objeto del tratamiento.

4. En el caso de que el encargado del tratamiento destine los datos a otra finalidad, los comunique o los utilice incumpliendo las estipulaciones del contrato, será considerado también responsable del tratamiento, respondiendo de las infracciones en que hubiera incurrido personalmente.

TÍTULO III

DERECHOS DE LAS PERSONAS

Artículo 13. Impugnación de valoraciones.

1. Los ciudadanos tienen derecho a no verse sometidos a una decisión con efectos jurídicos, sobre ellos o que les afecte de manera significativa, que se base únicamente en un tratamiento de datos destinados a evaluar determinados aspectos de su personalidad.

2. El afectado podrá impugnar los actos administrativos o decisiones privadas que impliquen una valoración de su comportamiento, cuyo único fundamento sea un tratamiento de datos de carácter personal que ofrezca una definición de sus características o personalidad.

3. En este caso, el afectado tendrá derecho a obtener información del responsable del fichero sobre los criterios de valoración y el programa utilizados en el tratamiento que sirvió para adoptar la decisión en que consistió el acto.

4. La valoración sobre el comportamiento de los ciudadanos, basada en un tratamiento de datos, únicamente podrá tener valor probatorio a petición del afectado.

Artículo 14. Derecho de consulta al Registro General de Protección de Datos.

Cualquier persona podrá conocer, recabando a tal fin la información oportuna del Registro General de Protección de Datos, la existencia de tratamientos de datos de carácter personal, sus finalidades y la identidad del responsable del tratamiento. El Registro General será de consulta pública y gratuita.

Artículo 15. Derecho de acceso.

1. El interesado tendrá derecho a solicitar y obtener gratuitamente información de sus datos de carácter personal sometidos a tratamiento, el origen de dichos datos, así como las comunicaciones realizadas o que se prevén hacer de los mismos.

2. La información podrá obtenerse mediante la mera consulta de los datos por medio de su visualización, o la indicación de los datos que son objeto de tratamiento mediante escrito, copia, telecopia o fotocopia, certificada o no, en forma legible o inteligible, sin utilizar claves o códigos que requieran el uso de dispositivos mecánicos específicos.

3. El derecho de acceso a que se refiere este artículo sólo podrá ser ejercitado a intervalos no inferiores a doce meses, salvo que el interesado acredite un interés legítimo al efecto, en cuyo caso podrán ejercitarlo antes.

Artículo 16. Derecho de rectificación y cancelación.

1. El responsable del tratamiento tendrá la obligación de hacer efectivo el derecho de rectificación o cancelación del interesado en el plazo de diez días.

2. Serán rectificados o cancelados, en su caso, los datos de carácter personal cuyo tratamiento no se ajuste a lo dispuesto en la presente Ley y, en particular, cuando tales datos resulten inexactos o incompletos.

3. La cancelación dará lugar al bloqueo de los datos, conservándose únicamente a disposición de las Administraciones públicas, Jueces y Tribunales, para la atención de las posibles responsabilidades nacidas del tratamiento, durante el plazo de prescripción de éstas. Cumplido el citado plazo deberá procederse a la supresión.

4. Si los datos rectificados o cancelados hubieran sido comunicados previamente, el responsable del tratamiento deberá notificar la rectificación o cancelación efectuada a quien se hayan comunicado, en el caso de que se mantenga el tratamiento por este último, que deberá también proceder a la cancelación.

5. Los datos de carácter personal deberán ser conservados durante los plazos previstos en las disposiciones aplicables o, en su caso, en las relaciones contractuales entre la persona o entidad responsable del tratamiento y el interesado.

Artículo 17. Procedimiento de oposición, acceso, rectificación o cancelación.

1. Los procedimientos para ejercitar el derecho de oposición, acceso, así como los de rectificación y cancelación serán establecidos reglamentariamente.

2. No se exigirá contraprestación alguna por el ejercicio de los derechos de oposición, acceso, rectificación o cancelación.

Artículo 18. Tutela de los derechos.

1. Las actuaciones contrarias a lo dispuesto en la presente Ley pueden ser objeto de reclamación por los interesados ante la Agencia de Protección de Datos, en la forma que reglamentariamente se determine.

2. El interesado al que se deniegue, total o parcialmente, el ejercicio de los derechos de oposición, acceso, rectificación o cancelación, podrá ponerlo en conocimiento de la Agencia de Protección de Datos o, en su caso, del organismo competente de cada Comunidad Autónoma, que deberá asegurarse de la procedencia o improcedencia de la denegación.

3. El plazo máximo en que debe dictarse la resolución expresa de tutela de derechos será de seis meses.

4. Contra las resoluciones de la Agencia de Protección de Datos procederá recurso contencioso-administrativo.

Artículo 19. Derecho a indemnización.

1. Los interesados que, como consecuencia del incumplimiento de lo dispuesto en la presente

Ley por el responsable o el encargado del tratamiento, sufran daño o lesión en sus bienes o derechos tendrán derecho a ser indemnizados.

2. Cuando se trata de ficheros de titularidad pública, la responsabilidad se exigirá de acuerdo con la legislación reguladora del régimen de responsabilidad de las Administraciones públicas.

3. En el caso de los ficheros de titularidad privada, la acción se ejercitará ante los órganos de la jurisdicción ordinaria.

TÍTULO IV

DISPOSICIONES SECTORIALES

CAPÍTULO I

Ficheros de titularidad pública

Artículo 20. Creación, modificación o supresión.

1. La creación, modificación o supresión de los ficheros de las Administraciones públicas sólo podrán hacerse por medio de disposición general publicada en el «Boletín Oficial del Estado» o Diario Oficial correspondiente.

2. Las disposiciones de creación o de modificación de ficheros deberán indicar:

a) La finalidad del fichero y los usos previstos para el mismo.

b) Las personas o colectivos sobre los que se pretenda obtener datos de carácter personal o que resulten obligados a suministrarlos.

c) El procedimiento de recogida de los datos de carácter personal.

d) La estructura básica del fichero y la descripción de los tipos de datos de carácter personal incluidos en el mismo.

e) Las cesiones de datos de carácter personal y, en su caso, las transferencias de datos que se prevean a países terceros.

f) Los órganos de las Administraciones responsables del fichero.

g) Los servicios o unidades ante los que pudiesen ejercitarse los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición.

h) Las medidas de seguridad con indicación del nivel básico, medio o alto exigible.

3. En las disposiciones que se dicten para la supresión de los ficheros, se establecerá el destino de los mismos o, en su caso, las previsiones que se adopten para su destrucción.

Artículo 21. Comunicación de datos entre Administraciones públicas.

1. Los datos de carácter personal recogidos o elaborados por las Administraciones públicas para el desempeño de sus atribuciones no serán comunicados a otras Administraciones públicas para el ejercicio de competencias diferentes o de competencias que versen sobre materias distintas, salvo cuando la comunicación hubiere sido prevista por las disposiciones de creación del fichero o por disposición de superior rango que regule su uso, o cuando la comunicación tenga por objeto el tratamiento posterior de los datos con fines históricos, estadísticos o científicos.

✐ Ap. 1, inciso «cuando la comunicación hubiere sido prevista por las disposiciones de creación del fichero o por disposición de superior rango que regule su uso o» declarado inconstitucional y nulo por fallo de STC núm. 292/2000 (Pleno), de 30 noviembre (RTC 2000, 292).

2. Podrán, en todo caso, ser objeto de comunicación los datos de carácter personal que una Administración pública obtenga o elabore con destino a otra.

3. No obstante lo establecido en el artículo 11.2 b), la comunicación de datos recogidos de fuentes accesibles al público no podrá efectuarse a ficheros de titularidad privada, sino con el consentimiento del interesado o cuando una ley prevea otra cosa.

4. En los supuestos previstos en los apartados 1 y 2 del presente artículo no será necesario el consentimiento del afectado a que se refiere el artículo 11 de la presente Ley.

Artículo 22. Ficheros de las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad.

1. Los ficheros creados por las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad que contengan datos de carácter personal que, por haberse recogido para fines administrativos, deban ser objeto de registro permanente, estarán sujetos al régimen general de la presente Ley.

2. La recogida y tratamiento para fines policiales de datos de carácter personal por las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad sin consentimiento de las personas afectadas están limitados a aquellos supuestos y categorías de datos que resulten necesarios para la prevención de un peligro real para la seguridad pública o para la represión de infracciones penales, debiendo ser almacenados en ficheros específicos establecidos al efecto, que deberán clasificarse por categorías en función de su grado de fiabilidad.

3. La recogida y tratamiento por las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad de los datos, a que hacen referencia los apartados 2 y 3 del artículo 7, podrán realizarse exclusivamente en los supuestos en que sea absolutamente necesario para los fines de una investigación concreta, sin perjuicio del control de legalidad de la actuación administrativa o de la obligación de resolver las pretensiones formuladas en su caso por los interesados que corresponden a los órganos jurisdiccionales.

4. Los datos personales registrados con fines policiales se cancelarán cuando no sean necesarios para las averiguaciones que motivaron su almacenamiento.

A estos efectos, se considerará especialmente la edad del afectado y el carácter de los datos almacenados, la necesidad de mantener los datos hasta la conclusión de una investigación o procedimiento concreto, la resolución judicial firme, en especial la absolutoria, el indulto, la rehabilitación y la prescripción de responsabilidad.

Artículo 23. Excepciones a los derechos de acceso, rectificación y cancelación.

1. Los responsables de los ficheros que contengan los datos a que se refieren los apartados 2, 3 y 4 del artículo anterior podrán denegar el acceso, la rectificación o cancelación en función de los peligros que pudieran derivarse para la defensa del Estado o la seguridad pública, la protección de los derechos y libertades de terceros o las necesidades de las investigaciones que se estén realizando.

2. Los responsables de los ficheros de la Hacienda Pública podrán, igualmente, denegar el ejercicio de los derechos a que se refiere el apartado anterior cuando el mismo obstaculice las actuaciones administrativas tendentes a asegurar el cumplimiento de las obligaciones tributarias y, en todo caso, cuando el afectado esté siendo objeto de actuaciones inspectoras.

3. El afectado al que se deniegue, total o parcialmente, el ejercicio de los derechos mencionados en los apartados anteriores podrá ponerlo en conocimiento del Director de la Agencia de Protección de Datos o del organismo competente de cada Comunidad Autónoma en el caso de ficheros mantenidos por Cuerpos de Policía propios de éstas, o por las Administraciones tributarias autonómicas, quienes deberán asegurarse de la procedencia o improcedencia de la denegación.

Artículo 24. Otras excepciones a los derechos de los afectados.

1. Lo dispuesto en los apartados 1 y 2 del artículo 5 no será aplicable a la recogida de datos cuando la información al afectado impida o dificulte gravemente el cumplimiento de las funciones de control y verificación de las Administraciones públicas o cuando afecte a la Defensa Nacional, a la seguridad pública o a la persecución de infracciones penales *o administrativas*.

✐ Ap. 1, inciso «o administrativas» declarado inconstitucional y nulo por fallo de STC núm. 292/2000 (Pleno), de 30 noviembre (RTC 2000, 292).

2. Lo dispuesto en el artículo 15 y en el apartado 1 del artículo 16 no será de aplicación si, ponderados los intereses en presencia, resultase que los derechos que dichos preceptos conceden al afectado hubieran de ceder ante razones de interés público o ante intereses de terceros más dignos de protección. Si el órgano administrativo responsable del fichero invocase lo dispuesto en este apartado, dictará resolución motivada e instruirá al afectado del derecho que le asiste a poner la negativa en conocimiento del Director de la Agencia de Protección de Datos o, en su caso, del órgano equivalente de las Comunidades Autónomas.

✐ Ap. 2 declarado inconstitucional y nulo por fallo de STC núm. 292/2000 (Pleno), de 30 noviembre (RTC 2000, 292).

CAPÍTULO II

Ficheros de titularidad privada

Artículo 25. Creación.

Podrán crearse ficheros de titularidad privada que contengan datos de carácter personal cuando resulte necesario para el logro de la actividad u objeto legítimos de la persona, empresa o entidad titular y se respeten las garantías que esta Ley establece para la protección de las personas.

Artículo 26. Notificación e inscripción registral.

1. Toda persona o entidad que proceda a la creación de ficheros de datos de carácter personal lo notificará previamente a la Agencia de Protección de Datos.

2. Por vía reglamentaria se procederá a la regulación detallada de los distintos extremos que deba

contener la notificación, entre los cuales figurarán necesariamente el responsable del fichero, la finalidad del mismo, su ubicación, el tipo de datos de carácter personal que contiene, las medidas de seguridad, con indicación del nivel básico, medio o alto exigible y las cesiones de datos de carácter personal que se prevean realizar y, en su caso, las transferencias de datos que se prevean a países terceros.

3. Deberán comunicarse a la Agencia de Protección de Datos los cambios que se produzcan en la finalidad del fichero automatizado, en su responsable y en la dirección de su ubicación.

4. El Registro General de Protección de Datos inscribirá el fichero si la notificación se ajusta a los requisitos exigibles.

En caso contrario podrá pedir que se completen los datos que falten o se proceda a su subsanación.

5. Transcurrido un mes desde la presentación de la solicitud de inscripción sin que la Agencia de Protección de Datos hubiera resuelto sobre la misma, se entenderá inscrito el fichero automatizado a todos los efectos.

Artículo 27. Comunicación de la cesión de datos.

1. El responsable del fichero, en el momento en que se efectúe la primera cesión de datos, deberá informar de ello a los afectados, indicando, asimismo, la finalidad del fichero, la naturaleza de los datos que han sido cedidos y el nombre y dirección del cesionario.

2. La obligación establecida en el apartado anterior no existirá en el supuesto previsto en los apartados 2, letras c), d), e) y 6 del artículo 11, ni cuando la cesión venga impuesta por ley.

Artículo 28. Datos incluidos en las fuentes de acceso público.

1. Los datos personales que figuren en el censo promocional, o las listas de personas pertenecientes a grupos de profesionales a que se refiere el artículo 3 j) de esta Ley deberán limitarse a los que sean estrictamente necesarios para cumplir la finalidad a que se destina cada listado. La inclusión de datos adicionales por las entidades responsables del mantenimiento de dichas fuentes requerirá el consentimiento del interesado, que podrá ser revocado en cualquier momento.

2. Los interesados tendrán derecho a que la entidad responsable del mantenimiento de los listados de los Colegios profesionales indique gratuitamente que sus datos personales no pueden utilizarse para fines de publicidad o prospección comercial.

Los interesados tendrán derecho a exigir gratuitamente la exclusión de la totalidad de sus datos personales que consten en el censo promocional por las entidades encargadas del mantenimiento de dichas fuentes.

La atención a la solicitud de exclusión de la información innecesaria o de inclusión de la objeción al uso de los datos para fines de publicidad o venta a distancia deberá realizarse en el plazo de diez días respecto de las informaciones que se realicen mediante consulta o comunicación telemática y en la siguiente edición del listado cualquiera que sea el soporte en que se edite.

3. Las fuentes de acceso público que se editen en forma de libro o algún otro soporte físico, perderán el carácter de fuente accesible con la nueva edición que se publique.

En el caso de que se obtenga telemáticamente una copia de la lista en formato electrónico, ésta perderá el carácter de fuente de acceso público en el plazo de un año, contado desde el momento de su obtención.

4. Los datos que figuren en las guías de servicios de telecomunicaciones disponibles al público se regirán por su normativa específica.

Artículo 29. Prestación de servicios de información sobre solvencia patrimonial y crédito.

1. Quienes se dediquen a la prestación de servicios de información sobre la solvencia patrimonial y el crédito sólo podrán tratar datos de carácter personal obtenidos de los registros y las fuentes accesibles al público establecidos al efecto o procedentes de informaciones facilitadas por el interesado o con su consentimiento.

2. Podrán tratarse también datos de carácter personal relativos al cumplimiento o incumplimiento de obligaciones dinerarias facilitados por el acreedor o por quien actúe por su cuenta o interés. En estos casos se notificará a los interesados respecto de los que hayan registrado datos de carácter personal en ficheros, en el plazo de treinta días desde dicho registro, una referencia de los que hubiesen sido incluidos y se les informará de su derecho a recabar información de la totalidad de ellos, en los términos establecidos por la presente Ley.

3. En los supuestos a que se refieren los dos apartados anteriores, cuando el interesado lo solicite, el responsable del tratamiento le comunicará los datos, así como las evaluaciones y apreciaciones que

sobre el mismo hayan sido comunicadas durante los últimos seis meses y el nombre y dirección de la persona o entidad a quien se hayan revelado los datos.

4. Sólo se podrán registrar y ceder los datos de carácter personal que sean determinantes para enjuiciar la solvencia económica de los interesados y que no se refieran, cuando sean adversos, a más de seis años, siempre que respondan con veracidad a la situación actual de aquéllos.

Artículo 30. Tratamientos con fines de publicidad y de prospección comercial.

1. Quienes se dediquen a la recopilación de direcciones, reparto de documentos, publicidad, venta a distancia, prospección comercial y otras actividades análogas, utilizarán nombres y direcciones u otros datos de carácter personal cuando los mismos figuren en fuentes accesibles al público o cuando hayan sido facilitados por los propios interesados u obtenidos con su consentimiento.

2. Cuando los datos procedan de fuentes accesibles al público, de conformidad con lo establecido en el párrafo segundo del artículo 5.5 de esta Ley, en cada comunicación que se dirija al interesado se informará del origen de los datos y de la identidad del responsable del tratamiento, así como de los derechos que le asisten.

3. En el ejercicio del derecho de acceso los interesados tendrán derecho a conocer el origen de sus datos de carácter personal, así como del resto de información a que se refiere el artículo 15.

4. Los interesados tendrán derecho a oponerse, previa petición y sin gastos, al tratamiento de los datos que les conciernan, en cuyo caso serán dados de baja del tratamiento, cancelándose las informaciones que sobre ellos figuren en aquél, a su simple solicitud.

Artículo 31. Censo promocional.

1. Quienes pretendan realizar permanente o esporádicamente la actividad de recopilación de dirección, reparto de documentos, publicidad, venta a distancia, prospección comercial u otras actividades análogas, podrán solicitar del Instituto Nacional de Estadística o de los órganos equivalentes de las Comunidades Autónomas una copia del censo promocional, formado con los datos de nombre, apellidos y domicilio que constan en el censo electoral.

2. El uso de cada lista de censo promocional tendrá un plazo de vigencia de un año. Transcurrido el plazo citado, la lista perderá su carácter de fuente de acceso público.

3. Los procedimientos mediante los que los interesados podrán solicitar no aparecer en el censo promocional se regularán reglamentariamente. Entre estos procedimientos, que serán gratuitos para los interesados, se incluirá el documento de empadronamiento. Trimestralmente se editará una lista actualizada del censo promocional, excluyendo los nombres y domicilio de los que así lo hayan solicitado.

4. Se podrá exigir una contraprestación por la facilitación de la citada lista en soporte informático.

Artículo 32. Códigos tipo.

1. Mediante acuerdos sectoriales, convenios administrativos o decisiones de empresa, los responsables de tratamientos de titularidad pública y privada, así como las organizaciones en que se agrupan, podrán formular códigos tipo que establezcan las condiciones de organización, régimen de funcionamiento, procedimientos aplicables, normas de seguridad del entorno, programas o equipos, obligaciones de los implicados en el tratamiento y uso de la información personal, así como las garantías, en su ámbito, para el ejercicio de los derechos de las personas con pleno respeto a los principios y disposiciones de la presente Ley y sus normas de desarrollo.

2. Los citados códigos podrán contener o no reglas operacionales detalladas de cada sistema particular y estándares técnicos de aplicación.

En el supuesto de que tales reglas o estándares no se incorporen directamente al código, las instrucciones u órdenes que los establecieran deberán respetar los principios fijados en aquél.

3. Los códigos tipo tendrán el carácter de códigos deontológicos o de buena práctica profesional, debiendo ser depositados o inscritos en el Registro General de Protección de Datos y, cuando corresponda, en los creados a estos efectos por las Comunidades Autónomas, de acuerdo con el artículo 41. El Registro General de Protección de Datos podrá denegar la inscripción cuando considere que no se ajusta a las disposiciones legales y reglamentarias sobre la materia, debiendo, en este caso, el Director de la Agencia de Protección de Datos requerir a los solicitantes para que efectúen las correcciones oportunas.

TÍTULO V

MOVIMIENTO INTERNACIONAL DE DATOS

Artículo 33. Norma general.

1. No podrán realizarse transferencias temporales ni definitivas de datos de carácter personal que hayan sido objeto de tratamiento o hayan sido recogidos para someterlos a dicho tratamiento con destino a países que no proporcionen un nivel de protección equiparable al que presta la presente Ley, salvo que, además de haberse observado lo dispuesto en ésta, se obtenga autorización previa del Director de la Agencia de Protección de Datos, que sólo podrá otorgarla si se obtienen garantías adecuadas.

2. El carácter adecuado del nivel de protección que ofrece el país de destino se evaluará por la Agencia de Protección de Datos atendiendo a todas las circunstancias que concurran en la transferencia o categoría de transferencia de datos. En particular, se tomará en consideración la naturaleza de los datos, la finalidad y la duración del tratamiento o de los tratamientos previstos, el país de origen y el país de destino final, las normas de derecho, generales o sectoriales, vigentes en el país tercero de que se trate, el contenido de los informes de la Comisión de la Unión Europea, así como las normas profesionales y las medidas de seguridad en vigor en dichos países.

Artículo 34. Excepciones.

Lo dispuesto en el artículo anterior no será de aplicación:

a) Cuando la transferencia internacional de datos de carácter personal resulte de la aplicación de tratados o convenios en los que sea parte España.

b) Cuando la transferencia se haga a efectos de prestar o solicitar auxilio judicial internacional.

c) Cuando la transferencia sea necesaria para la prevención o para el diagnóstico médico, la prestación de asistencia sanitaria o tratamiento médico o la gestión de servicios sanitarios.

d) Cuando se refiera a transferencias dinerarias conforme a su legislación específica.

e) Cuando el afectado haya dado su consentimiento inequívoco a la transferencia prevista.

f) Cuando la transferencia sea necesaria para la ejecución de un contrato entre el afectado y el responsable del fichero o para la adopción de medidas precontractuales adoptadas a petición del afectado.

g) Cuando la transferencia sea necesaria para la celebración o ejecución de un contrato celebrado o por celebrar, en interés del afectado, por el responsable del fichero y un tercero.

h) Cuando la transferencia sea necesaria o legalmente exigida para la salvaguarda de un interés público. Tendrá esta consideración la transferencia solicitada por una Administración fiscal o aduanera para el cumplimiento de sus competencias.

i) Cuando la transferencia sea precisa para el reconocimiento, ejercicio o defensa de un derecho en un proceso judicial.

j) Cuando la transferencia se efectúe, a petición de persona con interés legítimo, desde un Registro público y aquélla sea acorde con la finalidad del mismo.

k) Cuando la transferencia tenga como destino un Estado miembro de la Unión Europea, o un Estado respecto del cual la Comisión de las Comunidades Europeas, en el ejercicio de sus competencias, haya declarado que garantiza un nivel de protección adecuado.

TÍTULO VI

AGENCIA DE PROTECCIÓN DE DATOS

Artículo 35. Naturaleza y régimen jurídico.

1. La Agencia de Protección de Datos es un ente de derecho público, con personalidad jurídica propia y plena capacidad pública y privada, que actúa con plena independencia de las Administraciones públicas en el ejercicio de sus funciones. Se regirá por lo dispuesto en la presente Ley y en un Estatuto propio, que será aprobado por el Gobierno.

2. En el ejercicio de sus funciones públicas, y en defecto de lo que disponga la presente Ley y sus disposiciones de desarrollo, la Agencia de Protección de Datos actuará de conformidad con la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común. En sus adquisiciones patrimoniales y contratación estará sujeta al derecho privado.

3. Los puestos de trabajo de los órganos y servicios que integren la Agencia de Protección de Datos serán desempeñados por funcionarios de las Administraciones públicas y por personal contratado al efecto, según la naturaleza de las funciones asignadas a cada puesto de trabajo. Este personal está obligado a guardar secreto de los datos de carácter personal de que conozca en el desarrollo de su función.

4. La Agencia de Protección de Datos contará, para el cumplimiento de sus fines, con los siguientes bienes y medios económicos:

a) Las asignaciones que se establezcan anualmente con cargo a los Presupuestos Generales del Estado.

b) Los bienes y valores que constituyan su patrimonio, así como los productos y rentas del mismo.

c) Cualesquiera otros que legalmente puedan serle atribuidos.

5. La Agencia de Protección de Datos elaborará y aprobará con carácter anual el correspondiente anteproyecto de presupuesto y lo remitirá al Gobierno para que sea integrado, con la debida independencia, en los Presupuestos Generales del Estado.

Artículo 36. El Director.

1. El Director de la Agencia de Protección de Datos dirige la Agencia y ostenta su representación. Será nombrado, de entre quienes componen el Consejo Consultivo, mediante Real Decreto, por un período de cuatro años.

2. Ejercerá sus funciones con plena independencia y objetividad y no estará sujeto a instrucción alguna en el desempeño de aquéllas.

En todo caso, el Director deberá oír al Consejo Consultivo en aquellas propuestas que éste le realice en el ejercicio de sus funciones.

3. El Director de la Agencia de Protección de Datos sólo cesará antes de la expiración del período a que se refiere el apartado 1, a petición propia o por separación acordada por el Gobierno, previa instrucción de expediente, en el que necesariamente serán oídos los restantes miembros del Consejo Consultivo, por incumplimiento grave de sus obligaciones, incapacidad sobrevenida para el ejercicio de su función, incompatibilidad o condena por delito doloso.

4. El Director de la Agencia de Protección de Datos tendrá la consideración de alto cargo y quedará en la situación de servicios especiales si con anterioridad estuviera desempeñando una función pública. En el supuesto de que sea nombrado para el cargo algún miembro de la carrera judicial o fiscal, pasará asimismo a la situación administrativa de servicios especiales.

Artículo 37. Funciones.

1. Son funciones de la Agencia de Protección de Datos:

a) Velar por el cumplimiento de la legislación sobre protección de datos y controlar su aplicación, en especial en lo relativo a los derechos de información, acceso, rectificación, oposición y cancelación de datos.

b) Emitir las autorizaciones previstas en la Ley o en sus disposiciones reglamentarias.

c) Dictar, en su caso, y sin perjuicio de las competencias de otros órganos, las instrucciones precisas para adecuar los tratamientos a los principios de la presente Ley.

d) Atender las peticiones y reclamaciones formuladas por las personas afectadas.

e) Proporcionar información a las personas acerca de sus derechos en materia de tratamiento de los datos de carácter personal.

f) Requerir a los responsables y los encargados de los tratamientos, previa audiencia de éstos, la adopción de las medidas necesarias para la adecuación del tratamiento de datos a las disposiciones de esta Ley y, en su caso, ordenar la cesación de los tratamientos y la cancelación de los ficheros, cuando no se ajuste a sus disposiciones.

g) Ejercer la potestad sancionadora en los términos previstos por el Título VII de la presente Ley.

h) Informar, con carácter preceptivo, los proyectos de disposiciones generales que desarrollen esta Ley.

i) Recabar de los responsables de los ficheros cuanta ayuda e información estime necesaria para el desempeño de sus funciones.

j) Velar por la publicidad de la existencia de los ficheros de datos con carácter personal, a cuyo

efecto publicará periódicamente una relación de dichos ficheros con la información adicional que el Director de la Agencia determine.

k) Redactar una memoria anual y remitirla al Ministerio de Justicia.

l) Ejercer el control y adoptar las autorizaciones que procedan en relación con los movimientos internacionales de datos, así como desempeñar las funciones de cooperación internacional en materia de protección de datos personales.

m) Velar por el cumplimiento de las disposiciones que la Ley de la Función Estadística Pública establece respecto a la recogida de datos estadísticos y al secreto estadístico, así como dictar las instrucciones precisas, dictaminar sobre las condiciones de seguridad de los ficheros constituidos con fines exclusivamente estadísticos y ejercer la potestad a la que se refiere el artículo 46.

n) Cuantas otras le sean atribuidas por normas legales o reglamentarias.

✐ Ap. 1 renumerado por art. 82.1 de Ley 62/2003, de 30 diciembre. Su anterior numeración era párr. único.

2. Las resoluciones de la Agencia Española de Protección de Datos se harán públicas, una vez hayan sido notificadas a los interesados. La publicación se realizará preferentemente a través de medios informáticos o telemáticos.

Reglamentariamente podrán establecerse los términos en que se lleve a cabo la publicidad de las citadas resoluciones.

Lo establecido en los párrafos anteriores no será aplicable a las resoluciones referentes a la inscripción de un fichero o tratamiento en el Registro General de Protección de Datos ni a aquéllas por las que se resuelva la inscripción en el mismo de los Códigos tipo, regulados por el artículo 32 de esta Ley Orgánica.

✐ Ap. 2 añadido por art. 82.1 de Ley 62/2003, de 30 diciembre.

Artículo 38. Consejo Consultivo.

El Director de la Agencia de Protección de Datos estará asesorado por un Consejo Consultivo compuesto por los siguientes miembros:

Un Diputado, propuesto por el Congreso de los Diputados.

Un Senador, propuesto por el Senado.

Un representante de la Administración Central, designado por el Gobierno.

Un representante de la Administración Local, propuesto por la Federación Española de Municipios y Provincias.

Un miembro de la Real Academia de la Historia, propuesto por la misma.

Un experto en la materia, propuesto por el Consejo Superior de Universidades.

Un representante de los usuarios y consumidores, seleccionado del modo que se prevea reglamentariamente.

Un representante de cada Comunidad Autónoma que haya creado una agencia de protección de datos en su ámbito territorial, propuesto de acuerdo con el procedimiento que establezca la respectiva Comunidad Autónoma.

Un representante del sector de ficheros privados, para cuya propuesta se seguirá el procedimiento que se regule reglamentariamente.

El funcionamiento del Consejo Consultivo se regirá por las normas reglamentarias que al efecto se establezcan.

Artículo 39. El Registro General de Protección de Datos.

1. El Registro General de Protección de Datos es un órgano integrado en la Agencia de Protección de Datos.

2. Serán objeto de inscripción en el Registro General de Protección de Datos:

a) Los ficheros de que sean titulares las Administraciones públicas.

b) Los ficheros de titularidad privada.

c) Las autorizaciones a que se refiere la presente Ley.

d) Los códigos tipo a que se refiere el artículo 32 de la presente Ley.

e) Los datos relativos a los ficheros que sean necesarios para el ejercicio de los derechos de información, acceso, rectificación, cancelación y oposición.

3. Por vía reglamentaria se regulará el procedimiento de inscripción de los ficheros, tanto de

titularidad pública como de titularidad privada, en el Registro General de Protección de Datos, el contenido de la inscripción, su modificación, cancelación, reclamaciones y recursos contra las resoluciones correspondientes y demás extremos pertinentes.

Artículo 40. Potestad de inspección.

1. Las autoridades de control podrán inspeccionar los ficheros a que hace referencia la presente Ley, recabando cuantas informaciones precisen para el cumplimiento de sus cometidos.

A tal efecto, podrán solicitar la exhibición o el envío de documentos y datos y examinarlos en el lugar en que se encuentren depositados, así como inspeccionar los equipos físicos y lógicos utilizados para el tratamiento de los datos, accediendo a los locales donde se hallen instalados.

2. Los funcionarios que ejerzan la inspección a que se refiere el apartado anterior tendrán la consideración de autoridad pública en el desempeño de sus cometidos.

Estarán obligados a guardar secreto sobre las informaciones que conozcan en el ejercicio de las mencionadas funciones, incluso después de haber cesado en las mismas.

Artículo 41. Órganos correspondientes de las Comunidades Autónomas.

1. Las funciones de la Agencia de Protección de Datos reguladas en el artículo 37, a excepción de las mencionadas en los apartados j), k) y l), y en los apartados f) y g) en lo que se refiere a las transferencias internacionales de datos, así como en los artículos 46 y 49, en relación con sus específicas competencias serán ejercidas, cuando afecten a ficheros de datos de carácter personal creados o gestionados por las Comunidades Autónomas y por la Administración Local de su ámbito territorial, por los órganos correspondientes de cada Comunidad, que tendrán la consideración de autoridades de control, a los que garantizarán plena independencia y objetividad en el ejercicio de su cometido.

2. Las Comunidades Autónomas podrán crear y mantener sus propios registros de ficheros para el ejercicio de las competencias que se les reconoce sobre los mismos.

3. El Director de la Agencia de Protección de Datos podrá convocar regularmente a los órganos correspondientes de las Comunidades Autónomas a efectos de cooperación institucional y coordinación de criterios o procedimientos de actuación. El Director de la Agencia de Protección de Datos y los órganos correspondientes de las Comunidades Autónomas podrán solicitarse mutuamente la información necesaria para el cumplimiento de sus funciones.

Artículo 42. Ficheros de las Comunidades Autónomas en materia de su exclusiva competencia.

1. Cuando el Director de la Agencia de Protección de Datos constate que el mantenimiento o uso de un determinado fichero de las Comunidades Autónomas contraviene algún precepto de esta Ley en materia de su exclusiva competencia podrá requerir a la Administración correspondiente que se adopten las medidas correctoras que determine en el plazo que expresamente se fije en el requerimiento.

2. Si la Administración pública correspondiente no cumpliera el requerimiento formulado, el Director de la Agencia de Protección de Datos podrá impugnar la resolución adoptada por aquella Administración.

TÍTULO VII

INFRACCIONES Y SANCIONES

Artículo 43. Responsables.

1. Los responsables de los ficheros y los encargados de los tratamientos estarán sujetos al régimen sancionador establecido en la presente Ley.

2. Cuando se trate de ficheros de los que sean responsables las Administraciones públicas se estará, en cuanto al procedimiento y a las sanciones, a lo dispuesto en el artículo 46, apartado 2.

Artículo 44. Tipos de infracciones.

1. Las infracciones se calificarán como leves, graves o muy graves.

2. Son infracciones leves:

a) No atender, por motivos formales, la solicitud del interesado de rectificación o cancelación de los datos personales objeto de tratamiento cuando legalmente proceda.

b) No proporcionar la información que solicite la Agencia de Protección de Datos en el ejercicio de las competencias que tiene legalmente atribuidas, en relación con aspectos no sustantivos de la protección de datos.

c) No solicitar la inscripción del fichero de datos de carácter personal en el Registro General de Protección de Datos, cuando no sea constitutivo de infracción grave.

d) Proceder a la recogida de datos de carácter personal de los propios afectados sin proporcionarles la información que señala el artículo 5 de la presente Ley.

e) Incumplir el deber de secreto establecido en el artículo 10 de esta Ley, salvo que constituya infracción grave.

3. Son infracciones graves:

a) Proceder a la creación de ficheros de titularidad pública o iniciar la recogida de datos de carácter personal para los mismos, sin autorización de disposición general, publicada en el «Boletín Oficial del Estado» o Diario Oficial correspondiente.

b) Proceder a la creación de ficheros de titularidad privada o iniciar la recogida de datos de carácter personal para los mismos con finalidades distintas de las que constituyen el objeto legítimo de la empresa o entidad.

c) Proceder a la recogida de datos de carácter personal sin recabar el consentimiento expreso de las personas afectadas, en los casos en que éste sea exigible.

d) Tratar los datos de carácter personal o usarlos posteriormente con conculcación de los principios y garantías establecidos en la presente Ley o con incumplimiento de los preceptos de protección que impongan las disposiciones reglamentarias de desarrollo, cuando no constituye infracción muy grave.

e) El impedimento o la obstaculización del ejercicio de los derechos de acceso y oposición y la negativa a facilitar la información que sea solicitada.

f) Mantener datos de carácter personal inexactos o no efectuar las rectificaciones o cancelaciones de los mismos que legalmente procedan cuando resulten afectados los derechos de las personas que la presente Ley ampara.

g) La vulneración del deber de guardar secreto sobre los datos de carácter personal incorporados a ficheros que contengan datos relativos a la comisión de infracciones administrativas o penales, Hacienda Pública, servicios financieros, prestación de servicios de solvencia patrimonial y crédito, así como aquellos otros ficheros que contengan un conjunto de datos de carácter personal suficientes para obtener una evaluación de la personalidad del individuo.

h) Mantener los ficheros, locales, programas o equipos que contengan datos de carácter personal sin las debidas condiciones de seguridad que por vía reglamentaria se determinen.

i) No remitir a la Agencia de Protección de Datos las notificaciones previstas en esta Ley o en sus disposiciones de desarrollo, así como no proporcionar en plazo a la misma cuantos documentos e informaciones deba recibir o sean requeridos por aquél a tales efectos.

j) La obstrucción al ejercicio de la función inspectora.

k) No inscribir el fichero de datos de carácter personal en el Registro General de Protección de Datos, cuando haya sido requerido para ello por el Director de la Agencia de Protección de Datos.

l) Incumplir el deber de información que se establece en los artículos 5, 28 y 29 de esta Ley, cuando los datos hayan sido recabados de persona distinta del afectado.

4. Son infracciones muy graves:

a) La recogida de datos en forma engañosa y fraudulenta.

b) La comunicación o cesión de los datos de carácter personal, fuera de los casos en que estén permitidas.

c) Recabar y tratar los datos de carácter personal a los que se refiere el apartado 2 del artículo 7 cuando no medie el consentimiento expreso del afectado; recabar y tratar los datos referidos en el apartado 3 del artículo 7 cuando no lo disponga una ley o el afectado no haya consentido expresamente, o violentar la prohibición contenida en el apartado 4 del artículo 7.

d) No cesar en el uso ilegítimo de los tratamientos de datos de carácter personal cuando sea requerido para ello por el Director de la Agencia de Protección de Datos o por las personas titulares del derecho de acceso.

e) La transferencia temporal o definitiva de datos de carácter personal que hayan sido objeto de tratamiento o hayan sido recogidos para someterlos a dicho tratamiento, con destino a países que no proporcionen un nivel de protección equiparable sin autorización del Director de la Agencia de Protección de Datos.

f) Tratar los datos de carácter personal de forma ilegítima o con menosprecio de los principios y garantías que les sean de aplicación, cuando con ello se impida o se atente contra el ejercicio de los derechos fundamentales.

g) La vulneración del deber de guardar secreto sobre los datos de carácter personal a que hacen referencia los apartados 2 y 3 del artículo 7, así como los que hayan sido recabados para fines policiales sin consentimiento de las personas afectadas.

h) No atender, u obstaculizar de forma sistemática el ejercicio de los derechos de acceso, rectificación, cancelación u oposición.

i) No atender de forma sistemática el deber legal de notificación de la inclusión de datos de carácter personal en un fichero.

Artículo 45. Tipo de sanciones.

1. Las infracciones leves serán sancionadas con multa de 100.000 a 10.000.000 de pesetas.

2. Las infracciones graves serán sancionadas con multa de 10.000.000 a 50.000.000 de pesetas.

3. Las infracciones muy graves serán sancionadas con multa de 50.000.000 a 100.000.000 de pesetas.

4. La cuantía de las sanciones se graduará atendiendo a la naturaleza de los derechos personales afectados, al volumen de los tratamientos efectuados, a los beneficios obtenidos, al grado de intencionalidad, a la reincidencia, a los daños y perjuicios causados a las personas interesadas y a terceras personas, y a cualquier otra circunstancia que sea relevante para determinar el grado de antijuridicidad y de culpabilidad presentes en la concreta actuación infractora.

5. Si, en razón de las circunstancias concurrentes, se apreciara una cualificada disminución de la culpabilidad del imputado o de la antijuridicidad del hecho, el órgano sancionador establecerá la cuantía de la sanción aplicando la escala relativa a la clase de infracciones que preceda inmediatamente en gravedad a aquella en que se integra la considerada en el caso de que se trate.

6. En ningún caso podrá imponerse una sanción más grave que la fijada en la Ley para la clase de infracción en la que se integre la que se pretenda sancionar.

7. El Gobierno actualizará periódicamente la cuantía de las sanciones de acuerdo con las variaciones que experimenten los índices de precios.

✐ Modificado en tanto que las cantidades correspondientes se convierten a euros por Anexo de Resolución de 11 diciembre 2001.

Artículo 46. Infracciones de las Administraciones públicas.

1. Cuando las infracciones a que se refiere el artículo 44 fuesen cometidas en ficheros de los que sean responsables las Administraciones públicas, el Director de la Agencia de Protección de Datos dictará una resolución estableciendo las medidas que procede adoptar para que cesen o se corrijan los efectos de la infracción. Esta resolución se notificará al responsable del fichero, al órgano del que dependa jerárquicamente y a los afectados si los hubiera.

2. El Director de la Agencia podrá proponer también la iniciación de actuaciones disciplinarias, si procedieran. El procedimiento y las sanciones a aplicar serán las establecidas en la legislación sobre régimen disciplinario de las Administraciones públicas.

3. Se deberán comunicar a la Agencia las resoluciones que recaigan en relación con las medidas y actuaciones a que se refieren los apartados anteriores.

4. El Director de la Agencia comunicará al Defensor del Pueblo las actuaciones que efectúe y las resoluciones que dicte al amparo de los apartados anteriores.

Artículo 47. Prescripción.

1. Las infracciones muy graves prescribirán a los tres años, las graves a los dos años y las leves al año.

2. El plazo de prescripción comenzará a contarse desde el día en que la infracción se hubiera cometido.

3. Interrumpirá la prescripción la iniciación, con conocimiento del interesado, del procedimiento sancionador, reanudándose el plazo de prescripción si el expediente sancionador estuviere paralizado durante más de seis meses por causas no imputables al presunto infractor.

4. Las sanciones impuestas por faltas muy graves prescribirán a los tres años, las impuestas por faltas graves a los dos años y las impuestas por faltas leves al año.

5. El plazo de prescripción de las sanciones comenzará a contarse desde el día siguiente a aquel en que adquiera firmeza la resolución por la que se impone la sanción.

6. La prescripción se interrumpirá por la iniciación, con conocimiento del interesado, del procedimiento de ejecución, volviendo a transcurrir el plazo si el mismo está paralizado durante más de seis meses por causa no imputable al infractor.

Artículo 48. Procedimiento sancionador.

1. Por vía reglamentaria se establecerá el procedimiento a seguir para la determinación de las infracciones y la imposición de las sanciones a que hace referencia el presente Título.

2. Las resoluciones de la Agencia de Protección de Datos u órgano correspondiente de la Comunidad Autónoma agotan la vía administrativa.

3. Los procedimientos sancionadores tramitados por la Agencia Española de Protección de Datos, en ejercicio de las potestades que a la misma atribuyan esta u otras Leyes, salvo los referidos a infracciones de la Ley 32/2003, de 3 de noviembre, General de Telecomunicaciones, tendrán una duración máxima de seis meses.

✐ Ap. 3 añadido por art. 82.2 de Ley 62/2003, de 30 diciembre.

Artículo 49. Potestad de inmovilización de ficheros.

En los supuestos, constitutivos de infracción muy grave, de utilización o cesión ilícita de los datos de carácter personal en que se impida gravemente o se atente de igual modo contra el ejercicio de los derechos de los ciudadanos y el libre desarrollo de la personalidad que la Constitución y las leyes garantizan, el Director de la Agencia de Protección de Datos podrá, además de ejercer la potestad sancionadora, requerir a los responsables de ficheros de datos de carácter personal, tanto de titularidad pública como privada, la cesación en la utilización o cesión ilícita de los datos.

Si el requerimiento fuera desatendido, la Agencia de Protección de Datos podrá, mediante resolución motivada, inmovilizar tales ficheros a los solos efectos de restaurar los derechos de las personas afectadas.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera. Ficheros preexistentes.

Los ficheros y tratamientos automatizados inscritos o no en el Registro General de Protección de Datos deberán adecuarse a la presente Ley Orgánica dentro del plazo de tres años, a contar desde su entrada en vigor. En dicho plazo, los ficheros de titularidad privada deberán ser comunicados a la Agencia de Protección de Datos y las Administraciones públicas, responsables de ficheros de titularidad pública, deberán aprobar la pertinente disposición de regulación del fichero o adaptar la existente.

En el supuesto de ficheros y tratamiento no automatizados, su adecuación a la presente Ley Orgánica, y la obligación prevista en el párrafo anterior deberán cumplimentarse en el plazo de doce años a contar desde el 24 de octubre de 1995, sin perjuicio del ejercicio de los derechos de acceso, rectificación y cancelación por parte de los afectados.

Segunda. Ficheros y Registros de Población de las Administraciones públicas.

1. La Administración General del Estado y las Administraciones de las Comunidades Autónomas podrán solicitar al Instituto Nacional de Estadística, sin consentimiento del interesado, una copia actualizada del fichero formado con los datos del nombre, apellidos, domicilio, sexo y fecha de nacimiento que constan en los padrones municipales de habitantes y en el censo electoral correspondientes a los territorios donde ejerzan sus competencias, para la creación de ficheros o registros de población.

2. Los ficheros o registros de población tendrán como finalidad la comunicación de los distintos órganos de cada Administración pública con los interesados residentes en los respectivos territorios, respecto a las relaciones jurídico-administrativas derivadas de las competencias respectivas de las Administraciones públicas.

Tercera. Tratamiento de los expedientes de las derogadas Leyes de Vagos y Maleantes y de Peligrosidad y Rehabilitación Social.

Los expedientes específicamente instruidos al amparo de las derogadas Leyes de Vagos y Maleantes, y de Peligrosidad y Rehabilitación Social, que contengan datos de cualquier índole susceptibles de afectar a la seguridad, al honor, a la intimidad o a la imagen de las personas, no podrán ser consultados sin que medie consentimiento expreso de los afectados, o hayan transcurrido cincuenta años desde la fecha de aquéllos.

En este último supuesto, la Administración General del Estado, salvo que haya constancia expresa

del fallecimiento de los afectados, pondrá a disposición del solicitante la documentación, suprimiendo de la misma los datos aludidos en el párrafo anterior, mediante la utilización de los procedimientos técnicos pertinentes en cada caso.

Cuarta. Modificación del artículo 112.4 de la Ley General Tributaria.

«4. La cesión de aquellos datos de carácter personal, objeto de tratamiento, que se debe efectuar a la Administración tributaria conforme a lo dispuesto en el artículo 111, en los apartados anteriores de este artículo o en otra norma de rango legal, no requerirá el consentimiento del afectado. En este ámbito tampoco será de aplicación lo que respecto a las Administraciones públicas establece el apartado 1 del artículo 21 de la Ley Orgánica de Protección de Datos de Carácter Personal».

Quinta. Competencias del Defensor del Pueblo y órganos autonómicos semejantes.

Lo dispuesto en la presente Ley Orgánica se entiende sin perjuicio de las competencias del Defensor del Pueblo y de los órganos análogos de las Comunidades Autónomas.

Sexta. Modificación del artículo 24.3 de la Ley de Ordenación y Supervisión de los Seguros Privados.

«Las entidades aseguradoras podrán establecer ficheros comunes que contengan datos de carácter personal para la liquidación de siniestros y la colaboración estadístico-actuarial con la finalidad de permitir la tarificación y selección de riesgos y la elaboración de estudios de técnica aseguradora. La cesión de datos a los citados ficheros no requerirá el consentimiento previo del afectado, pero sí la comunicación al mismo de la posible cesión de sus datos personales a ficheros comunes para los fines señalados con expresa indicación del responsable para que se puedan ejercitar los derechos de acceso, rectificación y cancelación previstos en la Ley.

También podrán establecerse ficheros comunes cuya finalidad sea prevenir el fraude en el seguro sin que sea necesario el consentimiento del afectado. No obstante, será necesaria en estos casos la comunicación al afectado, en la primera introducción de sus datos, de quien sea el responsable del fichero y de las formas de ejercicio de los derechos de acceso, rectificación y cancelación.

En todo caso, los datos relativos a la salud sólo podrán ser objeto de tratamiento con el consentimiento expreso del afectado».

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera. Tratamientos creados por Convenios Internacionales.

La Agencia de Protección de Datos será el organismo competente para la protección de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de datos de carácter personal respecto de los tratamientos establecidos en cualquier Convenio Internacional del que sea parte España que atribuya a una autoridad nacional de control esta competencia, mientras no se cree una autoridad diferente para este cometido en desarrollo del Convenio.

Segunda. Utilización del censo promocional.

Reglamentariamente se desarrollarán los procedimientos de formación del censo promocional, de oposición a aparecer en el mismo, de puesta a disposición de sus solicitantes, y de control de las listas difundidas. El Reglamento establecerá los plazos para la puesta en operación del censo promocional.

Tercera. Subsistencia de normas preexistentes.

Hasta tanto se lleven a efecto las previsiones de la disposición final primera de esta Ley, continuarán en vigor, con su propio rango, las normas reglamentarias existentes y, en especial, los Reales Decretos 428/1993, de 26 de marzo; 1332/1994, de 20 de junio, y 994/1999, de 11 de junio, en cuanto no se opongan a la presente Ley.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única. Derogación normativa.

Queda derogada la Ley Orgánica 5/1992, de 29 de octubre, de Regulación del Tratamiento Automatizado de los Datos de Carácter Personal.

DISPOSICIONES FINALES

Primera. Habilitación para el desarrollo reglamentario.

El Gobierno aprobará, o modificará, las disposiciones reglamentarias necesarias para la aplicación y desarrollo de la presente Ley.

Segunda. Preceptos con carácter de Ley ordinaria.

Los Títulos IV, VI excepto el último inciso del párrafo 4 del artículo 36 y VII de la presente Ley, la disposición adicional cuarta, la disposición transitoria primera y la final primera tienen el carácter de Ley ordinaria.

Tercera. Entrada en vigor.

La presente Ley entrará en vigor en el plazo de un mes, contado desde su publicación en el «Boletín Oficial del Estado».

§ 11 REAL DECRETO 1720/2007, DE 21 DICIEMBRE. POR EL QUE SE APRUEBA EL REGLAMENTO DE DESARROLLO DE LA LEY ORGÁNICA 15/1999, DE 13 DE DICIEMBRE, DE PROTECCIÓN DE DATOS DE CARÁCTER PERSONAL

(BOE núm. 17, de 19 enero [RCL 2008, 150])

I

La actual Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal adaptó nuestro ordenamiento a lo dispuesto por la Directiva 95/46/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 24 de octubre de 1995, relativa a la protección de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de datos personales y a la libre circulación de estos datos, derogando a su vez la hasta entonces vigente Ley Orgánica 5/1992, de 29 de octubre, de Regulación del Tratamiento Automatizado de Datos de Carácter Personal.

La nueva Ley, que ha nacido con una amplia vocación de generalidad, prevé en su artículo 1 que «tiene por objeto garantizar y proteger, en lo que concierne al tratamiento de los datos personales, las libertades públicas y los derechos fundamentales de las personas físicas, y especialmente de su honor e intimidad personal». Comprende por tanto el tratamiento automatizado y el no automatizado de los datos de carácter personal.

A fin de garantizar la necesaria seguridad jurídica en un ámbito tan sensible para los derechos fundamentales como el de la protección de datos, el legislador declaró subsistentes las normas reglamentarias existentes y, en especial, los Reales Decretos 428/1993, de 26 de marzo, por el que se aprueba el Estatuto de la Agencia de Protección de Datos, 1332/1994, de 20 de junio, por el que se desarrollan determinados aspectos de la Ley Orgánica 5/1992, de 29 de octubre de Regulación del Tratamiento Automatizado de los Datos de Carácter Personal y 994/1999, de 11 de junio, por el que se aprueba el Reglamento de Medidas de Seguridad de los Ficheros Automatizados que contengan Datos de Carácter Personal, a la vez que habilitó al Gobierno para la aprobación o modificación de las disposiciones reglamentarias necesarias para la aplicación y desarrollo de la Ley Orgánica 15/1999.

Por otra parte, la Ley 34/2002, de 11 de julio, de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico y la Ley 32/2003, de 3 de noviembre, General de Telecomunicaciones atribuyen competencias en materia sancionadora a la Agencia Española de Protección de Datos. Éstas requieren de desarrollo reglamentario con la peculiaridad de que ambas Normas se ordenan a la tutela no sólo de los derechos de las personas físicas, sino también de las jurídicas.

II

Este Reglamento comparte con la Ley Orgánica la finalidad de hacer frente a los riesgos que para los derechos de la personalidad pueden suponer el acopio y tratamiento de datos personales. Por ello, ha de destacarse que esta Norma reglamentaria nace con la vocación de no reiterar los contenidos de la Norma superior y de desarrollar, no sólo los mandatos contenidos en la Ley Orgánica de acuerdo con los principios que emanan de la Directiva, sino también aquellos que en estos años de vigencia de la Ley se ha demostrado que precisan de un mayor desarrollo normativo.

Por tanto, se aprueba este Reglamento partiendo de la necesidad de dotar de coherencia a la regulación reglamentaria en todo lo relacionado con la transposición de la Directiva y de desarrollar los aspectos novedosos de la Ley Orgánica 15/1999, junto con aquellos en los que la experiencia ha aconsejado un cierto grado de precisión que dote de seguridad jurídica al sistema.

III

El Reglamento viene a abarcar el ámbito tutelado anteriormente por los Reales Decretos 1332/1994, de 20 de junio, y 994/1999, de 11 de junio, teniendo en cuenta la necesidad de fijar criterios aplicables a los ficheros y tratamientos de datos personales no automatizados. Por otra parte, la atribución de funciones a la Agencia Española de Protección de Datos por la Ley 34/2002, de 11 de julio, de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico y la Ley 32/2003, de 3 de

noviembre, General de Telecomunicaciones obliga a desarrollar también los procedimientos para el ejercicio de la potestad sancionadora por la Agencia.

El Reglamento se estructura en nueve títulos cuyo contenido desarrolla los aspectos esenciales en esta materia.

El título I contempla el objeto y ámbito de aplicación del Reglamento. A lo largo de la vigencia de la Ley Orgánica 15/1999, se ha advertido la conveniencia de desarrollar el apartado 2 de su artículo 2 para aclarar qué se entiende por ficheros y tratamientos relacionados con actividades personales o domésticas, aspecto muy relevante dado que están excluidos de la normativa sobre protección de datos de carácter personal.

Por otra parte, el presente Reglamento no contiene previsiones para los tratamientos de datos personales a los que se refiere el apartado 3 del artículo 2 de la Ley Orgánica, dado que se rigen por sus disposiciones específicas y por lo especialmente previsto, en su caso, por la propia Ley Orgánica 15/1999. En consecuencia, se mantiene el régimen jurídico propio de estos tratamientos y ficheros.

Además, en este título se aporta un conjunto de definiciones que ayudan al correcto entendimiento de la Norma, lo que resulta particularmente necesario en un ámbito tan tecnificado como el de la protección de datos personales. Por otra parte, fija el criterio a seguir en materia de cómputo de plazos con el fin de homogeneizar esta cuestión evitando distinciones que suponen diferencias de trato de los ficheros públicos respecto de los privados.

El título II, se refiere a los principios de la protección de datos. Reviste particular importancia la regulación del modo de captación del consentimiento atendiendo a aspectos muy específicos como el caso de los servicios de comunicaciones electrónicas y, muy particularmente, la captación de datos de los menores. Asimismo, se ofrece lo que no puede definirse sino como un estatuto del encargado del tratamiento, que sin duda contribuirá a clarificar todo lo relacionado con esta figura. Las previsiones en este ámbito se completan con lo dispuesto en el título VIII en materia de seguridad dotando de un marco coherente a la actuación del encargado.

El título III se ocupa de una cuestión tan esencial como los derechos de las personas en este ámbito. Estos derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición al tratamiento, según ha afirmado el Tribunal Constitucional en su sentencia número 292/2000 (RTC 2000, 292), constituyen el haz de facultades que emanan del derecho fundamental a la protección de datos y «sirven a la capital función que desempeña este derecho fundamental: garantizar a la persona un poder de control sobre sus datos personales, lo que sólo es posible y efectivo imponiendo a terceros los mencionados deberes de hacer».

A continuación, los títulos IV a VII permiten clarificar aspectos importantes para el tráfico ordinario, como la aplicación de criterios específicos a determinado tipo de ficheros de titularidad privada que por su trascendencia lo requerían –los relativos a la solvencia patrimonial y crédito y los utilizados en actividades de publicidad y prospección comercial–, el conjunto de obligaciones materiales y formales que deben conducir a los responsables a la creación e inscripción de los ficheros, los criterios y procedimientos para la realización de las transferencias internacionales de datos, y, finalmente, la regulación de un instrumento, el código tipo, llamado a jugar cada vez un papel más relevante como elemento dinamizador del derecho fundamental a la protección de datos.

El título VIII regula un aspecto esencial para la tutela del derecho fundamental a la protección de datos, la seguridad, que repercute sobre múltiples aspectos organizativos, de gestión y aún de inversión, en todas las organizaciones que traten datos personales. La repercusión del deber de seguridad obligaba a un particular rigor ya que en esta materia han confluido distintos elementos muy relevantes. Por una parte, la experiencia dimanante de la aplicación del Real Decreto 994/1999 permitía conocer las dificultades que habían enfrentado los responsables e identificar los puntos débiles y fuertes de la regulación. Por otra, se reclamaba la adaptación de la regulación en distintos aspectos. En este sentido, el Reglamento trata de ser particularmente riguroso en la atribución de los niveles de seguridad, en la fijación de las medidas que corresponda adoptar en cada caso y en la revisión de las mismas cuando ello resulte necesario. Por otra parte, ordena con mayor precisión el contenido y las obligaciones vinculadas al mantenimiento del documento de seguridad. Además, se ha pretendido regular la materia de modo que contemple las múltiples formas de organización material y personal de la seguridad que se dan en la práctica. Por último, se regula un conjunto de medidas destinadas a los ficheros y tratamientos estructurados y no automatizados que ofrezca a los responsables un marco claro de actuación.

Finalmente en el título IX, dedicado a los procedimientos tramitados por la Agencia Española de Protección de Datos, se ha optado por normar exclusivamente aquellas especialidades que diferencian a los distintos procedimientos tramitados por la Agencia de las normas generales previstas para los procedimientos en la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones

Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, cuya aplicación se declara supletoria al presente Reglamento.

En su virtud, a propuesta del Ministro de Justicia, con la aprobación previa de la Ministra de Administraciones Públicas, de acuerdo con el Consejo de Estado y previa deliberación del Consejo de Ministros en su reunión del día 21 de diciembre de 2007, dispongo:

Artículo Único. Aprobación del Reglamento.

Se aprueba el Reglamento de desarrollo de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal, cuyo texto se incluye a continuación.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera. Adaptación de los códigos tipo inscritos en el Registro General de Protección de Datos.

En el plazo de un año desde la entrada en vigor del presente Real Decreto deberán notificarse a la Agencia Española de Protección de Datos las modificaciones que resulten necesarias en los códigos tipo inscritos en el Registro General de Protección de Datos para adaptar su contenido a lo dispuesto en el título VII del mismo.

Segunda. Plazos de implantación de las medidas de seguridad.

La implantación de las medidas de seguridad previstas en el presente Real Decreto deberá producirse con arreglo a las siguientes reglas:

1ª Respecto de los ficheros automatizados que existieran en la fecha de entrada en vigor del presente Real Decreto:

a) En el plazo de un año desde su entrada en vigor, deberán implantarse las medidas de seguridad de nivel medio exigibles a los siguientes ficheros:

1º Aquellos de los que sean responsables las Entidades Gestoras y Servicios Comunes de la Seguridad Social y se relacionen con el ejercicio de sus competencias.

2º Aquellos de los que sean responsables las mutuas de accidentes de trabajo y enfermedades profesionales de la Seguridad Social.

3º Aquellos que contengan un conjunto de datos de carácter personal que ofrezcan una definición de las características o de la personalidad de los ciudadanos y que permitan evaluar determinados aspectos de la personalidad o del comportamiento de los mismos, respecto de las medidas de este nivel que no fueran exigibles conforme a lo previsto en el artículo 4.4 del Reglamento de Medidas de Seguridad de los Ficheros Automatizados de Datos de Carácter Personal, aprobado por Real Decreto 994/1999, de 11 de junio.

b) En el plazo de un año desde su entrada en vigor deberán implantarse las medidas de seguridad de nivel medio y en el de dieciocho meses desde aquella fecha, las de nivel alto exigibles a los siguientes ficheros:

1º Aquellos que contengan datos derivados de actos de violencia de género.

2º Aquellos de los que sean responsables los operadores que presten servicios de comunicaciones electrónicas disponibles al público o exploten redes públicas de comunicaciones electrónicas respecto a los datos de tráfico y a los datos de localización.

c) En los demás supuestos, cuando el presente Reglamento exija la implantación de una medida adicional, no prevista en el Reglamento de Medidas de Seguridad de los Ficheros Automatizados de Datos de Carácter Personal, aprobado por Real Decreto 994/1999, de 11 de junio, dicha medida deberá implantarse en el plazo de un año desde la entrada en vigor del presente Real Decreto.

2ª Respecto de los ficheros no automatizados que existieran en la fecha de entrada en vigor del presente Real Decreto:

a) Las medidas de seguridad de nivel básico deberán implantarse en el plazo de un año desde su entrada en vigor.

b) Las medidas de seguridad de nivel medio deberán implantarse en el plazo de dieciocho meses desde su entrada en vigor.

c) Las medidas de seguridad de nivel alto deberán implantarse en el plazo de dos años desde su entrada en vigor.

3ª Los ficheros, tanto automatizados como no automatizados, creados con posterioridad a la fecha de entrada en vigor del presente Real Decreto deberán tener implantadas, desde el momento de su creación la totalidad de las medidas de seguridad reguladas en el mismo.

Tercera. Régimen transitorio de las solicitudes para el ejercicio de los derechos de las personas.

A las solicitudes para el ejercicio de los derechos de acceso, oposición, rectificación y cancelación que hayan sido efectuadas antes de la entrada en vigor del presente Real Decreto, no les será de aplicación el mismo, rigiéndose por la normativa anterior.

Cuarta. Régimen transitorio de los procedimientos.

A los procedimientos ya iniciados antes de la entrada en vigor del presente Real Decreto, no les será de aplicación el mismo, rigiéndose por la normativa anterior.

Quinta. Régimen transitorio de las actuaciones previas.

A las actuaciones previas iniciadas con anterioridad a la entrada en vigor del presente Real Decreto, no les será de aplicación el mismo, rigiéndose por la normativa anterior.

El presente Real Decreto se aplicará a las actuaciones previas que se inicien después de su entrada en vigor.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única. Derogación normativa.

Quedan derogados el Real Decreto 1332/1994, de 20 de junio, por el que se desarrollan determinados aspectos de la Ley Orgánica 5/1992, de 29 de octubre, de Regulación del Tratamiento Automatizado de los Datos de Carácter Personal, el Real Decreto 994/1999, de 11 de junio, por el que se aprueba el Reglamento de Medidas de Seguridad de los Ficheros Automatizados que contengan Datos de Carácter Personal y todas las normas de igual o inferior rango que contradigan o se opongan a lo dispuesto en el presente Real Decreto.

DISPOSICIONES FINALES

Primera. Título competencial.

El título I, con excepción del apartado c) del artículo 4, los títulos II, III, VII y VIII, así como los artículos 52, 53.3, 53.4, 54, 55.1, 55.3, 56, 57, 58 y 63.3 del Reglamento se dictan al amparo de lo dispuesto en el artículo 149.1.1ª de la Constitución, que atribuye al Estado la competencia exclusiva para la regulación de las condiciones básicas que garanticen la igualdad de todos los españoles en el ejercicio de los derechos y en el cumplimiento de los deberes constitucionales.

Segunda. Entrada en vigor.

El presente Real Decreto entrará en vigor a los tres meses de su íntegra publicación en el «Boletín Oficial del Estado».

REGLAMENTO DE DESARROLLO DE LA LEY ORGÁNICA 15/1999, DE 13 DE DICIEMBRE, DE PROTECCIÓN DE DATOS DE CARÁCTER PERSONAL

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1. Objeto.

1. El presente Reglamento tiene por objeto el desarrollo de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal.

2. Asimismo, el capítulo III del título IX de este Reglamento desarrolla las disposiciones relativas al ejercicio por la Agencia Española de Protección de Datos de la potestad sancionadora, en aplicación de lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, en el título VII de la Ley 34/2002, de 11 de julio, de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico, y en el título VIII de la Ley 32/2003, de 3 de noviembre, General de Telecomunicaciones.

Artículo 2. Ámbito objetivo de aplicación.

1. El presente Reglamento será de aplicación a los datos de carácter personal registrados en soporte físico, que los haga susceptibles de tratamiento, y a toda modalidad de uso posterior de estos datos por los sectores público y privado.

2. Este Reglamento no será aplicable a los tratamientos de datos referidos a personas jurídicas, ni a los ficheros que se limiten a incorporar los datos de las personas físicas que presten sus servicios

en aquéllas, consistentes únicamente en su nombre y apellidos, las funciones o puestos desempeñados, así como la dirección postal o electrónica, teléfono y número de fax profesionales.

3. Asimismo, los datos relativos a empresarios individuales, cuando hagan referencia a ellos en su calidad de comerciantes, industriales o navieros, también se entenderán excluidos del régimen de aplicación de la protección de datos de carácter personal.

4. Este Reglamento no será de aplicación a los datos referidos a personas fallecidas. No obstante, las personas vinculadas al fallecido, por razones familiares o análogas, podrán dirigirse a los responsables de los ficheros o tratamientos que contengan datos de éste con la finalidad de notificar el óbito, aportando acreditación suficiente del mismo, y solicitar, cuando hubiere lugar a ello, la cancelación de los datos.

Artículo 3. Ámbito territorial de aplicación.

1. Se regirá por el presente Reglamento todo tratamiento de datos de carácter personal:

a) Cuando el tratamiento sea efectuado en el marco de las actividades de un establecimiento del responsable del tratamiento, siempre que dicho establecimiento se encuentre ubicado en territorio español.

Cuando no resulte de aplicación lo dispuesto en el párrafo anterior, pero exista un encargado del tratamiento ubicado en España, serán de aplicación al mismo las normas contenidas en el título VIII del presente Reglamento.

b) Cuando al responsable del tratamiento no establecido en territorio español, le sea de aplicación la legislación española, según las normas de Derecho internacional público.

c) Cuando el responsable del tratamiento no esté establecido en territorio de la Unión Europea y utilice en el tratamiento de datos medios situados en territorio español, salvo que tales medios se utilicen únicamente con fines de tránsito.

En este supuesto, el responsable del tratamiento deberá designar un representante establecido en territorio español.

2. A los efectos previstos en los apartados anteriores, se entenderá por establecimiento, con independencia de su forma jurídica, cualquier instalación estable que permita el ejercicio efectivo y real de una actividad.

Artículo 4. Ficheros o tratamientos excluidos.

El régimen de protección de los datos de carácter personal que se establece en el presente Reglamento no será de aplicación a los siguientes ficheros y tratamientos:

a) A los realizados o mantenidos por personas físicas en el ejercicio de actividades exclusivamente personales o domésticas.

Sólo se considerarán relacionados con actividades personales o domésticas los tratamientos relativos a las actividades que se inscriben en el marco de la vida privada o familiar de los particulares.

b) A los sometidos a la normativa sobre protección de materias clasificadas.

c) A los establecidos para la investigación del terrorismo y de formas graves de delincuencia organizada. No obstante el responsable del fichero comunicará previamente la existencia del mismo, sus características generales y su finalidad a la Agencia Española de Protección de Datos.

Artículo 5. Definiciones.

1. A los efectos previstos en este Reglamento, se entenderá por:

a) Afectado o interesado: Persona física titular de los datos que sean objeto del tratamiento.

b) Cancelación: Procedimiento en virtud del cual el responsable cesa en el uso de los datos. La cancelación implicará el bloqueo de los datos, consistente en la identificación y reserva de los mismos con el fin de impedir su tratamiento excepto para su puesta a disposición de las Administraciones públicas, Jueces y Tribunales, para la atención de las posibles responsabilidades nacidas del tratamiento y sólo durante el plazo de prescripción de dichas responsabilidades. Transcurrido ese plazo deberá procederse a la supresión de los datos.

c) Cesión o comunicación de datos: Tratamiento de datos que supone su revelación a una persona distinta del interesado.

d) Consentimiento del interesado: Toda manifestación de voluntad, libre, inequívoca, específica e informada, mediante la que el interesado consienta el tratamiento de datos personales que le conciernen.

e) Dato disociado: aquél que no permite la identificación de un afectado o interesado.

f) Datos de carácter personal: Cualquier información numérica, alfabética, gráfica, fotográfica, acústica o de cualquier otro tipo concerniente a personas físicas identificadas o identificables.

g) Datos de carácter personal relacionados con la salud: las informaciones concernientes a la salud pasada, presente y futura, física o mental, de un individuo. En particular, se consideran datos relacionados con la salud de las personas los referidos a su porcentaje de discapacidad y a su información genética.

h) Destinatario o cesionario: la persona física o jurídica, pública o privada u órgano administrativo, al que se revelen los datos.

Podrán ser también destinatarios los entes sin personalidad jurídica que actúen en el tráfico como sujetos diferenciados.

i) Encargado del tratamiento: La persona física o jurídica, pública o privada, u órgano administrativo que, solo o conjuntamente con otros, trate datos personales por cuenta del responsable del tratamiento o del responsable del fichero, como consecuencia de la existencia de una relación jurídica que le vincula con el mismo y delimita el ámbito de su actuación para la prestación de un servicio.

Podrán ser también encargados del tratamiento los entes sin personalidad jurídica que actúen en el tráfico como sujetos diferenciados.

j) Exportador de datos personales: la persona física o jurídica, pública o privada, u órgano administrativo situado en territorio español que realice, conforme a lo dispuesto en el presente Reglamento, una transferencia de datos de carácter personal a un país tercero.

k) Fichero: Todo conjunto organizado de datos de carácter personal, que permita el acceso a los datos con arreglo a criterios determinados, cualquiera que fuere la forma o modalidad de su creación, almacenamiento, organización y acceso.

l) Ficheros de titularidad privada: los ficheros de los que sean responsables las personas, empresas o entidades de derecho privado, con independencia de quien ostente la titularidad de su capital o de la procedencia de sus recursos económicos, así como los ficheros de los que sean responsables las corporaciones de derecho público, en cuanto dichos ficheros no se encuentren estrictamente vinculados al ejercicio de potestades de derecho público que a las mismas atribuye su normativa específica.

m) Ficheros de titularidad pública: los ficheros de los que sean responsables los órganos constitucionales o con relevancia constitucional del Estado o las instituciones autonómicas con funciones análogas a los mismos, las Administraciones públicas territoriales, así como las entidades u organismos vinculados o dependientes de las mismas y las Corporaciones de derecho público siempre que su finalidad sea el ejercicio de potestades de derecho público.

n) Fichero no automatizado: todo conjunto de datos de carácter personal organizado de forma no automatizada y estructurado conforme a criterios específicos relativos a personas físicas, que permitan acceder sin esfuerzos desproporcionados a sus datos personales, ya sea aquél centralizado, descentralizado o repartido de forma funcional o geográfica.

ñ) Importador de datos personales: la persona física o jurídica, pública o privada, u órgano administrativo receptor de los datos en caso de transferencia internacional de los mismos a un tercer país, ya sea responsable del tratamiento, encargada del tratamiento o tercero.

o) Persona identificable: toda persona cuya identidad pueda determinarse, directa o indirectamente, mediante cualquier información referida a su identidad física, fisiológica, psíquica, económica, cultural o social. Una persona física no se considerará identificable si dicha identificación requiere plazos o actividades desproporcionados.

p) Procedimiento de disociación: Todo tratamiento de datos personales que permita la obtención de datos disociados.

q) Responsable del fichero o del tratamiento: Persona física o jurídica, de naturaleza pública o privada, u órgano administrativo, que sólo o conjuntamente con otros decida sobre la finalidad, contenido y uso del tratamiento, aunque no lo realizase materialmente.

Podrán ser también responsables del fichero o del tratamiento los entes sin personalidad jurídica que actúen en el tráfico como sujetos diferenciados.

r) Tercero: la persona física o jurídica, pública o privada u órgano administrativo distinta del afectado o interesado, del responsable del tratamiento, del responsable del fichero, del encargado del tratamiento y de las personas autorizadas para tratar los datos bajo la autoridad directa del responsable del tratamiento o del encargado del tratamiento.

Podrán ser también terceros los entes sin personalidad jurídica que actúen en el tráfico como sujetos diferenciados.

s) Transferencia internacional de datos: Tratamiento de datos que supone una transmisión de los mismos fuera del territorio del Espacio Económico Europeo, bien constituya una cesión o comunicación de datos, bien tenga por objeto la realización de un tratamiento de datos por cuenta del responsable del fichero establecido en territorio español.

t) Tratamiento de datos: cualquier operación o procedimiento técnico, sea o no automatizado, que permita la recogida, grabación, conservación, elaboración, modificación, consulta, utilización, modificación, cancelación, bloqueo o supresión, así como las cesiones de datos que resulten de comunicaciones, consultas, interconexiones y transferencias.

2. En particular, en relación con lo dispuesto en el título VIII de este Reglamento se entenderá por:

a) Accesos autorizados: autorizaciones concedidas a un usuario para la utilización de los diversos recursos. En su caso, incluirán las autorizaciones o funciones que tenga atribuidas un usuario por delegación del responsable del fichero o tratamiento o del responsable de seguridad.

b) Autenticación: procedimiento de comprobación de la identidad de un usuario.

c) Contraseña: información confidencial, frecuentemente constituida por una cadena de caracteres, que puede ser usada en la autenticación de un usuario o en el acceso a un recurso.

d) Control de acceso: mecanismo que en función de la identificación ya autenticada permite acceder a datos o recursos.

e) Copia de respaldo: copia de los datos de un fichero automatizado en un soporte que posibilite su recuperación.

f) Documento: todo escrito, gráfico, sonido, imagen o cualquier otra clase de información que puede ser tratada en un sistema de información como una unidad diferenciada.

g) Ficheros temporales: ficheros de trabajo creados por usuarios o procesos que son necesarios para un tratamiento ocasional o como paso intermedio durante la realización de un tratamiento.

h) Identificación: procedimiento de reconocimiento de la identidad de un usuario.

i) Incidencia: cualquier anomalía que afecte o pudiera afectar a la seguridad de los datos.

j) Perfil de usuario: accesos autorizados a un grupo de usuarios.

k) Recurso: cualquier parte componente de un sistema de información.

l) Responsable de seguridad: persona o personas a las que el responsable del fichero ha asignado formalmente la función de coordinar y controlar las medidas de seguridad aplicables.

m) Sistema de información: conjunto de ficheros, tratamientos, programas, soportes y en su caso, equipos empleados para el tratamiento de datos de carácter personal.

n) Sistema de tratamiento: modo en que se organiza o utiliza un sistema de información. Atendiendo al sistema de tratamiento, los sistemas de información podrán ser automatizados, no automatizados o parcialmente automatizados.

ñ) Soporte: objeto físico que almacena o contiene datos o documentos, u objeto susceptible de ser tratado en un sistema de información y sobre el cual se pueden grabar y recuperar datos.

o) Transmisión de documentos: cualquier traslado, comunicación, envío, entrega o divulgación de la información contenida en el mismo.

p) Usuario: sujeto o proceso autorizado para acceder a datos o recursos. Tendrán la consideración de usuarios los procesos que permitan acceder a datos o recursos sin identificación de un usuario físico.

Artículo 6. Cómputo de plazos.

En los supuestos en que este Reglamento señale un plazo por días se computarán únicamente los hábiles. Cuando el plazo sea por meses, se computarán de fecha a fecha.

Artículo 7. Fuentes accesibles al público.

1. A efectos del artículo 3, párrafo j) de la Ley Orgánica 15/1999, se entenderá que sólo tendrán el carácter de fuentes accesibles al público:

a) El censo promocional, regulado conforme a lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

b) Las guías de servicios de comunicaciones electrónicas, en los términos previstos por su normativa específica.

c) Las listas de personas pertenecientes a grupos de profesionales que contengan únicamente los

datos de nombre, título, profesión, actividad, grado académico, dirección profesional e indicación de su pertenencia al grupo. La dirección profesional podrá incluir los datos del domicilio postal completo, número telefónico, número de fax y dirección electrónica. En el caso de Colegios profesionales, podrán indicarse como datos de pertenencia al grupo los de número de colegiado, fecha de incorporación y situación de ejercicio profesional.

d) Los diarios y boletines oficiales.

e) Los medios de comunicación social.

2. En todo caso, para que los supuestos enumerados en el apartado anterior puedan ser considerados fuentes accesibles al público, será preciso que su consulta pueda ser realizada por cualquier persona, no impedida por una norma limitativa, o sin más exigencia que, en su caso, el abono de una contraprestación.

TÍTULO II

PRINCIPIOS DE PROTECCIÓN DE DATOS

CAPÍTULO I

Calidad de los datos

Artículo 8. Principios relativos a la calidad de los datos.

1. Los datos de carácter personal deberán ser tratados de forma leal y lícita. Se prohíbe la recogida de datos por medios fraudulentos, desleales o ilícitos.

2. Los datos de carácter personal sólo podrán ser recogidos para el cumplimiento de finalidades determinadas, explícitas y legítimas del responsable del tratamiento.

3. Los datos de carácter personal objeto de tratamiento no podrán usarse para finalidades incompatibles con aquellas para las que los datos hubieran sido recogidos.

4. Sólo podrán ser objeto de tratamiento los datos que sean adecuados, pertinentes y no excesivos en relación con las finalidades determinadas, explícitas y legítimas para las que se hayan obtenido.

5. Los datos de carácter personal serán exactos y puestos al día de forma que respondan con veracidad a la situación actual del afectado. Si los datos fueran recogidos directamente del afectado, se considerarán exactos los facilitados por éste.

Si los datos de carácter personal sometidos a tratamiento resultaran ser inexactos, en todo o en parte, o incompletos, serán cancelados y sustituidos de oficio por los correspondientes datos rectificados o completados en el plazo de diez días desde que se tuviese conocimiento de la inexactitud, salvo que la legislación aplicable al fichero establezca un procedimiento o un plazo específico para ello.

Cuando los datos hubieran sido comunicados previamente, el responsable del fichero o tratamiento deberá notificar al cesionario, en el plazo de diez días, la rectificación o cancelación efectuada, siempre que el cesionario sea conocido.

En el plazo de diez días desde la recepción de la notificación, el cesionario que mantuviera el tratamiento de los datos, deberá proceder a la rectificación y cancelación notificada.

Esta actualización de los datos de carácter personal no requerirá comunicación alguna al interesado, sin perjuicio del ejercicio de los derechos por parte de los interesados reconocidos en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

Lo dispuesto en este apartado se entiende sin perjuicio de las facultades que a los afectados reconoce el título III de este Reglamento.

6. Los datos de carácter personal serán cancelados cuando hayan dejado de ser necesarios o pertinentes para la finalidad para la cual hubieran sido recabados o registrados.

No obstante, podrán conservarse durante el tiempo en que pueda exigirse algún tipo de responsabilidad derivada de una relación u obligación jurídica o de la ejecución de un contrato o de la aplicación de medidas precontractuales solicitadas por el interesado.

Una vez cumplido el período al que se refieren los párrafos anteriores, los datos sólo podrán ser conservados previa disociación de los mismos, sin perjuicio de la obligación de bloqueo prevista en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, y en el presente Reglamento.

7. Los datos de carácter personal serán tratados de forma que permitan el ejercicio del derecho de acceso, en tanto no proceda su cancelación.

Artículo 9. Tratamiento con fines estadísticos, históricos o científicos.

1. No se considerará incompatible, a los efectos previstos en el apartado 3 del artículo anterior, el tratamiento de los datos de carácter personal con fines históricos, estadísticos o científicos.

Para la determinación de los fines a los que se refiere el párrafo anterior se estará a la legislación que en cada caso resulte aplicable y, en particular, a lo dispuesto en la Ley 12/1989, de 9 de mayo, Reguladora de la Función Estadística Pública, la Ley 16/1985, de 25 junio, del Patrimonio Histórico Español y la Ley 13/1986, de 14 de abril de Fomento y Coordinación General de la Investigación Científica y Técnica, y sus respectivas disposiciones de desarrollo, así como a la normativa autonómica en estas materias.

2. Por vía de excepción a lo dispuesto en el apartado 6 del artículo anterior, la Agencia Española de Protección de Datos o, en su caso, las autoridades de control de las Comunidades Autónomas podrán, previa solicitud del responsable del tratamiento y conforme al procedimiento establecido en la sección segunda del capítulo VII del título IX del presente Reglamento, acordar el mantenimiento íntegro de determinados datos, atendidos sus valores históricos, estadísticos o científicos de acuerdo con las normas a las que se refiere el apartado anterior.

Artículo 10. Supuestos que legitiman el tratamiento o cesión de los datos.

1. Los datos de carácter personal únicamente podrán ser objeto de tratamiento o cesión si el interesado hubiera prestado previamente su consentimiento para ello.

2. No obstante, será posible el tratamiento o la cesión de los datos de carácter personal sin necesidad del consentimiento del interesado cuando:

a) Lo autorice una norma con rango de ley o una norma de derecho comunitario y, en particular, cuando concurra uno de los supuestos siguientes:

El tratamiento o la cesión tengan por objeto la satisfacción de un interés legítimo del responsable del tratamiento o del cesionario amparado por dichas normas, siempre que no prevalezca el interés o los derechos y libertades fundamentales de los interesados previstos en el artículo 1 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

El tratamiento o la cesión de los datos sean necesarios para que el responsable del tratamiento cumpla un deber que le imponga una de dichas normas.

b) Los datos objeto de tratamiento o de cesión figuren en fuentes accesibles al público y el responsable del fichero, o el tercero a quien se comuniquen los datos, tenga un interés legítimo para su tratamiento o conocimiento, siempre que no se vulneren los derechos y libertades fundamentales del interesado.

No obstante, las Administraciones públicas sólo podrán comunicar al amparo de este apartado los datos recogidos de fuentes accesibles al público a responsables de ficheros de titularidad privada cuando se encuentren autorizadas para ello por una norma con rango de ley.

3. Los datos de carácter personal podrán tratarse sin necesidad del consentimiento del interesado cuando:

a) Se recojan para el ejercicio de las funciones propias de las Administraciones públicas en el ámbito de las competencias que les atribuya una norma con rango de ley o una norma de derecho comunitario.

b) Se recaben por el responsable del tratamiento con ocasión de la celebración de un contrato o precontrato o de la existencia de una relación negocial, laboral o administrativa de la que sea parte el afectado y sean necesarios para su mantenimiento o cumplimiento.

c) El tratamiento de los datos tenga por finalidad proteger un interés vital del interesado en los términos del apartado 6 del artículo 7 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

4. Será posible la cesión de los datos de carácter personal sin contar con el consentimiento del interesado cuando:

a) La cesión responda a la libre y legítima aceptación de una relación jurídica cuyo desarrollo, cumplimiento y control comporte la comunicación de los datos. En este caso la comunicación sólo será legítima en cuanto se limite a la finalidad que la justifique.

b) La comunicación que deba efectuarse tenga por destinatario al Defensor del Pueblo, el Ministerio Fiscal o los Jueces o Tribunales o el Tribunal de Cuentas o a las instituciones autonómicas con funciones análogas al Defensor del Pueblo o al Tribunal de Cuentas y se realice en el ámbito de las funciones que la ley les atribuya expresamente.

c) La cesión entre Administraciones públicas cuando concurra uno de los siguientes supuestos:

Tenga por objeto el tratamiento de los datos con fines históricos, estadísticos o científicos.

Los datos de carácter personal hayan sido recogidos o elaborados por una Administración pública con destino a otra.

La comunicación se realice para el ejercicio de competencias idénticas o que versen sobre las mismas materias.

5. Los datos especialmente protegidos podrán tratarse y cederse en los términos previstos en los artículos 7 y 8 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

En particular, no será necesario el consentimiento del interesado para la comunicación de datos personales sobre la salud, incluso a través de medios electrónicos, entre organismos, centros y servicios del Sistema Nacional de Salud cuando se realice para la atención sanitaria de las personas, conforme a lo dispuesto en el Capítulo V de la Ley 16/2003, de 28 de mayo, de Cohesión y Calidad del Sistema Nacional de Salud.

Artículo 11. Verificación de datos en solicitudes formuladas a las Administraciones públicas.

Cuando se formulen solicitudes por medios electrónicos en las que el interesado declare datos personales que obren en poder de las Administraciones públicas, el órgano destinatario de la solicitud podrá efectuar en el ejercicio de sus competencias las verificaciones necesarias para comprobar la autenticidad de los datos.

CAPÍTULO II

Consentimiento para el tratamiento de los datos y deber de información

Sección 1ª Obtención del consentimiento del afectado

Artículo 12. Principios generales.

1. El responsable del tratamiento deberá obtener el consentimiento del interesado para el tratamiento de sus datos de carácter personal salvo en aquellos supuestos en que el mismo no sea exigible con arreglo a lo dispuesto en las leyes.

La solicitud del consentimiento deberá ir referida a un tratamiento o serie de tratamientos concretos, con delimitación de la finalidad para los que se recaba, así como de las restantes condiciones que concurran en el tratamiento o serie de tratamientos.

2. Cuando se solicite el consentimiento del afectado para la cesión de sus datos, éste deberá ser informado de forma que conozca inequívocamente la finalidad a la que se destinarán los datos respecto de cuya comunicación se solicita el consentimiento y el tipo de actividad desarrollada por el cesionario. En caso contrario, el consentimiento será nulo.

3. Corresponderá al responsable del tratamiento la prueba de la existencia del consentimiento del afectado por cualquier medio de prueba admisible en derecho.

Artículo 13. Consentimiento para el tratamiento de datos de menores de edad.

1. Podrá procederse al tratamiento de los datos de los mayores de catorce años con su consentimiento, salvo en aquellos casos en los que la Ley exija para su prestación la asistencia de los titulares de la patria potestad o tutela. En el caso de los menores de catorce años se requerirá el consentimiento de los padres o tutores.

2. En ningún caso podrán recabarse del menor datos que permitan obtener información sobre los demás miembros del grupo familiar, o sobre las características del mismo, como los datos relativos a la actividad profesional de los progenitores, información económica, datos sociológicos o cualesquiera otros, sin el consentimiento de los titulares de tales datos. No obstante, podrán recabarse los datos de identidad y dirección del padre, madre o tutor con la única finalidad de recabar la autorización prevista en el apartado anterior.

3. Cuando el tratamiento se refiera a datos de menores de edad, la información dirigida a los mismos deberá expresarse en un lenguaje que sea fácilmente comprensible por aquéllos, con expresa indicación de lo dispuesto en este artículo.

4. Corresponderá al responsable del fichero o tratamiento articular los procedimientos que garanticen que se ha comprobado de modo efectivo la edad del menor y la autenticidad del consentimiento prestado en su caso, por los padres, tutores o representantes legales.

Artículo 14. Forma de recabar el consentimiento.

1. El responsable del tratamiento podrá solicitar el consentimiento del interesado a través del

procedimiento establecido en este artículo, salvo cuando la Ley exija al mismo la obtención del consentimiento expreso para el tratamiento de los datos.

2. El responsable podrá dirigirse al afectado, informándole en los términos previstos en los artículos 5 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre y 12.2 de este Reglamento y deberá concederle un plazo de treinta días para manifestar su negativa al tratamiento, advirtiéndole de que en caso de no pronunciarse a tal efecto se entenderá que consiente el tratamiento de sus datos de carácter personal.

En particular, cuando se trate de responsables que presten al afectado un servicio que genere información periódica o reiterada, o facturación periódica, la comunicación podrá llevarse a cabo de forma conjunta a esta información o a la facturación del servicio prestado, siempre que se realice de forma claramente visible.

3. En todo caso, será necesario que el responsable del tratamiento pueda conocer si la comunicación ha sido objeto de devolución por cualquier causa, en cuyo caso no podrá proceder al tratamiento de los datos referidos a ese interesado.

4. Deberá facilitarse al interesado un medio sencillo y gratuito para manifestar su negativa al tratamiento de los datos. En particular, se considerará ajustado al presente Reglamento los procedimientos en el que tal negativa pueda efectuarse, entre otros, mediante un envío prefranqueado al responsable del tratamiento, la llamada a un número telefónico gratuito o a los servicios de atención al público que el mismo hubiera establecido.

5. Cuando se solicite el consentimiento del interesado a través del procedimiento establecido en este artículo, no será posible solicitarlo nuevamente respecto de los mismos tratamientos y para las mismas finalidades en el plazo de un año a contar de la fecha de la anterior solicitud.

Artículo 15. Solicitud del consentimiento en el marco de una relación contractual para fines no relacionados directamente con la misma.

Si el responsable del tratamiento solicitase el consentimiento del afectado durante el proceso de formación de un contrato para finalidades que no guarden relación directa con el mantenimiento, desarrollo o control de la relación contractual, deberá permitir al afectado que manifieste expresamente su negativa al tratamiento o comunicación de datos.

En particular, se entenderá cumplido tal deber cuando se permita al afectado la marcación de una casilla claramente visible y que no se encuentre ya marcada en el documento que se le entregue para la celebración del contrato o se establezca un procedimiento equivalente que le permita manifestar su negativa al tratamiento.

Artículo 16. Tratamiento de datos de facturación y tráfico en servicios de comunicaciones electrónicas.

La solicitud del consentimiento para el tratamiento o cesión de los datos de tráfico, facturación y localización por parte de los sujetos obligados, o en su caso la revocación de aquél, según la legislación reguladora de las telecomunicaciones se someterá a lo establecido en su normativa específica y, en lo que no resulte contrario a la misma, a lo establecido en la presente sección.

Artículo 17. Revocación del consentimiento.

1. El afectado podrá revocar su consentimiento a través de un medio sencillo, gratuito y que no implique ingreso alguno para el responsable del fichero o tratamiento. En particular, se considerará ajustado al presente Reglamento el procedimiento en el que tal negativa pueda efectuarse, entre otros, mediante un envío prefranqueado al responsable del tratamiento o la llamada a un número telefónico gratuito o a los servicios de atención al público que el mismo hubiera establecido.

No se considerarán conformes a lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, los supuestos en que el responsable establezca como medio para que el interesado pueda manifestar su negativa al tratamiento el envío de cartas certificadas o envíos semejantes, la utilización de servicios de telecomunicaciones que implique una tarificación adicional al afectado o cualesquiera otros medios que impliquen un coste adicional al interesado.

2. El responsable cesará en el tratamiento de los datos en el plazo máximo de diez días a contar desde el de la recepción de la revocación del consentimiento, sin perjuicio de su obligación de bloquear los datos conforme a lo dispuesto en el artículo 16.3 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

3. Cuando el interesado hubiera solicitado del responsable del tratamiento la confirmación del cese en el tratamiento de sus datos, éste deberá responder expresamente a la solicitud.

4. Si los datos hubieran sido cedidos previamente, el responsable del tratamiento, una vez revocado el consentimiento, deberá comunicarlo a los cesionarios, en el plazo previsto en el apartado 2,

para que éstos, cesen en el tratamiento de los datos en caso de que aún lo mantuvieran, conforme al artículo 16.4 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

Sección 2ª Deber de información al interesado

Artículo 18. Acreditación del cumplimiento del deber de información.

1. El deber de información al que se refiere el artículo 5 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, deberá llevarse a cabo a través de un medio que permita acreditar su cumplimiento, debiendo conservarse mientras persista el tratamiento de los datos del afectado.

2. El responsable del fichero o tratamiento deberá conservar el soporte en el que conste el cumplimiento del deber de informar. Para el almacenamiento de los soportes, el responsable del fichero o tratamiento podrá utilizar medios informáticos o telemáticos. En particular podrá proceder al escaneado de la documentación en soporte papel, siempre y cuando se garantice que en dicha automatización no ha mediado alteración alguna de los soportes originales.

Artículo 19. Supuestos especiales.

En los supuestos en que se produzca una modificación del responsable del fichero como consecuencia de una operación de fusión, escisión, cesión global de activos y pasivos, aportación o transmisión de negocio o rama de actividad empresarial, o cualquier operación de reestructuración societaria de análoga naturaleza, contemplada por la normativa mercantil, no se producirá cesión de datos, sin perjuicio del cumplimiento por el responsable de lo dispuesto en el artículo 5 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

CAPÍTULO III

Encargado del tratamiento

Artículo 20. Relaciones entre el responsable y el encargado del tratamiento.

1. El acceso a los datos por parte de un encargado del tratamiento que resulte necesario para la prestación de un servicio al responsable no se considerará comunicación de datos, siempre y cuando se cumpla lo establecido en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre y en el presente capítulo.

El servicio prestado por el encargado del tratamiento podrá tener o no carácter remunerado y ser temporal o indefinido.

No obstante, se considerará que existe comunicación de datos cuando el acceso tenga por objeto el establecimiento de un nuevo vínculo entre quien accede a los datos y el afectado.

2. Cuando el responsable del tratamiento contrate la prestación de un servicio que comporte un tratamiento de datos personales sometido a lo dispuesto en este capítulo deberá velar por que el encargado del tratamiento reúna las garantías para el cumplimiento de lo dispuesto en este Reglamento.

3. En el caso de que el encargado del tratamiento destine los datos a otra finalidad, los comunique o los utilice incumpliendo las estipulaciones del contrato al que se refiere el apartado 2 del artículo 12 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, será considerado, también, responsable del tratamiento, respondiendo de las infracciones en que hubiera incurrido personalmente.

No obstante, el encargado del tratamiento no incurrirá en responsabilidad cuando, previa indicación expresa del responsable, comunique los datos a un tercero designado por aquél, al que hubiera encomendado la prestación de un servicio conforme a lo previsto en el presente capítulo.

Artículo 21. Posibilidad de subcontratación de los servicios.

1. El encargado del tratamiento no podrá subcontratar con un tercero la realización de ningún tratamiento que le hubiera encomendado el responsable del tratamiento, salvo que hubiera obtenido de éste autorización para ello. En este caso, la contratación se efectuará siempre en nombre y por cuenta del responsable del tratamiento.

2. No obstante lo dispuesto en el apartado anterior, será posible la subcontratación sin necesidad de autorización siempre y cuando se cumplan los siguientes requisitos:

a) Que se especifiquen en el contrato los servicios que puedan ser objeto de subcontratación y, si ello fuera posible, la empresa con la que se vaya a subcontratar.

Cuando no se identificase en el contrato la empresa con la que se vaya a subcontratar, será preciso que el encargado del tratamiento comunique al responsable los datos que la identifiquen antes de proceder a la subcontratación.

b) Que el tratamiento de datos de carácter personal por parte del subcontratista se ajuste a las instrucciones del responsable del fichero.

c) Que el encargado del tratamiento y la empresa subcontratista formalicen el contrato, en los términos previstos en el artículo anterior.

En este caso, el subcontratista será considerado encargado del tratamiento, siéndole de aplicación lo previsto en el artículo 20.3 de este Reglamento.

3. Si durante la prestación del servicio resultase necesario subcontratar una parte del mismo y dicha circunstancia no hubiera sido prevista en el contrato, deberán someterse al responsable del tratamiento los extremos señalados en el apartado anterior.

Artículo 22. Conservación de los datos por el encargado del tratamiento.

1. Una vez cumplida la prestación contractual, los datos de carácter personal deberán ser destruidos o devueltos al responsable del tratamiento o al encargado que éste hubiese designado, al igual que cualquier soporte o documentos en que conste algún dato de carácter personal objeto del tratamiento.

No procederá la destrucción de los datos cuando exista una previsión legal que exija su conservación, en cuyo caso deberá procederse a la devolución de los mismos garantizando el responsable del fichero dicha conservación.

2. El encargado del tratamiento conservará, debidamente bloqueados, los datos en tanto pudieran derivarse responsabilidades de su relación con el responsable del tratamiento.

TÍTULO III

DERECHOS DE ACCESO, RECTIFICACIÓN, CANCELACIÓN Y OPOSICIÓN

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 23. Carácter personalísimo.

1. Los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición son personalísimos y serán ejercidos por el afectado.

2. Tales derechos se ejercitarán:

a) Por el afectado, acreditando su identidad, del modo previsto en el artículo siguiente.

b) Cuando el afectado se encuentre en situación de incapacidad o minoría de edad que le imposibilite el ejercicio personal de estos derechos, podrán ejercitarse por su representante legal, en cuyo caso será necesario que acredite tal condición.

c) Los derechos también podrán ejercitarse a través de representante voluntario, expresamente designado para el ejercicio del derecho. En ese caso, deberá constar claramente acreditada la identidad del representado, mediante la aportación de copia de su Documento Nacional de Identidad o documento equivalente, y la representación conferida por aquél.

Cuando el responsable del fichero sea un órgano de las Administraciones públicas o de la Administración de Justicia, podrá acreditarse la representación por cualquier medio válido en derecho que deje constancia fidedigna, o mediante declaración en comparecencia personal del interesado.

3. Los derechos serán denegados cuando la solicitud sea formulada por persona distinta del afectado y no se acreditase que la misma actúa en representación de aquél.

Artículo 24. Condiciones generales para el ejercicio de los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición.

1. Los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición son derechos independientes, de tal forma que no puede entenderse que el ejercicio de ninguno de ellos sea requisito previo para el ejercicio de otro.

2. Deberá concederse al interesado un medio sencillo y gratuito para el ejercicio de los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición.

3. El ejercicio por el afectado de sus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición será gratuito y en ningún caso podrá suponer un ingreso adicional para el responsable del tratamiento ante el que se ejercitan.

No se considerarán conformes a lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, y en el presente Reglamento los supuestos en que el responsable del tratamiento establezca como medio para que el interesado pueda ejercitar sus derechos el envío de cartas certificadas o semejantes, la

utilización de servicios de telecomunicaciones que implique una tarificación adicional al afectado o cualesquiera otros medios que impliquen un coste excesivo para el interesado.

4. Cuando el responsable del fichero o tratamiento disponga de servicios de cualquier índole para la atención a su público o el ejercicio de reclamaciones relacionadas con el servicio prestado o los productos ofertados al mismo, podrá concederse la posibilidad al afectado de ejercer sus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición a través de dichos servicios. En tal caso, la identidad del interesado se considerará acreditada por los medios establecidos para la identificación de los clientes del responsable en la prestación de sus servicios o contratación de sus productos.

5. El responsable del fichero o tratamiento deberá atender la solicitud de acceso, rectificación, cancelación u oposición ejercida por el afectado aún cuando el mismo no hubiese utilizado el procedimiento establecido específicamente al efecto por aquél, siempre que el interesado haya utilizado un medio que permita acreditar el envío y la recepción de la solicitud, y que ésta contenga los elementos referidos en el párrafo 1 del artículo siguiente.

Artículo 25. Procedimiento.

1. Salvo en el supuesto referido en el párrafo 4 del artículo anterior, el ejercicio de los derechos deberá llevarse a cabo mediante comunicación dirigida al responsable del fichero, que contendrá:

a) Nombre y apellidos del interesado; fotocopia de su documento nacional de identidad, o de su pasaporte u otro documento válido que lo identifique y, en su caso, de la persona que lo represente, o instrumentos electrónicos equivalentes; así como el documento o instrumento electrónico acreditativo de tal representación. La utilización de firma electrónica identificativa del afectado eximirá de la presentación de las fotocopias del DNI o documento equivalente.

El párrafo anterior se entenderá sin perjuicio de la normativa específica aplicable a la comprobación de datos de identidad por las Administraciones Públicas en los procedimientos administrativos.

b) Petición en que se concreta la solicitud.

c) Dirección a efectos de notificaciones, fecha y firma del solicitante.

d) Documentos acreditativos de la petición que formula, en su caso.

2. El responsable del tratamiento deberá contestar la solicitud que se le dirija en todo caso, con independencia de que figuren o no datos personales del afectado en sus ficheros.

3. En el caso de que la solicitud no reúna los requisitos especificados en el apartado primero, el responsable del fichero deberá solicitar la subsanación de los mismos.

4. La respuesta deberá ser conforme con los requisitos previstos para cada caso en el presente título.

5. Corresponderá al responsable del tratamiento la prueba del cumplimiento del deber de respuesta al que se refiere el apartado 2, debiendo conservar la acreditación del cumplimiento del mencionado deber.

6. El responsable del fichero deberá adoptar las medidas oportunas para garantizar que las personas de su organización que tienen acceso a datos de carácter personal puedan informar del procedimiento a seguir por el afectado para el ejercicio de sus derechos.

7. El ejercicio de los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición podrá modularse por razones de seguridad pública en los casos y con el alcance previsto en las leyes.

8. Cuando las leyes aplicables a determinados ficheros concretos establezcan un procedimiento especial para la rectificación o cancelación de los datos contenidos en los mismos, se estará a lo dispuesto en aquéllas.

Artículo 26. Ejercicio de los derechos ante un encargado del tratamiento.

Cuando los afectados ejercitasen sus derechos ante un encargado del tratamiento y solicitasen el ejercicio de su derecho ante el mismo, el encargado deberá dar traslado de la solicitud al responsable, a fin de que por el mismo se resuelva, a menos que en la relación existente con el responsable del tratamiento se prevea precisamente que el encargado atenderá, por cuenta del responsable, las solicitudes de ejercicio por los afectados de sus derechos de acceso, rectificación, cancelación u oposición.

CAPÍTULO II

Derecho de acceso

Artículo 27. Derecho de acceso.

1. El derecho de acceso es el derecho del afectado a obtener información sobre si sus propios

datos de carácter personal están siendo objeto de tratamiento, la finalidad del tratamiento que, en su caso, se esté realizando, así como la información disponible sobre el origen de dichos datos y las comunicaciones realizadas o previstas de los mismos.

2. En virtud del derecho de acceso el afectado podrá obtener del responsable del tratamiento información relativa a datos concretos, a datos incluidos en un determinado fichero, o a la totalidad de sus datos sometidos a tratamiento.

No obstante, cuando razones de especial complejidad lo justifiquen, el responsable del fichero podrá solicitar del afectado la especificación de los ficheros respecto de los cuales quiera ejercitar el derecho de acceso, a cuyo efecto deberá facilitarle una relación de todos ellos.

3. El derecho de acceso es independiente del que otorgan a los afectados las leyes especiales y en particular la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

Artículo 28. Ejercicio del derecho de acceso.

1. Al ejercitar el derecho de acceso, el afectado podrá optar por recibir la información a través de uno o varios de los siguientes sistemas de consulta del fichero:

a) Visualización en pantalla.

b) Escrito, copia o fotocopia remitida por correo, certificado o no.

c) Telecopia.

d) Correo electrónico u otros sistemas de comunicaciones electrónicas.

e) Cualquier otro sistema que sea adecuado a la configuración o implantación material del fichero o a la naturaleza del tratamiento, ofrecido por el responsable.

2. Los sistemas de consulta del fichero previstos en el apartado anterior podrán restringirse en función de la configuración o implantación material del fichero o de la naturaleza del tratamiento, siempre que el que se ofrezca al afectado sea gratuito y asegure la comunicación escrita si éste así lo exige.

3. El responsable del fichero deberá cumplir al facilitar el acceso lo establecido en el Título VIII de este Reglamento.

Si tal responsable ofreciera un determinado sistema para hacer efectivo el derecho de acceso y el afectado lo rechazase, aquél no responderá por los posibles riesgos que para la seguridad de la información pudieran derivarse de la elección.

Del mismo modo, si el responsable ofreciera un procedimiento para hacer efectivo el derecho de acceso y el afectado exigiese que el mismo se materializase a través de un procedimiento que implique un coste desproporcionado, surtiendo el mismo efecto y garantizando la misma seguridad el procedimiento ofrecido por el responsable, serán de cuenta del afectado los gastos derivados de su elección.

Artículo 29. Otorgamiento del acceso.

1. El responsable del fichero resolverá sobre la solicitud de acceso en el plazo máximo de un mes a contar desde la recepción de la solicitud. Transcurrido el plazo sin que de forma expresa se responda a la petición de acceso, el interesado podrá interponer la reclamación prevista en el artículo 18 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

En el caso de que no disponga de datos de carácter personal de los afectados deberá igualmente comunicárselo en el mismo plazo.

2. Si la solicitud fuera estimada y el responsable no acompañase a su comunicación la información a la que se refiere el artículo 27.1, el acceso se hará efectivo durante los diez días siguientes a dicha comunicación.

3. La información que se proporcione, cualquiera que sea el soporte en que fuere facilitada, se dará en forma legible e inteligible, sin utilizar claves o códigos que requieran el uso de dispositivos mecánicos específicos.

Dicha información comprenderá todos los datos de base del afectado, los resultantes de cualquier elaboración o proceso informático, así como la información disponible sobre el origen de los datos, los cesionarios de los mismos y la especificación de los concretos usos y finalidades para los que se almacenaron los datos.

Artículo 30. Denegación del acceso.

1. El responsable del fichero o tratamiento podrá denegar el acceso a los datos de carácter perso-

nal cuando el derecho ya se haya ejercitado en los doce meses anteriores a la solicitud, salvo que se acredite un interés legítimo al efecto.

2. Podrá también denegarse el acceso en los supuestos en que así lo prevea una Ley o una norma de derecho comunitario de aplicación directa o cuando éstas impidan al responsable del tratamiento revelar a los afectados el tratamiento de los datos a los que se refiera el acceso.

3. En todo caso, el responsable del fichero informará al afectado de su derecho a recabar la tutela de la Agencia Española de Protección de Datos o, en su caso, de las autoridades de control de las Comunidades Autónomas, conforme a lo dispuesto en el artículo 18 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

CAPÍTULO III

Derechos de rectificación y cancelación

Artículo 31. Derechos de rectificación y cancelación.

1. El derecho de rectificación es el derecho del afectado a que se modifiquen los datos que resulten ser inexactos o incompletos.

2. El ejercicio del derecho de cancelación dará lugar a que se supriman los datos que resulten ser inadecuados o excesivos, sin perjuicio del deber de bloqueo conforme a este Reglamento.

En los supuestos en que el interesado invoque el ejercicio del derecho de cancelación para revocar el consentimiento previamente prestado, se estará a lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre y en el presente Reglamento.

Artículo 32. Ejercicio de los derechos de rectificación y cancelación.

1. La solicitud de rectificación deberá indicar a qué datos se refiere y la corrección que haya de realizarse y deberá ir acompañada de la documentación justificativa de lo solicitado.

En la solicitud de cancelación, el interesado deberá indicar a qué datos se refiere, aportando al efecto la documentación que lo justifique, en su caso.

2. El responsable del fichero resolverá sobre la solicitud de rectificación o cancelación en el plazo máximo de diez días a contar desde la recepción de la solicitud. Transcurrido el plazo sin que de forma expresa se responda a la petición, el interesado podrá interponer la reclamación prevista en el artículo 18 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

En el caso de que no disponga de datos de carácter personal del afectado deberá igualmente comunicárselo en el mismo plazo.

3. Si los datos rectificados o cancelados hubieran sido cedidos previamente, el responsable del fichero deberá comunicar la rectificación o cancelación efectuada al cesionario, en idéntico plazo, para que éste, también en el plazo de diez días contados desde la recepción de dicha comunicación, proceda, asimismo, a rectificar o cancelar los datos.

La rectificación o cancelación efectuada por el cesionario no requerirá comunicación alguna al interesado, sin perjuicio del ejercicio de los derechos por parte de los interesados reconocidos en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

Artículo 33. Denegación de los derechos de rectificación y cancelación.

1. La cancelación no procederá cuando los datos de carácter personal deban ser conservados durante los plazos previstos en las disposiciones aplicables o, en su caso, en las relaciones contractuales entre la persona o entidad responsable del tratamiento y el interesado que justificaron el tratamiento de los datos.

2. Podrá también denegarse los derechos de rectificación o cancelación en los supuestos en que así lo prevea una ley o una norma de derecho comunitario de aplicación directa o cuando éstas impidan al responsable del tratamiento revelar a los afectados el tratamiento de los datos a los que se refiera el acceso.

3. En todo caso, el responsable del fichero informará al afectado de su derecho a recabar la tutela de la Agencia Española de Protección de Datos o, en su caso, de las autoridades de control de las Comunidades Autónomas, conforme a lo dispuesto en el artículo 18 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

CAPÍTULO IV

Derecho de oposición

Artículo 34. Derecho de oposición.

El derecho de oposición es el derecho del afectado a que no se lleve a cabo el tratamiento de sus datos de carácter personal o se cese en el mismo en los siguientes supuestos:

a) Cuando no sea necesario su consentimiento para el tratamiento, como consecuencia de la concurrencia de un motivo legítimo y fundado, referido a su concreta situación personal, que lo justifique, siempre que una Ley no disponga lo contrario.

b) Cuando se trate de ficheros que tengan por finalidad la realización de actividades de publicidad y prospección comercial, en los términos previstos en el artículo 51 de este Reglamento, cualquiera que sea la empresa responsable de su creación.

c) Cuando el tratamiento tenga por finalidad la adopción de una decisión referida al afectado y basada únicamente en un tratamiento automatizado de sus datos de carácter personal, en los términos previstos en el artículo 36 de este Reglamento.

Artículo 35. Ejercicio del derecho de oposición.

1. El derecho de oposición se ejercitará mediante solicitud dirigida al responsable del tratamiento.

Cuando la oposición se realice con base en la letra a) del artículo anterior, en la solicitud deberán hacerse constar los motivos fundados y legítimos, relativos a una concreta situación personal del afectado, que justifican el ejercicio de este derecho.

2. El responsable del fichero resolverá sobre la solicitud de oposición en el plazo máximo de diez días a contar desde la recepción de la solicitud. Transcurrido el plazo sin que de forma expresa se responda a la petición, el interesado podrá interponer la reclamación prevista en el artículo 18 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

En el caso de que no disponga de datos de carácter personal de los afectados deberá igualmente comunicárselo en el mismo plazo.

3. El responsable del fichero o tratamiento deberá excluir del tratamiento los datos relativos al afectado que ejercite su derecho de oposición o denegar motivadamente la solicitud del interesado en el plazo previsto en el apartado 2 de este artículo.

Artículo 36. Derecho de oposición a las decisiones basadas únicamente en un tratamiento automatizado de datos.

1. Los interesados tienen derecho a no verse sometidos a una decisión con efectos jurídicos sobre ellos o que les afecte de manera significativa, que se base únicamente en un tratamiento automatizado de datos destinado a evaluar determinados aspectos de su personalidad, tales como su rendimiento laboral, crédito, fiabilidad o conducta.

2. No obstante, los afectados podrán verse sometidos a una de las decisiones contempladas en el apartado 1 cuando dicha decisión:

a) Se haya adoptado en el marco de la celebración o ejecución de un contrato a petición del interesado, siempre que se le otorgue la posibilidad de alegar lo que estimara pertinente, a fin de defender su derecho o interés. En todo caso, el responsable del fichero deberá informar previamente al afectado, de forma clara y precisa, de que se adoptarán decisiones con las características señaladas en el apartado 1 y cancelará los datos en caso de que no llegue a celebrarse finalmente el contrato.

b) Esté autorizada por una norma con rango de Ley que establezca medidas que garanticen el interés legítimo del interesado.

TÍTULO IV

DISPOSICIONES APLICABLES A DETERMINADOS FICHEROS DE TITULARIDAD PRIVADA

CAPÍTULO I

Ficheros de información sobre solvencia patrimonial y crédito

Sección 1ª Disposiciones generales

Artículo 37. Régimen aplicable.

1. El tratamiento de datos de carácter personal sobre solvencia patrimonial y crédito, previsto en

el apartado 1 del artículo 29 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, se someterá a lo establecido, con carácter general, en dicha Ley Orgánica y en el presente Reglamento.

2. El ejercicio de los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en el caso de los ficheros a que se refiere el apartado anterior, se rige por lo dispuesto en los capítulos I a IV del título III del presente Reglamento, con los siguientes criterios:

a) Cuando la petición de ejercicio de los derechos se dirigiera al responsable del fichero, éste estará obligado a satisfacer, en cualquier caso, dichos derechos.

b) Si la petición se dirigiera a las personas y entidades a las que se presta el servicio, éstas únicamente deberán comunicar al afectado aquellos datos relativos al mismo que les hayan sido comunicados y a facilitar la identidad del responsable para que, en su caso, puedan ejercitar sus derechos ante el mismo.

3. De conformidad con el apartado 2 del artículo 29 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, también podrán tratarse los datos de carácter personal relativos al cumplimiento o incumplimiento de obligaciones dinerarias facilitados por el acreedor o por quien actúe por su cuenta o interés.

Estos datos deberán conservarse en ficheros creados con la exclusiva finalidad de facilitar información crediticia del afectado y su tratamiento se regirá por lo dispuesto en el presente Reglamento y, en particular, por las previsiones contenidas en la sección segunda de este capítulo.

Sección 2ª Tratamiento de datos relativos al cumplimiento o incumplimiento de obligaciones dinerarias facilitados por el acreedor o por quien actúe por su cuenta o interés

Artículo 38. Requisitos para la inclusión de los datos.

1. Sólo será posible la inclusión en estos ficheros de datos de carácter personal que sean determinantes para enjuiciar la solvencia económica del afectado, siempre que concurran los siguientes requisitos:

a) Existencia previa de una deuda cierta, vencida, exigible, que haya resultado impagada y respecto de la cual no se haya entablado reclamación judicial, arbitral o administrativa, o tratándose de servicios financieros, no se haya planteado una reclamación en los términos previstos en el Reglamento de los Comisionados para la Defensa del Cliente de Servicios Financieros, aprobado por Real Decreto 303/2004, de 20 de febrero.

b) Que no hayan transcurrido seis años desde la fecha en que hubo de procederse al pago de la deuda o del vencimiento de la obligación o del plazo concreto si aquélla fuera de vencimiento periódico.

c) Requerimiento previo de pago a quien corresponda el cumplimiento de la obligación.

2. No podrán incluirse en los ficheros de esta naturaleza datos personales sobre los que exista un principio de prueba que de forma indiciaria contradiga alguno de los requisitos anteriores.

Tal circunstancia determinará asimismo la cancelación cautelar del dato personal desfavorable en los supuestos en que ya se hubiera efectuado su inclusión en el fichero.

3. El acreedor o quien actúe por su cuenta o interés estará obligado a conservar a disposición del responsable del fichero común y de la Agencia Española de Protección de Datos documentación suficiente que acredite el cumplimiento de los requisitos establecidos en este artículo y del requerimiento previo al que se refiere el artículo siguiente.

Artículo 39. Información previa a la inclusión.

El acreedor deberá informar al deudor, en el momento en que se celebre el contrato y, en todo caso, al tiempo de efectuar el requerimiento al que se refiere la letra c) del apartado 1 del artículo anterior, que en caso de no producirse el pago en el término previsto para ello y cumplirse los requisitos previstos en el citado artículo, los datos relativos al impago podrán ser comunicados a ficheros relativos al cumplimiento o incumplimiento de obligaciones dinerarias.

Artículo 40. Notificación de inclusión.

1. El responsable del fichero común deberá notificar a los interesados respecto de los que hayan registrado datos de carácter personal, en el plazo de treinta días desde dicho registro, una referencia de los que hubiesen sido incluidos, informándole asimismo de la posibilidad de ejercitar sus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, en los términos establecidos por la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

2. Se efectuará una notificación por cada deuda concreta y determinada con independencia de que ésta se tenga con el mismo o con distintos acreedores.

3. La notificación deberá efectuarse a través de un medio fiable, auditable e independiente de la entidad notificante, que la permita acreditar la efectiva realización de los envíos.

4. En todo caso, será necesario que el responsable del fichero pueda conocer si la notificación ha sido objeto de devolución por cualquier causa, en cuyo caso no podrá proceder al tratamiento de los datos referidos a ese interesado.

No se entenderán suficientes para que no se pueda proceder al tratamiento de los datos referidos a un interesado las devoluciones en las que el destinatario haya rehusado recibir el envío.

5. Si la notificación de inclusión fuera devuelta, el responsable del fichero común comprobará con la entidad acreedora que la dirección utilizada para efectuar esta notificación se corresponde con la contractualmente pactada con el cliente a efectos de comunicaciones y no procederá al tratamiento de los datos si la mencionada entidad no confirma la exactitud de este dato.

Artículo 41. Conservación de los datos.

1. Sólo podrán ser objeto de tratamiento los datos que respondan con veracidad a la situación de la deuda en cada momento concreto.

El pago o cumplimiento de la deuda determinará la cancelación inmediata de todo dato relativo a la misma.

2. En los restantes supuestos, los datos deberán ser cancelados cuando se hubieran cumplido seis años contados a partir del vencimiento de la obligación o del plazo concreto si aquélla fuera de vencimiento periódico.

Artículo 42. Acceso a la información contenida en el fichero.

1. Los datos contenidos en el fichero común sólo podrán ser consultados por terceros cuando precisen enjuiciar la solvencia económica del afectado. En particular, se considerará que concurre dicha circunstancia en los siguientes supuestos:

a) Que el afectado mantenga con el tercero algún tipo de relación contractual que aún no se encuentre vencida.

b) Que el afectado pretenda celebrar con el tercero un contrato que implique el pago aplazado del precio.

c) Que el afectado pretenda contratar con el tercero la prestación de un servicio de facturación periódica.

2. Los terceros deberán informar por escrito a las personas en las que concurran los supuestos contemplados en las letras b) y c) precedentes de su derecho a consultar el fichero.

En los supuestos de contratación telefónica de los productos o servicios a los que se refiere el párrafo anterior, la información podrá realizarse de forma no escrita, correspondiendo al tercero la prueba del cumplimiento del deber de informar.

Artículo 43. Responsabilidad.

1. El acreedor o quien actúe por su cuenta o interés deberá asegurarse que concurren todos los requisitos exigidos en los artículos 38 y 39 en el momento de notificar los datos adversos al responsable del fichero común.

2. El acreedor o quien actúe por su cuenta o interés será responsable de la inexistencia o inexactitud de los datos que hubiera facilitado para su inclusión en el fichero, en los términos previstos en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

Artículo 44. Ejercicio de los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición.

1. El ejercicio de los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición se rige por lo dispuesto en los capítulos I a IV del título III de este Reglamento, sin perjuicio de lo señalado en el presente artículo.

2. Cuando el interesado ejercite su derecho de acceso en relación con la inclusión de sus datos en un fichero regulado por el artículo 29.2 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, se tendrán en cuenta las siguientes reglas:

1ª Si la solicitud se dirigiera al titular del fichero común, éste deberá comunicar al afectado todos los datos relativos al mismo que obren en el fichero.

En este caso, el titular del fichero común deberá, además de dar cumplimiento a lo establecido en el presente Reglamento, facilitar las evaluaciones y apreciaciones que sobre el afectado se hayan comunicado en los últimos seis meses y el nombre y dirección de los cesionarios.

2ª Si la solicitud se dirigiera a cualquier otra entidad participante en el sistema, deberá comunicar

al afectado todos los datos relativos al mismo a los que ella pueda acceder, así como la identidad y dirección del titular del fichero común para que pueda completar el ejercicio de su derecho de acceso.

3. Cuando el interesado ejercite sus derechos de rectificación o cancelación en relación con la inclusión de sus datos en un fichero regulado por el artículo 29.2 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, se tendrán en cuenta las siguientes reglas:

1ª Si la solicitud se dirige al titular del fichero común, éste tomará las medidas oportunas para trasladar dicha solicitud a la entidad que haya facilitado los datos, para que ésta la resuelva. En el caso de que el responsable del fichero común no haya recibido contestación por parte de la entidad en el plazo de siete días, procederá a la rectificación o cancelación cautelar de los mismos.

2ª Si la solicitud se dirige a quien haya facilitado los datos al fichero común procederá a la rectificación o cancelación de los mismos en sus ficheros y a notificarlo al titular del fichero común en el plazo de diez días, dando asimismo respuesta al interesado en los términos previstos en el artículo 33 de este Reglamento.

3ª Si la solicitud se dirige a otra entidad participante en el sistema, que no hubiera facilitado al fichero común los datos, dicha entidad informará al afectado sobre este hecho en el plazo máximo de diez días, proporcionándole, además, la identidad y dirección del titular del fichero común para, que en su caso, puedan ejercitar sus derechos ante el mismo.

CAPÍTULO II

Tratamientos para actividades de publicidad y prospección comercial

Artículo 45. Datos susceptibles de tratamiento e información al interesado.

1. Quienes se dediquen a la recopilación de direcciones, reparto de documentos, publicidad, venta a distancia, prospección comercial y otras actividades análogas, así como quienes realicen estas actividades con el fin de comercializar sus propios productos o servicios o los de terceros, sólo podrán utilizar nombres y direcciones u otros datos de carácter personal cuando los mismos se encuentren en uno de los siguientes casos:

a) Figuren en alguna de las fuentes accesibles al público a las que se refiere la letra j) del artículo 3 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre y el artículo 7 de este Reglamento y el interesado no haya manifestado su negativa u oposición a que sus datos sean objeto de tratamiento para las actividades descritas en este apartado.

b) Hayan sido facilitados por los propios interesados u obtenidos con su consentimiento para finalidades determinadas, explícitas y legítimas relacionadas con la actividad de publicidad o prospección comercial, habiéndose informado a los interesados sobre los sectores específicos y concretos de actividad respecto de los que podrá recibir información o publicidad.

2. Cuando los datos procedan de fuentes accesibles al público y se destinen a la actividad de publicidad o prospección comercial, deberá informarse al interesado en cada comunicación que se le dirija del origen de los datos y de la identidad del responsable del tratamiento así como de los derechos que le asisten, con indicación de ante quién podrán ejercitarse.

A tal efecto, el interesado deberá ser informado de que sus datos han sido obtenidos de fuentes accesibles al público y de la entidad de la que hubieran sido obtenidos.

Artículo 46. Tratamiento de datos en campañas publicitarias.

1. Para que una entidad pueda realizar por sí misma una actividad publicitaria de sus productos o servicios entre sus clientes será preciso que el tratamiento se ampare en alguno de los supuestos contemplados en el artículo 6 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

2. En caso de que una entidad contrate o encomiende a terceros la realización de una determinada campaña publicitaria de sus productos o servicios, encomendándole el tratamiento de determinados datos, se aplicarán las siguientes normas:

a) Cuando los parámetros identificativos de los destinatarios de la campaña sean fijados por la entidad que contrate la campaña, ésta será responsable del tratamiento de los datos.

b) Cuando los parámetros fueran determinados únicamente por la entidad o entidades contratadas, dichas entidades serán las responsables del tratamiento.

c) Cuando en la determinación de los parámetros intervengan ambas entidades, serán ambas responsables del tratamiento.

3. En el supuesto contemplado en el apartado anterior, la entidad que encargue la realización de la campaña publicitaria deberá adoptar las medidas necesarias para asegurarse de que la entidad contra-

tada ha recabado los datos cumpliendo las exigencias establecidas en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, y en el presente Reglamento.

4. A los efectos previstos en este artículo, se consideran parámetros identificativos de los destinatarios las variables utilizadas para identificar el público objetivo o destinatario de una campaña o promoción comercial de productos o servicios que permitan acotar los destinatarios individuales de la misma.

Artículo 47. Depuración de datos personales.

Cuando dos o más responsables por sí mismos o mediante encargo a terceros pretendieran constatar sin consentimiento de los afectados, con fines de promoción o comercialización de sus productos o servicios y mediante un tratamiento cruzado de sus ficheros quiénes ostentan la condición de clientes de una u otra o de varios de ellos, el tratamiento así realizado constituirá una cesión o comunicación de datos.

Artículo 48. Ficheros de exclusión del envío de comunicaciones comerciales.

Los responsables a los que el afectado haya manifestado su negativa a recibir publicidad podrán conservar los mínimos datos imprescindibles para identificarlo y adoptar las medidas necesarias que eviten el envío de publicidad.

Artículo 49. Ficheros comunes de exclusión del envío de comunicaciones comerciales.

1. Será posible la creación de ficheros comunes, de carácter general o sectorial, en los que sean objeto de tratamiento los datos de carácter personal que resulten necesarios para evitar el envío de comunicaciones comerciales a los interesados que manifiesten su negativa u oposición a recibir publicidad.

A tal efecto, los citados ficheros podrán contener los mínimos datos imprescindibles para identificar al afectado.

2. Cuando el afectado manifieste ante un concreto responsable su negativa u oposición a que sus datos sean tratados con fines de publicidad o prospección comercial, aquél deberá ser informado de la existencia de los ficheros comunes de exclusión generales o sectoriales, así como de la identidad de su responsable, su domicilio y la finalidad del tratamiento.

El afectado podrá solicitar su exclusión respecto de un fichero o tratamiento concreto o su inclusión en ficheros comunes de excluidos de carácter general o sectorial.

3. La entidad responsable del fichero común podrá tratar los datos de los interesados que hubieran manifestado su negativa u oposición al tratamiento de sus datos con fines de publicidad o prospección comercial, cumpliendo las restantes obligaciones establecidas en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, y en el presente Reglamento.

4. Quienes pretendan efectuar un tratamiento relacionado con actividades de publicidad o prospección comercial deberán previamente consultar los ficheros comunes que pudieran afectar a su actuación, a fin de evitar que sean objeto de tratamiento los datos de los afectados que hubieran manifestado su oposición o negativa a ese tratamiento.

Artículo 50. Derechos de acceso, rectificación y cancelación.

1. El ejercicio de los derechos de acceso, rectificación y cancelación en relación con los tratamientos vinculados a actividades de publicidad y prospección comercial se someterá a lo previsto en los capítulos I a IV del título III de este Reglamento.

2. Si el derecho se ejercitase ante una entidad que hubiese encargado a un tercero la realización de una campaña publicitaria, aquélla estará obligada, en el plazo de diez días, desde la recepción de la comunicación de la solicitud de ejercicio de derechos del afectado, a comunicar la solicitud al responsable del fichero a fin de que el mismo otorgue al afectado su derecho en el plazo de diez días desde la recepción de la comunicación, dando cuenta de ello al afectado.

Lo dispuesto en el párrafo anterior se entenderá sin perjuicio del deber impuesto a la entidad mencionada en el apartado anterior, en todo caso, por el párrafo segundo del artículo 5.5 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

Artículo 51. Derecho de oposición.

1. Los interesados tendrán derecho a oponerse, previa petición y sin gastos, al tratamiento de los datos que les conciernan, en cuyo caso serán dados de baja del tratamiento, cancelándose las informaciones que sobre ellos figuren en aquél, a su simple solicitud.

La oposición a la que se refiere el párrafo anterior deberá entenderse sin perjuicio del derecho del

interesado a revocar cuando lo estimase oportuno el consentimiento que hubiera otorgado, en su caso, para el tratamiento de los datos.

2. A tal efecto, deberá concederse al interesado un medio sencillo y gratuito para oponerse al tratamiento. En particular, se considerará cumplido lo dispuesto en este precepto cuando los derechos puedan ejercitarse mediante la llamada a un número telefónico gratuito o la remisión de un correo electrónico.

3. Cuando el responsable del fichero o tratamiento disponga de servicios de cualquier índole para la atención a sus clientes o el ejercicio de reclamaciones relacionadas con el servicio prestado o los productos ofertados al mismo, deberá concederse la posibilidad al afectado de ejercer su oposición a través de dichos servicios.

No se considerarán conformes a lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, los supuestos en que el responsable del tratamiento establezca como medio para que el interesado pueda ejercitar su oposición el envío de cartas certificadas o envíos semejantes, la utilización de servicios de telecomunicaciones que implique una tarificación adicional al afectado o cualesquiera otros medios que impliquen un coste excesivo para el interesado.

En todo caso, el ejercicio por el afectado de sus derechos no podrá suponer un ingreso adicional para el responsable del tratamiento ante el que se ejercitan.

4. Si el derecho de oposición se ejercitase ante una entidad que hubiera encomendado a un tercero la realización de una campaña publicitaria, aquélla estará obligada, en el plazo de diez días, desde la recepción de la comunicación de la solicitud de ejercicio de derechos del afectado, a comunicar la solicitud al responsable del fichero a fin de que el mismo atienda el derecho del afectado en el plazo de diez días desde la recepción de la comunicación, dando cuenta de ello al afectado.

Lo dispuesto en el párrafo anterior se entenderá sin perjuicio del deber impuesto a la entidad mencionada en el apartado anterior, en todo caso, por el párrafo segundo del artículo 5.5 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

TÍTULO V

OBLIGACIONES PREVIAS AL TRATAMIENTO DE LOS DATOS

CAPÍTULO I

Creación, modificación o supresión de ficheros de titularidad pública

Artículo 52. Disposición o Acuerdo de creación, modificación o supresión del fichero.

1. La creación, modificación o supresión de los ficheros de titularidad pública sólo podrá hacerse por medio de disposición general o acuerdo publicados en el «Boletín Oficial del Estado» o diario oficial correspondiente.

2. En todo caso, la disposición o acuerdo deberá dictarse y publicarse con carácter previo a la creación, modificación o supresión del fichero.

Artículo 53. Forma de la disposición o acuerdo.

1. Cuando la disposición se refiera a los órganos de la Administración General del Estado o a las entidades u organismos vinculados o dependientes de la misma, deberá revestir la forma de orden ministerial o resolución del titular de la entidad u organismo correspondiente.

2. En el caso de los órganos constitucionales del Estado, se estará a lo que establezcan sus normas reguladoras.

3. En relación con los ficheros de los que sean responsables las Comunidades Autónomas, entidades locales y las entidades u organismos vinculados o dependientes de las mismas, las universidades públicas, así como los órganos de las Comunidades Autónomas con funciones análogas a los órganos constitucionales del Estado, se estará a su legislación específica.

4. La creación, modificación o supresión de los ficheros de los que sean responsables las corporaciones de derecho público y que se encuentren relacionados con el ejercicio por aquéllas de potestades de derecho público deberá efectuarse a través de acuerdo de sus órganos de gobierno, en los términos que establezcan sus respectivos Estatutos, debiendo ser igualmente objeto de publicación en el «Boletín Oficial del Estado» o diario oficial correspondiente.

Artículo 54. Contenido de la disposición o acuerdo.

1. La disposición o acuerdo de creación del fichero deberá contener los siguientes extremos:

a) La identificación del fichero o tratamiento, indicando su denominación, así como la descripción de su finalidad y usos previstos.

b) El origen de los datos, indicando el colectivo de personas sobre los que se pretende obtener datos de carácter personal o que resulten obligados a suministrarlos, el procedimiento de recogida de los datos y su procedencia.

c) La estructura básica del fichero mediante la descripción detallada de los datos identificativos, y en su caso, de los datos especialmente protegidos, así como de las restantes categorías de datos de carácter personal incluidas en el mismo y el sistema de tratamiento utilizado en su organización.

d) Las comunicaciones de datos previstas, indicando en su caso, los destinatarios o categorías de destinatarios.

e) Las transferencias internacionales de datos previstas a terceros países, con indicación, en su caso, de los países de destino de los datos.

f) Los órganos responsables del fichero.

g) Los servicios o unidades ante los que pudiesen ejercitarse los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición.

h) El nivel básico, medio o alto de seguridad que resulte exigible, de acuerdo con lo establecido en el título VIII del presente Reglamento.

2. La disposición o acuerdo de modificación del fichero deberá indicar las modificaciones producidas en cualquiera de los extremos a los que se refiere el apartado anterior.

3. En las disposiciones o acuerdos que se dicten para la supresión de los ficheros se establecerá el destino que vaya a darse a los datos o, en su caso, las previsiones que se adopten para su destrucción.

CAPÍTULO II

Notificación e inscripción de los ficheros de titularidad pública o privada

Artículo 55. Notificación de ficheros.

1. Todo fichero de datos de carácter personal de titularidad pública será notificado a la Agencia Española de Protección de Datos por el órgano competente de la Administración responsable del fichero para su inscripción en el Registro General de Protección de Datos, en el plazo de treinta días desde la publicación de su norma o acuerdo de creación en el diario oficial correspondiente.

2. Los ficheros de datos de carácter personal de titularidad privada serán notificados a la Agencia Española de Protección de Datos por la persona o entidad privada que pretenda crearlos, con carácter previo a su creación. La notificación deberá indicar la identificación del responsable del fichero, la identificación del fichero, sus finalidades y los usos previstos, el sistema de tratamiento empleado en su organización, el colectivo de personas sobre el que se obtienen los datos, el procedimiento y procedencia de los datos, las categorías de datos, el servicio o unidad de acceso, la indicación del nivel de medidas de seguridad básico, medio o alto exigible, y en su caso, la identificación del encargado del tratamiento en donde se encuentre ubicado el fichero y los destinatarios de cesiones y transferencias internacionales de datos.

3. Cuando la obligación de notificar afecte a ficheros sujetos a la competencia de la autoridad de control de una Comunidad Autónoma que haya creado su propio registro de ficheros, la notificación se realizará a la autoridad autonómica competente, que dará traslado de la inscripción al Registro General de Protección de Datos.

El Registro General de Protección de Datos podrá solicitar de las autoridades de control de las Comunidades Autónomas el traslado al que se refiere el párrafo anterior, procediendo, en su defecto, a la inclusión de oficio del fichero en el Registro.

4. La notificación se realizará conforme al procedimiento establecido en la sección primera del capítulo IV del título IX del presente Reglamento.

Artículo 56. Tratamiento de datos en distintos soportes.

1. La notificación de un fichero de datos de carácter personal es independiente del sistema de tratamiento empleado en su organización y del soporte o soportes empleados para el tratamiento de los datos.

2. Cuando los datos de carácter personal objeto de un tratamiento estén almacenados en diferentes soportes, automatizados y no automatizados o exista una copia en soporte no automatizado de un fichero automatizado sólo será precisa una sola notificación, referida a dicho fichero.

Artículo 57. Ficheros en los que exista más de un responsable.

Cuando se tenga previsto crear un fichero del que resulten responsables varias personas o entidades simultáneamente, cada una de ellas deberá notificar, a fin de proceder a su inscripción en el Registro General de Protección de Datos y, en su caso, en los Registros de Ficheros creados por las autoridades de control de las Comunidades Autónomas, la creación del correspondiente fichero.

Artículo 58. Notificación de la modificación o supresión de ficheros.

1. La inscripción del fichero deberá encontrarse actualizada en todo momento. Cualquier modificación que afecte al contenido de la inscripción de un fichero deberá ser previamente notificada a la Agencia Española de Protección de Datos o a las autoridades de control autonómicas competentes, a fin de proceder a su inscripción en el registro correspondiente, conforme a lo dispuesto en el artículo 55.

2. Cuando el responsable del fichero decida su supresión, deberá notificarla a efectos de que se proceda a la cancelación de la inscripción en el registro correspondiente.

3. Tratándose de ficheros de titularidad pública, cuando se pretenda la modificación que afecte a alguno de los requisitos previstos en el artículo 55 o la supresión del fichero deberá haberse adoptado, con carácter previo a la notificación la correspondiente norma o acuerdo en los términos previstos en el capítulo I de este título.

Artículo 59. Modelos y soportes para la notificación.

1. La Agencia Española de Protección de Datos publicará mediante la correspondiente Resolución del Director los modelos o formularios electrónicos de notificación de creación, modificación o supresión de ficheros, que permitan su presentación a través de medios telemáticos o en soporte papel, así como, previa consulta de las autoridades de protección de datos de las Comunidades Autónomas, los formatos para la comunicación telemática de ficheros públicos por las autoridades de control autonómicas, de conformidad con lo establecido en los artículos 55 y 58 del presente Reglamento.

2. Los modelos o formularios electrónicos de notificación se podrán obtener gratuitamente en la página web de la Agencia Española de Protección de Datos.

3. El Director de la Agencia Española de Protección de Datos podrá establecer procedimientos simplificados de notificación en atención a las circunstancias que concurran en el tratamiento o el tipo de fichero al que se refiera la notificación.

Artículo 60. Inscripción de los ficheros.

1. El Director de la Agencia Española de Protección de Datos, a propuesta del Registro General de Protección de Datos, dictará resolución acordando, en su caso, la inscripción, una vez tramitado el procedimiento previsto en el capítulo IV del título IX.

2. La inscripción contendrá el código asignado por el Registro, la identificación del responsable del fichero, la identificación del fichero o tratamiento, la descripción de su finalidad y usos previstos, el sistema de tratamiento empleado en su organización, en su caso, el colectivo de personas sobre el que se obtienen los datos, el procedimiento y procedencia de los datos, las categorías de datos, el servicio o unidad de acceso, y la indicación del nivel de medidas de seguridad exigible conforme a lo dispuesto en el artículo 81.

Asimismo, se incluirán, en su caso, la identificación del encargado del tratamiento en donde se encuentre ubicado el fichero y los destinatarios de cesiones y transferencias internacionales.

En el caso de ficheros de titularidad pública también se hará constar la referencia de la disposición general por la que ha sido creado, y en su caso, modificado.

3. La inscripción de un fichero en el Registro General de Protección de Datos, no exime al responsable del cumplimiento del resto de las obligaciones previstas en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, y demás disposiciones reglamentarias.

Artículo 61. Cancelación de la inscripción.

1. Cuando el responsable del tratamiento comunicase, en virtud de lo dispuesto en el artículo 58 de este Reglamento, la supresión del fichero, el Director de la Agencia Española de Protección de Datos, previa la tramitación del procedimiento establecido en la sección primera del capítulo IV del título IX, dictará resolución acordando la cancelación de la inscripción correspondiente al fichero.

2. El Director de la Agencia Española de Protección de Datos podrá, en ejercicio de sus competencias, acordar de oficio la cancelación de la inscripción de un fichero cuando concurran circunstancias que acrediten la imposibilidad de su existencia, previa la tramitación del procedimiento establecido en la sección segunda del capítulo IV del título IX de este Reglamento.

Artículo 62. Rectificación de errores.

El Registro General de Protección de Datos podrá rectificar en cualquier momento, de oficio o a instancia de los interesados, los errores materiales, de hecho o aritméticos que pudieran existir en las inscripciones, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 105 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre.

Artículo 63. Inscripción de oficio de ficheros de titularidad pública.

1. En supuestos excepcionales con el fin de garantizar el derecho a la protección de datos de los afectados, y sin perjuicio de la obligación de notificación, se podrá proceder a la inscripción de oficio de un determinado fichero en el Registro General de Protección de Datos.

2. Para que lo dispuesto en el apartado anterior resulte de aplicación, será requisito indispensable que la correspondiente norma o acuerdo regulador de los ficheros que contengan datos de carácter personal haya sido publicado en el correspondiente diario oficial y cumpla los requisitos establecidos en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, y el presente Reglamento.

3. El Director de la Agencia Española de Protección de Datos podrá, a propuesta del Registro General de Protección de Datos, acordar la inscripción del fichero de titularidad pública en el Registro, notificándose dicho acuerdo al órgano responsable del fichero.

Cuando la inscripción se refiera a ficheros sujetos a la competencia de la autoridad de control de una Comunidad Autónoma que haya creado su propio registro de ficheros, se comunicará a la referida autoridad de control autonómica para que proceda, en su caso, a la inscripción de oficio.

Artículo 64. Colaboración con las autoridades de control de las Comunidades Autónomas.

El Director de la Agencia Española de Protección de Datos podrá celebrar con los directores de las autoridades de control de las Comunidades Autónomas los convenios de colaboración o acuerdos que estime pertinentes, a fin de garantizar la inscripción en el Registro General de Protección de Datos de los ficheros sometidos a la competencia de dichas autoridades autonómicas.

TÍTULO VI

TRANSFERENCIAS INTERNACIONALES DE DATOS

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 65. Cumplimiento de las disposiciones de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

La transferencia internacional de datos no excluye en ningún caso la aplicación de las disposiciones contenidas en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, y en el presente Reglamento.

Artículo 66. Autorización y notificación.

1. Para que la transferencia internacional de datos pueda considerarse conforme a lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, y en el presente Reglamento será necesaria la autorización del Director de la Agencia Española de Protección de Datos, que se otorgará en caso de que el exportador aporte las garantías a las que se refiere el artículo 70 del presente Reglamento.

La autorización se otorgará conforme al procedimiento establecido en la sección primera del capítulo V del título IX de este Reglamento.

2. La autorización no será necesaria:

a) Cuando el Estado en el que se encontrase el importador ofrezca un nivel adecuado de protección conforme a lo previsto en el capítulo II de este título.

b) Cuando la transferencia se encuentre en uno de los supuestos contemplados en los apartados a) a j) del artículo 34 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

3. En todo caso, la transferencia internacional de datos deberá ser notificada a fin de proceder a su inscripción en el Registro General de Protección de Datos, conforme al procedimiento establecido en la sección primera del capítulo IV del título IX del presente Reglamento.

CAPÍTULO II

Transferencias a estados que proporcionen un nivel adecuado de protección

Artículo 67. Nivel adecuado de protección acordado por la Agencia Española de Protección de Datos.

1. No será precisa autorización del Director de la Agencia Española de Protección de Datos a

una transferencia internacional de datos cuando las normas aplicables al Estado en que se encontrase el importador ofrezcan dicho nivel adecuado de protección a juicio del Director de la Agencia Española de Protección de Datos.

El carácter adecuado del nivel de protección que ofrece el país de destino se evaluará atendiendo a todas las circunstancias que concurran en la transferencia o categoría de transferencia de datos. En particular, se tomará en consideración la naturaleza de los datos, la finalidad y la duración del tratamiento o de los tratamientos previstos, el país de origen y el país de destino final, las normas de Derecho, generales o sectoriales, vigentes en el país tercero de que se trate, el contenido de los informes de la Comisión de la Unión Europea, así como las normas profesionales y las medidas de seguridad en vigor en dichos países.

Las resoluciones del Director de la Agencia Española de Protección de Datos por las que se acordase que un determinado país proporciona un nivel adecuado de protección de datos serán publicadas en el «Boletín Oficial del Estado».

2. El Director de la Agencia Española de Protección de Datos acordará la publicación de la relación de países cuyo nivel de protección haya sido considerado equiparable conforme a lo dispuesto en el apartado anterior.

Esta lista se publicará y mantendrá actualizada asimismo a través de medios informáticos o telemáticos.

Artículo 68. Nivel adecuado de protección declarado por Decisión de la Comisión Europea.

No será necesaria la autorización del Director de la Agencia Española de Protección de Datos para la realización de una transferencia internacional de datos que tuvieran por importador una persona o entidad, pública o privada, situada en el territorio de un Estado respecto del que se haya declarado por la Comisión Europea la existencia de un nivel adecuado de protección.

Artículo 69. Suspensión temporal de las transferencias.

1. En los supuestos previstos en los artículos precedentes, el Director de la Agencia Española de Protección de Datos, en uso de la potestad que le otorga el artículo 37.1 f) de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, podrá acordar, previa audiencia del exportador, la suspensión temporal de la transferencia de datos hacia un importador ubicado en un tercer Estado del que se haya declarado la existencia de un nivel adecuado de protección, cuando concurra alguna de las circunstancias siguientes:

a) Que las autoridades de Protección de Datos del Estado importador o cualquier otra competente, en caso de no existir las primeras, resuelvan que el importador ha vulnerado las normas de protección de datos establecidas en su derecho interno.

b) Que existan indicios racionales de que se estén vulnerando las normas o, en su caso, los principios de protección de datos por la entidad importadora de la transferencia y que las autoridades competentes en el Estado en que se encuentre el importador no han adoptado o no van a adoptar en el futuro las medidas oportunas para resolver el caso en cuestión, habiendo sido advertidas de la situación por la Agencia Española de Protección de Datos. En este caso se podrá suspender la transferencia cuando su continuación pudiera generar un riesgo inminente de grave perjuicio a los afectados.

2. La suspensión se acordará previa la tramitación del procedimiento establecido en la sección segunda del capítulo V del título IX del presente Reglamento.

En estos casos, la decisión del Director de la Agencia Española de Protección de Datos será notificada a la Comisión Europea.

CAPÍTULO III

Transferencias a Estados que no proporcionen un nivel adecuado de protección

Artículo 70. Transferencias sujetas a autorización del Director de la Agencia Española de Protección de Datos.

1. Cuando la transferencia tenga por destino un Estado respecto del que no se haya declarado por la Comisión Europea o no se haya considerado por el Director de la Agencia Española de Protección de Datos que existe un nivel adecuado de protección, será necesario recabar la autorización del Director de la Agencia Española de Protección de Datos.

La autorización de la transferencia se tramitará conforme al procedimiento establecido en la sección primera del capítulo V del título IX del presente Reglamento.

2. La autorización podrá ser otorgada en caso de que el responsable del fichero o tratamiento aporte un contrato escrito, celebrado entre el exportador y el importador, en el que consten las necesa-

rias garantías de respeto a la protección de la vida privada de los afectados y a sus derechos y libertades fundamentales y se garantice el ejercicio de sus respectivos derechos.

A tal efecto, se considerará que establecen las adecuadas garantías los contratos que se celebren de acuerdo con lo previsto en las Decisiones de la Comisión Europea 2001/497/CE, de 15 de junio de 2001, 2002/16/CE, de 27 de diciembre de 2001, y 2004/915/CE, de 27 de diciembre de 2004 o de lo que dispongan las Decisiones de la Comisión que den cumplimiento a lo establecido en el artículo 26.4 de la Directiva 95/46/CE.

3. En el supuesto contemplado en el apartado anterior, el Director de la Agencia Española de Protección de Datos podrá denegar o, en uso de la potestad que le otorga el artículo 37.1 f) de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, suspender temporalmente, previa audiencia del exportador, la transferencia, cuando concurra alguna de las circunstancias siguientes:

a) Que la situación de protección de los derechos fundamentales y libertades públicas en el país de destino o su legislación impidan garantizar el íntegro cumplimiento del contrato y el ejercicio por los afectados de los derechos que el contrato garantiza.

b) Que la entidad destinataria haya incumplido previamente las garantías establecidas en cláusulas contractuales de este tipo.

c) Que existan indicios racionales de que las garantías ofrecidas por el contrato no están siendo o no serán respetadas por el importador.

d) Que existan indicios racionales de que los mecanismos de aplicación del contrato no son o no serán efectivos.

e) Que la transferencia, o su continuación, en caso de haberse iniciado, pudiera crear una situación de riesgo de daño efectivo a los afectados.

La suspensión se acordará previa la tramitación del procedimiento establecido en la sección segunda del capítulo V del título IX del presente Reglamento.

Las resoluciones del Director de la Agencia Española de Protección de Datos por las que se deniegue o suspenda una transferencia internacional de datos en virtud de las causas a las que se refiere este apartado serán notificadas a la Comisión de las Comunidades Europeas cuando así sea exigible.

4. También podrá otorgarse la autorización para la transferencia internacional de datos en el seno de grupos multinacionales de empresas cuando hubiesen sido adoptados por los mismos normas o reglas internas en que consten las necesarias garantías de respeto a la protección de la vida privada y el derecho fundamental a la protección de datos de los afectados y se garantice asimismo el cumplimiento de los principios y el ejercicio de los derechos reconocidos en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, y el presente Reglamento.

En este caso, para que proceda la autorización del Director de la Agencia Española de Protección de Datos será preciso que las normas o reglas resulten vinculantes para las empresas del Grupo y exigibles conforme al ordenamiento jurídico español.

En todo caso, la autorización del Director de la Agencia Española de Protección de Datos implicará la exigibilidad de lo previsto en las normas o reglas internas tanto por la Agencia como por los afectados cuyos datos hubieran sido objeto de tratamiento.

TÍTULO VII

CÓDIGOS TIPO

Artículo 71. Objeto y naturaleza.

1. Los códigos tipo a los que se refiere el artículo 32 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, tienen por objeto adecuar lo establecido en la citada Ley Orgánica y en el presente Reglamento a las peculiaridades de los tratamientos efectuados por quienes se adhieren a los mismos.

A tal efecto, contendrán reglas o estándares específicos que permitan armonizar los tratamientos de datos efectuados por los adheridos, facilitar el ejercicio de los derechos de los afectados y favorecer el cumplimiento de lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, y el presente Reglamento.

2. Los códigos tipo tendrán el carácter de códigos deontológicos o de buena práctica profesional y serán vinculantes para quienes se adhieran a los mismos.

Artículo 72. Iniciativa y ámbito de aplicación.

1. Los códigos tipo tendrán carácter voluntario.

2. Los códigos tipo de carácter sectorial podrán referirse a la totalidad o a parte de los tratamientos llevados a cabo por entidades pertenecientes a un mismo sector, debiendo ser formulados por organizaciones representativas de dicho sector, al menos en su ámbito territorial de aplicación, y sin perjuicio de la potestad de dichas entidades de ajustar el código tipo a sus peculiaridades.

3. Los códigos tipo promovidos por una empresa deberán referirse a la totalidad de los tratamientos llevados a cabo por la misma.

4. Las Administraciones públicas y las corporaciones de Derecho Público podrán adoptar códigos tipo de acuerdo con lo establecido en las normas que les sean aplicables.

Artículo 73. Contenido.

1. Los códigos tipo deberán estar redactados en términos claros y accesibles.

2. Los códigos tipo deben respetar la normativa vigente e incluir, como mínimo, con suficiente grado de precisión:

a) La delimitación clara y precisa de su ámbito de aplicación, las actividades a que el código se refiere y los tratamientos sometidos al mismo.

b) Las previsiones específicas para la aplicación de los principios de protección de datos.

c) El establecimiento de estándares homogéneos para el cumplimiento por los adheridos al código de las obligaciones establecidas en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

d) El establecimiento de procedimientos que faciliten el ejercicio por los afectados de sus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición.

e) La determinación de las cesiones y transferencias internacionales de datos que, en su caso, se prevean, con indicación de las garantías que deban adoptarse.

f) Las acciones formativas en materia de protección de datos dirigidas a quienes los traten, especialmente en cuanto a su relación con los afectados.

g) Los mecanismos de supervisión a través de los cuales se garantice el cumplimiento por los adheridos de lo establecido en el código tipo, en los términos previstos en el artículo 74 de este Reglamento.

3. En particular, deberán contenerse en el código:

a) Cláusulas tipo para la obtención del consentimiento de los afectados al tratamiento o cesión de sus datos.

b) Cláusulas tipo para informar a los afectados del tratamiento, cuando los datos no sean obtenidos de los mismos.

c) Modelos para el ejercicio por los afectados de sus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición.

d) Modelos de cláusulas para el cumplimiento de los requisitos formales exigibles para la contratación de un encargado del tratamiento, en su caso.

Artículo 74. Compromisos adicionales.

1. Los códigos tipo podrán incluir cualquier otro compromiso adicional que asuman los adheridos para un mejor cumplimiento de la legislación vigente en materia de protección de datos.

2. Además podrán contener cualquier otro compromiso que puedan establecer las entidades promotoras y, en particular, sobre:

a) La adopción de medidas de seguridad adicionales a las exigidas por la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, y el presente Reglamento.

b) La identificación de las categorías de cesionarios o importadores de los datos.

c) Las medidas concretas adoptadas en materia de protección de los menores o de determinados colectivos de afectados.

d) El establecimiento de un sello de calidad que identifique a los adheridos al código.

Artículo 75. Garantías del cumplimiento de los códigos tipo.

1. Los códigos tipo deberán incluir procedimientos de supervisión independientes para garantizar el cumplimiento de las obligaciones asumidas por los adheridos, y establecer un régimen sancionador adecuado, eficaz y disuasorio.

2. El procedimiento que se prevea deberá garantizar:

a) La independencia e imparcialidad del órgano responsable de la supervisión.

b) La sencillez, accesibilidad, celeridad y gratuidad para la presentación de quejas y reclamaciones ante dicho órgano por los eventuales incumplimientos del código tipo.

c) El principio de contradicción.

d) Una graduación de sanciones que permita ajustarlas a la gravedad del incumplimiento. Esas sanciones deberán ser disuasorias y podrán implicar la suspensión de la adhesión al código o la expulsión de la entidad adherida. Asimismo, podrá establecerse, en su caso, su publicidad.

e) La notificación al afectado de la decisión adoptada.

3. Asimismo, y sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 19 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, los códigos tipo podrán contemplar procedimientos para la determinación de medidas reparadoras en caso de haberse causado un perjuicio a los afectados como consecuencia del incumplimiento del código tipo.

4. Lo dispuesto en este artículo se aplicará sin perjuicio de las competencias de la Agencia Española de Protección de Datos y, en su caso, de las autoridades de control de las Comunidades Autónomas.

Artículo 76. Relación de adheridos.

El código tipo deberá incorporar como anexo una relación de adheridos, que deberá mantenerse actualizada, a disposición de la Agencia Española de Protección de Datos.

Artículo 77. Depósito y publicidad de los códigos tipo.

1. Para que los códigos tipo puedan ser considerados como tales a los efectos previstos en el artículo 32 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, y el presente Reglamento, deberán ser depositados e inscritos en el Registro General de Protección de Datos de la Agencia Española de Protección de Datos o, cuando corresponda, en el registro que fuera creado por las Comunidades Autónomas, que darán traslado para su inclusión al Registro General de Protección de Datos.

2. A tal efecto, los códigos tipo deberán ser presentados ante la correspondiente autoridad de control, tramitándose su inscripción, en caso de estar sometidos a la decisión de la Agencia Española de Protección de Datos, conforme al procedimiento establecido en el capítulo VI del título IX de este Reglamento.

3. En todo caso, la Agencia Española de Protección de Datos dará publicidad a los códigos tipo inscritos, preferentemente a través de medios informáticos o telemáticos.

Artículo 78. Obligaciones posteriores a la inscripción del código tipo.

Las entidades promotoras o los órganos, personas o entidades que al efecto se designen en el propio código tipo tendrán, una vez el mismo haya sido publicado, las siguientes obligaciones:

a) Mantener accesible al público la información actualizada sobre las entidades promotoras, el contenido del código tipo, los procedimientos de adhesión y de garantía de su cumplimiento y la relación de adheridos a la que se refiere el artículo anterior.

Esta información deberá presentarse de forma concisa y clara y estar permanentemente accesible por medios electrónicos.

b) Remitir a la Agencia Española de Protección de Datos una memoria anual sobre las actividades realizadas para difundir el código tipo y promover la adhesión a éste, las actuaciones de verificación del cumplimiento del código y sus resultados, las quejas y reclamaciones tramitadas y el curso que se les hubiera dado y cualquier otro aspecto que las entidades promotoras consideren adecuado destacar.

Cuando se trate de códigos tipo inscritos en el registro de una autoridad de control de una Comunidad Autónoma, la remisión se realizará a dicha autoridad, que dará traslado al registro General de Protección de Datos.

c) Evaluar periódicamente la eficacia del código tipo, midiendo el grado de satisfacción de los afectados y, en su caso, actualizar su contenido para adaptarlo a la normativa general o sectorial de protección de datos existente en cada momento.

Esta evaluación deberá tener lugar, al menos, cada cuatro años, salvo que sea precisa la adaptación de los compromisos del código a la modificación de la normativa aplicable en un plazo menor.

d) Favorecer la accesibilidad de todas las personas, con especial atención a las que tengan alguna discapacidad o de edad avanzada a toda la información disponible sobre el código tipo.

TÍTULO VIII

DE LAS MEDIDAS DE SEGURIDAD EN EL TRATAMIENTO DE DATOS DE CARÁCTER PERSONAL

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 79. Alcance.

Los responsables de los tratamientos o los ficheros y los encargados del tratamiento deberán implantar las medidas de seguridad con arreglo a lo dispuesto en este Título, con independencia de cual sea su sistema de tratamiento.

Artículo 80. Niveles de seguridad.

Las medidas de seguridad exigibles a los ficheros y tratamientos se clasifican en tres niveles: básico, medio y alto.

Artículo 81. Aplicación de los niveles de seguridad.

1. Todos los ficheros o tratamientos de datos de carácter personal deberán adoptar las medidas de seguridad calificadas de nivel básico.

2. Deberán implantarse, además de las medidas de seguridad de nivel básico, las medidas de nivel medio, en los siguientes ficheros o tratamientos de datos de carácter personal:

a) Los relativos a la comisión de infracciones administrativas o penales.

b) Aquellos cuyo funcionamiento se rija por el artículo 29 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

c) Aquellos de los que sean responsables Administraciones tributarias y se relacionen con el ejercicio de sus potestades tributarias.

d) Aquellos de los que sean responsables las entidades financieras para finalidades relacionadas con la prestación de servicios financieros.

e) Aquellos de los que sean responsables las Entidades Gestoras y Servicios Comunes de la Seguridad Social y se relacionen con el ejercicio de sus competencias. De igual modo, aquellos de los que sean responsables las mutuas de accidentes de trabajo y enfermedades profesionales de la Seguridad Social.

f) Aquellos que contengan un conjunto de datos de carácter personal que ofrezcan una definición de las características o de la personalidad de los ciudadanos y que permitan evaluar determinados aspectos de la personalidad o del comportamiento de los mismos.

3. Además de las medidas de nivel básico y medio, las medidas de nivel alto se aplicarán en los siguientes ficheros o tratamientos de datos de carácter personal:

a) Los que se refieran a datos de ideología, afiliación sindical, religión, creencias, origen racial, salud o vida sexual.

b) Los que contengan o se refieran a datos recabados para fines policiales sin consentimiento de las personas afectadas.

c) Aquellos que contengan datos derivados de actos de violencia de género.

4. A los ficheros de los que sean responsables los operadores que presten servicios de comunicaciones electrónicas disponibles al público o exploten redes públicas de comunicaciones electrónicas respecto a los datos de tráfico y a los datos de localización, se aplicarán, además de las medidas de seguridad de nivel básico y medio, la medida de seguridad de nivel alto contenida en el artículo 103 de este Reglamento.

5. En caso de ficheros o tratamientos de datos de ideología, afiliación sindical, religión, creencias, origen racial, salud o vida sexual bastará la implantación de las medidas de seguridad de nivel básico cuando:

a) Los datos se utilicen con la única finalidad de realizar una transferencia dineraria a las entidades de las que los afectados sean asociados o miembros.

b) Se trate de ficheros o tratamientos no automatizados en los que de forma incidental o accesoria se contengan aquellos datos sin guardar relación con su finalidad.

6. También podrán implantarse las medidas de seguridad de nivel básico en los ficheros o tratamientos que contengan datos relativos a la salud, referentes exclusivamente al grado de discapacidad

o la simple declaración de la condición de discapacidad o invalidez del afectado, con motivo del cumplimiento de deberes públicos.

7. Las medidas incluidas en cada uno de los niveles descritos anteriormente tienen la condición de mínimos exigibles, sin perjuicio de las disposiciones legales o reglamentarias específicas vigentes que pudieran resultar de aplicación en cada caso o las que por propia iniciativa adoptase el responsable del fichero.

8. A los efectos de facilitar el cumplimiento de lo dispuesto en este título, cuando en un sistema de información existan ficheros o tratamientos que en función de su finalidad o uso concreto, o de la naturaleza de los datos que contengan, requieran la aplicación de un nivel de medidas de seguridad diferente al del sistema principal, podrán segregarse de este último, siendo de aplicación en cada caso el nivel de medidas de seguridad correspondiente y siempre que puedan delimitarse los datos afectados y los usuarios con acceso a los mismos, y que esto se haga constar en el documento de seguridad.

Artículo 82. Encargado del tratamiento.

1. Cuando el responsable del fichero o tratamiento facilite el acceso a los datos, a los soportes que los contengan o a los recursos del sistema de información que los trate, a un encargado de tratamiento que preste sus servicios en los locales del primero deberá hacerse constar esta circunstancia en el documento de seguridad de dicho responsable, comprometiéndose el personal del encargado al cumplimiento de las medidas de seguridad previstas en el citado documento.

Cuando dicho acceso sea remoto habiéndose prohibido al encargado incorporar tales datos a sistemas o soportes distintos de los del responsable, este último deberá hacer constar esta circunstancia en el documento de seguridad del responsable, comprometiéndose el personal del encargado al cumplimiento de las medidas de seguridad previstas en el citado documento.

2. Si el servicio fuera prestado por el encargado del tratamiento en sus propios locales, ajenos a los del responsable del fichero, deberá elaborar un documento de seguridad en los términos exigidos por el artículo 88 de este Reglamento o completar el que ya hubiera elaborado, en su caso, identificando el fichero o tratamiento y el responsable del mismo e incorporando las medidas de seguridad a implantar en relación con dicho tratamiento.

3. En todo caso, el acceso a los datos por el encargado del tratamiento estará sometido a las medidas de seguridad contempladas en este Reglamento.

Artículo 83. Prestaciones de servicios sin acceso a datos personales.

El responsable del fichero o tratamiento adoptará las medidas adecuadas para limitar el acceso del personal a datos personales, a los soportes que los contengan o a los recursos del sistema de información, para la realización de trabajos que no impliquen el tratamiento de datos personales.

Cuando se trate de personal ajeno, el contrato de prestación de servicios recogerá expresamente la prohibición de acceder a los datos personales y la obligación de secreto respecto a los datos que el personal hubiera podido conocer con motivo de la prestación del servicio.

Artículo 84. Delegación de autorizaciones.

Las autorizaciones que en este título se atribuyen al responsable del fichero o tratamiento podrán ser delegadas en las personas designadas al efecto. En el documento de seguridad deberán constar las personas habilitadas para otorgar estas autorizaciones así como aquellas en las que recae dicha delegación. En ningún caso esta designación supone una delegación de la responsabilidad que corresponde al responsable del fichero.

Artículo 85. Acceso a datos a través de redes de comunicaciones.

Las medidas de seguridad exigibles a los accesos a datos de carácter personal a través de redes de comunicaciones, sean o no públicas, deberán garantizar un nivel de seguridad equivalente al correspondiente a los accesos en modo local, conforme a los criterios establecidos en el artículo 80.

Artículo 86. Régimen de trabajo fuera de los locales del responsable del fichero o encargado del tratamiento.

1. Cuando los datos personales se almacenen en dispositivos portátiles o se traten fuera de los locales del responsable de fichero o tratamiento, o del encargado del tratamiento será preciso que exista una autorización previa del responsable del fichero o tratamiento, y en todo caso deberá garantizarse el nivel de seguridad correspondiente al tipo de fichero tratado.

2. La autorización a la que se refiere el párrafo anterior tendrá que constar en el documento de seguridad y podrá establecerse para un usuario o para un perfil de usuarios y determinando un período de validez para las mismas.

Artículo 87. Ficheros temporales o copias de trabajo de documentos.

1. Aquellos ficheros temporales o copias de documentos que se hubiesen creado exclusivamente para la realización de trabajos temporales o auxiliares deberán cumplir el nivel de seguridad que les corresponda conforme a los criterios establecidos en el artículo 81.

2. Todo fichero temporal o copia de trabajo así creado será borrado o destruido una vez que haya dejado de ser necesario para los fines que motivaron su creación.

CAPÍTULO II

Del documento de seguridad

Artículo 88. El documento de seguridad.

1. El responsable del fichero o tratamiento elaborará un documento de seguridad que recogerá las medidas de índole técnica y organizativa acordes a la normativa de seguridad vigente que será de obligado cumplimiento para el personal con acceso a los sistemas de información.

2. El documento de seguridad podrá ser único y comprensivo de todos los ficheros o tratamientos, o bien individualizado para cada fichero o tratamiento. También podrán elaborarse distintos documentos de seguridad agrupando ficheros o tratamientos según el sistema de tratamiento utilizado para su organización, o bien atendiendo a criterios organizativos del responsable. En todo caso, tendrá el carácter de documento interno de la organización.

3. El documento deberá contener, como mínimo, los siguientes aspectos:

a) Ámbito de aplicación del documento con especificación detallada de los recursos protegidos.

b) Medidas, normas, procedimientos de actuación, reglas y estándares encaminados a garantizar el nivel de seguridad exigido en este Reglamento.

c) Funciones y obligaciones del personal en relación con el tratamiento de los datos de carácter personal incluidos en los ficheros.

d) Estructura de los ficheros con datos de carácter personal y descripción de los sistemas de información que los tratan.

e) Procedimiento de notificación, gestión y respuesta ante las incidencias.

f) Los procedimientos de realización de copias de respaldo y de recuperación de los datos en los ficheros o tratamientos automatizados.

g) Las medidas que sea necesario adoptar para el transporte de soportes y documentos, así como para la destrucción de los documentos y soportes, o en su caso, la reutilización de estos últimos.

4. En caso de que fueran de aplicación a los ficheros las medidas de seguridad de nivel medio o las medidas de seguridad de nivel alto, previstas en este título, el documento de seguridad deberá contener además:

a) La identificación del responsable o responsables de seguridad.

b) Los controles periódicos que se deban realizar para verificar el cumplimiento de lo dispuesto en el propio documento.

5. Cuando exista un tratamiento de datos por cuenta de terceros, el documento de seguridad deberá contener la identificación de los ficheros o tratamientos que se traten en concepto de encargado con referencia expresa al contrato o documento que regule las condiciones del encargo, así como de la identificación del responsable y del período de vigencia del encargo.

6. En aquellos casos en los que datos personales de un fichero o tratamiento se incorporen y traten de modo exclusivo en los sistemas del encargado, el responsable deberá anotarlo en su documento de seguridad. Cuando tal circunstancia afectase a parte o a la totalidad de los ficheros o tratamientos del responsable, podrá delegarse en el encargado la llevanza del documento de seguridad, salvo en lo relativo a aquellos datos contenidos en recursos propios. Este hecho se indicará de modo expreso en el contrato celebrado al amparo del artículo 12 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, con especificación de los ficheros o tratamientos afectados.

En tal caso, se atenderá al documento de seguridad del encargado al efecto del cumplimiento de lo dispuesto por este Reglamento.

7. El documento de seguridad deberá mantenerse en todo momento actualizado y será revisado siempre que se produzcan cambios relevantes en el sistema de información, en el sistema de tratamiento empleado, en su organización, en el contenido de la información incluida en los ficheros o tratamientos o, en su caso, como consecuencia de los controles periódicos realizados. En todo caso,

se entenderá que un cambio es relevante cuando pueda repercutir en el cumplimiento de las medidas de seguridad implantadas.

8. El contenido del documento de seguridad deberá adecuarse, en todo momento, a las disposiciones vigentes en materia de seguridad de los datos de carácter personal.

CAPÍTULO III

Medidas de seguridad aplicables a ficheros y tratamientos automatizados

Sección 1ª Medidas de seguridad de nivel básico

Artículo 89. Funciones y obligaciones del personal.

1. Las funciones y obligaciones de cada uno de los usuarios o perfiles de usuarios con acceso a los datos de carácter personal y a los sistemas de información estarán claramente definidas y documentadas en el documento de seguridad.

También se definirán las funciones de control o autorizaciones delegadas por el responsable del fichero o tratamiento.

2. El responsable del fichero o tratamiento adoptará las medidas necesarias para que el personal conozca de una forma comprensible las normas de seguridad que afecten al desarrollo de sus funciones así como las consecuencias en que pudiera incurrir en caso de incumplimiento.

Artículo 90. Registro de incidencias.

Deberá existir un procedimiento de notificación y gestión de las incidencias que afecten a los datos de carácter personal y establecer un registro en el que se haga constar el tipo de incidencia, el momento en que se ha producido, o en su caso, detectado, la persona que realiza la notificación, a quién se le comunica, los efectos que se hubieran derivado de la misma y las medidas correctoras aplicadas.

Artículo 91. Control de acceso.

1. Los usuarios tendrán acceso únicamente a aquellos recursos que precisen para el desarrollo de sus funciones.

2. El responsable del fichero se encargará de que exista una relación actualizada de usuarios y perfiles de usuarios, y los accesos autorizados para cada uno de ellos.

3. El responsable del fichero establecerá mecanismos para evitar que un usuario pueda acceder a recursos con derechos distintos de los autorizados.

4. Exclusivamente el personal autorizado para ello en el documento de seguridad podrá conceder, alterar o anular el acceso autorizado sobre los recursos, conforme a los criterios establecidos por el responsable del fichero.

5. En caso de que exista personal ajeno al responsable del fichero que tenga acceso a los recursos deberá estar sometido a las mismas condiciones y obligaciones de seguridad que el personal propio.

Artículo 92. Gestión de soportes y documentos.

1. Los soportes y documentos que contengan datos de carácter personal deberán permitir identificar el tipo de información que contienen, ser inventariados y sólo deberán ser accesibles por el personal autorizado para ello en el documento de seguridad.

Se exceptúan estas obligaciones cuando las características físicas del soporte imposibiliten su cumplimiento, quedando constancia motivada de ello en el documento de seguridad.

2. La salida de soportes y documentos que contengan datos de carácter personal, incluidos los comprendidos y/o anejos a un correo electrónico, fuera de los locales bajo el control del responsable del fichero o tratamiento deberá ser autorizada por el responsable del fichero o encontrarse debidamente autorizada en el documento de seguridad.

3. En el traslado de la documentación se adoptarán las medidas dirigidas a evitar la sustracción, pérdida o acceso indebido a la información durante su transporte.

4. Siempre que vaya a desecharse cualquier documento o soporte que contenga datos de carácter personal deberá procederse a su destrucción o borrado, mediante la adopción de medidas dirigidas a evitar el acceso a la información contenida en el mismo o su recuperación posterior.

5. La identificación de los soportes que contengan datos de carácter personal que la organización considerase especialmente sensibles se podrá realizar utilizando sistemas de etiquetado comprensibles y con significado que permitan a los usuarios con acceso autorizado a los citados soportes y documentos identificar su contenido, y que dificulten la identificación para el resto de personas.

Artículo 93. Identificación y autenticación.

1. El responsable del fichero o tratamiento deberá adoptar las medidas que garanticen la correcta identificación y autenticación de los usuarios.

2. El responsable del fichero o tratamiento establecerá un mecanismo que permita la identificación de forma inequívoca y personalizada de todo aquel usuario que intente acceder al sistema de información y la verificación de que está autorizado.

3. Cuando el mecanismo de autenticación se base en la existencia de contraseñas existirá un procedimiento de asignación, distribución y almacenamiento que garantice su confidencialidad e integridad.

4. El documento de seguridad establecerá la periodicidad, que en ningún caso será superior a un año, con la que tienen que ser cambiadas las contraseñas que, mientras estén vigentes, se almacenarán de forma ininteligible.

Artículo 94. Copias de respaldo y recuperación.

1. Deberán establecerse procedimientos de actuación para la realización como mínimo semanal de copias de respaldo, salvo que en dicho período no se hubiera producido ninguna actualización de los datos.

2. Asimismo, se establecerán procedimientos para la recuperación de los datos que garanticen en todo momento su reconstrucción en el estado en que se encontraban al tiempo de producirse la pérdida o destrucción.

Únicamente, en el caso de que la pérdida o destrucción afectase a ficheros o tratamientos parcialmente automatizados, y siempre que la existencia de documentación permita alcanzar el objetivo al que se refiere el párrafo anterior, se deberá proceder a grabar manualmente los datos quedando constancia motivada de este hecho en el documento de seguridad.

3. El responsable del fichero se encargará de verificar cada seis meses la correcta definición, funcionamiento y aplicación de los procedimientos de realización de copias de respaldo y de recuperación de los datos.

4. Las pruebas anteriores a la implantación o modificación de los sistemas de información que traten ficheros con datos de carácter personal no se realizarán con datos reales, salvo que se asegure el nivel de seguridad correspondiente al tratamiento realizado y se anote su realización en el documento de seguridad.

Si está previsto realizar pruebas con datos reales, previamente deberá haberse realizado una copia de seguridad.

Sección 2ª Medidas de seguridad de nivel medio

Artículo 95. Responsable de seguridad.

En el documento de seguridad deberán designarse uno o varios responsables de seguridad encargados de coordinar y controlar las medidas definidas en el mismo. Esta designación puede ser única para todos los ficheros o tratamientos de datos de carácter personal o diferenciada según los sistemas de tratamiento utilizados, circunstancia que deberá hacerse constar claramente en el documento de seguridad.

En ningún caso esta designación supone una exoneración de la responsabilidad que corresponde al responsable del fichero o al encargado del tratamiento de acuerdo con este Reglamento.

Artículo 96. Auditoría.

1. A partir del nivel medio los sistemas de información e instalaciones de tratamiento y almacenamiento de datos se someterán, al menos cada dos años, a una auditoría interna o externa que verifique el cumplimiento del presente título.

Con carácter extraordinario deberá realizarse dicha auditoría siempre que se realicen modificaciones sustanciales en el sistema de información que puedan repercutir en el cumplimiento de las medidas de seguridad implantadas con el objeto de verificar la adaptación, adecuación y eficacia de las mismas. Esta auditoría inicia el cómputo de dos años señalado en el párrafo anterior.

2. El informe de auditoría deberá dictaminar sobre la adecuación de las medidas y controles a la Ley y su desarrollo reglamentario, identificar sus deficiencias y proponer las medidas correctoras o complementarias necesarias. Deberá, igualmente, incluir los datos, hechos y observaciones en que se basen los dictámenes alcanzados y las recomendaciones propuestas.

3. Los informes de auditoría serán analizados por el responsable de seguridad competente, que

elevará las conclusiones al responsable del fichero o tratamiento para que adopte las medidas correctoras adecuadas y quedarán a disposición de la Agencia Española de Protección de Datos o, en su caso, de las autoridades de control de las Comunidades Autónomas.

Artículo 97. Gestión de soportes y documentos.

1. Deberá establecerse un sistema de registro de entrada de soportes que permita, directa o indirectamente, conocer el tipo de documento o soporte, la fecha y hora, el emisor, el número de documentos o soportes incluidos en el envío, el tipo de información que contienen, la forma de envío y la persona responsable de la recepción que deberá estar debidamente autorizada.

2. Igualmente, se dispondrá de un sistema de registro de salida de soportes que permita, directa o indirectamente, conocer el tipo de documento o soporte, la fecha y hora, el destinatario, el número de documentos o soportes incluidos en el envío, el tipo de información que contienen, la forma de envío y la persona responsable de la entrega que deberá estar debidamente autorizada.

Artículo 98. Identificación y autenticación.

El responsable del fichero o tratamiento establecerá un mecanismo que limite la posibilidad de intentar reiteradamente el acceso no autorizado al sistema de información.

Artículo 99. Control de acceso físico.

Exclusivamente el personal autorizado en el documento de seguridad podrá tener acceso a los lugares donde se hallen instalados los equipos físicos que den soporte a los sistemas de información.

Artículo 100. Registro de incidencias.

1. En el registro regulado en el artículo 90 deberán consignarse, además, los procedimientos realizados de recuperación de los datos, indicando la persona que ejecutó el proceso, los datos restaurados y, en su caso, qué datos ha sido necesario grabar manualmente en el proceso de recuperación.

2. Será necesaria la autorización del responsable del fichero para la ejecución de los procedimientos de recuperación de los datos.

Sección 3ª Medidas de seguridad de nivel alto

Artículo 101. Gestión y distribución de soportes.

1. La identificación de los soportes se deberá realizar utilizando sistemas de etiquetado comprensibles y con significado que permitan a los usuarios con acceso autorizado a los citados soportes y documentos identificar su contenido, y que dificulten la identificación para el resto de personas.

2. La distribución de los soportes que contengan datos de carácter personal se realizará cifrando dichos datos o bien utilizando otro mecanismo que garantice que dicha información no sea accesible o manipulada durante su transporte.

Asimismo, se cifrarán los datos que contengan los dispositivos portátiles cuando éstos se encuentren fuera de las instalaciones que están bajo el control del responsable del fichero.

3. Deberá evitarse el tratamiento de datos de carácter personal en dispositivos portátiles que no permitan su cifrado. En caso de que sea estrictamente necesario se hará constar motivadamente en el documento de seguridad y se adoptarán medidas que tengan en cuenta los riesgos de realizar tratamientos en entornos desprotegidos.

Artículo 102. Copias de respaldo y recuperación.

Deberá conservarse una copia de respaldo de los datos y de los procedimientos de recuperación de los mismos en un lugar diferente de aquel en que se encuentren los equipos informáticos que los tratan, que deberá cumplir en todo caso las medidas de seguridad exigidas en este título, o utilizando elementos que garanticen la integridad y recuperación de la información, de forma que sea posible su recuperación.

Artículo 103. Registro de accesos.

1. De cada intento de acceso se guardarán, como mínimo, la identificación del usuario, la fecha y hora en que se realizó, el fichero accedido, el tipo de acceso y si ha sido autorizado o denegado.

2. En el caso de que el acceso haya sido autorizado, será preciso guardar la información que permita identificar el registro accedido.

3. Los mecanismos que permiten el registro de accesos estarán bajo el control directo del responsable de seguridad competente sin que deban permitir la desactivación ni la manipulación de los mismos.

4. El período mínimo de conservación de los datos registrados será de dos años.

5. El responsable de seguridad se encargará de revisar al menos una vez al mes la información de control registrada y elaborará un informe de las revisiones realizadas y los problemas detectados.

6. No será necesario el registro de accesos definido en este artículo en caso de que concurran las siguientes circunstancias:

a) Que el responsable del fichero o del tratamiento sea una persona física.

b) Que el responsable del fichero o del tratamiento garantice que únicamente él tiene acceso y trata los datos personales.

La concurrencia de las dos circunstancias a las que se refiere el apartado anterior deberá hacerse constar expresamente en el documento de seguridad.

Artículo 104. Telecomunicaciones.

Cuando, conforme al artículo 81.3 deban implantarse las medidas de seguridad de nivel alto, la transmisión de datos de carácter personal a través de redes públicas o redes inalámbricas de comunicaciones electrónicas se realizará cifrando dichos datos o bien utilizando cualquier otro mecanismo que garantice que la información no sea inteligible ni manipulada por terceros.

CAPÍTULO IV

Medidas de seguridad aplicables a los ficheros y tratamientos no automatizados

Sección 1ª Medidas de seguridad de nivel básico

Artículo 105. Obligaciones comunes.

1. Además de lo dispuesto en el presente capítulo, a los ficheros no automatizados les será de aplicación lo dispuesto en los capítulos I y II del presente título en lo relativo a:

a) Alcance.

b) Niveles de seguridad.

c) Encargado del tratamiento.

d) Prestaciones de servicios sin acceso a datos personales.

e) Delegación de autorizaciones.

f) Régimen de trabajo fuera de los locales del responsable del fichero o encargado del tratamiento.

g) Copias de trabajo de documentos.

h) Documento de seguridad.

2. Asimismo se les aplicará lo establecido por la sección primera del capítulo III del presente título en lo relativo a:

a) Funciones y obligaciones del personal.

b) Registro de incidencias.

c) Control de acceso.

d) Gestión de soportes.

Artículo 106. Criterios de archivo.

El archivo de los soportes o documentos se realizará de acuerdo con los criterios previstos en su respectiva legislación. Estos criterios deberán garantizar la correcta conservación de los documentos, la localización y consulta de la información y posibilitar el ejercicio de los derechos de oposición al tratamiento, acceso, rectificación y cancelación.

En aquellos casos en los que no exista norma aplicable, el responsable del fichero deberá establecer los criterios y procedimientos de actuación que deban seguirse para el archivo.

Artículo 107. Dispositivos de almacenamiento.

Los dispositivos de almacenamiento de los documentos que contengan datos de carácter personal deberán disponer de mecanismos que obstaculicen su apertura. Cuando las características físicas de aquéllos no permitan adoptar esta medida, el responsable del fichero o tratamiento adoptará medidas que impidan el acceso de personas no autorizadas.

Artículo 108. Custodia de los soportes.

Mientras la documentación con datos de carácter personal no se encuentre archivada en los dispositivos de almacenamiento establecidos en el artículo anterior, por estar en proceso de revisión o tramitación, ya sea previo o posterior a su archivo, la persona que se encuentre al cargo de la misma deberá custodiarla e impedir en todo momento que pueda ser accedida por persona no autorizada.

Sección 2ª Medidas de seguridad de nivel medio

Artículo 109. Responsable de seguridad.

Se designará uno o varios responsables de seguridad en los términos y con las funciones previstas en el artículo 95 de este Reglamento.

Artículo 110. Auditoría.

Los ficheros comprendidos en la presente sección se someterán, al menos cada dos años, a una auditoría interna o externa que verifique el cumplimiento del presente título.

Sección 3ª Medidas de seguridad de nivel alto

Artículo 111. Almacenamiento de la información.

1. Los armarios, archivadores u otros elementos en los que se almacenen los ficheros no automatizados con datos de carácter personal deberán encontrarse en áreas en las que el acceso esté protegido con puertas de acceso dotadas de sistemas de apertura mediante llave u otro dispositivo equivalente. Dichas áreas deberán permanecer cerradas cuando no sea preciso el acceso a los documentos incluidos en el fichero.

2. Si, atendidas las características de los locales de que dispusiera el responsable del fichero o tratamiento, no fuera posible cumplir lo establecido en el apartado anterior, el responsable adoptará medidas alternativas que, debidamente motivadas, se incluirán en el documento de seguridad.

Artículo 112. Copia o reproducción.

1. La generación de copias o la reproducción de los documentos únicamente podrá ser realizada bajo el control del personal autorizado en el documento de seguridad.

2. Deberá procederse a la destrucción de las copias o reproducciones desechadas de forma que se evite el acceso a la información contenida en las mismas o su recuperación posterior.

Artículo 113. Acceso a la documentación.

1. El acceso a la documentación se limitará exclusivamente al personal autorizado.

2. Se establecerán mecanismos que permitan identificar los accesos realizados en el caso de documentos que puedan ser utilizados por múltiples usuarios.

3. El acceso de personas no incluidas en el párrafo anterior deberá quedar adecuadamente registrado de acuerdo con el procedimiento establecido al efecto en el documento de seguridad.

Artículo 114. Traslado de documentación.

Siempre que se proceda al traslado físico de la documentación contenida en un fichero, deberán adoptarse medidas dirigidas a impedir el acceso o manipulación de la información objeto de traslado.

TÍTULO IX

PROCEDIMIENTOS TRAMITADOS POR LA AGENCIA ESPAÑOLA DE PROTECCIÓN DE DATOS

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 115. Régimen aplicable.

1. Los procedimientos tramitados por la Agencia Española de Protección de Datos se regirán por lo dispuesto en el presente título, y supletoriamente, por la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

2. Específicamente serán de aplicación las normas reguladoras del procedimiento administrativo común al régimen de representación en los citados procedimientos.

Artículo 116. Publicidad de las resoluciones.

1. La Agencia Española de Protección de Datos hará públicas sus resoluciones, con excepción de las correspondientes a la inscripción de un fichero o tratamiento en el Registro General de Protección de Datos y de aquellas por las que se resuelva la inscripción en el mismo de los códigos tipo, siempre que se refieran a procedimientos que se hubieran iniciado con posterioridad al 1 de enero de 2004, o correspondan al archivo de actuaciones inspectoras incoadas a partir de dicha fecha.

2. La publicación de estas resoluciones se realizará preferentemente mediante su inserción en el sitio web de la Agencia Española de Protección de Datos, dentro del plazo de un mes a contar desde la fecha de su notificación a los interesados.

3. En la notificación de las resoluciones se informará expresamente a los interesados de la publicidad prevista en el artículo 37.2 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

4. La publicación se realizará aplicando los criterios de disociación de los datos de carácter personal que a tal efecto se establezcan mediante Resolución del Director de la Agencia.

CAPÍTULO II

Procedimiento de tutela de los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición

Artículo 117. Instrucción del procedimiento.

1. El procedimiento se iniciará a instancia del afectado o afectados, expresando con claridad el contenido de su reclamación y de los preceptos de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, que se consideran vulnerados.

2. Recibida la reclamación en la Agencia Española de Protección de Datos, se dará traslado de la misma al responsable del fichero, para que, en el plazo de quince días, formule las alegaciones que estime pertinentes.

3. Recibidas las alegaciones o transcurrido el plazo previsto en el apartado anterior, la Agencia Española de Protección de Datos, previos los informes, pruebas y otros actos de instrucción pertinentes, incluida la audiencia del afectado y nuevamente del responsable del fichero, resolverá sobre la reclamación formulada.

Artículo 118. Duración del procedimiento y efectos de la falta de resolución expresa.

1. El plazo máximo para dictar y notificar resolución en el procedimiento de tutela de derechos será de seis meses, a contar desde la fecha de entrada en la Agencia Española de Protección de Datos de la reclamación del afectado o afectados.

2. Si en dicho plazo no se hubiese dictado y notificado resolución expresa, el afectado podrá considerar estimada su reclamación por silencio administrativo positivo.

Artículo 119. Ejecución de la resolución.

Si la resolución de tutela fuese estimatoria, se requerirá al responsable del fichero para que, en el plazo de diez días siguientes a la notificación, haga efectivo el ejercicio de los derechos objeto de la tutela, debiendo dar cuenta por escrito de dicho cumplimiento a la Agencia Española de Protección de Datos en idéntico plazo.

CAPÍTULO III

Procedimientos relativos al ejercicio de la potestad sancionadora

Sección 1ª Disposiciones generales

Artículo 120. Ámbito de aplicación.

1. Las disposiciones contenidas en el presente capítulo serán de aplicación a los procedimientos relativos al ejercicio por la Agencia Española de Protección de Datos de la potestad sancionadora que le viene atribuida por la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal, en la Ley 34/2002, de 11 de julio, de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico, y en la Ley 32/2003, de 3 de noviembre, General de Telecomunicaciones.

2. No obstante, las disposiciones previstas en el artículo 121 y en la sección cuarta de este capítulo únicamente serán aplicables a los procedimientos referidos al ejercicio de la potestad sancionadora prevista en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

Artículo 121. Inmovilización de ficheros.

1. En el supuesto previsto como infracción muy grave en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de

diciembre, consistente en la utilización o cesión ilícita de los datos de carácter personal en la que se impida gravemente o se atente de igual modo contra el ejercicio de los derechos de los ciudadanos y el libre desarrollo de la personalidad que la Constitución y las leyes garantizan, el Director de la Agencia Española de Protección de Datos podrá, en cualquier momento del procedimiento, requerir a los responsables de ficheros o tratamientos de datos de carácter personal, tanto de titularidad pública como privada, la cesación en la utilización o cesión ilícita de los datos.

2. El requerimiento deberá ser atendido en el plazo improrrogable de tres días, durante el cual el responsable del fichero podrá formular las alegaciones que tenga por convenientes en orden al levantamiento de la medida.

3. Si el requerimiento fuera desatendido, el Director de la Agencia Española de Protección de Datos podrá, mediante resolución motivada, acordar la inmovilización de tales ficheros o tratamientos, a los solos efectos de restaurar los derechos de las personas afectadas.

Sección 2ª Actuaciones previas

Artículo 122. Iniciación.

1. Con anterioridad a la iniciación del procedimiento sancionador, se podrán realizar actuaciones previas con objeto de determinar si concurren circunstancias que justifiquen tal iniciación. En especial, estas actuaciones se orientarán a determinar, con la mayor precisión posible, los hechos que pudieran justificar la incoación del procedimiento, identificar la persona u órgano que pudiera resultar responsable y fijar las circunstancias relevantes que pudieran concurrir en el caso.

2. Las actuaciones previas se llevarán a cabo de oficio por la Agencia Española de Protección de Datos, bien por iniciativa propia o como consecuencia de la existencia de una denuncia o una petición razonada de otro órgano.

3. Cuando las actuaciones se lleven a cabo como consecuencia de la existencia de una denuncia o de una petición razonada de otro órgano, la Agencia Española de Protección de Datos acusará recibo de la denuncia o petición, pudiendo solicitar cuanta documentación se estime oportuna para poder comprobar los hechos susceptibles de motivar la incoación del procedimiento sancionador.

4. Estas actuaciones previas tendrán una duración máxima de doce meses a contar desde la fecha en la que la denuncia o petición razonada a las que se refiere el apartado 2 hubieran tenido entrada en la Agencia Española de Protección de Datos o, en caso de no existir aquéllas, desde que el Director de la Agencia acordase la realización de dichas actuaciones.

El vencimiento del plazo sin que haya sido dictado y notificado acuerdo de inicio de procedimiento sancionador producirá la caducidad de las actuaciones previas.

Artículo 123. Personal competente para la realización de las actuaciones previas.

1. Las actuaciones previas serán llevadas a cabo por el personal del área de la Inspección de Datos habilitado para el ejercicio de funciones inspectoras.

2. En supuestos excepcionales, el Director de la Agencia Española de Protección de Datos podrá designar para la realización de actuaciones específicas a funcionarios de la propia Agencia no habilitados con carácter general para el ejercicio de funciones inspectoras o a funcionarios que no presten sus funciones en la Agencia, siempre que reúnan las condiciones de idoneidad y especialización necesarias para la realización de tales actuaciones. En estos casos, la autorización indicará expresamente la identificación del funcionario y las concretas actuaciones previas de inspección a realizar.

3. Los funcionarios que ejerzan la inspección a los que se refieren los dos apartados anteriores tendrán la consideración de autoridad pública en el desempeño de sus cometidos.

Estarán obligados a guardar secreto sobre las informaciones que conozcan en el ejercicio de las mencionadas funciones, incluso después de haber cesado en las mismas.

Artículo 124. Obtención de información.

Los inspectores podrán recabar cuantas informaciones precisen para el cumplimiento de sus cometidos. A tal fin podrán requerir la exhibición o el envío de los documentos y datos y examinarlos en el lugar en que se encuentren depositados, como obtener copia de los mismos, inspeccionar los equipos físicos y lógicos, así como requerir la ejecución de tratamientos y programas o procedimientos de gestión y soporte del fichero o ficheros sujetos a investigación, accediendo a los lugares donde se hallen instalados.

Artículo 125. Actuaciones presenciales.

1. En el desarrollo de las actuaciones previas se podrán realizar visitas de inspección por parte de los inspectores designados, en los locales o sede del inspeccionado, o donde se encuentren ubicados

los ficheros, en su caso. A tal efecto, los inspectores habrán sido previamente autorizados por el Director de la Agencia Española de Protección de Datos.

Las inspecciones podrán realizarse en el domicilio del inspeccionado, en la sede o local concreto relacionado con el mismo o en cualquiera de sus locales, incluyendo aquellos en que el tratamiento sea llevado a cabo por un encargado.

La autorización se limitará a indicar la habilitación del inspector autorizado y la identificación de la persona u órgano inspeccionado.

2. En el supuesto contemplado en el apartado anterior, las inspecciones concluirán con el levantamiento de la correspondiente acta, en la que quedará constancia de las actuaciones practicadas durante la visita o visitas de inspección.

3. El acta, que se emitirá por duplicado, será firmada por los inspectores actuantes y por el inspeccionado, que podrá hacer constar en la misma las alegaciones o manifestaciones que tenga por conveniente.

En caso de negativa del inspeccionado a la firma del acta, se hará constar expresamente esta circunstancia en la misma. En todo caso, la firma por el inspeccionado del acta no supondrá su conformidad, sino tan sólo la recepción de la misma.

Se entregará al inspeccionado uno de los originales del acta de inspección, incorporándose el otro a las actuaciones.

Artículo 126. Resultado de las actuaciones previas.

1. Finalizadas las actuaciones previas, éstas se someterán a la decisión del Director de la Agencia Española de Protección de Datos.

Si de las actuaciones no se derivasen hechos susceptibles de motivar la imputación de infracción alguna, el Director de la Agencia Española de Protección de Datos dictará resolución de archivo que se notificará al investigado y al denunciante, en su caso.

2. En caso de apreciarse la existencia de indicios susceptibles de motivar la imputación de una infracción, el Director de la Agencia Española de Protección de Datos dictará acuerdo de inicio de procedimiento sancionador o de infracción de las Administraciones públicas, que se tramitarán conforme a lo dispuesto, respectivamente, en las secciones tercera y cuarta del presente capítulo.

Sección 3ª Procedimiento sancionador

Artículo 127. Iniciación del procedimiento.

Con carácter específico el acuerdo de inicio del procedimiento sancionador deberá contener:

a) Identificación de la persona o personas presuntamente responsables.

b) Descripción sucinta de los hechos imputados, su posible calificación y las sanciones que pudieran corresponder, sin perjuicio de lo que resulte de la instrucción.

c) Indicación de que el órgano competente para resolver el procedimiento es el Director de la Agencia Española de Protección de Datos.

d) Indicación al presunto responsable de que puede reconocer voluntariamente su responsabilidad, en cuyo caso se dictará directamente resolución.

e) Designación de instructor y, en su caso, secretario, con expresa indicación del régimen de recusación de los mismos.

f) Indicación expresa del derecho del responsable a formular alegaciones, a la audiencia en el procedimiento y a proponer las pruebas que estime procedentes.

g) Medidas de carácter provisional que pudieran acordarse, en su caso, conforme a lo establecido en la sección primera del presente capítulo.

Artículo 128. Plazo máximo para resolver.

1. El plazo para dictar resolución será el que determinen las normas aplicables a cada procedimiento sancionador y se computará desde la fecha en que se dicte el acuerdo de inicio hasta que se produzca la notificación de la resolución sancionadora, o se acredite debidamente el intento de notificación.

2. El vencimiento del citado plazo máximo, sin que se haya dictada y notificada resolución expresa, producirá la caducidad del procedimiento y el archivo de las actuaciones.

Sección 4ª Procedimiento de declaración de infracción de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, por las Administraciones Públicas

Artículo 129. Disposición general.

El procedimiento por el que se declare la existencia de una infracción de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, cometida por las Administraciones públicas será el establecido en la sección tercera de este capítulo.

CAPÍTULO IV

Procedimientos relacionados con la inscripción o cancelación de ficheros

Sección 1ª Procedimiento de inscripción de la creación, modificación o supresión de ficheros

Artículo 130. Iniciación del procedimiento.

1. El procedimiento se iniciará como consecuencia de la notificación de la creación, modificación o supresión del fichero por el interesado o, en su caso, de la comunicación efectuada por las autoridades de control de las Comunidades Autónomas, a la que se refiere el presente Reglamento.

2. La notificación se deberá efectuar cumplimentando los modelos o formularios electrónicos publicados al efecto por la Agencia Española de Protección de Datos, en virtud de lo dispuesto en el apartado 1 del artículo 59 de este Reglamento.

Tratándose de la notificación de la modificación o supresión de un fichero, deberá indicarse en la misma el código de inscripción del fichero en el Registro General de Protección de Datos.

3. La notificación se efectuará en soporte electrónico, ya mediante comunicación electrónica a través de Internet mediante firma electrónica o en soporte informático, utilizando al efecto el programa de ayuda para la generación de notificaciones que la Agencia pondrá a disposición de los interesados de forma gratuita.

Será igualmente válida la notificación efectuada en soporte papel cuando para su cumplimentación hayan sido utilizados los modelos o formularios publicados por la Agencia.

4. En la notificación, el responsable del fichero deberá declarar un domicilio a efectos de notificaciones en el procedimiento.

Artículo 131. Especialidades en la notificación de ficheros de titularidad pública.

1. Cuando se trate de la notificación de ficheros de titularidad pública, deberá acompañarse a la notificación una copia de la norma o acuerdo de creación, modificación o supresión del fichero a que hace referencia el artículo 52 del presente Reglamento.

Cuando el diario oficial en el que se encuentre publicada la citada norma o acuerdo sea accesible a través de Internet, bastará con indicar en la notificación la dirección electrónica que permita su concreta localización.

2. Recibida la notificación, si la misma no contuviera la información preceptiva o se advirtieran defectos formales, el Registro General de Protección de Datos requerirá al responsable del fichero para que complete o subsane la notificación. El plazo para la subsanación o mejora de la solicitud será de tres meses, en el caso de que se precise la modificación de la norma o acuerdo de creación del fichero.

Artículo 132. Acuerdo de inscripción o cancelación.

Si la notificación referida a la creación, modificación o supresión del fichero contuviera la información preceptiva y se cumplieran las restantes exigencias legales, el Director de la Agencia Española de Protección de Datos, a propuesta del Registro General de Protección de Datos, acordará, respectivamente, la inscripción del fichero, asignando al mismo el correspondiente código de inscripción, la modificación de la inscripción del fichero o la cancelación de la inscripción correspondiente.

Artículo 133. Improcedencia o denegación de la inscripción.

El Director de la Agencia Española de Protección de Datos, a propuesta del Registro General de Protección de Datos, dictará resolución denegando la inscripción, modificación o cancelación cuando de los documentos aportados por el responsable del fichero se desprenda que la notificación no resulta conforme a lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

La resolución será debidamente motivada, con indicación expresa de las causas que impiden la inscripción, modificación o cancelación.

Artículo 134. Duración del procedimiento y efectos de la falta de resolución expresa.

1. El plazo máximo para dictar y notificar resolución acerca de la inscripción, modificación o cancelación será de un mes.

2. Si en dicho plazo no se hubiese dictado y notificado resolución expresa, se entenderá inscrito, modificado o cancelado el fichero a todos los efectos.

Sección 2ª Procedimiento de cancelación de oficio de ficheros inscritos

Artículo 135. Iniciación del procedimiento.

El procedimiento de cancelación de oficio de los ficheros inscritos en el Registro General de Protección de Datos se iniciará siempre de oficio, bien por propia iniciativa o en virtud de denuncia, por acuerdo del Director de la Agencia Española de Protección de Datos.

Artículo 136. Terminación del expediente.

La resolución, previa audiencia del interesado, acordará haber lugar o no a la cancelación del fichero.

Si la resolución acordase la cancelación del fichero, se dará traslado de la misma al Registro General de Protección de Datos, para que proceda a la cancelación.

CAPÍTULO V

Procedimientos relacionados con las transferencias internacionales de datos

Sección 1ª Procedimiento de autorización de transferencias internacionales de datos

Artículo 137. Iniciación del procedimiento.

1. El procedimiento para la obtención de la autorización para las transferencias internacionales de datos a países terceros a las que se refiere el artículo 33 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, y el artículo 70 de este Reglamento se iniciará siempre a solicitud del exportador que pretenda llevar a cabo la transferencia.

2. En su solicitud, además de los requisitos legalmente exigidos, el exportador deberá consignar, en todo caso:

a) La identificación del fichero o ficheros a cuyos datos se refiera la transferencia internacional, con indicación de su denominación y código de inscripción del fichero en el Registro General de Protección de Datos.

b) La transferencia o transferencias respecto de las que se solicita la autorización, con indicación de la finalidad que la justifica.

c) La documentación que incorpore las garantías exigibles para la obtención de la autorización así como el cumplimiento de los requisitos legales necesarios para la realización de la transferencia, en su caso.

Cuando la autorización se fundamente en la existencia de un contrato entre el exportador y el importador de los datos, deberá aportarse copia del mismo, acreditándose asimismo la concurrencia de poder suficiente en sus otorgantes.

Si la autorización se pretendiera fundar en lo dispuesto en el apartado 4 del artículo 70, deberán aportarse las normas o reglas adoptadas en relación con el tratamiento de los datos en el seno del grupo, así como la documentación que acredite su carácter vinculante y su eficacia dentro del grupo. Igualmente deberá aportarse la documentación que acredite la posibilidad de que el afectado o la Agencia Española de Protección de Datos puedan exigir la responsabilidad que corresponda en caso de perjuicio del afectado o vulneración de las normas de protección de datos por parte de cualquier empresa importadora.

Artículo 138. Instrucción del procedimiento.

1. Cuando el Director de la Agencia Española de Protección de Datos acuerde, conforme a lo dispuesto en el artículo 86.1 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, la apertura de un período de información pública, el plazo para la formulación de alegaciones será de diez días a contar desde la publicación en el «Boletín Oficial del Estado» del anuncio previsto en dicha Ley.

2. No será posible el acceso a la información del expediente en que concurran las circunstancias establecidas en el artículo 37.5 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre.

3. Transcurrido el plazo previsto en el apartado 1, en caso de que se hubieran formulado alegacio-

nes, se dará traslado de las mismas al solicitante de la autorización, a fin de que en el plazo de diez días alegue lo que estime procedente.

Artículo 139. Actos posteriores a la resolución.

1. Cuando el Director de la Agencia Española de Protección de Datos resuelva autorizar la transferencia internacional de datos, se dará traslado de la resolución de autorización al Registro General de Protección de Datos, a fin de proceder a su inscripción.

El Registro General de Protección de Datos inscribirá de oficio la autorización de transferencia internacional.

2. En todo caso, se dará traslado de la resolución de autorización o denegación de la autorización de la transferencia internacional de datos al Ministerio de Justicia, al efecto de que se proceda a su notificación a la Comisión Europea y a los demás Estados miembros de la Unión Europea de acuerdo a lo previsto en el artículo 26.3 de la Directiva 95/46/CE.

Artículo 140. Duración del procedimiento y efectos de la falta de resolución expresa.

1. El plazo máximo para dictar y notificar resolución será de tres meses, a contar desde la fecha de entrada en la Agencia Española de Protección de Datos de la solicitud.

2. Si en dicho plazo no se hubiese dictado y notificado resolución expresa, se entenderá autorizada la transferencia internacional de datos.

Sección 2ª Procedimiento de suspensión temporal de transferencias internacionales de datos

Artículo 141. Iniciación.

1. En los supuestos contemplados en el artículo 69 y en el apartado 3 del artículo 70, el Director de la Agencia Española de Protección de Datos podrá acordar la suspensión temporal de una transferencia internacional de datos.

2. En tales supuestos, el Director dictará acuerdo de inicio referido a la suspensión temporal de la transferencia. El acuerdo deberá ser motivado y fundarse en los supuestos previstos en este Reglamento.

Artículo 142. Instrucción y resolución.

1. Se dará traslado del acuerdo al exportador, a fin de que en el plazo de quince días formule lo que a su derecho convenga.

2. Recibidas las alegaciones o cumplido el plazo señalado, el Director dictará resolución acordando, en su caso, la suspensión temporal de la transferencia internacional de datos.

Artículo 143. Actos posteriores a la resolución.

1. El Director de la Agencia Española de Protección de Datos dará traslado de la resolución al Registro General de Protección de Datos, a fin de que la misma se haga constar en el registro.

El Registro General de Protección de Datos inscribirá de oficio la suspensión temporal de la transferencia internacional.

2. En todo caso, se dará traslado de la resolución al Ministerio de Justicia, al efecto de que se proceda a su notificación a la Comisión Europea y a los demás Estados miembros de la Unión Europea de acuerdo a lo previsto en el artículo 26.3 de la Directiva 95/46/CE.

Artículo 144. Levantamiento de la suspensión temporal.

1. La suspensión se levantará tan pronto como cesen las causas que la hubieran justificado, mediante resolución del Director de la Agencia Española de Protección de Datos, del que se dará traslado al exportador.

2. El Director de la Agencia Española de Protección de Datos dará traslado de la resolución al Registro General de Protección de Datos, a fin de que la misma se haga constar en el Registro.

El Registro General de Protección de Datos hará constar de oficio el levantamiento de la suspensión temporal de la transferencia internacional.

3. El acuerdo será notificado al exportador y al Ministerio de Justicia, al efecto de que se proceda a su notificación a la Comisión Europea y a los demás Estados miembros de la Unión Europea de acuerdo a lo previsto en el artículo 26.3 de la Directiva 95/46/CE.

CAPÍTULO VI

Procedimiento de inscripción de códigos tipo

Artículo 145. Iniciación del procedimiento.

1. El procedimiento para la inscripción en el Registro General de Protección de Datos de los códigos tipo se iniciará siempre a solicitud de la entidad, órgano o asociación promotora del código tipo.

2. La solicitud, que deberá reunir los requisitos legalmente establecidos, habrá de acompañarse de los siguientes documentos:

a) Acreditación de la representación que concurra en la persona que presente la solicitud.

b) Contenido del acuerdo, convenio o decisión por la que se aprueba, en el ámbito correspondiente el contenido del código tipo presentado.

c) En caso de que el código tipo proceda de un acuerdo sectorial o una decisión de empresa certificación referida a la adopción del acuerdo y legitimación del órgano que lo adoptó.

d) En el supuesto contemplado en la letra anterior, copia de los estatutos de la asociación, organización sectorial o entidad en cuyo marco haya sido aprobado el código.

e) En caso de códigos tipo presentados por asociaciones u organizaciones de carácter sectorial, documentación relativa a su representatividad en el sector.

f) En caso de códigos tipo basados en decisiones de empresa, descripción de los tratamientos a los que se refiere el código tipo.

g) Código tipo sometido a la Agencia Española de Protección de Datos.

Artículo 146. Análisis de los aspectos sustantivos del código tipo.

1. Durante los treinta días siguientes a la notificación o subsanación de los defectos el Registro General de Protección de Datos podrá convocar a los solicitantes, a fin de obtener aclaraciones o precisiones relativas al contenido sustantivo del código tipo.

2. Transcurrido el plazo señalado en el apartado anterior, el Registro General de Protección de Datos elaborará un informe sobre las características del proyecto de código tipo.

3. La documentación presentada y el informe del Registro serán remitidos al Gabinete Jurídico, a fin de que por el mismo se informe acerca del cumplimiento de los requisitos establecidos en el Título VII de este Reglamento.

Artículo 147. Información pública.

1. Cuando el Director de la Agencia Española de Protección de Datos acuerde, conforme a lo dispuesto en el artículo 86.1 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, la apertura de un período de información pública, el plazo para la formulación de alegaciones será de diez días a contar desde la publicación en el «Boletín Oficial del Estado» del anuncio previsto en dicha Ley.

2. No será posible el acceso a la información del expediente en que concurran las circunstancias establecidas en el artículo 37.5 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre.

Artículo 148. Mejora del código tipo.

Si durante la tramitación del procedimiento resultase necesaria la aportación de nuevos documentos o la modificación del código tipo presentado, la Agencia Española de Protección de Datos podrá requerir al solicitante, a fin de que en el plazo de treinta días introduzca las modificaciones que sean precisas, remitiendo el texto resultante a la Agencia Española de Protección de Datos.

Se declarará la suspensión del procedimiento en tanto el solicitante no dé cumplimiento al requerimiento.

Artículo 149. Trámite de audiencia.

En caso de que durante el trámite previsto en el artículo 148 se hubieran formulado alegaciones, se dará traslado de las mismas al solicitante de la autorización, a fin de que en el plazo de diez días alegue lo que estime procedente.

Artículo 150. Resolución.

1. Cumplidos los términos establecidos en los artículos precedentes, el Director de la Agencia resolverá sobre la procedencia o improcedencia de la inscripción del código tipo en el Registro General de Protección de Datos.

2. Cuando el Director de la Agencia Española de Protección de Datos resuelva autorizar la ins-

cripción del código tipo, se dará traslado de la resolución al Registro General de Protección de Datos, a fin de proceder a su inscripción.

Artículo 151. Duración del procedimiento y efectos de la falta de resolución expresa.

1. El plazo máximo para dictar y notificar resolución será de seis meses, a contar desde la fecha de entrada de la solicitud en la Agencia Española de Protección de Datos.

2. Si en dicho plazo no se hubiese dictado y notificado resolución expresa, el solicitante podrá considerar estimada su solicitud.

Artículo 152. Publicación de los códigos tipo por la Agencia Española de Protección de Datos.

La Agencia Española de Protección de Datos dará publicidad al contenido de los códigos tipo inscritos en el Registro General de Protección de Datos, utilizando para ello, con carácter preferente, medios electrónicos o telemáticos.

CAPÍTULO VII

Otros procedimientos tramitados por la Agencia Española de Protección de Datos

Sección 1ª Procedimiento de exención del deber de información al interesado

Artículo 153. Iniciación del procedimiento.

1. El procedimiento para obtener de la Agencia Española de Protección de Datos la exención del deber de informar al interesado acerca del tratamiento de sus datos de carácter personal cuando resulte imposible o exija esfuerzos desproporcionados, prevista en el apartado 5 del artículo 5 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, se iniciará siempre a petición del responsable que pretenda obtener la aplicación de la exención.

2. En el escrito de solicitud, además de los requisitos recogidos en el art. 70 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, el responsable deberá:

a) Identificar claramente el tratamiento de datos al que pretende aplicarse la exención del deber de informar.

b) Motivar expresamente las causas en que fundamenta la imposibilidad o el carácter desproporcionado del esfuerzo que implicaría el cumplimiento del deber de informar.

c) Exponer detalladamente las medidas compensatorias que propone realizar en caso de exoneración del cumplimiento del deber de informar.

d) Aportar una cláusula informativa que, mediante su difusión, en los términos que se indiquen en la solicitud, permita compensar la exención del deber de informar.

Artículo 154. Propuesta de nuevas medidas compensatorias.

1. Si la Agencia Española de Protección de Datos considerase insuficientes las medidas compensatorias propuestas por el solicitante, podrá acordar la adopción de medidas complementarias o sustitutivas a las propuestas por aquél en su solicitud.

2. Del acuerdo se dará traslado al solicitante, a fin de que exponga lo que a su derecho convenga en el plazo de quince días.

Artículo 155. Terminación del procedimiento.

Concluidos los trámites previstos en los artículos precedentes, el Director de la Agencia dictará resolución, concediendo o denegando la exención del deber de informar. La resolución podrá imponer la adopción de las medidas complementarias a las que se refiere el artículo anterior.

Artículo 156. Duración del procedimiento y efectos de la falta de resolución expresa.

1. El plazo máximo para dictar y notificar resolución en el procedimiento será de seis meses, a contar desde la fecha de entrada en la Agencia Española de Protección de Datos de la solicitud del responsable del fichero.

2. Si en dicho plazo no se hubiese dictado y notificado resolución expresa, el afectado podrá considerar estimada su solicitud por silencio administrativo positivo.

Sección 2ª Procedimiento para la autorización de conservación de datos para fines históricos, estadísticos o científicos

Artículo 157. Iniciación del procedimiento.

1. El procedimiento para obtener de la Agencia Española de Protección de Datos la declaración

de la concurrencia en un determinado tratamiento de datos de valores históricos, científicos o estadísticos, a los efectos previstos en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, y en el presente Reglamento, se iniciará siempre a petición del responsable que pretenda obtener la declaración.

2. En el escrito de solicitud, el responsable deberá:

a) Identificar claramente el tratamiento de datos al que pretende aplicarse la excepción.

b) Motivar expresamente las causas que justificarían la declaración.

c) Exponer detalladamente las medidas que el responsable del fichero se propone implantar para garantizar el derecho de los ciudadanos.

3. La solicitud deberá acompañarse de cuantos documentos o pruebas sean necesarios para justificar la existencia de los valores históricos, científicos o estadísticos que fundamentarían la declaración de la Agencia.

Artículo 158. Duración del procedimiento y efectos de la falta de resolución expresa.

1. El plazo máximo para dictar y notificar resolución en el procedimiento será de tres meses, a contar desde la fecha de entrada en la Agencia Española de Protección de Datos de la solicitud del responsable del fichero.

2. Si en dicho plazo no se hubiese dictado y notificado resolución expresa, el afectado podrá considerar estimada su solicitud.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

Única. Productos de «software».

Los productos de «software» destinados al tratamiento automatizado de datos personales deberán incluir en su descripción técnica el nivel de seguridad, básico, medio o alto, que permitan alcanzar de acuerdo con lo establecido en el título VIII de este Reglamento.

DISPOSICIÓN FINAL

Única. Aplicación supletoria.

En lo no establecido en el capítulo III del título IX serán de aplicación a los procedimientos sancionadores tramitados por la Agencia Española de Protección de Datos las disposiciones contenidas en el Reglamento del Procedimiento para el Ejercicio de la Potestad Sancionadora, aprobado por Real Decreto 1398/1993, de 4 de agosto.

§ 12 LEY 56/2007, DE 28 DICIEMBRE. MEDIDAS DE IMPULSO DE LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN

(BOE núm. 312, de 29 diciembre [RCL 2007, 2385])

PREÁMBULO

I

La presente Ley se enmarca en el conjunto de medidas que constituyen el Plan 2006-2010 para el desarrollo de la Sociedad de la Información y de convergencia con Europa y entre Comunidades Autónomas y Ciudades Autónomas, Plan Avanza, aprobado por el Gobierno en noviembre de 2005.

El Plan Avanza prevé entre sus medidas la adopción de una serie de iniciativas normativas dirigidas a eliminar las barreras existentes a la expansión y uso de las tecnologías de la información y de las comunicaciones y para garantizar los derechos de los ciudadanos en la nueva sociedad de la información.

En esta línea, la presente Ley, por una parte, introduce una serie de innovaciones normativas en materia de facturación electrónica y de refuerzo de los derechos de los usuarios y, por otra parte, acomete las modificaciones necesarias en el ordenamiento jurídico para promover el impulso de la sociedad de la información.

En este sentido, se introducen una serie de modificaciones tanto de la Ley 34/2002, de 11 de julio, de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico, como de la Ley 59/2003, de 19 de diciembre, de Firma Electrónica, que constituyen dos piezas angulares del marco jurídico en el que se desenvuelve el desarrollo de la sociedad de la información.

Dicha revisión del ordenamiento jurídico se completa con otras modificaciones menores de la Ley 32/2003, de 3 de noviembre, General de Telecomunicaciones, de la Ley 11/1998, de 24 de abril, General de Telecomunicaciones y de la Ley 7/1996, de 15 de enero, de Ordenación del Comercio Minorista.

II

El capítulo I de la Ley introduce sendos preceptos dirigidos a impulsar el empleo de la factura electrónica y del uso de medios electrónicos en todas las fases de los procesos de contratación y a garantizar una interlocución electrónica de los usuarios y consumidores con las empresas que presten determinados servicios de especial relevancia económica.

En materia de facturación electrónica, el artículo 1 establece la obligatoriedad del uso de la factura electrónica en el marco de la contratación con el sector público estatal en los términos que se precisen en la Ley Reguladora de Contratos del Sector Público, define el concepto legal de factura electrónica y, asimismo, prevé actuaciones de complemento y profundización del uso de medios electrónicos en los procesos de contratación.

Así, el citado precepto prevé que el Gobierno determinará el órgano competente de la Administración General del Estado que impulsará el empleo de la factura electrónica entre los diversos agentes del mercado, en particular entre las pequeñas y medianas empresas y en las denominadas microempresas, de acuerdo con la definición establecida en la Recomendación C(2003) 1422 de la Comisión Europea, de 6 de mayo de 2003, con el fin de fomentar el desarrollo del comercio electrónico. Por su parte, las Comunidades Autónomas, de acuerdo con las competencias que tenga reconocidas por sus Estatutos, colaborarán en coordinación con la Administración del Estado en el empleo de la factura electrónica.

De igual modo el Gobierno, o en su caso las Comunidades Autónomas en el ámbito de sus competencias desarrollarán, en cooperación con las asociaciones representativas de las empresas proveedoras de soluciones técnicas de facturación electrónica y de las asociaciones relevantes de usuarios, un plan para la generalización del uso de la factura electrónica en España, definiendo, asimismo, los contenidos básicos de dicho plan.

Asimismo, la Ley habilita a los Ministerios de Industria, Turismo y Comercio y de Economía y Hacienda, respetando las competencias reconocidas a las Comunidades Autónomas, para que aprueben

las normas sobre formatos estructurados estándar de facturas electrónicas que sean necesarias para facilitar la interoperabilidad tanto en el sector público como en el sector privado y permitan facilitar y potenciar el tratamiento automatizado de las mismas.

Además, el citado precepto, yendo más allá del impulso a la extensión del uso de la factura electrónica, encomienda a las diversas Administraciones Públicas en el ámbito de sus competencias la promoción de la extensión y generalización del uso de medios electrónicos en las demás fases de los procesos de contratación.

El artículo 2, por su parte, establece la obligación de las empresas de determinados sectores con especial incidencia en la actividad económica (entre otras, compañías dedicadas al suministro de electricidad, agua y gas, telecomunicaciones, entidades financieras, aseguradoras, grandes superficies, transportes, agencias de viaje) de facilitar un medio de interlocución telemática a los usuarios de sus servicios que cuenten con certificados reconocidos de firma electrónica.

Esta nueva obligación tiene por finalidad asegurar que los ciudadanos cuenten con un canal de comunicación electrónica con las empresas cuyos servicios tienen una mayor trascendencia en el desarrollo cotidiano de sus vidas.

A tales efectos, se especifica que dicha interlocución telemática ha de facilitar al menos la realización de trámites tales como la contratación electrónica, modificación de condiciones contractuales, altas, bajas, quejas, histórico de facturación, sustitución de informaciones y datos en general, así como el ejercicio de sus derechos de acceso, rectificación, oposición y cancelación en materia de protección de datos. Asimismo, se prevé que dicho medio de interlocución telemática sirva para sustituir los trámites que actualmente se realicen por fax. No obstante, el citado precepto no impide que excepcionalmente las empresas obligadas por el mismo no faciliten la contratación de productos o servicios que por su naturaleza no sean susceptibles de comercialización por vía electrónica.

Esta obligación vendrá a complementar la garantía del derecho de una comunicación electrónica de los ciudadanos con las Administraciones Públicas, establecida en la Ley 11/2007, de 22 de junio, de Acceso Electrónico de los Ciudadanos a los Servicios Públicos, en ejecución de uno de los mandatos normativos contenidos en el Plan Avanza.

Por último, el artículo 3 tiene por finalidad establecer una regulación mínima de las subastas electrónicas entre empresarios (B2B) a fin de establecer un marco jurídico que dote a esta técnica de compra de la necesaria transparencia y seguridad jurídica.

En este sentido, la regulación prevista tiene por objeto evitar las suspicacias de las empresas a la hora de participar en estos nuevos métodos de compra y eliminar cualquier tipo de práctica o competencia desleal. En definitiva, se trata de garantizar a través de un precepto específico los principios de igualdad de trato, de no discriminación y transparencia entre empresas.

III

El capítulo II de la Ley engloba las modificaciones legislativas que se han estimado necesarias para promover el impulso de la sociedad de la información y de las comunicaciones electrónicas.

Dichas modificaciones afectan principalmente a la Ley 34/2002, de 11 de julio, de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico y a la Ley 59/2003, de 19 de diciembre, de Firma Electrónica, si bien se incluyen también modificaciones de menor entidad de la Ley 32/2003, de 3 de noviembre, General de Telecomunicaciones, se modifica la Ley 7/1996, de 15 de enero, de Ordenación del Comercio Minorista para incluir un nuevo tipo de infracción que respalde lo dispuesto en el artículo 2 de la presente Ley, se introducen una serie de cambios en la Ley 11/1998, de 24 de abril, General de Telecomunicaciones y se introducen, asimismo, modificaciones en la Ley de Propiedad Intelectual.

El artículo 4 de la Ley incluye las diferentes modificaciones necesarias en el vigente texto de la Ley 34/2002, de 11 de julio, de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico (LSSI).

Estas modificaciones tienen como finalidad, en primer lugar, revisar o eliminar obligaciones excesivas o innecesarias y, en segundo lugar, flexibilizar las obligaciones referidas a las comunicaciones comerciales y a la contratación electrónicas a fin de, entre otras razones, adecuar su aplicación al uso de dispositivos móviles.

La primera medida prevista es la nueva redacción del artículo 8 que regula las restricciones a la prestación de servicios de la sociedad de la información y su procedimiento de cooperación intracomunitario. Por lo que al primer aspecto se refiere, es decir, las restricciones a los servicios de telecomunicaciones, este precepto establece que en el caso de que un determinado servicio de esta naturaleza atente contra los principios que en el propio precepto se recogen, los órganos competentes para su

protección adoptarán las medidas necesarias para que se pueda interrumpir su prestación o retirar los datos que los vulneran. Los principios objeto de protección son: la salvaguarda del orden público, la investigación penal, la seguridad pública y la defensa nacional; la protección de la salud pública o de las personas físicas o jurídicas que tengan la condición de consumidores y usuarios; el respeto a la dignidad de la persona y al principio a la no discriminación por motivos de raza, sexo, religión, opinión, nacionalidad, discapacidad o cualquier otra circunstancia personal o social, y finalmente, la protección de la juventud y de la infancia. Como no puede ser de otra manera, se prevé que en la adopción de estas medidas se respetarán siempre las garantías y procedimientos establecidos en las leyes. Finalmente, sobre este punto de las restricciones a la prestación de servicios de la Sociedad de la Información, el artículo 8 incorpora además el principio de que solo la autoridad judicial competente, en los casos en que la Constitución y las leyes de los respectivos derechos y libertades fundamentales así lo prevean de forma excluyente, podrán adoptar las medidas restrictivas previstas en este artículo, en tanto que garante de los derechos a la libertad de expresión, de producción y creación literaria científica y técnica, de información y de cátedra.

En relación con el procedimiento de cooperación intracomunitario, el vigente apartado 4 del artículo 8 mantiene prácticamente su redacción pues constituye una transposición necesaria del procedimiento intracomunitario de cooperación previsto en la Directiva 2000/31/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 8 de junio de 2000, relativa a determinados aspectos jurídicos de los servicios de la sociedad de la información, en particular el comercio electrónico en el mercado interior. Por su parte, el vigente apartado 2 del artículo 8, sobre colaboración de prestadores de servicios de intermediación para impedir el acceso desde España a servicios o contenidos cuya interrupción o retirada haya decidido un órgano competente, se traslada al artículo 11.

En coherencia con la nueva redacción del artículo 8 se elimina también el párrafo a) del apartado 2 del artículo 38, por el que se tipifica como infracción administrativa muy grave el incumplimiento de las órdenes dictadas por órganos administrativos en virtud del artículo 8. A este respecto, se considera que los órganos competentes para imponer restricciones en el mundo físico, ya sean judiciales o administrativos –piénsese por ejemplo en las autoridades de control sanitario–, deberán estar habilitados por sus propias normas a imponer dichas restricciones a los prestadores de servicios de la sociedad de la información cuando incumplan una orden emanada por los mismos en ejercicio de sus competencias legalmente atribuidas. Sin perjuicio de lo anterior, la nueva redacción del apartado 4 del artículo 8 remite al artículo 11 para habilitar al órgano competente a requerir la colaboración de los prestadores de servicios de intermediación en caso de estimarlo necesario para garantizar la eficacia de las medidas que hubiera adoptado.

Como consecuencia de las modificaciones realizadas en el artículo 8 se procede a hacer un ajuste técnico en la remisión contenida en el artículo 4 que ahora debe remitirse al artículo 11.

La segunda modificación importante prevista en relación con la Ley 34/2002, de 11 de julio, de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico (LSSI) es la supresión de la obligación establecida en el artículo 9 sobre constancia registral de los nombres de dominio, dado que se ha revelado como poco operativa desde un punto de vista práctico.

En coherencia con la supresión del artículo 9 se prevé también la eliminación del párrafo a) del apartado 4 del artículo 38 en el que se tipifica como infracción administrativa leve el incumplimiento de lo dispuesto en el artículo 9.

Como consecuencia de la supresión del artículo 9 se procede a una modificación técnica en la redacción del párrafo b) del apartado 1 del artículo 10. Asimismo, se realiza un ajuste de redacción en el párrafo f) del apartado 1 del artículo 10.

En tercer lugar, se ha entendido necesaria la modificación del artículo 11. La redacción vigente del artículo incluye una posibilidad de intervención del Ministerio de Ciencia y Tecnología (hoy Ministerio de Industria, Turismo y Comercio) que se ha eliminado. En este sentido, son los propios órganos competentes los que en ejercicio de las competencias que legalmente tengan atribuidas deben dirigirse directamente a los prestadores de servicios de intermediación, sin que sea necesario que un departamento ajeno, como es el Ministerio de Industria, Turismo y Comercio, intervenga en un procedimiento en el que se diluciden asuntos en los que carece de competencias.

Por otra parte, se precisa en el artículo 11 que la suspensión del servicio que se puede ordenar a los prestadores de servicios de intermediación se circunscribe a aquellos empleados por terceros para proveer el servicio de la sociedad de la información o facilitar el contenido cuya interrupción o retirada haya sido ordenada. Se añade, además, un nuevo apartado 2, que traslada a este artículo la previsión actualmente establecida en el apartado 2 del artículo 8, que prevé la posibilidad de requerir la colaboración de los prestadores de servicios de intermediación para impedir el acceso desde España a servicios o contenidos cuya interrupción o retirada haya sido decidida.

Igualmente se incluye un nuevo inciso en el apartado 3 del artículo 11 que aclara que la autorización del secuestro de páginas de Internet o de su restricción cuando ésta afecte a los derechos y libertades de expresión e información y demás amparados en los términos establecidos en el artículo 20 de la Constitución sólo podrá ser decidida por los órganos jurisdiccionales competentes.

Por otra parte, se incluye un nuevo artículo 12 bis que establece la obligación de los proveedores de acceso a Internet establecidos en España a informar a sus usuarios sobre los medios técnicos que permitan, entre otros, la protección frente a virus informáticos y programas espía, la restricción de los correos electrónicos no solicitados, y la restricción o selección del acceso a determinados contenidos y servicios no deseados o nocivos para la juventud y la infancia.

Igualmente, se obliga a dichos prestadores, así como a los prestadores de servicios de correo electrónico a informar a sus clientes sobre las medidas de seguridad que aplican en la provisión de sus servicios.

Asimismo, se encomienda a los proveedores de servicios de acceso la función de informar a sus clientes sobre las posibles responsabilidades en que puedan incurrir por el uso de Internet con fines ilícitos, en particular, para la comisión de ilícitos penales y por la vulneración de la legislación en materia de propiedad intelectual e industrial. A fin de respaldar estas obligaciones se incluye un nuevo tipo de infracción leve en el apartado 4 del artículo 38, que, teniendo en cuenta la supresión del vigente párrafo a), dará nuevo contenido al mismo.

Otra modificación considerada necesaria es la revisión de la vigente redacción del apartado 2 del artículo 17 a fin de aclarar y precisar que en virtud del mismo se responsabiliza al proveedor del link o del motor de búsqueda de los contenidos de los que tiene conocimiento cuando hayan sido elaborados bajo su «dirección, autoridad o control».

Se incorpora una nueva redacción al apartado 3 del artículo 18, en el sentido de que los códigos de conducta a que se refiere este precepto deberán ser accesibles por vía electrónica, fomentándose su traducción en las distintas lenguas oficiales del Estado y de la Unión Europea con el fin de proporcionarles la mayor difusión posible.

En materia de comunicaciones comerciales se flexibiliza la exigencia de información prevista en el vigente artículo 20 sobre mensajes publicitarios a través de correo electrónico o medios de comunicación equivalentes de modo que en vez de la inserción del término «publicidad» al inicio del mensaje pueda incluirse la abreviatura «publi». Se trata de una medida que ha sido solicitada en diversas ocasiones por agentes que desarrollan actividades relacionadas con la publicidad a través de telefonía móvil y, por otra parte, no supone menoscabo de la protección y de los derechos de información de los usuarios, ya que el término «publi» es fácilmente reconocible como indicativo de «publicidad».

Adicionalmente, se realizan ajustes menores en la redacción del mencionado artículo a fin de alinearlo en mayor medida con lo dispuesto en la Directiva 2000/31/CE.

En materia de contratación electrónica se realiza un ajuste de la redacción actual del artículo 24 a fin de incluir una remisión expresa a la Ley 59/2003, de 19 de diciembre, de Firma Electrónica y destacar así el especial valor probatorio de los contratos electrónicos que sean celebrados mediante el uso de instrumentos de firma electrónica.

De igual modo, se ajusta el artículo 27, relativo a las obligaciones de información previa en materia de contratación electrónica, a la luz de la experiencia acumulada en su aplicación por parte del Ministerio de Industria, Turismo y Comercio en ejercicio de sus competencias de inspección y control de páginas de Internet. En este sentido, se prevé que la información que debe facilitarse ha de «ponerse a disposición» de los usuarios «mediante técnicas adecuadas al medio de comunicación utilizado», flexibilizando de este modo la redacción anterior con vistas a facilitar la realización de operaciones de contratación electrónica mediante dispositivos que cuenten con pantallas de visualización de formato reducido.

Asimismo, se incluye en la nueva redacción del artículo 27 una regla aclaratoria por la cual, cuando el prestador de servicios diseñe específicamente sus servicios de contratación electrónica para ser accedidos mediante dispositivos que cuenten con pantallas de formato reducido, se entenderán cumplidas las obligaciones de información previa establecidas en dicho precepto cuando el citado prestador facilite de manera permanente, fácil, directa y exacta la dirección de Internet en que dicha información es puesta a disposición del destinatario.

También se modifica el apartado 2 del artículo 27 a fin de eliminar el inciso «cuando no se utilicen estos medios con el exclusivo propósito de eludir el cumplimiento de dicha obligación» dado que en la práctica es imposible determinar cuando se hace con este propósito.

Este artículo 4 modifica también los artículos 33, 35 y 43 de la Ley 34/2002, de 11 de julio, de Servicios de Sociedad de la Información y del Comercio Electrónico.

Las modificaciones que se introducen a los artículos 33 y 35 tienen por objeto adaptar su contenido

a la vigente organización de la Administración territorial del Estado en función de las competencias que tienen atribuidas tanto la Administración General del Estado como aquéllas de las Comunidades Autónomas.

Por otra parte, se da una nueva redacción al artículo 43 de la Ley 34/2002 que se refiere a la potestad sancionadora. En concreto, la nueva redacción establece que la imposición de sanciones por incumplimiento de lo establecido en dicha Ley corresponderá al órgano o autoridad que dictó la resolución incumplida o al que estén adscritos los inspectores. En el ámbito de las Comunidades Autónomas, las infracciones contra derechos y garantías de los consumidores y usuarios serán sancionadas por los órganos correspondientes en materia de consumo.

Además, se incorpora una nueva redacción a la disposición adicional tercera de la mencionada Ley sobre el sistema arbitral de consumo en el sentido de que los prestadores y destinatarios de los servicios de la sociedad de la información pueden someter sus conflictos a este sistema de resolución.

Finalmente se revisa, actualiza y amplía el contenido de la actual disposición adicional quinta referida a la accesibilidad de las páginas de Internet, a fin de garantizar adecuadamente la accesibilidad para las personas con discapacidad y de edad avanzada a la información proporcionada por medios electrónicos.

IV

El artículo 5 de la Ley contempla las modificaciones necesarias en el articulado de la Ley 59/2003, de 19 de diciembre, de Firma Electrónica.

Estas modificaciones tienen por objeto clarificar las reglas de valoración de la firma electrónica en juicio y flexibilizar la obligación de los prestadores de servicios de certificación de comprobar los datos inscritos en registros públicos a fin de eliminar cargas excesivas.

El primer aspecto que se revisa del artículo 3 de la Ley de Firma Electrónica es la definición de «documento electrónico» que se modifica para alinearla en mayor medida con los conceptos utilizados en otras normas españolas de carácter general y en los países de nuestro entorno.

En segundo lugar, se aclara la redacción del apartado 8 del artículo 3, especificando que lo que debe comprobarse, en caso de impugnarse en juicio una firma electrónica reconocida, es si concurren los elementos constitutivos de dicho tipo de firma electrónica, es decir, que se trata de una firma electrónica avanzada basada en un certificado reconocido, que cumple todos los requisitos y condiciones establecidos en esta Ley para este tipo de certificados electrónicos, y que la firma se ha generado mediante un dispositivo seguro de creación de firma electrónica.

La tercera modificación acometida es la revisión de la regla de exención de responsabilidad establecida en el segundo inciso del apartado 5 del artículo 23 de la Ley que resulta en exceso rígida y onerosa para los prestadores de servicios de certificación, por lo que se procede a su oportuna flexibilización.

En coherencia con la mencionada modificación del artículo 23, se corrige asimismo el artículo 13, previendo que para la comprobación de los datos relativos a las personas jurídicas y a la representación de las mismas será suficiente que sean aportados y cotejados los documentos públicos en los que figuren los citados datos, estableciendo así un nivel de exigencia equiparable al empleado por las propias Administraciones Públicas en el cotejo y bastante de ese tipo de datos.

Se introduce, además, una modificación técnica de la actual redacción del apartado 4 del artículo 31.

Por último, al igual que en el caso de la Ley 34/2002, de 11 de julio, de Servicios de Sociedad de la Información y del Comercio Electrónico, este artículo incorpora una disposición adicional undécima a la Ley de Firma Electrónica sobre resolución de conflictos en el sentido de que los usuarios y prestadores de servicios de certificación podrán someter las desavenencias que se susciten entre los mismos al procedimiento arbitral.

V

El artículo 6 incluye un nuevo tipo de infracción en el artículo 64 de la Ley 7/1996, de 15 de enero, de Ordenación del Comercio Minorista, a fin de respaldar la nueva obligación de disponer de un medio de interlocución electrónica para la prestación de servicios al público de especial trascendencia económica establecido en el artículo 2 de la presente Ley.

El artículo 7 de la Ley, introduce una serie de modificaciones en la Ley 32/2003, de 3 de noviembre, General de Telecomunicaciones.

La primera de estas modificaciones afecta al apartado primero del artículo 22 letras a) y c) cuya finalidad es asegurar el acceso a los servicios telefónicos y de Internet como servicio universal. Mediante la redacción de la letra a) del artículo 22 apartado 1 se garantiza que todos los usuarios finales

puedan obtener una conexión a la red pública desde una ubicación fija y acceder a la prestación de servicio telefónico. La conexión debe ofrecer al usuario la posibilidad de efectuar y recibir llamadas telefónicas y permitir comunicaciones de fax y datos de velocidad suficiente para acceder a Internet, debiendo permitir dicha conexión comunicaciones en banda ancha en los términos definidos por la normativa vigente.

La redacción de la letra c) del citado precepto, garantiza tanto la existencia de una oferta suficiente de teléfonos públicos de pago en todo el territorio nacional, que satisfaga la necesidades de los usuarios, en cobertura geográfica y en número de aparatos, la accesibilidad de dichos teléfonos por los usuarios con discapacidades, como la calidad de los servicios con la posibilidad de efectuar gratuitamente llamadas de emergencia y finalmente la existencia de una oferta suficiente de equipos terminales de acceso a Internet de banda ancha en los términos que establezca la legislación en vigor.

Con el fin de reforzar los derechos de los usuarios frente a los proveedores de redes y servicios de comunicaciones electrónicas, se modifican los artículos 53 y 54 de la Ley General de Telecomunicaciones, mediante la tipificación como infracción administrativa del incumplimiento por parte de los operadores de los derechos de los consumidores y usuarios en el ámbito de las telecomunicaciones.

Asimismo, se reestablece la exención de la antigua tasa por reserva de uso especial del espectro, a radioaficionados y usuarios de la Banda Ciudadana CB-27 que figuraba en la Ley 11/1998, de 24 de abril, General de Telecomunicaciones, para aquellos usuarios que a la fecha de devengo hubieran cumplido los 65 años de edad, así como a los beneficiarios de una pensión pública o que tengan reconocido un grado de minusvalía igual o superior al 33 por 100.

El artículo 8 establece un nuevo régimen aplicable a las tarifas por las tareas de asignación, renovación y otras operaciones registrales realizadas por la entidad pública empresarial Red.es en ejercicio de su función de Autoridad de Asignación de los nombres de dominio de Internet bajo el código de país correspondiente a España, que pasarán a tener la consideración de precio público. Con ello, se permite a la entidad pública empresarial Red.es comercializar los nombres de dominio «.es» en las mismas condiciones en las que se comercializan el resto de nombres de dominio genéricos y territoriales.

La disposición adicional primera prevé que la autoridad de asignación de los nombres de dominio de Internet bajo el código de país correspondiente a España («.es») adopte las medidas que sean necesarias para asegurar que puedan asignarse nombres de dominio que contengan caracteres propios de las lenguas oficiales de España distintos de los incluidos en el alfabeto inglés, como es la letra «ñ» o la «ç», en un plazo máximo de 3 meses desde la entrada en vigor de esta Ley.

La disposición adicional segunda prevé que el Gobierno, en colaboración con las Comunidades Autónomas, impulsará la extensión de la banda ancha con el fin de conseguir antes del 31 de diciembre de 2008, una cobertura de servicio universal de banda ancha, para todos los ciudadanos, independientemente del tipo de tecnología utilizada en su caso y su ubicación geográfica. La acción del Gobierno deberá dirigirse prioritariamente a las áreas en las que la acción de los mecanismos del mercado sea insuficiente.

Asimismo, se especifica que el Gobierno analizará de forma continua las diferentes opciones tecnológicas y las condiciones de provisión de servicios de acceso a Internet de banda ancha. Para ello, se colaborará con los diferentes sectores interesados a fin de que asesoren al Gobierno en la elaboración de un informe anual sobre la situación del uso de los servicios de acceso a Internet de banda ancha en España que tendrá carácter público y podrá incluir recomendaciones para acelerar el despliegue de estos servicios. Estos análisis e informes deberán elaborarse de forma territorializada por Comunidades autónomas, compartiéndose los datos en formato electrónico con las Administraciones que lo soliciten.

Por su parte, la disposición adicional tercera prevé que el Gobierno elabore en el plazo de seis meses un Plan para la mejora de los niveles de seguridad y confianza en Internet, que incluirá directrices y medidas para aumentar la seguridad frente a las amenazas de Internet y proteger la privacidad «on line».

La disposición adicional cuarta se refiere a las funciones de la Secretaría de Estado de Telecomunicaciones y para la Sociedad de la Información y a los órganos estadísticos de las Comunidades Autónomas en materia de requerimientos de información para fines estadísticos y de análisis. A estos efectos se atribuye a la Secretaría de Estado de Telecomunicaciones y para la Sociedad de la Información tanto la facultad de recabar de los agentes que operan en el sector de las tecnologías de la información y de la sociedad de la información en general la información necesaria para el ejercicio de sus funciones como la potestad de sancionar las infracciones consistentes en no facilitar al mismo la información requerida.

En la disposición adicional quinta se establece la obligación de que en la elaboración de los proyectos de obras de construcción de carreteras o de infraestructuras ferroviarias se prevea la instalación de canalizaciones para el despliegue de redes de comunicaciones electrónicas a lo largo de toda la longitud de las mismas y del equipamiento para asegurar la cobertura de comunicaciones móviles en todo su recorrido. Estas canalizaciones deberán ponerse a disposición de los operadores de redes y

servicios de comunicaciones electrónicas interesados en condiciones equitativas, no discriminatorias, neutrales y orientadas a costes.

La disposición adicional sexta encomienda al Ministerio de Industria, Turismo y Comercio la función de mantener una base de datos actualizada y sectorializada como mínimo por ámbitos territoriales de Comunidad autónoma sobre el despliegue y cobertura de infraestructuras y servicios de comunicaciones electrónicas y de la sociedad de la información en España.

La disposición adicional séptima establece que la constitución de la Agencia Estatal de Radiocomunicaciones tendrá lugar en el momento que se señale en el Real Decreto de aprobación de su Estatuto.

La disposición adicional octava modifica el apartado 13 del artículo 48 de la Ley 32/2003, de 3 de noviembre, General de Telecomunicaciones. La norma establece en Barcelona la sede de la Comisión del Mercado de las Telecomunicaciones que dispondrá de patrimonio independiente del patrimonio del Estado. Con la introducción de esta disposición se otorga rango de ley al establecimiento de la sede de dicha Comisión.

Las disposiciones adicionales novena y décima modifican, respectivamente, la Ley 2/1995, de 23 de marzo, de Sociedades de Responsabilidad Limitada y el Texto Refundido de la Ley de Sociedades Anónimas, aprobado por el Real Decreto Legislativo 1564/1989, de 22 de diciembre al objeto de rebajar de manera drástica los tiempos de constitución de una sociedad limitada pudiéndose reducir hasta cuatro días.

En concreto, la modificación se basa en las siguientes medidas: (i) Introducción de un modelo tipo u orientativo de estatutos en la sociedad de responsabilidad limitada; (ii) agilización de los trámites que implican la obtención de una denominación social como paso previo a la constitución de una sociedad de responsabilidad limitada, sin por ello restar importancia a la seguridad que aporta al tráfico mercantil el sistema vigente de denominaciones sociales, tutelado por el Registro Mercantil Central; y (iii) facultar a los administradores, desde el otorgamiento de la escritura fundacional, para el desarrollo del objeto social y para la realización de toda clase de actos y contratos relacionados con el mismo.

Esta disposición ha sido sometida al procedimiento de información en materia de normas y reglamentaciones técnicas previsto en la Directiva 98/34/CE, del Parlamento Europeo y del Consejo, de 22 de junio de 1998, por la que se establece un procedimiento de información en materia de normas y reglamentaciones técnicas, modificada por la Directiva 98/48/CE, del Parlamento Europeo y del Consejo, de 20 de julio de 1998, y en el Real Decreto 1337/1999, de 31 de julio, por el que se regula la remisión de información en materia de normas y reglamentaciones técnicas y reglamentos relativos a los servicios de la sociedad de la información.

La disposición adicional undécima introduce un aspecto de significativa relevancia ya que mandata a las Administraciones Públicas a promover el impulso, el desarrollo y la aplicación de los estándares de accesibilidad para las personas con discapacidad en los diseños y procesos basados en las nuevas tecnologías de la sociedad de la información.

Para garantizar el derecho de los ciudadanos a la utilización de las distintas lenguas del Estado, la disposición adicional duodécima impone a las Administraciones Públicas el deber de fomentar el pluralismo lingüístico en la sociedad de la información y la decimotercera establece, con el fin de impulsar los medios electrónicos propios de estas tecnologías, la obligación de regular los instrumentos telemáticos necesarios para ser utilizados por aquellos profesionales colegiados que elaboren y preparen proyectos e informes que hayan de incorporarse a los procedimientos que tramiten las Administraciones Públicas.

La disposición adicional decimocuarta atribuye al Centro Nacional de Referencia de Aplicación de las Tecnologías de Información y Comunicación (CENATIC), en colaboración con los Centros Autónomos de referencia y con el Centro de Transferencia de Tecnología entre Administraciones Públicas de la Administración General del Estado la difusión de las aplicaciones declaradas de fuente abierta por las propias Administraciones Públicas. Igualmente, el CENATIC se encargará del asesoramiento sobre los aspectos jurídicos, tecnológicos y metodológicos para la liberación del «software» y conocimiento.

Con objeto de fomentar la participación de la sociedad y de las entidades privadas sin ánimo de lucro y garantizar el pluralismo y la libertad de expresión en la sociedad de la información, la Ley incluye una disposición adicional decimoquinta en cuya virtud se establecerán los medios de apoyo y líneas de financiación para el desarrollo de los servicios de la sociedad de la información promovidos por estas entidades y que fomenten los valores democráticos, la participación ciudadana y atiendan al interés general o presten servicios a grupos sociales desfavorecidos.

La disposición adicional decimosexta se refiere a la puesta a disposición de los ciudadanos, en los términos legalmente establecidos de los contenidos digitales de las Administraciones Públicas de cuyos derechos de propiedad intelectual sean titulares o pertenezcan al dominio público.

La disposición adicional decimoséptima ofrece la posibilidad tanto a las personas físicas como jurídicas de poner a disposición del público los contenidos de las obras digitalizadas de las que sean titulares, con la finalidad de fomentar las nuevas tecnologías y la sociedad de la información entre los ciudadanos.

CAPÍTULO I

Medidas de impulso de la sociedad de la información

Artículo 1. Medidas de impulso de la factura electrónica y del uso de medios electrónicos en otras fases de los procesos de contratación.

1. La facturación electrónica en el marco de la contratación con el sector público estatal será obligatoria en los términos que se establezcan en la Ley Reguladora de la Contratación en el Sector Público y en su Normativa de Desarrollo.

A estos efectos, se entenderá que la factura electrónica es un documento electrónico que cumple con los requisitos legal y reglamentariamente exigibles a las facturas y que, además, garantiza la autenticidad de su origen y la integridad de su contenido, lo que impide el repudio de la factura por su emisor.

2. El Gobierno determinará el órgano competente de la Administración General del Estado que impulsará el empleo de la factura electrónica entre empresarios, profesionales y demás agentes del mercado, en particular, entre las pequeñas y medianas empresas y en las denominadas microempresas, con el fin de fomentar el desarrollo del comercio electrónico. Las Comunidades Autónomas, de acuerdo con las competencias que tengan reconocidas por sus Estatutos, colaborarán en coordinación con la Administración del Estado en el impulso del empleo de la factura electrónica.

El Gobierno, o en su caso las Comunidades Autónomas en el ámbito de sus competencias, establecerán, en un plazo máximo de nueve meses desde la entrada en vigor de esta Ley –o en el plazo que en su lugar establezca la Administración competente–, en coordinación con las Comunidades Autónomas –cuando no les corresponda la elaboración propia– y previa consulta a las asociaciones relevantes representativas de las entidades proveedoras de soluciones técnicas de facturación electrónica, a las asociaciones relevantes de usuarios de las mismas y a los colegios profesionales que agrupen a técnicos del sector de la Sociedad de la Información y de las Telecomunicaciones, un plan para la generalización del uso de la factura electrónica en España.

El citado Plan contendrá, entre otros, los criterios de accesibilidad y promoverá la interoperabilidad de las distintas soluciones de facturación electrónica. El Plan de la Administración General del Estado establecerá esquemas específicos de ayudas económicas para la implantación de la factura electrónica, en los cuales se contemplarán unos fondos generales para las Comunidades Autónomas que desarrollen su propio Plan para la generalización del uso de la factura electrónica, y serán estas últimas las que precisarán los destinos y condiciones de tramitación y concesión de las ayudas derivadas de estos fondos.

3. Los Ministerios de Industria, Turismo y Comercio y de Economía y Hacienda, teniendo en cuenta las competencias reconocidas a las Comunidades Autónomas, aprobarán, en un plazo máximo de 6 meses desde la entrada en vigor de esta Ley, las normas sobre formatos estructurados estándar de facturas electrónicas que sean necesarias para facilitar la interoperabilidad del sector público con el sector privado y favorecer y potenciar el tratamiento automatizado de las mismas. Estas normas no serán restrictivas y fomentarán que el sector público adopte los formatos de amplia implantación definidos por las organizaciones de estandarización globales pertinentes.

Los formatos estructurados de las facturas electrónicas permitirán su visualización y emisión en las distintas lenguas oficiales existentes, con la finalidad de garantizar los derechos de los usuarios.

4. Además, las diversas Administraciones Públicas promoverán en el ámbito de sus competencias y según su criterio la incorporación de la factura electrónica en las diferentes actuaciones públicas distintas de la contratación, en particular, en materia de justificación de ayudas y subvenciones.

5. Será de aplicación al tratamiento y conservación de los datos necesarios para la facturación electrónica lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal y sus normas de desarrollo.

Artículo 2. Obligación de disponer de un medio de interlocución telemática para la prestación de servicios al público de especial trascendencia económica.

1. Sin perjuicio de la utilización de otros medios de comunicación a distancia con los clientes, las empresas que presten servicios al público en general de especial trascendencia económica deberán facilitar a sus usuarios un medio de interlocución telemática que, mediante el uso de certificados reconocidos de firma electrónica, les permita la realización de, al menos, los siguientes trámites:

a) Contratación electrónica de servicios, suministros y bienes, la modificación y finalización o

rescisión de los correspondientes contratos, así como cualquier acto o negocio jurídico entre las partes, sin perjuicio de lo establecido en la normativa sectorial.

b) Consulta de sus datos de cliente, que incluirán información sobre su historial de facturación de, al menos, los últimos tres años y el contrato suscrito, incluidas las condiciones generales si las hubiere.

c) Presentación de quejas, incidencias, sugerencias y, en su caso, reclamaciones, garantizando la constancia de su presentación para el consumidor y asegurando una atención personal directa.

d) Ejercicio de sus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en los términos previstos en la normativa reguladora de protección de datos de carácter personal.

2. A los efectos de lo dispuesto en el apartado anterior, tendrán la consideración de empresas que presten servicios al público en general de especial trascendencia económica, las que agrupen a más de cien trabajadores o su volumen anual de operaciones, calculado conforme a lo establecido en la normativa del Impuesto sobre el Valor Añadido, exceda de 6.010.121,04 euros y que, en ambos casos, operen en los siguientes sectores económicos:

a) Servicios de comunicaciones electrónicas a consumidores, en los términos definidos en la Ley 32/2003, de 3 de noviembre, General de Telecomunicaciones.

b) Servicios financieros destinados a consumidores, que incluirán los servicios bancarios, de crédito o de pago, los servicios de inversión, las operaciones de seguros privados, los planes de pensiones y la actividad de mediación de seguros. En particular, se entenderá por:

1. Servicios bancarios, de crédito o de pago: las actividades relacionadas en el artículo 52 de la Ley 26/1988, de 29 de julio, sobre Disciplina e Intervención de las Entidades de Crédito.

2. Servicios de inversión: los definidos como tales en la Ley 24/1988, de 28 de julio, del Mercado de Valores.

3. Operaciones de seguros privados: las definidas en el artículo 3 del Texto Refundido de la Ley de Ordenación y Supervisión de los Seguros Privados, aprobado por Real Decreto Legislativo 6/2004, de 29 de octubre.

4. Planes de pensiones: los definidos en el artículo 1 del Texto Refundido de la Ley de Regulación de los Planes y Fondos de Pensiones, aprobado por Real Decreto Legislativo 1/2002, de 29 de noviembre.

5. Actividad de corredor de seguros: la definida en la Ley 26/2006, de 17 de julio, de Mediación en Seguros y Reaseguros Privados.

c) Servicios de suministro de agua a consumidores, definidos de acuerdo con la normativa específica.

d) Servicios de suministro de gas al por menor, de acuerdo con lo dispuesto en la Ley 34/1998, de 7 de octubre, del Sector de Hidrocarburos.

e) Servicios de suministro eléctrico a consumidores finales, de acuerdo con lo dispuesto en el título VIII de la Ley 54/1997, de 27 noviembre, del Sector Eléctrico.

f) Servicios de agencia de viajes, de acuerdo con lo dispuesto en el Real Decreto 271/1988, de 25 de marzo, por el que se regula el ejercicio de las actividades propias de las agencias de viajes.

g) Servicios de transporte de viajeros por carretera, ferrocarril, por vía marítima, o por vía aérea, de acuerdo con lo dispuesto en la normativa específica aplicable.

h) Actividades de comercio al por menor, en los términos fijados en el apartado 2 del artículo 1 de la Ley 7/1996, de 15 de enero, de Ordenación del Comercio Minorista y en su Normativa de Desarrollo, a las que serán de aplicación únicamente los apartados c) y d) del apartado 1 del presente artículo.

3. Excepcionalmente, el Gobierno o, en su caso, los órganos competentes de las Comunidades Autónomas podrán ampliar el ámbito de aplicación del apartado 1 del presente artículo a otras empresas diferentes de las previstas en la Ley, en aquellos casos en los que, por la naturaleza del servicio que presten, se considere que en el desarrollo de su actividad normal deban tener una interlocución telemática con sus clientes o usuarios.

En el plazo de un año desde la entrada en vigor de la obligación a que se refiere el apartado 1, el Gobierno analizará la aplicación del apartado 2 de este artículo a otras empresas con más de cien trabajadores o que tengan un volumen anual de operaciones, calculado conforme a lo establecido en la normativa del Impuesto sobre el Valor Añadido, superior a 6.010.212,04 euros, que en el desarrollo de su actividad normal, presten servicios en los que se considere que deban tener una interlocución telemática con sus clientes o usuarios.

Las Comunidades Autónomas con competencias exclusivas en las materias objeto de obligación

de comunicación telemática podrán modificar el ámbito y la intensidad de aplicación del apartado 1 del presente artículo en aquellos casos en que precisamente debido al desarrollo sectorial de sus competencias lo consideren oportuno.

Artículo 3. Ofertas públicas de contratación electrónica entre empresas.

1. A los efectos de este precepto se entiende por oferta pública de contratación electrónica entre empresas, aquel servicio de la sociedad de la información que consiste en un proceso enteramente electrónico abierto y limitado en el tiempo, por el que una empresa ofrece la posibilidad de comprar o vender un determinado tipo de productos a otras empresas de manera que la contratación final se adjudique a la propuesta mejor valorada.

2. Las ofertas públicas de contratación electrónica entre empresas que se adscriban al protocolo de transparencia descrito en el apartado 3 de este artículo podrán ostentar la denominación de «Oferta pública de contratación electrónica de transparencia garantizada».

3. Para que una oferta pública de contratación electrónica entre empresas sea calificada de «Oferta pública de contratación electrónica de transparencia garantizada» deberá responder a los siguientes requisitos mínimos:

a) La empresa adjudicadora que decida recurrir a una oferta pública de contratación electrónica hará mención de ello en el anuncio de licitación que se publicará en la página corporativa de la empresa de forma accesible y visible para el conjunto de las empresas o para algunas previamente seleccionadas.

En el anuncio de licitación se invitará a presentar ofertas en un plazo razonable a partir de la fecha de publicación del anuncio.

b) Las condiciones de la empresa adjudicadora incluirán, al menos, información sobre los elementos a cuyos valores se refiere la oferta pública de contratación electrónica, siempre que sean cuantificables y puedan ser expresados en cifras o porcentajes; en su caso, los límites de los valores que podrán presentarse, tal como resultan de las especificaciones del objeto del contrato; la información que se pondrá a disposición de los licitadores durante la oferta pública de contratación electrónica y el momento en que, en su caso, dispondrán de dicha información; la información pertinente sobre el desarrollo de la oferta pública de contratación electrónica; las condiciones en las que los licitadores podrán pujar, y, en particular, las diferencias mínimas que se exigirán, en su caso, para pujar; la información pertinente sobre el dispositivo electrónico utilizado y sobre las modalidades y especificaciones técnicas de conexión.

c) A lo largo del proceso de la oferta pública de contratación electrónica, la empresa adjudicadora comunicará a todos los licitadores como mínimo la información que les permita conocer en todo momento su respectiva clasificación. La empresa adjudicadora podrá, asimismo, comunicar otros datos relativos a otros precios o valores presentados. Los participantes únicamente podrán utilizar la información a la que se refiere este párrafo a fin de conocer su clasificación, sin que puedan proceder a su tratamiento para otra finalidad distinta de la señalada.

d) La empresa adjudicadora cerrará la oferta pública de contratación electrónica de conformidad con la fecha y hora fijadas previamente en el anuncio de licitación de la oferta pública de contratación.

e) Una vez concluido el proceso, la empresa informará a los participantes de la decisión adoptada.

4. El Gobierno promoverá que las empresas se adhieran a la calificación de «Oferta pública de contratación electrónica de transparencia garantizada» en sus relaciones comerciales.

CAPÍTULO II

Modificaciones legislativas para el impulso de la sociedad de la información y de las comunicaciones electrónicas

[...]

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera. Utilización de caracteres de las lenguas oficiales de España en el «.es».

La autoridad de asignación de los nombres de dominio de Internet bajo el código de país correspondiente a España («.es») adoptará las medidas que sean necesarias para asegurar que puedan asignarse nombres de dominio que contengan caracteres propios de las lenguas oficiales de España distintos de los incluidos en el alfabeto inglés en un plazo máximo de 3 meses desde la entrada en vigor de esta Ley.

Con carácter previo a que los mecanismos de reconocimiento de caracteres multilingües estén disponibles para la asignación de nombres de dominio bajo el código de país «.es», la autoridad de asignación dará publicidad a la posibilidad de solicitar nombres de dominio que contengan dichos

caracteres y establecerá con antelación suficiente un registro escalonado para los mismos. En este registro escalonado se dará preferencia a las solicitudes de nombres de dominio con caracteres multilingües que resulten equivalentes a nombres de dominio bajo el código de país «.es» previamente asignados, en los términos que determine la autoridad de asignación.

Segunda. Extensión de servicios de acceso a banda ancha.

El Gobierno, en colaboración con las Comunidades Autónomas, impulsará la extensión de la banda ancha con el fin de conseguir, antes del 31 de diciembre de 2008, una cobertura de servicio universal de conexión a banda ancha, para todos los ciudadanos, independientemente del tipo de tecnología utilizada en cada caso y de su ubicación geográfica.

El Gobierno analizará de manera continua y permanente las diferentes opciones tecnológicas y las condiciones de provisión de servicios de acceso a Internet de banda ancha para el conjunto de ciudadanos y empresas en España. En particular, se colaborará con los diferentes sectores relevantes interesados, a fin de que asesoren al Gobierno en la elaboración de un informe anual sobre la situación del uso de los servicios de acceso a Internet de banda ancha en España. Este informe será de carácter público y podrá elaborar recomendaciones para acelerar el despliegue de los citados servicios.

A efectos de realizar los análisis e informes mencionados en los párrafos anteriores el Ministerio de Industria, Turismo y Comercio podrá realizar los requerimientos de información generales o particularizados que sean necesarios en los términos previstos en la disposición adicional quinta de esta Ley.

Los análisis e informes mencionados deberán realizarse de forma territorializada por Comunidades Autónomas y se compartirán los datos en formato electrónico con las Administraciones que lo soliciten.

Tercera. Plan de mejora de los niveles de seguridad y confianza en Internet.

El Gobierno elaborará, en un plazo de seis meses, un Plan, tecnológicamente neutro, para la mejora de los niveles de seguridad y confianza en Internet, que incluirá directrices y medidas para aumentar la seguridad frente a las amenazas de Internet y proteger la privacidad «on line». Este plan se revisará periódicamente para poder responder al escenario de amenazas en continua evolución.

Cuarta. Requerimientos de información para fines estadísticos y de análisis.

1. La Secretaría de Estado de Telecomunicaciones y para la Sociedad de la Información, y los órganos estadísticos de las Comunidades Autónomas con competencias en materia de estadística, podrán requerir de los fabricantes de productos y proveedores de servicios referentes a las Tecnologías de la Información, a la Sociedad de la Información, a los contenidos digitales y al entretenimiento digital la información necesaria para el ejercicio de sus funciones para fines estadísticos y de análisis.

La Secretaría de Estado de Telecomunicaciones y para la Sociedad de la Información podrá dictar circulares que deberán ser publicadas en el «Boletín Oficial del Estado», en las cuales se expondrá de forma detallada y concreta el contenido de la información que se vaya a solicitar, especificando de manera justificada la función para cuyo desarrollo es precisa tal información y el uso que pretende hacerse de la misma.

No obstante lo señalado en el párrafo precedente, el Ministerio de Industria, Turismo y Comercio podrá en todo caso realizar requerimientos de información particularizados sin necesidad de que previamente se dicte una circular de carácter general.

La Secretaría de Estado de Telecomunicaciones y para la Sociedad de la Información podrá realizar las inspecciones que considere necesarias con el fin de confirmar la veracidad de la información que en cumplimiento de los citados requerimientos le sea aportada.

Los datos e informaciones obtenidos por la Secretaría de Estado de Telecomunicaciones y para la Sociedad de la Información en el desempeño de sus funciones, que tengan carácter confidencial por tratarse de materias protegidas por el secreto comercial, industrial o estadístico, sólo podrán ser cedidos a la Administración General del Estado y a las Comunidades Autónomas en el ámbito de sus competencias. El personal de dichas Administraciones Públicas que tenga conocimiento de estos datos estará obligado a mantener el debido secreto y sigilo respecto de los mismos.

Las entidades que deben suministrar esos datos e informaciones podrán indicar, de forma justificada, qué parte de los mismos consideran de trascendencia comercial o industrial, cuya difusión podría perjudicarles, a los efectos de que sea declarada su confidencialidad respecto de cualesquiera personas o entidades que no sean la propia Secretaría de Estado de Telecomunicaciones y para la Sociedad de la Información, la Administración General del Estado o las Comunidades Autónomas, previa la oportuna justificación. La Secretaría de Estado de Telecomunicaciones y para la Sociedad de la Información decidirá, de forma motivada, sobre la información que, según la legislación vigente, esté exceptuada del secreto comercial o industrial y sobre la amparada por la confidencialidad.

2. Son infracciones de la obligación de cumplir los requerimientos de información establecida en el apartado anterior las conductas que se tipifican en los apartados siguientes.

Las infracciones establecidas en la presente disposición adicional se entenderán sin perjuicio de las responsabilidades civiles, penales o de otro orden en que puedan incurrir los titulares de las entidades que desarrollan las actividades a que se refieren.

3. Las infracciones administrativas tipificadas en los apartados siguientes se clasifican en muy graves, graves y leves.

4. Son infracciones muy graves:

a) La negativa reiterada a facilitar a la Secretaría de Estado de Telecomunicaciones y para la Sociedad de la Información la información que se reclame de acuerdo con lo previsto en la presente Ley.

b) Facilitar intencionadamente a la Secretaría de Estado de Telecomunicaciones y para la Sociedad de la Información datos falsos.

5. Son infracciones graves:

La negativa expresa a facilitar a la Secretaría de Estado de Telecomunicaciones y para la Sociedad de la Información la información que se reclame de acuerdo con lo previsto en la presente Ley.

6. Son infracciones leves:

No facilitar a la Secretaría de Estado de Telecomunicaciones y para la Sociedad de la Información los datos requeridos o retrasar injustificadamente su aportación cuando resulte exigible.

7. Por la comisión de las infracciones señaladas en los apartados anteriores, se impondrán las siguientes sanciones:

a) Por la comisión de infracciones muy graves tipificadas en el apartado 4, multa desde 25.000 euros hasta 50.000 euros.

b) Por la comisión de infracciones graves tipificadas en el apartado 5, multa desde 5.000 euros hasta 25.000 euros.

c) Por la comisión de infracciones leves tipificadas en el apartado 6, multa de hasta 5.000 euros.

En todo caso, la cuantía de la sanción que se imponga, dentro de los límites indicados, se graduará teniendo en cuenta, además de lo previsto en el artículo 131.3 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, lo siguiente:

a) La gravedad de las infracciones cometidas anteriormente por el sujeto al que se sanciona.

b) La repercusión social de las infracciones.

c) El beneficio que haya reportado al infractor el hecho objeto de la infracción.

d) El daño causado.

Las sanciones impuestas por infracciones muy graves podrán ser publicadas en el «Boletín Oficial del Estado» una vez que la resolución sancionadora tenga carácter firme.

8. La competencia para la imposición de las sanciones muy graves corresponderá al Ministro de Industria, Turismo y Comercio y la imposición de sanciones graves y leves al Secretario de Estado de Telecomunicaciones y para la Sociedad de la Información.

El ejercicio de la potestad sancionadora se sujetará al procedimiento aplicable, con carácter general, a la actuación de las Administraciones Públicas.

9. Las estadísticas públicas que elabore la Secretaría de Estado de Telecomunicaciones y para la Sociedad de la Información relativas a personas físicas ofrecerán sus datos desagregados por sexo, considerando, si ello resultase conveniente, otras variables relacionadas con el sexo para facilitar la evaluación del impacto de género y la mejora en la efectividad del principio de igualdad entre mujeres y hombres.

10. En caso de que la información recabada en ejercicio de las funciones establecidas en esta disposición adicional contuviera datos de carácter personal será de aplicación lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal y en su normativa de desarrollo.

Quinta. Canalizaciones para el despliegue de redes de comunicaciones electrónicas en carreteras e infraestructuras ferroviarias de competencia estatal.

1. Los proyectos de obras de construcción de nuevas carreteras o de nuevas líneas de ferrocarril

que vayan a formar parte de las redes de interés general deberán prever, de acuerdo con lo que se determine reglamentariamente, la instalación de canalizaciones que permitan el despliegue a lo largo de las mismas de redes de comunicaciones electrónicas. Dichas canalizaciones deberán ponerse a disposición de los operadores de redes y servicios de comunicaciones electrónicas interesados en condiciones equitativas, no discriminatorias, neutrales y orientadas a costes.

Las condiciones de acceso se negociarán de mutuo acuerdo entre las partes. A falta de acuerdo, estas condiciones se establecerán mediante resolución de la Comisión del Mercado de las Telecomunicaciones.

En las mismas condiciones deberá preverse igualmente la facilitación de instalaciones para asegurar la cobertura de comunicaciones móviles en todo el recorrido, incluyendo los terrenos para la instalación de estaciones base, espacios para la instalación de los repetidores o dispositivos radiantes necesarios para garantizar la cobertura en túneles y el acceso a fuentes de energía eléctrica.

2. Sin perjuicio de la notificación a la que se refiere el artículo 6 de la Ley 32/2003, de 3 de noviembre, General de Telecomunicaciones, los organismos públicos responsables de la administración de las carreteras y líneas de ferrocarril de competencia estatal y las sociedades estatales que tengan encomendada su explotación podrán explotar las canalizaciones o establecer y explotar las redes de telecomunicaciones que discurran por las citadas infraestructuras de transporte en los términos previstos en la citada Ley General de Telecomunicaciones, garantizando el acceso de los restantes operadores públicos y privados a las mismas en condiciones de igualdad y neutralidad.

3. Los Ministros de Fomento y de Industria, Turismo y Comercio desarrollarán conjuntamente, en un plazo no superior a seis meses, lo establecido en esta disposición y determinarán los supuestos en que, en función del itinerario, la dimensión y demás circunstancias específicas de las nuevas carreteras o de las nuevas líneas de ferrocarril, los proyectos de obras de construcción deberán prever las canalizaciones o instalaciones a que se refiere el apartado primero.

Sexta. Base de datos sobre servicios de la sociedad de la información y servicios de comunicaciones electrónicas en España.

Con el fin de mejorar el diseño, ejecución y seguimiento de políticas relativas a la sociedad de la información, el Ministerio de Industria, Turismo y Comercio elaborará, en colaboración con las Comunidades Autónomas, una base de datos actualizada sobre los servicios de la sociedad de la información y servicios de comunicaciones electrónicas en España. Esta base de datos será sectorizada como mínimo por ámbitos territoriales de Comunidad Autónoma y los datos serán compartidos con las Administraciones que lo soliciten.

A los efectos de lo dispuesto en el párrafo anterior, el Ministerio de Industria, Turismo y Comercio podrá realizar los requerimientos de información generales o particularizados que sean necesarios en los términos previstos en la disposición adicional quinta de esta Ley.

El contenido y alcance de la base de datos referida en el párrafo primero de esta disposición adicional serán regulados mediante Orden del Ministro de Industria, Turismo y Comercio.

En lo que respecta a servicios de la sociedad de la información relativos a administración electrónica corresponderá al Ministerio de Administraciones Públicas, en colaboración con el Ministerio de Industria, Turismo y Comercio y con las Comunidades Autónomas, la regulación, elaboración y mantenimiento del correspondiente catálogo.

Séptima. Agencia Estatal de Radiocomunicaciones.

Se da nueva redacción al apartado 13 del artículo 47 de la Ley 32/2003, de 3 de noviembre, General de Telecomunicaciones, que queda redactado de la siguiente forma:

> «La constitución efectiva de la Agencia tendrá lugar en el momento y con los plazos que señale el Real Decreto de aprobación de su Estatuto. En el citado real decreto se determinarán los órganos y servicios en que se estructurará la Agencia».

Octava. Sede de la Comisión del Mercado de las Telecomunicaciones.

Se modifica el apartado 13 del artículo 48 de la Ley 32/2003, de 3 de noviembre, General de Telecomunicaciones, que queda redactado en los siguientes términos:

> «13. La Comisión tendrá su sede en Barcelona y dispondrá de su propio patrimonio, independiente del patrimonio del Estado».

[...]

Undécima. Acceso de las personas con discapacidad a las tecnologías de la Sociedad de la Información.

Las Administraciones Públicas, en el ámbito de sus respectivas competencias, promoverán el im-

pulso, el desarrollo y la aplicación de los estándares de accesibilidad para personas con discapacidad y diseño para todos, en todos los elementos y procesos basados en las nuevas tecnologías de la Sociedad de la Información.

Duodécima. Lenguas Oficiales.

Las Administraciones Públicas deberán fomentar el pluralismo lingüístico en la utilización de las nuevas tecnologías de la Sociedad de la Información, en particular en los ámbitos territoriales en que existan lenguas propias.

Decimotercera. Regulación de los instrumentos telemáticos utilizados por los profesionales que elaboren proyectos e informes incorporados a procedimientos tramitados por las Administraciones.

Las Administraciones Públicas regularán los instrumentos telemáticos necesarios para ser utilizados por los profesionales debidamente colegiados que elaboren y preparen proyectos e informes que deben incorporarse preceptivamente en los procedimientos que tramiten los órganos administrativos.

Decimocuarta. Transferencia tecnológica a la sociedad.

El Centro Nacional de Referencia de Aplicación de las Tecnologías de Información y Comunicación (CENATIC), en colaboración con los centros autonómicos de referencia y con el Centro de Transferencia de Tecnología entre Administraciones Públicas de la Administración General del Estado, se encargará de la puesta en valor y difusión entre entidades privadas y la ciudadanía en general, de todas aquellas aplicaciones que sean declaradas de fuentes abiertas por las administraciones públicas, haciendo llegar a los autores o comunidades de desarrollo cualquier mejora o aportación que sea realizada sobre las mismas.

Asimismo, el CENATIC se encargará del asesoramiento general sobre los aspectos jurídicos, tecnológicos y metodológicos más adecuados para la liberación del «software» y conocimiento.

Decimoquinta. Fomento a la participación ciudadana en la sociedad de la información.

Con el objeto de fomentar la presencia de la ciudadanía y de las entidades privadas sin ánimo de lucro y garantizar el pluralismo, la libertad de expresión y la participación ciudadana en la sociedad de la información, se establecerán medios de apoyo y líneas de financiación para el desarrollo de servicios de la sociedad de la información sin finalidad lucrativa que, promovidos por entidades ciudadanas, fomenten los valores democráticos y la participación ciudadana, atiendan al interés general o presten servicio a comunidades y grupos sociales desfavorecidos.

Decimosexta. Contenidos digitales de titularidad pública para su puesta a disposición de la sociedad.

Siempre que por su naturaleza no perjudique al normal funcionamiento de la Administración, ni afecte al interés público o al interés general, los contenidos digitales o digitalizados de que dispongan las Administraciones Públicas, cuyos derechos de propiedad intelectual le pertenezcan sin restricciones o sean de dominio público, serán puestos a disposición del público, en los términos legalmente establecidos, de forma telemática sin restricciones tecnológicas, para su uso consistente en el estudio, copia o redistribución, siempre que las obras utilizadas de acuerdo con lo anteriormente señalado citen al autor y se distribuyan en los mismos términos.

Decimoséptima. Cesión de contenidos para su puesta a disposición de la sociedad.

Las personas físicas o jurídicas podrán ceder sus derechos de explotación sobre obras para que una copia digitalizada de las mismas pueda ser puesta a disposición del público de forma telemática, sin restricciones tecnológicas o metodológicas, y libres para ser usados con cualquier propósito, estudiados, copiados, modificados y redistribuidos, siempre que las obras derivadas se distribuyan en los mismos términos.

Decimoctava. Televisión de proximidad sin ánimo de lucro.

1. El Ministerio de Industria, Turismo y Comercio, a través de la Secretaría de Estado de Telecomunicaciones y para la Sociedad de la Información, mediante Resolución del Secretario de Estado, planificará frecuencias para la gestión indirecta del servicio de televisión local de proximidad por parte de entidades sin ánimo de lucro que se encontraran habilitadas para emitir al amparo de la Disposición Transitoria Primera de la Ley 41/1995, de 22 de diciembre, de Televisión Local por Ondas Terrestres, siempre que se disponga de frecuencias para ello.

Tienen la consideración de servicios de difusión de televisión de proximidad aquéllos sin finalidad comercial que, utilizando las frecuencias que en razón de su uso por servicios próximos no estén disponibles para servicios de difusión de televisión comercialmente viables, están dirigidos a comunidades en razón de un interés cultural, educativo, étnico o social.

El canal de televisión difundido lo será siempre en abierto. Su programación consistirá en conteni-

dos originales vinculados con la zona y comunidad a la que vayan dirigidos y no podrá incluir publicidad ni televenta, si bien se admitirá el patrocinio de sus programas.

La entidad responsable del servicio de televisión local de proximidad no podrá ser titular directa o indirectamente de ninguna concesión de televisión de cualquier cobertura otorgada por la Administración que corresponda.

2. Corresponde al Gobierno aprobar el Reglamento General de Prestación del Servicio, con carácter de norma básica, y el Reglamento Técnico, en el que se establezca el procedimiento para la planificación de las frecuencias destinadas a servicios de difusión de televisión de proximidad, atendiendo entre otros extremos a las necesidades de cobertura, población y características propias de este servicio.

Dicho Reglamento establecerá las condiciones técnicas que deberán reunir las frecuencias destinadas a estos servicios, la extensión máxima de la zona de servicio, la determinación concreta de las potencias de emisión, características y uso compartido del múltiplex asignado para la prestación del servicio y el procedimiento por el que las Comunidades Autónomas solicitarán la reserva de frecuencias para estos servicios, así como el procedimiento de asignación por parte de la Agencia Estatal de Radiocomunicaciones.

La planificación del espectro para la televisión de proximidad no será prioritaria con respecto a otros servicios planificados o planificables.

3. Será de aplicación a estas televisiones lo dispuesto en la Ley 25/1994, de 12 de julio, por la que se incorpora al ordenamiento jurídico español la Directiva 89/552/CEE, sobre la coordinación de disposiciones legales, reglamentarias y administrativas de los Estados miembros, relativas al ejercicio de actividades de radiodifusión televisiva, y lo previsto en los artículos 1, 2, 6, apartados 2 y 3 del artículo 9, 10, 11, 15, 18, 20, 21, 22 y apartado 4 de la disposición transitoria segunda de la Ley 41/1995, de 22 de diciembre, de Televisión Local por Ondas Terrestres. Igualmente les será de aplicación lo dispuesto en la Disposición Adicional Trigésima de la Ley 62/2003, de 30 de diciembre, de Medidas Fiscales, Administrativas y del Orden Social.

4. Las Comunidades Autónomas adjudicarán las correspondientes concesiones para la prestación de servicios de televisión de proximidad, de acuerdo con el Reglamento General de Prestación del Servicio y su Normativa.

5. Las concesiones para la prestación de servicios de difusión de radio y televisión de proximidad se otorgarán por un plazo de cinco años y podrán ser renovadas hasta en tres ocasiones, siempre que su actividad no perjudique la recepción de los servicios de difusión legalmente habilitados que coincidan total o parcialmente con su zona de cobertura.

Estas concesiones obligan a la explotación directa del servicio y serán intransferibles.

6. Las concesiones para la prestación de servicios de televisión de proximidad se extinguirán, además de por alguna de las causas generales previstas en el artículo 15 de la Ley 41/1995, de 22 de diciembre, de Televisión Local por Ondas Terrestres, por extinción de la personalidad jurídica de su titular y por su revocación.

7. Serán causas de revocación de la concesión la utilización de las mismas para la difusión de servicios comerciales y la modificación de las condiciones de planificación del espectro radioeléctrico sin que exista una frecuencia alternativa.

[...]

Vigésima. Regulación del juego.

El Gobierno presentará un Proyecto de Ley para regular las actividades de juego y apuestas, en particular las realizadas a través de sistemas interactivos basados en comunicaciones electrónicas, que atenderá a los siguientes principios:

1. Asegurar la compatibilidad de la nueva regulación con la normativa aplicable a otros ámbitos vinculados a la prestación de este tipo de servicios, y, en especial, a la normativa de protección de los menores, de la juventud, de grupos especialmente sensibles de usuarios así como de los consumidores en general, además del ámbito de protección de datos de carácter personal y de servicios de la Sociedad de la Información.

2. Establecer una regulación sobre la explotación de actividades de juego por sistemas interactivos de acuerdo con la normativa y los principios generales del derecho comunitario.

3. Articular un sistema de control sobre los servicios de juego y apuestas por sistemas interactivos que garantice unas condiciones de mercado plenamente seguras y equitativas para los operadores de tales sistemas así como unos adecuados niveles de protección de los usuarios. En particular, deberá

regular la actividad de aquellos operadores que ya cuenten con una autorización para la presentación de los mencionados servicios otorgada por las autoridades de cualquiera de los Estados miembros de la Unión Europea.

4. Establecer un sistema de tributación sobre los servicios de juego y apuestas por sistemas interactivos atendiendo al origen de las operaciones objeto de tributación. La regulación deberá igualmente prever un sistema de distribución de la tributación obtenida como consecuencia de la explotación de servicios de juego y apuestas por medios electrónicos en España entre la Administración Estatal y las Comunidades Autónomas, teniendo en cuenta la especificidad fiscal de los regímenes forales.

5. La actividad de juego y apuestas a través de sistemas interactivos basados en comunicaciones electrónicas sólo podrá ejercerse por aquellos operadores autorizados para ello por la Administración Pública competente, mediante la concesión de una autorización tras el cumplimiento de las condiciones y requisitos que se establezcan. Quien no disponga de esta autorización no podrá realizar actividad alguna relacionada con los juegos y apuestas interactivos. En particular, se establecerán las medidas necesarias para impedir la realización de publicidad por cualquier medio así como la prohibición de utilizar cualquier medio de pago existente en España. Por otra parte, se sancionará de conformidad con la legislación de represión del contrabando la realización de actividades de juego y apuestas a través de sistemas interactivos sin contar con la autorización pertinente.

6. La competencia para la ordenación de las actividades de juegos y apuestas realizadas a través de sistemas interactivos corresponderá a la Administración General del Estado cuando su ámbito sea el conjunto del territorio nacional o abarque más de una Comunidad Autónoma.

[...]

DISPOSICIONES FINALES

Primera. Fundamento constitucional.

1. Tienen el carácter de legislación básica los siguientes preceptos de esta Ley:

a) Los apartados 2, 3 y 5 del artículo 1 y los artículos 2 y 6, que se dictan al amparo de lo dispuesto en el apartado 13º del artículo 149.1 de la Constitución.

b) Los apartados 1 y 4 del artículo 1, la disposición adicional duodécima y la disposición adicional decimotercera, que se dictan al amparo de lo dispuesto en el artículo 149.1.18ª de la Constitución.

c) La disposición adicional undécima, que se dicta al amparo de lo dispuesto en el artículo 149.1.1ª y 18ª de la Constitución.

d) La disposición adicional decimoquinta, que se dicta al amparo de lo dispuesto en el artículo 149.1.1ª de la Constitución.

2. Los artículos 3, 4 y 5 de esta Ley se dictan al amparo de lo dispuesto en el artículo 149.1.6ª, 8ª y 21ª de la Constitución, sin perjuicio de las competencias que ostenten las Comunidades Autónomas.

3. Los artículos 7 y 8 y las disposiciones adicionales primera, segunda, tercera, cuarta, quinta, sexta, séptima, octava y decimocuarta de esta Ley se dictan al amparo de lo dispuesto en el artículo 149.1.21ª de la Constitución.

4. Las disposiciones adicionales novena y décima de esta Ley se dictan al amparo de lo dispuesto en el artículo 149.1.6ª y 8ª de la Constitución.

5. Las disposiciones adicionales decimosexta y decimoséptima de esta Ley se dictan al amparo de lo dispuesto en el artículo 149.1.9ª de la Constitución.

[...]

D) Inversiones Extranjeras y blanqueo de capitales

§ 13 LEY 18/1992, DE 1 JULIO. ESTABLECE DETERMINADAS NORMAS EN MATERIA DE INVERSIONES EXTRANJERAS EN ESPAÑA

(BOE núm. 159, de 3 julio [RCL 1992, 1502])

⇒ Texto vigente hasta el 24 de mayo de 1999, fecha de entrada en vigor del Real Decreto 664/1999, de 23 de abril sobre inversiones exteriores).

PARTE EXPOSITIVA

La Directiva del Consejo de la CEE (88/361/CEE), de 24 de junio de 1988, para la aplicación del artículo 67 del Tratado constitutivo de la Comunidad Económica Europea, liberaliza los movimientos de capitales que tengan lugar entre personas residentes en los Estados miembros, siendo esta liberalización obviamente aplicable a las inversiones extranjeras.

Por su parte el Real Decreto 1816/1991, de 20 de diciembre, sobre Transacciones Económicas con el exterior, en base a lo dispuesto en el artículo 2 de la Ley 40/1979, de 10 de diciembre, sobre Régimen Jurídico de Control de Cambios, y atendiendo a lo señalado en la Directiva 88/361/CEE antes mencionada, ha liberalizado los actos, negocios, transacciones y operaciones de toda índole que supongan, o de cuyo cumplimiento se deriven o puedan derivarse, cobros o pagos entre residentes y no residentes o transferencias al o del exterior, así como dichos cobros y pagos exteriores, efectuados bien directamente, bien por compensación y las transferencias del o al exterior.

La obligación de transponer a nuestro ordenamiento jurídico el contenido de la indicada Directiva, así como el nuevo contexto de libertad de movimientos de capital implantado en virtud del Real Decreto 1816/1991, hacen necesario adaptar la normativa en vigor sobre inversiones extranjeras en España constituida por el Real Decreto Legislativo 1265/1986, de 27 de junio, desarrollado por el Real Decreto 2077/1986, de 25 de septiembre. Dicha necesidad de adaptación afecta, entre otros extremos, a la calificación del inversor extranjero, que en el Real Decreto Legislativo citado está basada en la nacionalidad del sujeto inversor y en la localización, dentro o fuera de España, de los medios con que se efectúa la inversión, mientras que en la normativa de la CEE recae en la residencia del sujeto inversor.

Por otra parte, la existencia de una norma de rango legal, que con carácter general regula las transacciones económicas con el exterior, como es la Ley 40/1979, de 10 de diciembre, constituye fundamento suficiente en materia de inversiones extranjeras, siendo innecesario que la norma específica que regule las mismas tenga igualmente rango de ley, siendo además de destacar que la mayoría de los Estados miembros de la CEE regulan esta materia mediante disposiciones con rango inferior a ley.

Por tales razones se estima conveniente derogar el Real Decreto Legislativo 1265/1986, y regular las materias específicas relativas a inversiones extranjeras en España mediante normas con rango de Real Decreto, que tengan su apoyatura en la Ley 40/1979, de 10 de diciembre.

Único.

1. A efectos de las inversiones extranjeras en España constituyen sectores con regulación específica en materia de derecho de establecimiento los siguientes:

Juego.

Actividades directamente relacionadas con la defensa nacional.

Televisión.

Radio.

Transporte Aéreo.

2. Lo anterior no será de aplicación a los residentes en un Estado miembro de la Comunidad

Económica Europea, salvo por lo que se refiere a las actividades de producción o comercio de armas o relativas a materias de defensa nacional.

3. Reglamentariamente se podrá establecer un régimen especial en relación con el desarrollo por extranjeros de actividades que participen, incluso a título personal, en el ejercicio de autoridad pública. Asimismo, se podrá establecer reglamentariamente un régimen especial en relación con el régimen de extranjeros por razones de orden público, seguridad y salud pública.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Queda derogada la Ley de Inversiones Extranjeras en España cuyo texto articulado fue aprobado por el Real Decreto Legislativo 1265/1986, de 27 de junio.

DISPOSICIÓN FINAL

La presente Ley entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Boletín Oficial del Estado».

§ 14 REAL DECRETO 664/1999, DE 23 ABRIL. RÉGIMEN JURÍDICO DE LAS INVERSIONES EXTERIORES

(BOE núm. 106, de 4 mayo [RCL 1999, 1137])

El Tratado de la Unión Europea (Tratado de Maastricht) proclama la plena libertad de los movimientos de capital, elevando, a rango de Tratado, lo que ya reconocía la Directiva 88/361/CEE, de 24 de junio, para la aplicación del artículo 67 del Tratado constitutivo de la Comunidad Económica Europea. De esta forma se logra una equiparación con las restantes libertades comunitarias básicas. A mayor abundamiento, el artículo 73 B del Tratado constitutivo de la Comunidad Europea no sólo prohíbe las restricciones a los movimientos de capitales y a los pagos entre Estados miembros, sino también entre éstos y terceros países.

Al mismo tiempo el propio Tratado, en su artículo 73.D, reconoce la facultad de los Estados miembros para establecer o mantener requisitos administrativos sobre las operaciones liberalizadas. Ello tiene dos fines fundamentales: posibilitar, por una parte, el conocimiento administrativo, estadístico o económico de tales operaciones, y, por otra, admitir la adopción de medidas justificadas por razones de orden público y seguridad pública.

Ambos aspectos constituyen, en consecuencia, la finalidad de la norma que ahora se presenta. Así, en primer lugar, el conocimiento de las inversiones exteriores se posibilita, con carácter general, a través de un mecanismo de declaración «ex post» de operaciones. Ahora bien, para determinados supuestos de inversiones relacionadas con territorios o países que, conforme a lo previsto en la normativa vigente, sean considerados paraísos fiscales, además, y con carácter especial, se exige también una declaración previa a la realización de la inversión.

En segundo lugar, la adopción de medidas por razones de orden y seguridad públicas se articula en torno a la posibilidad de suspensión del régimen de liberalización, estableciendo el control previo de las inversiones.

Hasta el momento presente, la legislación española vigente en materia de movimientos de capitales, y, en particular, de inversiones exteriores se contenía, en lo que es control económico de los movimientos de capitales, en dos normas básicas. De una parte, en el Real Decreto 671/1992, de 2 de julio, sobre inversiones extranjeras en España. De otra, en el Real Decreto 672/1992, de 2 de julio, sobre inversiones españolas en el exterior.

Ambas normas han formado parte del «régimen administrativo de control de cambios», y han coexistido con un conjunto de disposiciones especiales establecidas en normas sectoriales, muy en particular, en los denominados sectores específicos. Todo ello ha venido generando una superposición de controles y una convivencia competencial entre el Ministerio de Economía y Hacienda y otros Departamentos sectoriales, carente de justificación en la actualidad en un entorno de libertad de movimientos de capitales, desde el punto de vista de las facultades del Departamento económico.

Adicionalmente, los dos Reales Decretos antes mencionados tuvieron por finalidad incorporar plenamente al ordenamiento interno las previsiones comunitarias contenidas en la Directiva 88/361, del Consejo de la Comunidad Europea, de 24 de junio. Esta disposición se ha visto superada, como ya se citó –aunque no derogada expresamente– por el Tratado de Maastricht cuyas previsiones sobre libertad de movimientos de capital pivotan en torno a un sistema, caracterizado por la ausencia de controles administrativos de carácter previo, salvo cuando se operen en virtud de las cláusulas de salvaguardia.

Por tanto, para garantizar una completa adecuación de nuestro ordenamiento interno a las nuevas previsiones comunitarias de los Tratados se adopta el presente Real Decreto. La habilitación, teniendo en cuenta las previsiones de la Ley 18/1992, de 1 de julio, por la que se establecen determinadas normas en materia de inversiones extranjeras en España, se incardina en el artículo 2 de la Ley 40/1979, de 10 de diciembre, sobre Régimen Jurídico de Control de Cambios.

Ahora bien, la norma presente, teniendo en cuenta las previsiones contenidas en la citada Ley 18/1992, así como las numerosas disposiciones sectoriales en materia de controles a las inversiones extranjeras, acaba con la situación de superposición normativa y de competencias administrativas entre el Ministerio de Economía y Hacienda y otros Departamentos sectoriales, e, incluso, con autoridades autonómicas.

En atención a dicha filosofía de superar la superposición legal y competencial, el presente Real Decreto establece, con carácter general, la libertad de movimientos de capitales, en la faceta de inversiones, tanto extranjeras en España, como españolas en el exterior. Esta decisión, desde el punto de vista formal, se traduce en la regulación en una única disposición de todo el ámbito material antes señalado.

La decisión normativa anterior trae consigo, entre otras, las consecuencias siguientes:

a) Se establece un trámite administrativo de declaración «ex post» de las inversiones con una finalidad administrativa, económica y estadística. No obstante, en determinados supuestos de inversiones procedentes o con destino a territorios o países calificados por nuestras disposiciones vigentes como paraísos fiscales, se exige, además de la declaración antes citada, una con carácter previo.

Como ya se ha señalado, el artículo 73.D del Tratado constitutivo de la Comunidad Europea ampara el establecimiento de determinadas obligaciones de información administrativa. Así, la finalidad primordial del presente Real Decreto es establecer procedimientos de declaración «a posteriori» de inversiones exteriores a efectos de información administrativa, económica y estadística y ello al servicio del objetivo de promoción y seguimiento de la inversión, que la Administración tiene asignado.

b) La competencia del Ministro de Economía y Hacienda en la materia se incardina en las circunstancias antes expuestas.

c) Lo anterior también se traduce en que si la inversión exterior se efectúa en el ámbito de una norma sectorial especial, y, más en particular, en aquellos sectores con regulación especial, la operación deberá superar el requisito administrativo que la disposición sectorial en cuestión establezca ante los órganos competentes, ya sean estatales o autonómicos.

d) Ahora bien, una vez cumplidas las prescripciones especiales hay que observar, a los efectos antes enumerados, las previsiones del presente Real Decreto.

A continuación, en el capítulo I se precisa el régimen de las inversiones extranjeras en España, en sus aspectos subjetivo y objetivo, así como el sistema de declaración general «ex post», suprimiéndose los hasta ahora vigentes procedimientos de verificación y autorización previas. Debe destacarse este último aspecto en el que se establece un principio general de declaración por el titular no residente, si bien se acompaña con un conjunto de reglas especiales, atendiendo al tipo de inversiones. En este sentido debe señalarse que se opta por la supresión de las categorías tradicionales en que se clasifican las inversiones. Lo único importante es que determinadas operaciones se consideran inversiones exteriores a efectos de su declaración al Registro de Inversiones. Ciertamente, otras operaciones no recogidas también son inversiones exteriores, pero su falta de inclusión determina su no consideración a efectos de declaración. Debe insistirse en que la finalidad de tal declaración no es otra que la explotación de dicho Registro mediante el análisis y evaluación de toda la información disponible a efectos administrativos, estadísticos o económicos y de promoción de las inversiones exteriores.

De modo similar se encara en el Capítulo II el régimen sobre inversiones españolas en el exterior, donde se guarda un cierto paralelismo, excepto con el aspecto formal de la declaración, ya que aquí corresponde declarar al inversor residente.

Finalmente, concluye la norma con un Capítulo III sobre «Disposiciones comunes» en materia de supervisión administrativa, redefinición de las funciones de la Junta de Inversiones Exteriores y reglas sobre declaración de cambio de domicilio o residencia.

Ahora bien, los preceptos más destacables son los artículos 10 y 11. En el primero de ellos se establece la segunda opción normativa más importante, además de la de declaración de libertad general, y que tiene que ver con la posibilidad, amparada en el Tratado Constitutivo de la Comunidad Europea, de suspender el régimen de liberalización en los supuestos delimitados en las disposiciones antes citadas. En este caso excepcional es donde la disposición establece un control previo de las inversiones, que se traduce en la necesidad de obtener autorización del Consejo de Ministros, que será a propuesta del Ministro de Economía y Hacienda y del Departamento afectado. Por tanto se prevé un control tanto económico como sectorial de las inversiones.

Es en el artículo 11 del presente Real Decreto donde ya se hace uso de la posibilidad de suspender el régimen general de inversiones extranjeras en actividades directamente relacionadas con la defensa nacional. Las especiales características de este importante sector de actividades hacen necesario proceder de esta manera. Por tanto y como única excepción, las inversiones extranjeras en España en empresas dedicadas a actividades relacionadas con la Defensa Nacional deberán obtener la previa autorización del Consejo de Ministros.

En su virtud, a propuesta del Vicepresidente Segundo del Gobierno y Ministro de Economía y Hacienda, previa aprobación del Ministro de Administraciones Públicas, de acuerdo con el Consejo

de Estado, y previa deliberación del Consejo de Ministros en su reunión del día 23 de abril de 1999, dispongo:

Artículo 1. Objeto.

1. En el presente Real Decreto se establece el régimen jurídico de las inversiones extranjeras en España y de las españolas en el exterior, quedando liberalizadas las citadas inversiones, así como su liquidación, independientemente del acto de disposición por el que se realicen, siempre que se ajusten a lo dispuesto en el presente Real Decreto y sus normas de desarrollo.

2. Las disposiciones contenidas en el presente Real Decreto se entenderán sin perjuicio de los regímenes especiales que afecten a las inversiones extranjeras en España establecidos en legislaciones sectoriales específicas, y, en particular, en materia de transporte aéreo, radio, minerales y materias primas minerales de interés estratégico y derechos mineros, televisión, juego, telecomunicaciones, seguridad privada, fabricación, comercio o distribución de armas y explosivos de uso civil y actividades relacionadas con la Defensa Nacional.

En los supuestos anteriores, las inversiones se ajustarán a los requisitos exigidos por los órganos administrativos competentes fijados en dichas normas. Una vez cumplidos los requisitos dispuestos en la mencionada legislación sectorial, deberá estarse a lo previsto en el presente Real Decreto.

3. Con independencia de la clase de aportación en que se materialicen las inversiones exteriores, los cobros y pagos derivados de las reguladas por el presente Real Decreto se efectuarán conforme a los procedimientos establecidos en el Real Decreto 1816/1991, de 20 de diciembre, sobre transacciones económicas con el exterior y sus disposiciones de desarrollo.

4. A los efectos del presente Real Decreto, las condiciones de residente o no residente se acreditarán como se precisa en los apartados 3 y 4, respectivamente, del artículo 2 del citado Real Decreto 1816/1991.

CAPÍTULO I

Régimen de las inversiones extranjeras en España

Artículo 2. Sujetos de la inversión extranjera.

1. Pueden ser titulares de inversiones extranjeras en España:

a) Las personas físicas no residentes en España, entendiéndose por tales los españoles o extranjeros, domiciliados en el extranjero o que tengan allí su residencia principal.

b) Las personas jurídicas domiciliadas en el extranjero, así como las entidades públicas de soberanía extranjera.

2. Las personas físicas de nacionalidad española y las personas jurídicas domiciliadas en España se presumirán residentes en España salvo prueba en contrario.

Artículo 3. Objeto de las inversiones extranjeras.

Las inversiones extranjeras en España, a los efectos establecidos en el artículo siguiente, podrán llevarse a efecto a través de cualquiera de las siguientes operaciones:

a) Participación en sociedades españolas.

Se entienden comprendidas bajo esta modalidad tanto la constitución de la sociedad, como la suscripción y adquisición total o parcial de sus acciones o asunción de participaciones sociales. Asimismo, quedan también incluidos en el presente apartado la adquisición de valores tales como derechos de suscripción de acciones, obligaciones convertibles en acciones u otros valores análogos que por su naturaleza den derecho a la participación en el capital, así como cualquier negocio jurídico en virtud del cual se adquieran derechos políticos.

b) La constitución y ampliación de la dotación de sucursales.

c) La suscripción y adquisición de valores negociables representativos de empréstitos emitidos por residentes.

d) La participación en fondos de inversión, inscritos en los Registros de la Comisión Nacional del Mercado de Valores.

e) La adquisición de bienes inmuebles sitos en España, cuyo importe total supere los 500.000.000 de pesetas, o su contravalor en euros o cuando, con independencia de su importe, proceda de paraísos fiscales, entendiéndose por tales, los países y territorios relacionados en el artículo único del Real Decreto 1080/1991, de 5 de julio.

f) La constitución, Normalización o participación en contratos de cuentas en participación, funda-

ciones, agrupaciones de interés económico, cooperativas y comunidades de bienes, cuando el valor total correspondiente a la participación de los inversores extranjeros sea superior a 500.000.000 de pesetas, o su contravalor en euros o cuando, con independencia de su importe, proceda de paraísos fiscales, entendiéndose por tales los países y territorios relacionados en el artículo único del Real Decreto 1080/1991, de 5 de julio.

Artículo 4. Declaración.

1. Las inversiones extranjeras en España, y su liquidación, serán declaradas al Registro de Inversiones del Ministerio de Economía y Hacienda, con una finalidad administrativa, estadística o económica.

2. La obligación de declaración a que se refiere el apartado anterior se ajustará a las siguientes reglas:

a) Si la declaración tiene por objeto una inversión que proceda de paraísos fiscales, entendiéndose por tales los territorios o países previstos en el Real Decreto 1080/1991, de 5 de julio, el titular de la misma deberá efectuarla con carácter previo a la realización de la inversión. Esta declaración se entenderá sin perjuicio de la que hay que efectuar con posterioridad a la realización de la inversión, conforme a la letra siguiente.

No obstante, se exceptuará de la declaración previa los casos siguientes:

1. Las inversiones en valores negociables ya sean emitidos u ofertados públicamente ya sean negociados en un mercado secundario oficial o no, así como las participaciones en fondos de inversión inscritos en los Registros de la Comisión Nacional del Mercado de Valores.

2. Cuando la participación extranjera no supere el 50 por 100 del capital de la sociedad española destinataria de la inversión.

b) La declaración posterior a la realización de la inversión se ajustará a las reglas siguientes:

1º) Con carácter general, la inversión será declarada por el titular no residente. Adicionalmente, cuando la operación haya sido intervenida por fedatario público español, ya sea como consecuencia de su régimen jurídico o por acuerdo convencional de las partes, aquél remitirá al Registro de Inversiones información sobre dichas operaciones en el plazo y con el contenido que se establezca en las normas de desarrollo del presente Real Decreto.

2º) Con carácter especial, regirán las reglas siguientes:

1ª Si se tratase de inversiones efectuadas en valores negociables, ya sean emitidos u ofertados públicamente, ya sean negociados en un mercado secundario oficial o no, estarán obligadas a declarar las empresas de servicios de inversión, entidades de crédito u otras entidades financieras que, de acuerdo con la Ley 24/1988, de 28 de julio, del Mercado de Valores, tengan como actividades propias el depósito o la administración de valores representados mediante anotaciones en cuenta objeto de la inversión, o cuya intervención sea preceptiva para la suscripción o transmisión de valores, de acuerdo con las normas que les sean de aplicación.

2ª Cuando se trate de inversiones efectuadas en valores no negociados en mercados secundarios, pero las partes hayan depositado o registrado tales valores voluntariamente, el sujeto obligado a realizar tal declaración será la entidad depositaria o administradora de los mismos, salvo que hubiera intervenido una sociedad, agencia de valores o una entidad de crédito en la operación, en cuyo caso le corresponderá efectuar la declaración a una de éstas.

Tratándose de acciones nominativas, el sujeto obligado a declarar será la sociedad española objeto de inversión, una vez que tenga conocimiento de la transmisión a través de la inscripción correspondiente en el libro-registro, de conformidad con lo previsto en el artículo 56 del Texto Refundido de la Ley de Sociedades Anónimas, aprobado por el Real Decreto Legislativo 1564/1989, de 22 de diciembre.

3ª Las operaciones de inversión en fondos de inversión españoles deberán ser declaradas por la sociedad gestora del mismo.

3. La forma y plazo para efectuar las declaraciones se determinarán en las normas de desarrollo del presente Real Decreto.

Igualmente, los inversores extranjeros remitirán a la Dirección General de Política Comercial e Inversiones Exteriores, las comunicaciones a que se refiere el Real Decreto 377/1991, de 15 de marzo, sobre comunicaciones de participaciones significativas en sociedades cotizadas y de adquisiciones por éstas de acciones propias. No obstante, podrá establecerse la remisión de dichas declaraciones a través de la Comisión Nacional del Mercado de Valores en la forma y plazos que se determine en las disposiciones de aplicación del presente Real Decreto.

4. Las sociedades españolas que tengan participación extranjera y las sucursales en España de personas no residentes podrán ser requeridas, con carácter general o particular, a presentar en la Dirección General de Política Comercial e Inversiones Exteriores una memoria anual relativa al desarrollo de la inversión en el plazo y con el contenido que se establezca en las normas de desarrollo del presente Real Decreto.

CAPÍTULO II

Régimen de las inversiones españolas en el exterior

Artículo 5. Sujetos de inversiones españolas en el exterior.

Pueden ser titulares de inversiones españolas en el exterior:

a) Las personas físicas residentes en España, entendiéndose por tales los españoles o extranjeros con domicilio o residencia principal en España.

b) Las personas jurídicas domiciliadas en España.

Artículo 6. Objeto de las inversiones en el exterior.

1. Las inversiones españolas en el exterior, a los efectos establecidos en el artículo siguiente, podrán llevarse a efecto a través de cualquiera de las siguientes operaciones:

a) La participación en sociedades extranjeras.

Se entienden comprendidas bajo esta modalidad tanto la constitución de sociedades como la suscripción y adquisición de acciones o asunción de participaciones sociales. Asimismo, quedan también incluidos en el presente párrafo la adquisición de valores tales como derechos de suscripción de acciones, obligaciones convertibles en acciones u otros valores análogos que por su naturaleza den derecho a la participación en el capital, así como cualquier negocio jurídico en virtud del cual se adquieran derechos políticos.

b) La constitución y ampliación de dotación de sucursales.

c) La suscripción de valores negociables representativos de empréstitos, emitidos por no residentes.

d) La participación en fondos de inversión extranjeros.

e) La adquisición de bienes inmuebles sitos en el extranjero cuyo importe total supere los 250.000.000 de pesetas o su contravalor en euros, o cuando, con independencia de su importe tenga como destino los territorios o países considerados como paraísos fiscales, de acuerdo con el Real Decreto 1080/1991, de 5 de julio.

f) La constitución, formalización o participación en contratos de cuentas en participación, fundaciones, agrupaciones de interés económico, cooperativas y comunidades de bienes cuando el valor correspondiente a la participación de los inversores residentes, por sí mismos o en unión de las previamente existentes, sea superior a 250.000.000 de pesetas o su contravalor en euros o cuando, con independencia de su importe, tengan como destino los territorios o países considerados como paraísos fiscales, de acuerdo con el Real Decreto 1080/1991, de 5 de julio.

2. A efectos estadísticos se asimilará a estas operaciones de inversión española en el exterior la adquisición por residentes de valores emitidos por residentes y adquiridos en mercados secundarios extranjeros.

Artículo 7. Declaración.

1. Las inversiones españolas en el exterior y su liquidación serán declaradas al Registro de Inversiones del Ministerio de Economía y Hacienda, con una finalidad administrativa, estadística o económica.

2. La obligación de declaración a que se refiere el apartado anterior se ajustará a las siguientes reglas:

a) Si la declaración tiene por objeto una inversión que tenga como destino los territorios o países considerados como paraísos fiscales, entendiéndose por tales los territorios o países previstos en el Real Decreto 1080/1991, de 5 de julio, el titular de la inversión deberá efectuarla con carácter previo a la realización de la misma. Esta declaración se entenderá sin perjuicio de la que hay que efectuar con posterioridad a la realización de la inversión, conforme a la regla siguiente.

No obstante, se exceptuarán de la declaración previa los supuestos siguientes:

1º) Las inversiones en valores negociables ya sean emitidos u ofertados públicamente ya sean negociados en un mercado secundario oficial o no, así como las participaciones en fondos de inversión.

2º) Las inversiones que no permitan al inversor influir de manera efectiva en la gestión o control de la sociedad extranjera destinataria de las mismas. Se presume que existe dicha influencia cuando la participación directa o indirecta del inversor sea igual o superior al 10 por 100 del capital de la sociedad, o, cuando no alcanzándose dicho porcentaje permita al inversor formar parte directa o indirectamente de su órgano de administración.

b) La declaración posterior a la realización de la inversión se ajustará a las siguientes reglas:

1ª) Con carácter general, la declaración al Registro de Inversiones de las operaciones de inversión española en el exterior deberá efectuarse directamente por el titular de la inversión,

2ª) Con carácter especial, las inversiones efectuadas en valores negociables canalizadas a través de empresas de servicios de inversión, entidades de crédito u otras entidades residentes que, en su caso, realicen algunas de las actividades propias de aquéllas y que actúen por cuenta y riesgo del inversor como titular interpuesto de dichos valores, serán declaradas al Registro de Inversiones por dicha entidad que remitirá la información que se determine en las normas de aplicación del presente Real Decreto.

3. La forma y plazo para efectuar las declaraciones se determinarán en las normas de aplicación del presente Real Decreto.

4. Los residentes titulares de inversiones en el exterior podrán ser requeridos, con carácter general o particular, a presentar ante la Dirección General de Política Comercial e Inversiones Exteriores una memoria anual relativa al desarrollo de la inversión en el plazo y con el contenido que se establezca en las normas de desarrollo del presente Real Decreto.

CAPÍTULO III

Disposiciones comunes

Artículo 8. Seguimiento.

1. La Dirección General de Política Comercial e Inversiones Exteriores velará por el cumplimiento de lo dispuesto en este Real Decreto.

2. A los fines previstos en el apartado anterior, los titulares de inversión, las empresas españolas participadas por no residentes, los fedatarios públicos, las empresas de servicios de inversión, las entidades de crédito y otras entidades financieras que hayan intervenido operaciones de inversión podrán ser requeridas por la Dirección General de Política Comercial e Inversiones Exteriores para aportar la información que en cada caso resulte necesaria.

Artículo 9. Junta de Inversiones Exteriores.

1. La Junta de Inversiones Exteriores es el órgano colegiado interministerial, adscrito a la Dirección General de Política Comercial e Inversiones Exteriores, con funciones de informe en materia de inversiones exteriores.

2. Compete a la Junta de Inversiones:

a) Informar de aquellos asuntos, que, sobre inversiones exteriores, le sean sometidos por el órgano que resulte competente en la materia.

b) Informar los expedientes a que se refiere el artículo 10 del presente Real Decreto.

c) Cualesquiera otras atribuciones que le sean encomendadas por la legislación vigente.

3. La Junta de Inversiones Exteriores estará compuesta por los siguientes miembros:

a) Presidente: el Director general de Política Comercial e Inversiones Exteriores.

b) Un representante de cada uno de los Departamentos ministeriales, con rango de Subdirector general.

c) El Subdirector general de Gestión de las Transacciones con el Exterior, que actuará como Secretario de la Junta.

Artículo 10. Suspensión del régimen de liberalización.

1. El Consejo de Ministros, a propuesta del Ministro de Economía y Hacienda y, en su caso, del titular del Departamento competente por razón de la materia, y previo informe de la Junta de Inversiones Exteriores, podrá acordar, de forma motivada, con carácter general o particular, la suspensión del régimen de liberalización establecido en el presente Real Decreto y siempre que las inversiones por su naturaleza, forma o condiciones de realización, afecten o puedan afectar a actividades relacionadas, aunque sólo sea de modo ocasional, con el ejercicio de poder público, o a actividades que afecten o puedan afectar al orden público, seguridad y salud públicas.

2. Una vez suspendido el régimen de liberalización, el inversor afectado deberá solicitar autorización administrativa previa respecto de las operaciones de inversión que, a partir del momento de la notificación de la suspensión, se propusiera realizar.

La solicitud de autorización se dirigirá al Director general de Política Comercial e Inversiones Exteriores, correspondiendo su resolución al Consejo de Ministros a propuesta del Ministro de Economía y Hacienda y, en su caso, del titular del Departamento competente por razón de la materia y previo informe de la Junta de Inversiones Exteriores.

Transcurridos seis meses desde el día de la fecha en que la solicitud haya tenido entrada en cualquiera de los registros del órgano administrativo competente para resolver, sin que haya recaído resolución expresa se producirán los efectos previstos en el artículo 43.2 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

3. Las inversiones autorizadas de acuerdo con el apartado anterior deberán realizarse dentro del plazo que específicamente hubiere señalado la autorización o, en su defecto, en el de seis meses; transcurrido el plazo sin haberse realizado la inversión, se entenderá caducada la autorización, salvo que se obtenga prórroga.

Artículo 11. Suspensión del régimen general de inversiones extranjeras en España en actividades directamente relacionadas con la defensa nacional.

1. El régimen de liberalización establecido en el presente Real Decreto queda suspendido respecto de las inversiones extranjeras en España en actividades directamente relacionadas con la Defensa Nacional, tales como las que se destinen a la producción o comercio de armas, municiones, explosivos y material de guerra.

En el caso de sociedades cotizadas en Bolsa de Valores que desarrollen estas actividades, únicamente requerirán autorización las adquisiciones por no residentes superiores al 5 por 100 del capital social de la sociedad española, o las que, sin alcanzar este porcentaje, permitan al inversor formar parte, directa o indirectamente, de su órgano de administración, todo ello de conformidad con lo previsto en el Real Decreto 377/1991, de 15 de marzo, sobre comunicaciones de participaciones significativas en sociedades cotizadas y de adquisiciones por éstas de acciones propias.

2. Las solicitudes de autorización se regirán por lo dispuesto en los apartados 2 y 3 del artículo anterior, con las especialidades siguientes:

a) Las solicitudes se dirigirán al órgano administrativo correspondiente del Ministerio de Defensa.

b) La resolución corresponderá al Consejo de Ministros a propuesta del Ministro de Defensa y previo informe de la Junta de Inversiones Exteriores.

3. Cualquier alteración de las condiciones de las inversiones autorizadas conforme al apartado anterior, quedará sujeta nuevamente a dicho procedimiento de autorización previa.

Cuando el órgano administrativo correspondiente del Ministerio de Defensa considere que las modificaciones son de escasa relevancia, procederá a autorizarlas directamente.

Artículo 12. Cambio de domicilio social y traslado de residencia.

El cambio de domicilio social de personas jurídicas o el traslado de residencia de personas físicas determinarán el cambio en la calificación de una inversión como española en el exterior o extranjera en España. El procedimiento de declaración de las inversiones derivadas del cambio de domicilio o residencia se establecerá en las normas de desarrollo del presente Real Decreto.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera. Normativa aplicable al funcionamiento de la Junta de Inversiones Exteriores.

Sin perjuicio de las peculiaridades previstas en el presente Real Decreto, el funcionamiento de la Junta de Inversiones Exteriores se ajustará a lo dispuesto en el Capítulo II, Título II de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

Segunda. Incumplimiento de obligaciones.

El incumplimiento de las obligaciones establecidas en este Real Decreto será constitutivo de infracción a los efectos de lo dispuesto en la Ley 40/1979, de Régimen Jurídico de Control de Cambios.

Tercera. Régimen de autorización previa a las adquisiciones de inmuebles de destino diplomático de Estados no miembros de la Unión Europea.

1. Requerirán autorización administrativa previa las inversiones, directas o indirectas, que reali-

cen en España los Estados no miembros de la Unión Europea para la adquisición de bienes inmuebles destinados a sus Representaciones Diplomáticas o Consulares, salvo que exista un Acuerdo para liberalizarlas en régimen de reciprocidad.

2. Las solicitudes de autorización se regirán por lo dispuesto en los apartados 2 y 3 del artículo 10 del presente Real Decreto con las especialidades siguientes:

a) Las solicitudes se dirigirán al órgano administrativo correspondiente del Ministerio de Asuntos Exteriores.

b) La resolución corresponderá al Consejo de Ministros a propuesta del Ministro de Asuntos Exteriores y previo informe de la Junta de Inversiones Exteriores.

3. Cualquier alteración de las condiciones de las inversiones autorizadas conforme al apartado anterior quedará sujeta nuevamente al procedimiento de autorización previa.

Cuando el órgano administrativo correspondiente del Ministerio de Asuntos Exteriores considere que las modificaciones son de escasa relevancia, procederá a autorizarlas directamente.

DISPOSICIÓN TRANSITORIA

Única. Régimen transitorio de los procedimientos de tramitación de expedientes de verificación y de autorización de inversiones exteriores.

1. A la fecha de entrada en vigor del presente Real Decreto, a los procedimientos de tramitación de los expedientes de verificación y de autorización de inversiones exteriores iniciados con anterioridad a dicha fecha se les aplicarán automáticamente las disposiciones establecidas en la presente norma, siendo necesaria, cuando proceda, la declaración de las operaciones de inversión de acuerdo con lo establecido en el presente Real Decreto.

No obstante lo dispuesto en el párrafo anterior, cuando se trate de expedientes de autorización de inversiones extranjeras en España, iniciados y no resueltos, en actividades directamente relacionadas con la Defensa Nacional o, en los supuestos previstos en la disposición adicional tercera del presente Real Decreto continuará vigente el procedimiento de autorización contenido en la instrucción 6ª de la Resolución de 6 de julio de 1992 sobre procedimiento de tramitación y registro de las inversiones extranjeras en España, con las especialidades previstas en este Real Decreto.

2. Hasta tanto no se aprueben las normas de desarrollo del presente Real Decreto continuarán vigentes, y siempre que no se opongan a lo regulado en la presente norma, los procedimientos aplicables a la tramitación de las declaraciones y al registro de las operaciones de inversión contenidos en la Resolución de 6 de julio de 1992 sobre procedimiento de tramitación y registro de las inversiones extranjeras en España y en la Resolución de 7 de julio de 1992 sobre procedimientos de tramitación y registro de las inversiones españolas en el exterior. Esta previsión se aplicará, igualmente, a los supuestos de operaciones de inversión que hubieran sido formalizadas por fedatario público español.

Sin perjuicio de lo dispuesto en el párrafo anterior, en los supuestos de operaciones de inversión efectuadas por no residentes en acciones nominativas u operaciones de inversión que deban ser declaradas directamente por el titular de la inversión, la declaración se efectuará mediante los modelos impresos de declaración vigentes, en el plazo de treinta días a partir de la formalización del negocio jurídico o contrato en que se materialice la inversión. A los modelos impresos de declaración a que se refiere este apartado deberá acompañarse documentación justificativa de la no residencia del titular de la inversión, así como de las principales características de la inversión declarada, incluyendo su importe nominal y efectivo, así como copia de la documentación de la identificación fiscal de la sociedad española o sucursal en España destinataria de la inversión, y, en su caso, de la autorización correspondiente, cuando proceda.

Igualmente, en los supuestos en que se exija declaración previa a la inversión de operaciones de inversión cuyo origen o destino sea un paraíso fiscal, entendiendo por tales los territorios o países recogidos en el Real Decreto 1080/1991, de 5 de julio, dicha declaración, a los solos efectos de declaración previstos en el presente Real Decreto, se efectuará por el titular de la inversión utilizando los modelos de impreso MC-5, MC-6, MC-14 y MC-15, o, en su caso, mediante escrito en los supuestos previstos en los artículos 3 f) y 6.1 f) del presente Real Decreto.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única. Derogación normativa.

Quedan derogados el Real Decreto 671/1992, de 2 de julio, de Inversiones Extranjeras en España, así como el Real Decreto 672/1992, de 2 de julio, de Inversiones Españolas en el Exterior, y cuantas normas de igual o inferior rango se opongan a lo dispuesto en el presente Real Decreto.

[...]

§ 15 REAL DECRETO 1631/1992, DE 29 DICIEMBRE. RESTRICCIONES A LA CIRCULACIÓN DE CIERTOS BIENES Y MERCANCÍAS

(BOE núm. 1, de 1 enero 1993 [RCL 1993, 2])

PARTE EXPOSITIVA

Por la ratificación del Acta Única Europea, España se comprometió con el resto de los Estados miembros de la CEE, a conseguir un espacio «sin fronteras interiores» para la libre circulación de mercancías, personas, servicios y capitales.

Dicha obligación de resultado contenida en el artículo 8A del Tratado de Roma, implica la eliminación de controles en las fronteras interiores entre los Estados miembros de la CEE, para el tráfico intracomunitario de mercancías, servicio y capitales que ha sido objeto del importante programa de actos normativos de la CEE, contenido en el llamado Libro Blanco para el Mercado Interior, hoy prácticamente realizado en su totalidad.

No obstante, existen ciertos bienes y mercancías, para los que aún no se han adoptado medidas comunitarias de armonización o medidas de acompañamiento por parte de la CEE y que por su especial naturaleza deben ser objeto de controles previos a su circulación entre los Estados miembros de la CEE.

En tal sentido, se ha juzgado necesario garantizar el adecuado control de la circulación de bienes culturales pertenecientes al Patrimonio Artístico Histórico Español regulados por la Ley 16/1985, de 25 de junio, cuando pretendan salir del territorio español hacia otros Estados miembros de la CEE, y ello hasta la plena adopción de las correspondientes disposiciones normativas que la CEE ha previsto para que puedan suprimirse los controles en la circulación intracomunitaria de estos bienes.

Por otro lado, razones de seguridad pública y nacional, así como el adecuado respeto a los compromisos internacionales asumidos por España en la materia, obligan a mantener, hasta que se disponga de una normativa comunitaria específica, ciertos controles a la introducción o expedición de los productos y tecnologías de doble uso en los intercambios con el resto de los Estados miembros de la CEE.

Asimismo, el artículo 223 del Tratado constitutivo de la CEE faculta a todo Estado miembro para que adopte las medidas necesarias sobre el comercio de armas, municiones y material de guerra, quedando éste al margen de la regulación relativa al Mercado Único. Por ello, parece necesario someter a control de los Servicios de Aduanas la introducción o expedición de dicho material de Defensa en los intercambios con el resto de los Estados miembros de la Comunidad Europea.

Además resulta necesario asegurar el debido control de las armas que no constituyan material de defensa y que proceden del resto de la CEE hasta la transposición a nuestro ordenamiento jurídico de la Directiva del Consejo número 91/477/CEE, publicada en el «Diario Oficial de las Comunidades Europeas» número L 265/56, de 13 de septiembre de 1991.

Igualmente se considera imprescindible someter a previa autorización administrativa la introducción en territorio español desde el resto de la CEE de explosivos, cápsulas detonadoras, artificios pirotécnicos, cartuchería, pistones y pólvora de caza, por evidentes razones de seguridad y orden público.

Resulta conveniente también asegurar el cumplimiento de la normativa vigente en nuestro país por parte del material destinado a la práctica de juegos autorizados que procede del resto de los Estados miembros de la CEE, mediante el control de la cumplimentación por parte de ese material de la autorización administrativa exigible para su uso y transporte.

Por otra parte, es preciso prever el sometimiento al control de los Servicios de Aduanas de las medidas de protección comercial de carácter temporal que pueden adoptar los Estados miembros de la Comunidad Económica Europea en base al artículo 115 del Tratado de Roma constitutivo de dicha Organización y en base a los artículos 71 y siguientes del Tratado de París constitutivo de la CECA, preceptos plenamente vigentes que, en lo sustancial, no han sido modificados por el Tratado de la Unión Europea firmado en Maastricht el 7 de febrero de 1992.

Finalmente, la vigencia de ciertas disposiciones del Tratado de Adhesión de España y Portugal a las Comunidades Europeas exigen mantener ciertos controles por parte de los Servicios de Aduanas sobre las mercancías afectadas.

En su virtud, a propuesta conjunta de los Ministros de Asuntos Exteriores, de Defensa, de Economía y Hacienda, del Interior, de Industria, Comercio y Turismo, de Agricultura, Pesca y Alimentación y Cultura, y previa deliberación del Consejo de Ministros en su reunión del día 29 de diciembre de 1992, dispongo:

Artículo 1. Bienes culturales.

1. Estarán sometidas a la autorización expresa y previa prevista en el artículo quinto de la Ley 16/1985 y al control de los Servicios de Aduanas, las salidas del territorio español de bienes culturales integrantes del Patrimonio Histórico Español con destino a los restantes Estados miembros de la CEE.

2. Las operaciones previstas en el apartado 1 requerirán la previa presentación ante los Servicios de Aduanas de los citados bienes junto con la correspondiente autorización expedida por el órgano competente del Ministerio de Cultura.

Artículo 2. Productos y tecnologías de doble uso.

1. Estará sometida a autorización previa la expedición al resto de los Estados miembros de la Comunidad Económica Europea de todos los productos y tecnologías de doble uso cuya exportación está sujeta a control de la Junta Interministerial Reguladora del Comercio Exterior de Material de Defensa y Productos y Tecnología de Doble Uso, creada por el Real Decreto 480/1988, de 25 de marzo.

2. Estará sometida a control de los Servicios de Aduanas la expedición al resto de los Estados miembros de la CEE de los productos y tecnología de doble uso que se autoricen mediante «licencia de exportación por operación» o «licencia de distribución» en virtud de la Orden de 28 de mayo de 1990 del Ministerio de Economía y Hacienda.

3. Las operaciones previstas en el apartado 2 requerirán la presentación ante los Servicios de Aduanas del citado material junto con la correspondiente licencia expedida por la Dirección General de Comercio Exterior en virtud del Real Decreto 480/1988, de 25 de marzo.

Artículo 3. Material de defensa.

1. Estarán sometidas a autorización previa y control por parte de los Servicios de Aduanas:

a) La introducción en el territorio español de material de defensa procedente del resto de los Estados miembros de la CEE cuya importación está sujeta al control de la Junta Interministerial Reguladora del Comercio Exterior de Material de Defensa y Productos y Tecnologías de Doble Uso creada por el Real Decreto 480/1988, de 25 de marzo.

b) La expedición al resto de los Estados miembros de la CEE de los productos incluidos en la Relación de material de Defensa cuya exportación está sometida al control de la Junta Interministerial Reguladora del Comercio Exterior de Material de Defensa y Productos y Tecnologías de Doble Uso creada por el Real Decreto 480/1988, de 25 de marzo.

2. Las operaciones previstas en el apartado 1 requerirán la presentación ante los Servicios de Aduanas del citado material junto con la correspondiente autorización expedida por la Dirección General de Comercio Exterior o por el Departamento de Aduanas e Impuestos Especiales de la Agencia Estatal de Administración Tributaria, en virtud del Real Decreto 480/1988, de 25 de marzo.

3. Se exigirá también la presentación en la Aduana, en el momento de la introducción en España, del documento debidamente visado que expida a tal efecto la autoridad del Estado miembro de procedencia o, en caso de expedición, la presentación de un documento T-2 ante los Servicios de Aduanas.

Artículo 4. Medidas de vigilancia o protección en los intercambios.

1. Las mercancías que sean objeto, en España, de medidas de vigilancia o protección comercial previstas en los Tratados constitutivos de las Comunidades Europeas y especialmente en el artículo 115 del Tratado de Roma, de 25 de marzo de 1957, por el que se instituye la Comunidad Económica Europea, deberán ser presentadas a los Servicios de Aduanas que serán los encargados de controlar dichas mercancías y los documentos a los que esté condicionada su circulación.

2. Por otra parte, se mantienen los controles por los Servicios de Aduanas derivados de la vigencia de las disposiciones del Tratado de Adhesión de España y Portugal a las Comunidades Europeas que limitan o regulan la entrada y salida del territorio español de las mercancías procedentes o destinadas al resto de los Estados miembros de la CEE y que no hayan sido modificadas por actos normativos de la CEE.

Artículo 5. Otras normas.

La introducción en territorio español de armas de todas clases y sus partes y piezas fundamentales cuando procedan del resto de los Estados miembros de la CEE y sin perjuicio de lo dispuesto en los artículos 2 y 3 de este Real Decreto, queda sujeta a autorización administrativa previa que será concedida por el Ministerio del Interior y presentada a los Servicios de Aduanas junto con el material a que se refiere.

Artículo 6. Explosivos.

1. La introducción en territorio español de explosivos, cápsulas detonadoras, artificios pirotécnicos, cartuchería, pistones y pólvora de caza, procedentes del resto de los Estados miembros de la CEE, deberá contar con la autorización previa del Ministerio del Interior, basada en un informe de la Comisión Interministerial Permanente de Armas y Explosivos sobre su procedencia y condiciones de realización.

2. La autorización administrativa prevista en el apartado anterior deberá ser presentada a los Servicios de Aduanas junto con el material a que se refiera y acompañará a éste durante su transporte por territorio español hasta su destino.

Artículo 7. Materiales de juegos de suerte, envite o azar.

1. La introducción del material destinado a la práctica de los juegos autorizados en España procedente del resto de Estados miembros de la CEE deberá ser objeto del previo otorgamiento de la correspondiente licencia por parte de la Subsecretaría del Ministerio de Interior, previo informe de la Comisión Nacional del Juego, que será vinculante cuando se pronuncie negativamente sobre la procedencia de aquélla, según lo dispuesto en el Real Decreto 2709/1978, de 14 de octubre.

2. La autorización administrativa prevista en el apartado anterior deberá ser presentada a los Servicios de Aduanas junto con el material a que se refiere y acompañará a éste durante su transporte por territorio español hasta su destino.

DISPOSICIÓN FINAL

1. Se faculta a los Ministros proponentes para que, en el ámbito de sus respectivas competencias, dicten las disposiciones que, en su caso, fueran necesarias para la ejecución y desarrollo del presente Real Decreto.

2. El presente Real Decreto entrará en vigor al día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial del Estado», y será aplicable a partir del día 1 de enero de 1993.

⇒ CIRCULAR DE 17 DE NOVIEMBRE DE 2006, DE LA SECRETARÍA GENERAL DE COMERCIO EXTERIOR, RELATIVA AL PROCEDIMIENTO Y TRAMITACIÓN DE LAS IMPORTACIONES E INTRODUCCIONES DE MERCANCÍAS Y SUS REGÍMENES COMERCIALES

(Secciones I [aps. 1 y 2], II [ap. **3**], III [aps. 4 al 6], IV [aps. **7** al **11**], V [aps. **12** y **13**], y VI [aps. **14** al **19**] según redacción dada por la Circular de 9 de abril de 2007, de la Secretaría General de Comercio Exterior, relativa al procedimiento y tramitación de las importaciones e introducciones de mercancías y sus regímenes comerciales). «Boletín Oficial del Estado» número 93, de 18 de abril 2007. Los Anexos I, II, III, IV, V y VI también se pueden consultar en este boletín.

La Circular de 18 de junio de 2004, de la Secretaría General de Comercio Exterior, relativa al procedimiento y tramitación de las importaciones e introducciones de mercancías y sus regímenes comerciales, publicada en el BOE del 1 de julio de 2004, se ha consolidado como un instrumento de trabajo útil para las Direcciones Territoriales y Provinciales de Comercio al proporcionar información amplia y detallada respecto al régimen comercial aplicable, documentos de importación requeridos y su correspondiente tramitación.

Al mismo tiempo, esta Circular se ha convertido en una guía informativa práctica para los operadores comerciales ya que les proporciona en un único texto toda la información relativa a los regímenes comerciales de importación que se encuentra dispersa en un gran número de Reglamentos Comunitarios por los que se establecen los correspondientes regímenes comerciales de importación.

No obstante, desde la publicación de dicha Circular se han producido cambios en la nomenclatura arancelaria, así como en el régimen comercial de algunos productos y se han publicado nuevas disposiciones que hacen necesario proceder a su actualización.

En relación con los regímenes comerciales, cabe destacar la eliminación, a partir del 1 de enero de 2005, de los contingentes existentes para las importaciones de productos textiles y de confección originarios de algunos países en virtud del Acuerdo sobre Textiles y Vestido de la Organización Mundial del Comercio (OMC). No obstante, la imposición por parte de la Unión Europea de medidas de salvaguardia frente a las importaciones de algunos productos textiles y de confección originarios de China ha obligado a restablecer el 12 de julio de 2005 la obligatoriedad de licencia de importación para esos productos.

Asimismo, se han introducido medidas liberalizadoras en las importaciones de productos siderúrgicos y de calzado originarios de algunos países y se ha actualizado la normativa aplicable a las importaciones de productos agrícolas y a los productos cubiertos por el Convenio sobre el Comercio Internacional de Especies Amenazadas de Fauna y Flora Silvestres (CITES).

En cuanto al régimen comercial del material de defensa, otro material y productos de doble uso, se han aprobado nuevas disposiciones que deben ser recogidas en la presente Circular.

Además, la presente Circular recoge la información referida al Reglamento (CE) 1236/2005, del Consejo, de 27 de junio de 2005, sobre el comercio de determinados productos que pueden utilizarse para aplicar la pena de muerte o infligir tortura u otros tratos o penas crueles, inhumanos o degradantes.

Por último, con el fin de dotar a esta Circular de una mayor utilidad para los operadores se ha considerado conveniente incluir el procedimiento administrativo relativo a los controles de calidad comercial previos al despacho a libre práctica que requieren ciertas mercancías para su importación.

Dada la complejidad de estos nuevos cambios, parece más conveniente no modificar parcialmente la Circular 18 de junio de 2004 proceder a la revisión integral de la misma y publicar una versión completa.

Por consiguiente se acuerda lo siguiente:

Primero.

Se actualiza íntegramente el texto de la Circular de 18 de junio de 2004, de la Secretaría General de Comercio Exterior relativa al procedimiento y tramitación de las importaciones e introducciones de mercancías y sus regímenes comerciales, publicada en el BOE de 1 de julio de 2004 quedando sustituido por el texto de la presente Circular.

Sección I. Legislación aplicable

1. Normas nacionales.

1.1. Normas generales.

• Real Decreto 1631/1992, de 29 de diciembre de 1992, sobre restricciones a la libre circulación de ciertos bienes y mercancías (BOE 1-1-1993), modificado en última instancia por el Real Decreto 652/1994, de 15 de abril de 1994 (BOE 14-5-1994): permite, en determinados supuestos, el establecimiento de medidas de vigilancia o restricciones a los intercambios de mercancías comunitarias.

• Orden del Ministerio de Economía y Hacienda de 24 de noviembre de 1998, por la que se regula el procedimiento de tramitación de las Autorizaciones Administrativas de Importación y Notificaciones Previas de Importación (BOE 3-12-1998).

• Orden ECO/1101/2002, de 13 de mayo, por la que se regula la presentación por vía telemática de determinadas solicitudes en materia de comercio exterior (BOE 17-5-2002).

1.2. Material de Defensa, Otro Material y Productos y Tecnologías de Doble Uso.

• Real Decreto 137/1993, de 29 de enero de 1993, por el que se aprueba el Reglamento de Armas (BOE 5-3-1993): somete a Autorización Administrativa de Importación las importaciones de determinadas armas, que no sean armas de guerra.

• Real Decreto 1782/2004, de 30 de julio de 2004, por el que se aprueba el Reglamento de control del comercio exterior de material de defensa, de otro material y de productos y tecnologías de doble uso: somete a autorización administrativa las importaciones e introducciones de armas de guerra y otros productos de doble uso de la Convención de 13 de enero de 1993 sobre la Prohibición del Desarrollo, la Producción, el Almacenamiento y el Empleo de Armas Químicas y sobre su Destrucción.

• Orden ITC/60/2006, de 12 de enero, por la que se modifica el Anexo I del Real Decreto 1782/2004, de 30 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Control de Comercio Exterior de Material de Defensa, de Otro Material y de Productos y Tecnologías de Doble Uso.

1.3. CITES (Convenio sobre Comercio Internacional de Especies Amenazadas de Fauna y Flora Silvestres).

• Real Decreto 1739/1997, de 20 de noviembre de 1997, sobre medidas de aplicación del Convenio sobre Comercio Internacional de Especies Amenazadas de Fauna y Flora Silvestres (CITES), hecho en Washington el 3 de marzo de 1973 y del Reglamento (CE) 338/1997 del Consejo, de 9 de diciembre de 1996, relativo a la protección de especies de la fauna y flora silvestres mediante el control de su comercio (BOE 28-11-1997).

• Resolución de la Dirección General de Comercio Exterior de 5 de mayo de 1998, por la que se designan los Centros y Unidades de Asistencia Técnica e Inspección de Comercio Exterior (SOIVRE) habilitados para la emisión de los permisos y certificados contemplados en el Reglamento (CE) 338/1997 del Consejo, y se establece el modelo de Documento de Inspección de Especies Protegidas (BOE 26-5-1998).

1.4. Control de la calidad comercial.

• Orden PRE/3026/2003, de 30 de octubre, por la que se dictan normas de inspección y control para las Direcciones Regionales y Territoriales de Comercio (BOE 1-11-2003).

1.5. Otras disposiciones.

• Ley 13/1998, de 4 de mayo (BOE 5-5-1998), de Ordenación del Mercado de Tabacos y Normativa Tributaria.

• Resolución de 20 de julio de 2006, de la Secretaría de Estado de Turismo y Comercio, por la que se establece el procedimiento de tramitación de las autorizaciones de comercio exterior en aplicación del Reglamento (CE) 1236/2005 del Consejo, de 27 de junio de 2005, sobre el comercio de determinados productos que pueden utilizarse para aplicar la pena de muerte o infligir tortura u otros tratos o penas crueles, inhumanas o degradantes.

2. Normas Comunitarias.

2.1. Régimen General de Importación.

• Reglamento (CE) 519/1994 del Consejo, de 7 de marzo de 1994, relativo al régimen común aplicable a las importaciones de determinados países terceros y por el que se derogan los Reglamentos (CEE) 1765/1982, 1766/1982 y 3420/1983 (DOCE L 67, de 10-3-1994): regula el régimen de importación de productos, excepto textiles, originarios de países sin economía de mercado.

• Reglamento (CE) 839/1995 del Consejo, de 10 de abril de 1995, por el que se modifica la lista de países del Anexo I del Reglamento (CE) 519/1994 (DOCE L 85, de 19-4-1995).

• Reglamento 139/96 del Consejo, de 22 de enero de 1996 (DOCE L 21, de 27-1-1996) por el que se modifican los Reglamentos (CE) 3285/94 y (CE) 519/94 en lo que respecta al documento uniforme de vigilancia comunitaria.

• Reglamento (CE) 168/1996 del Consejo, de 29 de enero de 1996, por el que se modifica el Reglamento 519/1994 (DOCE L 25, de 1-2-1996): amplía el ámbito de aplicación del Reglamento 519/1994 para incluir en el mismo los productos CECA.

• Reglamento (CE) 520/1994 del Consejo, de 7 de marzo de 1994, por el que se establece un procedimiento de gestión comunitaria de los contingentes cuantitativos (DOCE L 66, de 10-3-1994).

• Reglamento (CE) 738/1994 de la Comisión, de 30 de marzo de 1994, por el que se establecen determinadas disposiciones de aplicación del Reglamento (CE) 520/1994 (DOCE L 87, de 31-3-1994).

• Reglamento (CE) 3285/1994 del Consejo, de 22 de diciembre de 1994, sobre el régimen común aplicable a las importaciones y por el que se deroga el Reglamento (CE) 518/1994 (DOCE L 349, de 31-12-1994): regula el régimen de importación de productos, con excepción de los textiles, originarios de países terceros distintos de los incluidos en el Reglamento 519/1994.

2.2. Regímenes específicos.

2.2.1. Productos agrícolas.

• Reglamento (CEE) 234/1968 del Consejo, de 27 de febrero de 1968, por el que se establece una Organización Común de Mercado en el sector de las plantas vivas y productos de la floricultura (DOCE L 55, de 2-3-1968).

• Reglamento (CEE) 2759/1975 del Consejo, de 29 de octubre de 1975, por el que se establece la Organización Común de Mercado en el sector de la carne de porcino (DOCE L 282, de 1-11-1975).

• Reglamento (CEE) 2771/1975 del Consejo, de 29 de octubre de 1975, por el que se establece la Organización Común de Mercado en el sector de los huevos (DOCE L 282, de 1-11-1975).

• Reglamento (CEE) 2777/1975 del Consejo, de 29 de octubre de 1975, por el que se establece la Organización Común de Mercado en el sector de la carne de aves de corral (DOCE L 282, de 1-11-1975).

• Reglamento (CEE) 2783/1975 del Consejo, de 29 de octubre de 1975, relativo al régimen de intercambios para la ovoalbúmina y lactoalbúmina (DOCE L 282, de 1-11-1975).

• Reglamento (CEE) 404/1993 del Consejo, de 13 de febrero de 1993, por el que se establece la Organización Común de Mercado en el sector del plátano (DOCE L 47, de 25-2-1993).

• Reglamento (CE) 2014/2005 de la Comisión, de 9 de diciembre de 2005, relativo a los certificados en el ámbito del régimen a la importación de plátanos en la Comunidad para los plátanos despachados a libre práctica con el derecho arancelario establecido en el Arancel Aduanero Común (DOUE L 324, de 10-12-2005).

• Reglamento (CE) 3448/1993 del Consejo, de 6 de diciembre de 1993, por el que se establece el régimen de intercambios aplicable a determinadas mercancías resultantes de la transformación de productos agrícolas (DOCE L 318, de 20-12-1993).

• Reglamento (CE) 1488/2001 de la Comisión, de 19 de julio de 2001, por el que se establecen las modalidades de aplicación del Reglamento (CE) 3448/1993 del Consejo en lo relativo a determinadas cantidades de determinados productos de base incluidos en el Anexo I del Tratado que se admitirán según el Régimen de Perfeccionamiento Activo sin examen previo de las condiciones económicas (DOCE L 196, de 27-7-2001).

• Reglamento (CE) 2200/1996 del Consejo, de 28 de octubre de 1996, por el que se establece la Organización Común de Mercado en el sector de las frutas y hortalizas (DOCE L 118, de 21-11-1996).

• Reglamento (CE) 1870/2005 de la Comisión, de 16 de noviembre de 2005, por el que se abren contingentes arancelarios, se fija su modo de gestión y se instaura un régimen de certificados de importación y de origen para los ajos importados de terceros países (DOUE L 300, de 17-11-2005).

• Reglamento (CE) 179/2006 de la Comisión, de 1 de febrero de 2006, por el que se crea un régimen de licencias de importación para las manzanas importadas de terceros países (DOUE L 29, de 2-2-2006).

• Reglamento (CE) 2201/1996 del Consejo, de 28 de octubre de 1996, por el que se establece la Organización Común de Mercado en el sector de los productos transformados a base de frutas y hortalizas (DOCE L 297, de 21-11-1996).

• Reglamento (CEE) 1254/1999 del Consejo, de 17 de mayo de 1999, por el que se establece la Organización Común de Mercado en el sector de la carne de vacuno (DOCE L 160, de 26-6-1999).

• Reglamento (CE) 1445/1995 de la Comisión, de 26 de junio de 1995, por el que se establecen las disposiciones de aplicación del régimen de importación y exportación en el sector de la carne de vacuno y se deroga el Reglamento (CEE) 2377/1980 (DOCE L 161, de 12-7-1995).

• Reglamento (CEE) 1255/1999 del Consejo, de 17 de mayo de 1999, por el que se establece la Organización Común de Mercado en el sector de la leche y de los productos lácteos (DOCE L 160, de 26-6-1999).

• Reglamento (CE) 2535/2001 de la Comisión, de 14 de diciembre de 2001, por el que se establecen disposiciones de aplicación del Reglamento (CE) 1255/1999 del Consejo en lo que se refiere al régimen de importación de leche y productos lácteos y a la apertura de contingentes arancelarios (DOCE L 341, de 22-12-2001).

• Reglamento (CE) 1493/1999 del Consejo, de 17 de mayo de 1999, por el que se establece la Organización Común de Mercado en el sector vitivinícola (DOCE L 179, de 14-7-1999).

• Reglamento (CE) 883/2001 de la Comisión, de 24 de abril de 2001, por el que se establecen las normas de aplicación del Reglamento (CE) 1493/1999 del Consejo en lo que respecta a los intercambios de productos del sector vitivinícola con países terceros (DOCE L 128, de 10-5-2001).

• Reglamento (CE) 1673/2000 del Consejo, de 27 de julio de 2000, por el que se establece la Organización Común de Mercado en el sector del lino y el cáñamo destinados a la producción de fibras (DOCE L 193, de 29-7-2000).

• Reglamento (CE) 245/2001 de la Comisión, que establece las disposiciones de aplicación del Reglamento (CE) 1673/2000 del Consejo en el sector del lino y el cáñamo destinados a la producción de fibras.

• Reglamento (CE) 2529/2001 del Consejo, de 19 de diciembre de 2001, por el que se establece la Organización Común de Mercado en el sector de las carnes de ovino y caprino (DOCE L 341, de 22-12-2001).

• Reglamento (CE) 1439/1995 de la Comisión, de 26 de junio de 1995, por el que se establecen disposiciones de aplicación del Reglamento (CEE) 3013/1989 del Consejo, en lo relativo a la importación y exportación de productos del sector de la carne de ovino y caprino (DOCE L 143, de 27-6-1995).

• Reglamento (CE) 670/2003 del Consejo, de 8 de abril de 2003, por el que se establecen medidas específicas relativas al alcohol etílico de origen agrícola (DOUE L 97, de 8-4-2003).

• Reglamento (CE) 2336/2003 de la Comisión, de 30 de diciembre de 2003, que fija determinadas disposiciones de aplicación del Reglamento (CE) 670/2003 del Consejo, por el que se establecen medidas específicas relativas al alcohol etílico de origen agrícola (DOUE L 346, de 31-12-2003).

• Reglamento (CEE) 1784/2003 del Consejo, de 29 de septiembre de 2003, por el que se establece la Organización Común de Mercado en el sector de los cereales (DOUE L 270, de 21-10-2003).

• Reglamento (CE) 1785/2003 del Consejo, de 29 de septiembre de 2003, por el que se establece la Organización Común de Mercado del arroz (DOUE L 270, de 21-10-2003).

• Reglamento (CE) 1342/2003 de la Comisión, de 28 de julio de 2003, por el que se establecen disposiciones especiales de aplicación del régimen de certificados de importación y exportación en el sector de los cereales y del arroz (DOUE L 189, de 29-7-2003).

• Reglamento (CE) 865/2004 del Consejo, de 29 de abril de 2004, por el que se establece la Organización Común de Mercado del aceite de oliva y de las aceitunas de mesa y se modifica el Reglamento (CEE) 827/1968 (DOUE L 161, de 30-4-2004).

• Reglamento (CE) 1345/2005 de la Comisión, de 16 de agosto de 2005, por el que se establecen las disposiciones de aplicación del régimen de certificados de importación en el sector del aceite de oliva (DOUE L 212, de 17-8-2005).

• Reglamento (CE) 1947/2005 del Consejo, de 23 de noviembre de 2005, por el que se establece la Organización Común de Mercado en el sector de las semillas (DOUE L 312, de 29-11-2005).

• Reglamento (CE) 318/2006 del Consejo, de 20 de febrero de 2006, por el que se establece la Organización Común de Mercado en el sector del azúcar (DOUE L 58, de 28-2-2006).

• Reglamento (CE) 951/2006 de la Comisión, de 30 de junio de 2006, por el que se establecen disposiciones de aplicación del Reglamento (CE) 318/2006 del Consejo en lo que respecta a los intercambios comerciales con terceros países en el sector del azúcar (DOUE L 178, del 1-7-2006).

• Reglamento (CE) 1291/2000 de la Comisión, de 9 de junio, por el que se establecen disposiciones comunes de aplicación del régimen de certificados de importación, de exportación y de fijación anticipada para los productos agrícolas (DOCE L 152, de 24-6-2000).

• Reglamento (CE) 1301/2006 de la Comisión, de 31 de agosto de 2006, por el que se establecen normas comunes de gestión de los contingentes arancelarios de importación de productos agrícolas sujetos a un sistema de certificados de importación (DOUE L 238, del 1-9-2006).

2.2.2. Productos textiles.

• Reglamento (CEE) 3030/1993 del Consejo, de 12 de octubre de 1993, relativo al régimen comercial de importación aplicable a las importaciones de algunos productos textiles originarios de países terceros (DOCE L 257, de 8-11-1993), modificado en última instancia por el Reglamento (CE) 2200/2004 del Consejo, de 13 de diciembre de 2004 (DOUE L 374, de 22-12-2004): regula el régimen de importación de productos textiles originarios de países con los que la Unión Europea ha firmado Acuerdos en esta materia.

• Reglamento (CE) 1084/2005 de la Comisión, de 8 de julio de 2005 (DOUE L 177, de 9-7-2005), por el que se modifican los Anexos II, III y V del Reglamento (CEE) 3030/1993 del Consejo relativo al régimen común aplicable a las importaciones de algunos productos textiles originarios de países terceros.

• Reglamento (CE) 1478/2005 de la Comisión, de 12 de septiembre de 2005 (DOUE L 263, de 13-9-2005), por el que se modifican los anexos V, VII y VIII del Reglamento (CEE) 3030/1993 del Consejo relativo al régimen común aplicable a las importaciones de algunos productos textiles originarios de países terceros.

• Reglamento (CE) 35/2006 de la Comisión, de 11 de enero de 2006, por el que se modifican los Anexos I, V y VII del Reglamento (CEE) 3030/1993 del Consejo, relativo al régimen común aplicable a las importaciones de algunos productos textiles originarios de países terceros (DOUE L 7, del 12-1-2006).

• Reglamento (CE) 517/1994 del Consejo, de 7 de marzo de 1994, relativo al régimen común aplicable a las importaciones de productos textiles de determinados terceros países que no estén cubiertos por Acuerdos bilaterales, Protocolos, otros Acuerdos o por regímenes específicos comunitarios de importación (DOCE L 67, de 10-3-1994), modificado en última instancia por el Reglamento (CE) 1309/2002 del Consejo, de 12 de julio de 2002 (DOCE L 192, de 20-7-2002): regula el régimen de importación de productos textiles originarios de países que no son miembros de la Organización Mundial de Comercio no amparados en el Reglamento 3030/1993.

• Reglamento (CE) 2038/2005 de la Comisión, de 14 de diciembre de 2005, por el que se establece el régimen de gestión y de distribución de contingentes textiles aplicables en 2006 con arreglo al Reglamento (CE) 517/1994 del Consejo (DOUE L 328, de 15-12-2005).

2.2.3. Productos Siderúrgicos.

• Reglamento (CE) 76/2002 de la Comisión, de 17 de enero de 2002, por el que se introduce una vigilancia comunitaria previa de las importaciones de determinados productos siderúrgicos regulados por los Tratados CECA y CE, originarios de determinados terceros países (DOCE L 16 de 18.1.2002).

• Reglamento (CE) 1337/2002 de la Comisión, de 24 de julio de 2002, por el que se modifica el Reglamento (CE) 76/2002, por el que se introduce una vigilancia comunitaria previa de las importaciones de determinados productos siderúrgicos regulados por los Tratados CECA y CE, originarios de determinados terceros países. (Vigilancia previa por razones estadísticas de productos siderúrgicos originarios de terceros países: ampliación de los productos y países) (DOCE L 195, de 24-7-2002).

• Reglamento (CE) 2385/2002 de la Comisión, de 30 de diciembre de 2002, por el que se prolonga y modifica la vigilancia comunitaria previa de las importaciones de algunos productos siderúrgicos originarios de determinados terceros países (DOCE L 358, de 31-12-2002).

• Reglamento (CE) 469/2005 de la Comisión, de 23 de marzo de 2005, por el que se prosigue la vigilancia comunitaria previa de las importaciones de determinados productos siderúrgicos originarios de determinados terceros países (DOUE L 78, de 24-3-2005).

• Reglamento 1915/2006 de la Comisión, de 18 de diciembre de 2006, por el que se prosigue la vigilancia comunitaria previa de las importaciones de determinados productos siderúrgicos originarios de determinados terceros países (DOUE L 365, de 21-12-2006).

• Reglamento (CE) 152/2002 del Consejo, de 21 de enero de 2002, relativo a la exportación de determinados productos siderúrgicos de la CECA y la CE de la Antigua República Yugoslava de Macedonia a la Comunidad Europea (sistema de doble control) y por el que se deroga el Reglamento (CE) 190/1998 (DOCE L 25, de 29-1-2002).

• Reglamento (CE) 1872/2006 del Consejo, de 11 de diciembre de 2006, sobre el comercio de determinados productos siderúrgicos entre la Comunidad y la Federación de Rusia (DOUE L 360, de 19-12-2006)

• Reglamento (CE) 1871/2006 del Consejo, de 11 de diciembre de 2006, sobre el comercio de determinados productos siderúrgicos entre la Comunidad y Ucrania (DOUE L 360, de 19-12-2006).

• Reglamento (CE) 1870/2006 del Consejo, de 11 de diciembre de 2006, sobre el comercio de determinados productos siderúrgicos entre la Comunidad y la República de Kazajstán (DOUE L 360, de 19-12-2006).

2.2.4. Otros productos.

• Reglamento (CE) 1236/2005 del Consejo, de 27 de junio de 2005, sobre el comercio de determinados productos que pueden utilizarse para aplicar la pena de muerte o infligir tortura u otros tratos o penas crueles, inhumanos o degradantes (DOUE L 200, de 30-7-2005).

2.2.5. Convenio sobre el Comercio Internacional de Especies Amenazadas de Fauna y Flora Silvestres (CITES):

• Reglamento (CE) 338/1997 del Consejo, de 9 de diciembre de 1996, relativo a la protección de especies de la fauna y flora silvestres mediante el control de su comercio (DOCE L 61, de 3-3-1997), modificado por el Reglamento 2724/2000 de la Comisión, de 30 de noviembre de 2000 (DOCE L 320, de 18-12-2000).

• Reglamento (CE) 1332/2005 de la Comisión, de 9 de agosto de 2005, que modifica el Reglamento (CE) 338/97 del Consejo relativo a la protección de especímenes de la fauna y flora silvestres mediante el control de su comercio (DOUE L 215, de 19-8-2005).

• Reglamento (CE) 865/2006 de la Comisión de 4 de mayo de 2006 por el que se establecen disposiciones de

aplicación del Reglamento (CE) 338/97 del Consejo relativo a la protección de especies de la fauna y flora silvestres mediante el control de su comercio (DOUE L 166, de 19-6-2006).

2.2.6. Control de la calidad comercial.

• Reglamento (CE) 1148/2001 de 12 de junio de 2001 de la Comisión, sobre los controles de conformidad con las normas de comercialización aplicables en el sector de las frutas y hortalizas frescas (DOCE L 156, de 13-6-2001).

2.2.7. Régimen Canarias.

• Reglamento 1911/1991 del Consejo, de 26 de junio de 1991, relativo a la aplicación de las Disposiciones del Derecho Comunitario en las Islas Canarias (DOCE L 171, de 29-6-1991): establece los principios básicos de la incorporación de las Islas Canarias al territorio aduanero comunitario.

• Reglamento 1087/1997 del Consejo, de 9 de junio de 1997, relativo a la autorización para importar en las Islas Canarias productos textiles y de la confección, así como determinados productos sujetos a contingentes originarios de China sin restricciones cuantitativas ni medidas de efecto equivalente (DOCE L 158, de 17-6-1997): permite la importación en Canarias de determinados productos sin la aplicación de ciertas restricciones que derivan de la aplicación de la Política Comercial Común.

• Reglamento (CE) 793/2006 de la Comisión, de 12 de abril de 2006, por el que se establecen disposiciones de aplicación del Reglamento (CE) 247/2006 del Consejo por el que se establecen medidas específicas en el sector agrícola a favor de las regiones ultraperiféricas de la Unión (DOUE L 145, del 31-5-2006).

• Reglamento (CE) 247/2006 del Consejo, de 30 de enero de 2006, por el que se establecen medidas específicas en el sector agrícola a favor de las regiones ultraperiféricas de la Unión (DOUE L 42, del 14-2-2006). Su Título II regula el Régimen Específico de Abastecimiento de las regiones ultraperiféricas, incluidas las Islas Canarias.

• Decisión de la Comisión, de 9 de noviembre de 2006, por la que se aprueba el programa general presentado por España de conformidad con el Reglamento (CE) 247/2006 del Consejo.

2.3. Normativa relativa a los formularios de Importación.

• Reglamento (CE) 3168/1994 de la Comisión, de 21 de diciembre de 1994, por el que se establece una licencia de importación comunitaria en el ámbito de aplicación del Reglamento (CE) 517/1994 del Consejo (DOCE L 335, de 23-12-1994) modificado por el Reglamento (CE) 1627/1995 de la Comisión, de 5 de julio de 1995 (DOCE L 155, de 6-7-1995).

• Reglamento (CE) 1150/1995 de la Comisión, de 22 de mayo de 1995 (DOCE L 116, de 23-5-1995), por el que se modifica el Reglamento (CE) 738/1994, por el que se establecen determinadas disposiciones de aplicación del Reglamento (CE) 520/1994 del Consejo, por el que se establece un procedimiento de gestión comunitaria de los contingentes cuantitativos: introduce un nuevo formulario para la Licencia de Importación Comunitaria.

• Reglamento (CE) 3053/1995 de la Comisión, de 20 de diciembre de 1995, por el que se modifican los Anexos I, II, III, V, VI, VII, VIII, IX y XI del Reglamento (CEE) 3030/1993 (DOCE L 323, de 30-12-1995): introduce el nuevo formulario de Licencia de Importación Comunitaria en el ámbito de aplicación del Reglamento (CEE) 3030/1993.

• Reglamento 139/1996 del Consejo, de 22 de enero de 1996, por el que se modifican los Reglamentos (CE) 3285/1994 y 519/1994 en lo que respecta al documento uniforme de vigilancia comunitaria (DOCE L 21, de 27-1-1996): establece un nuevo formulario para el Documento de Vigilancia Comunitario.

• Reglamento (CE) 1291/2000 de la Comisión, de 9 de junio de 2000, por el que se establecen disposiciones comunes de aplicación del régimen de certificados de importación, de exportación y de fijación anticipada para los productos agrícolas (DOCE L 152, de 24-6-2000): fija, entre otros aspectos, el modelo del Certificado de Importación, y su tramitación.

• Reglamento (CE) 1488/2001 de la Comisión, de 19 de julio de 2001, por el que se establecen las modalidades de aplicación del Reglamento (CE) 3448/1993 del Consejo en lo relativo a determinadas cantidades de determinados productos de base incluidos en el Anexo I del Tratado que se admitirán según el régimen de Perfeccionamiento Activo sin examen previo de las condiciones económicas (DOCE L 196, de 27-7-2001). Regula los Certificados de Perfeccionamiento Activo (o Certificados PA), incluido el formulario.

Sección II. Definiciones básicas

3. A los efectos de la presente Circular se entenderá por:

• Importación: La entrada en la Península, Islas Baleares e Islas Canarias de mercancías originarias de un tercer país no despachadas previamente a libre práctica en otro Estado miembro.

• Introducción: La entrada en la Península, Islas Baleares e Islas Canarias de mercancías originarias de la Comunidad o que siendo originarias de un tercer país hayan sido previamente despachadas a libre práctica en el territorio aduanero comunitario.

Sección III. Ámbito de aplicación

4. La presente Circular recoge únicamente el régimen comercial de importación que se aplica en la Península, Baleares y Canarias y que deriva de la aplicación de la Política Comercial Común y de la normativa nacional en la materia, relativa a aquellas competencias que son propias de los Estados miembros, entre las cuales debe mencionarse el Comercio Exterior de Armas.

5. El ámbito de la presente Circular se circunscribe a los documentos de importación de índole netamente comercial que deben ser expedidos por la Secretaría General de Comercio Exterior.

No se recogen los documentos que puedan precisar las introducciones o importaciones de conformidad con las disposiciones que en esta materia estipulen otros órganos de la Administración.

6. Quedan también excluidas de la presente Circular:

• Las importaciones o reimportaciones que se realicen bajo o como consecuencia del régimen de importación temporal, así como las que se efectúen bajo los regímenes de perfeccionamiento activo o pasivo o de cualquier otro régimen aduanero económico. Estas operaciones se encuentran reguladas en el Reglamento (CE) 2913/1992 del Consejo, de 12 de octubre de 1992, por el que se aprueba el Código Aduanero Comunitario (DOCE L 302, de 19-10-1992), modificado en última instancia por el Reglamento (CE) 2700/2000 del Parlamento Europeo y el Consejo, de 16 de noviembre (DOCE L 311, de 12-12-2002) y por el Reglamento (CE) 2454/1993 de la Comisión, de 2 de julio de 1993, por el que se fijan determinadas disposiciones de aplicación del Código Aduanero (DOCE L 2531/1993), modificado en última instancia por el Reglamento (CE) 993/2001 de la Comisión, de 4 de mayo (DOCE L 141, de 28-5-2001), y por el Reglamento (CE) 2286/2003, de 18 de diciembre de 2003 (DOCE L 343, de 31-12-2003).

• Las reimportaciones que se realicen bajo o como consecuencia del régimen de Perfeccionamiento Pasivo económico textil, las cuales se regulan por lo establecido en el Reglamento (CE) 3036/1994 del Consejo, de 8 de diciembre de 1994, por el que se establece un régimen de Perfeccionamiento Pasivo económico aplicable a determi-

nados productos textiles y de confección reimportados en la Comunidad tras su elaboración o transformación en determinados países terceros (DOCE L 322, de 15-12-1994) y por el Reglamento 3017/1995 de la Comisión, de 20 de diciembre de 1995, por el que se fijan determinadas normas de aplicación del Reglamento (CE) 3036/1994 (DOCE L 314, de 28-12-1995).

• Las introducciones o importaciones de mercancías que no reúnan las características de una operación comercial, de acuerdo a lo previsto en el Reglamento (CE) 2454/1993 de la Comisión, de 2 de julio de 1993, por el que se fijan determinadas disposiciones de aplicación del Código Aduanero.

Sección IV. Regímenes de introducción e importación

7. La importación e introducción de mercancías se realiza, en principio, en régimen de libertad comercial.

8. Como excepción a esta norma general, las importaciones e introducciones de mercancías podrán estar sometidas a vigilancia, certificación o autorización cuando la normativa comunitaria o nacional así lo determine, exigiéndose la tramitación de documentos específicos, según el caso.

8.1. Régimen de Vigilancia.

8.1.1. La importación de las mercancías sometidas a medidas de vigilancia previa comunitaria, requiere la expedición del Documento de Vigilancia Comunitaria establecido en el Reglamento (CE) 139/1996 del Consejo, de 22 de enero de 1996.

8.1.2. La introducción o importación de las mercancías sometidas a medidas de vigilancia de carácter nacional está supeditada a la presentación del documento denominado Notificación Previa de Importación, establecido en el apartado 2 de la Orden de 24 de noviembre de 1998, por la que se regula el procedimiento de tramitación de las Autorizaciones Administrativas de Importación y de las Notificaciones Previas de Importación.

8.2. Régimen de Certificación.

8.2.1. Para los productos agroalimentarios, en que esté así establecido en la legislación comunitaria en la materia, se exigirá a su importación un Certificado de Importación (AGRIM) o documento análogo establecido por la citada normativa. La admisión de la solicitud del operador podrá ir condicionada a la constitución de una garantía.

El formulario de Certificado de Importación está establecido en el Reglamento (CE) 1291/2000 de la Comisión, de 9 de junio de 2000.

8.2.2. La introducción en Canarias de determinadas mercancías comunitarias procedentes del resto del territorio comunitario acogidos a los beneficios del régimen específico de abastecimiento previsto en el Reglamento (CE) 247/2006 del Consejo, de 30 de enero de 2006, precisa de un Certificado de Ayuda, regulado por el Reglamento (CE) 793/2006 de la Comisión, de 12 de abril de 2006. A estos efectos, se utiliza el formulario de Certificado de Importación (AGRIM) establecido en el Reglamento (CE) 1291/2000 de la Comisión, de 9 de junio de 2000.

8.2.3. La importación en Canarias de mercancías de terceros países acogidas a los beneficios del régimen específico de abastecimiento previsto en el Reglamento (CE) 247/2006 del Consejo, de 30 de enero de 2006 (exención de derechos de importación), precisa de un Certificado de Importación o de un Certificado de Exención en las condiciones fijadas en el Reglamento (CE) 793/2006 de la Comisión, de 12 de abril de 2006. En ambos casos se utiliza el formulario de Certificado de Importación (AGRIM) establecido en el Reglamento (CE) 1291/2000 de la Comisión, de 9 de junio de 2000.

8.3. Régimen de Autorización.

8.3.1. Las importaciones de mercancías sujetas a restricciones comunitarias precisan la autorización del documento denominado Licencia de Importación, establecido en los Reglamentos de la Comisión 1150/1995, 1627/1995 y 3053/1995 y en las Decisiones 1401/1997/CECA y 2136/1997/CECA de la Comisión.

Las importaciones de algunos productos que pueden usarse para infligir torturas precisan la expedición de una licencia de importación específica, de conformidad con lo establecido en el Reglamento del Consejo 1236/2005.

8.3.2. La importación o introducción de mercancías sometidas a restricciones nacionales al amparo de los artículos 30 y 296 del Tratado de la Unión Europea, podrán requerir la concesión del documento denominado Autorización Administrativa de Importación, establecido en el apartado 2 de la Orden del Ministerio de Economía y Hacienda de 24 de noviembre de 1998, por la que se regula el procedimiento de tramitación de las Autorizaciones Administrativas de Importación y las Notificaciones Previas de Importación.

8.4. CITES.

Con independencia de los regímenes comerciales a los que puedan estar sometidas, la importación e introducción de especies (especímenes, partes y derivados) incluidas en los Anexos del Reglamento (CE) 338/1997 del Consejo, de 9 de diciembre de 1996, relativo a la protección de especies de la fauna y flora silvestres mediante el control de su comercio, requiere la presentación de Permisos, Certificados y Notificaciones según los casos y condiciones establecidas en dicho Reglamento.

El Permiso de Importación CITES ampara la importación de los productos incluidos en los Anexos A y B del Reglamento (CE) 338/1997 del Consejo cuando éstos procedan de terceros países.

El Certificado CITES se precisa para las introducciones de las especies de fauna y flora silvestres cuyo comercio está regulado por el Convenio CITES.

La Notificación de Importación CITES permite la importación de los productos incluidos en los Anexos C y D del Reglamento (CE) 338/1997 del Consejo cuando procedan de terceros países.

El Certificado de exhibición itinerante CITES, en casos de circos o similares, podrá utilizarse como permiso de importación o certificado CITES de uso comunitario.

El Certificado de propiedad privada para mascotas que vayan acompañadas de sus dueños, podrá utilizarse como permiso de importación.

Aparte de los documentos anteriores, se requerirá la emisión por parte de la Dirección Territorial o Provincial de Comercio correspondiente del Documento de Inspección de Especies Protegidas, que será solicitado por el importador o su representante autorizado para la inspección previa al despacho aduanero, tal y como dispone el Real Decreto 1739/1997 y la Resolución de 5 de mayo de 1998 de la Dirección General de Comercio Exterior.

8.5. Control de Calidad Comercial.

Con independencia de los regímenes comerciales a los que pueda estar sometida la importación de los productos incluidos en el Anexo de la Orden PRE/3026/2003, de 30 de octubre, por la que se dictan normas de inspección y control para las Direcciones Regionales y Territoriales de Comercio, se requiere para su despacho aduanero la presentación del correspondiente certificado de conformidad de su calidad comercial respecto a las disposiciones aplicables. Para la emisión de estos certificados se estará a lo dispuesto en la mencionada Orden.

Para las frutas y hortalizas frescas se precisa el *Certificado de conformidad con las normas comunitarias de comercialización de las frutas y hortalizas frescas.*

Para las frutas y hortalizas destinadas a uso industrial se precisa el *Certificado de destino industrial para las frutas y hortalizas frescas sujetas a normas comunitarias de comercialización.*

Para el resto de los productos se precisa el *Certificado de control de calidad comercial.*

9. Determinación del régimen o procedimiento comercial aplicable.

9.1. El régimen o procedimiento comercial aplicable se establece en función de las mercancías y el país o territorio de origen. No obstante, en el caso de mercancías originarias de terceros países previamente despachadas a libre práctica en la Comunidad, el régimen aplicable será el que corresponda a las mercancías de origen comunitario.

9.2. En el anejo I se recogen los países y territorios de origen en función de los que se determina el régimen comercial a aplicar. Se han agrupado en zonas cuyo régimen comercial es homogéneo.

9.3. El anejo II recoge el régimen aplicable en Península e Islas Baleares a las mercancías comprendidas en los Capítulos 1 al 49 y 64 al 97 del Arancel Aduanero Común, indicando el tipo de trámite o documento específico requerido según la mercancía y zona de origen.

9.4. El anejo III recoge el régimen comercial aplicable en Península e Islas Baleares a los productos textiles y de la confección, clasificados en los Capítulos 50 al 63 del Arancel Aduanero Común.

9.5. El anejo IV recoge el régimen comercial aplicable a las importaciones de mercancías en las Islas Canarias. Al mismo tiempo se establece, respecto de ciertos productos agroalimentarios, el régimen comercial a aplicar en el marco del Régimen Específico de Abastecimiento, fijado en los Reglamentos (CE) 247/2006 del Consejo, 793/2006 de la Comisión y en la Decisión de la Comisión de 9-1-2006.

9.6. Las partidas arancelarias correspondientes a especímenes de especies incluidas en el Reglamento (CE) 338/1997 del Consejo (CITES) no aparecen recogidas en los Anexos mencionados en los párrafos anteriores debido a que, por la propia naturaleza de este Reglamento, hay muchas partidas arancelarias afectadas y por tanto, resulta muy complicado enumerarlas. En consecuencia, deberá consultarse el mencionado Reglamento para conocer el régimen de importación concreto que debe aplicarse.

10. Envíos de Canarias a Península y Baleares.

Dadas las peculiaridades que presenta la aplicación de la Política Agrícola Común y la Política Comercial Común en las Islas Canarias, deben tenerse en cuenta ciertas consideraciones en los envíos que se realicen desde las Islas Canarias a la Península y Baleares.

10.1. La introducción en la Península e Islas Baleares de mercancías importadas en Canarias acogiéndose a las medidas específicas del Reglamento 1087/1997 del Consejo, de 9 de junio de 1997, es decir, sin haber quedado sometidas a las medidas de política comercial común, estará supeditada a la presentación de los documentos de carácter comercial que corresponderían si se hubiera realizado la importación directamente del país tercero de origen.

Circunstancias especiales:

11. Embargos comerciales.

11.1. En circunstancias excepcionales, el régimen de importación frente a un determinado país puede ser objeto de modificaciones como consecuencia de la imposición de embargos comerciales decretados por Organismos internacionales o por instancias comunitarias.

En estos supuestos, el régimen comercial se regirá por las normas específicas que se establezcan al respecto.

11.2. En el anejo V de la presente Circular, se relacionan los países de origen a los que se les aplican este tipo de limitaciones, así como las disposiciones legales por las que se regulan las mismas.

Sección V. Formularios

12. Formularios comunitarios.

12.1. Los documentos comunitarios que se expidan en España, son emitidos por el Secretario General de Comercio Exterior, siendo válidos en toda la Comunidad, salvo las excepciones contempladas en la normativa comunitaria.

12.2. El Documento de Vigilancia Comunitaria consta de los siguientes ejemplares:

• Ejemplar para el titular.

• Ejemplar para la autoridad competente del Estado miembro en el que se expidan que, en el caso de España es la Secretaría General de Comercio Exterior.

Para la obtención del Documento de Vigilancia Comunitaria se presentará, debidamente cumplimentado, el modelo normalizado del impreso Solicitud de Importación de Productos Industriales que se inserta como Anejo VI de esta Circular.

12.3. La Licencia de Importación Comunitaria consta de los siguientes ejemplares:

• Ejemplar para el titular.

• Ejemplar para la autoridad competente del Estado miembro en el que se expide que, en el caso de España es la Secretaría General de Comercio Exterior.

Para la obtención de la Licencia de Importación Comunitaria se presentará, debidamente cumplimentado, el modelo normalizado del impreso Solicitud de Importación de Productos Industriales que se inserta como Anejo VI de esta Circular.

12.4. Formularios AGRIM.

12.4.1. Los Certificados de Importación (AGRIM), Certificados de Ayuda y Certificados de Exención para productos agrícolas constan de cuatro ejemplares:

• Ejemplar para el titular.

• Tres ejemplares para la Secretaría General de Comercio Exterior.

Las solicitudes constarán de un único ejemplar, que se cumplimentará bien manualmente, en tinta y con letras mayúsculas, bien a máquina o bien mediante procedimientos informáticos.

Para el Certificado de Ayuda y Certificado de Exención, se utiliza el mismo formulario que el del Certificado de Importación (AGRIM) indicando las menciones establecidas en el Reglamento (CE) 793/2006 de la Comisión, de 12 de abril de 2006 (DOCE L 145, de 31-5-2006). Para el Certificado de Perfeccionamiento Activo, se utiliza el mismo formulario que el del Certificado de Importación (AGRIM), con las menciones establecidas en el Reglamento (CE) 1488/2001 de la Comisión, de 19 de julio de 2001 (DOCE L 196, de 20-7-2001).

12.4.2. De acuerdo con la facultad prevista en el apartado 4 del artículo 15 del Reglamento (CE) 1291/2000, y sin perjuicio de las excepciones que establezca la normativa comunitaria, no se exigirá la previa constitución de la fianza en la presentación de la solicitud del certificado si concurren las siguientes condiciones:

• Que el importe de la garantía que hubiera que constituir sea superior a 100 euros e inferior a 500 euros.

• Que el solicitante se comprometa por escrito a pagar un importe equivalente a aquel que le sea reclamado si se hubiera constituido una garantía y procediera con posterioridad su retención total o parcial.

No obstante, si no se presenta la prueba de la utilización del certificado en el plazo de los dos meses siguientes a la expiración de su período de validez, se exigirá la constitución de la garantía por un importe igual al que hubiera debido constituirse de no haberse aplicado el párrafo anterior. En este caso, el titular del certificado no podrá beneficiarse de la exención de constitución de la fianza durante los doce meses siguientes, contados a partir de la finalización de dicho plazo de dos meses.

De acuerdo con lo dispuesto en el apartado 6 del artículo 15 del Reglamento (CE) 1291/2000, y sin perjuicio de que el Organismo competente adopte medidas apropiadas cuando se detecten abusos en la aplicación de los apartados 3 a 5 del mismo artículo, no se aceptarán las solicitudes que supongan un fraccionamiento injustificado de una única solicitud con el fin de evitar la constitución de la garantía acogiéndose a lo previsto en dichas disposiciones o en el presente apartado.

12.5. Las Licencias de Importación de productos que pueden usarse para infligir torturas, constarán de cuatro ejemplares:

• Ejemplar para la Secretaría General de Comercio Exterior (color amarillo).
• Ejemplar para el Titular (color verde).
• Ejemplar para la Aduana de despacho (color rosa).
• Ejemplar para el Ministerio del Interior (color azul).

12.6. Los Permisos de Importación CITES constarán de cinco ejemplares:

• Ejemplar original (color blanco).
• Ejemplar para el titular (color amarillo).
• Ejemplar para el país exportador (color verde).
• Ejemplar para la autoridad expedidora (color rosa).
• Ejemplar de solicitud (color blanco).

12.7. Los Certificados CITES constarán de tres ejemplares:

• Ejemplar original (color amarillo).
• Ejemplar para la autoridad expedidora (color rosa).
• Ejemplar de solicitud (color blanco).

12.8. Los Certificados de exhibición itinerante constarán de tres ejemplares que van acompañados de una hoja complementaria de color blanco:

• Ejemplar original (color amarillo).
• Ejemplar para la autoridad expedidora (color rosa).
• Ejemplar de solicitud (color blanco).

12.9. Los Certificados CITES de propiedad privada constarán de los mismos ejemplares que los permisos de importación y, además, de una hoja complementaria de color blanco.

12.10. Las Notificaciones de Importación CITES constarán de dos ejemplares:

• Ejemplar original (color blanco).
• Ejemplar para el importador (color amarillo).

12.11. El Certificado de conformidad con las normas comunitarias de comercialización de las frutas y hortalizas frescas constará de tres ejemplares:

• Ejemplar Original.
• Ejemplar para la Aduana.
• Ejemplar para el SOIVRE.

12.12. El Certificado de destino industrial para las frutas y hortalizas frescas sujetas a normas comunitarias de comercialización consta de cuatro ejemplares:

• Ejemplar Original.
• Ejemplar para la Aduana.
• Ejemplar para el SOIVRE.
• Ejemplar para el Organismo de Control.

13. Formularios nacionales.

13.1. La Notificación Previa de Importación y la Autorización Administrativa de Importación serán emitidas por el Secretario General de Comercio Exterior.

Constan de un único ejemplar autocopiativo que comprende los siguientes pliegos:

• Para el titular.
• Para la Secretaría General de Comercio Exterior.
• Para la Subdirección General de Informática.

13.2. El Certificado de control de calidad comercial consta de tres ejemplares:

• Ejemplar Original.
• Ejemplar para la Aduana.
• Ejemplar para el SOIVRE.

13.3. El Documento de Inspección de Especies protegidas consta de tres ejemplares:

• Ejemplar para la Aduana.
• Ejemplar para el solicitante.
• Ejemplar para el SOIVRE.

Sección VI. Tramitación

14. Presentación de documentación.

Los impresos oficiales de solicitud para la tramitación de las importaciones e introducciones, referidos en los apartados 12 y 13, serán facilitados por el Registro General del Departamento o en las Direcciones Territoriales y Provinciales de Comercio.

14.1. Tramitación de los impresos genéricos.

14.1.1. La presentación de los impresos referidos en los apartados 12.2, 12.3, 12.4 y 13.1, se podrá realizar en el Registro General del Departamento, en las Direcciones Territoriales o Provinciales de Comercio. La tramitación también podrá realizarse a través del registro telemático del Departamento cuando se trate de los Documentos de

Vigilancia, la Licencia de Importación Comunitaria, los Certificados de Importación (AGRIM), los Certificados de Ayuda y los de Exención, de conformidad con lo establecido en la Orden ECO/1101/2002, de 13 de mayo de 2002. Asimismo, se podrán cursar en las formas previstas en el párrafo 4 del artículo 38 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, sobre Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, salvo que las disposiciones comunitarias o nacionales prevean reglas específicas.

14.1.2. La Administración podrá requerir en el momento de presentación de las solicitudes o en cualquier momento de su tramitación, y a efectos de comprobación de los datos de identificación personal, el Documento Nacional de Identidad, si se trata de una persona física; tarjeta del CIF o del número de IVA intracomunitario cuando se trate de una persona jurídica o cualquier otro documento que permita comprobar la identidad del solicitante. Se podrá solicitar igualmente acreditación de la persona que figura en representación de la entidad jurídica.

La exhibición de los documentos mencionados en el párrafo anterior, podrá sustituirse por la presentación de fotocopias de los mismos debidamente autenticadas.

14.1.3. La expedición de los Documentos de Vigilancia Comunitaria, Licencia de Importación Comunitaria, Certificados de Importación (AGRIM) se realizará en los Servicios Centrales de la Secretaría General de Comercio Exterior; no obstante lo anterior, las Direcciones Territoriales de Comercio de Las Palmas de Gran Canaria y Santa Cruz de Tenerife están autorizadas para expedir determinados AGRIM en base a la Resolución de 23 de enero de 2001, de la Secretaría General de Comercio Exterior, de delegación de competencias en los Servicios Centrales y Periféricos. En el caso de los Certificados de Ayuda, de Exención y de Importación en el marco del Régimen Específico de Abastecimiento, las Direcciones Territoriales de Las Palmas y de Santa Cruz de Tenerife están autorizadas para su expedición, en base a la Resolución anteriormente citada.

14.2. Tramitación de los impresos para productos que pueden utilizarse para infligir tortura.

La presentación de los impresos correspondientes a las licencias de importación a las que se refiere el Reglamento (CE) 1236/2005 del Consejo, de 27 de junio de 2005, sobre comercio de determinados productos que pueden utilizarse para aplicar la pena de muerte, o infligir tortura u otros tratos o penas crueles, inhumanas o degradantes, se podrá realizar, conforme a lo establecido en la Resolución de 20 de julio de 2006 de la Secretaría de Estado de Turismo y Comercio, en el Registro General del Departamento, en las Direcciones Territoriales o Provinciales de Comercio. Asimismo, se podrá cursar en los foros previstos en el párrafo 4 del artículo 38 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, sobre Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

La expedición de la licencia de importación a la que se refiere el Reglamento 1236/2005 se realizará en los Servicios Centrales de la Secretaría General de Comercio Exterior.

14.3. Tramitación de los documentos CITES.

14.3.1. Permisos de Importación CITES.

En los casos en que proceda, el solicitante cumplimentará el ejemplar de solicitud según lo establecido en el punto 1 del artículo 20 del Reglamento (CE) 865/2006 y lo presentará en uno de los 12 Centros de inspección (SOIVRE) de las Direcciones Territoriales y Provinciales de Comercio habilitados para emitir permisos y certificados CITES. Junto con la solicitud, se deberán acompañar los justificantes oportunos para poder determinar si procede expedir un permiso con arreglo a lo dispuesto en el artículo 4 del Reglamento 338/1997 del Consejo.

La emisión de permisos de importación se puede solicitar en los siguientes Centros de Inspección: Algeciras, Alicante, Barcelona, Bilbao, A Coruña, Las Palmas de Gran Canaria, Madrid, Málaga, Palma de Mallorca, Sevilla, Tenerife y Valencia.

En el caso de mercancías CITES es necesario disponer del permiso de importación previamente a la llegada de la mercancía. En el momento de la importación, el importador deberá presentar el permiso de importación (original y copia para el titular) junto con el certificado/permiso de (re)exportación CITES extranjero original. El despacho de mercancías CITES sólo podrá realizarse en una de las doce Aduanas autorizadas para ello y que se corresponden con los doce Centros de Inspección de las Direcciones Territoriales y Provinciales de Comercio autorizados para la emisión de documentos CITES.

En el caso de maderas CITES el despacho también se puede autorizar en los puertos de: Santander, Marín, Vigo y Villagarcía de Arosa (previa obtención del permiso de importación en uno de los doce Centros de Inspección de las Direcciones Territoriales y Provinciales de Comercio autorizados).

14.3.2. Certificados CITES: En los casos en que proceda, el solicitante deberá cumplimentar el ejemplar de solicitud, según lo establecido en el punto 1 del artículo 50 del Reglamento (CE) núm. 865/2006 y lo presentará ante uno de los 12 Centros citados anteriormente. Junto con la solicitud, se deberán acompañar los justificantes oportunos para poder determinar si procede expedir un Certificado.

14.3.3. Notificaciones de Importación CITES: En los casos en que proceda, el importador o su representante autorizado, deberá cumplimentar el formulario correspondiente según lo establecido en el artículo 24 del Reglamento (CE) 865/2006 y presentarlo, junto con los documentos del país de exportación o reexportación, si los hubiere, en una de las Oficinas de Aduana designadas para la importación de especies incluidas en el Reglamento (CE) 338/1997 del Consejo.

Estas Aduanas son las de Algeciras, Alicante, Barcelona, Bilbao, A Coruña, Las Palmas de Gran Canaria, Madrid, Málaga, Palma de Mallorca, Sevilla, Tenerife y Valencia. En el caso de maderas CITES también se puede autorizar la importación de mercancía que entre por los puertos de: Santander, Marín, Vigo y Villagarcía de Arosa.

14.4. Tramitación de los documentos de calidad comercial: Las solicitudes de control de la calidad comercial y de expedición de los certificados referidos en los apartados de esta circular 12.11, 12.12 y 13.2 se realizarán en cualquiera de los Centros de inspección (SOIVRE) de las Direcciones Territoriales y Provinciales de Comercio, de conformidad con lo indicado en el artículo 5 de la Orden PRE/3026/2003 (notificaciones de inspección).

Podrá realizarse también la presentación de solicitudes, al igual que la recepción de los certificados emitidos tras la realización del preceptivo control, por vía telemática en la dirección de Internet https://www.webseguro.mcx.es/controlsoivre, para cuyo acceso se debe solicitar la correspondiente clave a los Centros de inspección (SOIVRE) de las Direcciones Territoriales y Provinciales de Comercio, así como la información complementaria que se precise. Es necesaria igualmente la utilización de firma digital (certificado clase C2A).

15. Plazos de tramitación.

15.1. Los plazos de expedición de los documentos de importación por los que se gestionan vigilancias comunitarias previas, certificados de importación o aquellos otorgados en el marco de las restricciones cuantitativas comunitarias, referidos en los apartados 8.1, 8.2 y 8.3 serán los que determinen las correspondientes normativas comunitarias.

15.1.1. Salvo que la normativa comunitaria por la que se establece la medida de vigilancia establezca otra cosa, el plazo de expedición del Documento de Vigilancia Comunitaria será de cinco días hábiles a partir de la recepción de la solicitud por parte de la Secretaría General de Comercio Exterior. A menos que se demuestre lo

contrario, se considera que la solicitud del documento de vigilancia comunitaria está en poder de las autoridades competentes para su emisión en un plazo de tres días hábiles desde la presentación del mismo.

15.1.2. Salvo que la normativa comunitaria establezca otro plazo distinto, las Licencias de Importación Comunitarias serán emitidas por el Secretario General de Comercio Exterior en el plazo de 5 días hábiles a partir de la recepción por parte de las autoridades competentes de la solicitud de licencia, debidamente cumplimentada y, siempre que en dicho plazo se haya recibido la conformidad de los correspondientes Servicios de la Comisión Europea.

A menos que se demuestre lo contrario, se considera que la solicitud de Licencia de Importación está en poder de las autoridades competentes para su emisión en un plazo de tres días laborables desde la presentación del mismo.

15.1.3. Los plazos de expedición de los certificados de importación (AGRIM), Certificados de Exención y Certificados de Ayuda para productos agrícolas vienen establecidos en la normativa comunitaria aplicable a cada producto.

15.1.4. El plazo máximo para dictar Resolución en el caso de las solicitudes de licencias de importación de los productos objeto del Reglamento (CE) 1236/2005 del Consejo será de 6 meses.

15.1.5. Con carácter general, se deberá tomar una decisión sobre la expedición de Permisos y Certificados CITES en el plazo de un mes desde la fecha de presentación de la solicitud completa. No obstante, si la autoridad expedidora consulta a terceras partes, la decisión sólo podrá tomarse cuando la consulta haya concluido debidamente.

15.2. El plazo de verificación de las Notificaciones Previas de Importación no podrá exceder de cinco días hábiles, a partir de su recepción por parte de la Secretaría General de Comercio Exterior. A menos que se demuestre lo contrario, se considera que la Notificación Previa de Importación está en poder de las autoridades competentes en un plazo de tres días hábiles a contar desde la presentación del mismo.

15.3. El plazo de resolución de los expedientes de Autorización Administrativa de Importación será, como máximo, de 60 días a partir de su recepción. Si transcurrido este plazo no se ha producido resolución expresa, se entenderán estimadas las solicitudes de Autorización Administrativa de Importación, con la excepción de las que se refieran a material de defensa, otro material y de productos y tecnologías de doble uso, que quedarán desestimadas.

16. Resolución.

16.1. El Secretario General de Comercio Exterior pondrá fin al procedimiento mediante resolución, pudiendo delegar dicha facultad conforme a lo dispuesto en el artículo 13 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, sobre el Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

16.2. Los Centros de Inspección de las Direcciones Territoriales y Provinciales de Comercio, que figuran en el apartado 14.3 de la presente Circular podrán firmar, por delegación del Secretario General de Comercio Exterior, los Permisos de Importación, Certificados CITES, Certificados de Exhibición Itinerantes y Certificados CITES de Propiedad Privada, previa consulta con los servicios correspondientes de la Secretaría General de Comercio Exterior.

16.3. Las Direcciones Territoriales de Tenerife y Las Palmas de Gran Canaria podrán emitir, de conformidad con la Resolución de la Dirección General de Comercio Exterior, de 7 de marzo de 1994, los Certificados de Ayuda, de Exención y de Importación que amparan las introducciones o importaciones en Canarias de mercancías acogidas al Régimen Específico de Abastecimiento, así como determinados certificados de importación (AGRIM), según lo establecido en la Resolución de 23 de enero de 2001, de la Secretaría General de Comercio Exterior (BOE de 13 de febrero de 2001), sobre delegación de competencias en los Servicios Centrales y Periféricos de Comercio.

17. Períodos de Validez de los documentos de importación.

17.1. El plazo de validez de los Documentos de Vigilancia Comunitaria se fija al establecer la medida de vigilancia y está en función del tipo de medida, naturaleza del producto o transacciones comerciales a las que afecte. Con carácter general, el plazo de validez será de cuatro meses salvo que la normativa comunitaria establezca otro plazo o limitación. No obstante, la validez está limitada a la vigencia de las respectivas medidas de vigilancia y, en aquellos casos en los que se precise para su emisión una licencia de exportación, la validez del documento de Vigilancia Comunitaria estará en función de la vigencia de la licencia de exportación.

17.2. El plazo de validez de las Licencias de Importación Comunitarias correspondientes a los productos textiles o de confección cuya importación se rige por lo establecido en el Reglamento (CEE) 3030/1993 del Consejo es de seis meses, mientras que la vigencia de las Licencias de Importación Comunitarias que amparan importaciones reguladas por el Reglamento (CE) 517/1994 del Consejo se determina en las correspondientes convocatorias de contingentes.

El plazo de validez de las Licencias de Importación Comunitarias correspondientes a productos no textiles cuya importación se rige por lo establecido en el Reglamento (CE) 519/1994 del Consejo, se determina por Reglamento comunitario en cada una de las convocatorias de contingentes.

17.3. Las Licencias de Importaciones Comunitarias que se precisan para la importación de los productos siderúrgicos cuya importación está regulada por las Decisiones 1401/1997/CECA y 2136/1997/CECA tendrán, con carácter general, un plazo de validez de cuatro meses. No obstante, dicha validez estará limitada por la vigencia de las restricciones comunitarias y, en su caso, por la validez de los Documentos de Exportación expedidos por el país de origen de las mercancías que deben ser presentados para la concesión de estas Licencias comunitarias.

17.4. El plazo de validez de los Certificados de Importación, Ayuda o Exención, será el que determine en cada caso la normativa comunitaria.

17.5. El plazo de validez de las Licencias de Importación de productos que pueden usarse para infligir torturas será de tres a doce meses, con una posibilidad de prórroga de hasta doce meses y serán válidas en toda la Comunidad.

17.6. El plazo máximo de validez de los Permisos CITES de importación será de 12 meses. No obstante, dichos permisos carecerán de validez si falta un documento válido correspondiente del país de exportación o reexportación. El plazo máximo de validez de los Certificados de Exhibición Itinerante y de los Certificados CITES de propiedad privada será de tres años.

17.7. Con carácter general, el plazo de validez de las Notificaciones Previas de Importación será de seis meses, salvo que se establezca expresamente otro diferente, y sólo podrá ser utilizado mientras la mercancía siga sometida a ese régimen.

17.8. El plazo de validez de las Autorizaciones Administrativas de Importación será con carácter general de seis meses, salvo que el Secretario General de Comercio Exterior resuelva otro diferente en atención a circunstancias especiales.

18. Modificaciones.

18.1. Si después de haber sido verificada una Notificación Previa de Importación, se produjeran modificaciones

en cualesquiera de los datos en ella reseñados, los operadores presentarán una nueva, de acuerdo a lo establecido en el apartado 14.1, en la que se mencionará el número de la anterior a la que sustituye. Deberá adjuntarse el pliego del titular de la Notificación Previa de Importación que se desea modificar.

18.2. Cuando una vez otorgada una Autorización Administrativa de Importación se produzcan modificaciones en las circunstancias de la operación, dentro de su plazo de validez, los operadores podrán presentar una nueva Autorización Administrativa de Importación de acuerdo al procedimiento establecido en el apartado 14.1, acompañada del original del interesado de la autorización que se modifica para su anulación.

En la nueva autorización deberá hacerse constar que se trata de una modificación de una autorización, indicando el número de la autorización que es objeto de sustitución.

18.3. Cuando una Autorización Administrativa de Importación haya sido parcialmente utilizada, sólo podrá figurar en la nueva autorización una cantidad y valor no superior a los remanentes de la autorización que se modifica y anula.

18.4. Salvo indicación expresa de la normativa comunitaria, la modificación de los Documentos de Vigilancia y Licencias de Importación comunitarios se realizará de conformidad con lo establecido al respecto para las Notificaciones Previas de Importación y Autorizaciones Administrativas de Importación, respectivamente.

Los Certificados de Importación, Ayuda o Exención no podrán ser objeto de modificación alguna, salvo en los casos expresamente regulados en la reglamentación comunitaria pertinente (una transferencia de un certificado o una prórroga de su período de validez suponen una modificación).

19. Devolución de documentos.

El titular de Documentos de Vigilancia o Licencias de Importación comunitarios deberá devolver el ejemplar del titular a la autoridad competente de expedición a más tardar dentro de los diez días laborables siguientes a su fecha de expiración.

Los Permisos de Importación, Certificados de Exhibición Itinerante y Certificados CITES de Propiedad Privada que hayan caducado sin haber sido usados, deberán ser devueltos por el titular a la Autoridad expedidora. Los Certificados CITES que dejen de ser válidos por alguno de los motivos contemplados en la legislación comunitaria deberán ser devueltos a la Autoridad CITES correspondiente, que, si procede, emitirá un nuevo certificado que refleje los cambios.

Los certificados de uso comunitario y las copias destinadas al titular de los permisos de importación utilizados dejarán de ser válidos si los especímenes a que se refiere mueren, si tratándose de animales vivos éstos escapan, son liberados, si se destruyen especímenes, o si alguna de las indicaciones de las casillas 2 y 4 de un certificado, o las casillas 3 [cuando se trate de especies del Anexo A del Reglamento (CE) 338/1997], 6 y 8 de una copia destinada al titular de un permiso de importación ya utilizado dejan de reflejar la situación real. Los certificados mencionados en el artículo 48.1.d y en el artículo 60 del citado Reglamento, dejarán de ser válidos cuando la indicación en la casilla 1 ya no corresponda a la situación real. En tal caso, el documento deberá remitirse inmediatamente a la autoridad expedidora, que podrá emitir, si procede, un certificado que recoja los cambios con arreglo al artículo 51 del Reglamento (CE) 865/2006.

Segundo.

La presente Circular entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial del Estado».

Tercero.

Por la presente Circular quedan derogadas todas las Circulares anteriores relativas al procedimiento y tramitación de las importaciones e introducciones de mercancías y sus regímenes comerciales.

§ 16 LEY 19/1993, DE 28 DICIEMBRE. ESTABLECE DETERMINADAS MEDIDAS DE PREVENCIÓN DEL BLANQUEO DE CAPITALES

(BOE núm. 311, de 29 diciembre [RCL 1993, 3542])

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

La presente Ley transpone la Directiva 91/308/CEE del Consejo de las Comunidades Europeas, cuyo contenido básico en lo relativo a entidades financieras queda reflejado en el Capítulo I de la norma.

Tratándose de una norma que, dirigida a prevenir y dificultar el blanqueo de capitales, impone fundamentalmente obligaciones administrativas de información y colaboración a las entidades financieras, ha resultado coherente y respetuoso con la Directiva circunscribir la presente Ley a las actividades de blanqueo de capitales provenientes de aquellas actividades ilícitas que producen gran alarma social y son más fácilmente identificables por las propias entidades financieras, como son el tráfico de drogas, el terrorismo y la delincuencia organizada.

Dirigida primordialmente a las personas y entidades que integran el sistema financiero, que son objeto de mención en el artículo 2.1 de la Ley, ésta se aplicará también a otras actividades profesionales o empresariales particularmente susceptibles de ser utilizadas para el blanqueo de capitales, a las que se refiere el artículo 2.2. Consciente, por otro lado, de las limitaciones que el principio de territorialidad impone a la eficacia de las normas, la presente Ley exige a las entidades españolas que establezcan en sus sucursales y filiales en el extranjero procedimientos internos de prevención del blanqueo de capitales, al tiempo que instruye a las autoridades españolas para que recaben especialmente la cooperación de las de aquellos Estados cuya soberanía se extiende a territorios limítrofes con España.

Aunque son muchos los tipos de entidades financieras sujetas a esta Ley, ha parecido necesario establecer un cuadro sancionador común a todas ellas, inspirado en el de la Ley de Disciplina e Intervención de las Entidades de Crédito, disposición que en materia procedimental se declara de aplicación subsidiaria.

El Capítulo III regula la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias y su Servicio Ejecutivo. Por un principio de eficacia en la actuación y economía de medios en la organización administrativa, ha parecido oportuno, dado el actual grado de liberalización de las transacciones con el exterior, llevar a cabo, en esencia, una ampliación de las competencias de la ya existente Comisión de Vigilancia de las Infracciones de Control de Cambios, haciendo de la prevención del blanqueo de capitales uno de sus principales objetivos.

Entre las disposiciones adicionales destaca especialmente la tercera, que sienta el principio de afectación a la lucha contra el tráfico de drogas de los bienes incautados a los narcotraficantes.

La presente Ley resultará directamente aplicable desde su publicación, puesto que ninguna de las habilitaciones que contiene para su desarrollo reglamentario resultan necesarias para la inmediata eficacia de aquélla.

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 1. Ámbito de aplicación.

1. 1. Esta Ley regula las obligaciones, las actuaciones y los procedimientos para prevenir e impedir la utilización del sistema financiero, así como de otros sectores de actividad económica, para el blanqueo de capitales procedentes de cualquier tipo de participación delictiva en la comisión de un delito castigado con pena de prisión superior a tres años.

✐ Ap. 1 modificado por disp. adic. 1 de Ley 19/2003, de 4 julio.

2. A los efectos de la presente Ley se entenderá por blanqueo de capitales la adquisición, utilización, conversión o transmisión de bienes que proceden de alguna de las actividades delictivas enumeradas en el apartado anterior o de participación en las mismas, para ocultar o encubrir su origen o ayudar a la persona que haya participado en la actividad delictiva a eludir las consecuencias jurídicas de sus

actos, así como la ocultación o encubrimiento de su verdadera naturaleza, origen, localización, disposición, movimientos o de la propiedad o derechos sobre los mismos, aun cuando las actividades que las generen se desarrollen en el territorio de otro Estado.

3. Las obligaciones y sanciones establecidas en la presente Ley se entenderán sin perjuicio de las obligaciones y sanciones previstas en la Ley de Enjuiciamiento Criminal y de las acciones y omisiones tipificadas y de las penas previstas en el Código Penal.

Artículo 2. Sujetos obligados.

1. Quedarán sujetos a las obligaciones establecidas en la presente Ley:

a) Las entidades de crédito.

b) Las entidades aseguradoras autorizadas para operar en el ramo de vida y los corredores de seguros cuando actúen en relación con seguros de vida u otros servicios relacionados con la inversión.

c) Las sociedades y agencias de valores.

d) Las sociedades gestoras de instituciones de inversión colectiva y las sociedades de inversión colectiva cuya gestión no esté encomendada a una sociedad gestora.

e) Las entidades gestoras de fondos de pensiones.

f) Las sociedades gestoras de cartera.

g) Las sociedades gestoras de entidades de capital-riesgo y las sociedades de capital-riesgo cuya gestión no esté encomendada a una sociedad gestora.

h) Las sociedades de garantía recíproca.

i) Las sociedades emisoras de tarjetas de crédito.

j) Las personas físicas o jurídicas que ejerzan actividad de cambio de moneda o gestión de transferencias, con inclusión de las actividades de giro o transferencia internacional realizadas por los servicios postales.

Se entenderán comprendidas entre las anteriores las personas o entidades extranjeras que, a través de sucursales o mediante prestación de servicios sin establecimiento permanente, desarrollen en España actividades de igual naturaleza a las de las personas o entidades anteriormente citadas.

Los sujetos obligados quedarán, asimismo, sometidos a las obligaciones establecidas en la presente Ley respecto de las operaciones realizadas a través de agentes u otras personas físicas o jurídicas que actúen como intermediarios de aquéllos.

✐ Ap. 1 modificado por disp. final 2 de Ley 36/2006, de 29 noviembre.

2. Quedarán también sujetas a las obligaciones establecidas en esta Ley, con las especialidades que puedan establecerse reglamentariamente, las personas físicas o jurídicas que ejerzan aquellas otras actividades profesionales o empresariales particularmente susceptibles de ser utilizadas para el blanqueo de capitales. Se considerarán tales:

a) Los casinos de juego.

b) Las actividades de promoción inmobiliaria, agencia, comisión o intermediación en la compraventa de inmuebles.

c) Las personas físicas o jurídicas que actúen en el ejercicio de su profesión como auditores, contables externos o asesores fiscales.

d) Los notarios, abogados y procuradores quedarán igualmente sujetos cuando:

1º Participen en la concepción, realización o asesoramiento de transacciones por cuenta de clientes relativas a la compraventa de bienes inmuebles o entidades comerciales; la gestión de fondos, valores u otros activos; la apertura o gestión de cuentas bancarias, cuentas de ahorros o cuentas de valores; la organización de las aportaciones necesarias para la creación, el funcionamiento o la gestión de empresas o la creación, el funcionamiento o la gestión de fiducias («trust»), sociedades o estructuras análogas, o

2º Actúen en nombre y por cuenta de clientes, en cualquier transacción financiera o inmobiliaria.

e) Las demás que, atendiendo a la utilización habitual de billetes u otros instrumentos al portador como medio de cobro, al alto valor unitario de los objetos o servicios ofrecidos, al emplazamiento de los establecimientos o a otras circunstancias relevantes, se determinen reglamentariamente.

✐ Ap. 2 modificado por disp. adic. 1.2 de Ley 19/2003, de 4 julio.

3. Cuando las personas físicas mencionadas en el apartado anterior ejerzan su profesión en cali-

dad de empleados de una persona jurídica, las obligaciones impuestas por esta Ley recaerán sobre dicha persona jurídica.

✐ Ap. 3 añadido por disp. adic. 1.2 de Ley 19/2003, de 4 julio.

4. Estarán sujetas al cumplimiento de las obligaciones señaladas en el apartado 9 del artículo 3, con las excepciones que reglamentariamente se señalen, las personas físicas y jurídicas que, actuando por cuenta propia o de tercero, realicen los siguientes movimientos de medios de pago:

a) Salida o entrada en territorio nacional de moneda metálica, billetes de banco y cheques bancarios al portador denominados en moneda nacional o en cualquier otra moneda o cualquier medio físico, incluidos los electrónicos, concebido para ser utilizado como medio de pago, por importe superior a 6.000 euros por persona y viaje.

b) Movimientos por territorio nacional de medios de pago consistentes en moneda metálica, billetes de banco y cheques bancarios al portador, denominados en moneda nacional o en cualquier otra moneda o cualquier medio físico, incluidos los electrónicos, concebido para ser utilizado como medio de pago, por importe superior a 80.500 euros.

No están sujetas a las obligaciones señaladas en este apartado 4 las personas jurídicas que desarrollen profesionalmente actividades de transporte de fondos o medios de pago, así como los sujetos obligados y actividades señaladas en el apartado 2 de este artículo y en sus normas de desarrollo.

Se autoriza al Ministro de Economía para modificar las cuantías recogidas en los párrafos a) y b) de este apartado.

✐ Ap. 4 añadido por disp. adic. 1.2 de Ley 19/2003, de 4 julio.

Artículo 3. Obligaciones.

Los sujetos mencionados en el artículo precedente quedarán sometidos a las siguientes obligaciones:

1. Exigir, mediante la presentación de documento acreditativo, la identificación de sus clientes en el momento de entablar relaciones de negocio, así como de cuantas personas pretendan efectuar cualesquiera operaciones, salvo aquellas que queden exceptuadas reglamentariamente. Los requisitos para la identificación de los clientes que no hayan estado físicamente presentes en el momento del establecimiento de la relación de negocios o de la ejecución de operaciones se determinarán reglamentariamente.

Los sujetos obligados recabarán de sus clientes información a fin de conocer la naturaleza de su actividad profesional o empresarial. Asimismo, adoptarán medidas dirigidas a comprobar razonablemente la veracidad de dicha información.

Cuando existan indicios o certeza de que los clientes no actúan por cuenta propia, los sujetos obligados recabarán la información precisa a fin de conocer la identidad de las personas por cuenta de las cuales actúan.

Los sujetos obligados no estarán sometidos a las obligaciones de identificación establecidas en este apartado cuando su cliente sea una institución financiera domiciliada en el ámbito de la Unión Europea o en aquellos terceros Estados que, por establecer requisitos equivalentes a los de la legislación española, determine la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias.

✐ Ap. 1 modificado por disp. adic. 1.3 de Ley 19/2003, de 4 julio.

2. Examinar con especial atención cualquier operación, con independencia de su cuantía, que, por su naturaleza, pueda estar particularmente vinculada al blanqueo de capitales procedentes de las actividades señaladas en el artículo 1. En particular, los sujetos obligados examinarán con especial atención toda operación compleja, inusual o que no tenga un propósito económico o lícito aparente, reseñando por escrito los resultados del examen.

✐ Ap. 2 modificado por disp. adic. 1.3 de Ley 19/2003, de 4 julio.

3. Conservar durante un período mínimo de cinco años los documentos que acrediten adecuadamente la realización de las operaciones y la identidad de los sujetos que las hubieran realizado o que hubieran entablado relaciones de negocio con la entidad, cuando dicha identificación hubiera resultado preceptiva. Reglamentariamente podrá ampliarse el período mínimo de conservación de documentos al que se refiere este párrafo.

4. Colaborar con el Servicio Ejecutivo de la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias (en adelante, el Servicio Ejecutivo), y a tal fin:

a) Comunicarle, por iniciativa propia, cualquier hecho u operación respecto al que exista indicio o certeza de que está relacionado con el blanqueo de capitales procedentes de las actividades señaladas

en el artículo 1. La comunicación la realizará, en principio, la persona o personas que los sujetos obligados hubieran designado de conformidad con los procedimientos a que se refiere el apartado 7 de este mismo artículo. Será dicha persona o personas las que comparecerán en toda clase de procedimientos administrativos o judiciales en relación con datos recogidos en la comunicación o cualquier otra información complementaria que pueda referirse a aquélla.

Reglamentariamente se determinarán aquellos supuestos o transacciones específicas que deban ser objeto de comunicación al Servicio Ejecutivo en todo caso.

También se comunicarán las operaciones que muestren una falta de correspondencia ostensible con la naturaleza, volumen de actividad o antecedentes operativos de los clientes, siempre que en el examen especial previsto en el apartado 2 no se aprecie justificación económica, profesional o de negocio para la realización de las operaciones, en relación con las actividades señaladas en el artículo 1 de esta Ley.

b) Facilitar la información que el Servicio Ejecutivo requiera en el ejercicio de sus competencias.

No estarán sujetos a las obligaciones establecidas en este apartado 4 los auditores, contables externos, asesores fiscales, notarios, abogados y procuradores con respecto a la información que reciban de uno de sus clientes u obtengan sobre él al determinar la posición jurídica en favor de su cliente, o desempeñar su misión de defender o representar a dicho cliente en procedimientos administrativos o judiciales o en relación con ellos, incluido el asesoramiento sobre la incoación o la forma de evitar un proceso, independientemente de si han recibido u obtenido dicha información antes, durante o después de tales procedimientos.

Los abogados y procuradores guardarán el deber de secreto profesional de conformidad con la legislación vigente.

✐ Ap. 4 modificado por disp. adic. 1.3 de Ley 19/2003, de 4 julio.

5. Abstenerse de ejecutar cualquier operación de las señaladas en la letra a) del apartado 4 precedente sin haber efectuado previamente la comunicación prevista en dicho apartado.

6. No revelar ni al cliente ni a terceros que se han transmitido informaciones al Servicio Ejecutivo con arreglo al apartado 4 anterior, o que se está examinando alguna operación por si pudiera estar vinculada al blanqueo de capitales.

7. Establecer procedimientos y órganos adecuados de control interno y de comunicación a fin de prevenir e impedir la realización de operaciones relacionadas con el blanqueo de capitales. En particular, los sujetos obligados establecerán una política expresa de admisión de clientes.

La idoneidad de dichos procedimientos y órganos será supervisada por el Servicio Ejecutivo, que podrá proponer las medidas correctoras oportunas. En todo caso, dichos procedimientos y órganos serán objeto de examen anual por un experto externo.

✐ Ap. 7 modificado por disp. adic. 1.3 de Ley 19/2003, de 4 julio.

8. Adoptar las medidas oportunas para que los empleados de la entidad tengan conocimiento de las exigencias derivadas de esta Ley. Estas medidas incluirán la elaboración, con la participación de los representantes de los trabajadores, de planes de formación y cursos para empleados que les capaciten para detectar las operaciones que puedan estar relacionadas con el blanqueo de capitales y para conocer la manera de proceder en tales casos.

9. Declarar el origen, destino y tenencia de los fondos en los supuestos señalados en el apartado 4 del artículo 2 de esta Ley, en la forma y con las excepciones que reglamentariamente se determinen.

✐ Ap. 9 añadido por disp. adic. 1.3 de Ley 19/2003, de 4 julio. La obligación de declarar el origen, destino y tenencia de fondos sólo se aplicará a supuestos que se produzcan con posterioridad a la entrada en vigor de la disposición reglamentaria prevista.

Artículo 4. Exención de responsabilidad.

La comunicación de buena fe de las informaciones contempladas en el apartado 4 del artículo precedente, por el sujeto obligado o, excepcionalmente, por sus directivos o empleados, no constituirá violación de las restricciones sobre revelación de información impuestas por vía contractual o por cualquier disposición legal o reglamentaria, y no implicará para los sujetos obligados, sus directivos o empleados ningún tipo de responsabilidad.

CAPÍTULO II

Régimen sancionador

Artículo 5. Clases de infracciones.

1. Las infracciones administrativas previstas en esta Ley se clasificarán en graves y muy graves.

2. Sin perjuicio de lo previsto en el apartado siguiente, constituirán infracciones graves el incumplimiento de las obligaciones previstas en los apartados 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8 y 9 del artículo 3, incluida la no adopción de medidas correctoras propuestas por el Servicio Ejecutivo a las que se alude en el artículo 3.7, anterior.

✐ Ap. 2 modificado por disp. adic. 1.4 de Ley 19/2003, de 4 julio.

3. Constituirán infracciones muy graves las siguientes:

a) El incumplimiento de la obligación de confidencialidad prevista en el apartado 6 del artículo 3.

b) El incumplimiento del deber de comunicar aquellos supuestos específicos que reglamentariamente se determinen según lo previsto en el apartado 4 a), del artículo 3.

c) El incumplimiento injustificado por el sujeto obligado del deber de comunicación previsto en el apartado 4 a), del artículo 3, cuando algún directivo o empleado de la entidad obligada hubiera puesto de manifiesto a los órganos de control interno de ésta la existencia de indicios o la certeza de que un hecho u operación estaba relacionado con el blanqueo de capitales.

d) La negativa o resistencia a proporcionar una información concreta solicitada por el Servicio Ejecutivo mediante requerimiento escrito, según lo previsto en el apartado 4 b), del artículo 3.

e) Las tipificadas como graves, cuando durante los cinco años anteriores el sujeto infractor hubiera sido condenado en sentencia firme por un delito de los recogidos en el artículo 344 bis h) o i), del Código Penal o de encubrimiento o receptación en relación con las actividades enumeradas en el apartado 1 del artículo 1 de esta Ley, o sancionado en resolución firme, al menos, por dos infracciones administrativas de las establecidas en la presente Ley.

Artículo 6. Concurso con otros procedimientos sancionadores.

1. No podrán sancionarse con arreglo a esta Ley las conductas que lo hubieran sido penal o administrativamente, cuando se aprecie identidad de sujeto, hecho y fundamento.

2. Cuando se estimara que los hechos y datos puestos en conocimiento del Servicio Ejecutivo pudieran ser constitutivos de delito, se ordenará, si se hubiera incoado, la suspensión del expediente sancionador, dándose traslado de aquéllos al Ministerio Fiscal.

Terminado el procedimiento penal se reanudará la tramitación del expediente sancionador contra los sujetos obligados que no hubieran sido condenados en vía penal como autores, cómplices o encubridores del delito cometido. La resolución que se dicte en el expediente deberá respetar en todo caso los hechos declarados probados en dicho procedimiento penal.

Artículo 7. Responsabilidad de administradores y directivos.

Además de la responsabilidad que corresponda a la entidad obligada, quienes ejerzan en ella cargos de administración o dirección, sean unipersonales o colegiados, serán responsables de las infracciones muy graves o graves cuando éstas sean imputables a su conducta dolosa o negligente.

Artículo 8. Sanciones por infracciones graves.

1. Por la comisión de infracciones graves se podrán imponer las siguientes sanciones:

a) Amonestación privada.

b) Amonestación pública.

c) Multa cuyo importe mínimo será de 1 millón de pesetas y cuyo importe máximo podrá ascender hasta la mayor de las siguientes cifras: el 1 por 100 de los recursos propios de la entidad; el tanto del contenido económico de la operación más un 50 por 100, o 25 millones de pesetas.

La sanción prevista en la letra c), que ha de ser obligatoria en todo caso, se impondrá simultáneamente con alguna de las previstas en las letras a) o b).

2. Además de la sanción que corresponda imponer a la entidad obligada por la comisión de infracciones graves, se podrán imponer las siguientes sanciones a quienes, ejerciendo cargos de administración o dirección en la misma, fueran responsables de la infracción:

a) Amonestación privada.

b) Amonestación pública.

c) Multa a cada uno de ellos por un importe mínimo de 500.000 pesetas y máximo de hasta 10 millones de pesetas.

d) Suspensión temporal en el cargo por plazo no superior a un año.

La sanción prevista en la letra c), que ha de ser obligatoria en todo caso, se impondrá simultáneamente con alguna de las previstas en las letras a), b) o d).

3. En el caso de incumplimiento de la obligación señalada en el apartado 9 del artículo 3 de esta Ley podrá imponerse la sanción de multa cuyo importe mínimo será de 600 euros y cuyo importe máximo podrá ascender hasta la mitad del contenido económico de los medios de pago empleados.

En el caso de que los medios de pago fueran hallados en lugar o situación que mostrase una clara intención de ocultarlos o no resulte debidamente acreditado el origen de los fondos, la sanción podrá llegar al tanto del contenido económico de los medios empleados.

✐ Modificado en cuanto que las cantidades correspondientes se convierten a euros por Anexo de Resolución de 28 septiembre 2001.
Ap. 3 añadido por disp. adic. 1.5 de Ley 19/2003, de 4 julio.

Artículo 9. Sanciones por infracciones muy graves.

1. Por la comisión de infracciones muy graves se podrán imponer las siguientes sanciones:

a) Amonestación pública.

b) Multa cuyo importe mínimo será de 15 millones de pesetas y cuyo importe máximo podrá ascender hasta la mayor de las siguientes cifras: el 5 por 100 de los recursos propios de la entidad; el duplo del contenido económico de la operación, o 250 millones de pesetas.

c) Tratándose de entidades sujetas a autorización administrativa para operar, la revocación de ésta.

La sanción prevista en la letra b), que ha de ser obligatoria en todo caso, se impondrá simultáneamente con alguna de las previstas en las letras a) o c).

2. Además de la sanción que corresponda imponer a la entidad obligada por la comisión de infracciones muy graves, se podrán imponer una o varias de las siguientes sanciones a quienes, ejerciendo cargos de administración o dirección en la misma, fueran responsables de la infracción:

a) Multa a cada uno de ellos por importe de entre 10 y 100 millones de pesetas.

b) Separación del cargo, con inhabilitación para ejercer cargos de administración o dirección en la misma entidad por un plazo máximo de cinco años.

c) Separación del cargo, con inhabilitación para ejercer cargos de administración o dirección en cualquier entidad de las sujetas a esta Ley por un plazo máximo de diez años.

La sanción prevista en la letra a), que ha de ser obligatoria en todo caso, podrá aplicarse simultáneamente con alguna de las previstas en las letras b) y c).

✐ Modificado en cuanto que las cantidades correspondientes se convierten a euros por Anexo de Resolución de 28 septiembre 2001.

Artículo 10. Graduación de sanciones.

1. Las sanciones aplicables en cada caso por la comisión de infracciones muy graves o graves se graduarán considerándose, además de los criterios establecidos en el artículo 131.3 de la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, las siguientes circunstancias:

a) Las ganancias obtenidas, en su caso, como consecuencia de las omisiones o actos constitutivos de la infracción.

b) La circunstancia de haber procedido a la subsanación de la infracción por propia iniciativa.

c) Las sanciones firmes por infracciones muy graves de las previstas en esta Ley impuestas al sujeto obligado en los últimos cinco años.

2. Para determinar la sanción aplicable de entre las previstas en los artículos 8.2 y 9.2, se tomarán en consideración las siguientes circunstancias:

a) El grado de responsabilidad o intencionalidad en los hechos que concurra en el interesado.

b) La conducta anterior del interesado, en la entidad inculpada o en otra, en relación con las exigencias previstas en esta Ley.

c) El carácter de la representación que el interesado ostente.

d) La capacidad económica del interesado, cuando la sanción sea multa.

Artículo 11. Prescripción de las infracciones y de las sanciones.

1. Las infracciones graves prescribirán a los tres años; las muy graves, a los cinco años.

2. El plazo de prescripción se contará desde la fecha en que la infracción hubiera sido cometida. En las infracciones derivadas de una actividad continuada, la fecha inicial del cómputo será la de la finalización de la actividad o la del último acto con el que la infracción se consume.

La prescripción se interrumpirá por la iniciación, con conocimiento de los interesados, del procedimiento sancionador, volviendo a correr el plazo si el expediente permaneciera paralizado durante un mes por causa no imputable a aquellos contra quienes se dirija. También se interrumpirá por la iniciación de un proceso penal por los mismos hechos, o por otros cuya separación de los sancionables con arreglo a esta Ley sea racionalmente imposible.

3. Las sanciones que se impongan conforme a esta Ley prescribirán a los dos años en caso de infracciones graves, y a los tres años, en caso de infracciones muy graves.

Artículo 12. Procedimiento sancionador y medidas cautelares.

1. La incoación e instrucción de los procedimientos sancionadores a que hubiera lugar por la comisión de infracciones previstas en esta Ley corresponderá a la Secretaría de la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias, según dispone el artículo 15.

Será competente para imponer las sanciones por infracciones muy graves el Consejo de Ministros, a propuesta del Ministro de Economía. Será competente para imponer las sanciones por infracciones graves el Ministro de Economía, a propuesta de la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias.

Cuando la entidad infractora sea una entidad financiera o precise de autorización administrativa para operar, será preceptivo para la imposición de la correspondiente sanción el informe de la institución u órgano administrativo responsable de su supervisión.

La competencia para instruir los procedimientos sancionadores por infracciones graves por el incumplimiento de las obligaciones previstas en el apartado 9 del artículo 3 corresponderá a la Secretaría. La competencia para resolver dichos procedimientos corresponderá al Presidente del Comité Permanente de la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias, previo informe del Servicio Ejecutivo.

2. En lo relativo al procedimiento sancionador se estará a lo previsto en la normativa reguladora de dicho procedimiento aplicable a los sujetos que actúan en los mercados financieros, y en lo relativo a la ejecución y publicidad de las sanciones y demás cuestiones atinentes al régimen sancionador se estará a lo previsto en las leyes específicas aplicables a los distintos sujetos obligados y, en su defecto, a lo dispuesto en la Ley 26/1988, de 29 de julio, de Disciplina e Intervención de las Entidades de Crédito.

El procedimiento sancionador aplicable al incumplimiento de las obligaciones previstas en el apartado 9 del artículo 3 será el previsto, con carácter general, para el ejercicio de la potestad sancionadora por las Administraciones públicas. El plazo para dictar resolución y notificarla será de seis meses. Excepcionalmente podrá prorrogarse dicho plazo hasta 12 meses mediante acuerdo motivado de la Secretaría, cuando concurran circunstancias que obliguen a ello y se hayan agotado todos los medios a disposición posibles.

3. Ante la falta de declaración señalada en el apartado 9 del artículo 3 de esta Ley, las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad del Estado o el Departamento de Aduanas e Impuestos Especiales podrán intervenir los medios de pago, dando traslado inmediato del acta de intervención al Servicio Ejecutivo, para su investigación.

Durante la instrucción del procedimiento sancionador podrá acordarse la constitución de garantía suficiente para hacer frente a las responsabilidades a que hubiera lugar, devolviéndose, en su caso, el resto de la cantidad inicialmente intervenida.

✐ Modificado por disp. adic. 1.6 de Ley 19/2003, de 4 julio.

CAPÍTULO III

Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias

Artículo 13. Funciones.

1. Con el fin de impulsar y coordinar la ejecución de la presente Ley se crea la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias, dependiente de la Secretaría de Estado de Economía.

Además de las competencias que se derivan de la presente Ley, dicha Comisión tendrá las previstas en el artículo 17.1 de la Ley 40/1979, de 10 de diciembre, sobre Régimen Jurídico de Control de Cambios.

✐ Ap. 1 párr. 2º derogado por disp. adic. 1.8 de Ley 19/2003, de 4 julio.

2. Serán funciones de la Comisión:

a) La dirección e impulso de las actividades de prevención de la utilización del sistema financiero

o de empresas de otra naturaleza para el blanqueo de capitales, así como de prevención de los delitos monetarios e infracciones administrativas relacionadas con la normativa sobre transacciones económicas con el exterior.

b) Colaborar con las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad, tanto del Estado como de las Comunidades Autónomas, coordinando las actividades de investigación y prevención llevadas a cabo por los restantes órganos de las Administraciones Públicas que tengan atribuidas competencias en las materias señaladas en la letra precedente.

c) Servir de cauce de colaboración en dichas materias entre la Administración Pública y las organizaciones representativas de las entidades financieras y además empresas sujetas a la presente Ley.

d) Garantizar el más eficaz auxilio en estas materias a los órganos judiciales, al Ministerio Fiscal y a la Policía Judicial.

e) Informar los proyectos de disposiciones que regulen aspectos relacionados con la presente Ley.

f) Elevar al Ministro de Economía y Hacienda las propuestas de sanción cuya adopción corresponda a éste o al Consejo de Ministros.

g) Las demás funciones que le atribuyan las disposiciones legales vigentes.

Artículo 14. Composición.

1. La Comisión estará presidida por el Secretario de Estado de Economía y tendrá la composición que reglamentariamente se establezca. Contará, en todo caso, con la adecuada representación de la Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas y del Ministerio Fiscal, de los Ministerios e instituciones con competencias en la materia, así como de las Comunidades Autónomas con competencias para la protección de personas y bienes y para el mantenimiento de la seguridad ciudadana.

2. La Comisión podrá actuar en pleno o a través de un Comité Permanente, cuya composición se determinará reglamentariamente, que en todo caso contará con la adecuada representación de la Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas, y cuyas funciones establecerá la propia Comisión.

Artículo 15. Órganos.

La Comisión llevará a cabo su cometido con el apoyo de los siguientes órganos:

1. La Secretaría de la Comisión, que será desempeñada por la unidad orgánica, con rango al menos de Subdirección, que reglamentariamente se determine. Quien dirija dicha unidad orgánica ostentará, con carácter nato, el cargo de Secretario de la Comisión.

Corresponderá a la Secretaría de la Comisión, entre otras funciones, incoar e instruir los procedimientos sancionadores a que hubiere lugar por la comisión de las infracciones previstas en esta Ley, así como formular la correspondiente propuesta de resolución, que elevará a la Comisión.

2. El Servicio Ejecutivo de la Comisión, al que, sin perjuicio de las competencias atribuidas a las Fuerzas y Cuerpos de la Seguridad del Estado o, en su caso, de las Comunidades Autónomas y a otros Servicios de la Administración, corresponderán las siguientes funciones:

a) Prestar el necesario auxilio a los órganos judiciales, al Ministerio Fiscal, a la Policía Judicial y a los órganos administrativos competentes.

b) Elevar a los órganos e instituciones señalados en la letra precedente las actuaciones de las que se deriven indicios racionales de delito o, en su caso, infracción administrativa.

c) Recibir las comunicaciones y las informaciones previstas en el apartado 4 del artículo 3.

d) Analizar la información recibida y darle el cauce que en cada caso proceda.

e) Ejecutar las órdenes y seguir las orientaciones dictadas por la Comisión, así como elevarle los informes que solicite.

f) Supervisar la idoneidad de los procedimientos y órganos a que se refiere el apartado 7 del artículo 3 de esta Ley y proponer las medidas correctoras correspondientes.

g) Prestar la asistencia necesaria a la Comisión de Vigilancia de Actividades de Financiación del Terrorismo para el adecuado ejercicio y desarrollo de sus funciones, ejecutar sus órdenes y orientaciones y velar por la aplicación de lo dispuesto en la ley reguladora de dicha comisión de acuerdo con las instrucciones que reciba de ella.

h) Las demás previstas en esta Ley o que le atribuyan las disposiciones legales vigentes.

✐ Ap. 2 h) renumerado por disp. adic. 1 de Ley 12/2003, de 21 mayo. Su anterior numeración era ap. 2 g).

Artículo 16. Régimen de colaboración.

1. Sin perjuicio de lo establecido en la Ley de Enjuiciamiento Criminal, toda autoridad o funcionario, incluidos los de arancel, que descubra hechos que puedan constituir indicio o prueba de blanqueo de capitales procedentes de las actividades señaladas en el artículo 1, ya sea durante las inspecciones efectuadas a las entidades objeto de supervisión, o de cualquier otro modo, deberá informar de ello al Servicio Ejecutivo. El incumplimiento de esta obligación tendrá la consideración de infracción muy grave y se sancionará disciplinariamente como tal según lo previsto en la legislación específica que les sea de aplicación. La obligación señalada en este párrafo se extenderá igualmente a la información que el Servicio Ejecutivo le requiera en el ejercicio de sus competencias.

La obligación que se establece en el párrafo anterior se entenderá sin perjuicio de lo establecido en el párrafo j) del artículo 113.1 de la Ley General Tributaria, así como del secreto del protocolo notarial, que abarca los instrumentos públicos a los que se refiere el artículo 34 de la Ley de 28 de mayo de 1862, así como los relativos al reconocimiento de hijos no matrimoniales.

En todo caso, el Banco de España, la Comisión Nacional del Mercado de Valores, la Dirección General de Seguros y Fondos de Pensiones, la Dirección General de los Registros y del Notariado, el Instituto de Contabilidad y Auditoría de Cuentas, los colegios profesionales y los órganos estatales o autonómicos competentes, según corresponda, informarán razonadamente al Servicio Ejecutivo cuando en el ejercicio de su labor inspectora o supervisora aprecien posibles infracciones de las obligaciones establecidas en esta Ley.

Los órganos judiciales, de oficio o a instancia del Ministerio Fiscal, remitirán testimonio al Servicio Ejecutivo cuando en el curso del proceso aprecien indicios de incumplimiento de la normativa de prevención del blanqueo de capitales.

✐ Ap. 1 modificado por disp. adic. 1.7 de Ley 19/2003, de 4 julio.

2. Cuando ejerza sus funciones en relación con entidades financieras sometidas a legislación especial, el Servicio Ejecutivo deberá recabar del Banco de España, de la Comisión Nacional del Mercado de Valores o Dirección General de Seguros y Fondos de Pensiones, u órgano autonómico correspondiente, según corresponda, toda la información y colaboración precisas para llevarlas a cabo.

Sin perjuicio de lo dispuesto en el párrafo anterior, el Servicio Ejecutivo tendrá acceso directo a la información estadística sobre movimientos de capitales y transacciones económicas con el exterior comunicada al Banco de España con arreglo a lo dispuesto en la legislación aplicable a tales operaciones.

✐ Ap. 2 modificado por disp. adic. 16 de Ley 44/2002, de 22 noviembre.

3. De acuerdo con las directrices que establezca la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias, el Servicio Ejecutivo y, en su caso, la Secretaría de la Comisión colaborarán con las autoridades de otros Estados que ejerzan competencias análogas, recabando especialmente la cooperación de las de aquellos Estados cuya soberanía se extienda a territorios limítrofes con España.

El intercambio de información se condicionará a lo dispuesto en los Convenios y Tratados Internacionales o, en su caso, al principio general de reciprocidad, así como al sometimiento de dichas autoridades extranjeras a las mismas obligaciones de secreto profesional que rigen para las españolas.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera.

Aun cuando no lo exijan las correspondientes leyes o reglamentos locales, las entidades españolas sujetas a la presente Ley velarán para que sus sucursales y filiales en el extranjero tengan establecidos procedimientos internos adecuados para prevenir e impedir la realización de operaciones relacionadas con el blanqueo de capitales. Cuando, excepcionalmente, dichas leyes o reglamentos locales impidan o hagan ineficaces tales procedimientos, las entidades financieras españolas deberán comunicarlo al Servicio Ejecutivo. Este pondrá tal circunstancia en conocimiento de la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias, que procederá de la forma que considere más apropiada.

Segunda.

El Protectorado y el Patronato, en ejercicio de las funciones que le atribuye la Ley 50/2002, de 26 de diciembre, de Fundaciones, y el personal con responsabilidades en la gestión de las fundaciones velarán para que éstas no sean utilizadas para canalizar fondos o recursos a las personas y entidades vinculadas a grupos u organizaciones terroristas, de acuerdo con lo previsto en la legislación reguladora de la prevención y bloqueo de la financiación del terrorismo.

A estos efectos, todas las fundaciones conservarán durante seis años registros con las identidades de todas las personas que reciban fondos o recursos de la fundación. Estos registros estarán a disposición del Protectorado, de la Comisión de Vigilancia de Actividades de Financiación del Terrorismo, así como de los órganos administrativos o judiciales con competencias en el ámbito de prevención o persecución del terrorismo.

Lo dispuesto en los párrafos anteriores será asimismo de aplicación a las asociaciones de utilidad pública, correspondiendo en tales casos al órgano de gobierno o asamblea general, a los miembros del órgano de representación que gestione los intereses de la asociación y al organismo encargado de verificar su constitución, en el ejercicio de las funciones que tiene atribuidas por el artículo 34 de la Ley Orgánica 1/2002, de 22 de marzo, Reguladora del Derecho de Asociación, cumplir con lo que establece esta disposición.

✐ Disposición modificada por disp. adic. 1.9 de Ley 19/2003, de 4 julio.

Tercera.

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 66 del Texto Refundido de la Ley General Presupuestaria y en los términos que establezca la correspondiente Ley de Presupuestos Generales del Estado, los créditos presupuestarios destinados a la prevención o represión del tráfico ilícito de drogas tendrán la consideración de ampliables en función del ingreso previsto para el Estado de la enajenación de los bienes, efectos e instrumentos decomisados a los que se refiere el artículo 344 bis e) del Código Penal.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

Desde la entrada en vigor de la presente Ley y hasta que se aprueben sus normas de desarrollo, la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias, con las competencias que le atribuye la presente Ley, actuará con la composición y órganos previstos para la Comisión de Vigilancia de las Infracciones de Control de Cambios en el Real Decreto 2391/1980, de 10 de octubre, en su redacción dada por el Real Decreto 1651/1991, de 8 de noviembre.

Segunda.

Hasta tanto se regule orgánicamente el Servicio Ejecutivo de la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias, corresponderá al Servicio Ejecutivo de la Comisión de Vigilancia de las Infracciones de Control de Cambios el desempeño de las funciones previstas en el artículo 15.2.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

El Gobierno, en el plazo de seis meses, regulará y constituirá los órganos establecidos en la presente Ley.

Segunda.

Las referencias contenidas en las disposiciones vigentes a la Comisión de Vigilancia de las Infracciones de Control de Cambios y a su Servicio Ejecutivo se entenderán efectuadas a la Comisión y al Servicio Ejecutivo regulados en los artículos 13 y 15, respectivamente, de esta Ley.

Tercera.

La presente Ley entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Boletín Oficial del Estado».

§ 17 LEY 19/2003, DE 4 JULIO. RÉGIMEN JURÍDICO DE LOS MOVIMIENTOS DE CAPITALES Y DE LAS TRANSACCIONES ECONÓMICAS CON EL EXTERIOR Y SOBRE DETERMINADAS MEDIDAS DE PREVENCIÓN DEL BLANQUEO DE CAPITALES

(BOE núm. 160, de 5 julio [RCL 2003, 1708])

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

I

La Ley 40/1979, de 10 de diciembre, sobre Régimen Jurídico de Control de Cambios, se ha caracterizado, tras más de 20 años de vigencia, por su singularidad, ya que, en palabras del Consejo de Estado, su ejecución se encomendó al Gobierno y su desarrollo se consumó en el terreno reglamentario.

Efectivamente, nuestra Ley de Control de Cambios ni prohibía ni restringía ni imponía ningún tipo de exigencia ni de requisito administrativo. Tan sólo se limitaba a facultar, con carácter general, al Gobierno para que estableciese, según las exigencias impuestas por la coyuntura económica en cada momento, las normas de restricción o control que estimase más oportunas.

En definitiva, se ha tratado de una norma con rango de ley que ha permitido tanto una absoluta restricción como una absoluta libertad.

Sin embargo, este amplio abanico de posibles medidas que sirve, ya para situaciones de libertad, ya para situaciones de prohibición, debe limitarse definitivamente para proclamar, con carácter general, la libertad de movimientos de capitales.

Fue el Tratado Constitutivo de la Comunidad Europea el que proclamó tal libertad, logrando así una equiparación con las restantes libertades comunitarias básicas. Incluso se va más allá, cuando el artículo 56 del Tratado Constitutivo de la Comunidad Europea no sólo prohíbe las restricciones a los movimientos de capitales y a los pagos entre Estados miembros, sino también entre éstos y terceros países.

Al mismo tiempo, el propio Tratado, en su artículo 58.1.b), reconoce el derecho de los Estados miembros a establecer procedimientos de declaración de movimientos de capitales a efectos de información administrativa o estadística, o tomar medidas justificadas por razones de orden público o de seguridad pública.

Esta Ley trata, por tanto, de garantizar la completa adecuación de nuestro ordenamiento jurídico al derecho comunitario.

II

Teniendo en cuenta que el objetivo principal es incorporar plenamente a nuestro ordenamiento interno las previsiones del Tratado Constitutivo, no es menos cierto que la Ley 40/1979, de 10 de diciembre, sobre Régimen Jurídico de Control de Cambios, presentaba importantísimas disfunciones nada acordes con la nueva etapa de liberalización.

Se planteaban importantes contradicciones y lagunas de regulación, además de problemas relacionados con el propio lenguaje e imagen de la Ley 40/1979 y otros asuntos menores como eran, entre otros, las referencias a la adquisición, tenencia y cesión de divisas o pesetas por residentes o no residentes, o los conceptos de patrimonio exterior e interior, que estaban pensados para un sistema de convertibilidad y transferibilidad limitadas.

Cabe resaltar entre estas importantes contradicciones la figura del delito monetario. Al suprimirse en 1996 el único supuesto subsistente de delito monetario consistente en la exportación de moneda metálica, billetes de banco y cheques bancarios al portador, en pesetas o en divisas, por importe superior a cinco millones de pesetas o su contravalor, sin haber obtenido autorización previa, la reforma operada en la Ley 40/1979, de 10 de diciembre, por la Ley Orgánica 10/1983, de 16 de agosto, ha quedado completamente vacía de contenido.

Igualmente, el sistema sancionador previsto en la Ley 40/1979 ha manifestado falta de coherencia y ajuste con la actual situación de libertad de movimientos de capitales.

Esta situación se enmendó a través de la Ley 41/1999, de 12 de noviembre, sobre Sistemas de Pagos y de Liquidación de Valores, cuya disposición adicional cuarta abordó la tipificación de infracciones muy graves y eliminó el concepto residual de infracción leve. Sin embargo, tal modificación hay que considerarla muy parcial y efectuada con carácter urgente para abordar el específico supuesto de los embargos financieros impuestos por la Unión Europea y Naciones Unidas.

Es por tanto necesario establecer un nuevo cuadro sancionador en el que se incluya una tipificación expresa de las distintas acciones y omisiones infractoras y una mayor concreción de las sanciones aplicables en cada caso.

En definitiva, todas las circunstancias descritas suponen la necesidad de proceder a una actualización de la Ley 40/1979.

III

Esta Ley se estructura en dos capítulos perfectamente diferenciados.

El capítulo I contiene, a lo largo de siete artículos, el régimen general de los movimientos de capitales y de las transacciones económicas con el exterior.

El artículo 1 declara, en línea con el Tratado Constitutivo de la Comunidad Europea, el principio de libertad de los movimientos de capitales, recogiendo desde un punto de vista objetivo lo que ha de entenderse por transacciones económicas con el exterior.

Desde una óptica subjetiva, el criterio fundamental en materia de movimientos de capitales es el de la residencia. De ahí que en el artículo 2 se definan los conceptos de residente y no residente en España.

Se ha producido un acercamiento al concepto de residencia contenido en la normativa fiscal, buscando con ello una mejor identificabilidad y prueba de la condición de residente en España.

En el artículo 3 se posibilita el conocimiento de los movimientos de capitales y transacciones económicas con el exterior a través de un mecanismo de declaración y, a efectos de información administrativa y estadística de las operaciones, se identifican los sujetos obligados a declarar y los destinatarios de tal información.

Con ello se hace uso de la facultad reconocida a los Estados miembros por el artículo 58.1.b) del Tratado Constitutivo de la Comunidad Europea en cuanto a la posibilidad de establecer procedimientos de declaración.

Los artículos 4 y 5 recogen las cláusulas de salvaguardia y las medidas excepcionales contenidas en el título III, capítulo IV, del Tratado Constitutivo de la Comunidad Europea, de forma que se establece un mecanismo ágil, a través de acuerdo del Consejo de Ministros, que permita aplicar medidas adoptadas no sólo por la Comunidad Europea, sino por otros organismos internacionales de los que España sea miembro.

En el artículo 6 se posibilita la realización de actos y negocios afectados por cláusulas de salvaguardia o medidas excepcionales a través de la correspondiente autorización administrativa.

En el artículo 7 se recoge una facultad de control otorgada a los Estados miembros por el artículo 58.1.b) del Tratado y que se ha traducido en la posibilidad de, en circunstancias tasadas, suspender el régimen de liberalización.

Los artículos 8 a 12 constituyen el capítulo II, que establece el régimen sancionador en materia de movimientos de capitales, de acuerdo con los principios de legalidad, tipicidad y proporcionalidad y respetando la garantía de procedimiento.

En las disposiciones adicionales se modifica la Ley 19/1993, de 28 de diciembre, sobre Determinadas Medidas de Prevención del Blanqueo de Capitales, en el sentido de mejorar los instrumentos de control sobre el efectivo y otros medios de pago, por el riesgo que suponen desde el punto de vista de la prevención del blanqueo de capitales y la financiación del terrorismo. Se modifica igualmente la Ley 230/1963, de 28 de diciembre, General Tributaria, de cara a incrementar la efectividad en el desarrollo de investigaciones sobre blanqueo de capitales.

CAPÍTULO I

Régimen general de los movimientos de capitales y de las transacciones económicas con el exterior

Artículo 1. Principio de libertad de los movimientos de capitales y de las transacciones económicas con el exterior.

1. Esta Ley tiene por objeto establecer el régimen jurídico de los movimientos de capitales y de las transacciones económicas con el exterior, así como establecer determinadas medidas de prevención del blanqueo de capitales.

2. Son libres cualesquiera actos, negocios, transacciones y operaciones entre residentes y no residentes que supongan o de cuyo cumplimiento puedan derivarse cobros y pagos exteriores, así como las transferencias de o al exterior y las variaciones en cuentas o posiciones financieras deudoras o acreedoras frente al exterior, sin más limitaciones que las dispuestas en esta Ley y en la legislación sectorial específica.

Artículo 2. Definiciones de residencia y no residencia.

1. A los efectos de lo dispuesto en el artículo anterior, se consideran:

A) «Residentes»:

a) Las personas físicas que residan habitualmente en España, salvo lo dispuesto en el párrafo b) correspondiente al epígrafe de «No residentes».

b) Los diplomáticos españoles acreditados en el extranjero y el personal español que preste servicios en embajadas y consulados españoles o en organizaciones internacionales en el extranjero.

c) Las personas jurídicas con domicilio social en España.

d) Las sucursales y los establecimientos permanentes en territorio español de personas físicas o jurídicas residentes en el extranjero.

e) Otros que se determinen reglamentariamente en casos análogos.

B) «No residentes»:

a) Las personas físicas que tengan su residencia habitual en territorio extranjero, salvo lo dispuesto en el párrafo b) correspondiente al epígrafe de «Residentes».

b) Los diplomáticos extranjeros acreditados ante el Gobierno español y el personal extranjero que preste servicios en embajadas y consulados extranjeros o en organizaciones internacionales en España.

c) Las personas jurídicas con domicilio social en el extranjero.

d) Las sucursales y los establecimientos permanentes en el extranjero de personas físicas o jurídicas residentes en España.

e) Otros que se determinen reglamentariamente en casos análogos.

2. Por residencia habitual se entenderá lo establecido en la normativa fiscal con las adaptaciones que reglamentariamente se determinen.

3. La condición de residente o no residente, a los efectos de esta Ley, se acreditará en la forma que reglamentariamente se establezca.

Artículo 3. Obligaciones de información.

1. Los actos, negocios, transacciones y operaciones a que se refiere el apartado 2 del artículo 1 deberán ser declarados por los sujetos obligados mencionados en el apartado siguiente en la forma y plazos que se determinen reglamentariamente, a los efectos de información administrativa y estadística de las operaciones.

2. Las personas físicas o jurídicas residentes o no residentes en España que realicen las operaciones señaladas en el apartado 2 del artículo 1 quedan obligadas a facilitar al Ministerio de Economía y al Banco de España, en la forma y plazos que se establezcan, los datos que se les requieran, a los efectos de lo dispuesto en el apartado anterior.

Además, las entidades de crédito, las empresas de servicios de inversión y otros intermediarios financieros, que intervengan en la realización de las operaciones mencionadas por cuenta de sus clientes, vendrán obligados a remitir al Ministerio de Economía y al Banco de España la información correspondiente a las transacciones de sus clientes, en la forma y plazos que se establezcan.

Artículo 4. Cláusulas de salvaguardia.

1. Se entenderá prohibida o limitada, en los términos que señalen las normas comunitarias, la

realización de determinados movimientos de capitales y sus correspondientes operaciones de cobro o pago, así como las transferencias de o al exterior o las variaciones en cuentas o posiciones financieras deudoras o acreedoras frente al exterior, respecto de terceros países en relación con los cuales el Consejo de la Unión Europea, de conformidad con lo establecido en el artículo 59 del Tratado Constitutivo de la Comunidad Europea, haya adoptado medidas de salvaguardia.

2. Cuando las normas comunitarias citadas en el apartado anterior reconozcan poderes a los Estados miembros o les impongan la adopción de medidas indispensables, necesarias para la correcta aplicación de dichas normas, el Gobierno, mediante acuerdo del Consejo de Ministros, establecerá las especificaciones ulteriores que resulten precisas, incluido el procedimiento de autorización aplicable, si procediera.

3. El Gobierno, mediante acuerdo del Consejo de Ministros, a propuesta del Ministro de Economía, podrá prohibir o limitar la realización de determinados movimientos de capitales y sus correspondientes operaciones de cobro o pago, así como transferencias de o al exterior o variaciones en cuentas o posiciones financieras deudoras o acreedoras frente al exterior, respecto de un Estado, un territorio o centro extraterritorial, o grupo de Estados en aplicación de medidas adoptadas por organismos internacionales, distintos de la Comunidad Europea, de los que España sea miembro.

Artículo 5. Medidas excepcionales.

1. Se entenderá prohibida o limitada, en los términos que señalen las normas comunitarias, la realización de determinados movimientos de capitales y sus correspondientes operaciones de cobro o pago, así como las transferencias de o al exterior o las variaciones en cuentas o posiciones financieras deudoras o acreedoras frente al exterior, respecto a terceros países en relación con los cuales el Consejo de la Unión Europea haya adoptado las medidas que correspondan, de conformidad con lo establecido en el artículo 57.2 del Tratado Constitutivo de la Comunidad Europea.

2. Se entenderán prohibidos o limitados, en los términos que señalen las normas comunitarias, los movimientos de capitales y pagos respecto a terceros países en relación con los cuales el Consejo de la Unión Europea haya adoptado las medidas urgentes que sean necesarias, de conformidad con lo establecido en el artículo 60.1 del Tratado Constitutivo de la Comunidad Europea.

3. Cuando, de acuerdo con lo dispuesto en los apartados anteriores de este artículo, las normas comunitarias reconozcan poderes a los Estados miembros o les impongan la adopción de medidas indispensables, necesarias para la correcta aplicación de dichas normas, el Gobierno, mediante acuerdo del Consejo de Ministros, establecerá las especificaciones ulteriores que resulten precisas, incluido el procedimiento de autorización aplicable, si procediera.

4. De conformidad con lo establecido en el artículo 60.2 del Tratado Constitutivo de la Comunidad Europea, el Gobierno, mediante acuerdo del Consejo de Ministros, a propuesta del Ministro de Economía, podrá en tanto no se hayan adoptado las medidas a que se refiere el artículo 60.1 del citado Tratado, por razones políticas graves y por motivos de urgencia, tomar medidas unilaterales contra un tercer país en lo relativo a los movimientos de capitales y a los pagos.

Artículo 6. Autorizaciones sobre actos, negocios, transacciones u operaciones afectados por cláusulas de salvaguardia o medidas excepcionales.

1. Los actos, negocios, transacciones y operaciones afectados por las medidas previstas en los artículos 4 y 5 podrán realizarse, si así se dispone expresamente, mediante la previa obtención de la correspondiente autorización administrativa y en las condiciones que ésta establezca. Dicha autorización se otorgará por los órganos y a través del procedimiento que se disponga reglamentariamente.

2. Si, transcurrido el plazo máximo en el que debe dictarse y notificarse la autorización, no se produjera resolución expresa, se entenderá que la operación no es autorizada. Consecuentemente, la solicitud se entenderá desestimada a los efectos previstos en la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

Artículo 7. Suspensión del régimen de liberalización.

El Gobierno podrá acordar la suspensión del régimen de liberalización establecido en esta Ley cuando se trate de actos, negocios, transacciones u operaciones que, por su naturaleza, forma o condiciones de realización, afecten o puedan afectar a actividades relacionadas, aunque sólo sea de modo ocasional, con el ejercicio de poder público, o actividades directamente relacionadas con la defensa nacional, o a actividades que afecten o puedan afectar al orden público, seguridad pública y salud pública.

Tal suspensión determinará el sometimiento de ulteriores operaciones a la obtención de autorización administrativa, de acuerdo con lo señalado en el artículo 6.

CAPÍTULO II

Régimen sancionador

Artículo 8. Infracciones.

1. Las infracciones de las disposiciones previstas en esta Ley se clasifican en muy graves, graves y leves.

2. Constituirán infracciones muy graves:

a) La realización de actos, negocios, transacciones u operaciones prohibidas en virtud de la adopción de las medidas a que se refieren los artículos 4, 5 y 7.

b) La realización de actos, negocios, transacciones u operaciones sin solicitar autorización cuando sea preceptiva conforme a los artículos 6 y 7, o con carácter previo a su concesión o con incumplimiento de las condiciones establecidas en la autorización.

c) La falta de veracidad en las solicitudes de autorización presentadas ante los organismos competentes, siempre que pueda estimarse como especialmente relevante.

3. Constituirán infracciones graves:

a) La falta de declaración de operaciones cuya cuantía supere los 6.000.000 de euros.

b) La falta de veracidad, la omisión o inexactitud en los datos de las declaraciones respecto de operaciones cuya cuantía supere los 6.000.000 de euros.

c) Los incumplimientos de los requerimientos efectuados, de modo expreso y por escrito, por los organismos competentes en el cumplimiento de sus funciones.

4. Constituirán infracciones leves:

a) Las declaraciones realizadas por los sujetos obligados fuera de los plazos reglamentariamente establecidos.

b) La falta de declaración de operaciones cuya cuantía no supere 6.000.000 de euros, así como la falta de veracidad, la omisión o inexactitud en los datos de las declaraciones que no superen dicha cuantía.

Artículo 9. Sanciones.

1. Las infracciones a que se refiere el artículo anterior darán lugar a la imposición de las sanciones previstas en este artículo.

2. Por la comisión de infracciones muy graves se impondrán simultáneamente las siguientes sanciones:

a) Multa, que podrá ascender hasta el tanto del contenido económico de la operación sin que pueda ser inferior a 30.000 euros, y

b) Amonestación pública o privada.

3. Por la comisión de infracciones graves se impondrán simultáneamente las siguientes sanciones:

a) Multa, que podrá ascender hasta la mitad del contenido económico de la operación sin que pueda ser inferior a 6.000 euros, y

b) Amonestación pública o privada.

4. Por la comisión de infracciones leves se impondrán simultáneamente las siguientes sanciones:

a) Multa, que podrá ascender hasta un cuarto del contenido económico de la operación sin que pueda ser inferior a 3.000 euros, y

b) Amonestación privada.

5. Cuando la infracción consista en la presentación fuera de plazo de las declaraciones por los sujetos obligados, sin actuación o requerimiento previo de la Administración, se impondrán las siguientes sanciones:

a) Si no han transcurrido más de seis meses, hasta 300 euros, sin que pueda ser inferior a 150 euros.

b) Si han transcurrido más de seis meses, hasta 600 euros, sin que pueda ser inferior a 300 euros.

Artículo 10. Graduación de sanciones.

Las sanciones aplicables en cada caso por la comisión de infracciones muy graves, graves o leves se determinarán considerándose, además de los criterios establecidos en el artículo 131.3 de la Ley 30/

1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, las siguientes circunstancias:

a) La naturaleza y entidad de la infracción.

b) El grado de responsabilidad e intencionalidad en los hechos que concurran en el interesado.

c) El tiempo que haya mediado entre la comisión de la infracción y el intento de subsanación de ésta por iniciativa propia del interesado.

d) La capacidad económica del interesado.

e) La conducta anterior del interesado, en relación con las normas en materia de movimientos de capitales y pagos exteriores, tomando en consideración al efecto las sanciones firmes que le hubieran sido impuestas durante los últimos cinco años.

Artículo 11. Prescripción de las infracciones y de las sanciones.

1. Las infracciones muy graves prescribirán a los cinco años; las graves, a los tres años, y las leves, al año.

2. El plazo de prescripción se contará desde la fecha en que la infracción hubiera sido cometida.

3. Las sanciones que se impongan, en virtud de resolución firme, conforme a esta Ley prescribirán a los cinco años, las muy graves; a los cuatro años, las graves, y a los tres años, las leves.

Artículo 12. Procedimiento sancionador.

1. Los órganos competentes de las Administraciones públicas, así como los dependientes de la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias llevarán a cabo, a petición del órgano instructor o por propia iniciativa, las actuaciones de investigación que resulten adecuadas para el esclarecimiento de los hechos que pudieren ser constitutivos de las infracciones tipificadas en esta Ley.

2. La competencia para la instrucción de los procedimientos sancionadores resultantes de la aplicación del régimen previsto en la ley y para la imposición de las sanciones correspondientes se regirá por las reglas siguientes:

a) La competencia para la instrucción de expedientes corresponderá a la Dirección General del Tesoro y Política Financiera.

b) La imposición de sanciones por infracciones muy graves corresponderá al Consejo de Ministros, a propuesta del Ministro de Economía.

c) La imposición de sanciones por infracciones graves corresponderá al Ministro de Economía.

d) La imposición de sanciones por infracciones leves corresponderá al Secretario de Estado de Economía.

3. El procedimiento sancionador de las infracciones contempladas en esta Ley será el previsto, con carácter general, para el ejercicio de la potestad sancionadora de las Administraciones públicas, con las adaptaciones que reglamentariamente se establezcan.

[...]

§ 18 REAL DECRETO 925/1995, DE 9 JUNIO. APRUEBA EL REGLAMENTO DE LA LEY 19/1993, DE 28 DICIEMBRE, QUE ESTABLECE DETERMINADAS MEDIDAS DE PREVENCIÓN DEL BLANQUEO DE CAPITALES

(BOE núm. 160, de 6 julio; rect. BB OO del Estado núms. 172 de 2 julio y 260, de 31 octubre [RCL 1995, 1963, 2153 y 2976])

La Ley 19/1993, de 28 de diciembre, sobre determinadas medidas de prevención del blanqueo de capitales, faculta al Gobierno para regular y constituir la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias creada por su artículo 13, así como sus órganos administrativos de apoyo: la Secretaría de la Comisión y el Servicio Ejecutivo. Debe observarse que la Ley 19/1993 ha optado por ampliar las competencias de los órganos administrativos que actualmente tienen asumidas diversas funciones en relación al régimen de las transacciones económicas con el exterior y del control de cambios, en vez de crear nuevas estructuras administrativas, por lo que las competencias en materia de prevención del blanqueo de capitales han pasado a ser ejercidas, como señala la propia Ley, por estos mismos órganos.

En base a estas consideraciones el presente Real Decreto viene a conformar los aspectos organizativos y de funcionamiento de tales órganos administrativos, y a tal fin se determina la composición de la Comisión y de su Comité Permanente; se concreta la unidad administrativa a la que corresponderá ejercer las funciones de Secretaría de la Comisión, estableciéndose las competencias de la misma. Asimismo se determina la adscripción del Servicio Ejecutivo al Banco de España y el régimen de su funcionamiento.

Por otra parte, si bien la exposición de motivos de la Ley 19/1993 declara su inmediata eficacia desde la fecha de su publicación, en el articulado de dicha Ley se contienen importantes remisiones al correspondiente desarrollo reglamentario, como, por ejemplo, las que se refieren en sus artículos 2, 3 y 5. Con objeto de cumplir esta exigencia legal el presente Real Decreto aborda la regulación de dichas materias, y por ello se determinan las actividades consideradas particularmente susceptibles de ser utilizadas para el blanqueo de capitales y las correspondientes obligaciones a que están sometidas las personas físicas y jurídicas que ejerzan tales actividades; se pormenorizan las distintas actuaciones y procedimientos que deben llevar a cabo los distintos sujetos obligados y, sobre todo, se especifican las operaciones que, por entenderse que puedan estar relacionadas con el blanqueo de capitales procedentes de las actividades delictivas señaladas en el artículo 1 de la Ley 19/1993, deben ser comunicadas en todo caso al Servicio Ejecutivo. Asimismo se recoge la previsión legal de la exención de responsabilidad por el suministro de las informaciones requeridas y se establece el procedimiento sancionador aplicable por el incumplimiento de las disposiciones legales en esta materia.

En su virtud, a propuesta del Ministro de Economía y Hacienda, con la aprobación del Ministro para las Administraciones Públicas, de acuerdo con el Consejo de Estado, y previa deliberación del Consejo de Ministros en su reunión del día 9 de junio de 1995, dispongo:

Artículo único. Aprobación del Reglamento de la Ley 19/1993, de 28 de diciembre, sobre determinadas medidas de prevención del blanqueo de capitales.

El presente Real Decreto aprueba el Reglamento de la Ley 19/1993, de 28 de diciembre, sobre determinadas medidas de prevención del blanqueo de capitales, que se inserta a continuación.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única. Derogación normativa.

A la entrada en vigor del Reglamento que se aprueba por el presente Real Decreto queda derogado el Real Decreto 2391/1980, de 10 de octubre, por el que se regula la composición y funciones de la Comisión de Vigilancia de las Infracciones de Control de Cambios.

DISPOSICIONES FINALES

Primera. Habilitación normativa.

El Ministro de Economía y Hacienda, previo cumplimiento de los trámites legales oportunos,

dictará cuantas disposiciones sean necesarias para el desarrollo de lo establecido en el Reglamento que se aprueba por el presente Real Decreto.

Segunda. Entrada en vigor.

El presente Real Decreto y el Reglamento que se aprueba entrarán en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial del Estado».

REGLAMENTO DE LA LEY 19/1993, DE 28 DE DICIEMBRE, SOBRE DETERMINADAS MEDIDAS DE PREVENCIÓN DEL BLANQUEO DE CAPITALES

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 1. Ámbito de aplicación.

1. Este Reglamento regula, en desarrollo de la Ley 19/1993, de 28 de diciembre, sobre determinadas medidas de prevención del blanqueo de capitales, las obligaciones, actuaciones y procedimientos dirigidos a prevenir e impedir la utilización del sistema financiero y de otros sectores de actividad económica para el blanqueo de capitales procedentes de cualquier tipo de participación delictiva en la comisión de un delito castigado con pena de prisión superior a tres años.

✎ Ap. 1 modificado por art. único.1 de Real Decreto 54/2005, de 21 enero.

2. A efectos del presente Reglamento se entenderá por blanqueo de capitales la adquisición, utilización, conversión o transmisión de bienes que procedan de alguna de las actividades delictivas enumeradas en el apartado anterior o de participación en las mismas, para ocultar o encubrir su origen o ayudar a la persona que haya participado en la actividad delictiva a eludir las consecuencias jurídicas de sus actos, así como la ocultación o encubrimiento de su verdadera naturaleza, origen, localización, disposición, movimientos o de la propiedad o derechos sobre los mismos, aun cuando las actividades que las generen se desarrollen en el territorio de otro Estado.

3. El cumplimiento de las obligaciones recogidas en el presente Reglamento se entiende sin perjuicio de las establecidas en la Ley de Enjuiciamiento Criminal y en cualesquiera otras disposiciones que resulten de aplicación.

Artículo 2. Sujetos obligados.

1. Quedan sujetas a las obligaciones establecidas en este Reglamento:

a) Las entidades de crédito.

b) Las entidades aseguradoras autorizadas para operar en el ramo de vida.

c) Las sociedades y agencias de valores.

d) Las sociedades de inversión. Se exceptúan las sociedades de inversión cuya gestión, administración y representación estén encomendadas a una sociedad gestora de instituciones de inversión colectiva.

e) Las sociedades gestoras de instituciones de inversión colectiva y de fondos de pensiones.

f) Las sociedades gestoras de cartera.

g) Las sociedades emisoras de tarjetas de crédito.

h) Las personas físicas o jurídicas que ejerzan actividad de cambio de moneda o gestión de transferencias, sea o no como actividad principal, respecto a las operaciones relacionadas con esa actividad.

Se entenderán incluidas entre las anteriores los establecimientos financieros de crédito a que se refiere la disposición adicional primera de la Ley 3/1994, de 14 de abril, por la que se adapta la legislación española en materia de entidades de crédito a la Segunda Directiva de Coordinación Bancaria y se introducen otras modificaciones relativas al sistema financiero, así como las personas o entidades extranjeras que, a través de sucursales o mediante prestación de servicios sin establecimiento permanente, desarrollen en España actividades de igual naturaleza a las de las entidades anteriormente citadas.

Los sujetos obligados quedarán, asimismo, sometidos a las obligaciones establecidas en este Reglamento respecto de las operaciones realizadas a través de agentes y otras personas físicas o jurídicas que actúen como mediadores o intermediarios de aquéllos.

2. Las personas físicas o jurídicas que ejerzan las siguientes actividades profesionales o empresariales quedarán sujetas a las obligaciones establecidas en el artículo 16:

a) Los casinos de juego.

b) Las actividades de promoción inmobiliaria, agencia, comisión o intermediación en la compraventa de inmuebles.

c) Las personas físicas o jurídicas que actúen en el ejercicio de su profesión como auditores, contables externos o asesores fiscales.

d) Los notarios, abogados y procuradores quedarán igualmente sujetos cuando:

1º Participen en la concepción, realización o asesoramiento de transacciones por cuenta de clientes relativas a la compraventa de bienes inmuebles o entidades comerciales; la gestión de fondos, valores u otros activos; la apertura o gestión de cuentas bancarias, cuentas de ahorros o cuentas de valores; la organización de las aportaciones necesarias para la creación, el funcionamiento o la gestión de empresas o la creación, el funcionamiento o la gestión de fiducias («trusts»), sociedades o estructuras análogas, o

2º Actúen en nombre y por cuenta de clientes, en cualquier transacción financiera o inmobiliaria.

e) Las actividades relacionadas con el comercio de joyas, piedras y metales preciosos.

f) Las actividades relacionadas con el comercio de objetos de arte y antigüedades.

g) Las actividades de inversión filatélica y numismática.

h) Las actividades de transporte profesional de fondos o medios de pago.

i) Las actividades de giro o transferencia internacional realizadas por los servicios postales.

j) La comercialización de loterías u otros juegos de azar respecto de las operaciones de pago de premios.

Cuando las personas físicas mencionadas en este apartado ejerzan su profesión en calidad de empleados de una persona jurídica o le presten servicios permanentes o esporádicos, las obligaciones impuestas recaerán sobre dicha persona jurídica respecto de los servicios prestados.

3. Estarán sujetas a la obligación de presentar declaración previa sobre el origen, destino y tenencia de los fondos las personas físicas y jurídicas que, actuando por cuenta propia o de tercero, realicen los siguientes movimientos de medios de pago:

a) Salida o entrada en territorio nacional de moneda metálica, billetes de banco y cheques bancarios al portador denominados en moneda nacional o en cualquier otra moneda o cualquier medio físico, incluidos los electrónicos, concebido para ser utilizado como medio de pago, por importe superior a 6.000 euros por persona y viaje.

b) Movimientos por territorio nacional de medios de pago consistentes en moneda metálica, billetes de banco y cheques bancarios al portador, denominados en moneda nacional o en cualquier otra moneda o cualquier medio físico, incluidos los electrónicos, concebido para ser utilizado como medio de pago, por importe superior a 80.500 euros.

A estos efectos, se entenderá por origen el título o negocio jurídico que determine la legítima tenencia de los fondos, y por destino, la finalidad económico-jurídica a que se hayan de aplicar los fondos.

La referencia a medios de pago electrónicos no comprende las tarjetas nominativas de crédito o débito.

Mediante Orden del Ministro de Economía y Hacienda se regulará el lugar, forma, modelos y plazos de declaración y podrán modificarse las cuantías recogidas en los párrafos a) y b) de este apartado.

La obligación establecida en este apartado no será aplicable a los sujetos obligados que acrediten debidamente su condición.

✐ Artículo modificado por art. único.2 de Real Decreto 54/2005, de 21 enero.

CAPÍTULO II
Obligaciones

Sección 1ª Régimen general

Artículo 3. Identificación de los clientes.

1. Los sujetos obligados exigirán la presentación de los documentos acreditativos de la identidad

de sus clientes, habituales o no, en el momento de entablar relaciones de negocio o de efectuar cualesquiera operaciones, salvo en los supuestos previstos en el artículo 4 del presente Reglamento.

2. Cuando el cliente sea persona física deberá presentar documento nacional de identidad, permiso de residencia expedido por el Ministerio de Justicia e Interior, pasaporte o documento de identificación válido en el país de procedencia que incorpore fotografía de su titular, todo ello sin perjuicio de la obligación que proceda de comunicar el número de identificación fiscal (NIF) o el número de identificación de extranjeros (NIE), según los casos, de acuerdo con las disposiciones vigentes. Asimismo se deberán acreditar los poderes de las personas que actúen en su nombre.

3. Las personas jurídicas deberán presentar documento fehaciente acreditativo de su denominación, forma jurídica, domicilio y objeto social, sin perjuicio de la obligación que proceda de comunicar el número de identificación fiscal (NIF).

Asimismo se deberán acreditar los poderes de las personas que actúen en su nombre.

4. Cuando existan indicios o certeza de que los clientes no actúan por cuenta propia, los sujetos obligados recabarán la información precisa a fin de conocer la identidad de las personas por cuenta de las cuales actúan.

En el caso de personas jurídicas, los sujetos obligados adoptarán medidas razonables al efecto de determinar su estructura accionarial o de control.

✐ Ap. 4 modificado por art. único.3 de Real Decreto 54/2005, de 21 enero.

5. En el momento de establecer relaciones de negocio, los sujetos obligados recabarán de sus clientes información a fin de conocer la naturaleza de su actividad profesional o empresarial. Asimismo, adoptarán medidas dirigidas a comprobar razonablemente la veracidad de dicha información.

Tales medidas consistirán en el establecimiento y aplicación de procedimientos de verificación de las actividades declaradas por los clientes. Dichos procedimientos tendrán en cuenta el diferente nivel de riesgo y se basarán en la obtención de los clientes de documentos que guarden relación con la actividad declarada o en la obtención de información sobre ella ajena al propio cliente.

Asimismo, los sujetos obligados deberán aplicar medidas adicionales de identificación y conocimiento del cliente para controlar el riesgo de blanqueo de capitales en las áreas de negocio y actividades más sensibles, en particular, banca privada, banca de corresponsales, banca a distancia, cambio de moneda, transferencia de fondos con el exterior o cualesquiera otras que determine la Comisión de prevención del blanqueo de capitales e infracciones monetarias. Mediante Orden del Ministro de Economía y Hacienda podrán aprobarse orientaciones para las distintas áreas de negocio y actividades.

✐ Ap. 5 añadido por art. único.4 de Real Decreto 54/2005, de 21 enero.

6. En el caso de transferencias de fondos dentro del territorio nacional, la entidad de origen de la transferencia tendrá los datos de identificación del ordenante y, en su caso, de la persona por cuya cuenta aquél actúe, a disposición de la entidad de destino, a la que le serán facilitados de modo inmediato si lo solicita.

Si se trata de transferencias internacionales, las entidades deberán incluir y, en su caso, mantener los datos de identificación del ordenante en la transferencia y en los mensajes relacionados con ella a través de la cadena de pago.

Se considerará ordenante al titular o a los titulares de la cuenta o, cuando no exista cuenta, a la persona física o jurídica que ordene la transferencia.

A los efectos de este apartado, son datos de identificación del ordenante el nombre y los apellidos de la persona física o la denominación de la persona jurídica; el número del documento nacional de identidad, tarjeta de residencia, pasaporte, NIF o NIE; y el número de la cuenta origen de la transferencia.

El régimen establecido en el párrafo primero de este apartado para las transferencias de fondos dentro del territorio nacional podrá extenderse a las transferencias de fondos en el ámbito de la Unión Europea mediante Orden del Ministro de Economía y Hacienda o norma de derecho comunitario.

✐ Ap. 6 añadido por art. único.5 de Real Decreto 54/2005, de 21 enero.

7. No obstante lo dispuesto en los apartados 1, 2 y 3 de este artículo, los sujetos obligados podrán establecer relaciones de negocio o ejecutar cualesquiera operaciones a través de medios telefónicos, electrónicos o telemáticos con clientes que no se encuentren físicamente presentes para su identificación, siempre que:

a) La identidad del cliente quede acreditada de conformidad con lo dispuesto en la normativa aplicable sobre firma electrónica, o

b) El primer ingreso proceda de una cuenta a nombre del mismo cliente abierta en España o en países o territorios distintos de los señalados en el artículo 7.2.b), o

c) Se verifiquen los requisitos que a tal efecto establezca el Ministro de Economía y Hacienda.

En todo caso, en el plazo de un mes desde el establecimiento de la relación de negocio, los sujetos obligados deberán obtener de estos clientes una copia de los documentos expresados en los apartados 2 y 3 de este artículo.

Cuando los sujetos obligados aprecien discrepancias entre los datos facilitados por el cliente y otra información accesible o en poder de la entidad, será preceptivo proceder a la identificación en la forma establecida en los apartados 1, 2 y 3 de este artículo.

Los sujetos obligados adoptarán medidas adicionales de verificación de la identidad del cliente cuando en el curso de la relación de negocio aprecien riesgos superiores al riesgo promedio.

✐ Ap. 7 añadido por art. único.6 de Real Decreto 54/2005, de 21 enero.

Artículo 4. Excepciones a la obligación de identificar.

1. La obligación de identificación quedará exceptuada cuando el cliente sea una institución financiera domiciliada en el ámbito de la Unión Europea o en aquellos terceros Estados que, por establecer requisitos equivalentes a los de la legislación española, determine la Comisión de prevención del blanqueo de capitales e infracciones monetarias.

2. Asimismo, la obligación de identificación de los clientes quedará exceptuada en los siguientes casos:

a) Cuando se trate de operaciones con clientes no habituales cuyo importe no supere los 3.000 euros o su contravalor en divisas, salvo las transferencias en las que la identificación del ordenante será en todo caso preceptiva conforme a lo dispuesto en los apartados 1, 2 y 3 del artículo 3.

Cuando se aprecie que los clientes fraccionan la operación en varias para eludir el deber de identificación, se sumará el importe de todas ellas y se procederá a exigir su identificación.

Igualmente, existirá el deber de identificación en aquellas operaciones que, tras su examen por los sujetos obligados conforme a lo establecido en el artículo 5.1, presenten indicios o certeza de que están relacionadas con el blanqueo de capitales procedentes de las actividades señaladas en el artículo 1, incluso cuando su importe sea inferior al umbral antes mencionado.

b) Cuando se trate de planes de pensiones o contratos de seguro de vida suscritos en virtud de una relación de trabajo o de la actividad profesional del asegurado, siempre que dichos contratos no contengan cláusula de rescate ni puedan servir de garantía para un préstamo.

c) Cuando se trate de contratos de seguros de vida y complementarios realizados por empresas debidamente autorizadas, cuando el importe de la prima o de las primas periódicas que se deben pagar durante un año no exceda de 1.000 euros o, si se trata del pago de una prima única, cuando el importe sea inferior a 2.500 euros, y cuando se trate de planes de pensiones individuales siempre que la aportación o las aportaciones al año no superen los 1.000 euros.

d) Cuando se haya establecido que el importe de las contraprestaciones de los seguros de vida, complementarios y planes de pensiones deba ser adeudado en una cuenta abierta a nombre del cliente en una entidad de crédito sujeta a la obligación enunciada en el artículo 3.

Las excepciones establecidas en este artículo se entenderán sin perjuicio de la preceptiva identificación del beneficiario, en los términos establecidos en el artículo 3, con carácter previo a la entrega de la prestación por el asegurador u otro sujeto obligado.

✐ Artículo modificado por art. único.7 de Real Decreto 54/2005, de 21 enero.

Artículo 5. Examen especial de determinadas operaciones.

1. Los sujetos obligados examinarán con cuidadosa atención, siguiendo el procedimiento interno que establezcan, cualquier operación, con independencia de su cuantía, que, por su naturaleza, pueda estar aparentemente vinculada al blanqueo de capitales procedentes de las actividades señaladas en el artículo 1. En particular, los sujetos obligados examinarán con especial atención toda operación compleja, inusual o que no tenga un propósito económico o lícito aparente, reseñando por escrito los resultados del examen. A tal fin, el procedimiento interno de cada sujeto obligado determinará expresamente qué operaciones deben reputarse complejas, inusuales o sin propósito económico o lícito.

✐ Ap. 1 modificado por art. único.8 de Real Decreto 54/2005, de 21 enero.

2. Al establecer los procedimientos y medidas de control interno a que se refiere el artículo 11, los sujetos obligados concretarán el modo en que se dará cumplimiento a este deber de examen especial que incluirá la elaboración y difusión entre sus directivos y empleados de una relación de operaciones susceptibles de estar particularmente vinculadas con el blanqueo de capitales, la periódica revisión de

tal relación y la utilización de aplicaciones informáticas apropiadas para realizar el análisis, teniendo en cuenta el tipo de operaciones, sector de negocio, ámbito geográfico y volumen de la información; en todo caso, se observará lo dispuesto en los artículos 9 y 10 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal.

En la relación de operaciones susceptibles de estar particularmente vinculadas con el blanqueo de capitales, se incluirán, en todo caso, entre otros, los siguientes supuestos:

a) Cuando la naturaleza o el volumen de las operaciones activas o pasivas de los clientes no se corresponda con su actividad o antecedentes operativos.

b) Cuando una misma cuenta, sin causa que lo justifique, venga siendo abonada mediante ingresos en efectivo por un número elevado de personas o reciba múltiples ingresos en efectivo de la misma persona.

c) Los movimientos con origen o destino en cuentas ubicadas en territorios o países a que se refiere el artículo 7.2.b).

d) Las transferencias que reciban o en las que intervengan en las que no se contenga la identidad del ordenante o el número de la cuenta origen de la transferencia.

e) Los tipos de operaciones complejas, inusuales o que no tengan un propósito económico o lícito aparente que establezca la Comisión de prevención del blanqueo de capitales e infracciones monetarias. Estas operaciones serán objeto de publicación o comunicación a los sujetos obligados, directamente o por intermedio de sus asociaciones profesionales.

✐ Ap. 2 modificado por art. único.9 de Real Decreto 54/2005, de 21 enero.

3. En todo caso, si del examen de las operaciones a que se refiere el presente artículo se desprendieran indicios o certeza de blanqueo de capitales se procederá a la inmediata comunicación al Servicio Ejecutivo de la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias (en adelante, el Servicio Ejecutivo), de acuerdo con lo establecido en el artículo 7.

Artículo 6. Conservación de documentos.

1. Los sujetos obligados conservarán durante seis años los documentos o registros correspondientes que, con fuerza probatoria, acrediten adecuadamente la realización de las operaciones y las relaciones de negocio de sus clientes con la entidad.

También conservarán durante seis años copias de los documentos exigidos para la identificación de los clientes que las hubieran realizado o que hubieran entablado dichas relaciones de negocio con la entidad, siempre que fuere preceptiva la comunicación de operaciones al Servicio Ejecutivo conforme los artículos 5, apartado 3, y 7, apartados 1 y 2, o la identificación de los clientes conforme los artículos 3 y 4.

2. El plazo indicado se contará a partir del día en que finalicen las relaciones con un cliente para los documentos relativos a su identificación, y a partir de la ejecución de cada operación, para la conservación de los documentos o registros que la acreditan.

Artículo 7. Comunicación de operaciones al Servicio Ejecutivo.

1. Los sujetos obligados colaborarán con el Servicio Ejecutivo y a tal fin comunicarán inmediatamente cualquier hecho u operación respecto al que exista indicio o certeza de que está relacionado con el blanqueo de capitales procedentes de las actividades señaladas en el artículo 1, así como cualquier circunstancia relacionada con dichos hechos u operaciones que se produzca con posterioridad.

También se comunicarán las operaciones que muestren una falta de correspondencia ostensible con la naturaleza, volumen de actividad o antecedentes operativos de los clientes, siempre que en el examen especial previsto en el artículo 5 no se aprecie justificación económica, profesional o de negocio para la realización de las operaciones, en relación con las actividades señaladas en el artículo 1.

✐ Ap. 1 modificado por art. único.10 de Real Decreto 54/2005, de 21 enero.

2. En todo caso, los sujetos obligados comunicarán mensualmente al Servicio Ejecutivo:

a) Las operaciones que lleven aparejado movimiento físico de moneda metálica, billetes de banco, cheques de viaje, cheques u otros documentos al portador librados por entidades de crédito, con excepción de las que sean objeto de abono o cargo en la cuenta de un cliente, por importe superior a 30.000 euros o su contravalor en moneda extranjera. Los sujetos obligados a los que se refiere el artículo 2.1.h) comunicarán al Servicio Ejecutivo las operaciones que lleven aparejado movimiento físico de moneda metálica, billetes de banco, cheques de viaje, cheques u otros documentos al portador por importe superior a 3.000 euros o su contravalor en moneda extranjera.

b) Las operaciones con o de personas físicas o jurídicas que sean residentes, o actúen por cuenta de éstas, en territorios o países designados a estos efectos mediante Orden del Ministro de Economía

y Hacienda, así como las operaciones que impliquen transferencias de fondos a o desde dichos territorios o países, cualquiera que sea la residencia de las personas intervinientes, siempre que el importe de las referidas operaciones sea superior a 30.000 euros o su contravalor en moneda extranjera.

c) Cualesquiera otras operaciones que, a propuesta de la Comisión de prevención del blanqueo de capitales e infracciones monetarias, se recojan en las disposiciones de aplicación de este Reglamento.

Cuando los clientes fraccionen una operación en varias para eludir lo dispuesto en este apartado, se sumará el importe de todas ellas y se procederá por los sujetos obligados a la comunicación de aquéllas.

En los casos en que cualquiera de las operaciones incluidas en este apartado presente indicios o certeza de estar relacionada con el blanqueo de capitales, se estará a lo dispuesto en el apartado anterior.

En todo caso, de no existir operaciones susceptibles de comunicación, los sujetos obligados comunicarán semestralmente esta circunstancia al Servicio Ejecutivo.

Para facilitar el tratamiento y la explotación de la información, la declaración de las operaciones que se señalan en este apartado se efectuará en el soporte y con el formato que determine el Servicio Ejecutivo, y se adoptarán las medidas necesarias que garanticen la seguridad de los datos de carácter personal, de conformidad con lo prevenido en el artículo 9 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal.

✐ Ap. 2 modificado por art. único.11 de Real Decreto 54/2005, de 21 enero. Téngase en cuenta que respecto a las operaciones comprendidas por primera vez en el ámbito del artículo 7.2 los sujetos obligados deberán incluirlas a partir de la primera comunicación mensual que deba tener lugar una vez que hayan transcurrido 12 meses naturales completos desde la publicación del RD 54/2005, de 21 enero.

3. Excepcionalmente, la obligación de comunicación a que se refiere el apartado anterior no será de aplicación cuando, por tratarse de operaciones relativas a clientes habituales y respecto de los que los sujetos obligados conozcan suficientemente la licitud de sus actividades, no concurran las circunstancias previstas en el apartado 1 anterior. En estos casos, el órgano de control interno aprobará previamente la relación de clientes objeto de excepción, y reseñará por escrito los motivos que la justifiquen.

Asimismo, la Comisión de prevención del blanqueo de capitales e infracciones monetarias podrá acordar, de oficio o a instancia de uno o varios sujetos obligados, la no inclusión de determinados clientes o grupos de clientes dentro de las comunicaciones señaladas en el apartado 2, en las condiciones que establezca la Comisión en cada caso.

✐ Ap. 3 modificado por art. único.12 de Real Decreto 54/2005, de 21 enero.

4. Las comunicaciones a que se refiere el apartado 1 de este artículo se efectuarán a través de los órganos de control interno y por los procedimientos que se establezcan de acuerdo con el artículo 13, y contendrán, en todo caso, la siguiente información:

a) Relación e identificación de las personas físicas o jurídicas que participan en la operación y el concepto de su participación en ella.

b) La actividad conocida de las personas físicas o jurídicas que participan en las operaciones y la correspondencia entre la actividad y las operaciones realizadas.

c) Relación de las operaciones y fechas a que se refieren con indicación de su naturaleza, moneda en que se realizan, cuantía, lugar o lugares de ejecución, finalidad e instrumentos de pago o cobro utilizados.

d) Las gestiones realizadas por los sujetos obligados comunicantes para investigar las operaciones comunicadas.

e) Exposición de las circunstancias de toda índole de las que pueda inferirse el indicio o certeza de vinculación al blanqueo de capitales o que pongan de manifiesto la falta de justificación económica, profesional o de negocio para la realización de las actividades.

f) Cualesquiera otros datos relevantes para la prevención del blanqueo de capitales que el Servicio Ejecutivo determine en el ejercicio de sus competencias.

Las comunicaciones a que se refiere este apartado podrán cursarse en forma electrónica. Con tal finalidad, el Servicio Ejecutivo podrá establecer procedimientos técnicos de comunicación que garanticen la celeridad en la transmisión de la información y su confidencialidad.

✐ Ap. 4 modificado por art. único.13 de Real Decreto 54/2005, de 21 enero.

5. La comunicación a que se refiere el apartado 1 del presente artículo se entenderá efectuada cuando se haya actuado según lo dispuesto en el artículo 262 de la Ley de Enjuiciamiento Criminal.

Artículo 8. Cumplimentación de la información requerida por el Servicio Ejecutivo.

1. Los sujetos obligados colaborarán con el Servicio Ejecutivo facilitando, conforme a lo establecido en el artículo 3.4 b) de la Ley 19/1993, la información que éste requiera en el ejercicio de sus competencias; dicha información podrá versar sobre cualquier dato o conocimiento obtenido por los sujetos obligados respecto de las operaciones que realicen y las personas que en ellas intervengan.

2. Los requerimientos de información que realice el Servicio Ejecutivo precisarán con toda claridad los aspectos que hayan de ser informados y el plazo en que hayan de ser atendidos. Transcurrido el plazo para la cumplimentación de la información requerida sin que ésta haya sido aportada o cuando se aporte de forma incompleta por omisión de datos básicos que impidan al Servicio Ejecutivo examinar la situación en debida forma se entenderá incumplida la obligación a que se refiere el presente artículo. No obstante, si los datos omitidos no invalidasen la información solicitada, el Servicio Ejecutivo solicitará del sujeto obligado que complete dicha información con indicación del plazo para cumplimentar este segundo requerimiento que, en caso de no ser atendido, se calificará como incumplimiento de la obligación de información.

3. La información se comunicará a través de los órganos de control interno y por los procedimientos que se establezcan conforme al artículo 13 y contendrá de forma detallada, clara y completa todos los datos requeridos. En caso de no disponer de toda la información solicitada se hará constar expresamente.

4. Los requerimientos de información a que se refieren los apartados precedentes podrán cursarse en forma electrónica. Con tal finalidad, podrán establecerse entre el Servicio Ejecutivo y los sujetos obligados comprendidos en el artículo 2.1 procedimientos técnicos de comunicación que garanticen la celeridad en la transmisión de la información y su confidencialidad. A tal efecto, los órganos de control interno de los sujetos obligados verificarán diariamente la existencia o inexistencia de requerimientos, y remitirán en forma electrónica la información requerida en el plazo indicado por el Servicio Ejecutivo.

✐ Ap. 4 añadido por art. único.14 de Real Decreto 54/2005, de 21 enero.

Artículo 9. Abstención de ejecución de operaciones.

1. Los sujetos obligados se abstendrán de ejecutar cualquier operación de las señaladas en el apartado 1 del artículo 7 sin haber efectuado previamente la comunicación prevista en dicho artículo.

2. No obstante, cuando dicha abstención no sea posible o pueda dificultar la persecución de los beneficiarios de la operación, los sujetos obligados podrán llevarla a cabo efectuando la comunicación inmediatamente después de la ejecución.

Artículo 10. Deber de confidencialidad.

Los sujetos obligados no revelarán al cliente ni a terceros las actuaciones que estén realizando en relación con sus obligaciones derivadas de la Ley 19/1993 en la forma regulada por el presente Reglamento.

Artículo 11. Medidas de control interno.

1. Los sujetos obligados que sean bien personas jurídicas, bien establecimientos o empresarios individuales cuyo número de empleados sea superior a 25, establecerán procedimientos y órganos adecuados de control interno y de comunicación para conocer, prevenir e impedir la realización de operaciones relacionadas con el blanqueo de capitales. Dichos procedimientos y órganos podrán estructurarse a nivel de grupo y preverán, en su caso, las comunicaciones precisas a tal fin con entidades filiales, incluso extranjeras, o entidades del mismo grupo.

Se entiende que los referidos procedimientos y órganos son adecuados cuando su articulación responda a los principios de rapidez, seguridad, eficacia y coordinación tanto en la transmisión interna como en el análisis y comunicación al Servicio Ejecutivo de la información relevante a los efectos de la normativa sobre prevención de blanqueo de capitales. Mediante Orden del Ministro de Economía y Hacienda podrán aprobarse orientaciones para las distintas categorías de sujetos obligados.

Los sujetos obligados establecerán una política expresa de admisión de clientes. Dicha política incluirá una descripción de aquellos tipos de clientes que podrían presentar un riesgo superior al riesgo promedio en función de los factores que determine el sujeto obligado de acuerdo con los estándares internacionales aplicables en cada caso. La política de admisión de clientes será gradual, adoptándose precauciones reforzadas respecto de aquellos clientes que presenten un riesgo superior al riesgo promedio.

✐ Ap. 1 modificado por art. único.15 de Real Decreto 54/2005, de 21 enero.

2. En los casos en que los sujetos obligados sean establecimientos o empresarios individuales

cuyo número de empleados no sea superior a 25 el titular de la actividad desempeñará las funciones de órgano de control interno y de comunicación a que se refiere el apartado anterior.

3. Los sujetos obligados adoptarán las medidas oportunas a fin de que sus empleados y directivos comuniquen inmediatamente a los órganos de control y comunicación los hechos con relevancia en la prevención del blanqueo de capitales. Las comunicaciones habrán de contener como mínimo los datos que permitan individualizar el sujeto o sujetos afectados, hechos u operaciones, cuantías, lugar y fechas a que se circunscriben.

De dichas comunicaciones deberá quedar constancia tanto para el comunicante como para el órgano de comunicación.

Efectuada la comunicación al órgano de control y comunicación el directivo o empleado quedará exento de responsabilidad.

4. Los órganos de control y comunicación adoptarán las medidas adecuadas para mantener la confidencialidad sobre la identidad de los empleados y directivos que hayan realizado una comunicación.

5. Recibida una comunicación por los órganos de control y comunicación éstos procederán a su inmediato análisis o comprobación para determinar la relación de los hechos u operaciones comunicados con el blanqueo de capitales. Si se apreciara indicio o certeza de blanqueo de capitales se procederá conforme a lo indicado en los artículos 7 a 10 anteriores.

Cualquiera que sea el criterio adoptado se informará al empleado o directivo comunicante del curso dado a su comunicación.

6. Los sujetos obligados remitirán al Servicio Ejecutivo información completa sobre la estructura y funcionamiento del órgano de control y comunicación y de los procedimientos a que se refieren los apartados anteriores para su supervisión. El Servicio Ejecutivo supervisará la idoneidad de dichos órganos y procedimientos, y podrá proponer las medidas correctoras oportunas, así como dirigir instrucciones a los sujetos obligados encaminadas a la mejora y adecuación de los procedimientos y órganos.

Cualquier modificación de la estructura y funcionamiento de dicho órgano o de los indicados procedimientos será, igualmente, objeto de supervisión por el Servicio Ejecutivo conforme a lo indicado en este apartado.

El órgano de control interno y de comunicación operará, en todo caso, con separación orgánica y funcional del departamento o unidad de auditoría interna de la entidad.

✐ Ap. 6 modificado por art. único.16 de Real Decreto 54/2005, de 21 enero.

7. Los procedimientos y órganos de control interno y de comunicación a que se refiere el apartado 1 serán objeto de examen anual por un experto externo. Los resultados del examen serán consignados en un informe escrito de carácter reservado que describirá detalladamente las medidas de control interno existentes, valorará su eficacia operativa y propondrá, en su caso, eventuales rectificaciones o mejoras. El referido informe, que incluirá como anexo una descripción detallada de la trayectoria profesional del experto que lo redacta, estará en todo caso a disposición del Servicio Ejecutivo durante los seis años siguientes a su realización.

Los sujetos obligados a los que se refiere el artículo 2.2 podrán optar por realizar el examen externo regulado en el párrafo anterior cada tres años, siempre que anualmente evalúen internamente por escrito la efectividad operativa de sus procedimientos y órganos de control interno y de comunicación. Ambos informes, externo e interno, estarán en todo caso a disposición del Servicio Ejecutivo durante los seis años siguientes a su realización.

Los sujetos obligados deberán encomendar la práctica del examen externo a personas que reúnan las condiciones académicas y de experiencia profesional que las hagan idóneas para el desempeño de la función. Los sujetos obligados no podrán encomendar la práctica del examen externo a aquellas personas físicas que les hayan prestado o presten cualquier otra clase de servicios retribuidos durante los tres años anteriores o posteriores a la emisión del informe.

✐ Ap. 7 añadido por art. único.17 de Real Decreto 54/2005, de 21 enero.

8. En los expedientes de creación de entidades financieras, la autoridad competente para conceder la autorización recabará con carácter preceptivo el informe del Servicio Ejecutivo sobre la adecuación o inadecuación de los procedimientos y órganos de control interno y de comunicación previstos en el programa de actividades, a fin de prevenir e impedir la realización de operaciones relacionadas con el blanqueo de capitales.

✐ Ap. 8 añadido por art. único.18 de Real Decreto 54/2005, de 21 enero.

Artículo 12. Órganos de control interno y de comunicación.

1. Los órganos de control interno y comunicación previstos en el artículo anterior tendrán como misión analizar, controlar y comunicar al Servicio Ejecutivo toda la información relativa a las operaciones o hechos susceptibles de estar relacionados con el blanqueo de capitales, por los procedimientos establecidos de acuerdo con los artículos 11 y 13.

A tal efecto los sujetos obligados adoptarán las medidas necesarias para que el referido órgano u órganos estén dotados de los medios humanos, materiales, técnicos y organizativos adecuados para el cumplimiento de sus funciones.

2. Al frente de cada uno de dichos órganos existirá un representante del sujeto obligado ante el Servicio Ejecutivo, que será el encargado de transmitir a éste la información a que se refieren los artículos 7 y 8 y de recibir las solicitudes y requerimientos de aquél.

El representante del sujeto obligado será la persona que comparecerá en toda clase de procedimientos administrativos o judiciales en relación con los datos recogidos en las comunicaciones al Servicio Ejecutivo o cualquier otra información complementaria que pueda referirse a aquéllas cuando se estime imprescindible obtener la aclaración, complemento o confirmación del propio sujeto obligado y no sólo del Servicio Ejecutivo o de otras instancias.

✐ Ap. 2 modificado por art. único.19 de Real Decreto 54/2005, de 21 enero.

3. Los representantes a que se refiere el apartado anterior habrán de reunir como mínimo los siguientes requisitos:

a) Ser nombrados por el órgano de dirección en los casos en que el sujeto obligado sea persona jurídica, establecimientos o empresario individual con un número de empleados superior a 25.

b) Tener un comportamiento profesional que les cualifique como personas idóneas para el ejercicio del cargo.

c) Poseer conocimientos y experiencia para ejercer las funciones a que se refiere el apartado 1 anterior.

4. En el supuesto previsto en el artículo 11.2 el representante será el titular de la actividad o, en su caso, el empleado que éste designe.

5. La propuesta de nombramiento de los representantes habrá de ser comunicada al Servicio Ejecutivo que, de forma razonada, podrá formular reparos u observaciones cuando se estime que los mismos no reúnen los requisitos a que se refiere el apartado 3 anterior.

Si en el plazo de quince días desde la comunicación al Servicio Ejecutivo éste no se hubiera pronunciado sobre la propuesta de nombramiento de los representantes, la misma se entenderá aceptada.

Una vez nombrados los representantes se remitirán al Servicio Ejecutivo los documentos que acrediten suficientemente la firma de las personas nombradas, siendo eficaz dicho reconocimiento de firma a partir del día siguiente al de la recepción de la comunicación por el Servicio Ejecutivo.

La comunicación del cese de dichos representantes habrá de ir acompañada de una nueva propuesta de nombramiento.

Artículo 13. Procedimiento de comunicación.

1. La comunicación de los sujetos obligados se realizará directamente y por escrito a través de los representantes a que se refiere el artículo 12.

2. No obstante, en supuestos de razonada urgencia, el Servicio Ejecutivo, con la finalidad de conseguir la máxima seguridad, rapidez y control en la transmisión de la información, podrá señalar los medios y formas a través de los cuales se llevarán a cabo las comunicaciones, siempre que quede constancia de la remisión y de la recepción de la comunicación, y se reciba el escrito correspondiente en el plazo máximo de quince días hábiles a contar desde el momento en que se produjo la comunicación inicial.

3. Los directivos o empleados de los sujetos obligados podrán comunicar directamente al Servicio Ejecutivo las operaciones que, en el ejercicio de sus funciones, conocieran y respecto de las cuales existan indicios o certeza de estar relacionadas con el blanqueo de capitales, en los casos en que habiendo sido puestas de manifiesto a los órganos de control interno del sujeto obligado, éste no hubiese informado al directivo o empleado comunicante según lo dispuesto en el artículo 11.5 del presente Reglamento.

Artículo 14. Formación de los sujetos obligados y su personal.

1. Los sujetos obligados adoptarán las medidas oportunas para que el personal a su servicio tenga

conocimiento de las exigencias derivadas de la normativa sobre prevención del blanqueo de capitales. Dichas medidas incluirán la organización, con la participación de los representantes de los trabajadores, de planes de formación y de cursos especiales de formación que, dirigidos a sus empleados en general y específicamente al personal que desempeñe aquellos puestos de trabajo que, por sus características, sean idóneos para detectar los hechos u operaciones que puedan estar relacionados con el blanqueo de capitales, capaciten a estos empleados para efectuar dicha detección y para conocer la manera de proceder en tales casos.

2. La Comisión podrá programar cursos o actividades de información y orientación sobre prevención de blanqueo de capitales dirigidos a los miembros de los órganos de control interno y de comunicación de los sujetos obligados.

La Comisión, en el ejercicio de sus funciones, elaborará y transmitirá recomendaciones que habrán de ser tenidas en cuenta por los sujetos obligados.

Artículo 15. Exención de responsabilidad.

De acuerdo con el artículo 4 de la Ley 19/1993 la comunicación de buena fe de las informaciones contempladas en los artículos 7 y 8 precedentes por el sujeto obligado o, excepcionalmente, por sus directivos o empleados no constituirá violación de las restricciones sobre revelación de información impuestas por vía contractual o por cualquier disposición legal o reglamentaria, y no implicará para los sujetos obligados, sus directivos o empleados ningún tipo de responsabilidad.

Sección 2ª Régimen especial

Artículo 16. Ámbito y contenido.

1. Las personas que realicen las actividades a que se refiere el artículo 2.2 estarán sujetas a las obligaciones siguientes:

a) Exigirán los documentos referidos en los apartados 2 y 3 del artículo 3, acreditativos de la identificación de los clientes que efectúen operaciones por importes superiores a 8.000 euros o su contravalor en moneda extranjera. Este umbral no será aplicable a los sujetos obligados a que se refieren los párrafos c) y d) del artículo 2.2, que exigirán, en todo caso, la identificación de sus clientes. En relación con los notarios, esta obligación de identificación se entenderá sin perjuicio de otros requisitos adicionales establecidos en la legislación notarial.

Si se apreciase que los clientes fraccionan la operación en varias para eludir el deber de identificación, se sumará el importe de todas ellas y se procederá a exigir su identificación.

En el caso de los casinos de juego, la obligación de identificación a que se refiere este apartado se aplicará a las siguientes operaciones:

1ª La entrega a los clientes de cheques como consecuencia de operaciones de canje de fichas.

2ª Las transferencias de fondos realizadas por los casinos a petición de los clientes.

3ª La expedición por los casinos de certificaciones acreditativas de ganancias obtenidas por los jugadores.

4ª La compra o venta de fichas de juego por un valor igual o superior a 1.000 euros, salvo cuando se proceda a registrar e identificar a los clientes, con independencia del número de fichas que compren, en el momento en que accedan al casino.

b) Examinarán con especial atención cualquier operación, con independencia de su cuantía, que pueda estar particularmente vinculada al blanqueo de capitales procedentes de las actividades señaladas en el artículo 1, y comunicarán directamente al Servicio Ejecutivo aquellas respecto de las que, tras dicho examen, existan indicios o certeza de que están relacionadas con dicho blanqueo.

Sin perjuicio de lo anterior, los casinos de juego comunicarán en todo caso al Servicio Ejecutivo aquellas operaciones que presenten indicios o certeza de estar vinculadas al blanqueo de capitales y se concreten en alguna de las modalidades previstas en el párrafo a) anterior.

Las comunicaciones a que se refiere este apartado deberán reunir los requisitos establecidos en el artículo 7.4.

Mediante Orden del Ministro de Economía y Hacienda podrá acordarse que determinadas categorías de personas que realicen las actividades a que se refiere el artículo 2.2 comuniquen obligatoriamente las operaciones comprendidas en el artículo 7.2.

c) Conservarán durante seis años los documentos acreditativos de las operaciones que superen los 30.000 euros o su contravalor en moneda extranjera, así como las copias de los documentos identificativos de las personas a que se refiere el párrafo a) anterior. Este umbral no será aplicable a

los sujetos obligados a que se refieren los párrafos c) y d) del artículo 2.2, que conservarán, en todo caso, durante seis años los referidos documentos.

El plazo indicado se contará a partir de la ejecución de la operación correspondiente.

En relación con los notarios, esta obligación de conservación se entenderá sin perjuicio de lo establecido en la legislación notarial.

d) En todo lo demás, les será de aplicación la regulación de los artículos 8 a 15, ambos inclusive.

2. No estarán sujetos a las obligaciones establecidas en el artículo 3.4 de la Ley 19/1993, de 28 de diciembre, los auditores, contables externos, asesores fiscales, notarios, abogados y procuradores con respecto a la información que reciban de uno de sus clientes u obtengan sobre él al determinar la posición jurídica en favor de su cliente, o desempeñar su misión de defender o representar a dicho cliente en procedimientos administrativos o judiciales o en relación con ellos, incluido el asesoramiento sobre la incoación o la forma de evitar un proceso, independientemente de si han recibido u obtenido dicha información antes, durante o después de tales procedimientos.

Los abogados y procuradores guardarán el deber de secreto profesional de conformidad con la legislación vigente.

✐ Artículo modificado por art. único.20 de Real Decreto 54/2005, de 21 enero.

CAPÍTULO III

Procedimiento sancionador

Artículo 17. Procedimiento sancionador.

1. El procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora derivado de lo previsto en el Capítulo II de la Ley 19/1993 será el regulado en el Real Decreto 2119/1993, de 3 de diciembre, sobre procedimiento sancionador aplicable a los sujetos que actúan en los mercados financieros.

2. Para determinar la procedencia de la iniciación del procedimiento se podrá acordar por parte de la Secretaría de la Comisión, como órgano competente para la iniciación, la realización de actuaciones previas de acuerdo con el artículo 12 del Reglamento para el ejercicio de la potestad sancionadora aprobado por el Real Decreto 1398/1993, de 4 de agosto.

3. Cuando la entidad infractora sea una entidad financiera o precise de autorización administrativa para operar será preceptivo, para la imposición de la correspondiente sanción, el informe de la institución u órgano administrativo responsable de su supervisión. Este trámite se ajustará a lo previsto en los artículos 82 y 83 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

4. El procedimiento sancionador aplicable al incumplimiento de las obligaciones previstas en el artículo 3.9 de la Ley 19/1993, de 28 de diciembre, será el previsto, con carácter general, para el ejercicio de la potestad sancionadora por las Administraciones públicas.

La omisión de la declaración, cuando ésta sea preceptiva, o la falta de veracidad de los datos declarados, siempre que pueda estimarse como especialmente relevante, determinará la intervención por las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad del Estado o por el Departamento de Aduanas e Impuestos Especiales de todos los medios de pago hallados, salvo el mínimo de supervivencia que pueda determinarse mediante orden del Ministro de Economía y Hacienda. El acta de intervención, de la que se dará traslado inmediato al Servicio Ejecutivo, para su investigación, y a la Secretaría de la Comisión, para la instrucción del correspondiente expediente, deberá reflejar claramente si los medios de pago fueron hallados en lugar o situación que mostrase una clara intención de ocultarlos. Los medios de pago intervenidos deberán remitirse en todo caso al Banco de España o ponerse a disposición en la misma moneda o divisa intervenida en las cuentas abiertas, en la citada entidad, a nombre de la Comisión de prevención del blanqueo de capitales e infracciones monetarias.

La competencia para la instrucción de los procedimientos sancionadores corresponderá a la Secretaría de la Comisión de prevención del blanqueo de capitales e infracciones monetarias. Durante la instrucción del procedimiento sancionador podrá acordarse la constitución de garantía suficiente para hacer frente a las responsabilidades a que hubiera lugar, devolviéndose, en su caso, el resto de la cantidad inicialmente intervenida.

La competencia para resolver el procedimiento sancionador corresponderá al Presidente del Comité Permanente de la Comisión de prevención del blanqueo de capitales e infracciones monetarias, cuyas resoluciones pondrán fin a la vía administrativa. Para la resolución del procedimiento será preceptivo el informe del Servicio Ejecutivo, en el que se establecerá si resulta acreditado el origen de los fondos.

El plazo para dictar la resolución y notificarla será de seis meses. Excepcionalmente, podrá prorro-

garse dicho plazo hasta 12 meses mediante acuerdo motivado de la Secretaría, cuando concurran circunstancias que obliguen a ello y se hayan agotado todos los medios a disposición posibles.

✐ Ap. 4 añadido por art. único.21 de Real Decreto 54/2005, de 21 enero.

Artículo 18. Ejecución y publicidad de las sanciones.

1. La ejecución de las resoluciones sancionadoras firmes corresponderá a la Secretaría de la Comisión.

2. No obstante, cuando, en atención a la sanción impuesta y al sujeto infractor, su normativa específica establezca especialidades derivadas de las sanciones correspondientes, la Secretaría de la Comisión comunicará a la institución u órgano administrativo responsable de su supervisión la resolución recaída a los indicados efectos.

3. La sanción de amonestación pública, una vez sea firme en vía administrativa, será ejecutada en la forma que se establezca en la resolución. En todo caso, será publicada en el «Boletín Oficial del Estado».

✐ Ap. 3 añadido por art. único.22 de Real Decreto 54/2005, de 21 enero.

CAPÍTULO IV

Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias

Artículo 19. Funciones.

La Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias que se crea en el artículo 13 de la Ley 19/1993 desempeñará las funciones que en dicho artículo se le atribuyen.

Artículo 20. Composición y funcionamiento.

1. La Comisión, que depende de la Secretaría de Estado de Economía, estará presidida por el titular de esta última y formarán parte de ella:

a) El Fiscal Jefe de la Fiscalía Especial para la Prevención y Represión del Tráfico Ilegal de Drogas.

b) El Fiscal Jefe de la Fiscalía Especial para la Represión de los Delitos Económicos relacionados con la Corrupción.

c) El Director General de la Policía.

d) El Director General de la Guardia Civil.

e) El Director General del Tesoro y Política Financiera.

f) El Director del Departamento de Aduanas e Impuestos Especiales de la Agencia Estatal de Administración Tributaria.

g) El Director del Departamento de Inspección Financiera y Tributaria de la Agencia Estatal de Administración Tributaria.

h) El Director General de Seguros y Fondos de Pensiones.

i) Un Director General de la Comisión Nacional del Mercado de Valores.

j) Un Director General del Banco de España.

k) El Director General de Comercio e Inversiones.

l) El Director Ejecutivo de Inteligencia del Centro Nacional de Inteligencia.

m) El Director de la Agencia Española de Protección de Datos.

n) El Director de Gabinete del Secretario de Estado de Seguridad.

ñ) El Director del Servicio Ejecutivo de la Comisión.

o) El Subdirector General de Inspección y Control de Movimientos de Capitales de la Dirección General del Tesoro y Política Financiera, que desempeñará las funciones de secretario de la Comisión.

p) Un representante de cada una de las Comunidades Autónomas que dispongan de policía propia para la protección de personas y bienes y para el mantenimiento de la seguridad ciudadana. Estas Comunidades Autónomas comunicarán al Presidente el cargo sobre el que recaiga en cada una de ellas la representación en la Comisión.

Los miembros de la Comisión han de asistir personalmente a sus reuniones. Sólo cabe la delegación de asistencia por motivos excepcionales, previa comunicación a la Secretaría dentro de los 10 días siguientes a la notificación de la convocatoria.

✐ Ap. 1 modificado por art. único.23 de Real Decreto 54/2005, de 21 enero.

2. Sin perjuicio de las peculiaridades previstas en el presente Reglamento, la Comisión se regirá por lo dispuesto en el Capítulo II, Título II de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

Artículo 21. Comité Permanente.

La Comisión podrá actuar en Pleno y a través de un Comité Permanente, cuyas funciones serán, además de las que establezca la propia Comisión, la propuesta al Pleno de la adopción de los pertinentes acuerdos para el cumplimiento de las competencias de la Comisión. Su composición será la siguiente:

a) El Presidente, que será el Director General del Tesoro y Política Financiera.

b) El Director General de la Policía.

c) El Director General de la Guardia Civil.

d) El Director del Departamento de Aduanas e Impuestos Especiales de la Agencia Estatal de Administración Tributaria.

e) El Director del Departamento de Inspección Financiera y Tributaria de la Agencia Estatal de Administración Tributaria.

f) El Director General del Banco de España miembro de la Comisión.

g) El Director Ejecutivo de Inteligencia del Centro Nacional de Inteligencia.

h) Un representante de la Secretaría de Estado de Seguridad.

i) Un representante del Ministerio Fiscal.

j) El Director del Servicio Ejecutivo de la Comisión.

k) El Subdirector General de Inspección y Control de Movimientos de Capitales de la Dirección General del Tesoro y Política Financiera, que actuará como secretario del Comité Permanente.

l) Un representante de las Comunidades Autónomas que dispongan de policía propia para la protección de personas y bienes y para el mantenimiento de la seguridad ciudadana. Estas Comunidades Autónomas comunicarán anualmente al Presidente cuál de ellas participará en las reuniones del Comité Permanente. En defecto de designación, asistirán a las reuniones del Comité Permanente por orden alfabético y rotación anual. No obstante, las Comunidades Autónomas citadas podrán sustituirse entre sí en la asistencia a las reuniones del Comité Permanente previa deliberación entre ellas y lo comunicarán al Presidente del Comité con 24 horas de anticipación al menos.

✐ Artículo modificado por art. único.24 de Real Decreto 54/2005, de 21 enero.

Artículo 22. Órganos de apoyo.

De acuerdo con el artículo 15 de la Ley 19/1993 la Comisión contará con los siguientes órganos de apoyo: la Secretaría de la Comisión y el Servicio Ejecutivo de la Comisión.

Artículo 23. Secretaría de la Comisión.

La Subdirección General de Inspección y Control de Movimientos de Capitales de la Dirección General del Tesoro y Política Financiera ejercerá, además de las competencias que le corresponden en materia de régimen jurídico de los movimientos de capitales y de las transacciones económicas con el exterior, las funciones de Secretaría de la Comisión a que se refiere el artículo 15.1 de la Ley 19/1993, de 28 de diciembre. Le corresponderá concretamente:

a) La elaboración de los proyectos de normas en materia de prevención del blanqueo de capitales, que serán elevados en todo caso para informe de la Comisión o para su aprobación, cuando proceda.

b) Previa deliberación del Comité Permanente, la incoación de los procedimientos sancionadores por la comisión de las infracciones previstas en la Ley 19/1993, de 28 de diciembre, y la designación de instructores en tales procedimientos, los cuales formularán la correspondiente propuesta de resolución que será elevada a la Comisión para que ésta proceda según lo dispuesto en el artículo 12.1 de la citada Ley, en relación con el órgano competente para la imposición de sanciones.

✐ Artículo modificado por art. único.25 de Real Decreto 54/2005, de 21 enero.

Artículo 24. Servicio Ejecutivo.

1. El Servicio Ejecutivo de la Comisión, a que se refiere el artículo 15.2 de la Ley 19/1993, estará adscrito al Banco de España, quien nombrará a su Director.

2. El Servicio Ejecutivo desempeñará las actuaciones tendentes a la prevención e impedimento de la utilización del sistema financiero o de empresas o profesionales de otra naturaleza para el blanqueo de capitales, así como las funciones de investigación y prevención de las infracciones administra-

tivas del régimen jurídico de los movimientos de capitales y de las transacciones económicas con el exterior, para lo cual ejercerá las competencias a que se refieren el artículo 15.2 de la Ley 19/1993, de 28 de diciembre, y la Ley 19/2003, de 4 de julio.

✐ Ap. 2 modificado por art. único.26 de Real Decreto 54/2005, de 21 enero.

3. A propuesta de la Comisión, el Ministerio de Economía y Hacienda y el Banco de España podrán determinar el personal a su servicio que ha de ejercer sus funciones para el Servicio Ejecutivo y asignarlo con los puestos de trabajo y niveles administrativos que se requieran. Este personal realizará sus funciones manteniendo su puesto de trabajo en el departamento u organismo de procedencia.

Este personal dependerá orgánicamente del departamento u organismo de procedencia y funcionalmente del Servicio Ejecutivo, y se regirá por la normativa que regule el régimen de personal del departamento u organismo de procedencia.

Asimismo, la Comisión podrá solicitar de cualquiera de los organismos con representación en ella la colaboración con el Servicio Ejecutivo de los expertos que se estimen necesarios para el ejercicio de las competencias de éste.

El personal que preste servicios en el Servicio Ejecutivo, cualquiera que sea su procedencia, mantendrá incompatibilidad absoluta para el ejercicio de otras actividades profesionales públicas o privadas.

✐ Ap. 3 modificado por art. único.27 de Real Decreto 54/2005, de 21 enero.

Artículo 25. Unidades policiales adscritas al Servicio Ejecutivo.

1. Al Servicio Ejecutivo quedarán adscritas las siguientes unidades policiales:

a) La actual Brigada de Investigación de Delitos Monetarios, perteneciente a la Dirección General de la Policía.

b) La Unidad de Investigación de la Guardia Civil.

2. Sin perjuicio de las funciones y facultades que les correspondan como Policía Judicial, serán funciones específicas de las dos unidades antes mencionadas, a cuyo fin gozarán de las facultades previstas en las leyes, la colaboración, como unidades policiales adscritas al Servicio Ejecutivo, en el ejercicio por éste de las funciones que le corresponden con arreglo al artículo 15.2 de la Ley 19/1993, de 28 de diciembre, bien por denuncia, por mandato judicial o por decisión de la Comisión o del Servicio Ejecutivo.

3. El Ministerio del Interior, a propuesta de la Comisión, podrá destinar a las unidades policiales adscritas al Servicio Ejecutivo a los funcionarios del Cuerpo Nacional de Policía o de la Guardia Civil que se consideren necesarios para la ejecución de las funciones encomendadas al mismo.

Asimismo, los órganos competentes de las Comunidades Autónomas a que se refiere el artículo 20, a propuesta de la Comisión, podrán destinar al Servicio Ejecutivo a los funcionarios de sus cuerpos policiales que se consideren necesarios para la ejecución de las funciones encomendadas al mismo.

✐ Modificado por art. único.28 de Real Decreto 54/2005, de 21 enero.

Artículo 26. Deber de secreto profesional de autoridades y personal al servicio de la Comisión.

1. Todas las personas que desempeñen o hayan desempeñado una actividad para la Comisión y hayan tenido conocimiento de sus actuaciones o de datos de carácter reservado están obligadas a mantener el debido secreto profesional. El incumplimiento de esta obligación determinará las responsabilidades previstas por las leyes. Estas personas no podrán publicar, comunicar o exhibir datos o documentos reservados, ni siquiera después de haber cesado en el servicio, salvo permiso expreso otorgado por la Comisión.

2. Se exceptúan de la obligación establecida en el apartado anterior los siguientes supuestos:

a) La difusión, publicación o comunicación de los datos cuando el implicado lo consienta expresamente.

b) La publicación de datos agregados a fines estadísticos, o las comunicaciones en forma sumaria o agregada, de manera que las entidades individuales no puedan ser identificadas ni siquiera indirectamente.

c) La aportación de información a requerimiento de las comisiones parlamentarias de investigación y de las autoridades judiciales o administrativas que, en virtud de lo establecido en normas con rango de ley, estén facultadas a tales efectos.

El intercambio de información entre el Servicio Ejecutivo y la Administración tributaria establecido

en la Ley General Tributaria se realizará en la forma que se determine mediante convenio suscrito entre el Servicio Ejecutivo y la Agencia Estatal de Administración Tributaria.

✐ Ap. 2 modificado por art. único.29 de Real Decreto 54/2005, de 21 enero.

3. Las autoridades, personas o entidades públicas que reciban información de carácter reservado procedente de la Comisión quedarán, asimismo, sujetas al secreto profesional regulado en el presente artículo y no podrán utilizarlas sino en el marco del cumplimiento de las funciones que tengan legalmente establecidas.

CAPÍTULO V

Régimen de colaboración

Sección 1ª Colaboración interna

Artículo 27. Deberes de autoridades y funcionarios.

1. Las autoridades que descubran hechos que puedan constituir indicio o prueba de blanqueo de capitales procedentes de las actividades señaladas en el artículo 1 informarán de ello por escrito al Servicio Ejecutivo. Asimismo, facilitarán al Servicio Ejecutivo la información que éste requiera en el ejercicio de sus competencias.

Los órganos judiciales, de oficio o a instancia del Ministerio Fiscal, remitirán testimonio al Servicio Ejecutivo cuando en el curso del proceso aprecien indicios de incumplimiento de la normativa de prevención del blanqueo de capitales.

✐ Ap. 1 modificado por art. único.30 de Real Decreto 54/2005, de 21 enero.

2. Igualmente, los funcionarios públicos y demás personal al servicio de las Administraciones públicas que conocieren hechos a los que se refiere el apartado anterior los pondrán en conocimiento del titular del órgano en que prestan sus servicios a los efectos de lo dispuesto en el apartado 1 anterior.

3. Como funcionarios especialmente obligados a este deber de colaboración se considerará a los registradores de la propiedad y mercantiles, quienes deberán informar por escrito al Servicio Ejecutivo de los actos y contratos de que tengan conocimiento en el ejercicio de sus funciones, a los efectos de lo dispuesto en el apartado 1 anterior.

✐ Ap. 3 modificado por art. único.31 de Real Decreto 54/2005, de 21 enero.

Artículo 28. Colaboración de determinados órganos de supervisión.

De acuerdo con lo indicado en el artículo 16.2 de la Ley 19/1993, de 28 de diciembre, cuando el Servicio Ejecutivo ejerza sus funciones en relación con entidades financieras sometidas a legislación especial, el Banco de España, la Comisión Nacional del Mercado de Valores, la Dirección General de Seguros y Fondos de Pensiones u otro órgano de supervisión, así como el órgano autonómico correspondiente, según los casos, facilitarán toda la información y colaboración precisas para llevarlas a cabo.

En todo caso, el Banco de España, la Comisión Nacional del Mercado de Valores, la Dirección General de Seguros y Fondos de Pensiones, la Dirección General de los Registros y del Notariado, el Instituto de Contabilidad y Auditoría de Cuentas, los colegios profesionales y los órganos estatales o autonómicos competentes, según corresponda, informarán razonadamente al Servicio Ejecutivo cuando en el ejercicio de su labor inspectora o supervisora aprecien posibles infracciones de las obligaciones establecidas en la Ley 19/1993, de 28 de diciembre, sobre determinadas medidas de prevención del blanqueo de capitales.

✐ Modificado por art. único.32 de Real Decreto 54/2005, de 21 enero.

Sección 2ª Colaboración internacional

Artículo 29. Intercambio de información.

1. De acuerdo con las directrices que establezca la Comisión, el Servicio Ejecutivo y, en su caso, la Secretaría de la Comisión colaborarán e intercambiarán información directamente o por conducto de las organizaciones internacionales, con las autoridades de otros Estados que ejerzan competencias análogas, tanto en el marco de convenios y acuerdos internacionales suscritos en esta materia, como de la normativa comunitaria.

2. La colaboración e intercambio de información con Estados no miembros de la Unión Europea se condicionará a lo dispuesto en los tratados y convenios internacionales y, en su caso, al principio general de reciprocidad y al sometimiento por las autoridades de dichos Estados a las mismas obligaciones de secreto profesional que rigen para las españolas.

Artículo 30. Alcance de las peticiones de información.

1. La Comisión y, en su caso, la Secretaría de la Comisión y el Servicio Ejecutivo podrán solicitar de las autoridades competentes de los demás Estados miembros de la Unión Europea, y cada una de éstas podrá solicitar de aquéllos, datos, informes o antecedentes relativos a la prevención e impedimento de la utilización del sistema financiero y de otros sectores de actividad económica para el blanqueo de capitales.

2. Tanto la Comisión como su Secretaría o el Servicio Ejecutivo atenderán aquellas solicitudes de información de las que sean destinatarios, cuando las mismas sean necesarias y complementarias de las investigaciones que hubieran podido realizarse en el país del Estado peticionario para obtener los datos, informes o antecedentes correspondientes.

Artículo 31. Tramitación de las solicitudes de información.

1. Recibida por la Comisión, su Secretaría o el Servicio Ejecutivo una solicitud de información con trascendencia en la lucha contra el blanqueo de capitales procedente de la autoridad u organismo competente de otro Estado, el Servicio Ejecutivo o la Secretaría, dentro del ámbito de sus respectivas competencias, impulsarán su tramitación, requiriendo, si fuese preciso, de los centros directivos correspondientes que se practiquen los trámites o actuaciones precisos para la debida atención de aquélla, en el más breve plazo posible.

2. En el caso de que existan dificultades graves que impidan la obtención de la información que haya sido solicitada, o cuando concurran las circunstancias previstas en el artículo siguiente, se informará de ello al Ministro de Economía y Hacienda para su comunicación a la autoridad u organismo competente del Estado solicitante, indicando la naturaleza de las dificultades o de las circunstancias señaladas.

Artículo 32. Limitaciones en el intercambio de información.

En la cumplimentación de las solicitudes de información de otros Estados se valorará la concurrencia de aspectos relativos a la soberanía, seguridad, política nacional y otros intereses nacionales esenciales.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

Única. Plazo para informar sobre los órganos de control y comunicación.

La remisión al Servicio Ejecutivo de la información sobre la estructura y funcionamiento del órgano de control y comunicación de los sujetos obligados a que se refiere el artículo 11.6 del presente Reglamento se efectuará en el plazo de tres meses desde la entrada en vigor del mismo, o desde el inicio de la actividad de dichos sujetos, en su caso.

DISPOSICIÓN TRANSITORIA

Única. Contenido y periodicidad de las comunicaciones sobre determinadas operaciones.

Hasta tanto se dicten las normas de aplicación del presente Reglamento las comunicaciones al Servicio Ejecutivo que hayan de efectuar en todo caso los sujetos obligados en cumplimiento del artículo 7.2 tendrán carácter mensual y deberán contener la siguiente información:

a) Relación e identificación de las personas físicas o jurídicas que participan en la operación.

b) Relación de las operaciones y fechas a que se refieren, con indicación de su naturaleza, moneda en que se realizan, importe, lugar o lugares de ejecución e instrumentos de pago o cobro utilizados.

c) Cualesquiera otros datos que el Servicio Ejecutivo determine en el ejercicio de sus competencias.

Dichas comunicaciones se remitirán al Servicio Ejecutivo entre los días 1 y 15 de cada mes y las mismas incluirán la relación de las operaciones efectuadas durante el mes inmediatamente anterior.

§ 19 REAL DECRETO 1080/1991, DE 5 JULIO. DETERMINA LOS PAÍSES O TERRITORIOS (PARAÍSOS FISCALES) A QUE SE REFIEREN LOS ARTS. 2.3-4 DE LA LEY 17/1991, DE 27 MAYO, DE MEDIDAS FISCALES URGENTES, Y 62 DE LA LEY 31/1990, DE 27 DICIEMBRE, DE PRESUPUESTOS GENERALES DEL ESTADO PARA 1991, IMPUESTO SOBRE LA RENTA DE LAS PERSONAS FÍSICAS Y DEL IMPUESTO SOBRE SOCIEDADES

(BOE núm. 167, de 13 julio [RCL 1991, 1761])

✐ Declarado vigente por disp. derog. única.2.10 de Ley 43/1995, de 27 diciembre.

La Ley 17/1991, de 27 de mayo, de Medidas Fiscales Urgentes, establece en su artículo 2, apartado 3, número 2, que «los intereses e incrementos de patrimonio derivados de la Deuda Pública, obtenidos por personas físicas no residentes que no operen a través de establecimiento permanente en España, no se considerarán obtenidos o producidos en España». En similares términos se pronuncia el número 3 respecto a los intereses e incrementos de patrimonio derivados de bienes muebles, obtenidos por personas físicas que tengan su residencia habitual en otros Estados miembros de la Comunidad Económica Europea.

No obstante, el número 4 del propio artículo 2, apartado 3, establece la cautela de que lo dispuesto en los dos números anteriores en ningún caso será de aplicación a intereses o incrementos de patrimonio obtenidos a través de los países o territorios que se determinen reglamentariamente por su carácter de paraísos fiscales.

Por su parte, la Ley 31/1990, de 27 de diciembre, de Presupuestos Generales del Estado para 1991, establece en su artículo 62 idénticas previsiones respecto a las personas jurídicas, al modificar el artículo 23 de la Ley del Impuesto sobre Sociedades.

Resulta obligado, por lo tanto, establecer la relación de los países y territorios a los que cabe atribuir el carácter de paraísos fiscales a efectos de lo dispuesto en los referidos conceptos, que estará sujeta a las modificaciones que dicten la práctica, el cambio en las circunstancias económicas y la experiencia en las relaciones internacionales.

En su virtud, de acuerdo con el Consejo de Estado, a propuesta del Ministro de Economía y Hacienda y previa deliberación del Consejo de Ministros en su reunión del día 5 de julio de 1991, dispongo:

Artículo 1.

Los países y territorios a que se refieren los artículos 2, apartado 3, número 4, de la Ley 17/1991, de 27 de mayo, de Medidas Fiscales Urgentes, y 23, apartado 3, letra f, número 4, de la Ley 61/1978, de 27 de diciembre, del Impuesto sobre Sociedades, según la redacción dada por el artículo 62 de la Ley 31/1990, de Presupuestos Generales del Estado para 1991, son los que a continuación se señalan:

1. Principado de Andorra.
2. Antillas Neerlandesas.
3. Aruba.
4. Emirato del Estado de Bahrein.
5. Sultanato de Brunei.
6. República de Chipre.
7. Emiratos Árabes Unidos.
8. Gibraltar.
9. Hong-Kong.
10. Anguilla.
11. Antigua y Barbuda.

12. Las Bahamas.
13. Barbados.
14. Bermuda.
15. Islas Caimanes.
16. Islas Cook.
17. República de Dominica.
18. Granada.
19. Fiji.
20. Islas de Guernesey y de Jersey (Islas del Canal).
21. Jamaica.
22. República de Malta.
23. Islas Malvinas.
24. Isla de Man.
25. Islas Marianas.
26. Mauricio.
27. Montserrat.
28. República de Naurú.
29. Islas Salomón.
30. San Vicente y las Granadinas.
31. Santa Lucía.
32. República de Trinidad y Tobago.
33. Islas Turks y Caicos.
34. República de Vanuatu.
35. Islas Vírgenes Británicas.
36. Islas Vírgenes de Estados Unidos de América.
37. Reino Hachemita de Jordania.
38. República Libanesa.
39. República de Liberia.
40. Principado de Liechtenstein.
41. Gran Ducado de Luxemburgo, por lo que respecta a las rentas percibidas por las Sociedades a que se refiere el párrafo 1 del Protocolo anexo al Convenio, para evitar la doble imposición, de 3 de junio de 1986.
42. Macao.
43. Principado de Mónaco.
44. Sultanato de Omán.
45. República de Panamá.
46. República de San Marino.
47. República de Seychelles.
48. República de Singapur.

✐ Renumerado por art. 2.1 de Real Decreto 116/2003, de 31 enero. Su anterior numeración era art. único.

Artículo 2.

Los países y territorios a los que se refiere el artículo 1 que firmen con España un acuerdo de intercambio de información en materia tributaria o un convenio para evitar la doble imposición con cláusula de intercambio de información dejarán de tener la consideración de paraísos fiscales en el momento en que dichos convenios o acuerdos entren en vigor.

✐ Artículo añadido por art. 2.Dos de Real Decreto 116/2003, de 31 enero.

DISPOSICIÓN FINAL

El presente Real Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial del Estado».

E) Normativa Sancionadora

§ 20 LEY 30/1992, DE 26 NOVIEMBRE. RÉGIMEN JURÍDICO DE LAS ADMINISTRACIONES PÚBLICAS Y DEL PROCEDIMIENTO ADMINISTRATIVO COMÚN

(BOE núm. 285, de 27 noviembre; rect. BOE núm. 311, de 28 diciembre y BOE núm. 23, de 27 enero 1993 [RCL 1992, 2512, 2775 y RCL 1993, 246])

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

1

La Constitución recoge en el Título IV los principios que inspiran la actuación administrativa y garantizan el sometimiento pleno de su actividad a la Ley y al Derecho, y configura al Gobierno de la Nación como un órgano eminentemente político que dirige la Administración y ejerce la potestad reglamentaria.

En el ordenamiento que tuvo su origen en el régimen autocrático precedente se venía reduciendo el Gobierno al Órgano Superior en el que culmina la Administración del Estado y, en consecuencia, concibiéndolo como un mero apéndice o prolongación de la misma, con la que compartiría, en buena medida, su naturaleza administrativa. El artículo 97 de la Constitución arrumba definitivamente esta concepción y recupera para el Gobierno el ámbito político de la función de gobernar, inspirada en el principio de legitimidad democrática. Se perfilan así con nitidez los rasgos propios que definen al Gobierno y a la Administración como instituciones públicas constitucionalmente diferenciadas y los que establecen la subordinación de la Administración a la acción política de dirección del Gobierno.

Es preciso ahora que el marco que regula el régimen jurídico de las Administraciones públicas sea objeto de una adaptación normativa expresa que lo configure de forma armónica y concordante con los principios constitucionales.

La Constitución garantiza el sometimiento de las Administraciones públicas al principio de legalidad, tanto con respecto a las normas que rigen su propia organización, como al régimen jurídico, el procedimiento administrativo y el sistema de responsabilidad.

Por otra parte, la Administración Local, cuyo régimen jurídico está establecido como básico en el mismo artículo 149.1.18ª de la Constitución tiene una regulación específica en su actual Ley de Bases que no ofrece ninguna dificultad de adaptación a los objetivos de esta Ley y que no exige modificaciones específicas.

2

El artículo 149.1.18ª de la Constitución distingue entre las bases del régimen jurídico de las Administraciones Públicas, que habrán de garantizar al administrado un tratamiento común ante ellas; el procedimiento administrativo común, sin perjuicio de las especialidades derivadas de la organización propia de las Comunidades Autónomas y el sistema de responsabilidad de todas las Administraciones Públicas.

La delimitación del régimen jurídico de las Administraciones Públicas se engloba en el esquema «bases más desarrollo» que permite a las Comunidades Autónomas dictar sus propias normas siempre que se ajusten a las bases estatales. Sin embargo, respecto al procedimiento administrativo común y al sistema de responsabilidad de las Administraciones Públicas, aunque su formulación jurídica sea la manifestación expresa y la traducción práctica para los ciudadanos de la aplicación regular del propio régimen jurídico, la Constitución las contempla como una competencia normativa plena y exclusiva del Estado.

La Ley recoge esta concepción constitucional de distribución de competencias y regula el procedi-

miento administrativo común, de aplicación general a todas las Administraciones Públicas y fija las garantías mínimas de los ciudadanos respecto de la actividad administrativa. Esta regulación no agota las competencias estatales o autonómicas de establecer procedimientos específicos «ratione materiae» que deberán respetar, en todo caso, estas garantías. La Constitución establece la competencia de las Comunidades Autónomas para establecer las especialidades derivadas de su organización propia pero además, como ha señalado la jurisprudencia constitucional, no se puede disociar la norma sustantiva de la norma de procedimiento, por lo que también ha de ser posible que las Comunidades Autónomas dicten las normas de procedimiento necesarias para la aplicación de su Derecho sustantivo, pues lo reservado al Estado no es todo procedimiento sino sólo aquel que deba ser común y haya sido establecido como tal. La regulación de los procedimientos propios de las Comunidades Autónomas habrán de respetar siempre las reglas del procedimiento que, por ser competencia exclusiva del Estado, integra el concepto de Procedimiento Administrativo Común.

A este avanzado concepto responde la Ley que es de aplicación a todas las Administraciones Públicas y rigurosamente respetuosa con la distribución constitucional de competencias.

3

Con independencia de la Ley de 19 de octubre de 1889, que en su intento de uniformar el procedimiento constituyó un paso significativo en la evolución del Derecho público español –aunque se plasmara en un amasijo de Reglamentos departamentales–, la primera y única regulación del régimen jurídico y del procedimiento administrativo de la Administración Pública, en nuestro ordenamiento, es la contenida en los artículos 22 y siguientes de la Ley de Régimen Jurídico de la Administración del Estado, de 26 de julio de 1957 y en la Ley de Procedimiento Administrativo, de 17 de julio de 1958 que constituyen, ciertamente, una aportación relevante en la configuración de nuestro Derecho administrativo; en particular esta última.

El marco jurídico que diseñan estas normas tiene como objeto explícito, sobre todo, la unificación de normas preexistentes, «... reunir en un texto único aplicable a todos los Departamentos Ministeriales...», para garantizar una actuación común, casi didáctica, en el funcionamiento interno de la Administración, en el que la garantía de los particulares se contempla desde la unificación del procedimiento y desde el concepto de la autorización previa para el reconocimiento de un derecho o la satisfacción de un interés legítimo.

La Constitución de 1978 alumbra un nuevo concepto de Administración, sometida a la ley y al Derecho, acorde con la expresión democrática de la voluntad popular. La Constitución consagra el carácter instrumental de la Administración, puesta al servicio de los intereses de los ciudadanos y la responsabilidad política del Gobierno correspondiente, en cuanto que es responsable de dirigirla.

El régimen jurídico de las Administraciones Públicas debe establecerse desde este concepto y trascender a las reglas de funcionamiento interno, para integrarse en la sociedad a la que sirve como el instrumento que promueve las condiciones para que los derechos constitucionales del individuo y los grupos que integran la sociedad sean reales y efectivos.

Pero además, el régimen jurídico no es neutral en una dinámica de modernización del Estado. El procedimiento administrativo es un instrumento adecuado para dinamizar su avance y, por lo tanto, las reglas esenciales del procedimiento son una pieza fundamental en el proceso de modernización de nuestra sociedad y de su Administración.

Desde esta óptica, el cambio que opera la Ley es profundo y se percibe a lo largo de todo el articulado, en el que se ha respetado, incluso literalmente, los preceptos más consolidados en la técnica de la gestión administrativa. La recepción que la Ley opera del anterior ordenamiento constituye en sí misma un reconocimiento de la importancia que aquél tuvo en su día y que hoy, en buena parte, conserva.

Pero junto a ello, resulta innegable la necesidad de introducir reformas profundas en esta materia que tengan en cuenta, tanto la multiplicidad de Administraciones Públicas a las que la Ley va dirigida, como la necesidad de ampliar y reforzar las garantías de los ciudadanos para la resolución justa y pronta de los asuntos.

4

La múltiple y compleja realidad que supone la coexistencia de la Administración del Estado, las Administraciones de las Comunidades Autónomas y las de las Entidades Locales, proyectando su actividad sobre un mismo espacio subjetivo y geográfico, hace necesario propiciar un acercamiento eficaz de los servicios administrativos a los ciudadanos. Objetivo que demanda a su vez una fluida relación entre las Administraciones Públicas y un marco jurídico de actuación común a todas ellas que

permita a los particulares dirigirse a cualquier instancia administrativa con la certeza de que todas actúan con criterios homogéneos.

La eficacia en el resultado de la actuación de esa realidad plural y compleja que son las Administraciones Públicas, hace que la cooperación entre ellas resulte un principio activo, no sólo deseable, sino indispensable a su funcionamiento. La cooperación es un deber general, la esencia del modelo de organización territorial del Estado autonómico, que se configura como un deber recíproco de apoyo y mutua lealtad que no es preciso que se justifique en preceptos concretos porque no puede imponerse, sino acordarse, conformarse o concertarse, siendo el principio que, como tal, debe presidir el ejercicio de competencias compartidas o de las que se ejercen sobre un mismo espacio físico. Esta necesaria cooperación institucional entre Administraciones Públicas permitirá, en el marco de la modernización de sus estructuras, la simplificación de todas ellas y, cuando sea posible, también la reducción de la organización territorial de la Administración General del Estado, en las Comunidades Autónomas que, por razón de su nivel competencial propio, hayan asumido la gestión de las materias en que se desarrollen las funciones de aquellos órganos territoriales.

5

Las nuevas corrientes de la ciencia de la organización aportan un enfoque adicional en cuanto mecanismo para garantizar la calidad y transparencia de la actuación administrativa, que configuran diferencias sustanciales entre los escenarios de 1958 y 1992. La Ley de Procedimiento Administrativo de 1958 pretendió modernizar las arcaicas maneras de la Administración española, propugnando una racionalización de los trabajos burocráticos y el empleo de «máquinas adecuadas, con vista a implantar una progresiva mecanización y automatismo en las oficinas públicas, siempre que el volumen de trabajo haga económico el empleo de estos procedimientos». Este planteamiento tan limitado ha dificultado el que la informatización, soporte y tejido nervioso de las relaciones sociales y económicas de nuestra época, haya tenido hasta ahora incidencia sustantiva en el procedimiento administrativo, por falta de reconocimiento formal de la validez de documentos y comunicaciones emitidos por dicha vía. El extraordinario avance experimentado en nuestras Administraciones Públicas en la tecnificación de sus medios operativos, a través de su cada vez mayor parque informático y telemático, se ha limitado al funcionamiento interno, sin correspondencia relevante con la producción jurídica de su actividad relacionada con los ciudadanos. Las técnicas burocráticas formalistas, supuestamente garantistas, han caducado, por más que a algunos les parezcan inamovibles, y la Ley se abre decididamente a la tecnificación y modernización de la actuación administrativa en su vertiente de producción jurídica y a la adaptación permanente al ritmo de las innovaciones tecnológicas.

6

El Título I aborda las relaciones entre las Administraciones Públicas de carácter directo en unos casos y, en otros, formalizadas a través de los órganos superiores de gobierno, a partir de las premisas de la lealtad constitucional y la colaboración que han de presidir aquéllas, consustancial al modelo de organización territorial del Estado implantado por la Constitución.

Ello es condición inexcusable para articular el ordenado desenvolvimiento de la actividad administrativa desde el momento en que coexisten una diversidad de Administraciones que proyectan su actividad sobre el mismo ámbito territorial, personal y, en ocasiones, material, actividad que a la vez debe cumplir criterios de eficacia sin menoscabo de competencias ajenas. Conjugar esta pluralidad de factores obliga a intensificar las relaciones de cooperación, mediante la asistencia recíproca, el intercambio de información, las Conferencias sectoriales para la adopción de criterios o puntos de vista comunes al abordar los problemas de cada sector, o la celebración de convenios de colaboración, como aspectos generales que podrán ser susceptibles de concreción en los distintos sectores de la actividad administrativa.

La Ley recoge estos aspectos, que ya han demostrado su fecundidad en la práctica, e introduce como novedad la figura del Convenio de Conferencia Sectorial, que propiciará el acuerdo multilateral para acciones sectoriales, sin menoscabo de su origen pactado, que requiere la conformidad expresa de todas las partes intervinientes. De este modo, las Conferencias sectoriales, sin sustituir o anular las facultades decisorias propias de cada Administración Pública, recibirán un nuevo impulso en el decisivo papel que ya están jugando en la consolidación del Estado de las Autonomías.

7

El Título II dedica su Capítulo I a regular los principios generales del régimen de los órganos administrativos, derivados de los principios superiores de indisponibilidad de la competencia, jerarquía y coordinación, en el marco de lo previsto por el artículo 103 de la Constitución. Plenamente respetuosa con la potestad de autoorganización de las Administraciones Públicas, la Ley se limita a regular el

núcleo estricto de lo que constituye la normativa básica de toda organización administrativa, cuya observancia tiene efectos directos sobre la validez y eficacia de los actos administrativos.

La misma perspectiva relativa a la autoorganización lleva a regular en el Capítulo II, el régimen del funcionamiento de los órganos colegiados. Pero, además, la evolución más reciente de nuestra organización administrativa hacia fórmulas participativas, obliga a contemplar la nueva tipología de órganos colegiados cuya composición y funcionalidad no se ajusta a la regulación establecida por la anterior Ley, dictada en una circunstancia histórica y política en la que la participación de otras Administraciones o de organizaciones sociales, resultaba impensable.

El Capítulo III, que recoge las normas generales de abstención y recusación de las Autoridades y personal de las Administraciones Públicas, es corolario del mandato que la Constitución acoge en su artículo 103.1 cuando predica que la Administración Pública sirve, con objetividad, a los intereses generales. La normación común de las causas objetivas de abstención y recusación es tanto como garantizar el principio de neutralidad, que exige mantener los servicios públicos a cubierto de toda colisión entre intereses particulares e intereses generales.

8

El Título III recoge las normas relativas a los interesados, con la amplitud que exige este concepto. Se regulan las especialidades de la capacidad de obrar en el ámbito del Derecho administrativo, la legitimación para intervenir en el procedimiento, la comparecencia a través de representantes y la pluralidad de interesados. Con ello se da cumplida respuesta a lo previsto en la Constitución, cuyo artículo 105 c), acoge el derecho de audiencia de los interesados como pieza angular del procedimiento administrativo.

9

El Título IV, bajo el epígrafe «De la actividad de las Administraciones Públicas», contiene una trascendente formulación de los derechos de los ciudadanos en los procedimientos administrativos, además de los que les reconocen la Constitución y las leyes. De esta enunciación cabe destacar como innovaciones significativas: La posibilidad de identificar a las autoridades y funcionarios bajo cuya responsabilidad se tramiten los procedimientos –rompiendo la tradicional opacidad de la Administración–, el derecho de formular alegaciones y de aportar documentos en cualquier fase del procedimiento anterior al trámite de audiencia, el de no presentar los ya aportados a la Administración actuante, y el de obtener información y orientación sobre los condicionamientos jurídicos o técnicos que las disposiciones vigentes impongan a los proyectos que se propongan abordar.

Incorpora, a continuación, las normas esenciales sobre el uso de las lenguas oficiales, regula el acceso a la información de los archivos y registros administrativos, conforme a lo establecido en el artículo 105 b), de la Constitución, y aborda de manera frontal y decidida –en contraposición a la timidez de las previsiones de la Ley de Procedimiento Administrativo de 1958– la instalación en soporte informático de los registros generales, así como la integración informática de aquéllos con los restantes registros administrativos.

En esta materia cobran especial relevancia los principios de cooperación, coordinación y colaboración, posibilitando el que los ciudadanos puedan presentar las solicitudes, escritos y comunicaciones que dirijan a las Administraciones Públicas en los registros de cualquier órgano administrativo que pertenezca a la Administración General del Estado o a la de cualquier Administración de las Comunidades Autónomas, al margen de las restantes posibilidades ya establecidas o que se establezcan. A tal efecto se prevé que, mediante convenio de colaboración entre las Administraciones Públicas, se implanten sistemas de intercomunicación y coordinación de registros que garanticen la compatibilidad informática y la transmisión telemática de los asientos.

El derecho a la identificación de las autoridades y funcionarios bajo cuya responsabilidad se tramiten los procedimientos, a que antes se hizo referencia, se complementa ahora con la posibilidad de solicitar la exigencia de responsabilidad por las anomalías en la tramitación.

La Ley introduce un nuevo concepto sobre la relación de la Administración con el ciudadano, superando la doctrina del llamado silencio administrativo. Se podría decir que esta Ley establece el silencio administrativo positivo cambiando nuestra norma tradicional. No sería exacto. El objetivo de la Ley no es dar carácter positivo a la inactividad de la Administración cuando los particulares se dirijan a ella. El carácter positivo de la inactividad de la Administración es la garantía que se establece cuando no se cumple el verdadero objetivo de la Ley, que es que los ciudadanos obtengan respuesta expresa de la Administración y, sobre todo, que la obtengan en el plazo establecido. El silencio administrativo, positivo o negativo, no debe ser un instituto jurídico normal, sino la garantía que impida que los derechos de los particulares se vacíen de contenido cuando su Administración no

atiende eficazmente y con la celeridad debida las funciones para las que se ha organizado. Esta garantía, exponente de una Administración en la que debe primar la eficacia sobre el formalismo, sólo cederá cuando exista un interés general prevalente o, cuando realmente, el derecho cuyo reconocimiento se postula no exista.

Únicamente, la citada regulación se complementa con la inclusión posterior, como supuesto de nulidad de pleno derecho, de los actos presuntos o expresos contrarios al ordenamiento jurídico por los que se adquieren facultades o derechos cuando se carezca de los requisitos esenciales para su adquisición. Concluye el Título IV con una abierta incorporación de las técnicas informáticas y telemáticas en la relación ciudadano-Administración y resuelve los problemas que en materia de términos y plazos se planteaban a causa de la diversidad de calendarios de festividades.

10

Abre el Título V el capítulo dedicado a las disposiciones administrativas, enunciando los principios generales de legalidad, jerarquía, publicidad e inderogabilidad singular del reglamento.

El Capítulo II regula los requisitos de los actos administrativos, partiendo de los principios de competencia y legalidad, con expresión de los que requieren motivación, recogiendo su forma escrita como regla general.

La eficacia, notificación y publicación de los actos administrativos se recoge en el Capítulo III, abriendo la posibilidad de medios de notificación distintos a los tradicionales que, sin merma de las necesarias garantías de autenticidad, permitan su agilización mediante el empleo de las nuevas técnicas de transmisión de información, superándose la limitación de la exclusividad del domicilio como lugar de notificaciones.

En el Capítulo IV se regulan las causas y efectos de la nulidad y anulabilidad de los actos administrativos. La Ley incluye, como causa de nulidad de pleno derecho, la lesión del contenido esencial de los derechos y libertades susceptibles de amparo constitucional, en virtud de la especial protección que a los mismos garantiza la Constitución.

11

El Título VI regula la estructura general del procedimiento que ha de seguirse para la realización de la actividad jurídica de la Administración.

En el Capítulo I se regula la iniciación, que podrá hacerse de oficio o por solicitud de los interesados.

Las solicitudes de los interesados se abren a la posible utilización de medios telemáticos e, incluso audiovisuales, para facilitar su formulación, siempre que quede acreditada la autenticidad de su voluntad.

Se regulan asimismo, en este Capítulo, otras cuestiones conexas a la iniciación, como el período de información previa, las medidas provisionales para asegurar la eficacia de la resolución, la acumulación de asuntos y la modificación o mejora voluntaria de los términos de la solicitud formulada por los interesados.

El Capítulo II, dedicado a la ordenación, recoge los criterios de celeridad e impulsión de oficio, y contiene un conjunto de reglas destinadas a simplificar y agilizar los trámites del procedimiento.

La instrucción del procedimiento se recoge en el Capítulo III mediante la regulación de las alegaciones, medios de prueba e informes. Recibe tratamiento específico el supuesto, cada vez más frecuente, de emisión de informes por una Administración Pública distinta de la que tramita el procedimiento, previendo que su no evacuación no paralizará necesariamente el procedimiento, a fin de evitar que la inactividad de una Administración redunde en perjuicio de los interesados.

Recoge también este Capítulo el trámite de audiencia, que se efectuará poniendo de manifiesto a los interesados la totalidad del expediente, salvo en lo que afecte a los supuestos de excepción del derecho de acceso a archivos y registros administrativos.

El trámite de información pública, cuando lo requiera la naturaleza del procedimiento, se regula de modo netamente diferenciado de la audiencia, pues ni la comparecencia otorga, por sí misma, la condición del interesado, ni la incomparecencia enerva la vía de recurso para los que tengan esta condición.

12

El Capítulo IV regula las formas y efectos de la finalización del procedimiento, a través de resolución, desistimiento, renuncia o caducidad. Se introduce la posibilidad de utilizar instrumentos convencionales en la tramitación y terminación de los procedimientos.

La ejecutividad de los actos administrativos y los medios de ejecución forzosa quedan recogidos en el Capítulo V. La autotutela de la Administración Pública, potestad que permite articular los medios de ejecución que garanticen la eficacia de la actividad administrativa, queda en todo caso subordinada a los límites constitucionales, debiendo adoptarse los medios precisos para la ejecución, de modo que se restrinja al mínimo la libertad individual y de acuerdo con el principio de proporcionalidad.

13

El Título VII «Revisión de los actos administrativos», establece una profunda modificación del sistema de recursos administrativos vigente hasta hoy, atendiendo los más consolidados planteamientos doctrinales, tanto en lo referente a la simplificación, como a las posibilidades del establecimiento de sistemas de solución de reclamaciones y recursos distintos a los tradicionales y cuya implantación se va haciendo frecuente en los países de nuestro entorno y que ya existen, en algún caso, en nuestro propio ordenamiento.

El sistema de revisión de la actividad de las Administraciones Públicas que la Ley establece, se organiza en torno a dos líneas básicas: La unificación de los recursos ordinarios y el reforzamiento de la revisión de oficio por causa de nulidad.

La primera línea supone establecer un solo posible recurso para agotar la vía administrativa, bien sea el ordinario que se regula en la Ley, o el sustitutivo que, con carácter sectorial, puedan establecer otras leyes.

La revisión de oficio, por su parte, se configura como un verdadero procedimiento de nulidad, cuando se funde en esta causa, recogiendo la unanimidad de la doctrina jurisprudencial y científica.

14

El Título IX regula los principios básicos a que debe someterse el ejercicio de la potestad sancionadora de la Administración y los correspondientes derechos que de tales principios se derivan para los ciudadanos extraídos del Texto Constitucional y de la ya consolidada jurisprudencia sobre la materia. Efectivamente, la Constitución, en su artículo 25, trata conjuntamente los ilícitos penales y administrativos, poniendo de manifiesto la voluntad de que ambos se sujeten a principios de básica identidad, especialmente cuando el campo de actuación del Derecho administrativo sancionador ha ido recogiendo tipos de injusto procedentes del campo penal no subsistentes en el mismo en aras al principio de mínima intervención.

Entre tales principios destaca el de legalidad o «ratio democrático» en virtud del cual es el poder legislativo el que debe fijar los límites de la actividad sancionadora de la Administración y el de tipicidad, manifestación en este ámbito del de seguridad jurídica, junto a los de presunción de inocencia, información, defensa, responsabilidad, proporcionalidad, interdicción de la analogía, etcétera.

Todos ellos se consideran básicos al derivar de la Constitución y garantizar a los administrados un tratamiento común ante las Administraciones Públicas, mientras que el establecimiento de los procedimientos materiales concretos es cuestión que afecta a cada Administración Pública en el ejercicio de sus competencias.

15

El Título X «De la responsabilidad de las Administraciones públicas y de sus Autoridades y demás personal a su servicio», incorpora la regulación de una materia estrechamente unida a la actuación administrativa y que constituye, junto al principio de legalidad, uno de los grandes soportes del sistema. Se hace así realidad la previsión contenida en el artículo 149.1.18ª de la Constitución sobre el establecimiento de un «sistema de responsabilidad de todas las Administraciones Públicas».

En lo que a la responsabilidad patrimonial se refiere, el proyecto da respuesta al pronunciamiento constitucional de indemnización de todas las lesiones que los particulares sufran en sus bienes y derechos como consecuencia del funcionamiento de los servicios públicos, de acuerdo con las valoraciones predominantes en el mercado, estableciendo además la posibilidad de que hasta un determinado límite pueda hacerse efectiva en el plazo de treinta días, siempre que la valoración del daño y la relación de casualidad entre la lesión y el funcionamiento normal o anormal del servicio público sean inequívocos.

TÍTULO PRELIMINAR

DEL ÁMBITO DE APLICACIÓN Y PRINCIPIOS GENERALES

Artículo 1. Objeto de la Ley.

La presente Ley establece y regula las bases del régimen jurídico, el procedimiento administrativo común y el sistema de responsabilidad de las Administraciones Públicas, siendo aplicable a todas ellas.

Artículo 2. Ámbito de aplicación.

1. Se entiende a los efectos de esta Ley por Administraciones Públicas:

a) La Administración General del Estado.

b) Las Administraciones de las Comunidades Autónomas.

c) Las Entidades que integran la Administración Local.

2. Las Entidades de Derecho Público con personalidad jurídica propia vinculadas o dependientes de cualquiera de las Administraciones Públicas tendrán asimismo la consideración de Administración Pública. Estas Entidades sujetarán su actividad a la presente Ley cuando ejerzan potestades administrativas, sometiéndose en el resto de su actividad a lo que dispongan sus normas de creación.

Artículo 3. Principios generales.

1. Las Administraciones Públicas sirven con objetividad los intereses generales y actúan de acuerdo con los principios de eficacia, jerarquía, descentralización, desconcentración y coordinación, con sometimiento pleno a la Constitución, a la Ley y al Derecho.

Igualmente, deberán respetar en su actuación los principios de buena fe y de confianza legítima.

2. Las Administraciones Públicas, en sus relaciones, se rigen por el principio de cooperación, y en su actuación por los criterios de eficiencia y servicio a los ciudadanos.

3. Bajo la dirección del Gobierno de la Nación, de los órganos de gobierno de las Comunidades Autónomas y de los correspondientes de las Entidades que integran la Administración Local, la actuación de la Administración Pública respectiva se desarrolla para alcanzar los objetivos que establecen las leyes y el resto del ordenamiento jurídico.

4. Cada una de las Administraciones Públicas actúa para el cumplimiento de sus fines con personalidad jurídica única.

5. En sus relaciones con los ciudadanos las Administraciones públicas actúan de conformidad con los principios de transparencia y de participación.

✐ Artículo modificado por art. 1.1 de Ley 4/1999, de 13 enero.

TÍTULO I

DE LAS ADMINISTRACIONES PÚBLICAS Y SUS RELACIONES

Artículo 4. Principios de las relaciones entre las Administraciones Públicas.

1. Las Administraciones públicas actúan y se relacionan de acuerdo con el principio de lealtad institucional y, en consecuencia, deberán:

a) Respetar el ejercicio legítimo por las otras Administraciones de sus competencias.

b) Ponderar, en el ejercicio de las competencias propias, la totalidad de los intereses públicos implicados y, en concreto, aquellos cuya gestión esté encomendada a las otras Administraciones.

c) Facilitar a las otras Administraciones la información que precisen sobre la actividad que desarrollen en el ejercicio de sus propias competencias.

d) Prestar, en el ámbito propio, la cooperación y asistencia activas que las otras Administraciones pudieran recabar para el eficaz ejercicio de sus competencias.

2. A efectos de lo dispuesto en las letras c) y d) del apartado anterior, las Administraciones públicas podrán solicitar cuantos datos, documentos o medios probatorios se hallen a disposición del ente al que se dirija la solicitud. Podrán también solicitar asistencia para la ejecución de sus competencias.

3. La asistencia y cooperación requerida sólo podrá negarse cuando el ente del que se solicita no esté facultado para prestarla, no disponga de medios suficientes para ello o cuando, de hacerlo, causara un perjuicio grave a los intereses cuya tutela tiene encomendada o al cumplimiento de sus propias funciones. La negativa a prestar la asistencia se comunicará motivadamente a la Administración solicitante.

4. La Administración General del Estado, las de las Comunidades Autónomas y las Entidades que integran la Administración Local deberán colaborar y auxiliarse para aquellas ejecuciones de sus actos que hayan de realizarse fuera de sus respectivos ámbitos territoriales de competencias.

5. En las relaciones entre la Administración General del Estado y la Administración de las Comunidades Autónomas, el contenido del deber de colaboración se desarrollará a través de los instrumentos y procedimientos que de manera común y voluntaria establezcan tales Administraciones.

Cuando estas relaciones, en virtud del principio de cooperación, tengan como finalidad la toma de decisiones conjuntas que permitan, en aquellos asuntos que afecten a competencias compartidas o exijan articular una actividad común entre ambas Administraciones, una actividad más eficaz de los mismos, se ajustarán a los instrumentos y procedimientos de cooperación a que se refieren los artículos siguientes.

✐ Artículo modificado por art. 1.2 de Ley 4/1999, de 13 enero.

Artículo 5. Conferencias Sectoriales y otros órganos de cooperación.

1. La Administración General del Estado y la Administración de las Comunidades Autónomas pueden crear órganos para la cooperación entre ambas, de composición bilateral o multilateral, de ámbito general o de ámbito sectorial, en aquellas materias en las que exista interrelación competencial, y con funciones de coordinación o cooperación según los casos. A efectos de lo establecido en el presente capítulo, no tienen la naturaleza de órganos de cooperación aquellos órganos colegiados creados por la Administración General del Estado para el ejercicio de sus competencias en cuya composición se prevea que participen representantes de la Administración de las Comunidades Autónomas con la finalidad de consulta.

2. Los órganos de cooperación de composición bilateral y de ámbito general que reúnan a miembros del Gobierno, en representación de la Administración General del Estado, y a miembros del Consejo de Gobierno, en representación de la Administración de la respectiva Comunidad Autónoma, se denominan Comisiones Bilaterales de Cooperación. Su creación se efectúa mediante acuerdo, que determina los elementos esenciales de su régimen.

3. Los órganos de cooperación de composición multilateral y de ámbito sectorial que reúnen a miembros del Gobierno, en representación de la Administración General del Estado, y a miembros de los Consejos de Gobierno, en representación de las Administraciones de las Comunidades Autónomas, se denominan Conferencias Sectoriales. El régimen de cada Conferencia Sectorial es el establecido en el correspondiente acuerdo de institucionalización y en su reglamento interno.

4. La convocatoria de la Conferencia se realizará por el Ministro o Ministros que tengan competencias sobre la materia que vaya a ser objeto de la Conferencia Sectorial. La convocatoria se hará con antelación suficiente y se acompañará del orden del día y, en su caso, de la documentación precisa para la preparación previa de la Conferencia.

5. Los acuerdos que se adopten en una Conferencia Sectorial se firmarán por el Ministro o Ministros competentes y por los titulares de los órganos de gobierno correspondientes de las Comunidades Autónomas. En su caso, estos acuerdos podrán formalizarse bajo la denominación de Convenio de Conferencia Sectorial.

6. Las Conferencias Sectoriales podrán acordar la creación de comisiones y grupos de trabajo para la preparación, estudio y desarrollo de cuestiones concretas propias del ámbito material de cada una de ellas.

7. Con la misma finalidad, y en ámbitos materiales específicos, la Administración General del Estado y las Administraciones de las Comunidades Autónomas podrán constituir otros órganos de cooperación que reúnan a responsables de la materia.

8. Cuando la materia del ámbito sectorial de un órgano de cooperación de composición multilateral afecte o se refiera a competencias de las Entidades Locales, el pleno del mismo puede acordar que la asociación de éstas de ámbito estatal con mayor implantación sea invitada a asistir a sus reuniones, con carácter permanente o según el orden del día.

✐ Artículo modificado por art. 1.3 de Ley 4/1999, de 13 enero.

Artículo 6. Convenios de colaboración.

1. La Administración General y los Organismos públicos vinculados o dependientes de la misma podrán celebrar convenios de colaboración con los órganos correspondientes de las Administraciones de las Comunidades Autónomas en el ámbito de sus respectivas competencias.

2. Los instrumentos de formalización de los convenios deberán especificar, cuando así proceda:

a) Los órganos que celebran el convenio y la capacidad jurídica con la que actúa cada una de las partes.

b) La competencia que ejerce cada Administración.

c) Su financiación.

d) Las actuaciones que se acuerden desarrollar para su cumplimiento.

e) Necesidad o no de establecer una organización para su gestión.

f) El plazo de vigencia, lo que no impedirá su prórroga si así lo acuerdan las partes firmantes del convenio.

g) La extinción por causa distinta a la prevista en el apartado anterior, así como la forma de terminar las actuaciones en curso para el supuesto de extinción.

3. Cuando se cree un órgano mixto de vigilancia y control, éste resolverá los problemas de interpretación y cumplimiento que puedan plantearse respecto de los convenios de colaboración.

4. Cuando los convenios se limiten a establecer pautas de orientación política sobre la actuación de cada Administración en una cuestión de interés común o a fijar el marco general y la metodología para el desarrollo de la colaboración en un área de interrelación competencial o en un asunto de mutuo interés se denominarán Protocolos Generales.

5. Cuando la gestión del convenio haga necesario crear una organización común, ésta podrá adoptar la forma de consorcio dotado de personalidad jurídica o sociedad mercantil. Los estatutos del consorcio determinarán los fines del mismo, así como las particularidades del régimen orgánico, funcional y financiero.

Los órganos de decisión estarán integrados por representantes de todas las entidades consorciadas, en la proporción que se fije en los Estatutos respectivos.

Para la gestión de los servicios que se le encomienden podrán utilizarse cualesquiera de las formas previstas en la legislación aplicable a las Administraciones consorciadas.

✐ Artículo modificado por art. 1.4 de Ley 4/1999, de 13 enero.

Artículo 7. Planes y programas conjuntos.

1. La Administración General del Estado y la Administración de las Comunidades Autónomas pueden acordar la realización de planes y programas conjuntos de actuación para el logro de objetivos comunes en materias en las que ostenten competencias concurrentes.

2. Dentro del respectivo ámbito sectorial, corresponde a las Conferencias Sectoriales la iniciativa para acordar la realización de planes o programas conjuntos, la aprobación de su contenido, así como el seguimiento y evaluación multilateral de su puesta en práctica.

3. El acuerdo aprobatorio de planes o programas conjuntos debe especificar, según su naturaleza, los siguientes elementos de su contenido:

Los objetivos de interés común a cumplir.

Las actuaciones a desarrollar por cada Administración.

Las aportaciones de medios personales y materiales de cada Administración.

Los compromisos de aportación de recursos financieros.

La duración, así como los mecanismos de seguimiento, evaluación y modificación.

4. El acuerdo aprobatorio de un plan o programa conjunto, que tendrá eficacia vinculante para la Administración General del Estado y las Comunidades Autónomas participantes que lo suscriban, puede ser completado mediante convenios de colaboración con cada una de ellas que concreten aquellos extremos que deban ser especificados de forma bilateral.

5. Los acuerdos aprobatorios de planes o programas conjuntos son objeto de publicación oficial.

✐ Artículo modificado por art. 1.5 de Ley 4/1999, de 13 enero.

Artículo 8. Efectos de los convenios.

1. Los convenios de Conferencia sectorial y los convenios de colaboración en ningún caso suponen la renuncia a las competencias propias de las Administraciones intervinientes.

2. Los convenios de Conferencia sectorial y los convenios de colaboración celebrados obligarán a las Administraciones intervinientes desde el momento de su firma, salvo que en ellos se establezca otra cosa.

Tanto los convenios de Conferencia sectorial como los convenios de colaboración serán comunicados al Senado.

Ambos tipos de convenios deberán publicarse en el «Boletín Oficial del Estado» y en el «Diario Oficial» de la Comunidad Autónoma respectiva.

3. Las cuestiones litigiosas que puedan surgir en su interpretación y cumplimiento, sin perjuicio de lo previsto en el artículo 6.3, serán de conocimiento y competencia del Orden Jurisdiccional de lo Contencioso-Administrativo y, en su caso, de la competencia del Tribunal Constitucional.

Artículo 9. Relaciones con la Administración Local.

Las relaciones entre la Administración General del Estado o la Administración de la Comunidad Autónoma con las Entidades que integran la Administración Local, se regirán por la legislación básica en materia de Régimen Local, aplicándose supletoriamente lo dispuesto en el presente Título.

Artículo 10. Comunicaciones a las Comunidades Europeas.

1. Cuando en virtud de una obligación derivada del Tratado de la Unión Europea o de los Tratados de las Comunidades Europeas o de los actos de sus instituciones deban comunicarse a éstas disposiciones de carácter general o resoluciones, las Administraciones públicas procederán a su remisión al órgano de la Administración General del Estado competente para realizar la comunicación a dichas instituciones. En ausencia de plazo específico para cumplir esa obligación, la remisión se efectuará en el de quince días.

2. Cuando se trate de proyectos de disposiciones o cualquiera otra información, en ausencia de plazo específico, la remisión deberá hacerse en tiempo útil a los efectos del cumplimiento de esa obligación.

✐ Artículo modificado por art. 1.6 de Ley 4/1999, de 13 enero.

TÍTULO II

DE LOS ÓRGANOS DE LAS ADMINISTRACIONES PÚBLICAS

CAPÍTULO I

Principios generales y competencia

Artículo 11. Creación de órganos administrativos.

1. Corresponde a cada Administración Pública delimitar, en su propio ámbito competencial, las unidades administrativas que configuran los órganos administrativos propios de las especialidades derivadas de su organización.

2. La creación de cualquier órgano administrativo exigirá el cumplimiento de los siguientes requisitos:

a) Determinación de su forma de integración en la Administración Pública de que se trate y su dependencia jerárquica.

b) Delimitación de sus funciones y competencias.

c) Dotación de los créditos necesarios para su puesta en marcha y funcionamiento.

3. No podrán crearse nuevos órganos que supongan duplicación de otros ya existentes si al mismo tiempo no se suprime o restringe debidamente la competencia de éstos.

Artículo 12. Competencia.

1. La competencia es irrenunciable y se ejercerá precisamente por los órganos administrativos que la tengan atribuida como propia, salvo los casos de delegación o avocación, cuando se efectúen en los términos previstos en ésta u otras leyes.

La encomienda de gestión, la delegación de firma y la suplencia no suponen alteración de la titularidad de la competencia, aunque sí de los elementos determinantes de su ejercicio que en cada caso se prevén.

2. La titularidad y el ejercicio de las competencias atribuidas a los órganos administrativos podrán ser desconcentradas en otros jerárquicamente dependientes de aquéllos en los términos y con los requisitos que prevean las propias normas de atribución de competencias.

3. Si alguna disposición atribuye competencia a una Administración, sin especificar el órgano que debe ejercerla, se entenderá que la facultad de instruir y resolver los expedientes corresponde a los órganos inferiores competentes por razón de la materia y del territorio, y, de existir varios de éstos, al superior jerárquico común.

Artículo 13. Delegación de competencias.

1. Los órganos de las diferentes Administraciones públicas podrán delegar el ejercicio de las competencias que tengan atribuidas en otros órganos de la misma Administración, aun cuando no sean jerárquicamente dependientes, o de las entidades de derecho público vinculadas o dependientes de aquéllas.

2. En ningún caso podrán ser objeto de delegación las competencias relativas a:

a) Los asuntos que se refieran a relaciones con la Jefatura del Estado, Presidencia del Gobierno de la Nación, Cortes Generales, Presidencias de los Consejos de Gobierno de las Comunidades Autónomas y Asambleas Legislativas de las Comunidades Autónomas.

b) La adopción de disposiciones de carácter general.

c) La resolución de recursos en los órganos administrativos que hayan dictado los actos objeto de recurso.

d) Las materias en que así se determine por norma con rango de Ley.

3. Las delegaciones de competencias y su revocación deberán publicarse en el Boletín Oficial del Estado, en el de la Comunidad Autónoma o en el de la Provincia, según la Administración a que pertenezca el órgano delegante, y el ámbito territorial de competencia de éste.

4. Las resoluciones administrativas que se adopten por delegación indicarán expresamente esta circunstancia y se considerarán dictadas por el órgano delegante.

5. Salvo autorización expresa de una Ley, no podrán delegarse las competencias que se ejerzan por delegación.

No constituye impedimento para que pueda delegarse la competencia para resolver un procedimiento la circunstancia de que la norma reguladora del mismo prevea, como trámite preceptivo, la emisión de un dictamen o informe; no obstante, no podrá delegarse la competencia para resolver un asunto concreto una vez que en el correspondiente procedimiento se haya emitido un dictamen o informe preceptivo acerca del mismo.

6. La delegación será revocable en cualquier momento por el órgano que la haya conferido.

7. La delegación de competencias atribuidas a órganos colegiados, para cuyo ejercicio ordinario se requiera un quórum especial, deberá adaptarse observando, en todo caso, dicho quórum».

✐ Artículo modificado por art. 1.7 de Ley 4/1999, de 13 enero.

Artículo 14. Avocación.

1. Los órganos superiores podrán avocar para sí el conocimiento de un asunto cuya resolución corresponda ordinariamente o por delegación a sus órganos administrativos dependientes, cuando circunstancias de índole técnica, económica, social, jurídica o territorial lo hagan conveniente.

En los supuestos de delegación de competencias en órganos no jerárquicamente dependientes, el conocimiento de un asunto podrá ser avocado únicamente por el órgano delegante.

2. En todo caso, la avocación se realizará mediante acuerdo motivado que deberá ser notificado a los interesados en el procedimiento, si los hubiere, con anterioridad a la resolución final que se dicte.

Contra el acuerdo de avocación no cabrá recurso, aunque podrá impugnarse en el recurso que, en su caso, se interponga contra la resolución del procedimiento.

Artículo 15. Encomienda de gestión.

1. La realización de actividades de carácter material, técnico o de servicios de la competencia de los órganos administrativos o de las Entidades de Derecho público podrá ser encomendada a otros órganos o Entidades de la misma o de distinta Administración, por razones de eficacia o cuando no se posean los medios técnicos idóneos para su desempeño.

2. La encomienda de gestión no supone cesión de titularidad de la competencia ni de los elementos sustantivos de su ejercicio, siendo responsabilidad del órgano o Entidad encomendante dictar cuantos actos o resoluciones de carácter jurídico den soporte o en los que se integre la concreta actividad material objeto de encomienda.

3. La encomienda de gestión entre órganos administrativos o Entidades de derecho público pertenecientes a la misma Administración deberá formalizarse en los términos que establezca su normativa propia y, en su defecto, por acuerdo expreso de los órganos o Entidades intervinientes. En todo caso el instrumento de formalización de la encomienda de gestión y su resolución deberá ser publicado, para su eficacia en el Diario Oficial correspondiente.

Cada Administración podrá regular los requisitos necesarios para la validez de tales acuerdos que

incluirán, al menos, expresa mención de la actividad o actividades a las que afecten, el plazo de vigencia y la naturaleza y alcance de la gestión encomendada.

4. Cuando la encomienda de gestión se realice entre órganos y Entidades de distintas Administraciones se formalizará mediante firma del correspondiente convenio entre ellas, salvo en el supuesto de la gestión ordinaria de los servicios de las Comunidades Autónomas por las Diputaciones Provinciales o en su caso Cabildos o Consejos insulares, que se regirá por la legislación de Régimen Local.

5. El régimen jurídico de la encomienda de gestión que se regula en este artículo no será de aplicación cuando la realización de las actividades enumeradas en el apartado primero haya de recaer sobre personas físicas o jurídicas sujetas a Derecho privado, ajustándose entonces, en lo que proceda, a la legislación correspondiente de contratos del Estado, sin que puedan encomendarse a personas o Entidades de esta naturaleza actividades que, según la legislación vigente, hayan de realizarse con sujeción al Derecho administrativo.

Artículo 16. Delegación de firma.

1. Los titulares de los órganos administrativos podrán, en materia de su propia competencia, delegar la firma de sus resoluciones y actos administrativos a los titulares de los órganos o unidades administrativas que de ellos dependan, dentro de los límites señalados en el artículo 13.

2. La delegación de firma no alterará la competencia del órgano delegante y para su validez no será necesaria su publicación.

3. En las resoluciones y actos que se firmen por delegación se hará constar la autoridad de procedencia.

4. No cabrá la delegación de firma en las resoluciones de carácter sancionador.

Artículo 17. Suplencia.

1. Los titulares de los órganos administrativos podrán ser suplidos temporalmente en los supuestos de vacante, ausencia o enfermedad por quien designe el órgano competente para el nombramiento de aquéllos.

Si no se designa suplente, la competencia del órgano administrativo se ejercerá por quien designe el órgano administrativo inmediato de quien dependa.

✐ Ap. 1 declarado de carácter no básico por STC núm. 50/1999 (Pleno), de 6 abril (RTC 1999, 50).

2. La suplencia no implicará alteración de la competencia.

Artículo 18. Coordinación de competencias.

1. Los órganos administrativos en el ejercicio de sus competencias propias ajustarán su actividad en sus relaciones con otros órganos de la misma o de otras Administraciones a los principios establecidos en el artículo 4.1 de la Ley, y la coordinarán con la que pudiera corresponder legítimamente a éstos, pudiendo recabar para ello la información que precisen.

2. Las normas y actos dictados por los órganos de las Administraciones Públicas en el ejercicio de su propia competencia deberán ser observadas por el resto de los órganos administrativos, aunque no dependan jerárquicamente entre sí o pertenezcan a otra Administración.

Artículo 19. Comunicaciones entre órganos.

1. La comunicación entre los órganos administrativos pertenecientes a una misma Administración Pública se efectuará siempre directamente, sin traslados ni reproducciones a través de órganos intermedios.

2. Las comunicaciones entre los órganos administrativos podrán efectuarse por cualquier medio que asegure la constancia de su recepción.

Artículo 20. Decisiones sobre competencia.

1. El órgano administrativo que se estime incompetente para la resolución de un asunto remitirá directamente las actuaciones al órgano que considere competente, si éste pertenece a la misma Administración Pública.

2. Los interesados que sean parte en el procedimiento podrán dirigirse al órgano que se encuentre conociendo de un asunto para que decline su competencia y remita las actuaciones al órgano competente.

Asimismo, podrán dirigirse al órgano que estimen competente para que requiera de inhibición al que esté conociendo del asunto.

3. Los conflictos de atribuciones sólo podrán suscitarse entre órganos de una misma Administra-

ción no relacionados jerárquicamente, y respecto a asuntos sobre los que no haya finalizado el procedimiento administrativo.

Artículo 21. Instrucciones y órdenes de servicio.

1. Los órganos administrativos podrán dirigir las actividades de sus órganos jerárquicamente dependientes mediante instrucciones y órdenes de servicio.

Cuando una disposición específica así lo establezca o se estime conveniente por razón de los destinatarios o de los efectos que puedan producirse, las instrucciones y órdenes de servicio se publicarán en el periódico oficial que corresponda.

2. El incumplimiento de las instrucciones u órdenes de servicio no afecta por sí solo a la validez de los actos dictados por los órganos administrativos, sin perjuicio de la responsabilidad disciplinaria en que se pueda incurrir.

CAPÍTULO II

Órganos colegiados

Artículo 22. Régimen.

1. El régimen jurídico de los órganos colegiados se ajustará a las normas contenidas en el presente Capítulo, sin perjuicio de las peculiaridades organizativas de las Administraciones Públicas en que se integran.

2. Los órganos colegiados de las distintas Administraciones Públicas en que participen organizaciones representativas de intereses sociales, así como aquellos compuestos por representaciones de distintas Administraciones Públicas, cuenten o no con participación de organizaciones representativas de intereses sociales podrán establecer o completar sus propias normas de funcionamiento.

Los órganos colegiados a que se refiere este apartado quedarán integrados en la Administración Pública que corresponda, aunque sin participar en la estructura jerárquica de ésta, salvo que así lo establezcan sus normas de creación, se desprenda de sus funciones o de la propia naturaleza del órgano colegiado.

Artículo 23. Presidente.

1. En cada órgano colegiado corresponde al Presidente:

a) Ostentar la representación del órgano.

b) Acordar la convocatoria de las sesiones ordinarias y extraordinarias y la fijación del orden del día, teniendo en cuenta, en su caso, las peticiones de los demás miembros formuladas con la suficiente antelación.

c) Presidir las sesiones, moderar el desarrollo de los debates y suspenderlos por causas justificadas.

d) Dirimir con su voto los empates, a efectos de adoptar acuerdos, excepto si se trata de los órganos colegiados a que se refiere el número 2 del artículo 22, en que el voto será dirimente si así lo establecen sus propias normas.

e) Asegurar el cumplimiento de las leyes.

f) Visar las actas y certificaciones de los acuerdos del órgano.

g) Ejercer cuantas otras funciones sean inherentes a su condición de Presidente del órgano.

✐ Ap. 1 declarado de carácter no básico por STC núm. 50/1999 (Pleno), de 6 abril (RTC 1999, 50).

2. En casos de vacante, ausencia, enfermedad, u otra causa legal, el Presidente será sustituido por el Vicepresidente que corresponda, y en su defecto, por el miembro del órgano colegiado de mayor jerarquía, antigüedad y edad, por este orden, de entre sus componentes.

Esta norma no será de aplicación a los órganos colegiados previstos en el número 2 del artículo 22 en que el régimen de sustitución del Presidente debe estar específicamente regulado en cada caso, o establecido expresamente por acuerdo del Pleno del órgano colegiado.

✐ Ap. 2 declarado de carácter no básico por STC núm. 50/1999 (Pleno), de 6 abril (RTC 1999, 50).

Artículo 24. Miembros.

1. En cada órgano colegiado corresponde a sus miembros:

a) Recibir, con una antelación mínima de cuarenta y ocho horas, la convocatoria conteniendo el orden del día de las reuniones. La información sobre los temas que figuren en el orden del día estará a disposición de los miembros en igual plazo.

b) Participar en los debates de las sesiones.

c) Ejercer su derecho al voto y formular su voto particular, así como expresar el sentido de su voto y los motivos que lo justifican.

No podrán abstenerse en las votaciones quienes por su cualidad de autoridades o personal al servicio de las Administraciones Públicas, tengan la condición de miembros de órganos colegiados.

d) Formular ruegos y preguntas.

e) Obtener la información precisa para cumplir las funciones asignadas.

f) Cuantas otras funciones sean inherentes a su condición.

✐ Ap. 1 declarado de carácter no básico por STC núm. 50/1999 (Pleno), de 6 abril (RTC 1999, 50).

2. Los miembros de un órgano colegiado no podrán atribuirse las funciones de representación reconocidas a éste, salvo que expresamente se les hayan otorgado por una norma o por acuerdo válidamente adoptado, para cada caso concreto, por el propio órgano.

✐ Ap. 2 declarado de carácter no básico por STC núm. 50/1999 (Pleno), de 6 abril (RTC 1999, 50).

3. En caso de ausencia o de enfermedad y, en general, cuando concurra alguna causa justificada, los miembros titulares del órgano colegiado serán sustituidos por sus suplentes, si los hubiera.

Cuando se trate de órganos colegiados a los que se refiere el número 2 del artículo 22, las organizaciones representativas de intereses sociales podrán sustituir a sus miembros titulares por otros, acreditándolo ante la Secretaría del órgano colegiado, con respecto a las reservas y limitaciones que establezcan sus normas de organización.

✐ Ap. 3 declarado de carácter no básico por STC núm. 50/1999 (Pleno), de 6 abril (RTC 1999, 50).

Artículo 25. Secretario.

1. Los órganos colegiados tendrán un Secretario que podrá ser un miembro del propio órgano o una persona al servicio de la Administración Pública correspondiente.

2. La designación y el cese, así como la sustitución temporal del Secretario en supuestos de vacante, ausencia o enfermedad se realizarán según lo dispuesto en las normas específicas de cada órgano y, en su defecto, por acuerdo del mismo.

✐ Ap. 2 declarado de carácter no básico por STC núm. 50/1999 (Pleno), de 6 abril (RTC 1999, 50).

3. Corresponde al Secretario del órgano colegiado:

a) Asistir a las reuniones con voz pero sin voto si es un funcionario, y con voz y voto si la Secretaría del órgano la ostenta un miembro del mismo.

b) Efectuar la convocatoria de las sesiones del órgano por orden de su Presidente, así como las citaciones a los miembros del mismo.

c) Recibir los actos de comunicación de los miembros con el órgano y, por tanto, las notificaciones, peticiones de datos, rectificaciones o cualquiera otra clase de escritos de los que deba tener conocimiento.

d) Preparar el despacho de los asuntos, redactar y autorizar las actas de las sesiones.

e) Expedir certificaciones de las consultas, dictámenes y acuerdos aprobados.

f) Cuantas otras funciones sean inherentes a su condición de Secretario.

✐ Ap. 3 declarado de carácter no básico por STC núm. 50/1999 (Pleno), de 6 abril (RTC 1999, 50).

Artículo 26. Convocatorias y sesiones.

1. Para la válida constitución del órgano, a efectos de la celebración de sesiones, deliberaciones y toma de acuerdos, se requerirá la presencia del Presidente y Secretario o en su caso, de quienes le sustituyan, y la de la mitad al menos, de sus miembros, salvo lo dispuesto en el punto 2 de este artículo.

Cuando se trate de los órganos colegiados a que se refiere el número 2 del artículo 22, el Presidente podrá considerar válidamente constituido el órgano, a efectos de celebración de sesión, si están presentes los representantes de las Administraciones Públicas y de las organizaciones representativas de intereses sociales miembros del órgano a los que se haya atribuido la condición de portavoces.

2. Los órganos colegiados podrán establecer el régimen propio de convocatorias, si éste no está previsto por sus normas de funcionamiento. Tal régimen podrá prever una segunda convocatoria y especificar para ésta el número de miembros necesarios para constituir válidamente el órgano.

3. No podrá ser objeto de deliberación o acuerdo ningún asunto que no figure incluido en el

orden del día, salvo que estén presentes todos los miembros del órgano colegiado y sea declarada la urgencia del asunto por el voto favorable de la mayoría.

4. Los acuerdos serán adoptados por mayoría de votos.

5. Quienes acrediten la titularidad de un interés legítimo podrán dirigirse al Secretario de un órgano colegiado para que les sea expedida certificación de sus acuerdos.

Artículo 27. Actas.

1. De cada sesión que celebre el órgano colegiado se levantará acta por el Secretario, que especificará necesariamente los asistentes, el orden del día de la reunión, las circunstancias del lugar y tiempo en que se ha celebrado, los puntos principales de las deliberaciones, así como el contenido de los acuerdos adoptados.

2. En el acta figurará, a solicitud de los respectivos miembros del órgano, el voto contrario al acuerdo adoptado, su abstención y los motivos que la justifiquen o el sentido de su voto favorable. Asimismo, cualquier miembro tiene derecho a solicitar la transcripción íntegra de su intervención o propuesta, siempre que aporte en el acto, o en el plazo que señale el Presidente, el texto que se corresponda fielmente con su intervención, haciéndose así constar en el acta o uniéndose copia a la misma.

✐ Ap. 2 declarado de carácter no básico por STC núm. 50/1999 (Pleno), de 6 abril (RTC 1999, 50).

3. Los miembros que discrepen del acuerdo mayoritario podrán formular voto particular por escrito en el plazo de cuarenta y ocho horas, que se incorporará al texto aprobado.

✐ Ap. 3 declarado de carácter no básico por STC núm. 50/1999 (Pleno), de 6 abril (RTC 1999, 50).

4. Cuando los miembros del órgano voten en contra o se abstengan, quedarán exentos de la responsabilidad que, en su caso, pueda derivarse de los acuerdos.

5. Las actas se aprobarán en la misma o en la siguiente sesión, pudiendo no obstante emitir el Secretario certificación sobre los acuerdos específicos que se hayan adoptado, sin perjuicio de la ulterior aprobación del acta.

En las certificaciones de acuerdos adoptados emitidas con anterioridad a la aprobación del acta se hará constar expresamente tal circunstancia.

✐ Ap. 5 declarado de carácter no básico por STC núm. 50/1999 (Pleno), de 6 abril (RTC 1999, 50).

CAPÍTULO III

Abstención y recusación

Artículo 28. Abstención.

1. Las autoridades y el personal al servicio de las Administraciones en quienes se den algunas de las circunstancias señaladas en el número siguiente de este artículo se abstendrán de intervenir en el procedimiento y lo comunicarán a su superior inmediato, quien resolverá lo procedente.

2. Son motivos de abstención los siguientes:

a) Tener interés personal en el asunto de que se trate o en otro en cuya resolución pudiera influir la de aquél; ser administrador de sociedad o entidad interesada, o tener cuestión litigiosa pendiente con algún interesado.

b) Tener parentesco de consanguinidad dentro del cuarto grado o de afinidad dentro del segundo, con cualquiera de los interesados, con los administradores de entidades o sociedades interesadas y también con los asesores, representantes legales o mandatarios que intervengan en el procedimiento, así como compartir despacho profesional o estar asociado con éstos para el asesoramiento, la representación o el mandato.

c) Tener amistad íntima o enemistad manifiesta con alguna de las personas mencionadas en el apartado anterior.

d) Haber tenido intervención como perito o como testigo en el procedimiento de que se trate.

e) Tener relación de servicio con persona natural o jurídica interesada directamente en el asunto, o haberle prestado en los dos últimos años servicios profesionales de cualquier tipo y en cualquier circunstancia o lugar.

3. La actuación de autoridades y personal al servicio de las Administraciones Públicas en los que concurran motivos de abstención no implicará, necesariamente, la invalidez de los actos en que hayan intervenido.

4. Los órganos superiores podrán ordenar a las personas en quienes se dé alguna de las circunstancias señaladas que se abstengan de toda intervención en el expediente.

5. La no abstención en los casos en que proceda dará lugar a responsabilidad.

Artículo 29. Recusación.

1. En los casos previstos en el artículo anterior podrá promoverse recusación por los interesados en cualquier momento de la tramitación del procedimiento.

2. La recusación se planteará por escrito en el que se expresará la causa o causas en que se funda.

3. En el día siguiente el recusado manifestará a su inmediato superior si se da o no en él la causa alegada. En el primer caso, el superior podrá acordar su sustitución acto seguido.

4. Si el recusado niega la causa de recusación, el superior resolverá en el plazo de tres días, previos los informes y comprobaciones que considere oportunos.

5. Contra las resoluciones adoptadas en esta materia no cabrá recurso, sin perjuicio de la posibilidad de alegar la recusación al interponer el recurso que proceda contra el acto que termine el procedimiento.

TÍTULO III

DE LOS INTERESADOS

Artículo 30. Capacidad de obrar.

Tendrán capacidad de obrar ante las Administraciones Públicas, además de las personas que la ostenten con arreglo a las normas civiles, los menores de edad para el ejercicio y defensa de aquellos de sus derechos e intereses cuya actuación esté permitida por el ordenamiento jurídico-administrativo sin la asistencia de la persona que ejerza la patria potestad, tutela o curatela. Se exceptúa el supuesto de los menores incapacitados, cuando la extensión de la incapacitación afecte al ejercicio y defensa de los derechos o intereses de que se trate.

Artículo 31. Concepto de interesado.

1. Se consideran interesados en el procedimiento administrativo:

a) Quienes lo promuevan como titulares de derechos o intereses legítimos individuales o colectivos.

b) Los que, sin haber iniciado el procedimiento, tengan derechos que puedan resultar afectados por la decisión que en el mismo se adopte.

c) Aquellos cuyos intereses legítimos, individuales o colectivos, puedan resultar afectados por la resolución y se personen en el procedimiento en tanto no haya recaído resolución definitiva.

2. Las asociaciones y organizaciones representativas de intereses económicos y sociales, serán titulares de intereses legítimos colectivos en los términos que la ley reconozca.

3. Cuando la condición de interesado derivase de alguna relación jurídica transmisible, el derecho-habiente sucederá en tal condición cualquiera que sea el estado del procedimiento.

Artículo 32. Representación.

1. Los interesados con capacidad de obrar podrán actuar por medio de representante, entendiéndose con éste las actuaciones administrativas, salvo manifestación expresa en contra del interesado.

2. Cualquier persona con capacidad de obrar podrá actuar en representación de otra ante las Administraciones Públicas.

3. Para formular solicitudes, entablar recursos, desistir de acciones y renunciar a derechos en nombre de otra persona, deberá acreditarse la representación por cualquier medio válido en Derecho que deje constancia fidedigna, o mediante declaración en comparecencia personal del interesado. Para los actos y gestiones de mero trámite se presumirá aquella representación.

4. La falta o insuficiente acreditación de la representación no impedirá que se tenga por realizado el acto de que se trate, siempre que se aporte aquélla o se subsane el defecto dentro del plazo de diez días que deberá conceder al efecto el órgano administrativo, o de un plazo superior cuando las circunstancias del caso así lo requieran.

Artículo 33. Pluralidad de interesados.

Cuando en una solicitud, escrito o comunicación figuren varios interesados, las actuaciones a que

den lugar se efectuarán con el representante o el interesado que expresamente hayan señalado, y, en su defecto, con el que figure en primer término.

Artículo 34. Identificación de interesados.

Si durante la instrucción de un procedimiento que no haya tenido publicidad en forma legal, se advierte la existencia de personas que sean titulares de derechos o intereses legítimos y directos cuya identificación resulte del expediente y que puedan resultar afectados por la resolución que se dicte, se comunicará a dichas personas la tramitación del procedimiento.

TÍTULO IV

DE LA ACTIVIDAD DE LAS ADMINISTRACIONES PÚBLICAS

CAPÍTULO I

Normas generales

Artículo 35. Derechos de los ciudadanos.

Los ciudadanos, en sus relaciones con las Administraciones Públicas, tienen los siguientes derechos:

a) A conocer, en cualquier momento, el estado de la tramitación de los procedimientos en los que tengan la condición de interesados, y obtener copias de documentos contenidos en ellos.

b) A identificar a las autoridades y al personal al servicio de las Administraciones Públicas bajo cuya responsabilidad se tramiten los procedimientos.

c) A obtener copia sellada de los documentos que presenten, aportándola junto con los originales, así como a la devolución de éstos, salvo cuando los originales deban obrar en el procedimiento.

d) A utilizar las lenguas oficiales en el territorio de su Comunidad Autónoma, de acuerdo con lo previsto en esta Ley y en el resto de Ordenamiento Jurídico.

e) A formular alegaciones y a aportar documentos en cualquier fase del procedimiento anterior al trámite de audiencia, que deberán ser tenidos en cuenta por el órgano competente al redactar la propuesta de resolución.

f) A no presentar documentos no exigidos por las normas aplicables al procedimiento de que se trate, o que ya se encuentren en poder de la Administración actuante.

g) A obtener información y orientación acerca de los requisitos jurídicos o técnicos que las disposiciones vigentes impongan a los proyectos, actuaciones o solicitudes que se propongan realizar.

h) Al acceso a los registros y archivos de las Administraciones Públicas en los términos previstos en la Constitución y en ésta u otras leyes.

i) A ser tratados, con respeto y deferencia por las autoridades y funcionarios, que habrán de facilitarles el ejercicio de sus derechos y el cumplimiento de sus obligaciones.

j) A exigir las responsabilidades de las Administraciones Públicas y del personal a su servicio, cuando así corresponda legalmente.

k) Cualesquiera otros que les reconozcan la Constitución y las leyes.

Artículo 36. Lengua de los procedimientos.

1. La lengua de los procedimientos tramitados por la Administración General del Estado será el castellano. No obstante lo anterior, los interesados que se dirijan a los órganos de la Administración General del Estado con sede en el territorio de una Comunidad Autónoma podrán utilizar también la lengua que sea cooficial en ella.

En este caso, el procedimiento se tramitará en la lengua elegida por el interesado. Si concurrieran varios interesados en el procedimiento, y existiera discrepancia en cuanto a la lengua, el procedimiento se tramitará en castellano, si bien los documentos o testimonios que requieran los interesados se expedirán en la lengua elegida por los mismos.

2. En los procedimientos tramitados por las Administraciones de las Comunidades Autónomas y de las Entidades Locales, el uso de la lengua se ajustará a lo previsto en la legislación autonómica correspondiente.

3. La Administración pública instructora deberá traducir al castellano los documentos, expedientes o partes de los mismos que deban surtir efecto fuera del territorio de la Comunidad Autónoma y los documentos dirigidos a los interesados que así lo soliciten expresamente. Si debieran surtir efectos

en el territorio de una Comunidad Autónoma donde sea cooficial esa misma lengua distinta del castellano, no será precisa su traducción.

✐ Artículo modificado por art. 1.8 de Ley 4/1999, de 13 enero.

Artículo 37. Derecho de acceso a Archivos y Registros.

1. Los ciudadanos tienen derecho a acceder a los registros y a los documentos que, formando parte de un expediente, obren en los archivos administrativos, cualquiera que sea la forma de expresión, gráfica, sonora o en imagen o el tipo de soporte material en que figuren, siempre que tales expedientes correspondan a procedimientos terminados en la fecha de la solicitud.

2. El acceso a los documentos que contengan datos referentes a la intimidad de las personas estará reservado a éstas, que, en el supuesto de observar que tales datos figuran incompletos o inexactos, podrán exigir que sean rectificados o completados, salvo que figuren en expedientes caducados por el transcurso del tiempo, conforme a los plazos máximos que determinen los diferentes procedimientos, de los que no pueda derivarse efecto sustantivo alguno.

3. El acceso a los documentos de carácter nominativo que sin incluir otros datos pertenecientes a la intimidad de las personas figuren en los procedimientos de aplicación del Derecho, salvo los de carácter sancionador o disciplinario, y que, en consideración a su contenido, puedan hacerse valer para el ejercicio de los derechos de los ciudadanos, podrá ser ejercido, además de por sus titulares, por terceros que acrediten un interés legítimo y directo.

4. El ejercicio de los derechos que establecen los apartados anteriores podrá ser denegado cuando prevalezcan razones de interés público, por intereses de terceros más dignos de protección o cuando así lo disponga una ley, debiendo, en estos casos, el órgano competente dictar resolución motivada.

5. El derecho de acceso no podrá ser ejercido respecto a los siguientes expedientes:

a) Los que contengan información sobre las actuaciones del Gobierno del Estado o de las Comunidades Autónomas, en el ejercicio de sus competencias constitucionales no sujetas a Derecho administrativo.

b) Los que contengan información sobre la Defensa Nacional o la Seguridad del Estado.

c) Los tramitados para la investigación de los delitos cuando pudiera ponerse en peligro la protección de los derechos y libertades de terceros o las necesidades de las investigaciones que se estén realizando.

d) Los relativos a las materias protegidas por el secreto comercial o industrial.

e) Los relativos a actuaciones administrativas derivadas de la política monetaria.

6. Se regirán por sus disposiciones específicas:

a) El acceso a los archivos sometidos a la normativa sobre materias clasificadas.

b) El acceso a documentos y expedientes que contengan datos sanitarios personales de los pacientes.

c) Los archivos regulados por la legislación del régimen electoral.

d) Los archivos que sirvan a fines exclusivamente estadísticos dentro del ámbito de la función estadística pública.

e) El Registro Civil y el Registro Central de Penados y Rebeldes y los registros de carácter público cuyo uso esté regulado por una ley.

f) El acceso a los documentos obrantes en los archivos de las Administraciones Públicas por parte de las personas que ostenten la condición de Diputado de las Cortes Generales, Senador, miembro de una Asamblea legislativa de Comunidad Autónoma o de una Corporación Local.

g) La consulta de fondos documentales existentes en los Archivos Históricos.

7. El derecho de acceso será ejercido por los particulares de forma que no se vea afectada la eficacia del funcionamiento de los servicios públicos debiéndose, a tal fin, formular petición individualizada de los documentos que se desee consultar, sin que quepa, salvo para su consideración con carácter potestativo, formular solicitud genérica sobre una materia o conjunto de materias. No obstante, cuando los solicitantes sean investigadores que acrediten un interés histórico, científico o cultural relevante, se podrá autorizar el acceso directo de aquéllos a la consulta de los expedientes, siempre que quede garantizada debidamente la intimidad de las personas.

8. El derecho de acceso conllevará el de obtener copias o certificados de los documentos cuyo examen sea autorizado por la Administración, previo pago, en su caso, de las exacciones que se hallen legalmente establecidas.

9. Será objeto de periódica publicación la relación de los documentos obrantes en poder de las Administraciones Públicas sujetos a un régimen de especial publicidad por afectar a la colectividad en su conjunto y cuantos otros puedan ser objeto de consulta por los particulares.

10. Serán objeto de publicación regular las instrucciones y respuestas a consultas planteadas por los particulares u otros órganos administrativos que comporten una interpretación del Derecho positivo o de los procedimientos vigentes a efectos de que puedan ser alegadas por los particulares en sus relaciones con la Administración.

Artículo 38. Registros.

1. Los órganos administrativos llevarán un registro general en el que se hará el correspondiente asiento de todo escrito o comunicación que sea presentado o que se reciba en cualquier unidad administrativa propia. También se anotarán en el mismo, la salida de los escritos y comunicaciones oficiales dirigidas a otros órganos o particulares.

2. Los órganos administrativos podrán crear en las unidades administrativas correspondientes de su propia organización otros registros con el fin de facilitar la presentación de escritos y comunicaciones. Dichos registros serán auxiliares del registro general, al que comunicarán toda anotación que efectúen.

Los asientos se anotarán respetando el orden temporal de recepción o salida de los escritos y comunicaciones, e indicarán la fecha del día de la recepción o salida.

Concluido el trámite de registro, los escritos y comunicaciones serán cursados sin dilación a sus destinatarios y a las unidades administrativas correspondientes desde el registro en que hubieran sido recibidas.

3. Los registros generales, así como todos los registros que las Administraciones públicas establezcan para la recepción de escritos y comunicaciones de los particulares o de órganos administrativos, deberán instalarse en soporte informático.

El sistema garantizará la constancia, en cada asiento que se practique, de un número, epígrafe expresivo de su naturaleza, fecha de entrada, fecha y hora de su presentación, identificación del interesado, órgano administrativo remitente, si procede, y persona u órgano administrativo al que se envía, y, en su caso, referencia al contenido del escrito o comunicación que se registra.

Asimismo, el sistema garantizará la integración informática en el registro general de las anotaciones efectuadas en los restantes registros del órgano administrativo.

4. Las solicitudes, escritos y comunicaciones que los ciudadanos dirijan a los órganos de las Administraciones públicas podrán presentarse:

a) En los registros de los órganos administrativos a que se dirijan.

b) En los registros de cualquier órgano administrativo, que pertenezca a la Administración General del Estado, a la de cualquier Administración de las Comunidades Autónomas, o a la de alguna de las entidades que integran la Administración Local si, en este último caso, se hubiese suscrito el oportuno convenio.

c) En las oficinas de Correos, en la forma que reglamentariamente se establezca.

d) En las representaciones diplomáticas u oficinas consulares de España en el extranjero.

e) En cualquier otro que establezcan las disposiciones vigentes.

Mediante convenios de colaboración suscritos entre las Administraciones públicas se establecerán sistemas de intercomunicación y coordinación de registros que garanticen su compatibilidad informática, así como la transmisión telemática de los asientos registrales y de las solicitudes, escritos, comunicaciones y documentos que se presenten en cualquiera de los registros.

5. Para la eficacia de los derechos reconocidos en el artículo 35 c) de esta Ley a los ciudadanos, éstos podrán acompañar una copia de los documentos que presenten junto con sus solicitudes, escritos y comunicaciones.

Dicha copia, previo cotejo con el original por cualquiera de los registros a que se refieren los puntos a) y b) del apartado 4 de este artículo, será remitida al órgano destinatario devolviéndose el original al ciudadano. Cuando el original deba obrar en el procedimiento, se entregará al ciudadano la copia del mismo, una vez sellada por los registros mencionados y previa comprobación de su identidad con el original.

6. Cada Administración pública establecerá los días y el horario en que deban permanecer abiertos sus registros, garantizando el derecho de los ciudadanos a la presentación de documentos previsto en el artículo 35.

7. Podrán hacerse efectivos además de por otros medios, mediante giro postal o telegráfico, o mediante transferencia dirigida a la oficina pública correspondiente, cualesquiera tributos que haya que satisfacer en el momento de la presentación de solicitudes y escritos a las Administraciones públicas.

8. Las Administraciones públicas deberán hacer pública y mantener actualizada una relación de las oficinas de registro propias o concertadas, sus sistemas de acceso y comunicación, así como los horarios de funcionamiento.

9. Se podrán crear registros telemáticos para la recepción o salida de solicitudes, escritos y comunicaciones que se transmitan por medios telemáticos, con sujeción a los requisitos establecidos en el apartado 3 de este artículo. Los registros telemáticos sólo estarán habilitados para la recepción o salida de las solicitudes, escritos y comunicaciones relativas a los procedimientos y trámites de la competencia del órgano o entidad que creó el registro y que se especifiquen en la norma de creación de éste, así como que cumplan con los criterios de disponibilidad, autenticidad, integridad, confidencialidad y conservación de la información que igualmente se señalen en la citada norma.

Los registros telemáticos permitirán la presentación de solicitudes, escritos y comunicaciones todos los días del año durante las veinticuatro horas. A efectos de cómputo de plazos, la recepción en un día inhábil para el órgano o entidad se entenderá efectuada en el primer día hábil siguiente.

✐ Artículo modificado por art. 1.9 de Ley 4/1999, de 13 enero. Ap. 9 derogado por disp. derog. única.1 de Ley 11/2007, de 22 junio.

Artículo 39. Colaboración de los ciudadanos.

1. Los ciudadanos están obligados a facilitar a la Administración informes, inspecciones y otros actos de investigación sólo en los casos previstos por la ley.

2. Los interesados en un procedimiento que conozcan datos que permitan identificar a otros interesados que no hayan comparecido en él tienen el deber de proporcionárselos a la Administración actuante.

Artículo 40. Comparecencia de los ciudadanos.

1. La comparecencia de los ciudadanos ante las oficinas públicas sólo será obligatoria cuando así esté previsto en una norma con rango de ley.

2. En los casos en que proceda la comparecencia, la correspondiente citación hará constar expresamente el lugar, fecha, hora y objeto de la comparecencia, así como los efectos de no atenderla.

3. Las Administraciones Públicas, a solicitud del interesado, le entregarán certificación haciendo constar la comparecencia.

Artículo 41. Responsabilidad de la tramitación.

1. Los titulares de las unidades administrativas y el personal al servicio de las Administraciones Públicas que tuviesen a su cargo la resolución o el despacho de los asuntos, serán responsables directos de su tramitación y adoptarán las medidas oportunas para remover los obstáculos que impidan, dificulten o retrasen el ejercicio pleno de los derechos de los interesados o el respeto a sus intereses legítimos, disponiendo lo necesario para evitar y eliminar toda anormalidad en la tramitación de procedimientos.

2. Los interesados podrán solicitar la exigencia de esa responsabilidad a la Administración Pública que corresponda.

Artículo 42. Obligación de resolver.

1. La Administración está obligada a dictar resolución expresa en todos los procedimientos y a notificarla cualquiera que sea su forma de iniciación.

En los casos de prescripción, renuncia del derecho, caducidad del procedimiento o desistimiento de la solicitud, así como la desaparición sobrevenida del objeto del procedimiento, la resolución consistirá en la declaración de la circunstancia que concurra en cada caso, con indicación de los hechos producidos y las normas aplicables.

Se exceptúan de la obligación, a que se refiere el párrafo primero, los supuestos de terminación del procedimiento por pacto o convenio, así como los procedimientos relativos al ejercicio de derechos sometidos únicamente al deber de comunicación previa a la Administración.

2. El plazo máximo en el que debe notificarse la resolución expresa será el fijado por la norma reguladora del correspondiente procedimiento. Este plazo no podrá exceder de seis meses salvo que una norma con rango de Ley establezca uno mayor o así venga previsto en la normativa comunitaria europea.

3. Cuando las normas reguladoras de los procedimientos no fijen el plazo máximo, éste será de tres meses. Este plazo y los previstos en el apartado anterior se contarán:

a) En los procedimientos iniciados de oficio, desde la fecha del acuerdo de iniciación.

b) En los iniciados a solicitud del interesado, desde la fecha en que la solicitud haya tenido entrada en el registro del órgano competente para su tramitación.

4. Las Administraciones públicas deben publicar y mantener actualizadas, a efectos informativos, las relaciones de procedimientos, con indicación de los plazos máximos de duración de los mismos, así como de los efectos que produzca el silencio administrativo.

En todo caso, las Administraciones públicas informarán a los interesados del plazo máximo normativamente establecido para la resolución y notificación de los procedimientos, así como de los efectos que pueda producir el silencio administrativo, incluyendo dicha mención en la notificación o publicación del acuerdo de iniciación de oficio, o en comunicación que se les dirigirá al efecto dentro de los diez días siguientes a la recepción de la solicitud en el registro del órgano competente para su tramitación. En este último caso, la comunicación indicará además la fecha en que la solicitud ha sido recibida por el órgano competente.

5. El transcurso del plazo máximo legal para resolver un procedimiento y notificar la resolución se podrá suspender en los siguientes casos:

a) Cuando deba requerirse a cualquier interesado para la subsanación de deficiencias y la aportación de documentos y otros elementos de juicio necesarios, por el tiempo que medie entre la notificación del requerimiento y su efectivo cumplimiento por el destinatario, o, en su defecto, el transcurso del plazo concedido, todo ello sin perjuicio de lo previsto en el artículo 71 de la presente Ley.

b) Cuando deba obtenerse un pronunciamiento previo y preceptivo de un órgano de las Comunidades Europeas, por el tiempo que medie entre la petición, que habrá de comunicarse a los interesados, y la notificación del pronunciamiento a la Administración instructora, que también deberá serles comunicada.

c) Cuando deban solicitarse informes que sean preceptivos y determinantes del contenido de la resolución a órgano de la misma o distinta Administración, por el tiempo que medie entre la petición, que deberá comunicarse a los interesados, y la recepción del informe, que igualmente deberá ser comunicada a los mismos. Este plazo de suspensión no podrá exceder en ningún caso de tres meses.

d) Cuando deban realizarse pruebas técnicas o análisis contradictorios o dirimentes propuestos por los interesados, durante el tiempo necesario para la incorporación de los resultados al expediente.

e) Cuando se inicien negociaciones con vistas a la conclusión de un pacto o convenio en los términos previstos en el artículo 88 de esta Ley, desde la declaración formal al respecto y hasta la conclusión sin efecto, en su caso, de las referidas negociaciones que se constatará mediante declaración formulada por la Administración o los interesados.

6. Cuando el número de las solicitudes formuladas o las personas afectadas pudieran suponer un incumplimiento del plazo máximo de resolución, el órgano competente para resolver, a propuesta razonada del órgano instructor, o el superior jerárquico del órgano competente para resolver, a propuesta de éste, podrán habilitar los medios personales y materiales para cumplir con el despacho adecuado y en plazo.

Excepcionalmente, podrá acordarse la ampliación del plazo máximo de resolución y notificación mediante motivación clara de las circunstancias concurrentes y sólo una vez agotados todos los medios a disposición posibles.

De acordarse, finalmente, la ampliación del plazo máximo, éste no podrá ser superior al establecido para la tramitación del procedimiento.

Contra el acuerdo que resuelva sobre la ampliación de plazos, que deberá ser notificado a los interesados, no cabrá recurso alguno.

7. El personal al servicio de las Administraciones públicas que tenga a su cargo el despacho de los asuntos, así como los titulares de los órganos administrativos competentes para instruir y resolver son directamente responsables, en el ámbito de sus competencias del cumplimiento de la obligación legal de dictar resolución expresa en plazo.

El incumplimiento de dicha obligación dará lugar a la exigencia de responsabilidad disciplinaria, sin perjuicio a la que hubiere lugar de acuerdo con la normativa vigente.

✐ Artículo modificado por art. 1.10 de Ley 4/1999, de 13 enero.

Artículo 43. Silencio administrativo en procedimientos iniciados a solicitud del interesado.

1. En los procedimientos iniciados a solicitud del interesado, el vencimiento del plazo máximo

sin haberse notificado resolución expresa legitima al interesado o interesados que hubieran deducido la solicitud para entenderla estimada o desestimada por silencio administrativo, según proceda, sin perjuicio de la resolución que la Administración debe dictar en la forma prevista en el apartado 4 de este artículo.

2. Los interesados podrán entender estimadas por silencio administrativo sus solicitudes en todos los casos, salvo que una norma con rango de Ley o norma de Derecho Comunitario Europeo establezca lo contrario. Quedan exceptuados de esta previsión los procedimientos de ejercicio del derecho de petición, a que se refiere el artículo 29 de la Constitución, aquellos cuya estimación tuviera como consecuencia que se transfirieran al solicitante o a terceros facultades relativas al dominio público o al servicio público, así como los procedimientos de impugnación de actos y disposiciones, en los que el silencio tendrá efecto desestimatorio.

No obstante, cuando el recurso de alzada se haya interpuesto contra la desestimación por silencio administrativo de una solicitud por el transcurso del plazo, se entenderá estimado el mismo si, llegado el plazo de resolución, el órgano administrativo competente no dictase resolución expresa sobre el mismo.

3. La estimación por silencio administrativo tiene a todos los efectos la consideración de acto administrativo finalizado del procedimiento.

La desestimación por silencio administrativo tiene los solos efectos de permitir a los interesados la interposición del recurso administrativo o contencioso-administrativo que resulte procedente.

4. La obligación de dictar resolución expresa a que se refiere el apartado primero del artículo 42 se sujetará al siguiente régimen:

a) En los casos de estimación por silencio administrativo, la resolución expresa posterior a la producción del acto sólo podrá dictarse de ser confirmatoria del mismo.

b) En los casos de desestimación por silencio administrativo, la resolución expresa posterior al vencimiento del plazo se adoptará por la Administración sin vinculación alguna al sentido del silencio.

5. Los actos administrativos producidos por silencio administrativo se podrán hacer valer tanto ante la Administración como ante cualquier persona física o jurídica, pública o privada.

Los mismos producen efectos desde el vencimiento del plazo máximo en el que debe dictarse y notificarse la resolución expresa sin que la misma se haya producido, y su existencia puede ser acreditada por cualquier medio de prueba admitido en Derecho, incluido el certificado acreditativo del silencio producido que pudiera solicitarse del órgano competente para resolver.

Solicitado el certificado, éste deberá emitirse en el plazo máximo de quince días.

✐ Artículo modificado por art. 1.11 de Ley 4/1999, de 13 enero.

Artículo 44. Falta de resolución expresa en procedimientos iniciados de oficio.

En los procedimientos iniciados de oficio, el vencimiento del plazo máximo establecido sin que se haya dictado y notificado resolución expresa no exime a la Administración del cumplimiento de la obligación legal de resolver, produciendo los siguientes efectos:

1. En el caso de procedimientos de los que pudiera derivarse el reconocimiento o, en su caso, la constitución de derechos u otras situaciones jurídicas individualizadas, los interesados que hubieren comparecido podrán entender desestimadas sus pretensiones por silencio administrativo.

2. En los procedimientos en que la Administración ejercite potestades sancionadoras o, en general, de intervención, susceptibles de producir efectos desfavorables o de gravamen, se producirá la caducidad. En estos casos, la resolución que declare la caducidad ordenará el archivo de las actuaciones, con los efectos previstos en el artículo 92.

En los supuestos en los que el procedimiento se hubiera paralizado por causa imputable al interesado, se interrumpirá el cómputo del plazo para resolver y notificar la resolución.

✐ Artículo modificado por art. 1.12 de Ley 4/1999, de 13 enero.

Artículo 45. Incorporación de medios técnicos.

1. Las Administraciones Públicas impulsarán el empleo y aplicación de las técnicas y medios electrónicos, informáticos y telemáticos, para el desarrollo de su actividad y el ejercicio de sus competencias, con las limitaciones que a la utilización de estos medios establecen la Constitución y las Leyes.

2. Cuando sea compatible con los medios técnicos de que dispongan las Administraciones Públicas, los ciudadanos podrán relacionarse con ellas para ejercer sus derechos a través de técnicas y

medios electrónicos, informáticos o telemáticos con respecto de las garantías y requisitos previstos en cada procedimiento.

✐ Ap. 2 derogado por disp. derog. única.1 de Ley 11/2007, de 22 junio.

3. Los procedimientos que se tramiten y terminen en soporte informático garantizarán la identificación y el ejercicio de la competencia por el órgano que la ejerce.

✐ Ap. 3 derogado por disp. derog. única.1 de Ley 11/2007, de 22 junio.

4. Los programas y aplicaciones electrónicos, informáticos y telemáticos que vayan a ser utilizados por las Administraciones Públicas para el ejercicio de sus potestades, habrán de ser previamente aprobados por el órgano competente, quien deberá difundir públicamente sus características.

✐ Ap. 4 derogado por disp. derog. única.1 de Ley 11/2007, de 22 junio.

5. Los documentos emitidos, cualquiera que sea su soporte, por medios electrónicos, informáticos o telemáticos por las Administraciones Públicas, o los que éstas emitan como copias de originales almacenados por estos mismos medios, gozarán de la validez y eficacia de documento original siempre que quede garantizada su autenticidad, integridad y conservación y, en su caso, la recepción por el interesado, así como el cumplimiento de las garantías y requisitos exigidos por ésta u otras leyes.

Artículo 46. Validez y eficacia de documentos y copias.

1. Cada Administración Pública determinará reglamentariamente los órganos que tengan atribuidas las competencias de expedición de copias auténticas de documentos públicos o privados.

2. Las copias de cualesquiera documentos públicos gozarán de la misma validez y eficacia que éstos siempre que exista constancia de que sean auténticas.

3. Las copias de documentos privados tendrán validez y eficacia, exclusivamente en el ámbito de la actividad de las Administraciones Públicas, siempre que su autenticidad haya sido comprobada.

4. Tienen la consideración de documento público administrativo los documentos válidamente emitidos por los órganos de las Administraciones Públicas.

CAPÍTULO II

Términos y plazos

Artículo 47. Obligatoriedad de términos y plazos.

Los términos y plazos establecidos en ésta u otras leyes obligan a las autoridades y personal al servicio de las Administraciones Públicas competentes para la tramitación de los asuntos, así como a los interesados en los mismos.

Artículo 48. Cómputo.

1. Siempre que por Ley o normativa comunitaria europea no se exprese otra cosa, cuando los plazos se señalen por días, se entiende que éstos son hábiles, excluyéndose del cómputo los domingos y los declarados festivos.

Cuando los plazos se señalen por días naturales, se hará constar esta circunstancia en las correspondientes notificaciones.

2. Si el plazo se fija en meses o años, éstos se computarán a partir del día siguiente a aquel en que tenga lugar la notificación o publicación del acto de que se trate, o desde el siguiente a aquel en que se produzca la estimación o desestimación por silencio administrativo. Si en el mes de vencimiento no hubiera día equivalente a aquel en que comienza el cómputo, se entenderá que el plazo expira el último día del mes.

3. Cuando el último día del plazo sea inhábil, se entenderá prorrogado al primer día hábil siguiente.

4. Los plazos expresados en días se contarán a partir del día siguiente a aquel en que tenga lugar la notificación o publicación del acto de que se trate, o desde el siguiente a aquel en que se produzca la estimación o la desestimación por silencio administrativo.

5. Cuando un día fuese hábil en el municipio o Comunidad Autónoma en que residiese el interesado, e inhábil en la sede del órgano administrativo, o a la inversa, se considerará inhábil en todo caso.

6. La declaración de un día como hábil o inhábil a efectos de cómputo de plazos no determina por sí sola el funcionamiento de los centros de trabajo de las Administraciones públicas, la organización del tiempo de trabajo ni el acceso de los ciudadanos a los registros.

7. La Administración General del Estado y las Administraciones de las Comunidades Autónomas,

con sujeción al calendario laboral oficial, fijarán, en su respectivo ámbito, el calendario de días inhábiles a efectos de cómputos de plazos. El calendario aprobado por las Comunidades Autónomas comprenderá los días inhábiles de las Entidades que integran la Administración Local correspondiente a su ámbito territorial, a las que será de aplicación.

Dicho calendario deberá publicarse antes del comienzo de cada año en el diario oficial que corresponda y en otros medios de difusión que garanticen su conocimiento por los ciudadanos.

✐ Artículo modificado por art. 1.13 de Ley 4/1999, de 13 enero.

Artículo 49. Ampliación.

1. La Administración, salvo precepto en contrario, podrá conceder de oficio o a petición de los interesados, una ampliación de los plazos establecidos, que no exceda de la mitad de los mismos, si las circunstancias lo aconsejan y con ello no se perjudican derechos de tercero. El acuerdo de ampliación deberá ser notificado a los interesados.

2. La ampliación de los plazos por el tiempo máximo permitido se aplicará en todo caso a los procedimientos tramitados por las misiones diplomáticas y oficinas consulares, así como a aquellos que, tramitándose en el interior, exijan cumplimentar algún trámite en el extranjero o en los que intervengan interesados residentes fuera de España.

3. Tanto la petición de los interesados como la decisión sobre la ampliación deberán producirse, en todo caso, antes del vencimiento del plazo de que se trate. En ningún caso podrá ser objeto de ampliación un plazo ya vencido. Los acuerdos sobre ampliación de plazos o sobre su denegación no serán susceptibles de recursos.

✐ Artículo modificado por art. 1.14 de Ley 4/1999, de 13 enero.

Artículo 50. Tramitación de urgencia.

1. Cuando razones de interés público lo aconsejen se podrá acordar, de oficio o a petición del interesado, la aplicación al procedimiento de la tramitación de urgencia, por la cual se reducirán a la mitad los plazos establecidos para el procedimiento ordinario, salvo los relativos a la presentación de solicitudes y recursos.

2. No cabrá recurso alguno contra el acuerdo que declare la aplicación de la tramitación de urgencia al procedimiento.

TÍTULO V

DE LAS DISPOSICIONES Y LOS ACTOS ADMINISTRATIVOS

CAPÍTULO I

Disposiciones administrativas

Artículo 51. Jerarquía y competencia.

1. Las disposiciones administrativas no podrán vulnerar la Constitución o las leyes ni regular aquellas materias que la Constitución o los Estatutos de Autonomía reconocen de la competencia de las Cortes Generales o de las Asambleas Legislativas de las Comunidades Autónomas.

2. Ninguna disposición administrativa podrá vulnerar los preceptos de otra de rango superior.

3. Las disposiciones administrativas se ajustarán al orden de jerarquía que establezcan las leyes.

Artículo 52. Publicidad e inderogabilidad singular.

1. Para que produzcan efectos jurídicos las disposiciones administrativas habrán de publicarse en el Diario Oficial que corresponda.

2. Las resoluciones administrativas de carácter particular no podrán vulnerar lo establecido en una disposición de carácter general, aunque aquéllas tengan igual o superior rango a éstas.

CAPÍTULO II

Requisitos de los actos administrativos

Artículo 53. Producción y contenido.

1. Los actos administrativos que dicten las Administraciones Públicas, bien de oficio o a instancia del interesado, se producirán por el órgano competente ajustándose al procedimiento establecido.

2. El contenido de los actos se ajustará a lo dispuesto por el ordenamiento jurídico y será determinado y adecuado a los fines de aquéllos.

Artículo 54. Motivación.

1. Serán motivados, con sucinta referencia de hechos y fundamentos de derecho:

a) Los actos que limiten derechos subjetivos o intereses legítimos.

b) Los que resuelvan procedimientos de revisión de oficio de disposiciones o actos administrativos, recursos administrativos, reclamaciones previas a la vía judicial y procedimientos de arbitraje.

c) Los que se separen del criterio seguido en actuaciones precedentes o del dictamen de órganos consultivos.

d) Los acuerdos de suspensión de actos, cualquiera que sea el motivo de ésta, así como la adopción de medidas provisionales previstas en los artículos 72 y 136 de esta Ley.

e) Los acuerdos de aplicación de la tramitación de urgencia o de ampliación de plazos.

f) Los que se dicten en el ejercicio de potestades discrecionales, así como los que deban serlo en virtud de disposición legal o reglamentaria expresa.

2. La motivación de los actos que pongan fin a los procedimientos selectivos y de concurrencia competitiva se realizará de conformidad con lo que dispongan las normas que regulen sus convocatorias, debiendo, en todo caso, quedar acreditados en el procedimiento los fundamentos de la resolución que se adopte.

✐ Artículo modificado por art. 1.15 de Ley 4/1999, de 13 enero.

Artículo 55. Forma.

1. Los actos administrativos se producirán por escrito a menos que su naturaleza exija o permita otra forma más adecuada de expresión y constancia.

2. En los casos en que los órganos administrativos ejerzan su competencia de forma verbal, la constancia escrita del acto, cuando sea necesaria, se efectuará y firmará por el titular del órgano inferior o funcionario que la reciba oralmente, expresando en la comunicación del mismo la autoridad de la que procede. Si se tratara de resoluciones, el titular de la competencia deberá autorizar una relación de las que haya dictado de forma verbal, con expresión de su contenido.

3. Cuando deba dictarse una serie de actos administrativos de la misma naturaleza, tales como nombramientos, concesiones o licencias, podrán refundirse en un único acto, acordado por el órgano competente, que especificará las personas u otras circunstancias que individualicen los efectos del acto para cada interesado.

CAPÍTULO III

Eficacia de los actos

Artículo 56. Ejecutividad.

Los actos de las Administraciones Públicas sujetos al Derecho administrativo serán ejecutivos con arreglo a lo dispuesto en esta Ley.

Artículo 57. Efectos.

1. Los actos de las Administraciones Públicas sujetos al Derecho Administrativo se presumirán válidos y producirán efectos desde la fecha en que se dicten, salvo que en ellos se disponga otra cosa.

2. La eficacia quedará demorada cuando así lo exija el contenido del acto o esté supeditada a su notificación, publicación o aprobación superior.

3. Excepcionalmente, podrá otorgarse eficacia retroactiva a los actos cuando se dicten en sustitución de actos anulados, y, asimismo, cuando produzcan efectos favorables al interesado, siempre que los supuestos de hecho necesarios existieran ya en la fecha a que se retrotraiga la eficacia del acto y ésta no lesione derechos o intereses legítimos de otras personas.

Artículo 58. Notificación.

1. Se notificarán a los interesados las resoluciones y actos administrativos que afecten a sus derechos e intereses, en los términos previstos en el artículo siguiente.

2. Toda notificación deberá ser cursada dentro del plazo de diez días a partir de la fecha en que el acto haya sido dictado, y deberá contener el texto íntegro de la resolución, con indicación de si es o no definitivo en la vía administrativa, la expresión de los recursos que procedan, órgano ante el que

hubieran de presentarse y plazo para interponerlos, sin perjuicio de que los interesados puedan ejercitar, en su caso, cualquier otro que estimen procedente.

3. Las notificaciones que conteniendo el texto íntegro del acto omitiesen alguno de los demás requisitos previstos en el apartado anterior surtirán efecto a partir de la fecha en que el interesado realice actuaciones que supongan el conocimiento del contenido y alcance de la resolución o acto objeto de la notificación o resolución, o interponga cualquier recurso que proceda.

4. Sin perjuicio de lo establecido en el apartado anterior, y a los solos efectos de entender cumplida la obligación de notificar dentro del plazo máximo de duración de los procedimientos, será suficiente la notificación que contenga cuando menos el texto íntegro de la resolución, así como el intento de notificación debidamente acreditado.

✐ Artículo modificado por art. 1.16 de Ley 4/1999, de 13 enero.

Artículo 59. Práctica de la notificación.

1. Las notificaciones se practicarán por cualquier medio que permita tener constancia de la recepción por el interesado o su representante, así como de la fecha, la identidad y el contenido del acto notificado.

La acreditación de la notificación efectuada se incorporará al expediente.

2. En los procedimientos iniciados a solicitud del interesado, la notificación se practicará en el lugar que éste haya señalado a tal efecto en la solicitud. Cuando ello no fuera posible, en cualquier lugar adecuado a tal fin, y por cualquier medio conforme a lo dispuesto en el apartado 1 de este artículo. Cuando la notificación se practique en el domicilio del interesado, de no hallarse presente éste en el momento de entregarse la notificación podrá hacerse cargo de la misma cualquier persona que se encuentre en el domicilio y haga constar su identidad. Si nadie pudiera hacerse cargo de la notificación, se hará constar esta circunstancia en el expediente, junto con el día y la hora en que se intentó la notificación, intento que se repetirá por una sola vez y en una hora distinta dentro de los tres días siguientes.

⇒ La STS 28 octubre 2004 (RJ 2004, 6594) fija como doctrina legal la expresión «en una hora distinta», determina la validez de cualquier notificación que guarde una diferencia de al menos sesenta minutos a la hora en que se practicó el primer intento de notificación.

3. Para que la notificación se practique utilizando medios telemáticos se requerirá que el interesado haya señalado dicho medio como preferente o consentido expresamente su utilización, identificando además la dirección electrónica correspondiente, que deberá cumplir con los requisitos reglamentariamente establecidos. En estos casos, la notificación se entenderá practicada a todos los efectos legales en el momento en que se produzca el acceso a su contenido en la dirección electrónica. Cuando, existiendo constancia de la recepción de la notificación en la dirección electrónica, transcurrieran diez días naturales sin que se acceda a su contenido, se entenderá que la notificación ha sido rechazada con los efectos previstos en el siguiente apartado, salvo que de oficio o a instancia del destinatario se compruebe la imposibilidad técnica o material del acceso.

✐ Ap. 3 derogado por disp. derog. única.1 de Ley 11/2007, de 22 junio.

4. Cuando el interesado o su representante rechace la notificación de una actuación administrativa, se hará constar en el expediente, especificándose las circunstancias del intento de notificación y se tendrá por efectuado el trámite siguiéndose el procedimiento.

✐ Ap. 4 renumerado por art. 68.2 de Ley 24/2001, de 27 diciembre. Su anterior numeración era ap. 3.

5. Cuando los interesados en un procedimiento sean desconocidos, se ignore el lugar de la notificación o el medio a que se refiere el punto 1 de este artículo, o bien, intentada la notificación, no se hubiese podido practicar, la notificación se hará por medio de anuncios en el tablón de edictos del Ayuntamiento en su último domicilio, en el «Boletín Oficial del Estado», de la Comunidad Autónoma o de la Provincia, según cuál sea la Administración de la que proceda el acto a notificar, y el ámbito territorial del órgano que lo dictó.

En el caso de que el último domicilio conocido radicara en un país extranjero, la notificación se efectuará mediante su publicación en el tablón de anuncios del Consulado o Sección Consular de la Embajada correspondiente.

Las Administraciones públicas podrán establecer otras formas de notificación complementarias a través de los restantes medios de difusión, que no excluirán la obligación de notificar conforme a los dos párrafos anteriores.

✐ Ap. 5 renumerado por art. 68.2 de Ley 24/2001, de 27 diciembre. Su anterior numeración era ap. 4.

6. La publicación, en los términos del artículo siguiente, sustituirá a la notificación surtiendo sus mismos efectos en los siguientes casos:

a) Cuando el acto tenga por destinatario a una pluralidad indeterminada de personas o cuando la Administración estime que la notificación efectuada a un solo interesado es insuficiente para garantizar la notificación a todos, siendo, en este último caso, adicional a la notificación efectuada.

b) Cuando se trata de actos integrantes de un procedimiento selectivo o de concurrencia competitiva de cualquier tipo. En este caso, la convocatoria del procedimiento deberá indicar el tablón de anuncios o medios de comunicación donde se efectuarán las sucesivas publicaciones, careciendo de validez las que se lleven a cabo en lugares distintos.

✐ Artículo modificado por art. 1.17 de Ley 4/1999, de 13 enero. Ap. 6 renumerado por art. 68.2 de Ley 24/2001, de 27 diciembre. Su anterior numeración era ap. 5.

Artículo 60. Publicación.

1. Los actos administrativos serán objeto de publicación cuando así lo establezcan las normas reguladoras de cada procedimiento o cuando lo aconsejen razones de interés público apreciadas por el órgano competente.

2. La publicación de un acto deberá contener los mismos elementos que el punto 2 del artículo 58 exige respecto de las notificaciones. Será también aplicable a la publicación lo establecido en el punto 3 del mismo artículo.

En los supuestos de publicaciones de actos que contengan elementos comunes, podrán publicarse de forma conjunta los aspectos coincidentes, especificándose solamente los aspectos individuales de cada acto.

Artículo 61. Indicación de notificaciones y publicaciones.

Si el órgano competente apreciase que la notificación por medio de anuncios o la publicación de un acto lesiona derechos o intereses legítimos, se limitará a publicar en el Diario Oficial que corresponda una somera indicación del contenido del acto y del lugar donde los interesados podrán comparecer, en el plazo que se establezca, para conocimiento del contenido íntegro del mencionado acto y constancia de tal conocimiento.

CAPÍTULO IV

Nulidad y anulabilidad

Artículo 62. Nulidad de pleno derecho.

1. Los actos de las Administraciones públicas son nulos de pleno derecho en los casos siguientes:

a) Los que lesionen los derechos y libertades susceptibles de amparo constitucional.

b) Los dictados por órgano manifiestamente incompetente por razón de la materia o del territorio.

c) Los que tengan un contenido imposible.

d) Los que sean constitutivos de infracción penal o se dicten como consecuencia de ésta.

e) Los dictados prescindiendo total y absolutamente del procedimiento legalmente establecido o de las normas que contienen las reglas esenciales para la formación de la voluntad de los órganos colegiados.

f) Los actos expresos o presuntos contrarios al ordenamiento jurídico por los que se adquieren facultades o derechos cuando se carezca de los requisitos esenciales para su adquisición.

g) Cualquier otro que se establezca expresamente en una disposición de rango legal.

2. También serán nulas de pleno derecho las disposiciones administrativas que vulneren la Constitución, las leyes u otras disposiciones administrativas de rango superior, las que regulen materias reservadas a la Ley, y las que establezcan la retroactividad de disposiciones sancionadoras no favorables o restrictivas de derechos individuales.

✐ Artículo modificado por art. 1.18 de Ley 4/1999, de 13 enero.

Artículo 63. Anulabilidad.

1. Son anulables los actos de la Administración que incurran en cualquier infracción del ordenamiento jurídico, incluso la desviación de poder.

2. No obstante, el defecto de forma sólo determinará la anulabilidad cuando el acto carezca de los requisitos formales indispensables para alcanzar su fin o dé lugar a la indefensión de los interesados.

3. La realización de actuaciones administrativas fuera del tiempo establecido para ellas sólo implicará la anulabilidad del acto cuando así lo imponga la naturaleza del término o plazo.

Artículo 64. Transmisibilidad.

1. La nulidad o anulabilidad de un acto no implicará la de los sucesivos en el procedimiento que sean independientes del primero.

2. La nulidad o anulabilidad en parte del acto administrativo no implicará la de las partes del mismo independientes de aquélla salvo que la parte viciada sea de tal importancia que sin ella el acto administrativo no hubiera sido dictado.

Artículo 65. Conversión de actos viciados.

Los actos nulos o anulables que, sin embargo, contengan los elementos constitutivos de otro distinto producirán los efectos de éste.

Artículo 66. Conservación de actos y trámites.

El órgano que declare la nulidad o anule las actuaciones dispondrá siempre la conservación de aquellos actos y trámites cuyo contenido se hubiera mantenido igual de no haberse cometido la infracción.

Artículo 67. Convalidación.

1. La Administración podrá convalidar los actos anulables, subsanando los vicios de que adolezcan.

2. El acto de convalidación producirá efecto desde su fecha, salvo lo dispuesto anteriormente para la retroactividad de los actos administrativos.

3. Si el vicio consistiera en incompetencia no determinante de nulidad, la convalidación podrá realizarse por el órgano competente cuando sea superior jerárquico del que dictó el acto viciado.

4. Si el vicio consistiese en la falta de alguna autorización, podrá ser convalidado el acto mediante el otorgamiento de la misma por el órgano competente.

TÍTULO VI

DE LAS DISPOSICIONES GENERALES SOBRE LOS PROCEDIMIENTOS ADMINISTRATIVOS

CAPÍTULO I

Iniciación del procedimiento

Artículo 68. Clases de iniciación.

Los procedimientos podrán iniciarse de oficio o a solicitud de persona interesada.

Artículo 69. Iniciación de oficio.

1. Los procedimientos se iniciarán de oficio por acuerdo del órgano competente, bien por propia iniciativa o como consecuencia de orden superior, a petición razonada de otros órganos o por denuncia.

2. Con anterioridad al acuerdo de iniciación, podrá el órgano competente abrir un período de información previa con el fin de conocer las circunstancias del caso concreto y la conveniencia o no de iniciar el procedimiento.

Artículo 70. Solicitudes de iniciación.

1. Las solicitudes que se formulen deberán contener:

a) Nombre y apellidos del interesado y, en su caso, de la persona que lo represente, así como la identificación del medio preferente o del lugar que se señale a efectos de notificaciones.

b) Hechos, razones y petición en que se concrete, con toda claridad, la solicitud.

c) Lugar y fecha.

d) Firma del solicitante o acreditación de la autenticidad de su voluntad expresada por cualquier medio.

e) Órgano, centro o unidad administrativa a la que se dirige.

2. Cuando las pretensiones correspondientes a una pluralidad de personas tengan un contenido y fundamento idéntico o sustancialmente similar, podrán ser formuladas en una única solicitud, salvo que las normas reguladoras de los procedimientos específicos dispongan otra cosa.

3. De las solicitudes, comunicaciones y escritos que presenten los interesados en las oficinas de

la Administración, podrán éstos exigir el correspondiente recibo que acredite la fecha de presentación, admitiéndose como tal una copia en la que figure la fecha de presentación anotada por la oficina.

4. Las Administraciones Públicas deberán establecer modelos y sistemas normalizados de solicitudes cuando se trate de procedimientos que impliquen la resolución numerosa de una serie de procedimientos. Los modelos mencionados estarán a disposición de los ciudadanos en las dependencias administrativas.

Los solicitantes podrán acompañar los elementos que estimen convenientes para precisar o completar los datos del modelo, los cuales deberán ser admitidos y tenidos en cuenta por el órgano al que se dirijan.

Artículo 71. Subsanación y mejora de la solicitud.

1. Si la solicitud de iniciación no reúne los requisitos que señala el artículo anterior y los exigidos, en su caso, por la legislación específica aplicable, se requerirá al interesado para que, en un plazo de diez días, subsane la falta o acompañe los documentos preceptivos, con indicación de que, si así no lo hiciera, se le tendrá por desistido de su petición, previa resolución que deberá ser dictada en los términos previstos en el artículo 42.

2. Siempre que no se trate de procedimientos selectivos o de concurrencia competitiva, este plazo podrá ser ampliado prudencialmente, hasta cinco días, a petición del interesado o a iniciativa del órgano, cuando la aportación de los documentos requeridos presente dificultades especiales.

3. En los procedimientos iniciados a solicitud de los interesados, el órgano competente podrá recabar del solicitante la modificación o mejora voluntarias de los términos de aquélla. De ello se levantará acta sucinta, que se incorporará al procedimiento.

✐ Artículo modificado por art. 1.19 de Ley 4/1999, de 13 enero.

Artículo 72. Medidas provisionales.

1. Iniciado el procedimiento, el órgano administrativo competente para resolverlo, podrá adoptar, de oficio o a instancia de parte, las medidas provisionales que estime oportunas para asegurar la eficacia de la resolución que pudiera recaer, si existiesen elementos de juicio suficiente para ello.

2. Antes de la iniciación del procedimiento administrativo, el órgano competente, de oficio o a instancia de parte, en los casos de urgencia y para la protección provisional de los intereses implicados, podrá adoptar las medidas correspondientes en los supuestos previstos expresamente por una norma con rango de Ley. Las medidas provisionales deberán ser confirmadas, modificadas o levantadas en el acuerdo de iniciación del procedimiento, que deberá efectuarse dentro de los quince días siguientes a su adopción, el cual podrá ser objeto del recurso que proceda.

En todo caso, dichas medidas quedarán sin efecto si no se inicia el procedimiento en dicho plazo o cuando el acuerdo de iniciación no contenga un pronunciamiento expreso acerca de las mismas.

3. No se podrán adoptar medidas provisionales que puedan causar perjuicio de difícil o imposible reparación a los interesados o que impliquen violación de derechos amparados por las leyes.

4. Las medidas provisionales podrán ser alzadas o modificadas durante la tramitación del procedimiento, de oficio o a instancia de parte, en virtud de circunstancias sobrevenidas o que no pudieron ser tenidas en cuenta en el momento de su adopción.

En todo caso, se extinguirán con la eficacia de la resolución administrativa que ponga fin al procedimiento correspondiente.

✐ Artículo modificado por art. 1.20 de Ley 4/1999, de 13 enero.

Artículo 73. Acumulación.

El órgano administrativo que inicie o tramite un procedimiento, cualquiera que haya sido la forma de su iniciación, podrá disponer su acumulación a otros con los que guarde identidad sustancial o íntima conexión.

Contra el acuerdo de acumulación no procederá recurso alguno.

CAPÍTULO II

Ordenación del procedimiento

Artículo 74. Impulso.

1. El procedimiento, sometido al criterio de celeridad, se impulsará de oficio en todos sus trámites.

2. En el despacho de los expedientes se guardará el orden riguroso de incoación en asuntos de

homogénea naturaleza, salvo que por el titular de la unidad administrativa se dé orden motivada en contrario, de la que quede constancia.

El incumplimiento de lo dispuesto en el párrafo anterior dará lugar a la exigencia de responsabilidad disciplinaria del infractor o, en su caso, será causa de remoción del puesto de trabajo.

Artículo 75. Celeridad.

1. Se acordarán en un solo acto todos los trámites que, por su naturaleza, admitan una impulsión simultánea y no sea obligado su cumplimiento sucesivo.

2. Al solicitar los trámites que deban ser cumplidos por otros órganos, deberá consignarse en la comunicación cursada el plazo legal establecido al efecto.

Artículo 76. Cumplimiento de trámites.

1. Los trámites que deban ser cumplimentados por los interesados deberán realizarse en el plazo de diez días a partir de la notificación del correspondiente acto, salvo en el caso de que en la norma correspondiente se fije plazo distinto.

2. Cuando en cualquier momento se considere que alguno de los actos de los interesados no reúne los requisitos necesarios, la Administración lo pondrá en conocimiento de su autor, concediéndole un plazo de diez días para cumplimentarlo.

3. A los interesados que no cumplan lo dispuesto en los apartados anteriores, se les podrá declarar decaídos en su derecho al trámite correspondiente; sin embargo, se admitirá la actuación del interesado y producirá sus efectos legales, si se produjera antes o dentro del día que se notifique la resolución en la que se tenga por transcurrido el plazo.

Artículo 77. Cuestiones incidentales.

Las cuestiones incidentales que se susciten en el procedimiento, incluso las que se refieran a la nulidad de actuaciones, no suspenderán la tramitación del mismo, salvo la recusación.

CAPÍTULO III

Instrucción del procedimiento

Sección 1ª Disposiciones generales

Artículo 78. Actos de instrucción.

1. Los actos de instrucción necesarios para la determinación, conocimiento y comprobación de los datos en virtud de los cuales deba pronunciarse la resolución, se realizarán de oficio por el órgano que tramite el procedimiento, sin perjuicio del derecho de los interesados a proponer aquellas actuaciones que requieran su intervención o constituyan trámites legal o reglamentariamente establecidos.

2. Los resultados de los sondeos y encuestas de opinión que se incorporen a la instrucción de un procedimiento deberán reunir las garantías legalmente establecidas para estas técnicas de información así como la identificación técnica del procedimiento seguido para la obtención de estos resultados.

Artículo 79. Alegaciones.

1. Los interesados podrán, en cualquier momento del procedimiento anterior al trámite de audiencia, aducir alegaciones y aportar documentos u otros elementos de juicio.

Unos y otros serán tenidos en cuenta por el órgano competente al redactar la correspondiente propuesta de resolución.

2. En todo momento podrán los interesados alegar los defectos de tramitación y, en especial, los que supongan paralización, infracción de los plazos preceptivamente señalados o la omisión de trámites que pueden ser subsanados antes de la resolución definitiva del asunto. Dichas alegaciones podrán dar lugar, si hubiere razones para ello, a la exigencia de la correspondiente responsabilidad disciplinaria.

Sección 2ª Prueba

Artículo 80. Medios y período de prueba.

1. Los hechos relevantes para la decisión de un procedimiento podrán acreditarse por cualquier medio de prueba admisible en Derecho.

2. Cuando la Administración no tenga por ciertos los hechos alegados por los interesados o la naturaleza del procedimiento lo exija, el instructor del mismo acordará la apertura de un período de

prueba por un plazo no superior a treinta días ni inferior a diez, a fin de que puedan practicarse cuantas juzgue pertinentes.

3. El instructor del procedimiento sólo podrá rechazar las pruebas propuestas por los interesados cuando sean manifiestamente improcedentes o innecesarias, mediante resolución motivada.

Artículo 81. Práctica de prueba.

1. La Administración comunicará a los interesados, con antelación suficiente, el inicio de las actuaciones necesarias para la realización de las pruebas que hayan sido admitidas.

2. En la notificación se consignará el lugar, fecha y hora en que se practicará la prueba, con la advertencia, en su caso, de que el interesado puede nombrar técnicos para que le asistan.

3. En los casos en que, a petición del interesado, deban efectuarse pruebas cuya realización implique gastos que no deba soportar la Administración, ésta podrá exigir el anticipo de los mismos, a reserva de la liquidación definitiva, una vez practicada la prueba. La liquidación de los gastos se practicará uniendo los comprobantes que acrediten la realidad y cuantía de los mismos.

Sección 3ª Informes

Artículo 82. Petición.

1. A efectos de la resolución del procedimiento, se solicitarán aquellos informes que sean preceptivos por disposiciones legales, y los que se juzguen necesarios para resolver, citándose el precepto que los exija o fundamentando, en su caso, la conveniencia de reclamarlos.

2. En la petición de informe se concretará el extremo o extremos acerca de los que se solicita.

Artículo 83. Evacuación.

1. Salvo disposición expresa en contrario, los informes serán facultativos y no vinculantes.

2. Los informes serán evacuados en el plazo de diez días, salvo que una disposición o el cumplimiento del resto de los plazos del procedimiento permita o exija otro plazo mayor o menor.

3. De no emitirse el informe en el plazo señalado, y sin perjuicio de la responsabilidad en que incurra el responsable de la demora, se podrán proseguir las actuaciones cualquiera que sea el carácter del informe solicitado, excepto en los supuestos de informes preceptivos que sean determinantes para la resolución del procedimiento, en cuyo caso se podrá interrumpir el plazo de los trámites sucesivos.

4. Si el informe debiera ser emitido por una Administración Pública distinta de la que tramita el procedimiento en orden a expresar el punto de vista correspondiente a sus competencias respectivas, y transcurriera el plazo sin que aquél se hubiera evacuado, se podrán proseguir las actuaciones.

El informe emitido fuera de plazo podrá no ser tenido en cuenta al adoptar la correspondiente resolución.

Sección 4ª Participación de los interesados

Artículo 84. Trámite de audiencia.

1. Instruidos los procedimientos, e inmediatamente antes de redactar la propuesta de resolución, se pondrán de manifiesto a los interesados o, en su caso, a sus representantes, salvo lo que afecte a las informaciones y datos a que se refiere el artículo 37.5.

2. Los interesados, en un plazo no inferior a diez días ni superior a quince, podrán alegar y presentar los documentos y justificaciones que estimen pertinentes.

3. Si antes del vencimiento del plazo los interesados manifiestan su decisión de no efectuar alegaciones ni aportar nuevos documentos o justificaciones, se tendrá por realizado el trámite.

4. Se podrá prescindir del trámite de audiencia cuando no figuren en el procedimiento ni sean tenidos en cuenta en la resolución otros hechos ni otras alegaciones y pruebas que las aducidas por el interesado.

Artículo 85. Actuación de los interesados.

1. Los actos de instrucción que requieran la intervención de los interesados habrán de practicarse en la forma que resulte más cómoda para ellos y sea compatible, en la medida de lo posible, con sus obligaciones laborales o profesionales.

2. Los interesados podrán, en todo caso, actuar asistidos de asesor cuando lo consideren conveniente en defensa de sus intereses.

3. En cualquier caso, el órgano instructor adoptará las medidas necesarias para lograr el pleno respeto a los principios de contradicción y de igualdad de los interesados en el procedimiento.

Artículo 86. Información pública.

1. El órgano al que corresponda la resolución del procedimiento, cuando la naturaleza de éste lo requiera, podrá acordar un período de información pública.

2. A tal efecto, se anunciará en el «Boletín Oficial del Estado», de la Comunidad Autónoma, o en el de la Provincia respectiva, a fin de que cualquier persona física o jurídica pueda examinar el procedimiento, o la parte del mismo que se acuerde.

El anuncio señalará el lugar de exhibición y determinará el plazo para formular alegaciones, que en ningún caso podrá ser inferior a veinte días.

3. La incomparecencia en este trámite no impedirá a los interesados interponer los recursos procedentes contra la resolución definitiva del procedimiento.

La comparecencia en el trámite de información pública no otorga, por sí misma, la condición de interesado. No obstante, quienes presenten alegaciones u observaciones en este trámite tienen derecho a obtener de la Administración una respuesta razonada, que podrá ser común para todas aquellas alegaciones que planteen cuestiones sustancialmente iguales.

4. Conforme a lo dispuesto en las leyes, las Administraciones Públicas podrán establecer otras formas, medios y cauces de participación de los ciudadanos, directamente o a través de las organizaciones y asociaciones reconocidas por la ley en el procedimiento de elaboración de las disposiciones y actos administrativos.

CAPÍTULO IV

Finalización del procedimiento

Sección 1ª Disposiciones generales

Artículo 87. Terminación.

1. Pondrán fin al procedimiento la resolución, el desistimiento, la renuncia al derecho en que se funde la solicitud, cuando tal renuncia no esté prohibida por el Ordenamiento Jurídico, y la declaración de caducidad.

2. También producirá la terminación del procedimiento la imposibilidad material de continuarlo por causas sobrevenidas. La resolución que se dicte deberá ser motivada en todo caso.

Artículo 88. Terminación convencional.

1. Las Administraciones Públicas podrán celebrar acuerdos, pactos, convenios o contratos con personas tanto de Derecho público como privado, siempre que no sean contrarios al Ordenamiento Jurídico ni versen sobre materias no susceptibles de transacción y tengan por objeto satisfacer el interés público que tienen encomendado, con el alcance, efectos y régimen jurídico específico que en cada caso prevea la disposición que lo regule, pudiendo tales actos tener la consideración de finalizadores de los procedimientos administrativos o insertarse en los mismos con carácter previo, vinculante o no, a la resolución que les ponga fin.

2. Los citados instrumentos deberán establecer como contenido mínimo la identificación de las partes intervinientes, el ámbito personal, funcional y territorial, y el plazo de vigencia, debiendo publicarse o no según su naturaleza y las personas a las que estuvieran destinados.

3. Requerirán en todo caso la aprobación expresa del Consejo de Ministros, los acuerdos que versen sobre materias de la competencia directa de dicho órgano.

4. Los acuerdos que se suscriban no supondrán alteración de las competencias atribuidas a los órganos administrativos ni de las responsabilidades que correspondan a las autoridades y funcionarios relativas al funcionamiento de los servicios públicos.

Sección 2ª Resolución

Artículo 89. Contenido.

1. La resolución que ponga fin al procedimiento decidirá todas las cuestiones planteadas por los interesados y aquellas otras derivadas del mismo.

Cuando se trate de cuestiones conexas que no hubieran sido planteadas por los interesados, el órgano competente podrá pronunciarse sobre las mismas, poniéndolo antes de manifiesto a aquéllos

por un plazo no superior a quince días, para que formulen las alegaciones que estimen pertinentes y aporten, en su caso, los medios de prueba.

2. En los procedimientos tramitados a solicitud del interesado, la resolución será congruente con las peticiones formuladas por éste, sin que en ningún caso pueda agravar su situación inicial y sin perjuicio de la potestad de la Administración de incoar de oficio un nuevo procedimiento, si procede.

3. Las resoluciones contendrán la decisión, que será motivada en los casos a que se refiere el artículo 54. Expresarán, además, los recursos que contra la misma procedan, órgano administrativo o judicial ante el que hubieran de presentarse y plazo para interponerlos, sin perjuicio de que los interesados puedan ejercitar cualquier otro que estimen oportuno.

4. En ningún caso podrá la Administración abstenerse de resolver so pretexto de silencio, oscuridad o insuficiencia de los preceptos legales aplicables al caso, aunque podrá resolver la inadmisión de las solicitudes de reconocimiento de derechos no previstos en el Ordenamiento Jurídico o manifiestamente carentes de fundamento, sin perjuicio del derecho de petición previsto por el artículo 29 de la Constitución.

5. La aceptación de informes o dictámenes servirá de motivación a la resolución cuando se incorporen al texto de la misma.

Sección 3ª Desistimiento y renuncia

Artículo 90. Ejercicio.

1. Todo interesado podrá desistir de su solicitud o, cuando ello no esté prohibido por el Ordenamiento Jurídico, renunciar a sus derechos.

2. Si el escrito de iniciación se hubiera formulado por dos o más interesados, el desistimiento o la renuncia sólo afectará a aquellos que la hubiesen formulado.

Artículo 91. Medios y efectos.

1. Tanto el desistimiento como la renuncia podrán hacerse por cualquier medio que permita su constancia.

2. La Administración aceptará de plano el desistimiento o la renuncia, y declarará concluso el procedimiento salvo que, habiéndose personado en el mismo terceros interesados, instasen éstos su continuación en el plazo de diez días desde que fueron notificados del desistimiento.

3. Si la cuestión suscitada por la incoación del procedimiento entrañase interés general o fuera conveniente sustanciarla para su definición y esclarecimiento, la Administración podrá limitar los efectos del desistimiento o la renuncia al interesado y seguirá el procedimiento.

Sección 4ª Caducidad

Artículo 92. Requisitos y efectos.

1. En los procedimientos iniciados a solicitud del interesado, cuando se produzca su paralización por causa imputable al mismo, la Administración le advertirá que, transcurridos tres meses, se producirá la caducidad del mismo. Consumido este plazo sin que el particular requerido realice las actividades necesarias para reanudar la tramitación, la Administración acordará el archivo de las actuaciones, notificándoselo al interesado. Contra la resolución que declare la caducidad procederán los recursos pertinentes.

2. No podrá acordarse la caducidad por la simple inactividad del interesado en la cumplimentación de trámites, siempre que no sean indispensables para dictar resolución. Dicha inactividad no tendrá otro efecto que la pérdida de su derecho al referido trámite.

3. La caducidad no producirá por sí sola la prescripción de las acciones del particular o de la Administración, pero los procedimientos caducados no interrumpirán el plazo de prescripción.

4. Podrá no ser aplicable la caducidad en el supuesto de que la cuestión suscitada afecte al interés general, o fuera conveniente sustanciarla para su definición y esclarecimiento.

CAPÍTULO V

Ejecución

Artículo 93. Título.

1. Las Administraciones Públicas no iniciarán ninguna actuación material de ejecución de resolu-

ciones que limite derechos de los particulares sin que previamente haya sido adoptada la resolución que le sirva de fundamento jurídico.

2. El órgano que ordene un acto de ejecución material de resoluciones estará obligado a notificar al particular interesado la resolución que autorice la actuación administrativa.

Artículo 94. Ejecutoriedad.

Los actos de las Administraciones Públicas sujetos al Derecho Administrativo serán inmediatamente ejecutivos, salvo lo previsto en los artículos 111 y 138, y en aquellos casos en que una disposición establezca lo contrario o necesiten aprobación o autorización superior.

Artículo 95. Ejecución forzosa.

Las Administraciones Públicas, a través de sus órganos competentes en cada caso, podrán proceder, previo apercibimiento, a la ejecución forzosa de los actos administrativos, salvo en los supuestos en que se suspenda la ejecución de acuerdo con la ley, o cuando la Constitución o la ley exijan la intervención de los Tribunales.

Artículo 96. Medios de ejecución forzosa.

1. La ejecución forzosa por las Administraciones Públicas se efectuará, respetando siempre el principio de proporcionalidad, por los siguientes medios:

a) Apremio sobre el patrimonio.

b) Ejecución subsidiaria.

c) Multa coercitiva.

d) Compulsión sobre las personas.

2. Si fueran varios los medios de ejecución admisibles se elegirá el menos restrictivo de la libertad individual.

3. Si fuese necesario entrar en el domicilio del afectado, las Administraciones Públicas deberán obtener el consentimiento del mismo o, en su defecto, la oportuna autorización judicial.

Artículo 97. Apremio sobre el patrimonio.

1. Si en virtud de acto administrativo hubiera de satisfacerse cantidad líquida se seguirá el procedimiento previsto en las normas reguladoras del procedimiento recaudatorio en vía ejecutiva.

2. En cualquier caso no podrá imponerse a los administrados una obligación pecuniaria que no estuviese establecida con arreglo a una norma de rango legal.

Artículo 98. Ejecución subsidiaria.

1. Habrá lugar a la ejecución subsidiaria cuando se trate de actos que por no ser personalísimos puedan ser realizados por sujeto distinto del obligado.

2. En este caso, las Administraciones Públicas realizarán el acto, por sí o a través de las personas que determinen, a costa del obligado.

3. El importe de los gastos, daños y perjuicios se exigirá conforme a lo dispuesto en el artículo anterior.

4. Dicho importe podrá liquidarse de forma provisional y realizarse antes de la ejecución, a reserva de la liquidación definitiva.

Artículo 99. Multa coercitiva.

1. Cuando así lo autoricen las leyes, y en la forma y cuantía que éstas determinen, las Administraciones Públicas pueden, para la ejecución de determinados actos, imponer multas coercitivas, reiteradas por lapsos de tiempo que sean suficientes para cumplir lo ordenado, en los siguientes supuestos:

a) Actos personalísimos en que no proceda la compulsión directa sobre la persona del obligado.

b) Actos en que, procediendo la compulsión, la Administración no la estimara conveniente.

c) Actos cuya ejecución pueda el obligado encargar a otra persona.

2. La multa coercitiva es independiente de las sanciones que puedan imponerse con tal carácter y compatible con ellas.

Artículo 100. Compulsión sobre las personas.

1. Los actos administrativos que impongan una obligación personalísima de no hacer o soportar podrán ser ejecutados por compulsión directa sobre las personas en los casos en que la ley expresa-

mente lo autorice, y dentro siempre del respeto debido a su dignidad y a los derechos reconocidos en la Constitución.

2. Si, tratándose de obligaciones personalísimas de hacer, no se realizase la prestación, el obligado deberá resarcir los daños y perjuicios, a cuya liquidación y cobro se procederá en vía administrativa.

Artículo 101. Prohibición de interdictos.

No se admitirán a trámite interdictos contra las actuaciones de los órganos administrativos realizadas en materia de su competencia y de acuerdo con el procedimiento legalmente establecido.

TÍTULO VII

DE LA REVISIÓN DE LOS ACTOS EN VÍA ADMINISTRATIVA

CAPÍTULO I

Revisión de oficio

Artículo 102. Revisión de disposiciones y actos nulos.

1. Las Administraciones públicas, en cualquier momento, por iniciativa propia o a solicitud de interesado, y previo dictamen favorable del Consejo de Estado u órgano consultivo equivalente de la Comunidad Autónoma, si lo hubiere, declararán de oficio la nulidad de los actos administrativos que hayan puesto fin a la vía administrativa o que no hayan sido recurridos en plazo, en los supuestos previstos en el artículo 62.1.

2. Asimismo, en cualquier momento, las Administraciones públicas de oficio, y previo dictamen favorable del Consejo de Estado u órgano consultivo equivalente de la Comunidad Autónoma si lo hubiere, podrán declarar la nulidad de las disposiciones administrativas en los supuestos previstos en el artículo 62.2.

3. El órgano competente para la revisión de oficio podrá acordar motivadamente la inadmisión a trámite de las solicitudes formuladas por los interesados, sin necesidad de recabar dictamen del Consejo de Estado u órgano consultivo de la Comunidad Autónoma, cuando las mismas no se basen en alguna de las causas de nulidad del artículo 62 o carezcan manifiestamente de fundamento, así como en el supuesto de que se hubieran desestimado en cuanto al fondo otras solicitudes sustancialmente iguales.

4. Las Administraciones públicas, al declarar la nulidad de una disposición o acto, podrán establecer, en la misma resolución, las indemnizaciones que proceda reconocer a los interesados, si se dan las circunstancias previstas en los artículos 139.2 y 141.1 de esta Ley; sin perjuicio de que, tratándose de una disposición, subsistan los actos firmes dictados en aplicación de la misma.

5. Cuando el procedimiento se hubiera iniciado de oficio, el transcurso del plazo de tres meses desde su inicio sin dictarse resolución producirá la caducidad del mismo. Si el procedimiento se hubiera iniciado a solicitud de interesado, se podrá entender la misma desestimada por silencio administrativo.

✐ Artículo modificado por art. 1.21 de Ley 4/1999, de 13 enero.

Artículo 103. Declaración de lesividad de actos anulables.

1. Las Administraciones públicas podrán declarar lesivos para el interés público los actos favorables para los interesados que sean anulables conforme a lo dispuesto en el artículo 63 de esta Ley, a fin de proceder a su ulterior impugnación ante el orden jurisdiccional contencioso-administrativo.

2. La declaración de lesividad no podrá adoptarse una vez transcurridos cuatro años desde que se dictó el acto administrativo y exigirá la previa audiencia de cuantos aparezcan como interesados en el mismo, en los términos establecidos por el artículo 84 de esta Ley.

3. Transcurrido el plazo de seis meses desde la iniciación del procedimiento sin que se hubiera declarado la lesividad se producirá la caducidad del mismo.

✐ Ap. 3 modificado por art. 81 de Ley 62/2003, de 30 diciembre.

4. Si el acto proviniera de la Administración General del Estado o de las Comunidades Autónomas, la declaración de lesividad se adoptará por el órgano de cada Administración competente en la materia.

5. Si el acto proviniera de las entidades que integran la Administración Local, la declaración de

lesividad se adoptará por el Pleno de la Corporación o, en defecto de éste, por el órgano colegiado superior de la entidad.

✐ Artículo modificado por art. 1.22 de Ley 4/1999, de 13 enero.

Artículo 104. Suspensión.

Iniciado el procedimiento de revisión de oficio, el órgano competente para resolver podrá suspender la ejecución del acto, cuando ésta pudiera causar perjuicios de imposible o difícil reparación.

Artículo 105. Revocación de actos y rectificación de errores.

1. Las Administraciones públicas podrán revocar en cualquier momento sus actos de gravamen o desfavorables, siempre que tal revocación no constituya dispensa o exención no permitida por las leyes, o sea contraria al principio de igualdad, al interés público o al ordenamiento jurídico.

2. Las Administraciones públicas podrán, asimismo, rectificar en cualquier momento, de oficio o a instancia de los interesados, los errores materiales, de hecho o aritméticos existentes en sus actos.

✐ Artículo modificado por art. 1.23 de Ley 4/1999, de 13 enero.

Artículo 106. Límites de la revisión.

Las facultades de revisión no podrán ser ejercitadas cuando por prescripción de acciones, por el tiempo transcurrido o por otras circunstancias, su ejercicio resulte contrario a la equidad, a la buena fe, al derecho de los particulares o a las leyes.

CAPÍTULO II

Recursos administrativos

Sección 1ª Principios generales

Artículo 107. Objeto y clases.

1. Contra las resoluciones y los actos de trámite, si estos últimos deciden directa o indirectamente el fondo del asunto, determinan la imposibilidad de continuar el procedimiento, producen indefensión o perjuicio irreparable a derechos e intereses legítimos, podrán interponerse por los interesados los recursos de alzada y potestativo de reposición, que cabrá fundar en cualquiera de los motivos de nulidad o anulabilidad previstos en los artículos 62 y 63 de esta Ley.

La oposición a los restantes actos de trámite podrá alegarse por los interesados para su consideración en la resolución que ponga fin al procedimiento.

2. Las leyes podrán sustituir el recurso de alzada, en supuestos o ámbitos sectoriales determinados, y cuando la especificidad de la materia así lo justifique, por otros procedimientos de impugnación, reclamación, conciliación, mediación y arbitraje, ante órganos colegiados o Comisiones específicas no sometidas a instrucciones jerárquicas, con respeto a los principios, garantías y plazos que la presente Ley reconoce a los ciudadanos y a los interesados en todo procedimiento administrativo.

En las mismas condiciones, el recurso de reposición podrá ser sustituido por los procedimientos a que se refiere el párrafo anterior, respetando su carácter potestativo para el interesado. La aplicación de estos procedimientos en el ámbito de la Administración Local no podrá suponer el desconocimiento de las facultades resolutorias reconocidas a los órganos representativos electos establecidos por la Ley.

3. Contra las disposiciones administrativas de carácter general no cabrá recurso en vía administrativa.

Los recursos contra un acto administrativo que se funden únicamente en la nulidad de alguna disposición administrativa de carácter general podrán interponerse directamente ante el órgano que dictó dicha disposición.

4. Las reclamaciones económico-administrativas se ajustarán a los procedimientos establecidos por su legislación específica.

✐ Artículo modificado por art. 1.24 de Ley 4/1999, de 13 enero.

Artículo 108. Recurso extraordinario de revisión.

Contra los actos firmes en vía administrativa, sólo procederá el recurso extraordinario de revisión cuando concurra alguna de las circunstancias previstas en el artículo 118.1.

✐ Artículo modificado por art. 1.25 de Ley 4/1999, de 13 enero.

Artículo 109. Fin de la vía administrativa.

Ponen fin a la vía administrativa:

a) Las resoluciones de los recursos de alzada.

b) Las resoluciones de los procedimientos de impugnación a que se refiere el artículo 107.2.

c) Las resoluciones de los órganos administrativos que carezcan de superior jerárquico, salvo que una Ley establezca lo contrario.

d) Las demás resoluciones de órganos administrativos cuando una disposición legal o reglamentaria así lo establezca.

e) Los acuerdos, pactos, convenios o contratos que tengan la consideración de finalizadores del procedimiento.

✐ Artículo modificado por art. 1.26 de Ley 4/1999, de 13 enero.

Artículo 110. Interposición de recurso.

1. La interposición del recurso deberá expresar:

a) El nombre y apellidos del recurrente, así como la identificación personal del mismo.

b) El acto que se recurre y la razón de su impugnación.

c) Lugar, fecha, firma del recurrente, identificación del medio y, en su caso, del lugar que se señale a efectos de notificaciones.

d) Órgano, centro o unidad administrativa al que se dirige.

e) Las demás particularidades exigidas, en su caso, por las disposiciones específicas.

2. El error en la calificación del recurso por parte del recurrente no será obstáculo para su tramitación, siempre que se deduzca su verdadero carácter.

3. Los vicios y defectos que hagan anulable un acto no podrán ser alegados por quienes los hubieren causado.

✐ Artículo modificado por art. 1.27 de Ley 4/1999, de 13 enero.

Artículo 111. Suspensión de la ejecución.

1. La interposición de cualquier recurso, excepto en los casos en que una disposición establezca lo contrario, no suspenderá la ejecución del acto impugnado.

2. No obstante lo dispuesto en el apartado anterior, el órgano a quien competa resolver el recurso, previa ponderación, suficientemente razonada, entre el perjuicio que causaría al interés público o a terceros la suspensión y el perjuicio que se causa al recurrente como consecuencia de la eficacia inmediata del acto recurrido, podrá suspender, de oficio o a solicitud del recurrente, la ejecución del acto impugnado cuando concurran alguna de las siguientes circunstancias:

a) Que la ejecución pudiera causar perjuicios de imposible o difícil reparación.

b) Que la impugnación se fundamente en alguna de las causas de nulidad de pleno derecho previstas en el artículo 62.1 de esta Ley.

3. La ejecución del acto impugnado se entenderá suspendida si transcurridos treinta días desde que la solicitud de suspensión haya tenido entrada en el registro del órgano competente para decidir sobre la misma, éste no ha dictado resolución expresa al respecto. En estos casos no será de aplicación lo establecido en el artículo 42.4, segundo párrafo, de esta Ley.

4. Al dictar el acuerdo de suspensión podrán adoptarse las medidas cautelares que sean necesarias para asegurar la protección del interés público o de terceros y la eficacia de la resolución o el acto impugnado.

Cuando de la suspensión puedan derivarse perjuicios de cualquier naturaleza, aquélla sólo producirá efectos previa prestación de caución o garantía suficiente para responder de ellos, en los términos establecidos reglamentariamente.

La suspensión podrá prolongarse después de agotada la vía administrativa cuando exista medida cautelar y los efectos de ésta se extiendan a la vía contencioso-administrativa. Si el interesado interpusiera recurso contencioso-administrativo, solicitando la suspensión del acto objeto del proceso, se mantendrá la suspensión hasta que se produzca el correspondiente pronunciamiento judicial sobre la solicitud.

5. Cuando el recurso tenga por objeto la impugnación de un acto administrativo que afecte a una pluralidad indeterminada de personas, la suspensión de su eficacia habrá de ser publicada en el periódico oficial en que aquél se insertó.

✐ Artículo modificado por art. 1.28 de Ley 4/1999, de 13 enero.

Artículo 112. Audiencia de los interesados.

1. Cuando hayan de tenerse en cuenta nuevos hechos o documentos no recogidos en el expediente originario, se pondrán de manifiesto a los interesados para que, en un plazo no inferior a diez días ni superior a quince, formulen las alegaciones y presenten los documentos y justificantes que estimen procedentes.

No se tendrán en cuenta en la resolución de los recursos, hechos, documentos o alegaciones del recurrente, cuando habiendo podido aportarlos en el trámite de alegaciones no lo haya hecho.

2. Si hubiera otros interesados se les dará, en todo caso, traslado del recurso para que en el plazo antes citado, aleguen cuanto estimen procedente.

3. El recurso, los informes y las propuestas no tienen el carácter de documentos nuevos a los efectos de este artículo. Tampoco lo tendrán los que los interesados hayan aportado al expediente antes de recaer la resolución impugnada.

Artículo 113. Resolución.

1. La resolución del recurso estimará en todo o en parte o desestimará las pretensiones formuladas en el mismo o declarará su inadmisión.

2. Cuando existiendo vicio de forma no se estime procedente resolver sobre el fondo se ordenará la retroacción del procedimiento al momento en el que el vicio fue cometido salvo lo dispuesto en el artículo 67.

3. El órgano que resuelva el recurso decidirá cuantas cuestiones, tanto de forma como de fondo, plantee el procedimiento, hayan sido o no alegadas por los interesados. En este último caso se les oirá previamente. No obstante, la resolución será congruente con las peticiones formuladas por el recurrente, sin que en ningún caso pueda agravarse su situación inicial.

Sección 2ª Recurso de alzada

✐ Sección reestructurada y modificada por art. 3.1 de Ley 4/1999, de 13 enero.

Artículo 114. Objeto.

1. Las resoluciones y actos a que se refiere el artículo 107.1, cuando no pongan fin a la vía administrativa, podrán ser recurridos en alzada ante el órgano superior jerárquico del que los dictó. A estos efectos, los Tribunales y órganos de selección del personal al servicio de las administraciones públicas y cualesquiera otros que, en el seno de éstas, actúen con autonomía funcional, se considerarán dependientes del órgano al que estén adscritos o, en su defecto, del que haya nombrado al presidente de los mismos.

2. El recurso podrá interponerse ante el órgano que dictó el acto que se impugna o ante el competente para resolverlo.

Si el recurso se hubiera interpuesto ante el órgano que dictó el acto impugnado, éste deberá remitirlo al competente en el plazo de diez días, con su informe y con una copia completa y ordenada del expediente.

El titular del órgano que dictó el acto recurrido será responsable directo del cumplimiento de lo previsto en el párrafo anterior.

✐ Artículo modificado por art. 1.29 de Ley 4/1999, de 13 enero.

Artículo 115. Plazos.

1. El plazo para la interposición del recurso de alzada será de un mes, si el acto fuera expreso.

Si no lo fuera, el plazo será de tres meses y se contará, para solicitante y otros posibles interesados, a partir del día siguiente a aquel en que, de acuerdo con su normativa específica, se produzcan los efectos del silencio administrativo.

Transcurridos dichos plazos sin haberse interpuesto el recurso, la resolución será firme a todos los efectos.

2. El plazo máximo para dictar y notificar la resolución será de tres meses. Transcurrido este plazo sin que recaiga resolución, se podrá entender desestimado el recurso, salvo en el supuesto previsto en el artículo 43.2, segundo párrafo.

3. Contra la resolución de un recurso de alzada no cabrá ningún otro recurso administrativo, salvo el recurso extraordinario de revisión, en los casos establecidos en el artículo 118.1.

✐ Artículo modificado por art. 1.30 de Ley 4/1999, de 13 enero.

Sección 3ª Recurso potestativo de reposición

✐ Sección reestructurada y modificada por art. 3.2 de Ley 4/1999, de 13 enero.

Artículo 116. Objeto y naturaleza.

1. Los actos administrativos que pongan fin a la vía administrativa podrán ser recurridos potestativamente en reposición ante el mismo órgano que los hubiera dictado o ser impugnados directamente ante el orden jurisdiccional contencioso-administrativo.

2. No se podrá interponer recurso contencioso-administrativo hasta que sea resuelto expresamente o se haya producido la desestimación presunta del recurso de reposición interpuesto.

✐ Artículo modificado por art. 1.31 de Ley 4/1999, de 13 enero.

Artículo 117. Plazos.

1. El plazo para la interposición del recurso de reposición será de un mes, si el acto fuera expreso. Si no lo fuera, el plazo será de tres meses y se contará, para el solicitante y otros posibles interesados, a partir del día siguiente a aquel en que, de acuerdo con su normativa específica, se produzca el acto presunto. Transcurridos dichos plazos, únicamente podrá interponerse recurso contencioso-administrativo, sin perjuicio, en su caso, de la procedencia del recurso extraordinario de revisión.

2. El plazo máximo para dictar y notificar la resolución del recurso será de un mes.

3. Contra la resolución de un recurso de reposición no podrá interponerse de nuevo dicho recurso.

✐ Artículo modificado por art. 1.32 de Ley 4/1999, de 13 enero.

Sección 4ª Recurso extraordinario de revisión

✐ Sección renumerada por art. 3.3 de Ley 4/1999, de 13 enero. Su anterior numeración era Secc. 3/C.II/TIT.VII.

Artículo 118. Objeto y plazos.

1. Contra los actos firmes en vía administrativa podrá interponerse el recurso extraordinario de revisión ante el órgano administrativo que los dictó, que también será el competente para su resolución, cuando concurra alguna de las circunstancias siguientes:

1ª Que al dictarlos se hubiera incurrido en error de hecho, que resulte de los propios documentos incorporados al expediente.

2ª Que aparezcan documentos de valor esencial para la resolución del asunto que, aunque sean posteriores, evidencien el error de la resolución recurrida.

3ª Que en la resolución hayan influido esencialmente documentos o testimonios declarados falsos por sentencia judicial firme, anterior o posterior a aquella resolución.

4ª Que la resolución se hubiese dictado como consecuencia de prevaricación, cohecho, violencia, maquinación fraudulenta u otra conducta punible y se haya declarado así en virtud de sentencia judicial firme.

2. El recurso extraordinario de revisión se interpondrá, cuando se trate de la causa 1ª, dentro del plazo de cuatro años siguientes a la fecha de la notificación de la resolución impugnada. En los demás casos, el plazo será de tres meses a contar desde el conocimiento de los documentos o desde que la sentencia judicial quedó firme.

3. Lo establecido en el presente artículo no perjudica el derecho de los interesados a formular la solicitud y la instancia a que se refieren los artículos 102 y 105.2 de la presente Ley ni su derecho a que las mismas se sustancien y resuelvan.

✐ Artículo modificado por art. 1.33 de Ley 4/1999, de 13 enero.

Artículo 119. Resolución.

1. El órgano competente para la resolución del recurso podrá acordar motivadamente la inadmisión a trámite, sin necesidad de recabar dictamen del Consejo de Estado u órgano consultivo de la Comunidad Autónoma, cuando el mismo no se funde en alguna de las causas previstas en el apartado 1 del artículo anterior o en el supuesto de que se hubiesen desestimado en cuanto al fondo otros recursos sustancialmente iguales.

2. El órgano al que corresponde conocer del recurso extraordinario de revisión debe pronunciarse no sólo sobre la procedencia del recurso, sino también, en su caso, sobre el fondo de la cuestión resuelta por el acto recurrido.

3. Transcurrido el plazo de tres meses desde la interposición del recurso extraordinario de revi-

sión sin haberse dictado y notificado la resolución, se entenderá desestimado, quedando expedita la vía jurisdiccional contencioso-administrativa.

✐ Artículo modificado por art. 1.34 de Ley 4/1999, de 13 enero.

TÍTULO VIII

DE LAS RECLAMACIONES PREVIAS AL EJERCICIO DE LAS ACCIONES CIVILES Y LABORALES

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 120. Naturaleza.

1. La reclamación en vía administrativa es requisito previo al ejercicio de acciones fundadas en derecho privado o laboral contra cualquier Administración Pública, salvo los supuestos en que dicho requisito esté exceptuado por una disposición con rango de ley.

2. Dicha reclamación se tramitará y resolverá por las normas contenidas en este Título y, por aquellas que, en cada caso, sean de aplicación, y en su defecto, por las generales de esta Ley.

Artículo 121. Efectos.

1. Si planteada una reclamación ante las Administraciones Públicas, ésta no ha sido resuelta y no ha transcurrido el plazo en que deba entenderse desestimada, no podrá deducirse la misma pretensión ante la jurisdicción correspondiente.

2. Planteada la reclamación previa se interrumpirán los plazos para el ejercicio de las acciones judiciales, que volverán a contarse a partir de la fecha en que se haya practicado la notificación expresa de la resolución o, en su caso, desde que se entienda desestimada por el transcurso del plazo.

CAPÍTULO II

Reclamación previa a la vía judicial civil

Artículo 122. Iniciación.

1. La reclamación se dirigirá al órgano competente de la Administración Pública de que se trate.

2. En la Administración General del Estado se planteará ante el Ministro del Departamento que por razón de la materia objeto de la reclamación sea competente. Las reclamaciones podrán presentarse en cualquiera de los lugares previstos por esta Ley para la presentación de escritos o solicitudes.

Artículo 123. Instrucción.

1. El órgano ante el que se haya presentado la reclamación la remitirá en el plazo de cinco días al órgano competente en unión de todos los antecedentes del asunto.

2. El órgano competente para resolver podrá ordenar que se complete el expediente con los antecedentes, informes, documentos y datos que resulten necesarios.

Artículo 124. Resolución.

1. Resuelta la reclamación por el Ministro u órgano competente, se notificará al interesado.

2. Si la Administración no notificara su decisión en el plazo de tres meses, el interesado podrá considerar desestimada su reclamación al efecto de formular la correspondiente demanda judicial.

CAPÍTULO III

Reclamación previa a la vía judicial laboral

Artículo 125. Tramitación.

1. La reclamación deberá dirigirse al Jefe administrativo o Director del establecimiento u Organismo en que el trabajador preste sus servicios.

2. Transcurrido un mes sin haberle sido notificada resolución alguna, el trabajador podrá considerar desestimada la reclamación a los efectos de la acción judicial laboral.

Artículo 126. Reclamaciones del personal civil no funcionario de la Administración Militar.

Las reclamaciones que formule el personal civil no funcionario al servicio de la Administración Militar se regirán por sus disposiciones específicas.

TÍTULO IX

DE LA POTESTAD SANCIONADORA

CAPÍTULO I

Principios de la potestad sancionadora

Artículo 127. Principio de legalidad.

1. La potestad sancionadora de las Administraciones públicas, reconocida por la Constitución, se ejercerá cuando haya sido expresamente reconocida por una norma con rango de Ley, con aplicación del procedimiento previsto para su ejercicio y de acuerdo con lo establecido en este título y, cuando se trate de entidades locales, de conformidad con lo dispuesto en el título XI de la Ley 7/1985, de 2 de abril, Reguladora de las Bases del Régimen Local.

✐ Ap. 1 modificado por art. 3.1 de Ley 57/2003, de 16 diciembre.

2. El ejercicio de la potestad sancionadora corresponde a los órganos administrativos que la tengan expresamente atribuida, por disposición de rango legal o reglamentario.

3. Las disposiciones de este Título no son de aplicación al ejercicio por las Administraciones públicas de su potestad disciplinaria respecto del personal a su servicio y de quienes están vinculados a ellas por una relación contractual.

✐ Artículo modificado por art. 1.35 de Ley 4/1999, de 13 enero.

Artículo 128. Irretroactividad.

1. Serán de aplicación las disposiciones sancionadoras vigentes en el momento de producirse los hechos que constituyan infracción administrativa.

2. Las disposiciones sancionadoras producirán efecto retroactivo en cuanto favorezcan al presunto infractor.

Artículo 129. Principio de tipicidad.

1. Sólo constituyen infracciones administrativas las vulneraciones del ordenamiento jurídico previstas como tales infracciones por una Ley, sin perjuicio de lo dispuesto para la administración local en el título XI de la Ley 7/1985, de 2 de abril, Reguladora de las Bases del Régimen Local.

✐ Ap. 1 modificado por art. 3.2 de Ley 57/2003, de 16 diciembre.

2. Únicamente por la comisión de infracciones administrativas podrán imponerse sanciones que, en todo caso, estarán delimitadas por la ley.

3. Las disposiciones reglamentarias de desarrollo podrán introducir especificaciones o graduaciones al cuadro de las infracciones o sanciones establecidas legalmente que, sin constituir nuevas infracciones o sanciones, ni alterar la naturaleza o límites de las que la ley contempla, contribuyan a la más correcta identificación de las conductas o a la más precisa determinación de las sanciones correspondientes.

4. Las normas definidoras de infracciones y sanciones no serán susceptibles de aplicación analógica.

Artículo 130. Responsabilidad.

1. Sólo podrán ser sancionadas por hechos constitutivos de infracción administrativa las personas físicas y jurídicas que resulten responsables de los mismos aun a título de simple inobservancia.

2. Las responsabilidades administrativas que se deriven del procedimiento sancionador serán compatibles con la exigencia al infractor de la reposición de la situación alterada por el mismo a su estado originario, así como con la indemnización por los daños y perjuicios causados que podrán ser determinados por el órgano competente, debiendo, en este caso, comunicarse al infractor para su satisfacción en el plazo que al efecto se determine, y quedando, de no hacerse así, expedita la vía judicial correspondiente.

3. Cuando el cumplimiento de las obligaciones previstas en una disposición legal corresponda a varias personas conjuntamente, responderán de forma solidaria de las infracciones que, en su caso, se cometan y de las sanciones que se impongan.

Serán responsables subsidiarios o solidarios por el incumplimiento de las obligaciones impuestas por la ley que conlleven el deber de prevenir la infracción administrativa cometida por otros, las personas físicas y jurídicas sobre las que tal deber recaiga, cuando así lo determinen las leyes reguladoras de los distintos regímenes sancionadores.

Artículo 131. Principio de proporcionalidad.

1. Las sanciones administrativas, sean o no de naturaleza pecuniaria, en ningún caso podrán implicar, directa o subsidiariamente, privación de libertad.

2. El establecimiento de sanciones pecuniarias deberá prever que la comisión de las infracciones tipificadas no resulte más beneficioso para el infractor que el cumplimiento de las normas infringidas.

3. En la determinación normativa del régimen sancionador, así como en la imposición de sanciones por las Administraciones Públicas se deberá guardar la debida adecuación entre la gravedad del hecho constitutivo de la infracción y la sanción aplicada, considerándose especialmente los siguientes criterios para la graduación de la sanción a aplicar:

a) La existencia de intencionalidad o reiteración.

b) La naturaleza de los perjuicios causados.

c) La reincidencia, por comisión en el término de un año de más de una infracción de la misma naturaleza cuando así haya sido declarado por resolución firme.

Artículo 132. Prescripción.

1. Las infracciones y sanciones prescribirán según lo dispuesto en las leyes que las establezcan. Si éstas no fijan plazos de prescripción, las infracciones muy graves prescribirán a los tres años, las graves a los dos años y las leves a los seis meses; las sanciones impuestas por faltas muy graves prescribirán a los tres años, las impuestas por faltas graves a los dos años y las impuestas por faltas leves al año.

2. El plazo de prescripción de las infracciones comenzará a contarse desde el día en que la infracción se hubiera cometido.

Interrumpirá la prescripción la iniciación, con conocimiento del interesado, del procedimiento sancionador, reanudándose el plazo de prescripción si el expediente sancionador estuviera paralizado durante más de un mes por causa no imputable al presunto responsable.

3. El plazo de prescripción de las sanciones comenzará a contarse desde el día siguiente a aquel en que adquiera firmeza la resolución por la que se impone la sanción.

Interrumpirá la prescripción la iniciación, con conocimiento del interesado, del procedimiento de ejecución, volviendo a transcurrir el plazo si aquél está paralizado durante más de un mes por causa no imputable al infractor.

Artículo 133. Concurrencia de sanciones.

No podrán sancionarse los hechos que hayan sido sancionados penal o administrativamente, en los casos en que se aprecie identidad del sujeto, hecho y fundamento.

CAPÍTULO II

Principios del procedimiento sancionador

Artículo 134. Garantía de procedimiento.

1. El ejercicio de la potestad sancionadora requerirá procedimiento legal o reglamentariamente establecido.

2. Los procedimientos que regulen el ejercicio de la potestad sancionadora deberán establecer la debida separación entre la fase instructora y la sancionadora, encomendándolas a órganos distintos.

3. En ningún caso se podrá imponer una sanción sin que se haya tramitado el necesario procedimiento.

Artículo 135. Derechos del presunto responsable.

Los procedimientos sancionadores garantizarán al presunto responsable los siguientes derechos:

A ser notificado de los hechos que se le imputen, de las infracciones que tales hechos puedan constituir y de las sanciones que, en su caso, se les pudieran imponer, así como de la identidad del instructor, de la autoridad competente para imponer la sanción y de la norma que atribuya tal competencia.

A formular alegaciones y utilizar los medios de defensa admitidos por el Ordenamiento Jurídico que resulten procedentes.

Los demás derechos reconocidos por el artículo 35 de esta Ley.

Artículo 136. Medidas de carácter provisional.

Cuando así esté previsto en las normas que regulen los procedimientos sancionadores, se podrá proceder mediante acuerdo motivado a la adopción de medidas de carácter provisional que aseguren la eficacia de la resolución final que pudiera recaer.

Artículo 137. Presunción de inocencia.

1. Los procedimientos sancionadores respetarán la presunción de no existencia de responsabilidad administrativa mientras no se demuestre lo contrario.

2. Los hechos declarados probados por resoluciones judiciales penales firmes vincularán a las Administraciones Públicas respecto de los procedimientos sancionadores que sustancien.

3. Los hechos constatados por funcionarios a los que se reconoce la condición de autoridad, y que se formalicen en documento público observando los requisitos legales pertinentes, tendrán valor probatorio sin perjuicio de las pruebas que en defensa de los respectivos derechos o intereses puedan señalar o aportar los propios administrados.

4. Se practicarán de oficio o se admitirán a propuesta del presunto responsable cuantas pruebas sean adecuadas para la determinación de hechos y posibles responsabilidades.

Sólo podrán declararse improcedentes aquellas pruebas que por su relación con los hechos no puedan alterar la resolución final a favor del presunto responsable.

Artículo 138. Resolución.

1. La resolución que ponga fin al procedimiento habrá de ser motivada y resolverá todas las cuestiones planteadas en el expediente.

2. En la resolución no se podrán aceptar hechos distintos de los determinados en el curso del procedimiento, con independencia de su diferente valoración jurídica.

3. La resolución será ejecutiva cuando ponga fin a la vía administrativa.

En la resolución se adoptarán, en su caso, las disposiciones cautelares precisas para garantizar su eficacia en tanto no sea ejecutiva.

TÍTULO X

DE LA RESPONSABILIDAD DE LAS ADMINISTRACIONES PÚBLICAS Y DE SUS AUTORIDADES Y DEMÁS PERSONAL A SU SERVICIO

CAPÍTULO I

Responsabilidad patrimonial de la Administración Pública

Artículo 139. Principios de la responsabilidad.

1. Los particulares tendrán derecho a ser indemnizados por las Administraciones Públicas correspondientes, de toda lesión que sufran en cualquiera de sus bienes y derechos, salvo en los casos de fuerza mayor, siempre que la lesión sea consecuencia del funcionamiento normal o anormal de los servicios públicos.

2. En todo caso, el daño alegado habrá de ser efectivo, evaluable económicamente e individualizado con relación a una persona o grupo de personas.

3. Las Administraciones Públicas indemnizarán a los particulares por la aplicación de actos legislativos de naturaleza no expropiatoria de derechos y que éstos no tengan el deber jurídico de soportar, cuando así se establezca en los propios actos legislativos y en los términos que especifiquen dichos actos.

4. La responsabilidad patrimonial del Estado por el funcionamiento de la Administración de Justicia se regirá por la Ley Orgánica del Poder Judicial.

Artículo 140. Responsabilidad concurrente de las Administraciones Públicas.

1. Cuando de la gestión dimanante de fórmulas conjuntas de actuación entre varias Administraciones públicas se derive responsabilidad en los términos previstos en la presente Ley, las Administraciones intervinientes responderán de forma solidaria. El instrumento jurídico regulador de la actuación conjunta podrá determinar la distribución de la responsabilidad entre las diferentes Administraciones públicas.

2. En otros supuestos de concurrencia de varias Administraciones en la producción del daño, la responsabilidad se fijará para cada Administración atendiendo a los criterios de competencia, interés

público tutelado e intensidad de la intervención. La responsabilidad será solidaria cuando no sea posible dicha determinación.

✐ Artículo modificado por art. 1.36 de Ley 4/1999, de 13 enero.

Artículo 141. Indemnización.

1. Sólo serán indemnizables las lesiones producidas al particular provenientes de daños que éste no tenga el deber jurídico de soportar de acuerdo con la Ley. No serán indemnizables los daños que se deriven de hechos o circunstancias que no se hubiesen podido prever o evitar según el estado de los conocimientos de la ciencia o de la técnica existentes en el momento de producción de aquéllos, todo ello sin perjuicio de las prestaciones asistenciales o económicas que las leyes puedan establecer para estos casos.

2. La indemnización se calculará con arreglo a los criterios de valoración establecidos en la legislación de expropiación forzosa, legislación fiscal y demás normas aplicables, ponderándose, en su caso, las valoraciones predominantes en el mercado.

3. La cuantía de la indemnización se calculará con referencia al día en que la lesión efectivamente se produjo, sin perjuicio de su actualización a la fecha en que se ponga fin al procedimiento de responsabilidad con arreglo al índice de precios al consumo, fijado por el Instituto Nacional de Estadística, y de los intereses que procedan por demora en el pago de la indemnización fijada, los cuales se exigirán con arreglo a lo establecido en la Ley General Presupuestaria.

4. La indemnización procedente podrá sustituirse por una compensación en especie o ser abonada mediante pagos periódicos, cuando resulte más adecuado para lograr la reparación debida y convenga al interés público, siempre que exista acuerdo con el interesado.

✐ Artículo modificado por art. 1.37 de Ley 4/1999, de 13 enero.

Artículo 142. Procedimientos de responsabilidad patrimonial.

1. Los procedimientos de responsabilidad patrimonial de las Administraciones Públicas se iniciarán de oficio o por reclamación de los interesados.

2. Los procedimientos de responsabilidad patrimonial se resolverán, por el Ministro respectivo, el Consejo de Ministros si una ley así lo dispone o por los órganos correspondientes de las Comunidades Autónomas o de las Entidades que integran la Administración Local. Cuando su norma de creación así lo determine, la reclamación se resolverá por los órganos a los que corresponda de las Entidades de Derecho público a que se refiere el artículo 2.2 de esta Ley.

3. Para la determinación de la responsabilidad patrimonial se establecerá reglamentariamente un procedimiento general con inclusión de un procedimiento abreviado para los supuestos en que concurran las condiciones previstas en el artículo 143 de esta Ley.

4. La anulación en vía administrativa o por el orden jurisdiccional contencioso-administrativo de los actos o disposiciones administrativas no presupone derecho a la indemnización, pero si la resolución o disposición impugnada lo fuese por razón de su fondo o forma, el derecho a reclamar prescribirá al año de haberse dictado la sentencia definitiva, no siendo de aplicación lo dispuesto en el punto 5.

5. En todo caso, el derecho a reclamar prescribe al año de producido el hecho o el acto que motive la indemnización o de manifestarse su efecto lesivo. En caso de daños, de carácter físico o psíquico, a las personas el plazo empezará a computarse desde la curación o la determinación del alcance de las secuelas.

6. La resolución administrativa de los procedimientos de responsabilidad patrimonial, cualquiera que fuese el tipo de relación, pública o privada, de que derive, pone fin a la vía administrativa.

7. Si no recae resolución expresa se podrá entender desestimada la solicitud de indemnización.

Artículo 143. Procedimiento abreviado.

1. Iniciado el procedimiento general, cuando sean inequívocos la relación de causalidad entre el funcionamiento del servicio público y la lesión, así como la valoración del daño y el cálculo de la cuantía de la indemnización, el órgano competente podrá acordar la sustanciación de un procedimiento abreviado, a fin de reconocer el derecho a la indemnización en el plazo de treinta días.

2. En todo caso, los órganos competentes podrán acordar o proponer que se siga el procedimiento general.

3. Si no recae resolución expresa se podrá entender desestimada la solicitud de indemnización.

Artículo 144. Responsabilidad de Derecho Privado.

Cuando las Administraciones públicas actúen en relaciones de derecho privado, responderán directamente de los daños y perjuicios causados por el personal que se encuentre a su servicio, considerán-

dose la actuación del mismo actos propios de la Administración bajo cuyo servicio se encuentre. La responsabilidad se exigirá de conformidad con lo previsto en los artículos 139 y siguientes de esta Ley.

✐ Artículo modificado por art. 1.38 de Ley 4/1999, de 13 enero.

CAPÍTULO II

Responsabilidad de las autoridades y personal al servicio de las Administraciones Públicas

Artículo 145. Exigencia de la responsabilidad patrimonial de las autoridades y personal al servicio de las Administraciones Públicas.

1. Para hacer efectiva la responsabilidad patrimonial a que se refiere el Capítulo I de este Título, los particulares exigirán directamente a la Administración pública correspondiente las indemnizaciones por los daños y perjuicios causados por las autoridades y personal a su servicio.

2. La Administración correspondiente, cuando hubiere indemnizado a los lesionados, exigirá de oficio de sus autoridades y demás personal a su servicio la responsabilidad en que hubieran incurrido por dolo, o culpa o negligencia graves, previa instrucción del procedimiento que reglamentariamente se establezca.

Para la exigencia de dicha responsabilidad se ponderarán, entre otros, los siguientes criterios: el resultado dañoso producido, la existencia o no de intencionalidad, la responsabilidad profesional del personal al servicio de las Administraciones públicas y su relación con la producción del resultado dañoso.

3. Asimismo, la Administración instruirá igual procedimiento a las autoridades y demás personal a su servicio por los daños y perjuicios causados en sus bienes o derechos cuando hubiera concurrido dolo, o culpa o negligencia graves.

4. La resolución declaratoria de responsabilidad pondrá fin a la vía administrativa.

5. Lo dispuesto en los párrafos anteriores, se entenderá sin perjuicio de pasar, si procede, el tanto de culpa a los Tribunales competentes.

✐ Artículo modificado por art. 1.39 de Ley 4/1999, de 13 enero.

Artículo 146. Responsabilidad penal.

1. La responsabilidad penal del personal al servicio de las Administraciones públicas, así como la responsabilidad civil derivada del delito se exigirá de acuerdo con lo previsto en la legislación correspondiente.

2. La exigencia de responsabilidad penal del personal al servicio de las Administraciones públicas no suspenderá los procedimientos de reconocimiento de responsabilidad patrimonial que se instruyan, salvo que la determinación de los hechos en el orden jurisdiccional penal sea necesaria para la fijación de la responsabilidad patrimonial.

✐ Artículo modificado por art. 1.40 de Ley 4/1999, de 13 enero.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera. Órganos Colegiados de Gobierno.

Las disposiciones del Capítulo II del Título II de la presente Ley no serán de aplicación al Pleno y, en su caso, Comisión de Gobierno de las Entidades Locales, a los Órganos Colegiados del Gobierno de la Nación y a los Órganos de Gobierno de las Comunidades Autónomas.

Segunda. Informatización de registros.

La incorporación a soporte informático de los registros a que se refiere el artículo 38 de esta Ley, será efectiva en la forma y plazos que determinen el Gobierno, los Órganos de Gobierno de las Comunidades Autónomas y las Entidades que integran la Administración Local, en función del grado de desarrollo de los medios técnicos de que dispongan.

Tercera. Adecuación de procedimientos.

Reglamentariamente, en el plazo de dieciocho meses a partir de la entrada en vigor de esta Ley, se llevará a efecto la adecuación a la misma de las normas reguladoras de los distintos procedimientos administrativos, cualquiera que sea su rango, con específica mención de los efectos estimatorios o desestimatorios que la falta de resolución expresa produzca.

✐ Disposición modificada por art. único.1 de Real Decreto-ley 14/1993, de 4 agosto.

Cuarta. Tasas del procedimiento.

Las tasas que generen las actuaciones del procedimiento administrativo se exigirán de acuerdo con lo que disponga la norma que las regule.

Quinta. Procedimientos administrativos en materia tributaria.

1. Los procedimientos tributarios y la aplicación de los tributos se regirán por la Ley General Tributaria, por la normativa sobre derechos y garantías de los contribuyentes, por las Leyes propias de los tributos y las demás normas dictadas en su desarrollo y aplicación. En defecto de norma tributaria aplicable, regirán supletoriamente las disposiciones de la presente Ley.

En todo caso, en los procedimientos tributarios, los plazos máximos para dictar resoluciones, los efectos de su incumplimiento, así como, en su caso, los efectos de la falta de resolución serán los previstos en la normativa tributaria.

2. La revisión de actos en vía administrativa en materia tributaria se ajustará a lo dispuesto en los artículos 153 a 171 de la Ley General Tributaria y disposiciones dictadas en desarrollo y aplicación de la misma.

✐ Disposición modificada por art. 2.1 de Ley 4/1999, de 13 enero.

Sexta. Actos de Seguridad Social y Desempleo.

1. La impugnación de los actos de la Seguridad Social y Desempleo, en los términos previstos en el artículo 2 del Texto Articulado de la Ley de Procedimiento Laboral, aprobado por Real Decreto Legislativo 521/1990, de 27 de abril, así como su revisión de oficio, se regirán por lo dispuesto en dicha Ley.

2. Los actos de gestión recaudatoria de la Seguridad Social se regirán por lo dispuesto en su normativa específica.

Séptima. Procedimiento administrativo sancionador por infracciones en el Orden Social y para la extensión de actas de liquidación de cuotas de la Seguridad Social.

Los procedimientos administrativos para la imposición de sanciones por infracciones en el Orden Social y para la extensión de actas de liquidación de cuotas de la Seguridad Social se regirán por su normativa específica y, subsidiariamente, por las disposiciones de esta Ley.

Octava. Procedimientos disciplinarios.

Los procedimientos de ejercicio de la potestad disciplinaria de las Administraciones públicas respecto del personal a su servicio y de quienes estén vinculados a ellas por una relación contractual se regirán por su normativa específica, no siéndoles de aplicación la presente Ley.

Novena. ...

✐ Disposición derogada por disp. derog. única.1 g) de Ley 6/1997, de 14 abril.

Décima.

El artículo 37.1 de la Ley Reguladora de la Jurisdicción Contencioso-Administrativa, de 27 de diciembre de 1956, queda redactado de la siguiente forma:

«El recurso contencioso-administrativo será admisible en relación con las disposiciones y con los actos de la Administración que hayan puesto fin a la vía administrativa, de conformidad con lo previsto en la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común».

Undécima.

Los procedimientos instados ante las Misiones Diplomáticas y Oficinas Consulares por ciudadanos extranjeros no comunitarios se regirán por su normativa específica, que se adecuará a los compromisos internacionales asumidos por España y, en materia de visados, a los Convenios de Schengen y disposiciones que los desarrollen, aplicándose supletoriamente la presente Ley.

✐ Disposición modificada por art. 2.2 de Ley 4/1999, de 13 enero.

Duodécima. Responsabilidad en materia de asistencia sanitaria.

La responsabilidad patrimonial de las Entidades Gestoras y Servicios Comunes de la Seguridad Social, sean estatales o autonómicos, así como de las demás entidades, servicios y organismos del Sistema Nacional de Salud y de los centros sanitarios concertados con ellas, por los daños y perjuicios causados por o con ocasión de la asistencia sanitaria, y las correspondientes reclamaciones, seguirán la tramitación administrativa prevista en esta Ley, correspondiendo su revisión jurisdiccional al orden contencioso-administrativo en todo caso.

✐ Disposición añadida por art. 2.3 de Ley 4/1999, de 13 enero.

Decimotercera. Régimen de suscripción de convenios de colaboración.

En el ámbito de la Administración General del Estado, los titulares de los Departamentos ministeriales y los Presidentes o Directores de los organismos públicos vinculados o dependientes, podrán celebrar los convenios previstos en el artículo 6, dentro de las facultades que les otorga la normativa presupuestaria y previo cumplimiento de los trámites establecidos, entre los que se incluirá necesariamente el informe del Ministerio o Ministerios afectados. El régimen de suscripción de los mismos y, en su caso, de su autorización, así como los aspectos procedimentales o formales relacionados con los mismos, se ajustará al procedimiento que reglamentariamente se establezca.

✐ Disposición añadida por art. 2.4 de Ley 4/1999, de 13 enero.

Decimocuarta. Relaciones con las ciudades de Ceuta y Melilla.

Lo dispuesto en el Título I de esta Ley sobre las relaciones entre la Administración General del Estado y las Administraciones de las Comunidades Autónomas será de aplicación a las relaciones con las Ciudades de Ceuta y Melilla en la medida en que afecte al ejercicio de las competencias estatutariamente asumidas.

✐ Disposición añadida por art. 2.5 de Ley 4/1999, de 13 enero.

Decimoquinta.

En el ámbito de la Administración General del Estado, y a los efectos del artículo 42.3 b) de esta Ley, se entiende por registro del órgano competente para la tramitación de una solicitud, cualquiera de los registros del Ministerio competente para iniciar la tramitación de la misma. En los procedimientos iniciados a solicitud del interesado cuya tramitación y resolución corresponda a órganos integrados en el Órgano Central del Ministerio de Defensa, Estado Mayor de la Defensa y Cuarteles Generales de los Ejércitos, el plazo para resolver y notificar se contará desde la fecha en que la solicitud haya tenido entrada en los registros de los citados órganos.

✐ Disposición añadida por art. 2.6 de Ley 4/1999, de 13 enero.

Decimosexta. Administración de los Territorios Históricos del País Vasco.

En la Comunidad Autónoma del País Vasco, a efectos de lo dispuesto en el artículo segundo, se entenderá por Administraciones públicas las Diputaciones Forales y las Administraciones institucionales de ellas dependientes, así como las Juntas Generales de los Territorios Históricos en cuanto dicten actos y disposiciones en materia de personal y gestión patrimonial sujetos al Derecho público.

✐ Disposición añadida por art. 2.7 de Ley 4/1999, de 13 enero.

Decimoséptima.

1. Para el ejercicio de la función consultiva en cuanto garantía del interés general y de la legalidad objetiva las Comunidades Autónomas, los Entes Forales se organizarán conforme a lo establecido en esta disposición.

2. La Administración consultiva podrá articularse mediante órganos específicos dotados de autonomía orgánica y funcional con respecto a la Administración activa, o a través de los servicios jurídicos de esta última.

En tal caso, dichos servicios no podrán estar sujetos a dependencia jerárquica ya sea orgánica o funcional, ni recibir instrucciones, directrices o cualquier clase de indicación de los órganos que hayan elaborado las disposiciones o producido los actos objeto de consulta, actuando para cumplir con tales garantías de forma colegiada.

3. La presente disposición tiene carácter básico de acuerdo con el artículo 149.1.18ª de la Constitución.

✐ Disposición añadida por art. 2.8 de Ley 4/1999, de 13 enero.

Decimoctava. ...

✐ Disposición derogada por disp. derog. única.1 de Ley 11/2007, de 22 junio.

Decimonovena. Procedimientos administrativos regulados en la Ley Orgánica 4/2000, de 11 de enero, sobre Derechos y Libertades de los Extranjeros en España y su Integración Social, modificada por la Ley Orgánica 8/2000, de 22 de diciembre.

Los procedimientos regulados en la Ley Orgánica 4/2000, de 11 de enero, sobre Derechos y Libertades de los Extranjeros en España y su Integración Social, modificada por la Ley Orgánica 8/2000, de 22 de diciembre, se regirán por su normativa específica, aplicándose supletoriamente la presente Ley.

✐ Disposición añadida por art. 4 de Ley Orgánica 14/2003, de 20 noviembre.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera. Corporaciones de Derecho Público.

Las Corporaciones de Derecho Público representativas de intereses económicos y profesionales ajustarán su actuación a su legislación específica. En tanto no se complete esta legislación les serán de aplicación las prescripciones de esta Ley en lo que proceda.

Segunda. Régimen transitorio de los procedimientos.

1. A los procedimientos ya iniciados antes de la entrada en vigor de la presente Ley no les será de aplicación la misma, rigiéndose por la normativa anterior.

2. Los procedimientos iniciados durante el plazo de adecuación contemplado en la disposición adicional tercera se regirán por lo dispuesto en la normativa anterior que les sea de aplicación, salvo que con anterioridad a la expiración de tal plazo haya entrado en vigor la normativa de adecuación correspondiente, en cuyo caso, los procedimientos iniciados con posterioridad a su entrada en vigor, se regularán por la citada normativa.

3. A los procedimientos iniciados con posterioridad al término del plazo a que se refiere la disposición adicional tercera les será de aplicación, en todo caso, lo dispuesto en la presente Ley.

✐ Ap. 3 modificado por art. único.2 de Real Decreto-ley 14/1993, de 4 agosto.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

1. Quedan derogadas todas las normas de igual o inferior rango en lo que contradigan o se opongan a lo dispuesto en la presente Ley.

2. Quedan derogadas expresamente las siguientes disposiciones:

a) De la Ley de Régimen Jurídico de la Administración del Estado, de 26 de julio de 1957; los puntos 3 y 5 del artículo 22, los artículos 29, 33, 34, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42 y 43.

b) De la Ley de Procedimiento Administrativo de 17 de julio de 1958; el Título Preliminar, los Capítulos Primero, Segundo y Cuarto del Título Primero, el Título Segundo, los artículos 29 y 30, el artículo 34, en sus puntos 2 y 3, el artículo 35, los Capítulos Segundo, Tercero, Cuarto y Quinto del Título Tercero, el Título Cuarto, el Título Quinto y los Capítulos segundo y tercero del Título Sexto.

c) De la Ley Reguladora de la Jurisdicción Contencioso-Administrativa de 27 de diciembre de 1956, los artículos 52, 53, 54 y 55.

3. Se declaran expresamente en vigor las normas, cualquiera que sea su rango, que regulen procedimientos de las Administraciones Públicas en lo que no contradigan o se opongan a lo dispuesto en la presente Ley.

4. Las referencias contenidas en normas vigentes a las disposiciones que se derogan expresamente deberán entenderse efectuadas a las disposiciones de esta Ley que regulan la misma materia que aquéllas.

DISPOSICIÓN FINAL

Desarrollo y entrada en vigor de la Ley.

Se autoriza al Consejo de Ministros a dictar cuantas disposiciones de aplicación y desarrollo de la presente Ley sean necesarias.

La presente Ley entrará en vigor tres meses después de su publicación en el «Boletín Oficial del Estado».

✐ Disposición modificada por art. 2.9 de Ley 4/1999, de 13 enero.

§ 21 REAL DECRETO 1398/1993, DE 4 AGOSTO. APRUEBA EL REGLAMENTO DE PROCEDIMIENTO PARA EL EJERCICIO DE LA POTESTAD SANCIONADORA

(BOE núm. 189, de 9 agosto [RCL 1993, 2402])

La Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común (LRJ-PAC) en su Título IX regula la potestad sancionadora. Concretamente en el Capítulo I establece los principios que informan el ejercicio de dicha potestad y en el Capítulo II los principios del procedimiento sancionador.

Esta regulación responde a la consideración de que el procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora se integra en el concepto de procedimiento administrativo común previsto en la Constitución para garantía del tratamiento común a los ciudadanos, plasmándose en los principios recogidos en la Ley que deben ser respetados por las concretas regulaciones de los procedimientos específicos.

La disposición adicional tercera de la LRJ-PAC prevé que reglamentariamente, en el plazo que la propia disposición adicional tercera establece, se lleve a efecto la adecuación a la misma de las normas reguladoras de los distintos procedimientos administrativos, cualquiera que sea su rango, con específica mención de los efectos estimatorios o desestimatorios que la falta de resolución expresa produzca.

En el ámbito de los procedimientos para el ejercicio de la potestad sancionadora, la adecuación adquiere características especiales, que son consecuencia de la singularidad de su objeto. En efecto, pese al intento de la Ley de Procedimiento Administrativo de 1958 de reducir el número de los llamados procedimientos especiales, se establecieron numerosos procedimientos formalizados, respecto de los que la LPA tenía carácter supletorio.

De otra parte, la LRJ-PAC no contiene una regulación por trámites del procedimiento sancionador, sino sólo los principios que deben informar los procedimientos concretos que deben establecerse legal o reglamentariamente, según el artículo 134. En consecuencia, la adecuación de los procedimientos para el ejercicio de la potestad sancionadora desarrolla secuencialmente los principios del Capítulo II del Título IX de la LRJ-PAC, introduciendo también, como es natural, los principios generales de la potestad sancionadora por su conexión esencial, como tales principios, con el mismo procedimiento sancionador. Tiene además una intención racionalizadora, mediante la configuración de un procedimiento general y la reducción del número de procedimientos sancionadores, sin perjuicio de la existencia de los procedimientos específicos necesarios para los ámbitos sectoriales correspondientes.

La conveniencia de que exista un procedimiento general no atenúa la plena aplicabilidad del principio de legalidad, en cuanto a la atribución de tal potestad a la Administración Pública correspondiente y a la tipificación de infracciones y sanciones, estableciéndose el procedimiento en las propias leyes sancionadoras o en su desarrollo reglamentario.

Ello resulta relevante para la Administración General del Estado y para las Administraciones de las Comunidades Autónomas, pero es particularmente trascendental en relación con las Entidades que integran la Administración Local. Los tres niveles administrativos tienen competencia para establecer sus propios procedimientos para el ejercicio de la potestad sancionadora, sin perjuicio de la supletoriedad de este Reglamento prevista en el artículo 149.3 de la Constitución respecto de las Comunidades Autónomas; por lo que respecta a las Entidades Locales, el Reglamento se aplicará directa o supletoriamente según resulte de las normas estatales, autonómicas o locales dictadas al amparo de las reglas de distribución de competencias expresadas en el bloque de la constitucionalidad. En el ámbito local, las ordenanzas –con una larga tradición histórica en materia sancionadora– son el instrumento adecuado para atender a esta finalidad y para proceder en el marco de sus competencias a una tipificación de infracciones y sanciones; en este sentido, pese a la autorizada línea doctrinal que sostiene que las ordenanzas locales, en tanto que normas dictadas por órganos representativos de la voluntad popular, son el equivalente en el ámbito local de las Leyes estatales y autonómicas y tienen fuerza de Ley en dicho ámbito, el Reglamento ha considerado necesario mantener el referente básico del principio de legalidad, de modo que las prescripciones sancionadoras de las ordenanzas completen y adapten las previsiones contenidas en las correspondientes leyes.

De otra parte, las exigencias planteadas por la entrada en vigor de la LRJ-PAC aconsejan que, en

el marco del proceso de adecuación, y desde una perspectiva de riguroso respeto a la distribución constitucional de competencias y a la autonomía local, exista una norma reglamentaria que permita el ejercicio de la potestad sancionadora en aquellos casos en que no exista –al finalizar el período transitorio previsto en la LRJ-PAC– regulación procedimental alguna.

El principio de seguridad jurídica exige que en todo momento exista un procedimiento que permita la salvaguardia del interés general mediante la sanción de aquellas conductas que están legalmente tipificadas como infracciones administrativas.

El procedimiento establecido en el Reglamento pretende simplificar los trámites que lo integran sin que ello implique merma alguna de los derechos reconocidos al presunto responsable. Así, la reducción de los documentos acusatorios a uno, es un paso en esa dirección. Tanto más necesario cuando se persigue un desarrollo ágil del procedimiento ajustado a los plazos que se establezcan. Esta misma línea argumental inspira la posibilidad de que el infractor reconozca voluntariamente su responsabilidad y, cuando las sanciones sean pecuniarias, de que su pago voluntario ponga fin al procedimiento o se establezcan reducciones en su cuantía cuando así esté previsto en las correspondientes disposiciones.

La innovadora recepción que efectúa la LRJ-PAC del principio del orden penal de la separación entre órgano instructor y órgano que resuelve ha de entenderse, como es evidente y ha sido declarado por la jurisprudencia constitucional (Sentencia de 8 de junio de 1981 [RTC 1981, 18]), de forma adecuada a la naturaleza administrativa. En el orden penal, el principio atiende a la configuración, en muchas ocasiones unipersonal, de los órganos judiciales y pretende, por tanto, que no sea la misma persona o personas las que acusen y resuelvan. En sede administrativa la traslación de tal principio requiere, para que constituya una verdadera garantía, que el concepto de órgano no sea asimilable al de órgano administrativo meramente organizativo y jerárquico que recogen algunas normas, sino que la capacidad de autoorganización que el artículo 11 de la LRJ-PAC reconoce a las Administraciones Públicas debe traducirse en el ámbito sancionador en una flexibilización al servicio de la objetividad. En consecuencia, el concepto de órgano que ejerce –iniciando, instruyendo o resolviendo– la potestad sancionadora resulta de la atribución de tales competencias a las unidades administrativas que, en el marco del procedimiento de ejercicio de la potestad sancionadora y a sus efectos, se constituyen en órganos, garantizándose que no concurran en el mismo las funciones de instrucción y resolución.

También se incorpora la exigencia de que el infractor reponga las situaciones por él alteradas a su estado originario, e indemnice los daños y perjuicios causados, respetando su derecho de audiencia.

En su virtud, a propuesta del Ministro para las Administraciones Públicas, de acuerdo con el Consejo de Estado y previa deliberación del Consejo de Ministros, en su reunión del día 4 de agosto de 1993, dispongo:

Artículo único.

Se aprueba, en aplicación de la disposición final, de la disposición adicional tercera y en desarrollo del Título IX de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, el Reglamento del procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora, que se inserta a continuación.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

Única.

1. Queda excluido del Reglamento que se aprueba por el presente Real Decreto el procedimiento disciplinario regulado en el Reglamento Penitenciario, aprobado por el Real Decreto 1201/1981, de 8 de mayo.

2. Quedan en vigor las ordenanzas locales que establezcan tipificaciones de infracciones y sanciones o procedimientos para el ejercicio de la potestad sancionadora, en lo que no se opongan o contradigan a la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, y se ajusten a lo previsto en el artículo 2.2 del Reglamento que se aprueba por el presente Real Decreto.

3. El Reglamento que se aprueba mediante el presente Real Decreto será de aplicación en su totalidad a los procedimientos sancionadores en materia de pesca marítima.

✐ Ap. 3 derogado por disp. derog. única del Real Decreto 747/2008, de 9 mayo.

DISPOSICIÓN TRANSITORIA

Única.

1. Los procedimientos sancionadores incluidos en el ámbito de aplicación del Reglamento que

se aprueba por el presente Real Decreto, iniciados con anterioridad a su entrada en vigor, se resolverán de acuerdo con la normativa anterior.

2. El régimen de recursos de los procedimientos a que se refiere el punto anterior será el establecido en el artículo 21.2 del Reglamento que se aprueba por el presente Real Decreto y en el Capítulo II del Título VII de la Ley 30/1992, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

3. Los procedimientos a que se refiere el apartado 1 de esta disposición deberán resolverse en el plazo de seis meses desde la entrada en vigor del Reglamento que se aprueba por el presente Real Decreto, entendiéndose caducados por el transcurso de treinta días desde el vencimiento de este plazo de seis meses sin haberse dictado resolución.

DISPOSICIÓN FINAL

Única.

El presente Real Decreto, y el Reglamento que aprueba, entrarán en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial del Estado».

REGLAMENTO DEL PROCEDIMIENTO PARA EL EJERCICIO DE LA POTESTAD SANCIONADORA

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 1. Objeto y ámbito de aplicación.

1. La potestad sancionadora se ejercerá mediante el procedimiento establecido en este Reglamento, en defecto total o parcial de procedimientos específicos previstos en las correspondientes normas, en los supuestos siguientes:

a) Por la Administración General del Estado, respecto de aquellas materias en que el Estado tiene competencia exclusiva.

b) Por la Administración de las Comunidades Autónomas, respecto de aquellas materias en que el Estado tiene competencia normativa plena.

c) Por las Entidades que integran la Administración Local, respecto de aquellas materias en que el Estado tiene competencia normativa plena.

2. Asimismo, se aplicará este Reglamento a los procedimientos sancionadores establecidos por ordenanzas locales que tipifiquen infracciones y sanciones, respecto de aquellas materias en que el Estado tiene competencia normativa plena, en lo no previsto por tales ordenanzas.

3. Quedan excluidos del presente Reglamento los procedimientos de ejercicio de la potestad sancionadora en materia tributaria y los procedimientos para la imposición de sanciones por infracciones en el orden social. No obstante, este Reglamento tiene carácter supletorio de las regulaciones de tales procedimientos.

Las disposiciones de este Reglamento no son de aplicación ni tienen carácter supletorio respecto del ejercicio por las Administraciones Públicas de su potestad disciplinaria respecto del personal a su servicio y de quienes estén vinculados a ellas por una relación contractual.

Artículo 2. Imposición de sanciones.

1. La aplicación de las graduaciones reglamentarias de los cuadros de infracciones y sanciones legalmente establecidas deberá atribuir a la infracción cometida una sanción concreta y adecuada, aun cuando las leyes prevean como infracciones los incumplimientos totales o parciales de las obligaciones o prohibiciones establecidas en ella.

2. Asimismo, las Entidades que integran la Administración Local, cuando tipifiquen como infracciones hechos y conductas mediante ordenanzas, y tipifiquen como infracción de ordenanzas el incumplimiento total o parcial de las obligaciones o prohibiciones establecidas en las mismas, al aplicarlas deberán respetar en todo caso las tipificaciones previstas en la Ley.

Artículo 3. Transparencia del procedimiento.

1. El procedimiento se desarrollará de acuerdo con el principio de acceso permanente. A estos efectos, en cualquier momento del procedimiento, los interesados tienen derecho a conocer su estado de tramitación y a acceder y obtener copias de los documentos contenidos en el mismo.

2. Asimismo, y con anterioridad al trámite de audiencia, los interesados podrán formular alegaciones y aportar los documentos que estimen convenientes.

3. El acceso a los documentos que obren en los expedientes sancionadores ya concluidos se regirá por lo dispuesto en el artículo 37 de la Ley 30/1992, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

4. Con objeto de garantizar la transparencia en el procedimiento, la defensa del imputado y la de los intereses de otros posibles afectados, así como la eficacia de la propia Administración, cada procedimiento sancionador que se tramite se formalizará sistemáticamente, incorporando sucesiva y ordenadamente los documentos, testimonios, actuaciones, actos administrativos, notificaciones y demás diligencias que vayan apareciendo o se vayan realizando. El procedimiento así formalizado se custodiará bajo la responsabilidad del órgano competente en cada fase del procedimiento hasta el momento de la remisión de la propuesta de resolución al órgano correspondiente para resolver, quien se hará cargo del mismo y de su continuación hasta el archivo definitivo de las actuaciones.

Artículo 4. Régimen, aplicación y eficacia de las sanciones administrativas.

1. Sólo se podrán sancionar infracciones consumadas y respecto de conductas y hechos constitutivos de infracciones administrativas delimitadas por ley anterior a su comisión y, en su caso, graduadas por las disposiciones reglamentarias de desarrollo.

Las disposiciones sancionadoras no se aplicarán con efecto retroactivo, salvo cuando favorezcan al presunto infractor.

2. El cumplimiento o ejecución de las medidas de carácter provisional o de las disposiciones cautelares que, en su caso, se adopten se compensarán, cuando sea posible, con la sanción impuesta.

3. En defecto de regulación específica establecida en la norma correspondiente, cuando lo justifique la debida adecuación entre la sanción que deba aplicarse con la gravedad del hecho constitutivo de la infracción y las circunstancias concurrentes, el órgano competente para resolver podrá imponer la sanción en su grado mínimo.

4. En defecto de regulación específica establecida en la norma correspondiente, cuando de la comisión de una infracción derive necesariamente la comisión de otra u otras, se deberá imponer únicamente la sanción correspondiente a la infracción más grave cometida.

5. Las sanciones sólo serán ejecutivas en la forma y circunstancias prescritas por las leyes y este Reglamento.

En los casos y forma previstos por las leyes, la Administración podrá resolver motivadamente la remisión condicional que deje en suspenso la ejecución de la sanción.

6. No se podrán iniciar nuevos procedimientos sancionadores por hechos o conductas tipificados como infracciones en cuya comisión el infractor persista de forma continuada, en tanto no haya recaído una primera resolución sancionadora de los mismos, con carácter ejecutivo.

Asimismo, será sancionable, como infracción continuada, la realización de una pluralidad de acciones u omisiones que infrinjan el mismo o semejantes preceptos administrativos, en ejecución de un plan preconcebido o aprovechando idéntica ocasión.

Artículo 5. Concurrencia de sanciones.

1. El órgano competente resolverá la no exigibilidad de responsabilidad administrativa en cualquier momento de la instrucción de los procedimientos sancionadores en que quede acreditado que ha recaído sanción penal o administrativa sobre los mismos hechos, siempre que concurra, además, identidad de sujeto y fundamento.

2. El órgano competente podrá aplazar la resolución del procedimiento si se acreditase que se está siguiendo un procedimiento por los mismos hechos ante los Órganos Comunitarios Europeos. La suspensión se alzará cuando se hubiese dictado por aquéllos resolución firme.

Si se hubiera impuesto sanción por los Órganos Comunitarios, el órgano competente para resolver deberá tenerla en cuenta a efectos de graduar la que, en su caso, deba imponer, pudiendo compensarla, sin perjuicio de declarar la comisión de la infracción.

Artículo 6. Prescripción y archivo de las actuaciones.

1. Cuando de las actuaciones previas se concluya que ha prescrito la infracción, el órgano competente acordará la no procedencia de iniciar el procedimiento sancionador. Igualmente, si iniciado el procedimiento se concluyera, en cualquier momento, que hubiera prescrito la infracción, el órgano competente resolverá la conclusión del procedimiento, con archivo de las actuaciones. En ambos casos, se notificará a los interesados el acuerdo o la resolución adoptados.

Asimismo, cuando haya transcurrido el plazo para la prescripción de la sanción, el órgano competente lo notificará a los interesados.

2. Transcurridos dos meses desde la fecha en que se inició el procedimiento sin haberse practicado la notificación de éste al imputado, se procederá al archivo de las actuaciones, notificándoselo al imputado, sin perjuicio de las responsabilidades en que se hubiera podido incurrir.

Artículo 7. Vinculaciones con el orden jurisdiccional penal.

1. En cualquier momento del procedimiento sancionador en que los órganos competentes estimen que los hechos también pudieran ser constitutivos de ilícito penal, lo comunicarán al Ministerio Fiscal, solicitándole testimonio sobre las actuaciones practicadas respecto de la comunicación.

En estos supuestos, así como cuando los órganos competentes tengan conocimiento de que se está desarrollando un proceso penal sobre los mismos hechos, solicitarán del órgano judicial comunicación sobre las actuaciones adoptadas.

2. Recibida la comunicación, y si se estima que existe identidad de sujeto, hecho y fundamento entre la infracción administrativa y la infracción penal que pudiera corresponder, el órgano competente para la resolución del procedimiento acordará su suspensión hasta que recaiga resolución judicial.

3. En todo caso, los hechos declarados probados por resolución judicial penal firme vinculan a los órganos administrativos respecto de los procedimientos sancionadores que sustancien.

Artículo 8. Reconocimiento de responsabilidad o pago voluntario.

1. Iniciado un procedimiento sancionador, si el infractor reconoce su responsabilidad, se podrá resolver el procedimiento, con la imposición de la sanción que proceda.

2. Cuando la sanción tenga carácter pecuniario, el pago voluntario por el imputado, en cualquier momento anterior a la resolución, podrá implicar igualmente la terminación del procedimiento sin perjuicio de la posibilidad de interponer los recursos procedentes.

En los términos o períodos expresamente establecidos por las correspondientes disposiciones legales, se podrán aplicar reducciones sobre el importe de la sanción propuesta, que deberán estar determinadas en la notificación de la iniciación del procedimiento.

Artículo 9. Comunicación de indicios de infracción.

Cuando, en cualquier fase del procedimiento sancionador, los órganos competentes consideren que existen elementos de juicio indicativos de la existencia de otra infracción administrativa para cuyo conocimiento no sean competentes, lo comunicarán al órgano que consideren competente.

Artículo 10. Órganos competentes.

1. A efectos de este Reglamento, son órganos administrativos competentes para la iniciación, instrucción y resolución de los procedimientos sancionadores las unidades administrativas a las que, de conformidad con los artículos 11 y 21 de la LRJ-PAC, cada Administración atribuya estas competencias, sin que puedan atribuirse al mismo órgano para las fases de instrucción y resolución del procedimiento.

2. Los órganos competentes para la iniciación, instrucción y resolución son los expresamente previstos en las normas sancionadoras y, en su defecto, los que resulten de las normas que sobre atribución y ejercicio de competencias están establecidas en el Capítulo I del Título II de la Ley 30/1992, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común. Cuando de la aplicación de las reglas anteriores no quede especificado el órgano competente para iniciar el procedimiento, se entenderá que tal competencia corresponde al órgano que la tenga para resolver.

En el ámbito de la Administración Local son órganos competentes para la resolución los Alcaldes u otros órganos, cuando así esté previsto en las correspondientes normas de atribución de competencias.

3. En defecto de previsiones de desconcentración en las normas de atribución de competencias sancionadoras, y en el ámbito de la Administración General del Estado, mediante una disposición administrativa de carácter general se podrá desconcentrar la titularidad y el ejercicio de las competencias sancionadoras en órganos jerárquicamente dependientes de aquellos que las tengan atribuidas. La desconcentración deberá ser publicada en el «Boletín Oficial del Estado». Los órganos en que se hayan desconcentrado competencias no podrán desconcentrar éstas a su vez.

Los Alcaldes y los Plenos de las Entidades Locales, mediante la correspondiente norma de carácter general, podrán desconcentrar en las Comisiones de Gobierno, los Concejales y los Alcaldes las competencias sancionadoras que tengan atribuidas. Esta desconcentración estará sometida a los mismos límites y requisitos establecidos en el párrafo anterior. La norma de desconcentración se publicará en el

«Boletín Oficial» de la provincia y en el tablón de edictos del Ayuntamiento o medio de publicación equivalente.

CAPÍTULO II

Actuaciones previas e iniciación del procedimiento

Artículo 11. Forma de iniciación.

1. Los procedimientos sancionadores se iniciarán siempre de oficio, por acuerdo del órgano competente, bien por propia iniciativa o como consecuencia de orden superior, petición razonada de otros órganos o denuncia.

A efectos del presente Reglamento, se entiende por:

a) Propia iniciativa: La actuación derivada del conocimiento directo o indirecto de las conductas o hechos susceptibles de constituir infracción por el órgano que tiene atribuida la competencia de iniciación, bien ocasionalmente o por tener la condición de autoridad pública o atribuidas funciones de inspección, averiguación o investigación.

b) Orden superior: La orden emitida por un órgano administrativo superior jerárquico de la unidad administrativa que constituye el órgano competente para la iniciación, y que expresará, en la medida de lo posible, la persona o personas presuntamente responsables; las conductas o hechos que pudieran constituir infracción administrativa y su tipificación; así como el lugar, la fecha, fechas o período de tiempo continuado en que los hechos se produjeron.

c) Petición razonada: La propuesta de iniciación del procedimiento formulada por cualquier órgano administrativo que no tiene competencia para iniciar el procedimiento y que ha tenido conocimiento de las conductas o hechos que pudieran constituir infracción, bien ocasionalmente o bien por tener atribuidas funciones de inspección, averiguación o investigación.

Las peticiones deberán especificar, en la medida de lo posible, la persona o personas presuntamente responsables; las conductas o hechos que pudieran constituir infracción administrativa y su tipificación; así como el lugar, la fecha, fechas o período de tiempo continuado en que los hechos se produjeron.

d) Denuncia: El acto por el que cualquier persona, en cumplimiento o no de una obligación legal, pone en conocimiento de un órgano administrativo la existencia de un determinado hecho que pudiera constituir infracción administrativa.

Las denuncias deberán expresar la identidad de la persona o personas que las presentan, el relato de los hechos que pudieran constituir infracción y la fecha de su comisión y, cuando sea posible, la identificación de los presuntos responsables.

2. La formulación de una petición no vincula al órgano competente para iniciar el procedimiento sancionador, si bien deberá comunicar al órgano que la hubiera formulado los motivos por los que, en su caso, no procede la iniciación del procedimiento.

Cuando se haya presentado una denuncia, se deberá comunicar al denunciante la iniciación o no del procedimiento cuando la denuncia vaya acompañada de una solicitud de iniciación.

Artículo 12. Actuaciones previas.

1. Con anterioridad a la iniciación del procedimiento, se podrán realizar actuaciones previas con objeto de determinar con carácter preliminar si concurren circunstancias que justifiquen tal iniciación. En especial, estas actuaciones se orientarán a determinar, con la mayor precisión posible, los hechos susceptibles de motivar la incoación del procedimiento, la identificación de la persona o personas que pudieran resultar responsables y las circunstancias relevantes que concurran en unos y otros.

2. Las actuaciones previas serán realizadas por los órganos que tengan atribuidas funciones de investigación, averiguación e inspección en la materia y, en defecto de éstos, por la persona u órgano administrativo que se determine por el órgano competente para la iniciación o resolución del procedimiento.

Artículo 13. Iniciación.

1. La iniciación de los procedimientos sancionadores se formalizarán con el contenido mínimo siguiente:

a) Identificación de la persona o personas presuntamente responsables.

b) Los hechos sucintamente expuestos que motivan la incoación del procedimiento, su posible calificación y las sanciones que pudieran corresponder, sin perjuicio de lo que resulte de la instrucción.

c) Instructor y, en su caso, Secretario del procedimiento, con expresa indicación del régimen de recusación de los mismos.

d) Órgano competente para la resolución del expediente y norma que le atribuya tal competencia, indicando la posibilidad de que el presunto responsable pueda reconocer voluntariamente su responsabilidad, con los efectos previstos en el artículo 8.

e) Medidas de carácter provisional que se hayan acordado por el órgano competente para iniciar el procedimiento sancionador, sin perjuicio de las que se puedan adoptar durante el mismo de conformidad con el artículo 15.

f) Indicación del derecho a formular alegaciones y a la audiencia en el procedimiento y de los plazos para su ejercicio.

2. El acuerdo de iniciación se comunicará al instructor, con traslado de cuantas actuaciones existan al respecto, y se notificará al denunciante, en su caso, y a los interesados, entendiendo en todo caso por tal al inculpado. En la notificación se advertirá a los interesados que, de no efectuar alegaciones sobre el contenido de la iniciación del procedimiento en el plazo previsto en el artículo 16.1, la iniciación podrá ser considerada propuesta de resolución cuando contenga un pronunciamiento preciso acerca de la responsabilidad imputada, con los efectos previstos en los artículos 18 y 19 del Reglamento.

Artículo 14. Colaboración y responsabilidad de la tramitación.

1. En los términos previstos por el artículo 4 de la Ley 30/1992, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, los órganos y dependencias administrativas pertenecientes a cualquiera de las Administraciones Públicas facilitarán al órgano instructor los antecedentes e informes necesarios, así como los medios personales y materiales necesarios para el desarrollo de sus actuaciones.

2. Las personas designadas como órgano instructor o, en su caso, los titulares de las unidades administrativas que tengan atribuida tal función serán responsables directos de la tramitación del procedimiento y, en especial, del cumplimiento de los plazos establecidos.

Artículo 15. Medidas de carácter provisional.

1. De conformidad con lo previsto en los artículos 72 y 136 de la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, el órgano competente para resolver podrá adoptar en cualquier momento, mediante acuerdo motivado, las medidas de carácter provisional que resulten necesarias para asegurar la eficacia de la resolución que pudiera recaer, el buen fin del procedimiento, evitar el mantenimiento de los efectos de la infracción y las exigencias de los intereses generales.

Cuando así venga exigido por razones de urgencia inaplazable, el órgano competente para iniciar el procedimiento o el órgano instructor podrá adoptar las medidas provisionales que resulten necesarias.

2. Las medidas de carácter provisional podrán consistir en la suspensión temporal de actividades y la prestación de fianzas, así como en la retirada de productos o suspensión temporal de servicios por razones de sanidad, higiene o seguridad, y en las demás previstas en las correspondientes normas específicas.

3. Las medidas provisionales deberán estar expresamente previstas y ajustarse a la intensidad, proporcionalidad y necesidades de los objetivos que se pretenda garantizar en cada supuesto concreto.

CAPÍTULO III

Instrucción

Artículo 16. Actuaciones y alegaciones.

1. Sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 3, los interesados dispondrán de un plazo de quince días para aportar cuantas alegaciones, documentos o informaciones estimen convenientes y, en su caso, proponer prueba concretando los medios de que pretendan valerse. En la notificación de la iniciación del procedimiento se indicará a los interesados dicho plazo.

2. Cursada la notificación a que se refiere el punto anterior, el instructor del procedimiento realizará de oficio cuantas actuaciones resulten necesarias para el examen de los hechos, recabando los datos e informaciones que sean relevantes para determinar, en su caso, la existencia de responsabilidades susceptibles de sanción.

3. Si como consecuencia de la instrucción del procedimiento resultase modificada la determinación inicial de los hechos, de su posible calificación, de las sanciones imponibles o de las responsabilidades susceptibles de sanción, se notificará todo ello al inculpado en la propuesta de resolución.

Artículo 17. Prueba.

1. Recibidas las alegaciones o transcurrido el plazo señalado en el artículo 16, el órgano instructor podrá acordar la apertura de un período de prueba, de conformidad con lo previsto en los artículos 80 y 137.4 de la Ley 30/1992, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, por un plazo no superior a treinta días ni inferior a diez días.

2. En el acuerdo, que se notificará a los interesados, se podrá rechazar de forma motivada la práctica de aquellas pruebas que, en su caso, hubiesen propuesto aquéllos, cuando sean improcedentes de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 137.4 de la Ley 30/1992, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

3. La práctica de las pruebas que el órgano instructor estime pertinentes, entendiéndose por tales aquellas distintas de los documentos que los interesados puedan aportar en cualquier momento de la tramitación del procedimiento, se realizará de conformidad con lo establecido en el artículo 81 de la Ley 30/1992, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

4. Cuando la prueba consista en la emisión de un informe de un órgano administrativo o entidad pública, y sea admitida a trámite, se entenderá que tiene carácter preceptivo, y se podrá entender que tiene carácter determinante para la resolución del procedimiento, con los efectos previstos en el artículo 83.3 de la LRJ-PAC.

5. Los hechos constatados por funcionarios a los que se reconoce la condición de autoridad, y que se formalicen en documento público observando los requisitos legales pertinentes, tendrán valor probatorio, sin perjuicio de las pruebas que en defensa de los respectivos derechos o intereses puedan señalar o aportar los propios administrados.

6. Cuando la valoración de las pruebas practicadas pueda constituir el fundamento básico de la decisión que se adopte en el procedimiento, por ser pieza imprescindible para la evaluación de los hechos, deberá incluirse en la propuesta de resolución.

Artículo 18. Propuesta de resolución.

Concluida, en su caso, la prueba, el órgano instructor del procedimiento formulará propuesta de resolución en la que se fijarán de forma motivada los hechos, especificándose los que se consideren probados y su exacta calificación jurídica, se determinará la infracción que, en su caso, aquéllos constituyan y la persona o personas que resulten responsables, especificándose la sanción que propone que se imponga y las medidas provisionales que se hubieran adoptado, en su caso, por el órgano competente para iniciar el procedimiento o por el instructor del mismo; o bien se propondrá la declaración de no existencia de infracción o responsabilidad.

Artículo 19. Audiencia.

1. La propuesta de resolución se notificará a los interesados, indicándoles la puesta de manifiesto del procedimiento. A la notificación se acompañará una relación de los documentos obrantes en el procedimiento a fin de que los interesados puedan obtener las copias de los que estimen convenientes, concediéndoseles un plazo de quince días para formular alegaciones y presentar los documentos e informaciones que estimen pertinentes ante el instructor del procedimiento.

2. Salvo en el supuesto contemplado por el artículo 13.2 de este Reglamento, se podrá prescindir del trámite de audiencia cuando no figuren en el procedimiento ni sean tenidos en cuenta otros hechos ni otras alegaciones y pruebas que las aducidas, en su caso, por el interesado de conformidad con lo previsto en el artículo 3 y en el punto 1 del artículo 16 del presente Reglamento.

3. La propuesta de resolución se cursará inmediatamente al órgano competente para resolver el procedimiento, junto con todos los documentos, alegaciones e informaciones que obren en el mismo.

CAPÍTULO IV

Resolución

Artículo 20. Resolución.

1. Antes de dictar resolución, el órgano competente para resolver podrá decidir, mediante acuerdo motivado, la realización de las actuaciones complementarias indispensables para resolver el procedimiento.

El acuerdo de realización de actuaciones complementarias se notificará a los interesados, concediéndoseles un plazo de siete días para formular las alegaciones que tengan por pertinentes. Las actuaciones complementarias deberán practicarse en un plazo no superior a quince días. El plazo para resolver el procedimiento quedará suspendido hasta la terminación de las actuaciones complementarias.

No tendrán la consideración de actuaciones complementarias los informes que preceden inmediatamente a la resolución final del procedimiento.

2. El órgano competente dictará resolución que será motivada y decidirá todas las cuestiones planteadas por los interesados y aquellas otras derivadas del procedimiento.

La resolución se formalizará por cualquier medio que acredite la voluntad del órgano competente para adoptarla.

La resolución se adoptará en el plazo de diez días, desde la recepción de la propuesta de resolución y los documentos, alegaciones e informaciones obrantes en el procedimiento, salvo lo dispuesto en los puntos 1 y 3 de este artículo.

3. En la resolución no se podrán aceptar hechos distintos de los determinados en la fase de instrucción del procedimiento, salvo los que resulten, en su caso, de la aplicación de lo previsto en el número 1 de este artículo, con independencia de su diferente valoración jurídica. No obstante, cuando el órgano competente para resolver considere que la infracción reviste mayor gravedad que la determinada en la propuesta de resolución, se notificará al inculpado para que aporte cuantas alegaciones estime convenientes, concediéndosele un plazo de quince días.

4. Las resoluciones de los procedimientos sancionadores, además de contener los elementos previstos en el artículo 89.3 de la Ley 30/1992, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, incluirán la valoración de las pruebas practicadas, y especialmente de aquellas que constituyan los fundamentos básicos de la decisión fijarán los hechos y, en su caso, la persona o personas responsables, la infracción o infracciones cometidas y la sanción o sanciones que se imponen, o bien la declaración de no existencia de infracción o responsabilidad.

5. Las resoluciones se notificarán a los interesados. Si el procedimiento se hubiese iniciado como consecuencia de orden superior o petición razonada, la resolución se comunicará al órgano administrativo autor de aquélla.

6. Si no hubiese recaído resolución transcurridos seis meses desde la iniciación, teniendo en cuenta las posibles interrupciones de su cómputo por causas imputables a los interesados o por la suspensión del procedimiento a que se refieren los artículos 5 y 7, se iniciará el cómputo del plazo de caducidad establecido en el artículo 43.4 de la Ley 30/1992, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

Transcurrido el plazo de caducidad, el órgano competente emitirá, a solicitud del interesado, certificación en la que conste que ha caducado el procedimiento y se ha procedido al archivo de las actuaciones.

Artículo 21. Efectos de la resolución.

1. Las resoluciones que pongan fin a la vía administrativa serán inmediatamente ejecutivas y contra las mismas no podrá interponerse recurso administrativo ordinario.

2. Las resoluciones que no pongan fin a la vía administrativa no serán ejecutivas en tanto no haya recaído resolución del recurso ordinario que, en su caso, se haya interpuesto o haya transcurrido el plazo para su interposición sin que ésta se haya producido.

3. Cuando el infractor sancionado recurra o impugne la resolución adoptada, las resoluciones del recurso ordinario y de los procedimientos de revisión de oficio que, en su caso, se interponga o sustancien no podrán suponer la imposición de sanciones más graves para el sancionado.

4. En el supuesto señalado en el apartado anterior, las resoluciones podrán adoptar las disposiciones cautelares precisas para garantizar su eficacia en tanto no sean ejecutivas.

Las mencionadas disposiciones podrán consistir en el mantenimiento de las medidas provisionales que, en su caso, se hubiesen adoptado de conformidad con el artículo 15 del presente Reglamento.

En todo caso, las disposiciones cautelares estarán sujetas a las limitaciones que el artículo 72 de la Ley 30/1992, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común establece para las medidas de carácter provisional.

Artículo 22. Resarcimiento e indemnización.

1. Si las conductas sancionadas hubieran causado daños o perjuicios a la Administración Pública, la resolución del procedimiento podrá declarar:

a) La exigencia al infractor de la reposición a su estado originario de la situación alterada por la infracción.

b) La indemnización por los daños y perjuicios causados, cuando su cuantía haya quedado determinada durante el procedimiento.

2. Cuando no concurran las circunstancias previstas en la letra b) del apartado anterior, la indemnización por los daños y perjuicios causados se determinará mediante un procedimiento complementario, cuya resolución será inmediatamente ejecutiva. Este procedimiento será susceptible de terminación convencional, pero ni ésta ni la aceptación por el infractor de la resolución que pudiera recaer implicará el reconocimiento voluntario de su responsabilidad. La resolución del procedimiento pondrá fin a la vía administrativa.

CAPÍTULO V

Procedimiento simplificado

Artículo 23. Procedimiento simplificado.

Para el ejercicio de la potestad sancionadora en el supuesto de que el órgano competente para iniciar el procedimiento considere que existen elementos de juicio suficientes para calificar la infracción como leve, se tramitará el procedimiento simplificado que se regula en este Capítulo.

Artículo 24. Tramitación.

1. La iniciación se producirá, de conformidad con lo dispuesto en el Capítulo II, por acuerdo del órgano competente en el que se especificará el carácter simplificado del procedimiento y que se comunicará al órgano instructor del procedimiento y, simultáneamente, será notificado a los interesados.

2. En el plazo de diez días a partir de la comunicación y notificación del acuerdo de iniciación, el órgano instructor y los interesados efectuarán, respectivamente, las actuaciones preliminares, la aportación de cuantas alegaciones, documentos e informaciones estimen convenientes y, en su caso, la proposición y práctica de la prueba.

3. Transcurrido dicho plazo, el órgano competente para la instrucción formulará propuesta de resolución de conformidad con lo dispuesto en el artículo 18 o, si aprecia que los hechos pueden ser constitutivos de infracción grave o muy grave, acordará que continúe tramitándose el procedimiento general según lo dispuesto en el artículo 17, notificándolo a los interesados para que, en el plazo de cinco días, propongan prueba si lo estiman conveniente.

4. El procedimiento se remitirá al órgano competente para resolver, que en el plazo de tres días dictará resolución en la forma y con los efectos previstos en el Capítulo IV. El procedimiento deberá resolverse en el plazo máximo de un mes desde que se inició.

§ 22 RESOLUCIÓN DE 9 MARZO 1988, DE LA SUBSECRETARÍA MINISTERIO INTERIOR. RÉGIMEN DE RECURSOS INTERPUESTOS CONTRA RESOLUCIONES DICTADAS POR EL PRESIDENTE Y SECRETARIO EN MATERIA SANCIONADORA DE JUEGO

(BOE núm. 89, de 13 abril 1988, [RCL 1988, 766])

Para el régimen de tramitación de los recursos que se interpongan contra las resoluciones dictadas por el Presidente o el Secretario de la Comisión Nacional del Juego, en base a las facultades que les han sido atribuidas, esta Subsecretaría resuelve:

Primero.

Se transfiere al Gabinete Técnico de la Comisión Nacional del Juego las facultades del Servicio Central de Recursos del Ministerio de tramitación y propuesta de resolución de los recursos que se interpongan contra resoluciones dictadas por el Presidente y Secretario de la Comisión Nacional del Juego.

Segundo.

Dichas facultades corresponderán al Jefe del Gabinete Técnico de la Comisión Nacional del Juego cuando se trate de resolución de recursos interpuestos contra resoluciones dictadas por el Presidente de la Comisión Nacional del Juego, de acuerdo con las facultades que éste tiene atribuidas, y al Consejero Técnico de la Comisión Nacional del Juego, cuando se trate de recursos de reposición contra resoluciones dictadas por el Secretario de la Comisión Nacional del Juego, dentro del ámbito de las facultades que aquel tiene atribuidas en esta materia.

Tercero.

Corresponde al Servicio Central de Recursos del Ministerio del Interior, de acuerdo con lo establecido en el artículo 8º del Real Decreto 420/1980, de 29 de febrero, y Orden que lo desarrolla, de 23 de octubre de 1980, la tramitación y propuesta de resolución de los recursos interpuestos contra las resoluciones dictadas por el Ministro del Interior o Gobernadores Civiles en uso de las atribuciones que les reconoce la Ley 34/1987, de 26 de diciembre.

§ 23 ORDEN 6 FEBRERO 1978. CREA LA BRIGADA ESPECIAL DEL JUEGO

(BOE núm. 41, de 17 febrero [RCL 1978, 334])

Artículo 1.

Se crea la Brigada Especial del Juego, constituida por una Jefatura Central y cinco Jefaturas de Zona, para actuar en todo el territorio nacional, integrada orgánicamente en la Comisaría General de Seguridad y Orden Público de la Dirección General de Seguridad.

Artículo 2.

Serán funciones de la misma las siguientes:

a) Vigilancia del cumplimiento, por parte de Casinos, Círculos de recreo, salas o establecimientos turísticos en que se practiquen juegos de suerte, envite o azar, de las disposiciones vigentes, así como la inspección permanente de dichos establecimientos.

b) Evitar la comisión de fraudes en el desarrollo de los juegos.

c) Descubrir y perseguir el juego clandestino.

d) Velar por el orden público y la salvaguardia de la moral en los locales.

e) Elevar a las autoridades gubernativas o a la Comisión Nacional del Juego las actas de infracción de las disposiciones vigentes en la materia.

f) Instruir, en casos de delito o falta, las diligencias oportunas para su remisión a la autoridad judicial, en unión de los detenidos, efectos o instrumentos que procedan.

Artículo 3.

1. A los efectos de esta Orden, el territorio nacional queda dividido en cinco zonas, con la siguiente extensión territorial:

Zona 1ª Demarcación territorial de las Jefaturas Superiores de Policía de Madrid, Valladolid y Zaragoza.

Zona 2ª Demarcación territorial de las Jefaturas Superiores de Policía de La Coruña, Oviedo y Bilbao.

Zona 3ª Demarcación territorial de las Jefaturas Superiores de Policía de Barcelona y Valencia, así como la de la Delegación Especial de la Dirección General de Seguridad en Baleares.

Zona 4ª Demarcación territorial de las Jefaturas Superiores de Policía de Granada y Sevilla.

Zona 5ª Demarcación territorial de la Delegación Especial de la Dirección General de Seguridad en el Archipiélago Canario.

2. La Jefatura de cada Zona será ejercida por un Comisario del Cuerpo General de Policía, sin perjuicio de las facultades de los Gobernadores civiles. Dichos funcionarios podrán recabar la colaboración que necesiten de los Jefes superiores de Policía, Delegados especiales y Comisarios provinciales y locales, que deberá serles prestada a los efectos de esta Orden.

3. La sede de los Comisarios Jefes de Zona será determinada por la Dirección General de Seguridad.

Artículo 4.

1. Mientras las circunstancias del servicio no requieran su ampliación, además del Jefe central y de los Jefes de zona, la Brigada Especial del Juego estará integrada por 26 Inspectores del Cuerpo General de Policía, distribuidos en la forma que dispongan la Dirección General de Seguridad.

2. El personal de referencia, sin perjuicio de su dependencia orgánica en la plantilla de su destino, realizará, con carácter exclusivo, las funciones que se le encomienden por el Comisario Jefe de la zona correspondiente.

Artículo 5.

Todas las informaciones y actuaciones relacionadas con el establecimiento, desarrollo y práctica de cualquier clase de juegos de suerte, envite o azar, como también sobre los titulares de autorizaciones, organizadores y demás personal, se centralizarán en la Brigada Especial de Juego, a cuyo efecto las autoridades gubernativas remitirán copia de dichas autorizaciones a la Comisaría General de Seguridad y Orden Público de la Dirección General de Seguridad.

III

COMUNIDADES AUTÓNOMAS

A) Andalucía

§ 24 LEY 2/1986, DE 19 ABRIL. REGULACIÓN DEL JUEGO Y APUESTAS

(BOJA núm. 35, de 25 abril [LAN 1986, 1221])

El artículo 13.33 de la Ley 6/1981, de Estatuto de Autonomía para Andalucía, proclama que la Comunidad Autónoma de Andalucía tiene competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas, con la única exclusión de las apuestas mutuas deportivo-benéficas.

Por Real Decreto 1710/1984, de 18 de julio, se transfirieron de la Administración del Estado a la Comunidad Autónoma de Andalucía funciones y servicios en materia de casinos, juego y apuestas, y desde la entrada en vigor de dicho Real Decreto se vienen ejerciendo las funciones y competencias correspondientes.

La aprobación de una Ley del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía es necesaria e incluso urgente, dado que la realidad social desborda la posibilidad de actuación de la Administración Autónoma con las normas estatales, y fue en su día aconsejada por el Consejo de Estado, en dictamen fechado el día 21 de marzo de 1985, que recomendaba impulsar el desarrollo legislativo en la Comunidad «al objeto de promulgar una Ley que preste cobertura suficiente al régimen sancionador».

Efectivamente, en el tiempo transcurrido se ha podido comprobar que la mera aplicación de la normativa estatal no es suficiente si se pretende una eficaz gestión en las competencias en materia de casinos, juego y apuestas, lo que justifica la labor que ahora se emprende de dictar un texto que, con el rango de Ley, incorpore a su articulado, con visión de conjunto y criterio de unidad, las normas básicas a las que deba ajustarse la ordenación del Juego y las Apuestas en la Comunidad Autónoma de Andalucía, y que operará hacia el futuro como vía segura para su armónico desarrollo ulterior, evitando con ello los riesgos de que los defectos denunciados se agraven y acentúen.

El núcleo de la Ley gira sobre el concepto de Juego y Apuestas autorizados, determinante de su penalización cuando las condiciones esenciales no se cumplen. El concepto de Juego y Apuestas autorizados viene establecido por una serie de requisitos mínimos que el propio texto legal predetermina, tales como inclusión de los juegos y apuestas concretos en el Catálogo que reglamentariamente se establezca, en el que se indicarán las normas específicas para su práctica, las empresas que pueden explotarlos y organizarlos y condiciones necesarias de éstas, y los requisitos mínimos de los establecimientos o lugares de explotación u organización de los juegos y apuestas. En suma, la autorización administrativa autonómica estará determinada en los siguientes componentes mínimos: qué juego o apuesta se autoriza; a quién se autoriza su organización y explotación, exigiéndose unas condiciones esenciales a las empresas titulares, y por último, en dónde se autoriza el juego o apuesta concreto.

Se definen asimismo los juegos y apuestas que han de considerarse prohibidos como diferenciados de los excluidos, prestándose un especial énfasis a la defensa de los menores, a los que se limita la entrada en locales en los que se practique el juego.

Se significa que quedan fuera del ámbito de esta Ley los juegos de mero pasatiempo o recreo constitutivos de arraigados hábitos sociales.

Se hace hincapié en que el juego y las apuestas constituyen una materia importante, tanto por los ingresos que puede deparar a la hacienda de la Comunidad Autónoma como por la incidencia social en el ámbito de la Comunidad.

En lo que respecta a las infracciones y sanciones, la Ley opta por una solución por la que se garantizan a la vez los principios de legalidad y eficacia, estableciendo un procedimiento sancionador propio.

Se trata, en definitiva, de una Ley densa, que precisará un posterior desarrollo normativo complejo, con la que posibilitar el ejercicio de las competencias estatutarias en materia de juego y apuestas con el establecimiento de un modelo de unas características muy específicas, que se resumen en su carácter sistemáticamente exhaustivo y en su transparencia.

Así pues, a partir de ahora, tanto los jugadores y las empresas dedicadas al Juego y Apuestas como la Administración de la Comunidad Autónoma tendrán unas reglas de actuación conocidas previamente.

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1.

La presente Ley tiene por objeto regular, en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Andalucía, todas las actividades relativas a casinos, juegos y apuestas, sobre la que tiene competencia exclusiva según lo dispuesto en el Estatuto de Autonomía para Andalucía (citado).

Artículo 2.

La competencia de la Comunidad Autónoma a la que se hace referencia en el artículo anterior se ejercerá sobre la totalidad de los juegos de azar, sorteos, rifas, tómbolas, apuestas, combinaciones aleatorias y, en general, todas aquellas actividades en las que se aventuren cantidades de dinero u objetos económicamente evaluables en cualquier forma sobre los resultados, y que permitan su transferencia entre los participantes, con independencia de que predomine en ellos el grado de habilidad, destreza o maestría de los jugadores o sean exclusiva y primordialmente de suerte, envite o azar, y tanto si se desarrollan mediante la utilización de máquinas automáticas como si se llevan a cabo a través de la realización de actividades humanas.

Artículo 3.

1. Se incluyen en el ámbito de aplicación de esta Ley:

a) Las actividades propias de los juegos y apuestas.

b) Las empresas dedicadas a la gestión o explotación de juegos y apuestas o que tengan por objeto la comercialización o distribución de materiales relacionados con el juego en general.

c) Los locales en los que se lleven a cabo las actividades enumeradas en los apartados precedentes y la producción de los resultados condicionantes.

d) Las personas naturales y jurídicas que de alguna forma intervengan en la gestión, explotación y práctica de los juegos y las apuestas.

2. Quedan excluidos del ámbito de esta Ley los juegos o competiciones de puro pasatiempo o recreo constitutivos de usos sociales de carácter tradicional o familiar, que no produzcan entre los participantes transferencias económicas o éstas sean de escasa importancia, siempre que no sean objeto de explotación lucrativa para los jugadores o personas ajenas a ellos.

Artículo 4.

Requerirán autorización administrativa previa, en los términos que reglamentariamente se determinen:

1. La organización, práctica y desarrollo de los siguientes juegos:

a) Los exclusivos de los casinos de juegos.

b) El juego del bingo.

c) Los que se practiquen mediante máquinas de juego puramente recreativas, las recreativas con premio y las de azar.

d) El juego de boletos.

e) Las rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias, incluidas las loterías.

2. La organización, práctica y desarrollo de las siguientes apuestas:

a) Las apuestas hípicas, tanto las internas como las externas.

b) Las apuestas de galgos.

c) Cualesquiera otras apuestas basadas en actividades deportivas o de competición.

Artículo 5.

1. Son juegos prohibidos todos los no incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, y aquellos que estándolos se realicen sin la oportuna autorización o en la forma, lugares o por personas distintas de las que se especifiquen en los correspondientes reglamentos.

2. El dinero, los efectos, los instrumentos y demás útiles destinados a juegos no autorizados caerán en comiso cualquiera que sea el lugar donde se hallen.

Artículo 6.

1. La práctica de los juegos y apuestas a los que se refiere la presente Ley sólo podrá efectuarse con el material ajustado a los modelos homologados, que tendrá la consideración de material de comercio restringido.

⇒ Resolución de 11 de mayo de 1999, de la secretaría general técnica, por la que se dispone la publicación del convenio de colaboración entre el Ministerio del Interior y la Consejería de Gobernación y Justicia de la Junta de Andalucía en materia de juego. Resolución de 7 de junio de 1999. BOJA núm. 72, de 24 de junio.

2. El material no homologado que se use en la práctica de los juegos y apuestas que se regulan en esta Ley se reputará material clandestino.

3. La comercialización, distribución y mantenimiento del material del juego y apuestas requerirá autorización administrativa previa, de acuerdo con la legislación vigente.

Artículo 7.

1. La realización de todas las actividades necesarias para la práctica de los juegos permitidos a que se refiere esta Ley requerirá la correspondiente autorización administrativa.

2. Las autorizaciones deberán señalar de forma explícita sus titulares, el tiempo por el que se conceden, los juegos autorizados y las condiciones de los mismos, y el establecimiento o local en que pueden ser practicados y aforo máximo permitido en su caso.

3. Las autorizaciones de establecimiento para la práctica de los juegos sólo son transmisibles previa concesión expresa de la Administración, pudiendo ser renovada, siempre que cumplan los requisitos exigidos en el momento de la solicitud de renovación.

4. La autorización de establecimientos para la práctica de juegos tendrá una duración limitada, pudiendo ser renovadas siempre que cumplan los requisitos exigidos en el momento de la solicitud de la renovación.

5. La validez de las autorizaciones concedidas para actividades a realizar en acto único finalizará con la celebración del hecho o actividad autorizada.

6. La autorización, organización y desarrollo de los Juegos y Apuestas serán objeto de regulación en sus propios reglamentos.

Artículo 8.

Corresponde al Consejo de Gobierno de la Junta de Andalucía:

1. Aprobar el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma, especificando las diferentes denominaciones, modalidades, elementos necesarios, reglas esenciales, condicionamientos y prohibiciones que se consideren convenientes imponer para su práctica.

2. Planificar los juegos y apuestas en la Comunidad Autónoma, teniendo en cuenta la realidad y la incidencia social del juego y de las apuestas, sus repercusiones económicas y tributarias y la necesidad de diversificar el juego. La planificación deberá establecer los criterios por los que se regirá la concesión de autorizaciones, tanto en lo que respecta a la distribución territorial y al número de las mismas como a las condiciones objetivas para obtenerlas.

Artículo 9.

Corresponde a la Consejería de Gobernación:.

1. Determinar las normas por las que han de regirse los juegos y apuestas incluidos en el catálogo, que han de establecer como mínimo:

a) Régimen y ámbito de aplicación.

b) Requisitos que deberán cumplir las personas físicas o jurídicas que puedan ser autorizadas para gestionar y explotar el juego o las apuestas de que se trate.

c) Régimen de tramitación, modificación, renovación y caducidad de las autorizaciones.

d) Normas técnicas que deban cumplir los locales donde pueda practicarse el juego y donde puedan producirse los resultados condicionantes.

e) Horarios de apertura y cierre.

f) Requisitos de admisión del personal y condiciones de habilitación profesional.

g) Régimen de gestión y explotación.

h) Documentación y control contable, de acuerdo con la legislación vigente.

2. Determinar las condiciones que deberá cumplir la publicidad de las actividades incluidas en el ámbito de la presente Ley.

✐ Ap. 2 modificado por art. 72 de Ley 10/2002, de 21 diciembre.

3. Conceder las autorizaciones necesarias para realizar las actividades relacionadas con los juegos y apuestas en la Comunidad Autónoma, en los términos que se determinen reglamentariamente.

4. Controlar los aspectos administrativos y técnicos del Juego y las Apuestas y de las empresas y locales donde se gestionen y practiquen.

TÍTULO II

DE LOS ESTABLECIMIENTOS

Artículo 10.

1. Los juegos permitidos sólo podrán practicarse en los locales que, reuniendo los requisitos exigidos en esta ley y en las disposiciones reglamentarias que la desarrollen, sean expresamente autorizados.

2. La práctica de juego podrá autorizarse en los locales siguientes:

a) Casinos de juego.

b) Salas de bingo.

c) Salones de juego.

d) Salones recreativos.

3. Asimismo, y con las limitaciones que en cada caso se establezcan, podrá autorizarse la explotación de máquinas recreativas y de azar con premio en establecimientos de hostelería y recintos o espacios habilitados para la celebración de apuestas, rifas y tómbolas.

Artículo 11.

1. Tendrán la consideración legal de Casinos de juego los locales o establecimientos que, reuniendo los requisitos exigidos, hayan sido autorizados para la práctica de los juegos a que hace referencia el apartado 4 de este artículo. Asimismo, podrán practicarse en los Casinos de Juego, previa autorización específica, los juegos autorizados para Salas de Bingo y Salones de Juego.

2. Los Casinos de Juego podrán instalarse en todo el territorio de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

3. La concesión de instalación de un Casino se hará mediante concurso público en el que se valorará el interés turístico del proyecto, la solvencia de los promotores, el programa de inversiones y el cumplimiento de las condiciones concretas de la convocatoria. La concesión no excluye la obtención de las licencias preceptivas.

4. Serán juegos exclusivos de los Casinos de Juego:

Ruleta Francesa.

Ruleta Americana.

Veintiuno o Black Jack.

Bola o Boule.

Treinta y Cuarenta.

Punto y Banca.

Ferrocarril, Baccará o Chemin de Fer.

Baccará a dos paños.

Dados.

5. Los Casinos de Juego deberán prestar al público, al menos, los siguientes servicios:

a) Servicio de bar.

b) Servicio de restaurante.

c) Salas de estar.

d) Salas de espectáculos o fiestas.

6. En todo caso, la sala principal o de juego de los Casinos se proyectará para un aforo mínimo de 500 personas.

7. Durante el horario autorizado en que el Casino se encuentre abierto al público, deberá hallarse en servicio, como mínimo, una mesa de cada tipo de juego autorizado.

8. Las Empresas titulares de los Casinos de Juego deberán prestar al público los servicios que reglamentariamente se determinen.

Artículo 12.

1. Son Salas de Bingo los locales o establecimientos específicamente autorizados para la realización del juego del bingo.

2. La Sala de Juego no podrá tener un aforo inferior a 100 jugadores ni superior a 1.000. La Sala de Bingo tendrá, como mínimo, una superficie superior en un tercio a la Sala de juego.

3. En las Salas de Bingo podrán instalarse máquinas de juego de tipo «B» en las condiciones que reglamentariamente se determinen.

Artículo 13.

1. Se entiende por Salones de Juego todos aquellos establecimientos destinados específicamente a la explotación de máquinas recreativas con premio tipo «B». También podrán instalarse máquinas recreativas de puro entretenimiento tipo «A».

2. El número mínimo de máquinas a instalar en estos Salones será el de diez, siendo el máximo y el aforo y superficie permitidos los que reglamentariamente se establezcan.

Artículo 14.

1. Se entiende por Salones Recreativos todos aquellos establecimientos destinados a la explotación de máquinas recreativas de puro entretenimiento tipo «A».

2. El número mínimo de máquinas tipo «A» a instalar en estos Salones será el de cinco, siendo el máximo y el aforo y superficie permitidos los que reglamentariamente se establezcan.

Artículo 15.

Podrán ser autorizados para la instalación de hasta tres máquinas de los tipos «A» o «B» los locales y dependencias destinados a bares, cafeterías o similares, en las condiciones que reglamentariamente se determinen. En el supuesto de que se instalen tres máquinas, al menos una será de tipo «A».

Artículo 16.

Podrá autorizarse el cruce de apuestas, asimismo previamente autorizadas, dentro de los locales o recintos donde se celebren determinadas competiciones, en otros locales que expresamente se determinen y en los Salones de Juego regulados en el art. 13 de esta Ley.

Artículo 17.

De igual modo podrán autorizarse locales, recintos o espacios para la celebración de rifas o tómbolas, en las condiciones que reglamentariamente se establezcan.

Artículo 18.

1. A los efectos de esta ley, los hipódromos se clasifican en hipódromos de tipo «A» y de tipo «B». Sus características serán desarrolladas reglamentariamente.

2. Las apuestas hípicas en los hipódromos tipo «B» sólo podrán realizarse en el interior de los mismos, en las condiciones que reglamentariamente se establezcan. Las apuestas externas quedan reservadas a los hipódromos de tipo «A», en las condiciones que reglamentariamente se determinen.

3. La concesión de hipódromos tipos «A» y «B» se hará previa convocatoria de concurso, para cuya resolución se valorará el interés turístico del proyecto global, la solvencia de los promotores, el programa de inversiones y el cumplimiento de los requisitos establecidos en las bases de la convocatoria, así como los incentivos y beneficios económicos y sociales que su instalación haya de crear en la zona geográfica donde se ubiquen.

TÍTULO III

DE LAS EMPRESAS TITULARES DE LAS AUTORIZACIONES DE JUEGO Y/O APUESTAS

Artículo 19.

1. La organización y explotación de juegos y apuestas así como la comercialización, distribución y mantenimiento de material o de máquinas y aparatos de juegos o apuestas, únicamente podrán ser

realizadas por empresas inscritas en el registro correspondiente que llevará al efecto el órgano que determine la Consejería de Gobernación.

2. Asimismo, la Junta de Andalucía, bien directamente o bien a través de órganos de gestión específicamente creados a tal fin o empresas públicas, o sociedades mixtas de capital público mayoritario, podrá asumir la organización y explotación del juego.

3. Para explotar la actividad del juego y apuestas en la Comunidad Autónoma de Andalucía los titulares de las empresas de juego y/o apuestas deberán ser sociedades mercantiles y ajustarse a los requisitos y condiciones que reglamentariamente se determinen. En todo caso, deberán cumplir los siguientes requisitos mínimos, que mantendrán durante el período de vida de las mismas:

a) Constituirse bajo la forma de sociedades anónimas o de responsabilidad limitada, en su caso, con el objeto exclusivo de la explotación del juego.

b) La transmisión de acciones o participaciones será notificada al órgano que corresponda.

c) Ninguna persona, natural o jurídica, podrá tener participación en el capital ni ostentar cargos directivos en más de tres sociedades explotadoras de Casinos de Juego, ni en más de ocho explotadoras de cualquier otro juego.

4. Las entidades benéficas, deportivas, culturales y turísticas, que tengan más de tres años de ininterrumpida existencia legal y funcionamiento, tendrán preferencia en la concesión de autorizaciones para la explotación del juego del bingo, quedando exentas de la obligación de constituirse en sociedades mercantiles.

5. Se dará trato preferencial a las empresas que sólo exploten o gestionen máquinas de tipo «A» o Salones Recreativos en los términos de esta Ley, no siendo preciso que se constituyan bajo la forma de sociedad.

6. Las empresas de juego y/o apuestas estarán obligadas a remitir, en la forma y plazo que reglamentariamente se establezca, información sobre las mismas al órgano que determine la Consejería de Gobernación en uso de sus funciones de control, coordinación y estadística.

Artículo 20.

1. Con el fin de garantizar las obligaciones derivadas de la presente Ley, las Sociedades de Juego y/o Apuestas deberán constituir en la Tesorería de la Consejería de Hacienda, a disposición de la Consejería de Gobernación, fianza en metálico o aval bancario, cuya cuantía se determinará reglamentariamente.

2. Las empresas que sólo exploten o gestionen salones recreativos o sólo máquinas de tipo «A» no estarán obligadas a constituir fianza.

3. La fianza estará afecta de modo específico a las responsabilidades derivadas de la actividad de juego y prioritariamente a las sanciones en que eventualmente se incurra por las mismas.

Artículo 21.

Tanto el capital social como las fianzas deberán mantenerse en las cuantías que en cada momento corresponda. Las disminuciones que se produzcan por las cantidades que sobre la misma se dispongan en virtud de los oportunos procedimientos reglamentarios, deberán reponerse en un plazo dentro de los ocho días siguientes, y en caso de no hacerlo quedará en suspenso inmediatamente la autorización a la empresa; transcurridos tres meses sin que la reposición se llevara a efecto se anulará la autorización y se cancelará la inscripción correspondiente en el registro de Empresas de Juego y Apuestas.

TÍTULO IV

DE LOS ELEMENTOS PERSONALES PARA LA PRÁCTICA DE LOS JUEGOS

Artículo 22.

1. Las personas que realicen su actividad profesional directamente en empresas dedicadas a la explotación del juego y/o apuestas deberán estar en posesión del correspondiente documento profesional. Será requisito para su obtención no haber sido inhabilitado judicialmente para el ejercicio de profesión u oficio relacionados con la actividad del juego y/o apuestas.

2. Igual ausencia de inhabilitación judicial se requerirá para ser socio-administrador, director, gerente o apoderado de las citadas empresas.

3. Los documentos profesionales a que se refiere el número 1 de este artículo serán expedidos y renovados por plazos máximos de cinco años, en los términos que reglamentariamente se establezcan.

4. Los empleados que participen directamente en la práctica de los juegos y apuestas, así como

sus cónyuges, ascendientes y descendientes hasta el primer grado de consanguinidad, no podrán tener participación alguna en la sociedad titular de la empresa de juego.

5. La contratación por parte de estas empresas de personal extranjero se regirá por la legislación vigente en la materia.

Artículo 23.

Los menores de edad no podrán participar en los juegos y apuestas comprendidos en esta Ley, ni entrar en las salas o locales destinados exclusiva o predominantemente a la práctica del juego. Queda excluido de esta prohibición el acceso a Salones Recreativos.

Artículo 24.

1. Los Reglamentos que desarrollen esta Ley podrán imponer condiciones especiales de acceso y de uso a los locales de juego y/o apuestas.

2. En los establecimientos autorizados para la práctica de los juegos y/o apuestas existirá un Libro de Reclamaciones a disposición de los jugadores.

TÍTULO V

DE LAS MÁQUINAS DE JUEGO

Artículo 25.

1. Son máquinas de juego los aparatos manuales o automáticos que a cambio de un precio permiten el mero pasatiempo o recreo del jugador o la obtención por éste de un premio.

2. A los efectos de su régimen jurídico las máquinas se clasifican en los siguientes grupos:

Tipo «A» o recreativas que ofrecen al jugador, a cambio de un precio, el mero pasatiempo de éste y, en su caso, la obtención de un producto expuesto en la máquina dependiendo de la habilidad de aquél. En ningún caso podrán ofrecer, directa o indirectamente, premios en metálico.

Tipo «B» o recreativas con premio, que a cambio del precio de una partida o jugada conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio en metálico en las condiciones que reglamentariamente se determinen.

Tipo «C» o de azar, que a cambio del precio de la partida o jugada conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio en metálico que dependerá siempre del azar y en las condiciones que reglamentariamente se determinen.

3. Reglamentariamente podrán determinarse las condiciones de instalación de máquinas progresivas interconexionadas, cuyo conjunto pueda conceder un premio proporcional a las máquinas que lo integren.

4. Las máquinas clasificadas en este artículo deberán estar inscritas en el correspondiente Registro de Modelos, estar perfectamente identificadas y contar con un boletín de instalación debidamente autorizado, en los términos que reglamentariamente se determinen.

✐ Modificado por art. 26 de Ley 15/2001, de 26 diciembre.

Artículo 26.

Quedan excluidas de la presente Ley las máquinas expendedoras que se limiten a efectuar mecánicamente la venta de productos o mercancías siempre que el valor del dinero depositado en las máquinas corresponda al valor de mercado de los productos que entreguen, así como las máquinas tocadiscos o vídeo-discos y las de competencia pura o deporte que expresamente se determinen.

TÍTULO VI

DEL RÉGIMEN SANCIONADOR

Artículo 27.

1. Constituirá infracción administrativa el incumplimiento de las normas de la presente Ley y las de las disposiciones que la desarrollen y demás actos administrativos de ejecución.

2. Las infracciones administrativas en materia de juego y apuestas se clasifican en muy graves, graves y leves.

Artículo 28.

Son infracciones muy graves:

1. La organización, práctica o celebración, gestión o explotación de juegos o apuestas sin poseer ninguna de las autorizaciones administrativas que reglamentaria y específicamente se establezcan para cada juego, así como el permitir o consentir, expresa o tácitamente, la celebración de estos juegos o actividades en locales o recintos no autorizados o mediante personas no autorizadas.

2. Fabricar, distribuir o comercializar máquinas o elementos de juego o apuestas distintos de los autorizados u oficiales, así como la utilización de elementos de juego o máquinas no homologadas y la sustitución o manipulación fraudulenta del material del juego o las apuestas.

3. La participación del personal empleado o directivo de las empresas dedicadas a la gestión o explotación del juego, directamente o por medio de terceras personas, en los juegos y apuestas que gestionen o exploten aquéllas.

4. Asociarse con otras personas para fomentar la práctica de los juegos o apuestas al margen de las normas o autorizaciones legales.

5. Ceder por cualquier título las autorizaciones concedidas con arreglo a lo dispuesto en la presente Ley y demás normas que la desarrollen o complementen, salvo con las condiciones y requisitos que en las mismas se exijan.

6. La modificación de cualquiera de las condiciones esenciales en virtud de las cuales se concedieron las preceptivas autorizaciones para la organización, práctica, gestión, comercialización, distribución y explotación de los juegos o apuestas, al margen de las normas contenidas en esta Ley o de las que reglamentariamente se establezcan.

7. Impedir u obstaculizar el ejercicio de las funciones de control y vigilancia que correspondan a los agentes de la autoridad y a los funcionarios encargados o habilitados específicamente para tales funciones.

8. La manipulación de los juegos en perjuicio de los jugadores apostantes.

9. El impago, total o parcial, a los apostantes o jugadores de las cantidades que resultasen ganadoras.

10. Otorgar préstamos a los jugadores o apostantes en los lugares en los que se celebren los juegos y apuestas.

11. La comisión de tres infracciones graves en el plazo de un año.

Artículo 29.

Son infracciones graves:

1. La organización, práctica o celebración, gestión o explotación de juegos o apuestas careciendo de alguna de las autorizaciones administrativas que reglamentaria y específicamente se establecen para cada juego, así como el permitir o consentir, expresa o tácitamente, la celebración de estos juegos o actividades en locales o recintos no autorizados o mediante personas no autorizadas.

2. Obtener o intentar obtener las preceptivas autorizaciones para la organización, práctica, celebración, gestión o explotación de juegos o apuestas con aportación de documentos o datos no conformes con la realidad.

3. Explotar o instalar máquinas o elementos de juegos o apuestas distintos de los autorizados u oficiales.

4. Modificar o superar en un cien por cien los límites máximos de apuestas permitidas o autorizadas en cada juego.

5. Utilizar la autorización administrativa para actividades o máquinas distintas de aquéllas para las que fue concedida.

6. Transferir acciones o participaciones sociales sin la previa notificación, así como la falta de los libros y documentación exigidos o hacerlos incorrectamente.

7. Permitir la práctica de juegos o apuestas, o el acceso a los locales o salas de juego, a las personas que lo tengan prohibido en virtud de la presente Ley o por los Reglamentos que la desarrollen.

8. Practicar juegos de azar en establecimientos públicos, círculos tradicionales o clubes públicos o privados cuando la suma total de las apuestas supere el salario mínimo interprofesional mensual.

9. La inexistencia o mal funcionamiento de las medidas de seguridad de los locales cuando puedan afectar gravemente a la seguridad de personas.

10. Efectuar publicidad de los juegos y apuestas o de los establecimientos en los que éstos se practiquen, salvo autorización previa.

11. Realizar promociones de comercialización y venta mediante actividades análogas a juegos incluidos en el Catálogo de Juegos.

12. Admitir más personas en el local que las permitidas según aforo máximo autorizado para el mismo.

13. La conducta desconsiderada sobre jugadores o apostantes tanto en el desarrollo del juego como en el caso de protestas o reclamaciones de éstos.

14. La comisión de tres infracciones leves en el plazo de un año.

Artículo 30.

Son infracciones leves:

1. Practicar juegos de azar y apuestas en establecimientos públicos, círculos tradicionales, clubes públicos o privados, cuando la suma total de las apuestas tengan un valor económico superior en cinco veces al salario mínimo interprofesional diario.

2. No tener en el local o instalado en la máquina el documento acreditativo de la autorización y demás documentos que se establezcan.

3. No proporcionar la información requerida al amparo del artículo 19.6 o hacerlo incorrectamente.

4. El incumplimiento de los requisitos o prohibiciones establecidos en esta Ley, Reglamento y demás disposiciones que la desarrollen, no señalados como infracciones muy graves o graves.

Artículo 31.

1. Las infracciones calificadas muy graves serán sancionadas con multas de 5.000.001 ptas. hasta 50.000.000 de ptas., las graves con multas de 100.001 a 5.000.000 de ptas. y leves con multas de hasta 100.000 ptas.

Además, cuando se aprecie fraude, la multa no podrá ser en ningún caso inferior al quíntuple de las cantidades defraudadas.

Anualmente, en la Ley de Presupuestos, podrá considerarse la elevación de estas sanciones para adecuarlas a la realidad social y económica.

2. Las infracciones que hubieren sido mencionadas conforme a lo dispuesto en el apartado anterior, llevarán implícitas conforme a su naturaleza las siguientes consecuencias o sanciones accesorias:

a) La devolución a la Administración o a los perjudicados que hubieren sido identificados, de los beneficios ilícitamente obtenidos.

b) En casos de infracciones graves o muy graves, la suspensión, o cancelación de la autorización concedida, procediendo a la clausura temporal o definitiva del local.

Los locales clausurados por cancelación de la autorización correspondiente, no podrán durante cinco años ser objeto de las actividades previstas en la presente Ley, sea la misma o distinta la empresa autorizada. Cuando la actividad principal que se ejerza por la empresa autorizada en el local no sea el juego, la clausura no podrá exceder de seis meses.

c) El precintado de la máquina o elemento de juego y, en su caso, su inutilización.

d) La retirada temporal o definitiva de los documentos profesionales de los autores materiales de la infracción y de los que lo indujeren u ordenaren.

3. Cuando las supuestas infracciones estuvieren encuadradas en los supuestos contemplados en los artículos 28 y 29 de la presente Ley, el Instructor podrá acordar el comiso cautelar de las máquinas o elementos de juego de la infracción o su precinto, en los términos que reglamentariamente se determinen.

4. Los elementos de juego quedarán afectos al pago de las sanciones que se impongan.

5. Los documentos profesionales podrán ser suspendidos cuando las personas titulares de los mismos hayan sido procesadas por algún delito relacionado con el juego. Si resultasen condenadas por actividades relacionadas con el juego, la revocación será definitiva.

6. Iniciado el expediente sancionador por infracciones muy graves procederá el comiso cautelar de las máquinas o elementos de juego de la infracción, en los términos que reglamentariamente se determinen. Asimismo en los casos de infracciones graves podrá decretarse el comiso.

7. Para la imposición de la sanción se tendrán en cuenta tanto las circunstancias de orden personal como material que concurrieran en la infracción, los antecedentes del infractor o la posible reincidencia en la infracción, así como su incidencia en el ámbito territorial o social en que se produzca.

8. De las infracciones reguladas en esta Ley, que se produzcan en los establecimientos en los que se practiquen los juegos y/o apuestas, responderán las empresas de juegos y/o apuestas y los titulares de dichos establecimientos, en los términos que reglamentariamente se determinen.

9. Los elementos de juego quedarán afectos al pago de las sanciones impuestas.

TÍTULO VII

DE LA INSPECCIÓN DEL JUEGO Y DE LAS APUESTAS

Artículo 32.

1. Los funcionarios de la Junta de Andalucía a los que se encomiende el control y la inspección del Juego y las Apuestas en el ámbito de la Comunidad Autónoma tendrán la consideración de agentes de la autoridad, gozando como tales de la protección que les dispensa la legislación vigente, con las facultades que reglamentariamente se determinen.

2. Los funcionarios de inspección y control del juego están facultados para examinar los locales, máquinas, documentos y todo lo que pueda servir de información para el mejor cumplimiento de su tarea.

3. Las personas físicas o jurídicas titulares de las autorizaciones o establecimientos de que se trate, sus representantes legales y, en definitiva, el personal, que en su caso se encuentre al frente de las actividades en el momento de la inspección tendrán la obligación de facilitar a los inspectores y a su personal auxiliar el acceso a los locales y a sus diversas dependencias, así como el examen de los libros, registros y documentos que necesiten para efectuar la inspección.

TÍTULO VIII

PROCEDIMIENTO SANCIONADOR

Artículo 33.

Las sanciones motivadas por infracciones a los preceptos de la presente Ley y a los de los Reglamentos y normas que la desarrollen se impondrán en virtud del procedimiento sancionador regulado en este Título.

Reglamentariamente, para determinados supuestos podrá determinarse como procedimiento sancionador el contenido en la Ley de Procedimiento Administrativo.

Artículo 34.

El procedimiento sancionador se iniciará por providencia del órgano competente en cada caso o por denuncia de los inspectores, que tendrán, a los efectos de la tramitación del correspondiente procedimiento sancionador que aquélla motive, la consideración de Instructores del expediente.

Artículo 35.

1. Las actas que levanten los inspectores, en cuanto agentes de la autoridad, contendrán el correspondiente pliego de cargos, debiendo notificarse a los interesados para surtir efectos.

2. Las denuncias que formulen otros agentes de la autoridad ante la Junta de Andalucía podrán servir de fundamento a los inspectores, en cuanto instructores de los expedientes, para formular los correspondientes pliegos de cargos.

3. Los escritos de denuncia de los particulares motivarán la Intervención directa de los inspectores, para lo que deberán contener la firma, nombre y apellidos de aquéllos, así como los hechos que motivan la denuncia, el lugar y la fecha.

Artículo 36.

En el acta-pliego de cargos se consignará la relación circunstanciada del hecho y sus fundamentos de derecho, con expresión del lugar, fecha y hora en que haya sido apreciado, y además la identificación personal del inspector-instructor.

Artículo 37.

1. En el plazo de 10 días desde la notificación del acta-pliego de cargos los interesados podrán alegar los descargos que a su derecho convengan, con aportación y propuesta de las pruebas que consideren oportunas.

2. En el escrito de descargos podrá plantearse la recusación del inspector actuante y sobre ella resolverá el órgano al que esté adscrito el mismo.

3. En todo caso, el órgano competente para resolver podrá acordar el cambio de instructor en un expediente determinado, mediando causa justificada para ello.

Artículo 38.

1. Transcurrido el plazo de 10 días, a la vista de los descargos alegados y documentos aportados, practicadas las pruebas propuestas y resuelta la recusación si se hubiere formulado, el instructor del expediente elevará propuesta de resolución al órgano competente para resolver en cada caso.

2. La propuesta de resolución deberá estar fundada en los hechos que dieron lugar al pliego de cargos, considerará las alegaciones presentadas y determinará con precisión la falta que se estime cometida, su tipificación, responsable a quien se le imputa y sanción que se propone.

Artículo 39.

1. La conformidad del órgano competente para resolver en cada caso elevará a resolución la propuesta que formulen los inspectores en los términos del apartado 2 del artículo anterior.

2. Las resoluciones tendrán plena eficacia una vez notificadas a los interesados.

3. Las resoluciones que recaigan en el procedimiento que se establece en esta Ley serán ejecutivas, con independencia de que los interesados interpongan los recursos que en cada caso procedan.

4. El órgano competente para resolver podrá acordar la suspensión de la sanción, de oficio o a instancia del interesado, oído el inspector actuante, si mediara causa justa para ello y con las medidas cautelares que garanticen la ejecución del acto administrativo.

Artículo 40.

Contra la resolución dictada en expediente sancionador podrán interponerse los recursos establecidos en la legislación ordinaria.

⇒ DECRETO 124/1997, DE 22 DE ABRIL, POR EL QUE SE ESTABLECE EL PLAZO DE RESOLUCIÓN DE LOS EXPEDIENTES SANCIONADORES EN MATERIA DE JUEGOS, APUESTAS Y ESPECTÁCULOS PÚBLICOS.

El Decreto 133/1993, de 7 de septiembre, por el que se dictan normas relativas a los procedimientos administrativos de aplicación en el ámbito de la Consejería de Gobernación adecua las normas procedimentales en lo referente a la determinación de los plazos para resolver y los efectos que la falta de resolución puede producir. El apartado dos del artículo único del mencionado Decreto 133/1993 contempla la caducidad de los procedimientos señalados en el Anexo II, transcurrido el plazo de treinta días desde el vencimiento del plazo establecido para resolver.

Entre los procedimientos afectados de caducidad recoge el citado Anexo el procedimiento regulado en los artículos 33 a 40 de la Ley 2/1986, de 19 de abril, que se refiere al procedimiento sancionador para las infracciones a la mencionada Ley del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía y a los Reglamentos y normas que la desarrollen, admitiendo la Ley que reglamentariamente para determinados supuestos podrá establecerse como procedimiento sancionador el contenido en la Ley de Procedimiento Administrativo. Acogiéndose a este precepto, el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía aprobado por Decreto 299/1988, de 31 de mayo, establece que las sanciones motivadas por infracciones a este Reglamento se impondrán por el procedimiento regulado en la Ley de Procedimiento Administrativo.

Por tanto para la sanción de las infracciones a las normas de juego nos encontramos con dos regulaciones de la caducidad contenidas en el Decreto 133/1993, de 7 de septiembre, para el procedimiento de la Ley del Juego y Apuestas y en el Real Decreto 1398/1993, de 4 de agosto, por el que se aprueba el Reglamento del procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora, aplicable supletoriamente a los procedimientos que seguían la Ley de Procedimiento Administrativo, hoy totalmente derogada en este aspecto por la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, que es desarrollada en cuanto al procedimiento sancionador por el mencionado Reglamento, si bien dicho Reglamento no tiene la característica de norma común. La imposición de sanciones por órganos de la Administración de la Comunidad Autónoma de Andalucía por infracciones a las normas sobre espectáculos públicos queda sujeta al procedimiento sancionador establecido por el Real Decreto 1398/1993.

A la conveniencia de que exista una única disposición que regule el plazo para resolver estos procedimientos y la caducidad que la falta de resolución expresa produce, viene a responder el presente Decreto, que además amplía el plazo que resulta de las distintas disposiciones, demasiado breve cuando en el procedimiento se plantean incidencias con la notificación de sus actos, se acuerda la apertura de un período probatorio o se remite lo actuado por el órgano que hubiera iniciado el procedimiento a otro distinto competente para resolver.

En su virtud, a propuesta de la Consejería de Gobernación y Justicia, oído el Consejo Consultivo de Andalucía, y previa deliberación del Consejo de Gobierno, en su reunión del día 22 de abril de 1997, dispongo:

Artículo único. Plazo de Resolución.

Sin perjuicio de los plazos establecidos por disposiciones específicas que no puedan ser afectadas por el presente Decreto, los procedimientos sancionadores que tramite la Administración de la Junta de Andalucía en materia de juego y apuestas y de espectáculos públicos, deberán resolverse en el plazo de un año, produciéndose su caducidad de acuerdo con lo previsto en el artículo 43.4 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

DISPOSICIÓN TRANSITORIA

Única. Procedimientos sancionadores ya iniciados.

El plazo de resolución de los procedimientos sancionadores a los que afecta el artículo único del presente Decreto, ya iniciados en el momento de su entrada en vigor, será el establecido por la normativa vigente al tiempo de su iniciación.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única. 1. Se deroga cualquier disposición de igual o inferior rango que se oponga a lo establecido en este Decreto.

2. Quedan derogados el artículo 58 del Decreto 229/1988, de 31 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía; el artículo 41 del Decreto 180/1987, de 29 de julio, del Reglamento de Salones Recreativos y Salones de Juego de Andalucía; el apartado 3 del artículo 27 del Decreto 325/1988, de 22 de noviembre, que aprueba el Reglamento de Rifas, Tómbolas y Combinaciones Aleatorias de la citada Comunidad Autónoma de Andalucía; y el último epígrafe del Anexo II del Decreto 133/1993, de 7 de septiembre, por el que se dictan normas relativas a los procedimientos administrativos de aplicación en el ámbito de la Consejería de Gobernación.

DISPOSICIÓN FINAL

Única. Entrada en vigor.

El presente Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de la Junta de Andalucía».

TÍTULO IX

COMISIÓN DEL JUEGO Y APUESTAS DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE ANDALUCÍA

Artículo 41.

1. Como órgano de estudio, coordinación y control de las actividades relacionadas con el juego y apuestas, se crea la Comisión del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, que estará presidida por el Consejero de Gobernación, con la composición que reglamentariamente se determine.

⇒ COMISIÓN DEL JUEGO Y APUESTAS DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE ANDALUCÍA

Decreto 364/1986 de 19 de noviembre.

De acuerdo con el mandato contenido en el artículo 41 de la Ley 2/1986, de 19 de abril, del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, resulta obligada la publicación del presente Decreto por que se regula la composición, competencias y funcionamiento de la Comisión del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, como órgano colegiado fundamentalmente de asesoramiento, coordinación y control de todas aquellas actividades que, en sus diversas vertientes, estén relacionadas con el juego y las apuestas.

En su virtud, a propuesta del Consejero de Gobernación y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su reunión del día 19 de noviembre de 1986, dispongo:

Artículo 1.

Como Órgano de coordinación, control, estudio e informes en materias relacionadas con el juego y las apuestas se constituye la «Comisión del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía», integrada en la Consejería de Gobernación.

Artículo 2.

La Comisión del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, con competencias en todo el ámbito territorial de ésta, estará presidida por el Consejero de Gobernación y formarán parte de ella los siguientes Vocales:

- El Viceconsejero de Gobernación, quien asumirá la presidencia en caso de ausencia del titular.
- El Director General del Juego de la Consejería de Gobernación.
- Un Director General designado por el Consejero de Gobernación.
- Dos Directores Generales designados por el Consejero de Economía y Hacienda.
- Dos Directores Generales designados por el Consejero de Fomento y Turismo.
- Un Director General designado por el Consejero de Trabajo y Bienestar Social.
- Un Director General designado por el Consejero de Cultura.
- Un Secretario, que actuará con voz pero sin voto, cuyo cargo será desempeñado por funcionario con nivel orgánico de Jefe de Servicio, y designado por el Consejero de Gobernación.

Artículo 3.

La Comisión de Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía podrá funcionar en Pleno y en Permanente.

1. El Pleno lo constituirá la totalidad de los Vocales reseñados en el artículo anterior, presididos por el Consejero de Gobernación o por el Viceconsejero de Gobernación y se reunirá como mínimo una vez cada seis meses.

2. La Permanente la constituirá el Viceconsejero de Gobernación, el Director General del Juego, un Director General de entre los designados por el Consejero de Economía y Hacienda y otro de entre los designados por el Consejero de Fomento y Turismo, y el Secretario; las reuniones de la Permanente serán presididas por el Viceconsejero de Gobernación o, en su defecto, por el Director General del Juego.

3. La Permanente, además del seguimiento o impulso de la ejecución de los acuerdos adoptados en el Pleno podrá, en caso de urgencia, asumir las competencias del Pleno especificadas en el artículo quinto de este Decreto, si bien sus acuerdos deberán ser ratificados por el siguiente Pleno que se convoque.

Artículo 4.

El régimen de constitución, convocatoria, adopción de acuerdos y, en general, el funcionamiento, como órgano colegiado, de la Comisión del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía en Pleno y de la Comisión Permanente, se regirá por lo dispuesto en el Capítulo II, del Título Primero, de la vigente Ley de Procedimiento Administrativo, y lo que dispongan las normas de desarrollo del presente Decreto.

Artículo 5.

Corresponde a la Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía:

1. Emitir informes en materia de juegos de azar que le sean requeridos por organismos de la Junta de Andalucía, en el ámbito de sus competencias.

2. Informar las propuestas de sanción en las infracciones calificadas como muy graves que deba resolver el Consejo de Gobierno.

3. Elaborar la estadística e informe anual sobre el desarrollo del juego en la Comunidad Autónoma.

4. Proponer la planificación en materia de juego.

5. Cualquier otra que se atribuya por el Consejo de Gobierno.

Artículo 6.

La Comisión del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía podrá recabar la colaboración y apoyo de los expertos, representantes empresariales y sociales, que, en cada caso, aconseje el mejor desempeño de sus funciones.

Artículo 7.

El Secretario de la Comisión será responsable de:

1. Confeccionar el Orden del Día fijado por el Presidente para cada reunión, así como su remisión, en unión de la correspondiente citación para ella, a cada uno de los Vocales.

2. Levantar acta de cada reunión. Las actas serán firmadas por el Secretario con el visto bueno del Presidente y se aprobarán en la misma o posterior reunión.

3. Recepción de documentos y expedición de certificaciones de acuerdos.

4. Ejecución o remisión de los acuerdos adoptados por la Comisión.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se autoriza al Consejero de Gobernación dictar cuantas disposiciones sean necesarias para el desarrollo y aplicación del presente Decreto.

Segunda.

La sesión constitutiva de la Comisión del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía deberá celebrarse en el plazo de un mes a contar desde el día siguiente a la publicación del presente Decreto, que entrará en vigor el mismo día de su publicación en el «Boletín Oficial de la Junta de Andalucía».

2. Corresponde a la Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía:

a) Emitir informes en materia de juegos de azar que le sean requeridos por organismos de la Junta de Andalucía, en el ámbito de sus competencias.

b) Informar las propuestas de sanción en las infracciones calificadas como muy graves que deba resolver el Consejo de Gobierno.

c) Elaborar la estadística e informe anual sobre el desarrollo del juego en la Comunidad Autónoma.

d) Proponer la planificación en materia de juego.

e) Cualquier otra que se atribuya por el Consejo de Gobierno.

3. Por el Consejo de Gobierno se dictarán las disposiciones precisas para el funcionamiento de esta Comisión del Juego y Apuestas.

TÍTULO X

TASA DE SERVICIOS SOBRE SALONES DE JUEGO

Artículo 42.

Se crea la tasa de servicios administrativos referidos a salones de juego definidos en el artículo 13 de esta Ley.

Artículo 43.

Constituyen hechos imponibles la autorización de apertura y funcionamiento y la expedición de cualquier documento complementario de la anterior autorización.

Artículo 44.

Está obligado al pago de la tasa el titular de la autorización.

Artículo 45.

La cuantía de la tasa será:

1. Autorización de apertura y funcionamiento:

1.1. Hasta 50 máquinas 100.000 ptas.

1.2. Más de 50 máquinas 150.000 ptas.

2. Expedición de cualquier documento complementario de la anterior autorización 10.000 ptas.

La cuantía será revisada anualmente en la Ley de Presupuestos de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

Artículo 46.

El devengo de la tasa se producirá en el momento de solicitar el servicio que constituye el hecho imponible de la misma.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera.

1. El Consejo de Gobierno aprobará el primer Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, que incluirá al menos los siguientes:

Lotería.

Ruleta Francesa y Ruleta Americana.

Veintiuno o Black Jack.

Bola o Boule.

Treinta y Cuarenta.

Dados.

Punto y Banca.

Ferrocarril, Baccará o Chemin de Fer.

Baccará a dos paños.

Bingo o Lotería.

Máquinas Recreativas, Recreativas con Premio y de Azar.

Boletos.

Rifas, Tómbolas y combinaciones aleatorias.

Apuestas Hípicas.

Apuestas de Galgos.

2. A propuesta de la Consejería de Gobernación, por el Consejo de Gobierno podrán autorizarse, incluyéndose en el Catálogo, juegos y apuestas no contemplados en esta Ley y que se considere oportuno regular dada su posible incidencia económica o social.

Segunda.

Se autoriza al Consejo de Gobierno de la Junta de Andalucía para que dicte las disposiciones necesarias para el desarrollo de la presente Ley.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

En tanto los órganos de la Junta de Andalucía no hagan uso de las facultades reglamentarias que les otorga la presente Ley, se aplicarán las disposiciones generales de la Administración del Estado.

Segunda.

Cuando no esté homologado por la Administración del Estado el material de un juego o apuesta determinado, incluido en el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, podrá homologarse por la Junta de Andalucía.

Tercera.

Las autorizaciones de carácter temporal concedidas con anterioridad a la entrada en vigor de la presente Ley tendrán el plazo de vigencia que en ellas se indique.

Se establece un plazo máximo de cinco años para los permisos expedidos para la explotación de máquinas de juego, pudiendo ser renovados si se cumplen los supuestos exigidos en esta Ley y en las disposiciones reglamentarias que la desarrollen.

Cuarta.

La renovación de las autorizaciones actualmente vigentes, una vez transcurrido su período de validez, se realizará con arreglo a las disposiciones de la presente Ley y se tendrá en cuenta lo dispuesto para la planificación del juego en Andalucía y cuantas circunstancias de índole social y económica concurran y aconsejen su renovación o no.

Quinta.

A los casinos de juego autorizados con arreglo a la legislación anterior no les será de aplicación, en el supuesto de solicitud de renovación, lo establecido en el número 3 del artículo 11 de esta Ley.

Sexta.

Los titulares de las empresas de juego y/o apuestas que se encontrasen en funcionamiento legal en la fecha de entrada en vigor de la presente Ley, habrán de adaptarse a lo dispuesto en el artículo 19.3 de la misma en el plazo de dos años a partir de dicha entrada en vigor.

Séptima.

En el plazo de tres meses a partir de la entrada en vigor de los Reglamentos que desarrollen esta Ley, las empresas de juego y/o apuestas estarán obligadas a constituir fianza o a completar la que tengan constituida hasta alcanzar los mínimos que les correspondan, con arreglo a lo dispuesto en el artículo 20.

Octava.

El régimen de infracciones y sanciones administrativas regulado en esta Ley se aplicará únicamente a los hechos cometidos a partir de la entrada en vigor de la misma, aplicándose en los expedientes en tramitación el derecho sancionador a la referida entrada en vigor.

DISPOSICIONES DEROGATORIAS

Primera.

En virtud de lo establecido en la Disposición Transitoria Primera de la Ley Orgánica 6/1981, de Estatuto de Autonomía para Andalucía, dejan de tener vigor a partir de la vigencia de la presente Ley, en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Andalucía, los Reales Decretos-ley 16/1977, de 25 de febrero, 9/1980, de 26 de septiembre, y 8/1982, de 30 de abril; el artículo 22.5 y la Disposición Adicional Sexta de la Ley 5/1983, de 19 de julio; los Reales Decretos 444/1977, de 11 de marzo, y 2709/1978, de 14 de octubre, en lo que se opongan a la presente Ley.

Asimismo, quedan derogadas en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Andalucía cuantas Disposiciones se opongan a la presente Ley.

Segunda.

La Orden del Ministerio del Interior de 9 de octubre de 1979, que aprueba el Catálogo de Juegos, así como la Orden de 23 de enero de 1984, que lo modifica parcialmente y las Normas que reglamentan los diferentes juegos catalogados, seguirán en vigor en tanto no sean modificadas o no se opongan expresamente a lo dispuesto en esta Ley.

a) Comisión del Juego

§ 25 DECRETO 364/1986, DE 19 NOVIEMBRE. COMPOSICIÓN, COMPETENCIA Y FUNCIONAMIENTO DE LA COMISIÓN DEL JUEGO Y APUESTAS DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE ANDALUCÍA

(BOJA núm. 111, de 16 diciembre [LAN 1986, 3563])

Artículo 1.

Como Órgano de coordinación, control, estudio e informes en materias relacionadas con el juego y las apuestas se constituye la «Comisión del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía», integrada en la Consejería de Gobernación.

Artículo 2.

La Comisión del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, con competencias en todo el ámbito territorial de ésta, estará presidida por el Consejero de Gobernación y formarán parte de ella los siguientes Vocales:

El Viceconsejero de Gobernación, quien asumirá la presidencia en caso de ausencia del titular.

El Director General del Juego de la Consejería de Gobernación.

Un Director General designado por el Consejero de Gobernación.

Dos Directores Generales designados por el Consejero de Economía y Hacienda.

Dos Directores Generales designados por el Consejero de Fomento y Turismo.

Un Director General designado por el Consejero de Trabajo y Bienestar Social.

Un Director General designado por el Consejero de Cultura.

Un Secretario, que actuará con voz pero sin voto, cuyo cargo será desempeñado por funcionario con nivel orgánico de Jefe de Servicio, y designado por el Consejero de Gobernación.

Artículo 3.

La Comisión de Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía podrá funcionar en pleno y en permanente.

1. El Pleno lo constituirá la totalidad de los Vocales reseñados en el artículo anterior, presididos por el Consejero de Gobernación o por el Viceconsejero de Gobernación y se reunirá como mínimo una vez cada seis meses.

2. La Permanente la constituirá el Viceconsejero de Gobernación, el Director General del Juego, un Director General de entre los designados por el Consejero de Economía y Hacienda y otro de entre los designados por el Consejero de Fomento y Turismo, y el Secretario; las reuniones de la Permanente serán presididas por el Viceconsejero de Gobernación o, en su defecto, por el Director General del Juego.

3. La Permanente, además del seguimiento o impulso de la ejecución de los acuerdos adoptados en el pleno podrá, en caso de urgencia, asumir las competencias del Pleno especificadas en el artículo quinto de este Decreto, si bien sus acuerdos deberán ser ratificados por el siguiente Pleno que se convoque.

Artículo 4.

El régimen de constitución, convocatoria, adopción de acuerdos y, en general, el funcionamiento, como órgano colegiado, de la Comisión del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía en Pleno y de la Comisión Permanente, se regirá por lo dispuesto en el Capítulo II, del Título Primero, de la vigente Ley de Procedimiento Administrativo, y lo que dispongan las normas de desarrollo del presente Decreto.

Artículo 5.

Corresponde a la Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía:

1. Emitir informes en materia de juegos de azar que le sean requeridos por organismos de la Junta de Andalucía, en el ámbito de sus competencias.

2. Informar las propuestas de sanción en las infracciones calificadas como muy graves que deba resolver el Consejo de Gobierno.

3. Elaborar la estadística e informe anual sobre el desarrollo del juego en la Comunidad Autónoma.

4. Proponer la planificación en materia de juego.

5. Cualquier otra que se atribuya por el Consejo de Gobierno.

Artículo 6.

La Comisión del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía podrá recabar la colaboración y apoyo de los expertos, representantes empresariales y sociales, que, en cada caso, aconseje el mejor desempeño de sus funciones.

Artículo 7.

El Secretario de la Comisión será responsable de:

1. Confeccionar el Orden del Día fijado por el Presidente para cada reunión, así como su remisión, en unión de la correspondiente citación para ella, a cada uno de los Vocales.

2. Levantar acta de cada reunión. Las actas serán firmadas por el Secretario con el visto bueno del Presidente y se aprobarán en la misma o posterior reunión.

3. Recepción de documentos y expedición de certificaciones de acuerdos.

4. Ejecución o remisión de los acuerdos adoptados por la Comisión.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se autoriza al Consejero de Gobernación para dictar cuantas disposiciones sean necesarias para el desarrollo y aplicación del presente Decreto.

Segunda.

La sesión constitutiva de la Comisión del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía deberá celebrarse en el plazo de un mes a contar desde el día siguiente a la publicación del presente Decreto, que entrará en vigor el mismo día de su publicación en el «Boletín Oficial de la Junta de Andalucía».

b) Catálogo de Juegos

§ 26 DECRETO 167/1987, DE 1 JULIO. PRIMER CATÁLOGO DE JUEGOS Y APUESTAS DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE ANDALUCÍA

(BOJA núm. 66, de 28 julio [LAN3 1987, 2053])

La Disposición Adicional Primera de la Ley 2/1986, de 19 de abril, del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, establece que el Consejo de Gobierno aprobará el primer Catálogo de Juegos y Apuestas de dicha Comunidad Autónoma.

Con el fin de dar cumplimiento al mandato contenido en la citada norma legal, a propuesta de la Consejería de Gobernación, el Consejo de Gobierno de la Junta de Andalucía, en su reunión del día 1 de julio de 1987, dispongo:

Artículo 1.

Se aprueba el Primer Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, que figura como Anexo único a este Decreto.

Artículo 2.

Se autoriza al Consejero de Gobernación para dictar cuantas normas sean precisas para el desarrollo del presente Decreto.

Artículo 3.

El Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Boletín Oficial de la Junta de Andalucía».

ANEXO

Primer Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía

Artículo 1.

1. El Catálogo de Juego y Apuestas autorizado en Andalucía, previsto en la Disposición Adicional Primera de la Ley 2/1986, de 19 de abril, comprende los siguientes: Loterías; Ruleta Francesa; Ruleta Americana; Veintiuno o Black Jack; Bola o Boule; Treinta y Cuarenta; Dados; Punto y Banca; Ferrocarril; Baccará o Chemin de Fer; Baccará a dos Paños; Póker sin descarte; Póker sintético; Bingo; Máquinas Recreativas, Recreativas con Premio y de Azar; Boletos; Rifas, Tómbolas y Combinaciones Aleatorias; Apuestas Hípicas; Apuestas sobre Carreras de Galgos; Apuestas sobre el Tiro al Plato y Apuestas de Frontón.

✐ Ap. 1 modificado por art. único de Decreto 385/1996, de 2 agosto.

2. Este primer Catálogo podrá ser ampliado o modificado por Decreto del Consejo de Gobierno.

3. La ordenación, regulación, autorización y gestión, en su caso, de los juegos incluidos en este Catálogo, serán competencias exclusivas de la Administración Autonómica dentro de su ámbito territorial.

Artículo 2.

Para los juegos exclusivos de Casinos de Juego: Ruleta, Ruleta americana con un solo cero, Black Jack o Veintiuno, Bola o Boule, Treinta y Cuarenta, Dados, Punto y Banca, Baccará o Chemin de Fer y Baccará a Dos Paños, así como para el Juego del Bingo, es de aplicación directa lo dispuesto en la Orden del Ministerio del Interior de 9 de octubre de 1979, por la que se aprobó el Catálogo de Juegos, y la de 23 de enero de 1984, que la modificó parcialmente.

Artículo 3.

1. La Lotería es un juego de azar, que admite, entre otras, las siguientes modalidades:

a) Sorteos, en cada uno de los cuales se adjudican a los números que resulten agraciados los premios ofrecidos en el prospecto respectivo de tal forma, que el adquirente de cada billete sabe exactamente el número que juega, que está impreso en el billete, y las posibilidades de su premio, que consiste en una cantidad fija.

b) Sorteos sujetos a dos variables: el número de participantes, de tal forma que el importe del premio está en proporción a las aportaciones de los jugadores, y los números que cada jugador determina en su billete. Consecuentemente, cada jugador no conoce con anterioridad al sorteo el importe del premio que pudiera corresponderle.

c) Lotería presorteada, que consiste en que el número del billete es invisible para el adquirente, y, una vez abierto, descubre si se corresponde con algún premio fijado con anterioridad mediante procedimiento rigurosamente secreto.

2. Los elementos necesarios para practicar este juego, sus reglas esenciales y las garantías del funcionamiento en cada una de sus modalidades serán reguladas mediante normativa específica.

Artículo 4.

1. El juego de máquinas se desarrolla mediante aparatos manuales o automáticos que se accionan normalmente por monedas y que, a cambio de un precio, permiten el mero pasatiempo o recreo del jugador, y la posible obtención por éste de un premio mediante habilidad o azar, o simplemente azar.

2. A los efectos de su régimen jurídico, y de acuerdo con lo previsto en el artículo 25.2 de la Ley 2/1986, de 19 de abril, las máquinas se clasifican en los siguiente grupos:

Tipo [A] puramente recreativas, que no ofrecen al jugador o usuario beneficio económico alguno directo o indirecto, pudiendo dividirse en manuales y electrónicas.

Tipo [B] o recreativas con premio, que a cambio del precio de una partida o jugada conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio en metálico en las condiciones determinadas reglamentariamente.

Tipo [C] o de azar, que a cambio del precio de la partida o jugada conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio en metálico que dependerá siempre del azar y en las condiciones determinadas reglamentariamente.

✎ Ap. 2 modificado por documento completo.1 de Decreto 170/1999, de 31 agosto.

3. Las máquinas clasificadas en este artículo, cuyas características vienen determinadas por la Legislación Estatal vigente, deberán estar inscritas en el correspondiente Registro de Modelo, estar perfectamente identificadas y contar con un Boletín de Instalación debidamente autorizado en los términos que reglamentariamente se determinen.

✎ Ap. 3 suprimido por art. 1.2 de Decreto 170/1999, de 31 agosto.

4. Reglamentariamente, de acuerdo con la Ley 2/1986, de 19 de abril, del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, se determinarán las condiciones y establecimientos donde podrán instalarse los distintos tipos de máquinas.

✎ Ap. 4 suprimido por art. 1.2 de Decreto 170/1999, de 31 agosto.

Artículo 5.

1. El Juego mediante Boletos es una variante de la Lotería presorteada en la que, mediante la adquisición de boletos autorizados en establecimientos públicos o privados, asimismo autorizados, a cambio de un precio cierto, puede obtenerse, en su caso, el premio en metálico indicado en el propio boleto. Salvo en el caso de que la Junta de Andalucía se reserve la gestión directa del Juego mediante Boletos, la autorización de explotación del mismo se efectuará mediante concurso público.

2. Sin perjuicio de que por la Consejería de Gobernación se apruebe el correspondiente Reglamento específico, el Juego de Boletos se regirá con arreglo a las siguientes normas mínimas:

a) El Juego de Boletos sólo podrá practicarse mediante los boletos debidamente autorizados por la Junta de Andalucía.

b) Los premios serán establecidos previamente por procedimiento absolutamente secreto, e incorporados a los boletos de modo que no puedan ser comprobados sin inutilizarlos al rasgar, arrancar o raspar el sobre que los contengan o el propio boleto.

Artículo 6.

1. La rifa es un juego de azar que consiste en el sorteo de un objeto entre varias personas que satisfacen, mediante billetes de importe único, al menos, el precio de aquél.

2. La tómbola es un juego de azar que consiste en el sorteo simultáneo de varios objetos, de tal manera que con un solo billete existe la posibilidad de adquirir cualquiera de los objetos sorteados.

El total de los billetes, de importe único, debe satisfacer, al menos, el precio de todos los objetos sorteados.

3. Las autorizaciones que deben otorgarse para cada rifa o tómbola precisarán de el o los objetos sorteados, el número, importe y condiciones de las participaciones o billetes, así como las garantías de los procedimientos de sorteo.

4. Combinaciones aleatorias son aquellas rifas o tómbolas que, con fines publicitarios de un producto o servicio, y teniendo como contraprestación el consumo del bien o servicio objeto de publicidad, ofrecen determinados premios en metálico, especies o servicios.

Artículo 7.

Las apuestas hípicas, de galgos, de tiro al plato, y de frontón, se regularán por sus reglamentaciones especiales.

c) Registro

§ 27 DECRETO 250/2005, DE 22 NOVIEMBRE. APRUEBA EL REGLAMENTO DE MÁQUINAS RECREATIVAS Y DE AZAR, DE SALONES RECREATIVOS Y DE JUEGO Y DEL REGISTRO DE EMPRESAS DE JUEGO DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE ANDALUCÍA

(BOJA núm. 237, de 5 diciembre; rect. BBOO núms. 45, de 8 marzo y 148, de 2 agosto 2006 [LAN 2005, 596; LAN 2006, 114 y 400]) (fragmento)

El artículo 13.33 del Estatuto de Autonomía para Andalucía atribuye a la Comunidad Autónoma de Andalucía competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas, con exclusión de las apuestas mutuas deportivo-benéficas. En ejercicio de la referida competencia se aprobó por el Parlamento de Andalucía la Ley 2/1986, de 19 de abril, del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, que contiene la regulación general de dicha materia en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Andalucía otorgando facultades de desarrollo reglamentario al Consejo de Gobierno en virtud de lo dispuesto en la Disposición Adicional Segunda de la precitada Norma Legal.

En ejercicio de las referidas facultades reglamentarias se dictaron el Decreto 180/1987, de 29 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Salones Recreativos y Salones de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía, y el Decreto 491/1996, de 19 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

La experiencia acumulada durante los años de vigencia y aplicación de ambos Reglamentos y la íntima relación que tienen con los tipos de juego que regulan, hacen aconsejable su unificación en un solo cuerpo normativo aspirándose con ello a una mejor comprensión y aplicabilidad de la regulación de este subsector del juego en Andalucía. Asimismo, el progresivo cambio que estas actividades económicas han experimentado en los últimos años, debido en gran parte por la aparición de las nuevas tecnologías aplicadas tanto en el equipamiento de las máquinas como en la emergente sociedad de la información y las telecomunicaciones, hacen necesaria una perentoria actualización del régimen reglamentario de ambos sectores del juego, así como del régimen registral de inscripción de empresas de juego, sin que por ello se atenúe el necesario control administrativo tendente a corregir, en primer lugar los posibles efectos perniciosos que la práctica abusiva del juego pueden producir en determinados sectores de la sociedad andaluza, y en segundo lugar, impedir prácticas abusivas o estrategias monopolísticas de empresa en concordancia con los principios y normas emanadas en el seno de la Unión Europea.

En este sentido, la presente Norma ha sido sometida al procedimiento de información en materia de normas y reglamentaciones técnicas establecido en la Directiva 94/10/CE, del Parlamento Europeo y del Consejo, de 23 de marzo, por la que se modifica la Directiva 83/189/CE del Consejo, de 28 de marzo, y en el Real Decreto 1337/1999, de 31 de julio, que regula la remisión de información en materia de normas y reglamentaciones técnicas y reglamentos relativos a los servicios de la sociedad de la información.

En su virtud, a propuesta de la Consejera de Gobernación, de conformidad con el artículo 39.2 de la Ley 6/1983, de 21 de julio, del Gobierno y la Administración de la Comunidad Autónoma de Andalucía, de acuerdo con el Consejo Consultivo de Andalucía y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su reunión del día 22 de noviembre de 2005, dispongo:

Artículo único. Aprobación del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, de Salones Recreativos y de Juego y del Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

Se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, de Salones Recreativos y de Juego y del Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía que se inserta como Anexo Único del presente Decreto.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

Única. Transmisión y emisión de informes por medios electrónicos.

1. De conformidad con lo dispuesto en el Decreto 183/2003, de 24 de junio, por el que se regula la información y atención al ciudadano y la tramitación de procedimientos administrativos por medios electrónicos (Internet), la transmisión y recepción de información, así como la emisión entre los órganos de la Administración de la Junta de Andalucía de los informes previstos en los procedimientos recogidos en el Anexo Único que se aprueba, se podrá efectuar a través de redes informáticas internas por medios y soportes electrónicos teniendo plena validez siempre que se cumplan los requisitos previstos en el artículo 12.1 del indicado Decreto.

2. Cuando en los procedimientos de autorizaciones recogidos en el Anexo Único que se aprueba se exija la acreditación o justificación de encontrarse al corriente en el pago de las tasas fiscales sobre el juego, dicha acreditación se efectuará mediante certificación administrativa expedida por el órgano competente de la Consejería de Economía y Hacienda de la Junta de Andalucía o mediante la transmisión de la información, previa autorización de la persona interesada que deberá acompañar con la solicitud de la autorización que interese.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera. Renovación automática de las autorizaciones de explotación.

1. A los efectos de la renovación automática de las autorizaciones de explotación prevista en el artículo 54 del Reglamento que se inserta en el Anexo Único que se aprueba, las empresas operadoras autorizarán la transmisión telemática de los datos fiscales correspondientes a su situación fiscal, mediante la presentación del modelo disponible en la Oficina Virtual Tributaria de la web de la Consejería de Economía y Hacienda, debiendo efectuarse dicha autorización con anterioridad a 31 de enero de 2006.

2. En ningún caso serán renovables las autorizaciones de explotación que, a la entrada en vigor del presente Decreto, se encuentren en situación de suspensión temporal y amparen a máquinas recreativas o de azar cuyos modelos no hayan sido adaptados para admitir monedas de curso legal.

Segunda. Adaptación de las autorizaciones de instalación de las máquinas recreativas de tipo «A».

1. Las Delegaciones del Gobierno de la Junta de Andalucía procederán de oficio a la adaptación de las autorizaciones de instalación otorgadas a las máquinas de tipo «A» con anterioridad a la entrada en vigor del presente Decreto, a lo dispuesto en la Sección Tercera, Capítulo VI, del Título III del Anexo Único que a continuación se inserta.

2. La adaptación de oficio de las referidas autorizaciones se realizará dentro del año siguiente a la entrada en vigor del presente Decreto, previa la tramitación del correspondiente procedimiento en el que se garantizará la audiencia de las empresas titulares de las autorizaciones.

Tercera. Adaptación de las máquinas expendedoras.

1. Las máquinas expendedoras que con arreglo a lo dispuesto en el artículo 18 del Reglamento que se inserta en el Anexo Único que se aprueba, reúnan las características técnicas de las máquinas de tipo «A.2» o recreativas con premio en especie, dispondrán de dos años, a contar desde la entrada en vigor de la presente Norma para proceder a su homologación y autorización de conformidad con el régimen establecido en el referido texto reglamentario.

2. No obstante, en tanto se procede a la referida adaptación, a dichas máquinas expendedoras les será de aplicación, en lo referente al precio de la partida, tipo de premio y limitación del número de máquinas a instalar, las condiciones establecidas en los artículos 19 y 85 del indicado Reglamento.

3. Transcurrido el plazo de dos años sin que se hubiese procedido a la homologación del modelo y la ulterior autorización como máquinas recreativas de tipo «A.2», las máquinas correspondientes a modelos no homologados, o no autorizados, se reputarán a todos los efectos como material clandestino de conformidad con lo establecido en el artículo 6.2 de la Ley 2/1986, de 19 de abril, del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, cuando se constate su instalación y explotación efectiva en establecimientos públicos.

Cuarta. Obtención del Documento Identificativo de Titularidad, Aforo y Horario de Establecimientos Públicos.

1. Las personas titulares de los establecimientos públicos que a la entrada en vigor de la presente Norma tengan autorizada la instalación de máquinas de juego y no hayan obtenido de la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía correspondiente el Documento Identificativo de Titularidad, Aforo y Horario de Establecimientos Públicos, previsto en la Orden de la Consejería de Gobernación,

de 25 de marzo de 2002, por la que se regulan los horarios de apertura y cierre de los establecimientos públicos en la Comunidad Autónoma de Andalucía, dispondrán de seis meses desde la entrada en vigor del presente Decreto para obtener la expedición del mismo en la forma, requisitos y condiciones previstas en la mencionada Orden.

2. Para los establecimientos que transcurrido dicho plazo no dispongan del referido Documento de Titularidad, Aforo y Horario de Establecimientos Públicos o carezcan de la licencia municipal de apertura no podrán otorgarse nuevas autorizaciones de instalación de máquinas de juego. No obstante lo anterior, podrán seguir explotándose en los mismos las máquinas que tuvieren autorizada su instalación con anterioridad a la entrada en vigor del presente Decreto, siempre que se mantengan en ellos las mismas autorizaciones de explotación otorgadas en su día. Sin perjuicio de lo anterior, conforme a las previsiones establecidas en el Reglamento que se inserta a continuación como Anexo Único, se podrá autorizar para dichas máquinas el canje de las mismas por otra nueva o, en su caso, la transmisión de éstas a otra empresa de juego inscrita en el Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

Quinta. Adaptación e inscripción de las empresas de juego.

1. Las empresas de juego que a la entrada en vigor del presente Decreto se encuentren autorizadas e inscritas en el registro de empresas de juego de la Comunidad Autónoma de andalucía, deberán adaptarse, dentro de los seis meses siguientes al día de su entrada en vigor, a lo dispuesto en el reglamento que se inserta en el Anexo Único que se aprueba.

2. Se procederá de oficio a la cancelación de la inscripción como empresa de juego, extinguiéndose en consecuencia todas las autorizaciones de las que fuesen titulares, si no se efectuase la adaptación de la empresa en el plazo señalado en el apartado anterior o no se hubiese procedido a la constitución y depósito de las fianzas en los importes previstos en el Reglamento que se inserta en el Anexo Único que se aprueba o en su caso a actualizar o completar la diferencia en la cuantía con la que ya tuvieren constituida.

Sexta. Vigencia de las autorizaciones de funcionamiento de salones recreativos y salones de juego.

Las autorizaciones de funcionamiento de salones recreativos y de juego otorgadas con anterioridad a la entrada en vigor del presente Decreto tendrán carácter indefinido conforme a lo dispuesto en el artículo 96.6 del Reglamento.

Séptima. Distancias para salones recreativos y salones de juego autorizados.

No será de aplicación lo dispuesto en el artículo 89 del Reglamento que se inserta en el Anexo Único que se aprueba, a aquellos salones recreativos o salones de juego cuya instalación se encuentre autorizada con anterioridad a la fecha de entrada en vigor de la presente Norma.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única. Derogación normativa.

Quedan derogadas cuantas disposiciones, de igual o inferior rango al presente Decreto, se opongan o contradigan lo previsto en el mismo, y, específicamente:

– El Decreto 491/1996, de 19 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

– El Decreto 180/1987, de 29 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Salones Recreativos y Salones de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

– El Anexo del Decreto 229/1988, de 31 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego.

– El artículo 69 del Reglamento de Parques Acuáticos al Aire Libre de la Comunidad Autónoma de Andalucía, aprobado por Decreto 244/1988, de 28 de junio.

– La Orden de la Consejería de Gobernación y Justicia de 3 de julio de 1997, por la que se establecen características técnicas de determinadas máquinas expendedoras.

– La Orden de la Consejería de Gobernación y Justicia de 26 de febrero de 1998, por la que se regula el Registro de Modelos de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

DISPOSICIONES FINALES

Primera. Normas de desarrollo.

1. Se autoriza a la Consejera de Gobernación para dictar cuantas disposiciones sean necesarias

para el desarrollo y ejecución de lo previsto en el presente Decreto y para que, mediante Orden, establezca la actualización del precio de las partidas de las máquinas, el porcentaje de devolución en premios y la incorporación de los procedimientos recogidos en el Anexo Único que se aprueba mediante tramitación telemática en los términos previstos en el Decreto 183/2003, de 24 de junio, por el que se regula la información y atención al ciudadano de procedimientos administrativos por medios electrónicos (Internet).

2. Mediante Orden de la Consejera de Gobernación se establecerá el sistema de acreditación del cumplimiento de los requisitos documentales de aquellos procedimientos incluidos en el Anexo Único que se sometan a tramitación telemática.

Segunda. Entrada en vigor.

El presente Decreto entrará en vigor a los veinte días de su publicación en el «Boletín Oficial de la Junta de Andalucía».

ANEXO ÚNICO

Reglamento de Maquinas Recreativas y de Azar, de Salones Recreativos y de Juego y del Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1. Objeto y ámbito de aplicación.

1. El presente Reglamento tiene por objeto la regulación de las siguientes materias:

a) Los requisitos y condiciones de la autorización e inscripción de las empresas dedicadas a la fabricación, comercialización, explotación y prestación de servicios técnicos de juegos de suerte y azar; de las empresas titulares de salones recreativos y de juego y de las empresas prestadoras de servicios de interconexión de elementos de juego y apuestas.

b) Las condiciones generales que deben cumplir las máquinas recreativas y de azar.

c) El régimen de la homologación e inscripción en el Registro de Modelos de las máquinas recreativas y de azar así como de sus sistemas de interconexión y demás elementos técnicos de los juegos y apuestas.

d) La comercialización, mantenimiento y actualización de las máquinas recreativas y de azar así como la prestación de servicios para su interconexión.

e) La instalación y explotación de las máquinas recreativas y de azar, así como de sus sistemas de interconexión.

f) La apertura y funcionamiento de los salones recreativos y salones de juego.

g) El régimen sancionador específicamente aplicable en materia de máquinas recreativas y de azar así como de salones recreativos y de juego.

2. Los requisitos y condiciones establecidas en este Reglamento para las actividades descritas en el apartado anterior serán exigibles sin perjuicio de cualesquiera otros que resulten de aplicación según el restante ordenamiento jurídico.

[...]

TÍTULO II

DEL REGISTRO DE EMPRESAS DE JUEGO DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE ANDALUCÍA

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 4. Obligación de la inscripción.

1. Las empresas y entidades que se dediquen al ejercicio de cualquiera de las actividades de juego previstas en el artículo 1.1 del presente Reglamento estarán obligadas a inscribirse en el Registro de Empresas de Juego.

2. Corresponderá a la persona titular de la Dirección General competente en materia de Juego el

otorgamiento de las autorizaciones de inscripción de las empresas y entidades previstas en el apartado anterior, así como la inscripción en la sección registral correspondiente de las personas integradas en las mismas en puestos de dirección o de trabajo.

Artículo 5. Organización del Registro.

1. El Registro de Empresas de Juego dependerá de la Dirección General competente en materia de Juego, y tendrá como finalidad principal el control y supervisión de las referidas empresas por parte de la Administración de la Junta de Andalucía, no teniendo el carácter de público.

2. El Registro de Empresas de Juego estará formado por las siguientes secciones y subsecciones:

a) Sección I: Empresas fabricantes e importadoras:

– Subsección I.1: Empresas fabricantes.

– Subsección I.2: Empresas importadoras.

b) Sección II: Empresas Comercializadoras.

c) Sección III: Empresas de Servicios Técnicos.

d) Sección IV: Empresas Titulares de Casinos de Juego.

e) Sección V: Empresas de Hipódromos y Apuestas Hípicas:

– Subsección V.1: Empresas Titulares de Hipódromos.

– Subsección V.2: Empresas Gestoras.

f) Sección VI: Empresas de Bingos:

– Subsección VI.1: Empresas Titulares de Salas de Bingo.

– Subsección VI.2: Empresas de Servicios.

g) Sección VII: Empresas Operadoras:

– Subsección VII.1: Empresas Operadoras de máquinas de tipo «A».

– Subsección VII.2: Empresas Operadoras de máquinas de tipo «B».

– Subsección VII.3: Empresas Operadoras de máquinas de tipo «C».

h) Sección VIII: Empresas Titulares de Salones:

– Subsección VIII.1: Empresas Titulares de Salones de Juego.

– Subsección VIII.2: Empresas Titulares de Salones Recreativos.

i) Sección IX: Empresas Prestadoras de Servicios de Interconexión.

j) Sección X: Personal de dirección y personal empleado.

3. Las inscripciones de las empresas de Casinos de Juego, de Hipódromos y Apuestas Hípicas y de Bingos se regirán por sus Reglamentos específicos.

4. Todos los datos e inscripciones que consten en el Registro de Empresas de Juego estarán sometidos al sigilo y secreto previstos por la legislación aplicable en materia de tratamiento y protección de datos personales.

CAPÍTULO II

Inscripción de las empresas de juego

Artículo 6. Requisitos de las empresas de juego.

1. Para inscribirse en el Registro de Empresas de Juego como empresa fabricante o importadora, comercializadora, empresa operadora de máquinas de tipos «B» y «C», empresa titular de salón de juego o prestadora de servicios de interconexión, deberán reunirse los siguientes requisitos:

a) Estar constituida bajo la forma jurídica de sociedad anónima o de responsabilidad limitada de conformidad con los requisitos establecidos en la legislación mercantil. En ambos casos, el capital social deberá estar totalmente suscrito y desembolsado.

b) Tener como objeto social exclusivo, en cada caso, la fabricación o la importación de elementos de juego, la comercialización de los mismos, la explotación e instalación de máquinas recreativas o de azar, la explotación de casinos de juego, salas de bingo, salones de juego y salones recreativos, o la prestación de servicios de interconexión de todos o alguno de los juegos y apuestas incluidos en el Catálogo de Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

c) Ninguna persona socia, ya sea persona natural o jurídica, podrá tener acciones o participaciones

en más de ocho empresas de juego que a su vez se hallen inscritas en el Registro de Empresas de Juego, ni en más de tres sociedades explotadoras de Casinos de Juego. A estos efectos, se entenderá que existe identidad entre las personas o entidades cuando éstas formen parte de un mismo grupo de sociedades y concurran los supuestos previstos en el artículo 42 del Código de Comercio.

d) La participación de capital de sociedades que no se hallen domiciliadas en el espacio económico de la Unión Europea no podrá exceder en ningún caso de la proporción establecida en la legislación vigente del Estado español.

e) En el caso de las empresas importadoras, tener una representación legal con domicilio permanente dentro del territorio español, y en el caso de las empresas comercializadoras, tener abierta en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Andalucía al menos una oficina, almacén o sucursal con suficientes medios técnicos y materiales para el ejercicio de su actividad comercial.

f) Tener constituida y depositada fianza a favor de la Consejería de Gobernación de acuerdo con el importe establecido en el artículo 12 del presente Reglamento. La fianza podrá constituirse en metálico o mediante aval bancario o de sociedad de garantía recíproca, debiendo mantenerse vigente por la integridad de su importe durante la vigencia de la inscripción en el Registro de Empresas de Juego.

2. Para inscribirse como empresa operadora de máquinas de tipo «A», de servicios técnicos o titular de salones recreativos, deberán reunirse los siguientes requisitos:

a) En el caso de sociedades mercantiles, estar constituida bajo la forma jurídica de sociedad anónima o de responsabilidad limitada de conformidad con los requisitos establecidos en la legislación mercantil vigente. En tales casos, el capital social deberá estar totalmente suscrito y desembolsado.

b) En el caso de empresarios o empresarias individuales de máquinas de tipo «A» o de salones recreativos, sólo deberán acreditar mediante declaración responsable y copia autenticada del Documento Nacional de Identidad, que no han sido condenados por sentencia firme por delitos cometidos en el ejercicio de actividades relacionadas con el juego.

c) En el caso de empresas de servicios técnicos, tener abierta en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Andalucía, al menos una dependencia o establecimiento con suficientes medios técnicos y materiales para el ejercicio de su actividad.

Artículo 7. Solicitud de inscripción.

1. Las empresas que pretendan inscribirse en el Registro de Empresas de Juego, deberán formular la correspondiente solicitud a la Dirección General competente en materia de Juego.

2. Con la solicitud de inscripción se deberá acompañar, a fin de acreditar la concurrencia de los requisitos y condiciones establecidos en el presente Reglamento, la siguiente documentación:

a) Copia autenticada de la Escritura Pública de Constitución y Estatutos sociales, así como la acreditación de su inscripción en el Registro Mercantil correspondiente o en caso de persona física, copia autenticada del Documento Nacional de Identidad o, en el caso de ser de nacionalidad extranjera, del documento equivalente.

b) Copia autenticada del Documento Nacional de Identidad, o documento equivalente en caso de persona extranjera, de cada uno de las personas socias si son personas naturales o copia autenticada de la escritura de constitución si fuesen personas jurídicas.

c) Copia autenticada del Código de Identificación Fiscal de la sociedad.

d) Declaración responsable de los Administradores, Directores, Gerentes o Apoderados de no estar incursos como imputados o de no haber sido condenados por sentencia firme en algún proceso penal tramitado por la comisión de delitos cometidos en el ejercicio de la actividad de juego.

e) Original del resguardo del depósito de la fianza prevista en el artículo anterior.

f) Declaración de las personas socias o accionistas de no participar en más de ocho empresas explotadoras de juego ni en más de tres sociedades explotadoras de Casinos de Juego, incluyendo la que se pretende inscribir. En el caso de ser persona jurídica se acompañará certificación, expresiva de la cumplimentación del indicado requisito, expedida por el cargo social que tenga facultades certificantes.

g) En los casos de empresas comercializadoras o de servicios técnicos, memoria justificativa de los medios técnicos, materiales y personales que disponen para llevar a cabo su actividad en la Comunidad Autónoma de Andalucía, así como de la localización de las oficinas, almacenes o sucursales abiertos en Andalucía.

h) En el caso de empresas prestadoras de servicios de interconexión, y sin perjuicio de la ulterior homologación del sistema, documentación acreditativa de tener instalado el servidor central y el centro de control del sistema de interconexión homologado dentro de la Comunidad Autónoma de Andalucía,

así como memoria detallada tanto de las aplicaciones como del equipo a emplear en la prestación de los indicados servicios.

i) Copia autenticada del justificante de pago de la tasa de servicios correspondiente.

Artículo 8. Procedimiento.

1. La Dirección General competente en materia de Juego, previas las informaciones y comprobaciones que estime necesarias para constatar la concurrencia de todos los requisitos y condiciones reglamentariamente establecidos, resolverá otorgando autorización para la inscripción de la empresa en el plazo máximo de un mes, pudiendo entenderse desestimada la solicitud si transcurrido dicho plazo no se hubiese dictado y notificado la resolución expresa, de conformidad con lo establecido en el número 4.2.2 del Anexo II de la Ley 9/2001, de 12 de julio, por la que se establece el sentido del silencio administrativo y los plazos de determinados procedimientos como garantías procedimentales para los ciudadanos.

2. En cualquier caso, las empresas inscritas en el Registro de Empresas de Juego vendrán obligadas a remitir a la Dirección General competente en materia de Juego y, en su caso a las Delegaciones del Gobierno de la Junta de Andalucía, la información que expresamente les sea solicitada, relacionada con su actividad, en la forma y plazo que expresamente se les indique.

Artículo 9. Modificación de la inscripción.

1. La modificación de cualquiera de las características de la empresa que afecten a los requisitos previstos en el presente Capítulo deberá ser comunicada, en el plazo máximo de un mes desde que se hubiera producido, a la Dirección General competente en materia de Juego, que podrá considerarla como modificación de las condiciones de inscripción si como resultado de la misma, la empresa ya no reuniese los requisitos exigidos para la inscripción del presente Reglamento. En tal caso, se comunicará dicha situación a la empresa concediéndosele un plazo no superior a treinta días para corregir o adaptar la modificación. Transcurrido dicho plazo sin que ésta fuese anulada, corregida o adaptada conforme a lo dispuesto en el presente Reglamento, la Dirección General competente en materia de Juego procederá de oficio a la cancelación de la inscripción en la forma prevista en el artículo siguiente.

2. En los supuestos de fusión por absorción de empresas de juego, se deberá comunicar tal circunstancia a la Dirección General competente en materia de Juego por todas las sociedades que intervengan en la misma antes de la fecha fijada en el acuerdo de fusión para que éste surta plenos efectos, en cuyo caso, se procederá de oficio a la cancelación de las inscripciones de las sociedades absorbidas en el Registro de Empresas de Juego.

3. Los cambios de domicilio social y el del señalado a efectos de notificaciones de las empresas en el Registro, deberán ser comunicados por escrito a la Dirección General competente en materia de Juego en el plazo máximo de 30 días a contar desde la adopción del acuerdo social en virtud del cual se produzcan. A tal fin, se deberá acompañar, en el primer caso, la copia autenticada del acuerdo social elevado a público.

Artículo 10. Cancelación de la inscripción.

Podrá cancelarse la inscripción de una empresa de juego en el Registro de Empresas de Juego mediante resolución de la persona titular de la Dirección General competente en materia de Juego fundada en alguna de las causas siguientes:

a) Por voluntad de la empresa. En los casos de empresas fabricantes o importadoras de máquinas recreativas o de azar, se mantendrá la inscripción de los correspondientes modelos que se encontrasen en explotación en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

b) Por la absorción por otra empresa de juego por un acuerdo de fusión entre sociedades mercantiles.

c) Previa audiencia de las personas interesadas, por la modificación de las personas accionistas o socias, si no hubiese sido comunicada en la forma prevista en el artículo siguiente, o no se hubiese subsanado la extralimitación del límite de participación en empresas de juego establecido en artículo 6.1.c) del presente Reglamento.

d) Previa audiencia de las personas interesadas por el incumplimiento de las obligaciones que, sobre la constitución y el mantenimiento de la fianza, se establecen en el presente Reglamento.

e) Previa audiencia de las personas interesadas, por el impago total o parcial de las tasas fiscales sobre el juego aplicables.

f) Previa audiencia de las personas interesadas por la disconformidad con la realidad de los datos aportados para la obtención de la inscripción como empresa de juego, a los efectos de la oportuna reposición de la legalidad.

g) Por sanción de cancelación impuesta en el correspondiente procedimiento sancionador conforme a lo previsto en el artículo 31.2.b) de la Ley 2/1986, de 19 de abril, del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

Artículo 11. Transmisión y adquisición de acciones o participaciones.

1. Cualquier transmisión de acciones o participaciones de sociedades inscritas en el Registro de Empresas de Juego deberá comunicarse por la representación legal de las empresas, en el plazo de diez días, a la Dirección General competente en materia de Juego, con indicación de la siguiente información:

a) Datos del transmitente de las acciones o participaciones.

b) Datos del adquirente de las acciones o participaciones.

c) Título de la transmisión de las acciones o participaciones.

d) Acciones numeradas o números de participaciones que se transmiten.

e) Conformación del accionariado o de las participaciones sociales tras haberse efectuado la transmisión y adquisición de las mismas.

2. Con la comunicación de la transmisión de acciones o participaciones sociales deberá acompañarse las declaraciones previstas en las letras d) y f) del artículo 7.2 del presente Reglamento, así como la copia autenticada del documento que acredite fehacientemente la realidad de la transmisión de acciones o participaciones sociales.

Artículo 12. Fianzas.

1. De conformidad con lo dispuesto en el artículo 20 de la Ley 2/1986, de 19 de abril, las siguientes empresas de juego deberán constituir con carácter indefinido, a favor de la Consejería de Gobernación y depositarlas en las Cajas de Depósitos radicadas en las Delegaciones Provinciales de la Consejería de Economía y Hacienda, las siguientes fianzas, en metálico o aval bancario o de sociedad de garantía recíproca o seguro de caución, por los importes que se indican:

a) Empresas fabricantes o importadoras: 60.000 euros.

b) Empresas comercializadoras y de servicios técnicos: 6.000 euros.

c) Empresas operadoras de máquinas de tipo «B» o «C»: Una primera fianza, en cualquier caso, de 6.000 euros. Asimismo, y en función del número de autorizaciones de explotación de máquinas tipo «B» o «C» de las que sean titulares, una fianza adicional de acuerdo con los siguientes módulos:

a) Desde 1 a 5 máquinas, 6.000 euros.

b) Desde 6 a 20 máquinas, 10.000 euros.

c) Desde 21 a 50 máquinas, 15.000 euros.

d) Desde 51 a 100 máquinas, 20.000 euros.

e) Desde 101 a 150 máquinas, 50.000 euros.

f) Desde 151 a 200 máquinas, 100.000 euros. Este importe será incrementado en la fianza, a partir de 200 máquinas con 30.000 euros por cada 100 máquinas o fracción.

d) Empresas titulares de salones de juego: Una primera fianza, en cualquier caso, de 10.000 euros. Asimismo, y en función del número de autorizaciones de funcionamiento de las que sean titulares, una fianza adicional de 3.000 euros por cada salón autorizado.

e) Empresas prestadoras de servicios de interconexión: 60.000 euros.

2. En los casos de cancelación de la inscripción de las empresas de juego en el Registro de Empresas de Juego, procederá la devolución de la fianza cuando, solicitada la misma, se haya emitido informe favorable por los órganos competentes de la Administración de la Junta de Andalucía sobre la inexistencia de responsabilidades pendientes derivadas de la actividad de juego así como de no tener iniciado ningún procedimiento sancionador y no tener pendiente el pago de sanciones pecuniarias impuestas de conformidad con el presente Reglamento.

3. En el caso de que se inicie el procedimiento de ejecución de la fianza, deberá reponerse en el plazo máximo de ocho días, de conformidad y con las consecuencias jurídicas establecidas en el artículo 21 de la Ley 2/1986, de 19 de abril, salvo en los casos en que proceda la cancelación de la inscripción de la empresa.

4. En el supuesto de que, de acuerdo con los módulos del presente artículo, las fianzas deban sufrir variación en su importe, la nueva fianza o la actualización de la anterior deberá constituirse

antes de la concesión de las autorizaciones que determinen tal incremento, o una vez autorizada la transmisión o cancelación de las autorizaciones que supongan la disminución del número de éstas.

5. Constituida nueva fianza, se devolverá a la empresa la fianza anterior, de no existir posibles responsabilidades a que pudieran estar afectas, no tener expediente sancionador incoado, ni sanciones pendientes de pago. A tales efectos, por los órganos competentes de la Administración de la Junta de Andalucía se emitirá informe sobre tales circunstancias dentro del plazo de dos meses desde la solicitud de los mismos. De no evacuarse en dicho plazo, se entenderá que concurren las condiciones reglamentarias para la devolución de la fianza, procediendo a dictar la oportuna resolución en tal sentido.

CAPÍTULO III

Inscripción del personal de dirección y del personal empleado

Artículo 13. Personal de dirección y personal empleado de las empresas de juego.

1. A los efectos del presente Reglamento, se entiende por personal de dirección aquel que, como administrador o responsable de la empresa, realice funciones de representación, gerencia o dirección en una o en varias áreas de la actividad empresarial de ésta, tenga a su cargo a otras personas empleadas de la misma y, asimismo, preste sus servicios bajo dependencia de la empresa de juego correspondiente.

2. De igual manera, se entiende por personal empleado aquel que encontrándose ligado a la empresa de juego correspondiente mediante un contrato laboral, realiza funciones administrativas básicas, de reparación, de servicios técnicos o comerciales o de venta.

Artículo 14. Obligación de inscripción.

1. Todas las empresas de juego sometidas al presente Reglamento estarán obligadas a solicitar de la Dirección General competente en materia de Juego la inscripción del personal previsto en el artículo anterior que realice sus funciones dentro del territorio andaluz.

2. Igualmente las referidas empresas de juego estarán obligadas a comunicar a la Dirección General competente en materia de Juego los ceses y bajas en la empresa del referido personal dentro de los diez días siguientes a la fecha en que aquéllos se produzcan.

Artículo 15. Solicitud e inscripción.

1. La solicitud de inscripción del personal previsto en el artículo 13 de este Reglamento se deberá dirigir a la persona titular de la Dirección General competente en materia de Juego, indicando los siguientes datos:

a) Nombre, apellidos, domicilio y número del Documento Nacional de Identidad o del pasaporte, en caso de persona extranjera, y del número de afiliación a la Seguridad Social de la persona para la que se interese la inscripción.

b) Categoría o grupo profesional en la empresa y cargo que desempeña.

c) Fecha del alta en la empresa.

d) Duración y tipo de contrato concertado con la persona para la que se solicita la inscripción.

2. Sin perjuicio de los lugares previstos en el artículo 38.4 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, el lugar de presentación preferente para estas solicitudes será el del Registro de entrada de documentos de la Consejería de Gobernación.

3. Recibida la solicitud por la Dirección General competente en materia de Juego, se procederá en su caso a la inscripción sin más trámites, notificándose a la empresa solicitante dentro de los diez días siguientes de su entrada en dicho órgano.

4. Transcurrido dicho plazo sin que se hubiera notificado a la empresa de juego solicitante la referida inscripción, se entenderá estimada la solicitud.

Artículo 16. Cancelación registral.

Previa audiencia de las personas interesadas, procederá la cancelación de las inscripciones reguladas en este capítulo en los siguientes casos y por los motivos siguientes:

a) Por cese o baja en la empresa de juego para la que prestase sus servicios de alguna persona empleada o directiva.

b) Por traslado de la persona a otra Comunidad Autónoma.

c) Por la imposición de sanción accesoria adoptada en el correspondiente procedimiento sancionador.

[...]

B) Aragón

§ 28 LEY 2/2000, DE 28 JUNIO. NORMAS REGULADORAS DEL JUEGO DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE ARAGÓN

(BOA núm. 80, de 7 julio [LARG 2000, 183])

✐ Modificada por Ley 4/2003, de 24 de febrero, de modificación de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del juego de la Comunidad Autónoma de Aragón y modificada por Ley 3/2004, de 22 de junio, de modificación de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.

PREÁMBULO

1

El artículo 35.1.36ª del Estatuto de Autonomía de Aragón, tras las reformas introducidas por las Leyes Orgánicas 6/1994, de 24 de marzo, y 5/1996, de 30 de diciembre, de modificación de dicha norma institucional básica, establece la competencia exclusiva de la Comunidad Autónoma en materia de casinos, juegos, apuestas y combinaciones aleatorias, excepto las apuestas y loterías del Estado.

Mediante Real Decreto 1055/1994, de 20 de mayo, se instrumentó la transferencia a la Comunidad Autónoma de Aragón de las funciones y servicios en las señaladas materias, que, desde su entrada en vigor, fueron asumidas por los órganos competentes de la Administración de la Comunidad Autónoma; en la actualidad, por el Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales, en virtud de lo dispuesto en el Decreto 181/1999, de 28 de septiembre, del Gobierno de Aragón, de estructura orgánica del Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales.

No obstante lo anterior, hasta la fecha, excepción hecha del Decreto del Gobierno de Aragón 183/1994, de 31 de agosto, por el que se regulan las modalidades de bingo acumulado y bingo interconexionado del juego del bingo, y su Orden de desarrollo de 13 de junio de 1995, y del Decreto del Gobierno de Aragón 31/1999, de 23 de marzo, modificado por el Decreto 98/2000, 16 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de las modalidades de bingo acumulado, interconectado y plus del juego del bingo, que sustituyó al Decreto 183/1994, este ámbito competencial no ha sido objeto de una regulación específica por disposiciones de la Comunidad Autónoma, sino que se regula por diversa normativa estatal que parte de una norma preconstitucional, el Real Decreto-ley 16/1977, de 25 de febrero, por el que se regulan los aspectos penales, administrativos y fiscales de los juegos de suerte, envite o azar, el cual despenaliza esta actividad como medida para la expansión del sector turístico y de provisión de recursos tributarios.

Dicha norma, desarrollada posteriormente por el Real Decreto 444/1977, de 11 de marzo, se complementó con diversas Ordenes y Reales Decretos, tales como las Ordenes de 9 de enero de 1979, por las que se aprobaron los Reglamentos de Casinos de Juego y del Juego del Bingo, y la Orden de 9 de octubre de 1979, por la que se aprobó la versión definitiva del Catálogo de Juegos, que han reglamentado los distintos juegos autorizados, poniendo de manifiesto una intención deslegalizadora en esta materia, salvo en lo referente al régimen sancionador, regulado en la Ley 34/1987, de 26 de diciembre.

En consideración a lo que antecede, en la presente Ley se contiene la regulación del sector del juego y apuestas en el ámbito territorial de Aragón, partiendo del hecho de considerar al juego como una realidad social lícita, al suponer una manifestación más del principio de libertad individual recogido en la Constitución de 1978, que necesita, no obstante, ser regulada por esta Ley, que, con visión de conjunto y criterio de unidad, recoge en su articulado las directrices básicas a las que debe ajustarse la planificación y ordenación del juego y apuestas para que, teniendo en cuenta las características y peculiaridades propias, permita la formación de una política adecuada a las circunstancias sociales, económicas y administrativas de nuestra Comunidad.

Por todo ello, es necesaria y urgente la aprobación de la presente norma, que justifica su rango de Ley por varios motivos fundamentales. En primer lugar, por afectar al derecho de libertad de empresa reconocido en el artículo 38 de nuestra Constitución y cuyo desarrollo está reservado a la Ley, según

el artículo 53 de la Ley Fundamental, y todo ello sin olvidar los otros límites constitucionales que pudieran inducirse de lo establecido en sus artículos 43.2 y 3, 49, 51 y 128; en segundo lugar, por establecer un régimen sancionador, en el que se recoge un nuevo procedimiento, con tipificación de infracciones y previsión de sanciones, que, igualmente, por exigencia constitucional, requiere dicho rango legal; y, finalmente, por crear un tributo autonómico, cual es la tasa por prestación de servicios administrativos y técnicos en materia de juego, que también precisa de dicho rango normativo por exigencias lógicas derivadas del respeto al principio de legalidad (arts. 31.3 y 133.2 de la Constitución Española).

2

En su aspecto formal, la Ley se estructura en siete títulos, que contienen cincuenta y siete artículos, seis disposiciones adicionales, cinco transitorias, dos derogatorias y dos finales, regulando en su Título I los principios básicos en materia de juego, tales como: su ámbito de aplicación, exclusiones, los juegos y apuestas autorizados en el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Aragón y los requisitos del material utilizable para la práctica de aquéllos. Asimismo se regulan las autorizaciones administrativas exigidas para la organización, explotación y práctica de los juegos y apuestas, y las competencias del Gobierno de Aragón y del Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales en materia de juego y su régimen de publicidad, creando el Registro General del Juego de la Comunidad Autónoma.

En el Título II se recogen las distintas modalidades de juego y apuestas autorizados, sus requisitos y los establecimientos y locales donde pueden practicarse. Se describen igualmente las diferentes máquinas de juego, delimitando las excluidas del ámbito de aplicación de la Ley, y se definen los juegos de loterías, boletos, apuestas y las rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.

En el Título III se regulan los requisitos comunes y específicos de las empresas titulares de autorizaciones para juegos y apuestas, así como los de los demás elementos personales que intervienen en esta actividad.

El Título IV regula las funciones de inspección y control de las actividades relacionadas con el juego y apuestas, que se atribuyen al Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales, y regulando igualmente la colaboración, mediante convenio, de los agentes de los Cuerpos y Fuerzas de Seguridad del Estado.

Como se apuntó, la Ley establece en su Título V un régimen sancionador propio, con tipificación de las infracciones administrativas y correspondientes sanciones, fundado en los principios básicos del Derecho Administrativo sancionador.

Siguiendo los antecedentes del sector, la Ley especifica en su Título VI los órganos competentes en la actividad del juego, con la constitución de un órgano colegiado con funciones consultivas, deliberantes y de asesoramiento, como es la Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.

En materia tributaria, la Ley, en el Título VII, crea y regula una tasa por prestación de servicios administrativos y técnicos en materia de juego, de acuerdo con la Ley 10/1998, de 22 de diciembre, de Tasas y Precios Públicos de la Comunidad Autónoma de Aragón, preservando así el principio de legalidad en materia tributaria, tanto para la creación como para la modificación del tributo, dado el carácter de tributo propio de las Comunidades Autónomas que atribuye la Ley Orgánica de Financiación de las Comunidades Autónomas a las tasas por prestación de servicios transferidos a las mismas.

La presente Ley, en definitiva, regula el ejercicio por el Gobierno y la Administración aragonesa de las competencias sobre el juego asumidas en el Estatuto de Autonomía, marcando las pautas y estableciendo las reglas para la práctica de una actividad socialmente admitida, pero difícil y compleja por sus connotaciones aleatorias y su posible incidencia en conductas patológicas, lo que justifica la pormenorizada y estricta regulación del sector.

Precisamente por ello se dedica atención específica a la prevención de la ludopatía a través de una disposición adicional, fórmula que se considera la más adecuada a la técnica legislativa, dado el ámbito objetivo específico de la Ley. En dicha disposición, en congruencia con los criterios de la Ley sobre aspectos sociales del juego, protección de menores y evitación de hábitos y conductas patológicas, se establecen mandatos al Gobierno para que promueva la necesaria información y actividades que desincentiven la ludopatía, previéndose expresamente su colaboración con las asociaciones de afectados.

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

CAPÍTULO I

Ámbito de aplicación

Artículo 1. Objeto y normativa aplicable.

1. De acuerdo con lo señalado en el artículo 35.1.36ª del Estatuto de Autonomía de Aragón, la presente Ley tiene por objeto regular la actividad de la Comunidad Autónoma en relación con los casinos, juegos, apuestas y combinaciones aleatorias, excepto las Apuestas y Loterías del Estado.

2. Las citadas actividades se regirán por lo establecido en esta Ley, sus normas de desarrollo y, supletoriamente, por las disposiciones estatales sobre la materia.

Artículo 2. Delimitación conceptual.

1. A los efectos de esta Ley, se entiende por juego las actividades de carácter aleatorio en las que se comprometan cantidades de dinero u otros bienes u objetos económicamente valuables, susceptibles de ser transferidos entre los participantes, en función de un resultado incierto, con independencia de que predomine en ellos la habilidad, destreza o maestría de los jugadores o sean exclusivamente de suerte, envite o azar, y tanto si se desarrollan mediante la utilización de máquinas o instrumentos, como si se llevan a cabo a través de competiciones de cualquier tipo.

2. Asimismo, se entiende por apuesta la actividad del juego por la que se arriesga una cantidad económicamente determinada sobre los resultados de un acontecimiento deportivo o de otra índole, previamente establecido, de desenlace incierto.

Artículo 3. Ámbito objetivo de aplicación.

El ámbito de aplicación de esta Ley se extiende a:

a) Las actividades propias de los juegos y apuestas señaladas en el artículo 1 anterior.

b) Las personas físicas o jurídicas dedicadas a la gestión o explotación de dichos juegos y apuestas, y a la fabricación, distribución y comercialización de materiales de juego del ámbito de esta Ley, así como a otras actividades conexas.

c) Los edificios e instalaciones, como casinos y demás establecimientos, en los que se lleven a cabo las actividades relacionadas en apartados anteriores, así como la producción de los eventos determinantes de los resultados condicionantes.

d) Las personas naturales o jurídicas que intervengan de alguna forma en la gestión, explotación y práctica de los juegos y apuestas.

Artículo 4. Exclusiones.

Quedan excluidas del ámbito de aplicación de esta Ley los juegos, apuestas o competiciones de puro ocio o recreo que constituyen usos sociales de carácter tradicional, familiar o amistoso, siempre que los jugadores participantes, apostadores u organizadores no hagan de ellos objeto de explotación económica.

Se entiende que existe dicha explotación económica, lo que comportará su consideración de prohibidos, cuando la suma total de apuestas en cada jugada iguale o supere el cincuenta por ciento del importe mensual del salario mínimo interprofesional, o si el total de las apuestas admitidas a un jugador en un período de veinticuatro horas iguala o supera el cien por cien de dicho salario.

Artículo 5. Juegos y apuestas catalogados.

1. La autorización de juegos o apuestas regulados en esta Ley exigirá que los mismos se encuentren previamente incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas, al que se refiere el artículo 10.1 siguiente, y en el que se especificarán para cada uno de ellos:

a) Las denominaciones con que sea conocido y sus posibles modalidades.

b) El juego del bingo con sus distintas modalidades como juegos autonómicos.

c) Las reglas esenciales para su desarrollo.

d) Los condicionantes, restricciones y prohibiciones que se considere necesario imponer a su práctica.

2. En el Catálogo de Juegos y Apuestas autorizados en la Comunidad Autónoma de Aragón se comprenderán los siguientes:

a) Las loterías.

b) Los exclusivos de los casinos de juego.

c) El juego del bingo, en sus distintas modalidades.

d) Los que se desarrollen mediante el empleo de máquinas recreativas y de azar.

e) El juego de boletos.

f) Las rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias, así como los campeonatos de naipes y demás manifestaciones de suerte, envite y azar.

g) Las apuestas basadas en actividades deportivas o de competición.

Artículo 6. Material para la práctica de juegos y apuestas.

1. El material utilizable para la práctica de los juegos y apuestas deberá estar, en todo caso, previamente homologado por el órgano competente de la Administración de la Comunidad Autónoma y tendrá la consideración de material de comercio restringido.

2. La comercialización, distribución y mantenimiento del material de juego y apuestas requerirán autorización administrativa previa.

3. El material no homologado o aquel cuya distribución carezca de la oportuna autorización y que se use en la práctica de los juegos y apuestas que se regulan en esta Ley, se considerará material clandestino.

4. Los cartones de bingo, billetes de lotería, cupones, papeletas de rifas y otros juegos similares, incluidos en el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma de Aragón, tendrán la consideración de efectos estancados, cualquiera que sea su soporte físico.

Artículo 7. Prohibiciones.

1. Los juegos y apuestas no incluidos en el Catálogo al que se refieren los artículos 5 y 10 de esta Ley tendrán, a todos los efectos, la consideración legal de prohibidos, y el dinero, material, efectos, instrumentos y útiles usados en su práctica podrán ser objeto de comiso, en los términos previstos en el artículo 45.3 e) siguiente.

2. Se consideran asimismo prohibidos los juegos y apuestas que, aun estando permitidos, se realicen incumpliendo lo dispuesto en esta Ley, o sin la debida autorización o incumpliendo los requisitos exigidos en la misma.

3. Además de las limitaciones contenidas en los artículos 26.3 y 33, se prohíbe a los menores de edad, a los que no se encuentren en pleno uso de su capacidad de obrar y a todas aquellas personas que presenten síntomas de enajenación mental o de limitación de sus capacidades volitivas, la práctica de juegos de azar, el uso de máquinas recreativas con premio y la participación en apuestas, así como la entrada a los locales dedicados específicamente a dichas actividades.

CAPÍTULO II

De la actividad administrativa

Artículo 8. Autorizaciones.

1. La organización, explotación y práctica de los juegos y apuestas regulados por esta Ley, así como el almacenamiento del material y soportes necesarios para su desarrollo, requerirán la previa y correspondiente autorización administrativa, de duración determinada, y la constitución de una fianza, en los términos que reglamentariamente se establezcan.

2. Las autorizaciones podrán concederse bien para el ejercicio de actividades continuadas para realizar en uno o varios eventos o bien para un período de tiempo, renovable, en su caso, por la propia Administración. La validez de las autorizaciones concedidas para actividades a realizar en acto único finalizará con la celebración del evento o actividad autorizada.

3. Las autorizaciones deberán señalar, como mínimo, de forma explícita: sus titulares; el tiempo o modalidad por el que se expiden, con indicación, en su caso, de la fecha exacta de inicio y extinción; los juegos y apuestas autorizados y las condiciones de los mismos; los establecimientos o locales en los que puedan ser practicados y su aforo.

4. Las autorizaciones de establecimientos para la práctica de juegos y apuestas tendrán también vigencia temporal, en los términos reglamentariamente establecidos, pudiendo ser renovadas en el supuesto de que continúen cumpliendo los requisitos exigidos en el momento de su autorización, salvo que éstos se hubieran modificado ulteriormente por Ley.

5. Las autorizaciones sólo podrán transmitirse «inter vivos» o «mortis causa» o explotarse a

través de terceras personas, en los casos y con las condiciones que reglamentariamente se establezcan, y siempre previa autorización de la Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón.

6. Las autorizaciones podrán ser revocadas, quedando sin efecto cuando durante su período de vigencia se pierdan todas o algunas de las condiciones que determinaron su otorgamiento, o por la concurrencia sobrevenida de alguna de las causas de inhabilitación señaladas en el artículo siguiente, y todo ello, sin perjuicio de las sanciones a que hubiera lugar, de acuerdo con lo dispuesto en el Título V de esta Ley.

Artículo 9. Causas de inhabilitación.

1. Sin perjuicio de lo señalado en el Título V de esta Ley, no podrán ser autorizados para la realización de las actividades y la organización de los juegos y apuestas a que se refiere esta Ley quienes se encuentren en alguna de las circunstancias siguientes:

a) Haber sido condenado, dentro de los cinco años anteriores a la fecha de la solicitud de la autorización, por sentencia firme por algún delito de falsedad o contra las personas, el patrimonio, el orden socioeconómico, la Hacienda Pública o la Seguridad Social.

b) Los quebrados no rehabilitados y los que, encontrándose en estado legal de suspensión de pagos o concurso de acreedores, hubiesen sido declarados insolventes o no hayan cumplido totalmente las obligaciones adquiridas en la sustanciación de dichos procedimientos, así como quienes hubiesen sido condenados, mediante resolución firme, a penas o sanciones que lleven aparejadas la privación de derechos o que supongan la inhabilitación absoluta o la especial para empleo, profesión, oficio, industria o comercio.

c) Haber sido sancionados, mediante resolución firme, por dos o más infracciones tributarias graves en los últimos cinco años, por tributos sobre el juego y apuestas.

d) Los sancionados, mediante resolución firme, por tres o más infracciones graves o muy graves cometidas contra los mandatos de la presente Ley, su normativa de desarrollo o la legislación del Estado en materia de juego, durante los cinco últimos años.

2. Si las personas físicas, titulares o partícipes de una sociedad, incurrieren en alguna de las circunstancias a que se refieren los apartados a), b), c) y d) del presente artículo con posterioridad a la obtención de la autorización administrativa, ésta quedará revocada en los términos fijados reglamentariamente.

3. Lo establecido en el apartado 1 anterior afectará igualmente a las empresas individuales, comunidades de bienes y personas jurídicas en las que sus administradores, directores, gerentes o quienes realicen tales funciones se encuentren incursos en alguno de los supuestos allí señalados.

CAPÍTULO III

Distribución de competencias

Artículo 10. Competencias del Gobierno de Aragón.

1. Corresponde al Gobierno de Aragón la aprobación, mediante Decreto, del Catálogo de Juegos y Apuestas, en el que se determinarán sus distintas denominaciones, modalidades posibles, elementos personales y reales necesarios para su práctica y las reglas esenciales para su desarrollo, así como la inclusión o exclusión de cualquier modalidad no contemplada.

2. Dicho Catálogo se inspirará en los siguientes principios básicos:

a) La transparencia en el desarrollo de los juegos.

b) La evitación y, en su caso, persecución de prácticas fraudulentas.

c) La prevención de perjuicios a terceros.

d) La inspección y control por la Administración.

3. Corresponde asimismo al Gobierno de Aragón aprobar los reglamentos específicos de cada juego incluidos en el Catálogo y modificar las características y cuantías de las jugadas y premios.

Artículo 11. Principios rectores y circunstancias específicas para la ordenación del juego.

1. El Gobierno de Aragón ordenará la actividad del juego de acuerdo con los siguientes principios:

a) Evitar la incentivación de hábitos y conductas patológicas.

b) Promover la protección de los menores de edad y de las personas que tengan reducidas sus capacidades volitivas, impidiendo su acceso a determinadas prácticas y locales de juego.

c) Ponderar las repercusiones sociales, económicas y tributarias derivadas de la actividad del juego.

d) Reducir, diversificar y no fomentar su hábito e impedir en su gestión actividades monopolistas.

2. En la ordenación de la actividad del juego se tendrán en cuenta las siguientes circunstancias:

a) La población y extensión superficial de la localidad para la que se insten las autorizaciones, a fin de fijar el número máximo de las mismas y el de locales para la práctica del juego.

b) El aforo mínimo, máximo o ambos de los locales e instalaciones destinadas al juego.

c) Las zonas o lugares en los que no proceda autorizar determinados juegos.

d) Las distancias mínimas entre locales e instalaciones dedicadas a determinadas actividades de juego.

Artículo 12. Publicidad del juego.

Corresponde al Gobierno de Aragón regular mediante Decreto:

a) El régimen de publicidad del juego en el exterior de los locales destinados al mismo y en los medios de comunicación.

b) El régimen de publicidad en el interior de dichos locales.

c) Las normas pertinentes para garantizar el adecuado conocimiento por los usuarios de las reglas y condiciones en que se desarrolle cada juego.

d) La prohibición expresa de toda forma de publicidad que incite o estimule la práctica del juego, cualquiera que sea el medio que utilice.

Artículo 13. Competencias del Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales.

Corresponde al consejero de Presidencia y Relaciones Institucionales:

1º) La concesión de las autorizaciones necesarias para la realización de las actividades reguladas en esta Ley, en los términos que reglamentariamente se determinen.

2º) Acordar la prórroga, caducidad o extinción de dichas autorizaciones, así como la novación modificativa de las ya concedidas, en los casos de transferencia directa o indirecta, cambio de domicilio o de ubicación de los espacios, instalaciones o locales donde haya de desarrollarse el juego y otras circunstancias similares.

3º) Proponer al Gobierno, previo informe de la Comisión del Juego, las disposiciones reglamentarias reguladoras de los juegos y apuestas incluidos en el Catálogo, y en las que se contendrán, entre otras, las siguientes cuestiones:

a) El régimen y ámbito de aplicación.

b) Los requisitos que deberán cumplir las personas físicas o jurídicas o entidades que puedan ser autorizadas para gestionar y explotar el juego o las apuestas de que se trate.

c) Las condiciones de inscripción en el registro correspondiente.

d) El régimen de tramitación, concesión, modificación, renovación, caducidad, revocación y, en su caso, la transmisión de las autorizaciones.

e) Los requisitos de los establecimientos o locales para la práctica del juego o de los eventos determinantes de los resultados condicionantes de los premios y, en su caso, las normas técnicas, aforos y distancias mínimas que deban cumplir dichos locales, así como las autorizaciones para su traslado.

f) Los requisitos de homologación de las máquinas y demás elementos y componentes del juego.

g) Los horarios de apertura y cierre de los locales de juego.

h) Los requisitos de admisión del personal y las condiciones de habilitación profesional.

i) La cuantía máxima de las apuestas, el valor máximo de las ganancias por unidad de apuestas, la velocidad del juego y, en su caso, la cadencia de los períodos de juego y descanso.

j) El régimen específico de publicidad.

k) La atribución de facultades para la calificación de infracciones e imposición de sanciones, de acuerdo con lo previsto en la presente Ley.

l) El régimen de gestión y explotación.

m) La documentación exigible a efectos de inspección y control administrativo.

4º) La ordenación de la inspección, comprobación, vigilancia y control de las actividades relacionadas con los juegos y apuestas.

5º) Dirigir el establecimiento y mantenimiento del Registro General del Juego.

6º) Ordenar la gestión de las tasas administrativas del juego.

Artículo 14. Registro General del Juego.

1. Las personas físicas y jurídicas que se dediquen a la explotación de cualquier juego o apuesta, a la distribución y mantenimiento del material o de las máquinas y a su fabricación, deberán inscribirse en el Registro del Juego de la Comunidad Autónoma, que dependerá del Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales.

2. La inscripción en el Registro del Juego será requisito indispensable para el desarrollo de la actividad del juego en la Comunidad Autónoma.

3. En este Registro se anotarán los locales autorizados para la práctica del juego y apuestas y la instalación de máquinas de juego, los permisos de explotación e instalación, las sanciones por faltas muy graves y graves impuestas a empresas y particulares por resolución firme y otros datos de interés relativos a la actividad del juego, así como cuantos cambios de titularidad, ubicación y demás modificaciones que se produzcan en los mismos.

4. La estructura del Registro, las condiciones y requisitos necesarios para la inscripción o anotación, así como su cancelación se determinarán reglamentariamente.

TÍTULO II

DE LAS DISTINTAS MODALIDADES DE JUEGOS Y APUESTAS, SUS REQUISITOS Y LOS ESTABLECIMIENTOS Y LOCALES DONDE SE PRACTICAN

CAPÍTULO I

Establecimientos autorizados

Artículo 15. Requisitos y clases de locales.

1. Los juegos y apuestas catalogados sólo podrán organizarse, explotarse y practicarse con los requisitos, condiciones y en los establecimientos y lugares señalados en esta Ley y en sus disposiciones de desarrollo. Se determinarán reglamentariamente las limitaciones para la ubicación de los establecimientos regulados en esta Ley respecto a la zona de influencia de centros escolares.

2. La práctica del juego podrá autorizarse en los siguientes locales:

a) Casinos de juego.

b) Salas de bingo.

c) Salones de juego.

d) Salones recreativos.

e) Espacios especialmente habilitados.

f) Aquellos otros que reglamentariamente se determinen.

3. Igualmente podrán autorizarse, con las limitaciones que en cada caso se establezcan, el juego y la explotación de máquinas de juego y de azar con premio, boletos, loterías y similares, en establecimientos de hostelería y recintos o espacios habilitados para la celebración de juegos, apuestas, rifas o tómbolas y competiciones lucrativas.

Artículo 16. Casinos de juego.

1. A efectos de esta Ley, tendrán la consideración de casinos de juego los locales o establecimientos, con tal denominación, abiertos al público que, reuniendo los requisitos exigidos, hayan sido autorizados como tales para la práctica de todos o algunos de los juegos siguientes:

a) Juegos exclusivos de casinos, tales como:

– Ruleta francesa.

– Ruleta americana.

– Bola o «Boule».

– Treinta y cuarenta.

– Veintiuno o «Black Jack».

– Punto y banca.

– Ferrocarril, Bacará o «Chemin de Fer».

– Bacará a dos paños.

– Dados o «Craps».

– Póquer.

b) Asimismo, también podrán instalarse dentro de los casinos las máquinas de azar o de tipo C a las que hace referencia el artículo 21.2 c) de esta Ley.

c) Durante todo el horario de apertura de la sala de juego deberán de estar en funcionamiento al menos tres juegos exclusivos de casino distintos. Esta obligación no será de aplicación a los casinos de juego temporales.

✐ Ap. 1 c) modificado por art. único.1 de Ley 3/2004, de 22 junio.

2. Los casinos de juego deberán ofrecer y prestar al público, entre otros, los servicios de bar, restaurante y salas de descanso o estar, sin perjuicio de la realización de otras actividades empresariales, que serán obligatorias si han servido para obtener la autorización de explotación en detrimento de otras solicitudes.

3. El aforo, superficie y funcionamiento de los casinos de juego, a los que éstos necesariamente deberán adaptarse, se determinarán reglamentariamente.

4. En los casinos de juego deberá existir necesariamente un registro de admisión y un servicio de control de asistencia y de identificación de usuarios.

5. El Gobierno de Aragón regulará el número máximo y la distribución geográfica de los casinos de juego, con atención a los principios establecidos en el artículo 11 de esta Ley.

Igualmente, y mediante Reglamento, se regulará lo procedente para el establecimiento, autorización e instalación de dichos casinos, debiendo cumplirse continuadamente los requisitos de las empresas titulares regulados en esta Ley.

6. Sin perjuicio de lo señalado en el artículo 28 de esta Ley, las autorizaciones se otorgarán mediante concurso público, valorándose, entre otras circunstancias, la viabilidad del proyecto, la solvencia de los promotores, el programa de inversiones, el empleo que pueda generarse, la contribución a la oferta turística y de ocio de la Comunidad Autónoma, el informe del Ayuntamiento del municipio donde se hubiese de instalar y los demás exigidos en las bases del concurso.

7. Las autorizaciones para la explotación de casinos podrán ser provisionales o definitivas. La autorización definitiva se otorgará por un período mínimo de diez años, susceptible de ulteriores renovaciones cada cinco años.

8. La transferencia directa o indirecta de la explotación de casinos, así como el cambio de ubicación en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Aragón, exigirá, asimismo, autorización administrativa, de acuerdo con lo establecido en el artículo 13 de esta Ley.

A efectos de esta Ley, se entiende por transferencia cualquier cambio de titularidad tanto en los activos del inmovilizado como de la explotación, así como la incorporación de nuevos socios, por ampliación de capital, fusión o transformación y por la transmisión de un montante de títulos representativos del capital de la entidad explotadora, señalada en el artículo 28.1 siguiente, o cualesquiera otras operaciones que, aislada o acumulativamente, supongan una alteración de los accionistas o partícipes superior al cinco por ciento del capital social.

Artículo 17. Salas de bingo.

1. A los efectos de esta Ley, se denominan salas de bingo los locales expresamente autorizados para la práctica del juego del bingo en sus distintas modalidades, mediante cartones oficialmente homologados, y cualquier sistema que reglamentariamente se determine, cuya venta habrá de efectuarse, exclusivamente, dentro de la sala donde el juego se desarrolle, a la que sólo podrán acceder los usuarios, previo control identificativo realizado en el correspondiente control de admisión.

2. En las salas de bingo podrá autorizarse la instalación de máquinas recreativas de tipo B o asimiladas, a las que se refiere el artículo 21.2 b) de esta Ley, con las condiciones que reglamentariamente se determinen.

3. Las autorizaciones para la explotación de salas de bingo podrán ser provisionales o definitivas. Las definitivas se concederán por un período mínimo de diez años, susceptibles de ulteriores renovaciones cada cinco años.

4. El aforo, superficie, funcionamiento y los servicios mínimos a prestar al público en las salas de bingo se determinarán reglamentariamente.

5. A los efectos de la autorización de la transferencia y cambio de ubicación de salas de bingo, se estará a lo preceptuado en el artículo 16.8 de la presente Ley.

Artículo 18. Salones de juego.

1. A los efectos de esta Ley, se denominan salones de juego los establecimientos dedicados a la explotación de máquinas de tipo B, o recreativas con premio, y especiales asimiladas, en su caso, señaladas en el artículo 21.2 b). En dichos salones podrán instalarse, al propio tiempo, máquinas de tipo A o de puro esparcimiento. En tal caso, deberán estar separadas en distintas salas sin comunicación directa, salvo cuando exista la prohibición expresa de entrada a menores en todo el local.

2. Las autorizaciones para la explotación de salones de juego podrán ser provisionales o definitivas. Las definitivas se concederán por un período mínimo de diez años, susceptibles de ulteriores renovaciones cada cinco años.

En lo referente a la autorización de su transferencia y cambio de ubicación se observará lo dispuesto en el artículo 16.8 de la presente Ley.

3. Deberán contar con un cartel o letrero en la puerta de acceso con la indicación de la prohibición de entrada a los menores de edad, sin perjuicio de lo dispuesto en el apartado primero de este artículo, y con un servicio de admisión que impedirá su entrada.

Artículo 19. Salones recreativos.

A los efectos de esta Ley, se consideran salones recreativos los establecimientos destinados a la explotación exclusiva de máquinas de tipo A, señaladas en el artículo 21.2 a).

Artículo 20. Desarrollo reglamentario.

El Gobierno de Aragón regulará reglamentariamente los salones de juego y salones recreativos mencionados en esta Ley, valorando, entre otros aspectos, las condiciones a reunir por los titulares de autorizaciones para la explotación de salones de juego y recreativos, el número de máquinas a instalar y el aforo y superficie de los mismos.

CAPÍTULO II

Máquinas recreativas o de juego

Artículo 21. Máquinas de juego.

1. A los efectos de esta Ley, se consideran máquinas de juego, recreativas y de azar, los aparatos o instrumentos manuales o automáticos, mecánicos, electrónicos o informáticos que, a cambio de un precio en dinero, permiten su utilización para la obtención de un premio, o para el mero pasatiempo o recreo, en función del azar, de la habilidad del jugador o de ambas circunstancias.

2. A efectos del régimen jurídico de su explotación, las máquinas se clasifican en los siguientes grupos:

a) De tipo «A» o recreativas. Son las máquinas que se limitan a ofrecer el esparcimiento que comporta su utilización temporal a cambio del precio de la partida. Tales máquinas no podrán conceder premio alguno en metálico.

También se considerarán máquinas de tipo «A» aquellas que, como aliciente adicional y a consecuencia de la habilidad o conocimiento del jugador, puedan ofrecer la devolución del importe pagado en la partida, la posibilidad de continuar jugando gratuitamente y, en su caso, un premio en especie o una cantidad de tiquets, fichas o similares, que podrán ser acumulables y canjeables por dichos premios en especie.

✐ Ap. 2 a) modificado por art. único.2 de Ley 3/2004, de 22 junio.

b) De tipo B, o recreativas con premio programado. Son las máquinas que, a cambio del precio de la partida o jugada, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio en metálico, de acuerdo con el programa de juego, con los límites que reglamentariamente se establezcan.

c) De tipo C, o de azar. Son las máquinas exclusivas de casinos que, de acuerdo con las características y límites establecidos reglamentariamente, a cambio del precio de la partida conceden al usuario un tiempo de juego y, eventualmente, un premio en metálico, que dependerá siempre del azar.

Sin perjuicio de lo señalado en los apartados anteriores, el Gobierno de Aragón, mediante Decreto, podrá, a propuesta del Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales, previo informe de los departamentos competentes en materia de economía, sanidad y bienestar social, incorporar a la clasificación anterior otros tipos o subgrupos de máquinas que, por sus características singulares, no estuvieran exactamente identificadas o comprendidas en las antes señaladas.

3. Se excluyen de esta Ley las máquinas expendedoras que se limiten a efectuar mecánicamente

y de forma directa, sin intervención de la pericia o fortuna del usuario, la venta de productos o mercancías, siempre que el valor del dinero depositado en las mismas corresponda, aproximadamente, al precio al por menor de los productos que se entreguen, así como las máquinas tocadiscos o vídeo-discos, las de naturaleza estrictamente manual o mecánica y las máquinas de competición o puro deporte que no den premio directo o indirecto alguno.

Se determinarán reglamentariamente los requisitos que deben cumplir las máquinas expendedoras para su exclusión del ámbito de aplicación de esta Ley.

4. Previa la oportuna autorización administrativa, en los establecimientos de hostelería, bares, cafeterías, restaurantes, clubes y establecimientos análogos, podrán instalarse máquinas de los tipos A y B, en el número y con los requisitos que reglamentariamente se determinen.

Artículo 22. Requisitos de las máquinas de juego.

1. Además de los requisitos fiscales exigibles en su caso, las máquinas de juego señaladas en el artículo anterior deberán cumplir para su explotación, como mínimo, los siguientes requisitos:

a) Estar debidamente homologadas por la Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón.

b) Llevar incorporadas las marcas de fábrica y la placa de identidad de la máquina, así como los contadores, dispositivos de seguridad y demás elementos y requisitos que reglamentariamente se establezcan.

c) Disponer de la preceptiva autorización de explotación.

2. Las condiciones para la instalación, explotación y transferencia de las máquinas, así como el procedimiento para su canje, sustitución e inutilización, en su caso, se establecerán reglamentariamente.

CAPÍTULO III

Otras modalidades de juego

Artículo 23. Juego de loterías y boletos.

1. Son loterías, a los efectos de esta Ley, los juegos en los que se conceden premios en efectivo metálico o signo que lo represente, en el supuesto de que el número o números expresados en el billete en poder del jugador coincida, en todo o en parte, con el que se determine a través de un sorteo celebrado en la fecha que se especifica en el mismo.

Sin perjuicio de lo señalado con anterioridad, reglamentariamente se fijarán los requisitos de las modalidades especiales de lotería, tales como bonoloto, instantánea y otras.

2. El juego de boletos es aquel que, mediante la adquisición por un precio cierto de determinados boletos, en establecimientos autorizados al efecto, permite obtener, en su caso, el premio previamente determinado en el mismo. Esta modalidad de juego podrá practicarse bien de forma individualizada o bien combinada con otras, previamente determinadas en el boleto, y siempre con indicación del precio y premio que pueda corresponder.

Artículo 24. Apuestas.

1. Dentro del concepto de apuesta regulado en el artículo 2.2 de esta Ley se comprenderá la modalidad denominada «apuesta-traviesa», como aquella en la que los apostantes son ajenos a los que intervienen en el acontecimiento condicionante del premio.

2. Podrá autorizarse el cruce de apuestas dentro de los recintos en que se realicen determinadas competiciones, tales como hipódromos, canódromos, frontones y similares, con las condiciones que reglamentariamente se determinen.

Artículo 25. Rifas, tómbolas, combinaciones aleatorias y otros juegos.

1. Corresponde al Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales la autorización para la celebración de rifas, tómbolas, combinaciones aleatorias, sorteos, campeonatos de naipes y demás juegos de envite, en las condiciones y con los requisitos que reglamentariamente se establezcan, incluso en los casos en que el producto de la actividad del juego se destine íntegramente a fines benéficos, filantrópicos o a la financiación de fiestas populares y otras similares.

2. Los premios de las rifas y tómbolas necesariamente tendrán que ser en especie y no canjeables por dinero o signo que lo represente.

TÍTULO III

DE LAS EMPRESAS TITULARES DE AUTORIZACIONES PARA JUEGOS Y APUESTAS

CAPÍTULO I

Requisitos comunes

Artículo 26. Empresas de juego.

1. Previa la correspondiente autorización administrativa de la Comunidad Autónoma de Aragón, las personas físicas o jurídicas inscritas en los correspondientes registros podrán, con carácter exclusivo, organizar y explotar los juegos y apuestas, así como realizar las operaciones conexas a su actividad, tales como la recepción y distribución de material para el juego y la utilización y el mantenimiento de las máquinas e instrumentos necesarios para su práctica, en la forma que reglamentariamente se determine y sin perjuicio de las actividades complementarias de hostelería o esparcimiento señaladas en esta Ley y en las normas que la desarrollen.

2. Sin perjuicio de lo señalado en el Capítulo II de este Título, para ejercer la actividad del juego y apuestas en la Comunidad Autónoma de Aragón, los titulares de las respectivas empresas deberán ser personas físicas o entidades mercantiles, salvo las excepciones contempladas en esta Ley, y ajustarse a los requisitos y condiciones que reglamentariamente se determinen. En todo caso, deberán cumplir, como mínimo, los requisitos siguientes:

a) Tratándose de entidades mercantiles, deberán constituirse bajo la forma de sociedades anónimas o de responsabilidad limitada, con el exclusivo objeto de la explotación del juego, sin perjuicio de que puedan realizar las operaciones conexas o vinculadas señaladas en esta Ley o en su desarrollo reglamentario.

b) Los estatutos sociales deberán reflejar las limitaciones contenidas en esta Ley, tanto en lo relativo al capital social como a la transferencia directa o indirecta de las empresas de juego, y en lo referente al tráfico de sus activos empresariales que sean elementos necesarios para la práctica del juego y apuestas. En cualquier caso, la transmisión de acciones o participaciones y operaciones asimiladas, señaladas en el artículo 16.8 de esta Ley, estarán sujetas a la condición de la previa autorización del Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales.

3. Asimismo, la Comunidad Autónoma de Aragón podrá asumir la organización y explotación de juegos o apuestas, bien directamente, bien a través de organismos públicos y empresas públicas.

Salvo en los supuestos contemplados en el párrafo anterior de este apartado, las personas adscritas o vinculadas por razón del servicio a los órganos administrativos a los que estén atribuidas las actuaciones gestoras en materia de juego o de su fiscalidad, no podrán ser titulares de las autorizaciones preceptivas para su explotación ni participar en el capital social de las entidades autorizadas. Dicha limitación personal se extenderá a sus cónyuges o personas con análoga relación de convivencia afectiva, ascendientes y descendientes en primer grado de consanguinidad o afinidad.

4. Con independencia de los deberes de información tributaria que procedan, las empresas dedicadas a actividades de juego, de forma continuada o esporádica, estarán obligadas a facilitar a los Departamentos de Presidencia y Relaciones Institucionales y de Economía, Hacienda y Empleo toda la información que éstos recaben a fin de cumplir con las funciones de control, inspección, coordinación y estadística.

Artículo 27. Fianzas.

1. Las empresas organizadoras y explotadoras de juego y apuestas deberán constituir, en la Caja General de Depósitos de la Diputación General de Aragón, fianzas en metálico, o mediante aval prestado por banco, cajas de ahorro, cooperativas de crédito y sociedades de garantía recíproca o por contrato de seguro de caución con entidad aseguradora, que garanticen el cumplimiento de las obligaciones derivadas de esta Ley, en los términos que reglamentariamente se determinen.

2. Estas fianzas estarán afectas tanto al pago de los tributos específicos sobre el juego como al cumplimiento de las responsabilidades económicas en que puedan incurrir como consecuencia de la aplicación del régimen sancionador previsto en la Ley.

3. Se establecerá reglamentariamente el plazo de devolución de la fianza, una vez que desaparezcan las circunstancias que dieron origen a su constitución.

CAPÍTULO II

De las distintas clases de empresas de juego

Artículo 28. Entidades o empresas titulares de casinos.

1. Las entidades o empresas titulares de la explotación de casinos deberán reunir, como mínimo, los siguientes requisitos:

a) Constituirse bajo la forma de sociedades anónimas, tener por objeto la explotación de un casino y, eventual o complementariamente, el desarrollo de actividades de promoción turística y hostelería.

b) El capital social mínimo será de doscientos millones de pesetas y deberá estar totalmente desembolsado, tanto al tiempo de su constitución como en las futuras ampliaciones, y su cuantía real, entendiendo por tal su neto patrimonial, no podrá ser inferior a dicha cifra durante la vida de la sociedad.

c) Las acciones representativas del capital social deberán ser nominativas, de una cuantía mínima de diez mil pesetas y con los demás requisitos que reglamentariamente se establezcan.

d) El órgano de administración de la sociedad deberá ser colegiado y conformado por personas físicas.

2. Salvo autorización expresa del Gobierno de Aragón ninguna persona física o jurídica podrá participar en el capital, ni ostentar cargos directivos o formar parte del órgano de administración en más de una sociedad explotadora de casinos de juego en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Aragón.

3. Los libros y registros contables específicos que deberán llevar las entidades explotadoras de casinos se regularán reglamentariamente.

Artículo 29. Entidades titulares de salas de bingo.

1. Podrán ser titulares de salas de bingo:

a) Las entidades benéfico-deportivas, culturales, turísticas o asimiladas que tengan más de tres años de funcionamiento e ininterrumpida existencia legal.

b) Las entidades mercantiles constituidas al efecto bajo la forma de sociedades anónimas, cuyo principal objeto social ha de ser la explotación de salas de bingo y cuyo capital social mínimo será de veinticinco millones de pesetas, que habrá de estar totalmente desembolsado y representado por acciones nominativas.

2. Se determinará reglamentariamente las circunstancias y requisitos para la autorización de salas de bingo, entre los que se considerarán el carácter benéfico-social de la entidad y demás fines culturales o filantrópicos del solicitante.

3. Las entidades citadas en el apartado 1 a) anterior podrán realizar la explotación del juego por sí o bien a través de empresas de servicio explotadoras, que habrán de constituirse como sociedades anónimas, con los requisitos señalados en el apartado 1 b) anterior. La superposición de sociedades explotadoras no comportará minoración de las responsabilidades del ente titular de la autorización frente a la Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón.

Artículo 30. Empresas operadoras de máquinas de juego.

1. Sólo podrán explotar las máquinas recreativas y de azar, en los locales autorizados de titularidad propia o ajena, las empresas operadoras debidamente autorizadas.

2. A los efectos de esta Ley, tendrán la consideración de empresa operadora de máquinas recreativas las personas naturales o jurídicas que, previa autorización, estén inscritas en el registro correspondiente.

Los casinos de juego y las salas de bingo tendrán la condición de empresas operadoras respecto de las máquinas instaladas dentro de sus respectivos locales.

3. En el caso de personas jurídicas constituidas conforme a lo señalado en el artículo 26.2 a) anterior, su capital deberá estar totalmente desembolsado y dividido en participaciones o acciones nominativas.

4. La autorización de empresa operadora se concederá por un período mínimo de diez años, renovable por iguales períodos.

5. El órgano competente del Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales fijará las características de los documentos normalizados, en los que se especificarán la autorización y la relación existente entre el operador y el titular, por cualquier concepto, del establecimiento en que se encuentre instalada cada máquina de los tipos antes citados.

6. Se fijarán reglamentariamente los requisitos y condiciones para la autorización de las modificaciones de los elementos objetivos, personales y de localización derivados del ejercicio de la actividad de las empresas operadoras.

CAPÍTULO III

De los elementos personales en la actividad del juego y de los usuarios

Artículo 31. Del personal de las empresas de juego.

1. Las personas que realicen su actividad laboral o profesional en empresas dedicadas a la gestión o explotación del juego y apuestas, deberán cumplir los siguientes requisitos:

a) Disponer de la oportuna autorización administrativa, en su caso, y carecer de antecedentes penales por alguna de las circunstancias previstas en el artículo 9 de esta Ley.

b) No haber sido sancionados administrativamente, mediante resolución firme, en los últimos dos años inmediatamente anteriores a la autorización antes señalada, por alguna de las infracciones tipificadas como muy graves o graves en la presente Ley o en las leyes sobre juego vigentes en el resto del Estado, ni por infracciones tributarias graves referentes a la fiscalidad del juego.

2. Los empresarios individuales y el personal empleado que directamente se dediquen a la actividad del juego o las apuestas deberán hallarse en posesión, en su caso, de la correspondiente acreditación profesional. Dicho documento será expedido por el Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales, renovable y revocable en los supuestos que se determinen reglamentariamente.

3. A efectos de lo previsto en este artículo, las empresas de juego deberán comunicar al Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales los datos que reglamentariamente se establezcan sobre las personas que presten sus servicios relacionados directamente con el juego.

Artículo 32. Accionistas y partícipes de empresas de juego.

Los accionistas o partícipes de las sociedades registradas como empresas de juego, así como las personas que ostenten en los órganos de administración los cargos de administradores, deberán cumplir los requisitos exigidos en el artículo 31.1 de esta Ley.

Artículo 33. Usuarios.

1. No podrán practicar los juegos regulados en esta Ley, ni acceder a los locales donde se practiquen, ni usar máquinas recreativas con premio o de azar, ni participar en apuestas, además de los incluidos en la prohibición específica recogida en el artículo 7.3, las personas que presenten síntomas de embriaguez, intoxicación por drogas o enajenación mental, así como los que perturben el orden o el normal desarrollo de los juegos.

Igualmente, se impedirá la práctica del juego o apuesta a los que por decisión judicial hayan sido declarados incapaces, pródigos o culpables de quiebra fraudulenta, en tanto no sean rehabilitados. Asimismo, se impedirá el acceso a los locales donde se practique el juego a las personas que sean portadoras de armas u objetos que puedan ser utilizados como tales, con excepción de los miembros de las Fuerzas de Seguridad, y asimilados, en el cumplimiento de sus funciones.

2. En ningún caso podrán participar en los juegos autorizados los accionistas, partícipes o titulares de la propia empresa, su personal directivo, los miembros de sus órganos de administración y los empleados, así como las personas a las que se refiere el párrafo segundo del artículo 26.3, salvo lo dispuesto para los ascendientes y descendientes en primer grado de consanguinidad o afinidad. Los reglamentos dictados en ejecución de esta Ley podrán establecer sistemas para el control por el Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales de las actividades realizadas por aquéllos en el ámbito de aplicación de esta Ley.

3. Sin perjuicio de lo señalado en el artículo 7.3 de esta Ley, el Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales regulará los límites a la libre entrada a los locales de juego a las personas siguientes:

a) Los sancionados por infracciones graves o muy graves recogidas en las disposiciones de esta Ley o especificadas en los reglamentos dictados en su desarrollo.

b) Aquellos que previamente lo soliciten, por sí o por sus representantes legales.

c) Los que, previa tramitación de expediente instruido al efecto, sean incluidos en la relación de personas con acceso prohibido a los locales de juego, mediante resolución administrativa y por el tiempo que la misma determine.

d) Aquellas personas que presenten una adicción patológica al juego, a petición de sus familiares

con dependencia económica directa, que tendrán que justificar documentalmente tanto la adicción patológica como la dependencia económica para la inclusión en el Registro de Prohibidos.

4. Los titulares de establecimientos de juego habrán de solicitar autorización, en la forma que reglamentariamente se establezca, para imponer otras condiciones o prohibiciones de admisión a las salas de juego diferentes de las mencionadas en el presente artículo.

5. En los locales de juego deberán establecerse sistemas de control de admisión de visitantes, en los casos y condiciones que se determinen reglamentariamente.

6. Sin perjuicio de lo establecido en el título siguiente, en los establecimientos autorizados para la práctica de los juegos existirán libros de incidencias y reclamaciones a disposición de los usuarios, de la Inspección del Juego y de los agentes de las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad del Estado que colaboren en las funciones de policía administrativa de la actividad del juego.

7. El Registro de Prohibidos previsto en esta Ley se regulará reglamentariamente.

TÍTULO IV

DE LA INSPECCIÓN Y CONTROL

CAPÍTULO I

De la inspección

Artículo 34. Órganos de control.

1. Corresponde al Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales la competencia para la inspección, comprobación e investigación de las actividades relacionadas con el juego y apuestas, en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Aragón.

Dichas funciones se extenderán, en la forma que reglamentariamente se determine, a los aspectos administrativos y técnicos regulados en esta Ley, relativos a las empresas, locales, explotaciones, servicios y bienes relacionados con la actividad.

2. El Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales podrá habilitar a determinados funcionarios públicos para realizar las funciones de comprobación e inspección del juego y apuestas. Dichos funcionarios tendrán, en el ejercicio de sus funciones, la consideración de agentes de la autoridad, y gozarán como tales de la protección que les dispensa la legislación vigente, estando facultados para acceder a los establecimientos o lugares donde se realicen actividades relacionadas con el juego regulado en esta Ley, así como para exigir la exhibición de los libros, registros y documentos necesarios para el cumplimiento de sus funciones, con las facultades que reglamentariamente se determinen.

Artículo 35. De la función inspectora.

1. Los funcionarios integrados en la Inspección del Juego y apuestas realizarán, entre otras, las funciones siguientes:

a) Vigilar el cumplimiento de lo previsto en la presente Ley y en sus disposiciones de desarrollo.

b) Controlar y descubrir, en su caso, posibles supuestos de juego clandestino.

c) Incoar las diligencias, actas de inspección y de constancia de hechos y por presunta comisión de infracciones administrativas, para su tramitación por el órgano competente.

d) Proceder al precinto y comiso de los elementos irregularmente utilizados en la práctica del juego y, en su caso, previo el trámite de audiencia a los interesados y demás comprobaciones oportunas, a la clausura provisional de los locales.

e) Realizar la comprobación de documentos, libros y demás registros administrativos y contables relacionados con la actividad del juego.

f) Las demás actuaciones que reglamentariamente se determinen.

2. Los funcionarios habilitados para la Inspección del Juego quedan facultados para examinar las máquinas, utensilios, documentos y todos los demás elementos que puedan servir de información para el mejor cumplimiento de sus funciones.

3. Las diligencias y actas señaladas en el apartado 1 c) anterior incoadas por los funcionarios a los que se encomiende la comprobación e inspección del juego, tendrán naturaleza de documento público a efectos de la eficacia probatoria de los hechos que motiven su formalización, salvo prueba en contrario.

CAPÍTULO II

De la colaboración en la actuación inspectora

Artículo 36. Del deber de colaboración.

Las personas físicas o jurídicas titulares de las autorizaciones o de los establecimientos de juego, sus representantes legales, así como todas las demás personas que, en su caso, se encuentren al frente de las actividades en el momento de la inspección, tendrán la obligación de facilitar a los inspectores y a su personal colaborador el acceso a los locales y a los documentos que sean necesarios para la práctica de las actuaciones inspectoras.

Artículo 37. Órganos de colaboración.

1. Las competencias en materia de inspección, comprobación e investigación del juego y apuestas a que se refiere el presente Título podrán ejercitarse en régimen de colaboración, previos los correspondientes convenios, por los agentes de los Cuerpos y Fuerzas de Seguridad del Estado, que podrán quedar adscritos funcionalmente al Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales, sin perjuicio de su dependencia orgánica.

2. Igualmente, se determinarán reglamentariamente las condiciones y requisitos de los procedimientos de colaboración con los órganos de las entidades locales que tengan atribuidas competencias en materia de policía administrativa conexas a la actividad del juego, así como para la sustanciación de las denuncias y comunicaciones provenientes de las asociaciones y organizaciones de consumidores y entidades asimiladas.

TÍTULO V

DEL RÉGIMEN SANCIONADOR

CAPÍTULO I

De las infracciones

Artículo 38. Infracciones administrativas.

1. Constituirán infracciones administrativas las acciones u omisiones tipificadas que contravengan lo establecido en la presente Ley y en la normativa que la desarrolle. Dichas infracciones serán sancionables incluso si se derivan de simple negligencia.

2. Las infracciones administrativas en materia de juego se clasifican en muy graves, graves y leves.

3. Un mismo hecho no podrá ser considerado como constitutivo de infracciones diferentes en materia de juego, sin perjuicio de que pueda concurrir infracción tributaria.

Cuando una acción u omisión sea subsumible en varios tipos de infracción, el órgano administrativo competente adoptará la sanción que corresponda al tipo de infracción más grave, tomando en consideración como circunstancias agravantes las demás infracciones cometidas.

Cuando de la comisión de una infracción se derive necesariamente la comisión de otra u otras, se deberá imponer únicamente la sanción correspondiente a la infracción más grave cometida.

4. Será sancionable como infracción continuada la realización de una pluralidad de acciones u omisiones que infrinjan el mismo o semejantes preceptos administrativos, en ejecución de un plan preconcebido o aprovechando idéntica ocasión. En estos supuestos, el responsable será sancionado con la multa correspondiente a la infracción cometida en su máxima cuantía.

Artículo 39. Infracciones muy graves.

Son infracciones muy graves:

a) La organización, práctica, celebración, gestión o explotación de juegos y apuestas que, conforme al artículo 7, tengan la consideración de prohibidos, y los que se efectúen sin la correspondiente autorización administrativa, así como la celebración o práctica de los mismos fuera de los locales o recintos autorizados al efecto, o mediante personas, medios, instrumentos o utensilios no autorizados.

b) La asociación con otras personas para la explotación de juegos de azar no autorizados.

c) La fabricación, almacenamiento, distribución o comercialización de máquinas, cartones de bingo, billetes de lotería y demás elementos de juego distintos de los autorizados, así como la utilización de los no homologados y la sustitución o manipulación del material del juego y apuestas.

d) La transferencia directa o indirecta de las autorizaciones concedidas, salvo con las condiciones o requisitos establecidos en esta Ley y demás normas de desarrollo.

e) La participación en el juego como jugadores de las personas inhabilitadas para ello a las que se refiere el artículo 33.2 de esta Ley, tanto si dicha participación se efectúa directamente o mediante persona interpuesta.

f) La manipulación de los juegos o competiciones sobre las que se basen las apuestas, tendente a alterar los resultados y premios, en perjuicio de los jugadores o apostantes.

g) La utilización de documentos y datos falsos para obtener los permisos o autorizaciones necesarias, así como la vulneración de las normas y condiciones por las que se concedieron dichas autorizaciones.

h) La concesión de préstamos o créditos a los jugadores o apostantes por las entidades o empresas titulares, organizadoras o explotadoras de las actividades de juego o apuestas o por personas al servicio de las empresas, e igualmente en los establecimientos de hostelería o turísticos en los que hubiera máquinas de juego.

i) El impago total o parcial a los jugadores o apostantes de las cantidades con que hubieran sido premiados, sin perjuicio del posible ejercicio de las acciones de índole civil o penal que pudieran derivarse.

j) Consentir o tolerar la práctica del juego o apuestas en locales o por personas no autorizados, así como la instalación y explotación de máquinas y otros elementos de juego carentes de la correspondiente autorización.

k) La utilización por parte de personas físicas o jurídicas no autorizadas de sorteos ya existentes de entidades que cuenten con autorización estatal o autonómica para crear, gestionar y explotar juegos o apuestas.

l) Permitir o tolerar el acceso a locales de juego autorizados a los menores de edad, a las personas incluidas en el Registro de Prohibidos y a quienes lo tengan prohibido en virtud de la presente Ley y de las disposiciones que la desarrollen, así como el incumplimiento de las obligaciones de control de acceso e identificación de usuarios.

m) La instalación de máquinas con premio en número que exceda del autorizado.

n) La venta de cartones de bingo, cupones, billetes, boletos o demás instrumentos de juego por personas distintas a las autorizadas o por precio superior al autorizado.

ñ) La resistencia, obstrucción o negativa a la actuación inspectora, de control y vigilancia realizada por agentes de la autoridad y funcionarios encargados o habilitados específicamente para el ejercicio de tales funciones.

o) La comisión de la tercera falta catalogada como grave en el período de dos años, cuando las sanciones de las dos primeras fueran firmes en vía administrativa.

Artículo 40. Infracciones graves.

Son infracciones graves:

a) El incumplimiento de las obligaciones y medidas de seguridad en los locales exigidas por la legislación vigente.

b) Consentir la admisión de un número de jugadores superior al que permita el aforo del local.

c) La transmisión, inutilización o desguace de máquinas de juego sin la autorización correspondiente.

d) El incumplimiento de las normas técnicas establecidas en la presente Ley y en las disposiciones de desarrollo.

e) El incumplimiento de las obligaciones de índole contable y registral establecidas en la Ley y en sus normas de desarrollo, así como la llevanza inexacta o incompleta de los registros de visitantes o controles de entrada.

f) El incumplimiento de los demás deberes de información periódica exigidos por la normativa vigente del juego.

g) La práctica tolerada de juegos de envite o de azar en establecimientos públicos, círculos tradicionales o clubes públicos o privados en los que la actividad del juego no esté comprendida en su objeto social o empresarial, ni forme parte de sus actividades estatutarias, cuando la suma total de apuestas en cada jugada iguale o supere el cincuenta por ciento del importe mensual del salario mínimo interprofesional, o si el total de las apuestas admitidas a un jugador en un período de veinticuatro horas iguala o supera el cien por ciento de dicho salario.

h) La promoción de actividades y venta de artículos análogos a los de los juegos incluidos en el Catálogo sin la correspondiente autorización.

i) La ausencia del libro o de hojas de reclamaciones en los locales autorizados para el juego y la negativa a ponerlos a disposición de quien los reclame, así como dejar de tramitar en el plazo previsto las reclamaciones formuladas.

j) El incumplimiento de las normas sobre publicidad en el juego y su incentivación fuera de los términos recogidos en las normas reglamentarias de desarrollo de esta Ley.

k) La transmisión de acciones o participaciones de entidades dedicadas al juego sin la oportuna solicitud de autorización a la Administración, así como la reducción del capital social de las empresas societarias de juego o apuestas obviando los límites establecidos.

l) Las acciones u omisiones constitutivas de las infracciones previstas en el artículo anterior cuando, por su naturaleza, ocasión o circunstancia, no deban ser calificadas como muy graves.

m) Mantener, en los establecimientos de hostelería, el funcionamiento de las máquinas de juego fuera de los horarios establecidos para el local.

m) bis El incumplimiento por parte del centro operativo del bingo interconectado de Aragón de todas sus obligaciones relacionadas con el correcto funcionamiento de su programa informático interno de procesamiento de la información remitida por las salas de bingo interconectadas y de su programa de comunicaciones con cada una de ellas, así como el incumplimiento del cálculo de los premios del Bingo Plus y del Bingo Interconectado y de cualesquiera otras obligaciones que se recojan en el reglamento de desarrollo y en la normativa que sea de aplicación al mencionado centro operativo, por considerarse todas ellas cumplimientos básicos y mínimos para garantizar el correcto funcionamiento del juego del Bingo Plus y del Bingo Interconectado.

✐ Letra m) bis añadida por art. único.2 de Ley 4/2003, de 24 febrero.

n) La comisión de la tercera falta catalogada como leve en el período de dos años, cuando las sanciones de las dos primeras fueran firmes en vía administrativa.

Artículo 41. Infracciones leves.

1. Son infracciones leves las acciones u omisiones que supongan el incumplimiento de las obligaciones, requisitos y prohibiciones establecidos en la presente Ley que no estén calificadas como muy graves o graves, cuando no operen como elemento de agravación de las sanciones, así como las constitutivas de las infracciones previstas en el artículo anterior, cuando por su naturaleza, ocasión o circunstancia no deban ser calificadas como graves.

2. Dentro de los límites establecidos en la Ley, la especificación de las conductas constitutivas de infracciones leves podrá concretarse en los reglamentos reguladores de las distintas clases de juego.

Artículo 42. Prescripción de las infracciones.

1. Las infracciones leves prescribirán a los seis meses, las graves a los dos años y las muy graves a los cuatro.

2. El cómputo del plazo de prescripción de las infracciones comenzará a contarse desde el día en que la infracción se hubiera cometido.

3. Interrumpirá la prescripción la iniciación, con conocimiento del interesado, del procedimiento sancionador, reanudándose el plazo de prescripción si el expediente sancionador estuviera paralizado durante más de seis meses por causa no imputable al presunto responsable.

4. El transcurso de los plazos señalados en los apartados anteriores determinará de oficio la cancelación de los respectivos procedimientos de calificación y sanción.

Artículo 43. Responsables de las infracciones.

1. Son responsables de las infracciones tipificadas en esta Ley las personas físicas o jurídicas que las cometan.

2. En el supuesto de infracciones cometidas en el desempeño de su trabajo por los empleados, directivos o administradores de empresas de juego, responderán, solidariamente con éstos, los titulares de las respectivas entidades.

3. Asimismo, responderán solidariamente de las infracciones reguladas en esta Ley quienes sean causantes o colaboren en la comisión de conductas calificadas como tales.

Artículo 44. Supuestos de exclusión de responsabilidad.

No darán lugar a responsabilidad por infracción en materia de juego las acciones u omisiones tipificadas como tales en esta Ley, en los siguientes supuestos:

a) Cuando se realicen por quienes carezcan de capacidad de obrar.

b) Cuando concurra fuerza mayor.

c) Cuando deriven de una decisión colectiva, para quienes hubieran salvado su voto o no hubieran asistido a la reunión en que se adoptó la misma.

CAPÍTULO II

De las sanciones

Artículo 45. Sanciones.

1. La comisión de las infracciones tipificadas en los artículos anteriores determinará la imposición de sanciones pecuniarias y de otra índole, de conformidad con lo regulado en esta Ley, y todo ello sin perjuicio de las sanciones que procedan por la comisión de infracciones tributarias.

2. Las sanciones pecuniarias se exigirán de acuerdo con la siguiente escala:

– Las muy graves, con multa de hasta 100.000.000 de pesetas.

– Las graves, con multa de hasta 10.000.000 de pesetas.

– Las leves, con multa de hasta 500.000 pesetas.

3. En los casos de infracciones calificadas como muy graves y graves, y en consideración a las circunstancias que concurran en cada supuesto, podrán imponerse, además de las multas señaladas con anterioridad, las sanciones administrativas accesorias siguientes:

a) La suspensión, cancelación temporal por período máximo de dos años o revocación definitiva de la autorización para el establecimiento de empresas o la celebración, organización o explotación de juegos y apuestas.

b) La suspensión por un período máximo de un año o revocación definitiva de las autorizaciones de explotación de máquinas de juego, así como la suspensión del permiso de explotación de éstas, en los establecimientos de hostelería, de juego de bingo o de otra índole, por un período máximo de un año.

c) La clausura definitiva o temporal, por un período máximo de dos años, del establecimiento donde tenga lugar la explotación del juego o apuesta, y la inhabilitación definitiva del mismo para actividades del juego.

d) La inhabilitación temporal o definitiva, para ser titular de autorizaciones respecto del juego y apuestas.

e) El decomiso y, adquirida firmeza la sanción, la destrucción o inutilización, en su caso, de las máquinas o elementos de juego utilizados para la comisión de las conductas objeto de la infracción.

4. En las empresas o establecimientos en los que su objeto o actividad principal no sea el juego o las apuestas, no podrán imponerse sanciones accesorias de clausura temporal de los mismos, si bien podrá acordarse la retirada o precintado de los elementos de juego y, previo trámite de audiencia a los interesados y demás comprobaciones oportunas, la prohibición de instalaciones y el cese de las actividades de juego o apuestas.

Artículo 46. Publicidad de las sanciones.

Cuando se imponga una sanción grave o muy grave a una persona física o jurídica por infracción del ordenamiento del juego, ésta, una vez adquirida firmeza, será publicada en el «Boletín Oficial de Aragón».

Artículo 47. Graduación de las sanciones.

Para la imposición y graduación de las sanciones se ponderarán las circunstancias personales o materiales que concurran en cada supuesto, teniendo en cuenta la trascendencia económica y social de la conducta infractora y la reincidencia o reiteración, en su caso, aplicándose criterios de proporcionalidad, sin que la sanción pueda ser inferior al triplo del beneficio ilícitamente obtenido mediante la comisión de dicha conducta infractora.

Artículo 48. Órganos competentes para la imposición de sanciones.

Corresponderá imponer las sanciones:

a) Al Gobierno de Aragón, las multas superiores a 50 millones de pesetas y todas aquellas que lleven aparejadas las sanciones accesorias que supongan revocación definitiva de las correspondientes autorizaciones administrativas, la clausura definitiva del local y la inhabilitación definitiva para ser titular de autorización de juego o apuestas.

b) Al consejero de Presidencia y Relaciones Institucionales, las multas comprendidas entre 5.000.001 y 50.000.000 de pesetas, así como las que, siendo inferiores a 5.000.001 pesetas, lleven aparejadas las sanciones accesorias recogidas en el artículo 45.3, apartados a), b), c) y d), con la excepción de las reservadas al Gobierno de Aragón recogidas en el apartado anterior.

c) Al director general de Política Interior, las multas comprendidas entre 500.001 y 5.000.000 de pesetas, así como las que, siendo inferiores a 500.001 pesetas, lleven aparejadas las sanciones accesorias recogidas en el artículo 45.3 e). Para estas mismas cuantías serán competentes los delegados territoriales del Gobierno de Aragón en Teruel y Huesca, siempre dentro de sus respectivos ámbitos territoriales.

d) A los Jefes de Servicio a los que esté encomendada la gestión administrativa del juego, les compete la imposición de sanciones de hasta 500.000 pesetas.

Artículo 49. Procedimiento.

1. En los supuestos de faltas muy graves o graves, la potestad sancionadora se ejercerá de acuerdo con el siguiente procedimiento:

a) La iniciación será siempre de oficio, por acuerdo del órgano competente, bien por propia iniciativa o como consecuencia de orden superior, petición razonada de otros órganos o por denuncia, designándose instructor al respecto.

b) El acuerdo de iniciación se comunicará al instructor y a los interesados, a quienes se pondrá de manifiesto el expediente por un plazo no inferior a quince días, para aportar cuantas alegaciones, documentos e informes estimen convenientes y para proponer, en su caso, las pruebas que consideren oportunas.

c) Cuando el instructor estime que los hechos denunciados o alegados no estuvieran suficientemente acreditados, podrá acordar, de oficio o a instancia de parte, la apertura de un período de prueba por plazo no superior a treinta días ni inferior a diez.

d) Transcurrido el plazo para formular alegaciones a que se refiere el apartado b) anterior, o concluida, en su caso, la fase probatoria, el instructor formulará propuesta de resolución en la que se fijarán las circunstancias de hecho y se determinará, de forma motivada, la infracción que, en su caso, se derive de tales hechos, así como los responsables, especificándose, también motivadamente, la sanción que se propone imponer y las medidas cautelares que se hubieran adoptado por el órgano competente para iniciar el procedimiento.

A la vista de lo actuado, la propuesta de resolución correspondiente se notificará a los interesados, concediéndoseles un plazo de quince días para formular alegaciones y presentar los documentos que estimen pertinentes.

2. En el supuesto de falta leve, se observará lo establecido en el apartado anterior, a excepción de lo indicado en la letra c).

En tales casos bastará para iniciar el procedimiento la propia acta incoada por los servicios de inspección, en cuyo caso, el inspector actuario podrá tener la consideración de instructor del expediente.

3. Sin perjuicio de lo señalado en el artículo 45.3, cuando existan indicios de infracción grave o muy grave, se podrá acordar, como medida cautelar, el cierre temporal del establecimiento en el que se practique el juego y el precinto, depósito o incautación de los materiales y elementos usados para su práctica, así como la incautación del dinero ilícitamente obtenido.

4. Los inspectores actuarios que lleven a cabo las actuaciones de comprobación o investigación podrán, por sí mismos, adoptar, como medida cautelar urgente, la incautación o precinto de las máquinas de juego que carezcan de los requisitos establecidos en esta Ley o que infrinjan los límites de apuestas o premios, así como las instaladas en locales no autorizados y de otros elementos o materiales de juego utilizados para la práctica de los no autorizados, lo que se hará constar en el acta incoada al efecto. Dicha medida deberá ser ratificada, en su caso, por el órgano competente al sustanciar el expediente sancionador.

5. El plazo máximo en el que debe resolverse el procedimiento sancionador será de nueve meses, salvo que hubieran sido suspendidas las actuaciones por alguna causa de las previstas en la legislación básica sobre procedimiento administrativo.

Transcurrido dicho plazo, el órgano competente emitirá, a solicitud del interesado, certificación en la que conste que ha caducado el procedimiento y se ha procedido al archivo de las actuaciones.

6. Las resoluciones que sean firmes en vía administrativa serán inmediatamente ejecutivas.

7. Contra la resolución dictada por el órgano competente en el expediente sancionador podrán

interponerse los recursos que procedan de acuerdo con lo previsto en la legislación básica del procedimiento administrativo común.

TÍTULO VI

LA COMISIÓN DEL JUEGO DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE ARAGÓN

CAPÍTULO ÚNICO

Creación y funciones

Artículo 50. Creación.

1. Se crea la Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, adscrita al Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales, como órgano consultivo, de estudio, asesoramiento y coordinación de las actividades relacionadas con el juego y apuestas en el ámbito territorial de esta Comunidad.

2. La citada Comisión estará presidida por el consejero de Presidencia y Relaciones Institucionales, y su estructura, funcionamiento y composición se determinarán reglamentariamente. En todo caso, estarán representados los Departamentos del Gobierno de Aragón con competencias relacionadas con el juego, así como las organizaciones sindicales y empresariales más representativas y las asociaciones tanto de defensa de los consumidores como de las personas afectadas por ludopatía.

3. En el seno de la Comisión podrán constituirse grupos de trabajo de las distintas clases de juego y apuestas, en los que podrán estar representados las empresas y trabajadores del sector.

Artículo 51. Funciones.

1. Corresponde a la Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, con independencia de las que, en su caso, reglamentariamente se determinen, las siguientes facultades y funciones:

a) Informar preceptivamente todas las disposiciones reglamentarias dictadas en desarrollo y aplicación de esta Ley.

b) Informar los acuerdos para la instalación de nuevos casinos de juego y modificación de autorizaciones.

c) Informar, en su caso, las propuestas de sanción en las infracciones calificadas como muy graves, cuando así se le solicite.

d) Elaborar la Memoria e Informe anual sobre el desarrollo del juego en la Comunidad Autónoma de Aragón.

e) Emitir cualquier otro informe en materia de juego y apuestas que le sea requerido en el ámbito de su actividad.

2. El Gobierno de Aragón dictará las disposiciones precisas para el funcionamiento de esta Comisión, que adoptará su propio reglamento de régimen interior.

TÍTULO VII

DE LA TASA POR PRESTACIÓN DE SERVICIOS ADMINISTRATIVOS Y TÉCNICOS EN MATERIA DE JUEGO

CAPÍTULO I

Constitución y elementos objetivos y subjetivos

Artículo 52. ...

✐ Derogado por disp. derog. única.2 de Decreto Legislativo 1/2004, de 27 julio.

Artículo 53. ...

✐ Derogado por disp. derog. única.2 de Decreto Legislativo 1/2004, de 27 julio.

Artículo 54. ...

✐ Derogado por disp. derog. única.2 de Decreto Legislativo 1/2004, de 27 julio.

CAPÍTULO II

Elementos cuantificadores y temporales

Artículo 55. ...

Derogado por disp. derog. única.2 de Decreto Legislativo 1/2004, de 27 julio.

Artículo 56. ...

Derogado por disp. derog. única.2 de Decreto Legislativo 1/2004, de 27 julio.

Artículo 57. ...

Derogado por disp. derog. única.2 de Decreto Legislativo 1/2004, de 27 julio.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera.

1. Hasta tanto no exista una regulación unitaria del procedimiento sancionador aplicable de la Comunidad Autónoma de Aragón, el mismo se instruirá conforme a lo señalado en el artículo 49 de esta Ley.

2. Sin perjuicio de lo establecido en el apartado anterior y conforme a lo señalado en el artículo 149.3 de la Constitución, serán de aplicación supletoria las disposiciones contenidas en el derecho estatal.

Segunda.

En lo no regulado en esta Ley o en sus normas de desarrollo, respecto de las autorizaciones administrativas en materia de juego, podrán ser de aplicación las disposiciones reguladoras de las concesiones administrativas de servicios públicos de la Comunidad Autónoma de Aragón.

Tercera.

Mediante Ley de Cortes de Aragón, se podrá reservar a la Comunidad Autónoma de Aragón, u organismo público dependiente de la misma, la organización o explotación económica en exclusiva en el territorio de Aragón de algunos de los juegos comprendidos en esta Ley.

Cuarta.

El Gobierno podrá revisar la cuantía de las sanciones pecuniarias para adaptarla a la evolución del índice de precios al consumo en la Ley anual de Presupuestos de la Comunidad Autónoma.

Quinta.

El Gobierno de Aragón, en el plazo de seis meses desde la entrada en vigor de la Ley del Juego, constituirá la Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.

Sexta. Prevención de la ludopatía.

1. El Gobierno de Aragón desarrollará actividades de prevención de la ludopatía dirigidas a la población en general y adoptará medidas para desincentivar los hábitos y conductas patológicas relacionadas con el juego, con especial atención a los sectores sociales más vulnerables.

2. Al objeto de dar tratamiento unitario y coordinado a las distintas medidas a aplicar, el Gobierno de Aragón elaborará un programa para la prevención de la ludopatía en el plazo de dieciocho meses desde la entrada en vigor de la presente Ley, que será remitido a las Cortes de Aragón para su debate. En dicho programa se tendrán en cuenta las conclusiones que resulten del primer informe anual que emita la Comisión del Juego.

3. Entre las medidas a adoptar figurarán:

a) Campañas informativas y preventivas dirigidas a la población en general, para desincentivar hábitos o conductas patológicas.

b) En el desarrollo curricular de todos los niveles educativos de los riesgos del juego y de la ludopatía.

c) En los materiales utilizados para el juego se incluirá un mensaje advirtiendo de los peligros de su práctica.

d) Limitación de la publicidad del juego, en atención a los riesgos que puedan derivarse de su práctica abusiva.

e) Especial atención por parte de la Inspección del Juego al cumplimiento de las normas sobre limitación de acceso a los locales de juego.

f) Previsión de la dotación económica adecuada, en los presupuestos de cada ejercicio, para el desarrollo de las funciones de inspección y las actividades preventivas e informativas frente a la ludopatía.

4. El Gobierno de Aragón colaborará con las asociaciones de afectados en el desarrollo de las actividades de prevención e información mediante los oportunos convenios.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

Las autorizaciones temporales concedidas con anterioridad a la entrada en vigor de esta Ley seguirán siendo válidas durante el plazo de vigencia que en ellas se hubiese fijado. No obstante, su ulterior renovación deberá realizarse con arreglo a las disposiciones de esta Ley y las reglamentarias que la desarrollen.

Las autorizaciones que no tuvieran señalado plazo de vigencia deberán renovarse en el plazo de dos años a partir de la entrada en vigor de esta Ley.

Segunda.

Con carácter general, y hasta tanto no se dicten las disposiciones reglamentarias a las que se refiere la presente Ley, serán de aplicación las normas estatales vigentes en todo aquello que no se opongan a lo aquí establecido.

Tercera.

El régimen de infracciones y sanciones regulado en esta Ley se aplicará únicamente a las conductas constitutivas de infracción realizadas a partir de su entrada en vigor. No obstante, la presente Ley será de aplicación a las infracciones cometidas con anterioridad a su vigencia cuando aún no exista resolución firme y sus disposiciones resulten más favorables para el sujeto infractor.

Cuarta.

Las referencias que se efectúan en esta Ley a la peseta, como unidad monetaria vigente, se entenderán, en su caso, aplicables a su equivalente en euros cuando el mismo entre en vigor.

Quinta.

Las autorizaciones administrativas otorgadas a los empleados de las empresas de juego contempladas en esta Ley que se encuentren en plena vigencia temporal en el momento de la publicación de la misma, serán sustituidas por el organismo administrativo competente, de oficio y de forma gratuita, por la acreditación prevista en el artículo 31.2, en el plazo de tres meses a partir de la entrada en vigor de esta Ley.

DISPOSICIONES DEROGATORIAS

Primera.

Quedan derogadas todas las disposiciones que se opongan a lo establecido en la presente Ley.

Segunda.

Desde la entrada en vigor de esta Ley, no será de aplicación en el territorio de la Comunidad Autónoma de Aragón el artículo 4 del Real Decreto 1337/1977, de 10 de junio, sobre normas para la instalación de casinos de juego.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

El Gobierno de Aragón dictará las disposiciones de desarrollo y ejecución de la presente Ley, así como las que regulen la distribución entre sus órganos administrativos de las facultades y funciones que en la misma se establecen.

Segunda.

La presente Ley entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de Aragón».

a) Comisión del Juego

§ 29 DECRETO 183/2000, DE 24 OCTUBRE. REGULA LA COMISIÓN DEL JUEGO DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE ARAGÓN

(BOA núm. 136, de 10 noviembre [LARG 2000, 252])

✐ Modificado por Decreto 303/2003, de 2 de diciembre, del Gobierno de Aragón, por el que se modifica el Decreto 183/2000, de 24 de octubre, por el que se regula la Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.

El artículo 35.1.36ª del Estatuto de Autonomía de Aragón establece la competencia exclusiva de la Comunidad Autónoma en materia de Casinos, Juegos, Apuestas y combinaciones aleatorias, excepto las apuestas y loterías del Estado.

La transferencia a la Comunidad Autónoma de Aragón de las funciones y servicios en dichas materias se llevó a cabo mediante el Real Decreto 1055/1994, de 20 de mayo, siendo en la actualidad gestionadas por el Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales, según lo establecido en el Decreto 181/1999, de 28 de septiembre, del Gobierno de Aragón, de Estructura Orgánica del Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales.

La Ley 2/2000, de 28 de junio, Ley del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, regula el sector del juego y apuestas en el ámbito territorial de Aragón, y establece las directrices básicas a las que debe ajustarse la planificación y ordenación del juego y apuestas.

En el Título VI de la Ley se crea la Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, adscrita al Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales, y la disposición adicional 5ª concede un plazo de seis meses al Gobierno de Aragón para constituir la Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.

Por cuanto antecede, a propuesta del consejero de Presidencia y Relaciones Institucionales, previa deliberación del Gobierno de Aragón en su reunión del día 24 de octubre de 2000, dispongo:

Artículo 1. Disposiciones generales.

1. La Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón se configura como el órgano consultivo, de estudio, asesoramiento y coordinación de las actividades relacionadas con el juego y apuestas en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Aragón.

2. La Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón ejercerá aquellas funciones que le vengan atribuidas por la legislación sobre juego y las restantes disposiciones del ordenamiento jurídico que le sean de aplicación.

3. Los acuerdos de la Comisión, adoptados en el ejercicio de las funciones que le son propias relativas a la materia del juego, adoptarán la forma de Dictamen.

4. Los dictámenes de la Comisión serán preceptivos y no vinculantes, salvo que por disposición legal o reglamentaria se establezca otra cosa.

Artículo 2. Composición.

1. La Comisión del Juego, que estará adscrita al Departamento competente en materia de juego, estará compuesta por los siguientes miembros:

1. Presidente: el Consejero competente en materia de juego.

2. Vicepresidente: el Director General competente en materia de juego.

3. Vocales:

– El Director General de Tributos.

– El Director General de Administración Local.

– El Director General de Turismo.

– Un representante, con categoría al menos de Director General, de los siguientes Departamentos:

– Salud y Consumo.

– Educación, Cultura y Deporte.

– El Jefe del Servicio que tenga atribuidas las funciones en materia de juego en la Dirección General competente en esta materia.

– Tres representantes de las Organizaciones Empresariales más significativas, debiendo representar cada uno a uno de los siguientes sectores: bingos, casinos, y máquinas recreativas.

– Un representante de las asociaciones de consumidores y usuarios.

– Un representante de aquellas asociaciones cuya finalidad sea la prevención y el tratamiento de la ludopatía.

4. Actuará como Secretario, con voz, pero sin voto, el funcionario de la Dirección General competente en materia de juego que ocupa la Jefatura de Sección competente en esta materia, que será nombrado por el Presidente de la Comisión.

✐ Ap. 1 modificado por art. único de Decreto 263/2007, de 23 octubre.

2. El presidente de la Comisión podrá, caso de considerarlo necesario, convocar a las sesiones de la misma a expertos, asesores técnicos, representantes empresariales, sindicales o sociales que tuvieran reconocida competencia técnica o interés en los asuntos a tratar.

Artículo 3. Vocales.

Los vocales de la Comisión del Juego serán nombrados por el Consejero competente en materia de juego, a propuesta de los distintos Departamentos, de las Organizaciones Empresariales y Sindicales más representativas y de las asociaciones correspondientes.

✐ Artículo modificado por art. único de Decreto 263/2007, de 23 octubre.

Artículo 4. Funciones del presidente.

1. Corresponden al presidente de la Comisión del Juego las siguientes funciones:

a) Convocar las sesiones de la Comisión.

b) Fijar el orden del día de las sesiones.

c) Dirigir las sesiones del Consejo y las deliberaciones.

2. En la adopción de acuerdos el presidente de la Comisión dirimirá con su voto en caso de empate.

Artículo 5. Funciones del secretario.

Corresponden al secretario de la Comisión del Juego las siguientes funciones:

a) Notificar a los vocales de la Comisión de la convocatoria de las sesiones de la misma.

b) Levantar acta de las sesiones.

c) Expedir certificaciones de las actas de las sesiones y de los acuerdos adoptados.

d) Notificar los acuerdos a quienes tengan la condición de interesados en relación con las decisiones tomadas por la Comisión.

Artículo 6. Reuniones.

La Comisión se reunirá por decisión del presidente, o cuando lo solicite, al menos, la tercera parte de sus miembros.

La Comisión se reunirá, como mínimo, dos veces al año.

Artículo 7. Grupos de trabajo.

La Comisión podrá acordar la creación en su seno de grupos de trabajo, cuya composición y funcionamiento determinará la propia Comisión.

DISPOSICIONES FINALES

Primera. Plazo de constitución.

La Comisión del Juego de Aragón se constituirá en el plazo máximo de tres meses a partir de la entrada en vigor del presente Decreto.

Segunda. Aplicación y desarrollo.

Se faculta al Consejero competente en materia de juego para dictar las disposiciones necesarias para el desarrollo y aplicación del presente Decreto.

✐ Modificada por art. único de Decreto 263/2007, de 23 octubre.

⇒ Orden 9 de febrero de 2001, del Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales, por la que se desarrollan las normas para la suplencia de los miembros de la Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.

Tercera. Entrada en vigor.

El presente Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de Aragón».

b) Catálogo de Juegos

§ 30 DECRETO 159/2002, DE 30 ABRIL. APRUEBA EL CATÁLOGO DE JUEGOS Y APUESTAS

(BOA núm. 58, de 20 mayo [LARG 2002, 282])

El Estatuto de Autonomía de Aragón declara en su artículo 35.Uno.36, que la Comunidad Autónoma de Aragón ostenta competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas, con exclusión de las apuestas y loterías del Estado.

Mediante Real Decreto 1055/1994, de 20 de mayo, se transfirieron a la Comunidad Autónoma de Aragón las funciones y servicios para el ejercicio de las señaladas materias, habiendo ejercido la Administración Autonómica las competencias correspondientes a partir de entonces.

En desarrollo de estas facultades se dictó la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, abordando de una manera global y sistemática la actividad del juego y de las apuestas y estableciendo unas reglas básicas a la que debe ajustarse la regulación de este sector.

La citada Ley 2/2000, de 28 de junio, establece en su artículo 10 que corresponde al Gobierno de Aragón la aprobación mediante Decreto, del Catálogo de Juegos y Apuestas, en el que se especificarán para cada uno de ellos: las denominaciones con que sea conocido y sus posibles modalidades, elementos personales y reales necesarios para su práctica, las reglas esenciales para su desarrollo y los condicionantes, restricciones y prohibiciones que se considere necesario imponer a su práctica, así como la inclusión o exclusión de cualquier modalidad no contemplada.

Dicho Catálogo se inspira en los principios básicos de: transparencia en el desarrollo de los juegos, evitación y, en su caso, persecución de prácticas fraudulentas, prevención de perjuicios a terceros e inspección y control por la Administración.

Los artículos 5.2 y 16.1 de la Ley 2/2000, establecen qué juegos habrán de estar incluidos en dicho Catálogo, citando los que siguen: Loterías, Ruleta francesa, Ruleta americana, Bola o Boule, Treinta y cuarenta, Veintiuno o Black Jack, Punto y «Banca», Ferrocarril, Bacará o Chemin de Fer, Bacará a dos paños, Dados o Craps, Póquer, el juego del bingo con sus distintas modalidades como juegos autonómicos, los que se desarrollen mediante el empleo de máquinas recreativas y de azar, el juego de boletos, las rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias, así como los campeonatos de naipes y demás manifestaciones de suerte, envite y azar y las apuestas basadas en actividades deportivas o de competición.

El Gobierno de Aragón, en el ejercicio de las competencias que el mencionado artículo 10.1 de la Ley 2/2000 le confiere, ha procedido, mediante el presente Decreto, a la autorización del juego de la Ruleta de la Fortuna, cuya práctica únicamente podrá ser autorizada en los Casinos de Juego.

Se considerarán prohibidos, de acuerdo con los apartados segundo y tercero del artículo 7, los juegos y apuestas no incluidos en el Catálogo, pudiendo ser objeto de decomiso el dinero, material, efectos, instrumentos y útiles usados en su práctica, también serán considerados prohibidos los juegos y apuestas que, aun estando permitidos, se realicen incumpliendo lo dispuesto en la Ley del Juego, o sin la debida autorización o incumpliendo los requisitos exigidos en la misma.

Este Decreto consta de un artículo único, una Disposición Adicional, una Disposición Derogatoria y dos Disposiciones Finales. En el artículo único se aprueban el Anexo «I» en el que se inserta el Catálogo de Juegos y Apuestas, con un total de ocho artículos, y los Anexos «II» a «VIII» en los que se incluyen las figuras de los elementos de juego de los juegos exclusivos de Casinos de Juego siguientes: Ruleta Francesa, Ruleta Americana, Bola o Boule, Treinta y Cuarenta, Punto y Banca, Ferrocarril, Bacará o «Chemin de Fer» y Ruleta Americana.

Por cuanto antecede, consultadas las asociaciones, organizaciones y empresarios afectados por el ámbito de aplicación de este Decreto, de conformidad con la Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, el Dictamen de la Comisión Jurídica Asesora del Gobierno de Aragón y a

propuesta del Vicepresidente y Consejero de Presidencia y Relaciones Institucionales, como competente en la materia a regular, según dispone el artículo 1.k del Decreto 181/1999, de 28 de septiembre, del Gobierno de Aragón, de estructura orgánica del Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales, y previa deliberación del Gobierno en su reunión del día 30 de abril de 2002, dispongo:

Artículo único.

Se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas, que se inserta como Anexo «I» a este Decreto, así como los Anexos «II» a «VIII» que se incluyen en este Decreto.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

Única. Autorización.

La celebración y organización de los juegos que se incluyen por el Catálogo aprobado por este Decreto, precisarán autorización de la Dirección General competente en materia del juego, de acuerdo con lo que disponga la normativa de desarrollo, independientemente de las personas que lo lleven a cabo.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única. Derogación normativa.

Quedan derogadas cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo dispuesto en el presente Decreto.

DISPOSICIONES FINALES

Primera. Facultad de desarrollo.

Se autoriza al Consejero de Presidencia y Relaciones Institucionales para el desarrollo de lo establecido en el presente Decreto.

Segunda. Entrada en vigor.

Este Decreto y el Catálogo que por el mismo se aprueba entrarán en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de Aragón».

ANEXO I

Catálogo de juegos y apuestas

Artículo 1. Juegos Catalogados.

1. El Catálogo de Juegos y Apuestas autorizados en la Comunidad Autónoma de Aragón, previsto en el artículo 5.2 de la Ley 2/2000, de 28 de junio de Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, comprende los siguientes juegos, sin perjuicio de su posible variación, que deberá efectuarse mediante Decreto del Gobierno de Aragón:

a) Loterías.

b) Los exclusivos de los casinos de juego.

c) El juego del bingo, en sus distintas modalidades.

d) Los que se desarrollen mediante el empleo de máquinas recreativas y de azar.

e) El juego de boletos.

f) Las rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias, así como los campeonatos de naipes y demás manifestaciones de suerte, envite o azar.

g) Las apuestas basadas en actividades deportivas, de competición o de otra índole.

h) Juegos recreativos sin premio desarrollados en locales abiertos al público, mediante el empleo de sistemas o instalaciones que utilicen redes informáticas, telemáticas, vía satélite o cualquier otro medio de comunicación o conexión a distancia.

✐ Ap. 1 h) añadido por disp. adic. 3 de Decreto 2/2004, de 13 enero.

2. Para cada uno de ellos se especifican:

a) Las denominaciones con que es conocido y sus posibles modalidades.

b) Elementos personales y reales para su práctica.

c) Las reglas esenciales para su desarrollo.

d) Los condicionantes, restricciones y prohibiciones que se considere necesario imponer a su práctica.

3. Son juegos exclusivos de Casinos autorizados en la Comunidad Autónoma de Aragón:

a) Ruleta francesa.

b) Ruleta americana.

c) Bola o «Boule».

d) Treinta y cuarenta.

e) Veintiuno o «Black Jack».

f) «Punto y Banca».

g) Ferrocarril, «Bacará» o «Chemin de Fer».

h) «Bacará a dos paños».

i) Dados o «Craps».

j) Póquer.

k) La Ruleta de la Fortuna.

Artículo 2. Las Loterías.

1. Son Loterías, de acuerdo con el artículo 23.1 de la Ley 2/2000, de 28 de junio del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, los juegos en los que se conceden premios en efectivo metálico o signo que lo represente, en el supuesto de que el número o números expresados en el billete en poder del jugador coincida, en todo o en parte con el que se determine a través de un sorteo celebrado en la fecha que se especifica en el mismo.

2. Sin perjuicio de lo señalado con anterioridad, reglamentariamente se fijarán los requisitos de las modalidades especiales de lotería, tales como bonoloto, instantánea y otras.

Artículo 3. Juegos exclusivos de los Casinos de Juego.

Son Casinos de Juego, de acuerdo con el artículo 16.1 de la Ley 2/2000, de 28 de junio del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, los locales o establecimientos, con tal denominación, abiertos al público que, reuniendo los requisitos exigidos, hayan sido autorizados como tales para la práctica de todos o algunos de los juegos que se relacionan en el siguiente artículo.

1. RULETA FRANCESA

I. Definición:

La Ruleta francesa es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, cuya característica esencial consiste en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador y en el que la posibilidad de ganar depende del movimiento de una bola que se mueve dentro de una rueda horizontal giratoria.

II. Elementos del juego:

1. Cilindro o cubeta y disco giratorio.

El material de este juego se compone de un cilindro de madera, de aproximadamente 56 centímetros de diámetro, en cuyo interior se encuentra un disco giratorio sostenido por un eje metálico. Este disco, cuya parte superior tiene una superficie inclinada, está dividido en 37 casillas radiales, separadas por pequeños tabiques también metálicos. Estos compartimentos, alternativamente rojos y negros, están numerados del 1 al 36, más el cero, que suele ser, blanco o verde, pero que no podrá ser rojo ni negro.

Nunca dos números consecutivos son vecinos, y, por otra parte, los números cuya suma de cifras sea número par son siempre negros, así como el 10 y el 29, y con la excepción del 19. Un dispositivo que sobresale del eje, consistente en dos travesaños entrecruzados en el centro mismo de la Ruleta, permite dar a ésta un movimiento giratorio en un plano horizontal.

2. Mesa, tablero y paño.

La Ruleta se juega en una mesa larga y rectangular en cuyo centro o extremo está la mencionada ruleta. A un lado de ésta o a ambos se encuentra el tablero o tableros, en el que están dibujados los 36 números distribuidos en tres columnas de doce, un espacio reservado al cero y otros para las diversas combinaciones o apuestas en los que estarán impresos en castellano los distintos términos o abreviaturas indicativos de aquéllas (según figura de Anexo «II»).

Según existan en la mesa uno o dos tableros, la ruleta se denomina «a un paño» o a «dos paños», respectivamente.

III. Personal:

1. Clases.

El personal afecto a cada Ruleta comprende:

a) Para la denominada «a dos paños»: Un jefe de mesa y un subjefe de mesa, que deben colocarse frente y de cara al cilindro; cuatro «croupiers», que se sitúan en el centro de la mesa, respectivamente a derecha e izquierda de aquéllos, y dos «extremos de mesa», instalados en las extremidades de ésta.

En el caso de abrir «un solo paño» se aplicarán los mismos elementos personales y el mismo anticipo que a la de un solo paño.

b) Para la denominada «a un sólo paño»: Un jefe de mesa, dos «croupiers» y, «un extremo de mesa».

2. Competencias.

a) El jefe y el subjefe tienen por misión dirigir la partida y controlar los cambios realizados en el curso de la misma, estándoles prohibido manipular, de cualquier modo que sea, el dinero, las placas o las fichas.

b) Los «croupiers» deben encargarse, sucesivamente y siguiendo un orden de rotación establecido, de accionar el cilindro y lanzar la bola, así como de llevar a cabo las demás operaciones necesarias para la realización del juego, cuyo contenido se especifica en el apartado correspondiente a las reglas de juego. Asimismo, podrán colocar las posturas sobre la mesa.

c) Los «extremos de mesa» tienen por misión colocar las posturas en la zona que ellos controlan a petición de los jugadores presentes en la mesa, y ejercer una vigilancia particular sobre aquéllas, a fin de evitar errores, discusiones y posibles fraudes.

IV. Reglas del juego:

1. Combinaciones posibles.

Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones siguientes:

A) Posibilidades o apuestas múltiples.

a) Pleno o número completo. Consiste en hacer la apuesta en uno cualquiera de los 37 números y proporciona al jugador que gana 35 veces su postura.

b) Pareja o caballo. La apuesta se pone a caballo sobre la línea que separa 2 números y proporciona al jugador que gana 17 veces su postura.

c) Fila transversal. Se juega a los 3 números seguidos que constituyen una fila, colocando su apuesta en medio de la línea longitudinal que separa las filas de los espacios laterales destinados a las suertes sencillas. Caso de salir uno de los tres números, el jugador obtiene 11 veces la cantidad que puso también se pagará once veces, las fichas colocadas sobre las combinaciones «0, 1, 2» y «0, 2, 3» posturas denominadas tradicionalmente como transversales del 0.

d) Cuadro. La apuesta se hace sobre 4 números contiguos que forman un cuadro, colocándose la postura en el punto de intersección de las líneas que separan dichos números. En caso de ganancia, se obtiene 8 veces la citada postura.

e) Seisena o doble fila transversal. La apuesta comprende 6 números y la posible ganancia a 5 veces la cantidad apostada.

f) Columna. Abarca la apuesta de los 12 números que integran una columna, ascendiendo la posible ganancia a 2 veces la cantidad apostada.

g) Docena. Abarca la apuesta los números del 1 al 12 (primera docena), los números del 13 al 24 (segunda docena) o los números del 25 al 36 (tercera docena) y la posible ganancia asciende a dos veces la cantidad apostada.

h) Dos columnas o columna a caballo. Se apuesta a 24 números que corresponden a 2 columnas contiguas y la ganancia asciende a la mitad de la apuesta.

i) Dos docenas o docena a caballo. Se apuesta a 24 números pertenecientes a 2 docenas contiguas y la ganancia asciende a la mitad de la apuesta.

En todos estos casos, el jugador que gana conserva su apuesta y puede retirarla.

B) Posibilidades o apuestas sencillas.

a) Posibilidades. Los jugadores pueden apostar sobre par o impar (números pares o impares); sobre rojo o negro (números rojos o negros); o sobre «falta» (números del 1 al 18) o «pasa» (números del 19 al 36).

En todos estos casos, el jugador que gana conserva su apuesta y puede retirarla. La ganancia es el valor de la cantidad apostada.

b) Supuesto de salida del cero.

En este caso, se ofrecen dos soluciones al jugador que ha apostado sobre una jugada sencilla: Primera, retirar la mitad de su apuesta, mientras que la otra mitad se pierde a favor de la «banca»; y segunda, dejar la totalidad de su apuesta en «prisión». Si en la jugada siguiente no sale el cero, las apuestas ganadoras colocadas en «prisión» recuperan su libertad, perdiéndose definitivamente todas las demás.

Si el cero sale por segunda, tercera vez, etcétera, el jugador tiene la misma opción, teniendo en cuenta que el valor inicial de su apuesta, y se pierde el 50% de su valor en cada salida del cero. Si está por debajo del mínimo de la mesa, la apuesta debe quedar «en prisión» hasta que se libere, si procede.

Cuando el cero sale en la última jugada de la sesión, el jugador está obligado a aceptar el reintegro de la mitad, de la cuarta parte, de la octava parte, etcétera, de su apuesta inicial, según se trate de la primera, segunda, tercera salida consecutiva, etcétera, del número cero.

2. Mínimos y máximos de las apuestas.

A) Normas generales sobre tales límites.

El mínimo de las apuestas en la Ruleta está determinado por la autorización concedida por la Dirección General competente en materia de Juego.

El máximo se fija teniendo en cuenta las combinaciones de juego siguientes:

a) En las suertes sencillas, el máximo representa 180, 360 ó 540 veces la cantidad fijada como mínimo de postura de la mesa.

b) En las suertes múltiples, el máximo viene representado: en el pleno o número completo por 10, 20 ó 30 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, por 20, 40 ó 60 veces; en la fila transversal, por 30, 60 ó 90 veces; en el cuadro por 40, 80 ó 120 veces; en la seisena por 60, 120 ó 180 veces; en la columna o docena, 120, 240 ó 360 veces; y en la doble columna y doble docena, por 240, 480 ó 720 veces el mínimo por postura.

B) Normas especiales.

El Director del casino podrá modificar los mínimos de las apuestas en mesas determinadas, siempre que el Casino tuviera autorización, al amparo de lo dispuesto en el Reglamento de Casinos de Juego en todo caso, con sujeción a los siguientes requisitos:

a) Durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa de ruleta, el casino podrá variar el límite de apuesta de la misma, siempre al alza y en la misma sesión. Dicha variación se anunciará en las tres últimas bolas al mínimo inicial de la mesa.

b) En todo caso, el casino deberá poner en funcionamiento una mesa, al menos, con el límite mínimo de apuestas autorizado para dicho juego, a menos que en la autorización concreta se dispusiera otra cosa.

Esta variación en los mínimos de apuestas afectará al anticipo que debe entregarse a cada mesa, al límite máximo de las apuestas y a la suma de dinero que el casino debe tener en caja como garantía de las apuestas en la forma establecida por el Reglamento de Casinos de Juego.

3. Desarrollo del juego.

Las fases sucesivas del mismo son las siguientes:

a) El «croupier» encargado de maniobrar el aparato debe obligatoriamente accionar cada vez el cilindro en un sentido opuesto a la anterior y lanzar la bola en el sentido inverso.

b) Antes de esta maniobra y mientras la fuerza centrífuga retiene a la bola en la galería, pueden los jugadores realizar sus apuestas, hasta el momento en que el «croupier», debido a que el movimiento de la bola se hace más lento y está a punto de caer dentro del disco anuncie «no va más». Desde entonces ninguna postura puede ser colocada sobre el paño, ni puede ser retirada.

Todas las apuestas aceptadas antes del «no va más», y que no hayan podido ser colocadas sobre las respectivas suertes, serán válidas siempre que hubiesen sido anunciadas en voz alta por el «croupier», y repetidas por el jefe de mesa.

c) Cuando la bola se detiene definitivamente en una de las 37 casillas, el «croupier» anuncia en voz alta el número y las suertes sencillas ganadoras, tocando con su rastrillo el citado número ganador para mostrarlo ostensiblemente al público. A continuación los «croupiers» retiran las apuestas perdedoras y pagan las ganadoras, según el orden siguiente: Columnas, docenas, dobles columnas, dobles

docenas, suertes simples (rojo, negro, pares, impares, pasa y falta), filas transversales y seisenas, cuadro y parejas y, en último lugar, los plenos o números completos. En las mesas con un solo paño serán indistintamente los «croupiers» los que pagarán las apuestas ganadoras individualmente después de retirar las apuestas perdedoras.

d) En el supuesto de que una ficha o cualquier otro objeto caiga en el cilindro durante la rotación de la bola o que la bola salte fuera del cilindro, o en el caso de un lanzamiento defectuoso de la bola o que la bola, estando totalmente detenida la rotación del cilindro, no cayese, el jefe de mesa debe detener el juego y anunciar inmediatamente en voz alta «bola nula», recibir la bola y entregarla al «croupier», para que la vuelva a lanzar, poniéndola antes en el número que cayó en la jugada anterior.

Los casos no previstos, serán resueltos por el inspector de la mesa.

e) Al final de cada sesión, el cilindro deberá ser cerrado con una tapa provista de llave o precinto sellado.

2. RULETA AMERICANA

El funcionamiento de la variedad americana de la Ruleta responde a los mismos principios que rigen la Ruleta europea o francesa. Por ello, en este apartado únicamente se recogen aquellas reglas que son específicas de la Ruleta americana y, en consecuencia, para todo lo que no está previsto se consideran aplicables las disposiciones que hacen referencia a la Ruleta francesa contenidas en el epígrafe 1 artículo 3 de este Catálogo.

I. Elementos del juego:

1. La mesa de juego es de pequeñas dimensiones, aunque puede ser autorizado el uso de una mesa doble. Sólo podrá participar un número limitado de jugadores.

En las Ruletas «a dos paños» se podrá abrir un paño.

2. Dos diferencias existen con respecto a la Ruleta europea o francesa:

a) Las apuestas se colocan sobre uno de los dos lados del tapete cuya disposición, para el caso de las apuestas en el lado izquierdo, es la que se refleja en la figura que se inserta en este juego, como Anexo «III».

b) En el reborde del cilindro se colocará un número de cajas o compartimentos transparentes igual a la cifra máxima de colores existentes. Dichas cajas, netamente separadas las unas de las otras, están destinadas a recibir una ficha, sin valor determinado, sobre la cual se coloca un marcador que indica el valor dado a las fichas de ese color por el jugador. Este valor puede ir del mínimo al máximo de la apuesta de la mesa sobre un número entero, acomodándose al valor individual de las fichas existentes en el casino.

Los marcadores del valor asignado a las fichas por el jugador podrán colocarse también en el lugar próximo a la mesa de juego o bien ser colocadas sobre un pedestal adherido al arco exterior del cilindro, de forma que su base esté a la altura del reborde de este cilindro.

II. Personal:

El personal afecto a cada Ruleta comprende un jefe de mesa, un «croupier», y, eventualmente, un auxiliar encargado, entre otras funciones, de asistencia y de ordenar los montones de fichas si no existe máquina clasificadora de fichas.

Si no le ayuda el auxiliar o la máquina clasificadora de fichas, el «croupier» es quien debe reconstruir los montones de fichas.

El jefe de mesa es responsable de la claridad y regularidad del juego, de los pagos, de todas las operaciones efectuadas en su mesa y del control de los marcadores.

III. Reglas del juego:

1. Los pagos.

Los pagos deben efectuarse siempre en el orden siguiente: «doble columna», «columna», «pasa», «impar», «negro», «rojo», «par», «falta», «doble docena», «docena», «seisena», «fila transversal», «cuadro», «pareja» o «caballo» y en último lugar el «pleno» o «número completo»; pero si un jugador tiene varias combinaciones ganadoras, se pagan todas al mismo tiempo, aunque las apuestas sean de distinta clase. Los pagos se realizan con fichas de color de un valor determinado, propias del jugador ganador, o con fichas y placas de valor o con ambas.

Los casos no previstos serán resueltos por el inspector de la mesa.

2. Mínimos y máximos.

A) El mínimo de apuesta está determinado por la autorización concedida por la Dirección General

competente en materia de juego. El jugador, en el momento en que se atribuye una serie y color de fichas, fija el valor que desee otorgar a cada una de ellas, dentro de los límites del mínimo y máximo sobre un número entero. Si no se hace uso de esta facultad, cada una de sus fichas representa el mínimo de la apuesta de la mesa.

B) El máximo está fijado de la siguiente manera:

a) En las jugadas sencillas, el máximo representa 180, 360 ó 540 veces la cantidad fijada como mínimo de la postura.

b) En las jugadas múltiples, el máximo viene representado, en el pleno o número completo por 10, 20 ó 30 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, por 20, 40 ó 60 veces; en la fila transversal, por 30, 60 ó 90 veces; en el cuadro, por 40, 80 ó 120 veces; en la seisena, por 60, 120 ó 180 veces; en la columna o docena, por 120, 240 ó 360 veces y en la doble columna y doble docena, por 240, 480 ó 720 veces el mínimo de la postura.

3. Salida del Cero.

Dentro de las suertes o apuestas sencillas, en caso de que salga el cero, se pierde la mitad de la apuesta y se recupera la otra mitad.

3. BOLA O BOULE

I. Definición:

La Bola o «Boule» es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, y la posibilidad de ganar al igual que en la Ruleta, depende del movimiento de una bola que se mueve dentro de una plataforma circular.

II. Elementos del juego:

El juego de la Bola se practica en una mesa, según modelo de figura que se inserta como Anexo «IV» a este Decreto, en cuyo centro se encuentra una plataforma circular y, en sus lados, dos paños destinados a recibir las apuestas. También puede incluir un solo paño.

1. Plataforma circular.

La mencionada plataforma consiste en un plato circular de aproximadamente 1,50 metros de diámetro inserto en un cuadro de aproximadamente 1,85 metros de lado. En el centro presenta un saliente a cuyo alrededor se distribuyen dos filas, con 18 orificios, y con la numeración del 1 al 9, en uno de los cuales vendrá a caer la bola de caucho o material similar, indicando así el número ganador.

De ellos, los orificios con los números 1, 3, 6 y 8 son de color negro, los de los números 2, 4, 7 y 9 de color rojo y, el número 5 debe ser de color amarillo o de un color diferente, pero nunca rojo o negro.

2. Paños de juego.

Los paños de juego son idénticos y están divididos en un determinado número de casillas, que corresponden a las diversas combinaciones posibles. El jugador puede elegir entre las jugadas múltiples o sencillas, que consisten en realizar la apuesta sobre par o impar (números pares o impares), rojo o negro (números rojos o negros), «pasa» (números superiores al 5) y «falta» (números menores al 5). Este número 5 indicado no figura en ninguna de tales combinaciones, ocupa la casilla central del tablero y puede ser jugado como cualquier otro número, pero no es ni rojo ni negro y está excluido de la serie impar, pasa o falta.

III. Personal:

El personal afecto es el siguiente:

1. El jefe de mesa es el que dirige la misma y controla los pagos y cambios.

2. Un «croupier» por cada paño, encargado de lanzar la bola, siguiendo un orden de rotación establecido por la dirección de juego, son además los encargados de efectuar las otras operaciones necesarias según las reglas de funcionamiento del juego.

Los casos no previstos serán resueltos por el inspector de la mesa.

IV. Jugadores:

En cada partida pueden participar un número indeterminado de ellos.

V. Reglas del juego:

1. Combinaciones posibles.

Sólo se pueden usar dos combinaciones.

– Primera: Apostar sobre un número entero, del 1 al 9, en cuyo caso el ganador obtiene siete veces el valor de su apuesta.

– Segunda: apostar sobre una jugada sencilla (rojo o negro, par o impar, pasa o falta).

En todos estos casos, el ganador recupera su apuesta y recibe un valor igual a ella.

Sin embargo, cuando sale el número 5, se pierden todas las apuestas realizadas sobre estas suertes sencillas.

2. Mínimos y máximos de las apuestas.

a) El mínimo de apuestas viene fijado en la autorización concedida por la Dirección General competente en materia de juego. No obstante, el director responsable del establecimiento puede abrir los paños con una apuesta mínima igual a dos veces la autorizada, siempre que aquel mínimo sea mantenido, al menos, en un paño, durante todo el tiempo en que permanezca abierto dicho establecimiento.

b) El máximo de apuestas vendrá fijado en la autorización.

Para las apuestas sobre un número entero, el máximo no puede ser inferior a 40 veces, ni superior a 100 veces del mínimo autorizado, y para las jugadas sencillas no podrá ser inferior a 200 veces ni superior a 500 veces de dicho número.

Este máximo se aplica, por mesa, a cada jugador considerado aisladamente. Por ello, al establecimiento no puede fijar un máximo para el conjunto de apuestas que pertenezcan a jugadores diferentes y colocados sobre un número entero o sobre una jugada sencilla.

3. Desarrollo del juego.

Los jugadores realizan las apuestas a partir del momento en que el jefe de la partida anuncia «hagan sus apuestas».

Éstas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas del paño escogido por el jugador. A continuación la bola es lanzada por el «croupier» a lo largo del borde exterior del plato circular, en el que dará numerosas vueltas antes de abordar la zona de los orificios. Es este momento cuando el «croupier» pregunta «¿están hechas las apuestas?». Seguidamente anuncia «no va más». Desde entonces toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el «croupier» devuelve las fichas al apostante tardío con su rastrillo o raqueta.

Una vez que la bola queda inmovilizada en un orificio, el lanzador de la bola anuncia el resultado, diciendo en alta voz el número ganador y las suertes sencillas.

El «croupier» recoge entonces, con su rastrillo, todas las apuestas perdedoras, dejando sobre la mesa las apuestas ganadoras, a las que él añade la ganancia. El jugador que gana recupera, en todos los casos, su apuesta y puede retirarla del juego.

4. TREINTA Y CUARENTA

I. Definición:

El «treinta y cuarenta» es un juego de azar practicado con cartas, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos del juego:

1. Cartas o naipes.

Al treinta y cuarenta se juega con seis barajas, de las denominadas francesas, de 52 cartas cada una, todas de un mismo color, sin índices. Las figuras valen 10 puntos, el as un punto y las otras cartas su valor nominal.

2. Mesa de juego.

De acuerdo con la figura que se inserta como Anexo «V» a este Decreto, tendrán forma de escudo, dividida en cuatro casillas, dos de ellas de mayor tamaño, que corresponderán al «rojo» y «negro»; ambas están separadas por una banda central que contendrá el «color», situándose más abajo una casilla en forma triangular para el «inverso».

En la parte opuesta se situará el jefe de mesa, colocándose a ambos lados de éste los dos «croupiers». Delante y a la izquierda del «croupier» que corta debe haber una ranura en la que se depositan las cartas usadas y enfrente de los dos «croupiers» la caja que contiene la «banca» de la mesa.

III. Personal:

Cada mesa debe tener permanentemente destinados a su servicio un jefe de mesa y dos «croupiers».

1. El jefe de mesa es el responsable del correcto desarrollo del juego.

2. Debe haber dos «croupiers» situados uno frente al otro. Uno de ellos, el «croupier» que corta, tendrá como misión el reparto de las cartas y el otro el pago de las apuestas ganadoras y la retirada de las apuestas perdedoras.

IV. Jugadores:

En cada partida pueden apostar un número indeterminado de jugadores.

V. Reglas del juego:

1. Combinaciones posibles.

Se han de formar dos filas desplazadas de cartas, la de arriba, denominada «negra» y la de abajo, «roja». Se distribuyen cartas hasta que se obtenga por cada fila una puntuación comprendida entre 30 y 40.

Los jugadores pueden utilizar las jugadas siguientes, en las cuales las apuestas ganadoras se pagan a la par, es decir, reciben el equivalente del importe de la apuesta.

a) «Rojo» o «negro»: Gana la fila cuyas cartas tengan un valor más próximo a 31.

b) «Color» o «inverso»: Hay color si la fila ganadora es del mismo color que la primera carta de la fila negra. En caso contrario hay inverso.

Si dos filas de cartas forman el mismo punto, el juego es nulo, excepto si este punto es 31. En este caso rigen las mismas disposiciones que regulan el sistema del cero en la ruleta. Las apuestas iguales o superiores a 1.000 pesetas pueden asegurarse contra la aplicación de la regla anterior, mediante el depósito de 1 por 100 del importe de la apuesta efectuado en el momento de la apuesta; a este efecto se situará una señal o placa sobre la apuesta al realizar ésta.

2. Mínimos y máximos de las apuestas.

a) El mínimo de las apuestas está determinado por la autorización concedida por la Dirección General competente en materia de juego.

b) El máximo será igual a 1.000 veces el mínimo establecido.

3. Desarrollo del juego.

Una vez realizada por el «croupier» la operación de barajar, el jugador más cercano a la derecha de éste corta las cartas.

Acto seguido, el «croupier» coloca una carta «roja» delante de las cinco últimas cartas del mazo. La aparición de esta carta «roja» determina la anulación del juego en curso, procediéndose a poner en la mesa y boca abajo las cinco últimas cartas, así como el recuento de las mismas.

Después de ser introducidas las cartas en el «sabot» se realiza, en forma descubierta, la colocación de éstas sobre la mesa, que comenzará necesariamente por la fila negra. Cuando el total alcance o sobrepase los 31 puntos, se iniciará la colocación de cartas en la fila roja. A continuación el «croupier» anuncia en voz alta la puntuación de cada fila y las suertes ganadoras (por ejemplo: dos «negro» y color ganan o negro e inverso ganan, y lo mismo empezando por el rojo, es decir, dos «rojo» y color ganan o «negro» e inverso, el «croupier» anunciará también el color gana a color pierde). Acto seguido, se procederá al pago de las apuestas ganadoras, operación que se realizará obligatoriamente suerte por suerte, comenzando siempre por color o inverso y después «negro» y «rojo» y por las apuestas más alejadas del «croupier». Sólo después de haber sido retiradas las posturas perdedoras, podrá procederse al pago de las apuestas ganadoras.

Las cartas habrán de permanecer sobre la mesa durante todo el tiempo que dure la retirada y pago de las apuestas, de forma que los jugadores puedan verificar las puntuaciones de los distintos juegos.

5. VEINTIUNO O BLACK JACK

I. Definición:

El «veintiuno» o «Black Jack» es un juego de azar practicado con naipes de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, siendo el objeto del juego alcanzar veintiún puntos o acercarse a ellos sin pasar de este límite.

II. Elementos del juego:

1. Cartas o naipes.

Se juega al «Black Jack» con seis barajas de las denominadas inglesas de 52 cartas cada una, tres de un color y tres de otro distinto. Las figuras valen 10 puntos, el as un punto u 11, según convenga

al jugador, salvo en el caso de que sea «Black Jack», que se considera el valor del as siempre como 11, y las otras cartas tendrán su valor nominal.

Cada casino podrá tener su anagrama en las esquinas, que será invisible en el «sabot».

2. Distribuidor o «sabot» (manual o automático).

Es un recipiente donde se introducen las cartas, una vez barajadas convenientemente, para proceder a su distribución. Se deslizan las cartas en este recipiente y aparecen de una en una.

Todos los distribuidores deben estar numerados en cada establecimiento y guardados en el armario de las cartas o, si son automáticos, de forma que cumplan las condiciones equivalentes de seguridad. Su distribución a las diferentes mesas la realiza el Director o empleado responsable al comienzo de cada sesión, procurando evitar que los mismos distribuidores se destinen sistemáticamente a las mismas mesas.

Habrá de pertenecer obligatoriamente a un modelo homologado.

Previa homologación se podrá autorizar la utilización de distribuidor o «sabot» automático, que contengan elementos dispositivos o componentes electrónicos o informáticos y que realice la función de barajado de las cartas de un modo automático.

3. Mesas reversibles.

Se autoriza en los Casinos de Juego la utilización de mesas con paños reversibles debidamente homologados para los juegos de Black Jack, póquer y «Punto y banca», de tal forma que, en una misma mesa, se puedan poner en funcionamiento cualquiera de estos tres juegos. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libro con contabilidad específica.

III. Personal:

El personal afecto es el siguiente:

1. El jefe de mesa o inspector.

Le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten. Puede existir un jefe de mesa, o inspector cada dos mesas.

2. El «croupier».

Es el que dirige la partida, tiene como misión barajar las cartas, distribuirlas a los jugadores, pagar a los que resulten ganadores y retirar las apuestas perdedoras.

IV. Jugadores:

1. Jugadores sentados.

El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, hasta una cifra máxima de 7. Si algunas plazas no están cubiertas los jugadores pueden apostar sobre las vacantes. Asimismo podrán apostar sobre «la mano» de cualquier otro jugador con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima. En cualquier caso, el jugador situado en primera línea delante de cada casilla es quien manda en la casilla. No podrá iniciarse o continuar la partida con menos de dos manos apostadas.

Cada «mano» de un jugador será considerada individualmente y debe seguir el orden normal de distribución y petición de cartas.

2. Jugadores de pie.

Pueden también participar en el juego jugadores de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador, con el consentimiento de éste y dentro de los límites de la apuesta máxima de cada plaza. Sin embargo, no pueden dar al jugador consejos o instrucciones debiendo aceptar sus iniciativas.

Cuando dos o más clientes jueguen en una casilla vacante se dará la prioridad al de apuesta mayor, y en el caso de que las posturas sean iguales al que esté más cerca del «sabot».

El máximo de jugadores que podrán apostar por casilla será de tres.

V. Reglas del juego:

1. Posibilidades de juego.

a) Juego simple o «Black Jack».

Cuando se han efectuado todas las apuestas, el «croupier» distribuye un naipe a cada «mano», comenzando por su izquierda, siguiendo el sentido de las agujas del reloj y dándose él mismo otro naipe.

Después siempre en el mismo orden se distribuye un segundo naipe, a cada «mano» y seguidamente pregunta a los jugadores que tienen la «mano» si desean naipes adicionales.

Cada jugador podrá rehusar o pedir naipes complementarios, uno por uno, hasta que lo considere oportuno, pero en ningún caso podrá pedir naipes suplementarios si ha obtenido ya una puntuación de 21 o más.

Cuando una «mano» obtiene una puntuación superior a 21, pierde, y el «croupier» recoge inmediatamente su apuesta y los naipes antes de pasar a la «mano siguiente».

Cuando los jugadores han hecho su juego, el «croupier» se dará a sí mismo una o varias cartas, siempre que tenga competidor. Al llegar a 17 puntos debe plantarse, no pudiendo coger naipes suplementarios. En caso contrario, debe pedir otros naipes hasta que el total de su puntuación alcance 17 o más. Cuando tenga un as entre sus cartas, debe contarlo como 11 puntos si con este valor alcanza 17 o más y siempre que no cuente con él más de 21 puntos, en cuyo caso, se tomará el valor de un punto.

El «croupier», después de anunciar su puntuación, recoge las apuestas perdedoras y paga a las ganadoras de derecha a izquierda. Entonces recoge las cartas y las coloca con las caras hacia abajo en un recipiente destinado a este fin, apartando las suyas en último lugar y diferenciadas.

Si el «banquero» ha sobrepasado los 21 puntos debe pagar todas las apuestas que aún estén sobre el tapete.

Si no llega a los 21 puntos, recoge las apuestas de las «manos» que tengan una puntuación inferior a la suya y paga las que tengan superior. Las «manos» que han obtenido una puntuación igual que la del «banquero» serán nulas, pudiendo sus titulares retirar sus apuestas una vez hayan recogido sus cartas.

Los pagos se efectúan a la par, es decir, por la misma cantidad de la apuesta, pero si un jugador hiciera un «Black Jack», que consiste en llegar a los 21 puntos sólo con los dos primeros naipes, se le paga siempre en razón de tres por dos. El «Black Jack» siempre gana a la puntuación de 21 puntos obtenida con más de dos cartas.

Con 21 puntos o «Black Jack» no se podrá pedir carta.

Cuando se obtenga 21 con tres 7 se pagará al doble la apuesta siempre que la «banca» no gane o iguale dicha puntuación de la misma manera.

b) El seguro.

Cuando el primer naipe del «croupier» sea un as, los jugadores pueden asegurarse contra el posible «Black Jack» de la «banca». El «croupier» propone este seguro al conjunto de jugadores y antes de dar la tercera carta al primer jugador que la pida. A partir de este momento, nadie puede asegurarse.

El jugador que se asegura deposita sobre la línea «seguro», situado enfrente de su puesto, una cantidad como máximo igual a la mitad de su apuesta primitiva. Si el «croupier» saca entonces un 10, es decir, si realiza un «Black Jack», recoge las apuestas que pierden, y paga los seguros en razón de dos por uno. Si no realiza un «Black Jack» recoger los seguros y cobra o paga las otras apuestas como en el juego simple.

El mínimo del seguro es la mitad del mínimo de la mesa, hasta un máximo de la mitad de la apuesta primitiva.

En el caso de que el jugador tuviese «Black Jack» y el «croupier» un as, el jugador podrá optar por recibir el pago a la par.

c) Los pares. Cuando un jugador recibe las dos primeras cartas del mismo valor, puede jugar «a dos manos». Si utiliza esta posibilidad debe hacer una apuesta igual a la suya inicial sobre la otra carta. Estas dos cartas y estas dos apuestas serán consideradas entonces como «manos» separadas e independientes, teniendo cada una su valor y destino propios. Puede, por tanto, formar tantas «manos» como sea el número de cartas de igual valor que reciba.

El jugador se planta, pide cartas y juega en las mismas condiciones que en el juego simple, empezando por la «mano», que está situada más a su derecha antes de pasar a la siguiente. Si forma un nuevo par, podrá de nuevo separarlo y depositar otra apuesta igual.

Cuando un jugador separa un par de ases, no se le permitirá pedir más que un solo naipe por cada as que ha formado una nueva «mano».

Si un jugador separa un par de ases o un par de cartas que valen 10 puntos cada una y con la siguiente totaliza 21 puntos, esta jugada no se considerará como «Black Jack», y se pagará solamente una vez su apuesta.

d) Apuesta doble.

Cuando el jugador obtiene 9, 10 u 11 puntos con los dos primeros naipes, puede doblar su apuesta. Es este caso, sólo tiene derecho a un único naipe supletorio. La doble apuesta estará autorizada para todas las «manos» comprendidos los pares y a excepción del par de ases.

2. Mínimos y máximos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, han de realizarse, dentro de los límites de mínimo y del máximo, antes de distribuir las cartas.

a) El mínimo viene fijado por la autorización concedida por la Dirección General competente en materia de juego.

Son aplicables a este juego las normas de la Ruleta referentes a la posibilidad de modificar el mínimo y el máximo de las apuestas.

b) El máximo de las apuestas se fija por cada mesa en la autorización en 50, 100 ó 200 veces el mínimo de la postura.

El máximo se entiende por «mano» y puede ser sobrepasado en el supuesto de un jugador sentado, titular de varias «manos» de otros jugadores.

3. Desarrollo del juego.

Existen diversas operaciones que son previas al comienzo de cada partida:

a) Se extraen los naipes del depósito, se desempaquetan y se mezclan y se barajan siguiendo las normas del Reglamento de Casinos de Juego.

b) Finalizadas las operaciones previas, cada uno de los montones se mezcla y corta separadamente, al menos tres veces. Seguidamente, los seis juegos se reúnen y cortan, y finalmente la media docena se presenta a un jugador para un nuevo y último corte. Se procurará que este corte sea al menos de una baraja. Después del mismo, el «croupier» coloca un separador de muestra o de bloqueo, a fin de dejar como reserva una cantidad de cartas equivalente como mínimo a un juego. A continuación se introducirán las cartas en el distribuidor o «sabot».

c) Antes de distribuir las cartas, el «croupier» aparta las cinco primeras del distribuidor comenzando después la partida.

Las cartas se distribuyen siempre con las caras hacia arriba. Cuando aparezca el separador, el «croupier» debe enseñarlo al público y anunciar que la jugada que está realizando es la última de la talla. Si apareciera una carta con la cara hacia arriba en el distribuidor, se elimina. En otro supuesto, decidirá el jefe de mesa.

6. PUNTO Y BANCA

I. Definición:

El «Punto y banca» es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, que enfrenta a varios jugadores entre sí, pudiendo el resto de aquéllos apostar tanto a favor de la «banca» como contra ella. Corresponde en todo caso al establecimiento el ejercicio de la «banca».

II. Elementos del juego:

1. Cartas o naipes.

Se utilizarán seis barajas, de 52 cartas, con índices la mitad de un color y la otra mitad de otro. Los naipes podrán ser usados varias veces, siempre y cuando se encuentren en perfecto estado.

Cada casino podrá tener un dorso específico con los anagramas en las esquinas, de modo que éstos no sean visibles cuando los naipes estén dentro del «sabot».

2. Distribuidor o «sabot».

Se estará a lo dispuesto en artículo tercero, epígrafe 5, apartado II, número 2, de presente Catálogo.

3. Mesa de juego.

De forma ovalada, con dos cortes o hendiduras situadas una frente a otra en los lados mayores de la mesa, destinados a acoger al jefe de mesa y a los dos «croupiers», respectivamente. La mesa debe tener una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del jefe de mesa, que lleva el número 1. La numeración debe ser correlativa, si bien podrá eliminarse el número 13. Cada departamento puede acoger a un jugador sentado. Existe asimismo, igual número de casillas destinadas a recibir las apuestas hechas a favor de la «banca». Su numeración se corresponderá con la de los departamentos de los jugadores.

La superficie central en la mesa debe contener las siguientes aberturas: una destinada a recibir las cartas usadas, llamada cesta; una u otras dos para las propinas que se den a los empleados; y otra para introducir los billetes que se cambien por fichas o placas.

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo tercero, epígrafe 5, apartado II, número 2, del este Catálogo se podrán autorizar la utilización de mesas reversibles.

III. Personal:

Casa mesa de juego debe tener un jefe de mesa y dos o tres «croupiers».

1. Jefe de mesa.

Le corresponde la dirección del juego en todas sus fases, sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe del Catálogo se le atribuyan.

También lleva una lista en la que se determina el orden de prioridad para cubrir las plazas que queden vacantes.

2. «Croupiers».

Son los responsables de las apuestas de sus respectivos lados de la mesa, así como de recoger las apuestas perdedoras y de pagar las apuestas ganadoras. Les corresponde también barajar las cartas e introducirlas en el «sabot» y en la cesta, una vez usadas. Asimismo, recogen la deducción que en beneficio del establecimiento hay que hacer, reciben las propinas y las introducen en la ranura destinada al efecto, deben anunciar el comienzo de cada jugada y la mano ganadora, y también deben informar a los jugadores sobre las reglas a seguir en cada caso. Asimismo deben pasar el «sabot», recoger los naipes al final de cada jugada y comprobar el estado de los mismos.

IV. Jugadores:

Pueden participar en el juego los jugadores sentados frente a los departamentos numerados, y, a opción de la dirección del casino, aquellos jugadores que permanezcan de pie.

La distribución de las cartas por parte de los jugadores es optativa. Se establece un turno rotatorio a partir del situado frente a su departamento número 1. Si algún jugador no quiere realizar la distribución, el «sabot» pasa al que está situado a su derecha.

El jugador que distribuye las cartas juega «la mano» de «banca», y tiene que apostar obligatoriamente; la «mano» del jugador corresponde a aquel que haya realizado la apuesta más elevada; de no haber apuesta a favor de la «mano» del jugador, tendrá las cartas el «croupier». Se perderá el derecho a distribuir las cartas cuando la «banca» pierda la jugada, pasando el «sabot» al jugador correspondiente, de acuerdo con el turno establecido.

V. «Banca»:

El establecimiento se constituye en «banca» y le corresponde el cobro y pago de las apuestas. En el supuesto de que resulte ganadora la mano de la «banca», se efectuará una deducción del 5 por 100 de las apuestas ganadoras en beneficio del establecimiento.

El mínimo de las apuestas puede ser distinto para cada mesa, no pudiendo en ningún caso ser inferior al mínimo autorizado por la Dirección General competente en materia de Juego.

El máximo de las apuestas se fija para cada mesa en 50 a 100 veces el mínimo, y la dirección del casino puede determinar que las apuestas sean múltiplos del mínimo de la mesa.

VI. Reglas del juego:

1. Funcionamiento del juego.

Cada jugador recibe inicialmente dos cartas. El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que lleva inscritos salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico, y el as, que vale un punto. En la suma de los puntos se desprecian las decenas y sólo tiene valor, a efectos del juego, la cifra de las unidades. Gana aquel cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra.

Los jugadores también podrán apostar al empate («tie») que se pagará 8 a 1, el máximo de la apuesta al empate será una octava parte del máximo de la mesa.

Recibidas las dos primeras cartas por la «mano» del jugador y la «mano» de la «banca», si la puntuación de alguna de éstas es de 8 ó 9, el juego se da por finalizado, no pudiendo la otra «mano» solicitar una tercera carta.

2. Reglas de la tercera carta.

a) Para la «mano» del jugador.

– Cuando su puntuación es de 0, 1, 2, 3, 4 ó 5, ha de pedir carta.

– Cuando su puntuación es de 6 ó 7, ha de plantarse.

b) Para la «mano» de la «banca», el juego se ajustará a lo dispuesto en el cuadro que se inserta como Anexo «VI» a este Decreto.

3. Desarrollo del juego.

Realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo, se coloca en su interior una carta-bloqueo o carta de detención de un color que permite diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden siete cartas. La aparición de la carta de detención determinará el final de la partida y no pudiéndose realizar ninguna jugada más, salvo la que se esté llevando a cabo en ese momento.

A continuación el «croupier» extrae una primera carta y la descubre. El valor de aquélla determina el número de cartas que son inutilizadas e introducidas en la cesta. Para este caso concreto, el valor de las figuras y los dieces es de diez puntos.

La orden del «croupier», «no va más» y a continuación «cartas», está dirigida al jugador que tiene el «sabot» para que éste reparta dos cartas, boca abajo, a cada mano. La primera y tercera cartas que corresponden a la mano del jugador son trasladadas al «croupier», quedándose la segunda carta y cuarta carta que corresponden a la «banca», bajo la esquina frontal derecha del «sabot». Acto seguido, las cartas de la «mano» del jugador se trasladarán, se entregan a aquel que realizó la mayor apuesta a favor de dicha mano, quien las enseña y, a continuación, las devuelve al «croupier» que anuncia su puntuación total y las coloca a su derecha. Asimismo, el jugador que distribuye las cartas, las descubre y las traslada al «croupier». Éste anuncia el punto total para las dos cartas y las coloca a su izquierda.

Cuando de acuerdo con las reglas establecidas, el jugador haya de plantarse, el «croupier» anuncia: «el jugador se planta (...) (punto total). En caso contrario, dirá en voz alta: «carta para el jugador». Iguales reglas son aplicadas a la «mano» de la «banca».

Finalizada la jugada, el «croupier» anuncia la «mano» con la más alta puntuación, y ésta es la que gana, procediéndose a continuación a retirar las apuesta perdedoras, al pago de las apuestas ganadoras y a la deducción, en su caso, del beneficio del establecimiento.

4. «Mini Punto y Banca».

Se jugará en una mesa semicircular con capacidad máxima de 7 jugadores. Las reglas del juego son idénticas que para el «punto y banca» normal y el personal necesario será de un croupier y un jefe de mesa.

La mesa será idéntica en tamaño y forma a la de un «Black Jack».

Enfrente de cada casilla habrá un lugar marcado por un círculo donde se irá depositando el 5%.

El número máximo de jugadores sentados será de 7 y opcionalmente el director de juego podrá permitir jugadores de pie.

5. «Midi Punto y Banca».

Se jugará en una mesa semicircular con capacidad máxima de nueve jugadores. Las reglas de juego son idénticas que para el «punto y banca» normal y el personal necesario será de un «croupier» y un jefe de mesa.

La mesa será de las debidamente homologadas para este juego.

El número máximo de jugadores sentados será de nueve y opcionalmente el director de juego podrá permitir jugadores de pie.

7. «FERROCARRIL», «BACARÁ» O «CHEMIN DE FER»

I. Definición:

El «Ferrocarril» o «Bacará», conocido también como «Chemin de Fer», es un juego de cartas de los denominados de círculo, que enfrenta a varios jugadores entre sí. Uno de los jugadores tiene la «banca» y pueden apostar contra la misma todos los jugadores que se hallan sentados y los que se encuentren detrás de éstos de pie.

II. Elementos del juego:

1. Cartas o naipes.

Se utilizan seis barajas, de 52 cartas, de las denominadas francesas, sin índices, la mitad de ellas de un color y la otra mitad de un color distinto.

Los naipes pueden ser usados varias veces y no se deben sustituir por otros, siempre y cuando se encuentren en perfecto estado. En lo que se refiere a las características que han de reunir las cartas y a la forma como han de ser barajadas y manejadas durante el juego, se estará a lo dispuesto en el Reglamento de casinos de juego.

Cada casino podrá tener un dorso específico con los anagramas en las esquinas de modo que éstos no sean visibles cuando los naipes estén dentro del «sabot».

2. Distribuidor o «sabot».

Se estará a lo dispuesto en el artículo tercero, epígrafe 5, apartado II, número 2, del presente Catálogo.

3. Mesa de juego.

Será de forma ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indica la posición del «croupier». La mesa ha de tener una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del «croupier». Cada departamento sólo puede acoger a un jugador.

La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas o ranuras: una en el centro, donde se introducirán las cartas usadas, también llamada cesta; otra a la derecha del «croupier» para las deducciones en beneficio de la casa, llamada pozo o «cagnotte», y una última, o dos en su caso, para propinas. La cantidad que constituye la «banca» está situada frente al «croupier», a su izquierda, y a su derecha se sitúan las ganancias del «banquero» que no constituyen la «banca» (los que el «croupier» no ha puesto en el juego), es decir, el «garaje».

III. Personal:

Cada mesa de juego debe tener permanentemente a su servicio un inspector, un «croupier», y un cambista (empleado de cambios). Además puede haber opcionales servidores auxiliares.

1. Inspector.

Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la dirección del casino y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa de juego. Llevará una relación de los jugadores que aspiran a ocupar las plazas que pueden quedar vacantes.

2. «Croupier».

Sin perjuicio de las funciones, que a lo largo del presente epígrafe del Catálogo, le atribuyan, el «croupier» tiene encomendadas las siguientes: recontar, mezclar e introducir las cartas en el «sabot»; trasladar las cartas a los jugadores mediante su pala; anunciar en voz alta de las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; calcular e ingresar la cantidad que corresponde al pozo en la ranura correspondiente, e introducir las cartas usadas y las propinas en las ranuras destinadas al efecto.

Asimismo le corresponde la custodia y control de la suma que constituye la «banca» y el pago de las ganancias a los jugadores. También le corresponde orientar a los jugadores que lo soliciten sobre las reglas aplicables en cada caso.

3. Cambista.

Situado de pie frente o detrás del «croupier», debe efectuar el cambio del dinero por fichas a los jugadores que lo soliciten, así como al «croupier».

Además puede haber servidores auxiliares, en número no superior a uno por cuatro mesas o fracción. No pueden intervenir en todo cuanto se relacione con el desarrollo del juego, las cartas o las fichas.

IV. Jugadores:

Frente a cada uno de los departamentos de la mesa, puede sentarse un jugador. La superficie de los departamentos puede ser usada para depositar las fichas y manejar, en su caso, las cartas. También podrán participar en el juego cuantos jugadores lo deseen, situándose de pie alrededor de la mesa y detrás de los que estén sentados.

A todos los efectos, se establece el siguiente orden de prioridades entre los jugadores: Los jugadores sentados, por delante de los que están de pie; entre los primeros se sigue la numeración correlativa de los departamentos a partir del que está situado a la derecha del «banquero». Entre los que están de pie, sigue el mismo orden de prioridades que entre los sentados. El jugador sentado que cambia de lugar durante una talla está obligado a dejar pasar la «mano» («saludar»); además, no puede ejercer su derecho de prioridad para adquirir «la mano pasada», es decir, para coger la «banca» o para hacer de banco hasta que no haya «saludado». Lo mismo ocurrirá cuando un jugador ocupa una plaza vacante durante la distribución de un «sabot».

Si el cambio de asientos o la llegada de un nuevo jugador se realiza al finalizar la talla, el orden de prioridades permanecerá intacto.

En ningún caso puede un jugador ocupar una plaza de asiento en varias mesas de juego simultáneamente.

La ocupación de plazas vacantes se hará de la forma siguiente: tendrán prioridad, durante la talla, los jugadores inscritos en la lista de espera que tiene el inspector. Una vez concluida la talla, tendrán prioridad los jugadores sentados que han solicitado cambio de plaza.

El jugador que durante dos veces consecutivas rehúse tomar la «mano» deberá abandonar su plaza en la mesa de juego.

Está prohibido a los jugadores de pie desplazarse de sitio para seguir la «mano». El que así lo haga será el primero a quien se cobrará o el último, a quien se pagará, según el caso.

El jugador que esté ausente de la mesa cuando le corresponda coger la «mano» perderá su plaza en beneficio del primer inscrito en la lista de espera.

En ningún caso puede ocuparse una plaza de asiento momentáneamente vacía.

V. «Banca»:

La «banca» se adjudica inicialmente al jugador situado a la derecha del «croupier» (sentado frente al departamento número 1), y será rotatoria y sigue el orden de numeración de los departamentos.

Cualquier jugador, esté sentado o de pie, puede en cualquier pase de la «banca», asociarse al «banquero», si éste lo acepta, y pone a su disposición una cantidad determinada. El asociado no puede intervenir en ningún momento en el juego y gana o pierde en las mismas condiciones que el «banquero».

La «banca» puede ser retenida por el jugador mientras gane, pero en el caso de que pierda ha de cederla al jugador situado a su derecha. Lo mismo ocurrirá cuando la «banca» sea abandonada voluntariamente. Si alguno de los jugadores no quiere coger la «banca», ésta seguirá rotando por el orden establecido. En todo caso, el jugador que coge la «banca» habrá de hacerlo por lo menos con la misma cantidad que el que la abandonó voluntariamente.

Si ningún jugador sentado desea adquirir la «banca», se ofrece a los que están de pie, y si nadie la adquiere, el jugador que ha cedido la «banca» o que ha pasado la «mano» puede volver a adquirirla por la misma cantidad. La «mano» pasada adquirida por un solo jugador tiene preferencia sobre la adquirida en asociación. El «banquero» que ha pasado la «mano» no puede asociarse con el jugador que la ha adquirido posteriormente.

Si la «banca» no ha sido adquirida en el turno rotatorio, se subasta y adjudica al mayor postor de entre los jugadores sentados y de pie, a excepción del «banquero». Los jugadores sentados sólo tendrán prioridad sobre los que están de pie en el caso de pujas iguales.

Si algún jugador que está de pie adquiere la «banca» (toma la «mano») y la vuelve a pasar, la banca se ofrece al primer jugador sentado a la derecha del último jugador sentado que ha tenido la «banca». Cuando el jugador que adquiere la «banca» está sentado al pasarla, ésta se ofrecerá primero al jugador sentado a su derecha.

Una vez adjudicada la «banca», el total que la forma puede aumentarse por el jugador en relación a la cantidad ofrecida, pero nunca disminuirse.

Si la «banca» adjudicada es superior a la «banca» anterior, el jugador que había hecho «banca» antes de pasarle la «mano» tiene derecho a coger las cartas, aunque su apuesta sea inferior a la de otros jugadores, pero sólo por una jugada.

El «banquero» que pasa la «mano», así como su asociado, no podrán participar en la subasta de la «mano» que acaban de pasar, pero sí podrán hacerlo cuando el nuevo «banquero» pasa la «mano», y así sucesivamente.

Si ningún jugador adquirió la «banca», ésta vuelve al jugador situado a la derecha del «banquero» que pasó la «mano», quien deberá aceptarla por el mínimo establecido en la mesa. Caso de no hacerlo, cederá su plaza.

Cuando el jugador que adquirió una «mano» pasada pierde, el «sabot» vuelve al jugador sentado a la derecha del «banquero» que pasó la «mano».

El jugador que adquiere la «banca» está obligado a dar cartas por lo menos una vez. Si se niega, la «banca» se subastará, pero no podrán pujar por ella ni este jugador ni el anterior «banquero» si hubiera pasado la «mano». Si en esta primer jugada hay igualdad de puntos la «banca» puede ser cedida de acuerdo con las reglas generales.

El mínimo del punto o mínimo de las posturas, es decir, la cantidad mínima para poder jugar como punto contra la «banca», no será necesariamente idéntico para las distintas mesas, ni podrá ser inferior en ningún caso al mínimo autorizado por el órgano competente, que deberá aparecer ostensiblemente indicado en la mesa.

El máximo del punto o cantidad máxima que puede exponer un jugador es aquella cantidad equivalente a la existente en la «banca» en cada jugada. Cuando un jugador llega a dicha cantidad máxima se dice que «hace banca».

El máximo de la «banca» deberá ser equivalente a 100 veces el mínimo autorizado para el punto

y el mínimo de aquélla no puede ser inferior al de éste. Previa solicitud de los casinos, podrá autorizarse el que la «banca» juegue sin máximo limitado.

La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada en un 5 por 100 sobre las cantidades ganadas por el «banquero» en cada jugada.

«Garage» es la cantidad o conjunto de cantidades que el «banquero» excluye del juego, cuando se dan los casos o circunstancias siguientes:

a) «Garage» voluntario. El «banquero» podrá excluir voluntariamente del juego las siguientes cantidades:

La mitad de la «banca» en todos los pases a partir del segundo. Cuando la «banca» no hubiera sido cubierta en su totalidad, el «banquero» podrá instar al «croupier» a que doble la cantidad que entró en «banca» en esa jugada, pasando el resto a formar parte del «garage». Podrá además retirar la mitad de la «banca» resultante, si correspondiera según el párrafo anterior.

Antes del inicio de la siguiente jugada, el «croupier» preguntará al «banquero» si desea o no formar «garage».

b) «Garage» obligatorio. Es la cantidad que el «banquero» ha de excluir del juego en la medida en que el importe de la «banca» excede de la suma de valores de los puntos.

c) «Garage» impropio. Es aquella parte de la «banca» que el «banquero» no puede poner en juego, porque excede de la cantidad máxima permitida para aquélla, es decir, de 100 veces el mínimo del punto.

d) Exclusión del «garage». En el caso de que la «banca» juegue sin máximo limitado, el «banquero» podrá renunciar al «garage» anunciando «todo va».

VI. Reglas del juego:

El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que llevan inscritos, salvo el 10 y las figuras que no tienen ningún valor numérico y el as que vale un punto. Se suma la puntuación de las cartas, se desprecian las decenas, teniendo valor exclusivamente la cifra de las unidades.

Gana el juego que tiene puntuación nueve o la más próxima a esta cifra. En caso de empate la jugada se considera nula.

Inicialmente y de forma alternativa el «banquero» reparte dos cartas tapadas al jugador que se enfrenta con él, y se da a sí mismo dos cartas también tapadas. Si recibidas las dos primeras cartas, la puntuación es de ocho o nueve, éstas serán descubiertas y se abate el juego, debiendo el contrario mostrar asimismo su juego.

En los demás casos el jugador que se enfrenta a la «banca» puede solicitar una tercera carta o considerarse servido, lo que anunciará utilizando los términos «carta» y «no», respectivamente. La actuación del jugador ha de tener en cuenta las reglas siguientes:

– Cuando tiene 0, 1, 2, 3 ó 4, ha de pedir carta.

– Cuando tiene 5, puede optar.

– Cuando tiene 6 ó 7, ha de plantarse.

En el supuesto de que el jugador haga «banco», no se le aplicarán estas reglas y tiene libertad para pedir carta o quedar servido, siempre que lo autorice el director de juegos antes de comenzar la partida. A continuación el «banquero» puede optar por pedir carta o no hacerlo, excepto cuando tiene cero («bacará»), en que es obligatorio solicitar una tercera carta. A diferencia de las anteriores, la tercera carta se da siempre descubierta. El juego finaliza con el anuncio de la puntuación de cada jugador, el descubrimiento de las cartas y el pago o retirada de las apuestas, en su caso.

Todo jugador puede solicitar al «croupier» aclaraciones sobre las reglas del juego, y éste está obligado a darlas. Si el jugador tiene puntuación de 5 y solicita consejo del «croupier», éste debe hacer que se plante.

El «banquero» puede, si lo desea, solicitar del «croupier» el cuadro de jugadas de la «banca», en cuyo caso deberá ajustarse a lo en él establecido (Anexo «VII»).

Una vez cubierta la «banca», el «banquero» y cualquier jugador sentado o de pie podrá abonar (apostar a favor de la «banca») una cantidad determinada, que entregará al «croupier» cuando éste mencione la frase: «abono la diferencia», pero solamente en este caso.

No se permite el abono en asociación. Los abonos quedarán afectados solamente en la jugada en la que se produzcan, no obteniendo prioridad ni causando obligación respecto a la jugada siguiente y

posterior. El mínimo y el máximo de los abonos será fijado por el director de juegos, pero siempre dentro de los mínimos y máximos autorizados para la salida inicial de la «banca».

El número de abonos permitido será hasta un máximo de tres.

Los casos no previstos serán resueltos por el inspector de la mesa.

VII. Desarrollo del juego:

Para que el juego pueda empezar es imprescindible que haya como mínimo cuatro jugadores en la mesa, cifra que debe mantenerse a lo largo de toda la partida.

Al principio de cada partida, el «croupier», después de barajar las cartas, las ofrece a los jugadores diciendo: «señores, las cartas pasan». Cualquier jugador puede barajar las cartas, que a su vez habrán de mezclarse por última vez por el «croupier», cuando le sean devueltas. Hecho esto, ofrece las cartas al jugador situado a su izquierda y así sucesivamente hasta que alguno de ellos corte la baraja.

A continuación, antes de las siete cartas finales de la baraja, se coloca una carta-bloqueo, o carta de detención, de un color que permita diferenciarla de las demás. La aparición de esta carta determina el final de la partida, no pudiendo realizarse ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en el momento.

Adjudicada la «banca», el «banquero» anuncia la cantidad puesta en juego, que será entregada en fichas al «croupier», quien las coloca sobre la mesa, a su izquierda. Acto seguido, el «croupier» anuncia la suma e indica a los jugadores cuál es la cifra máxima que pueden jugar: para ello utiliza la expresión «hay [...] pesetas/euros en la "banca"».

Si hay varios jugadores que quieren hacer «banca», se seguirá el orden de prioridades establecido en el apartado IV.

El «banco» hecho por un solo jugador, incluso si está de pie, tiene preferencia sobre el banco en asociación.

Si ningún jugador, sentado o de pie, está dispuesto a hacer banco, puede anunciarse «banco parcial», con la expresión «banca con la mesa», para lo cual la cantidad de la apuesta debe ser la mitad de la «banca». A continuación, el «croupier» invita al resto de los jugadores a completar con sus apuestas la suma en la «banca», hasta que con la voz «no va más apuestas» da por finalizado el tiempo de apostar.

El jugador que ha anunciado «banca con la mesa» tiene derecho a coger las cartas, incluso si está de pie, excepto cuando alguien dice la frase «con la mesa y último completo» siendo el hecho de completar la otra mitad el que da prioridad. La «banca con la mesa» se considera un acto aislado y no da prioridad para la jugada siguiente, salvo que haya sido hecho solo.

Cuando nadie hace «banca», ni «banca con la mesa», las cartas se dan al jugador sentado cuya apuesta sea más alta. En caso de igualdad de apuestas, se estará al orden general de prioridades entre los jugadores. Está prohibido que un jugador sentado una su apuesta a la de otros jugadores, estén de pie o sentados.

La petición de banco no tiene preferencia cuando las cartas han sido distribuidas, excepto cuando el jugador repite el banco, «banco seguido», en cuyo caso puede hacerlo incluso después de la distribución de las cartas, siempre que otro jugador no las tenga ya en la mano. Tiene derecho a pedir «banca seguida» el jugador que hizo banco y ha perdido.

Si en el caso de «banca seguida» el «croupier», da por error las cartas a otro jugador, éstas pueden ser reclamadas si aún no han sido vistas (la carta se considera vista cuando se ha levantado del tapiz).

Si la petición de «banca seguida» se produce después de la distribución y entrega de las cartas a otro jugador, este último tiene preferencia si ha tomado cartas y las ha visto.

Cuando habiéndose anunciado correctamente «banca seguida» un jugador toma las cartas antes de que el «croupier» las dé al jugador que ha anunciado «banca seguida», aquéllas le serán retiradas, aunque hayan sido vistas, y se entregarán al jugador al que corresponde.

Cualquier «banca seguida» abandonada puede ser recuperada en caso de igualdad de puntuación entre el «banquero» y otro jugador o jugadores.

Cuando nadie hace banca y sólo un jugador apuesta contra la «banca», éste tendrá derecho a la «banca seguida».

Una vez realizadas las apuestas y tras la voz del «croupier» «no va más apuestas», el «banquero» extrae las cartas del «sabot» y las distribuirá alternativamente de una en una, empezando por el jugador contrario.

El «croupier» traslada las cartas hasta este jugador mediante la pala. Tiene formalmente prohibido

el «banquero» distribuir las cartas antes de que el «croupier» haya anunciado «no van más apuestas»; sin embargo, puede instar al «croupier» a que retire las apuestas efectuadas después de mencionada dicha frase.

Examinadas las cartas y solicitada, en su caso, una tercera, se proceden a descubrir los respectivos juegos pagando el «croupier» al ganador. Si el triunfo ha correspondido al «banquero», se efectuará por el «croupier» la deducción correspondiente al pozo o «cagnotte» y se introducirá su importe en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del «banquero» pasan a formar parte de la «banca», salvo si éste decide excluirlas del juego, de acuerdo con lo previsto en el apartado V, en cuyo caso, el «croupier» las coloca sobre la mesa a su derecha.

Cuando se han terminado las cartas de un «sabot», el «croupier» realiza las operaciones correspondientes de barajar, cortar e introducir la baraja en el «sabot». El «banquero» que gana la última jugada de una talla tiene derecho a continuar como «banquero» en la próxima jugada, si ofrece una cantidad igual a la que constituía entonces la «banca».

Ante la petición de algún jugador, las cartas serán controladas al final de la talla.

VIII. Errores e infracciones en el juego:

1. Reglas generales.

Está prohibido extraer cartas del «sabot» antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas. Las cartas sacadas no pueden en ningún caso ser reintegradas al «sabot», y el jugador que las ha extraído irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en un caso excepcional el inspector estima que no debe aplicarse esta regla en todo su rigor, la carta o las cartas extraídas deben ser obligatoriamente rechazadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que tome la «mano» pasada.

Toda carta que aparezca descubierta cuando se extrae del «sabot», se considera inservible y se retira, sin que por ello puedan los jugadores disminuir o retirar sus apuestas.

Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada se anula.

Cuando alguna carta caiga al suelo, sólo podrá ser recogida por el «croupier» o cualquier otro empleado del establecimiento, y conserva su valor, reanudándose a continuación la jugada.

2. Errores del «croupier».

Si el «croupier» descubre accidentalmente alguna carta durante la distribución, los jugadores habrán de ajustarse a las reglas del juego de «banquero» y del «punto». En el caso de que las dos cartas del «punto» sean descubiertas, el «banquero» debe tener en cuenta lo dispuesto en el cuadro de jugadas de la «banca», y debe pedir carta en los casos opcionales. Cualquier otra falta cometida por el «croupier» durante el reparto de las cartas anula la jugada, siempre que no pueda rectificarse sin perjuicio para el «banquero» y para el jugador.

En caso de que el «croupier» anuncie por error «carta» cuando el punto ha dicho «no», la jugada se restablece conforme al cuadro. Si el «banquero» tiene 0, 1, 2, 3, 4 ó 5 y si ha sacado una carta, ésta le es adjudicada; si ha sacado dos cartas, la primera de ellas se le adjudica y la segunda se desecha; si tiene 6 ó 7, cualquier carta extraída es desechada.

3. Errores del «banquero».

Si el «banquero» extrae una quinta carta después de haber dado dos al «punto» y haberse dado él mismo dos, está obligado a aceptarla en el supuesto de que el «punto» no solicite una tercera carta.

Si el «banquero», en la distribución inicial, se da más de dos cartas, se considera que tiene una puntuación de cero (bacará), aunque conserva su derecho a pedir otra carta.

Si al dar la tercera carta, el «banquero» da, por error, dos cartas al jugador contrario, se le adjudica aquella de las dos con la que forme una puntuación más alta. Lo contrario ocurrirá cuando el «banquero» se da a sí mismo dos cartas en vez de una.

Si durante la distribución de las dos primeras cartas del «punto», el «banquero» deja caer alguna en la cesta, se considera que el «punto» abate con el 9. Cuando esto ocurre con la tercera carta del «punto», se considerará que su puntuación es 9. El «banquero» tendrá en este caso derecho a una tercera carta, salvo si tiene 7.

Si durante el reparto el «banquero» descubre la primera o la tercera carta, si van ambas dirigidas al «punto», «el banquero» debe descubrir su carta respectiva. Cuando el «banquero» descubre por error las dos cartas dirigidas al contrario, además de descubrir sus dos cartas, debe ajustar obligatoriamente su juego al cuadro de jugadas de la «banca».

El «banquero» ha de hablar siempre después del «punto». Si abate antes de que éste se haya

pronunciado, los jugadores pueden retirar sus apuestas. Cuando el «banquero», si tiene 8 ó 9, da u ofrece cartas, pierde su derecho a abatir.

La introducción por el «banquero» de alguna carta en la cesta antes de que haya sido vista de forma inequívoca por el resto de los jugadores llevará aparejada la pérdida de la jugada para el «banquero».

No puede hacerse ninguna reclamación contra el «banquero» cuando la jugada haya finalizado y las apuestas se hayan cobrado o pagado.

4. Errores de los jugadores.

Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier jugador que emplee demasiado tiempo en anunciar su juego no puede continuar teniendo las cartas.

Excepto el «croupier», nadie puede dar consejos a los jugadores. Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

Si por error el «punto» dice «carta» en vez de «no», o viceversa, el «banquero» tiene derecho a darle o negarle carta, a menos que aquél tenga «bacará». En todo caso, el «banquero» ha de pronunciarse antes de sacar la carta.

En el caso de que el punto se olvide de abatir en su momento pierde este derecho, si ha pedido carta, la decisión la toma el «banquero». El punto que teniendo 9 olvida abatir, pierde la jugada si el «banquero» abate con 8.

Cualquier otro error en el anuncio del juego por parte del punto será rectificado, desechándose, si procede, las cartas puestas en juego como consecuencia de dicho error. Se exceptuará de esta regla al jugador que hace banco, en cuyo caso habrá de sufrir las consecuencias de su error, salvo si tiene cero («Bacará») con sus dos primeras cartas, pudiendo entonces solicitar siempre una tercera carta.

Si el jugador arroja las cartas en la cesta antes de que hayan sido vistas, la jugada se le dará por perdida.

Las apuestas de los puntos deben estar situadas al descubierto sobre la mesa y las deben vigilar por ellos mismos. No se puede aceptar ninguna reclamación si no se ha cumplido esta regla. Si hay apuestas colocadas sobre la raya, juegan la mitad; cualquier otro anuncio por parte del jugador obliga al «croupier» a proceder al cambio inmediato, sin que el jugador pueda oponerse.

Los casos no previstos en el presente epígrafe de este Catálogo de Juegos y Apuestas serán sometidos a la apreciación del inspector de la mesa, quien resolverá.

8. BACARÁ A DOS PAÑOS

I. Definición:

El «Bacará a dos paños» es un juego de cartas de los denominados de círculo, que enfrenta a un jugador que es la «banca» con los otros jugadores, pueden apostar contra aquél tanto los jugadores sentados alrededor de la mesa de juego como los que están de pie detrás de éstos.

También recibe el nombre de «banca» o «banca francesa» y puede revestir dos modalidades: «banca limitada» y «banca libre o abierta». En el primer caso, el «banquero» sólo responde por la cantidad que, situada sobre la mesa, constituye la «banca» en cada momento. En la «banca libre» o «banca abierta», su titular responde frente a todas las apuestas sin límite.

En la «banca limitada» existe un límite o cifra máxima para constituir la «banca», independientemente de que durante el transcurso del juego el «banquero» supere con sus ganancias tal cantidad máxima de adjudicación.

II. Elementos del juego:

1. Cartas o naipes.

Se utilizarán barajas de 52 cartas de las denominadas francesas, sin índices y es obligatorio que sean siempre barajas a estrenar. Serán necesarias seis barajas, tres de un color y tres de otro distinto, tanto en la «banca libre», como en la «banca limitada».

2. Distribuidor o «sabot».

Se estará a lo dispuesto en el artículo 3, epígrafe 3, apartado II, número 2, del presente Catálogo de Juegos y Apuestas.

3. Mesa de juego.

Será ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indicará la posición del «croupier». Frente a él se coloca el «banquero», que tiene a su derecha el primer paño, formado

por una serie de departamentos y numerados a partir del más cercano al «banquero», que llevará el número 1; a su izquierda está el segundo paño, con el mismo número de departamentos y numeración correlativa, iniciada con el número siguiente al último del primer paño, en el departamento situado más próximo al «banquero».

Además, cada paño tiene una superficie delimitada destinada a recoger las posturas que se quieren realizar sobre el otro paño. Las apuestas colocadas sobre la raya que separa aquella superficie del resto del paño juegan por partes iguales a los dos paños.

En la parte libre de la mesa habrá una primera ranura para las cartas usadas, llamada cesta; una segunda ranura, a la derecha del «croupier», para las deducciones en beneficio de la casa sobre las ganancias del «banquero», que recibe el nombre de pozo o «cagnotte»; y una tercera ranura, que pueden ser dos, para recoger las propinas.

III. Personal:

El personal mínimo necesario, es: Un inspector, un «croupier», un cambista y, opcional, un auxiliar.

Se les aplica al inspector, «croupier» y cambista, respectivamente, lo dispuesto en los números 1, 2 y 3 apartado III del epígrafe 7 artículo 3 del presente Catálogo.

IV. Jugadores:

También llamados «puntos», cada uno podrá ocupar uno de los departamentos numerados en la mesa. Asimismo, pueden sentarse más jugadores, que deben situarse detrás de los primeros entre los distintos departamentos.

Igualmente pueden realizar apuestas en los distintos paños cuantos jugadores estén situados de pie, detrás de los que están sentados.

El orden de prioridad, a efectos de apuestas, entre los jugadores es el siguiente: dentro de un mismo paño, los jugadores sentados en los departamentos numerados más cercanos al «banquero»; a continuación, el resto de los jugadores, por el mismo orden que los sentados.

En el supuesto de que se anuncie «banca» en ambos paños, se efectúa un sorteo para determinar la prioridad de los paños.

Las cartas sólo podrán ser manejadas por los jugadores que estén sentados en departamentos numerados, estableciéndose un turno rotatorio conforme al orden de numeración de cada paño. Las cartas habrán de ser cedidas por el jugador siguiendo el turno establecido en caso de triunfo de la «banca». Se exceptúa de esta regla el jugador que hace banco y que está de pie o sentado para manejar las cartas.

Los jugadores que quieran ocupar una plaza sentada, deben inscribirse en la lista de espera que lleva el inspector en cada mesa.

V. Banca:

1. A la hora de apertura, el inspector anuncia el nombre del «banquero» y la cantidad del montante de la «banca». Si no hubiera «banquero», el inspector subasta la «banca» y la adjudica al mejor postor, pudiendo todos los jugadores pujar por ella.

En caso de igualdad de pujas, la adjudicación se hace por sorteo.

La adjudicación puede hacerse a una o varias tallas y a juicio del director de juegos, para uno o varios días. El importe de la «banca» debe ser depositado, antes del comienzo de la partida, en la caja del casino, en efectivo o en cheques librados por banco.

El «banquero» puede abandonar la «banca» una vez realizada la primera jugada, anunciando la cantidad que retira. Si el «banquero» gana y se retira, durante el mismo «sabot», no puede volver a ser «banquero».

Se entiende que la «banca» salta cuando no queden fondos en la misma. En este caso el «banquero» tiene derecho a continuar, efectuando un nuevo depósito igual o superior al inicial, o a abandonar la «banca». Caso de que continúe con la «banca», puede cambiar de «sabot».

En cualquiera de los casos, si el «banquero» abandona la «banca», el inspector vuelve a ofrecerla a otro, por la misma cantidad inicial. Si nadie la acepta, se subasta o, en su caso, se sortea nuevamente, iniciándose luego un nuevo «sabot». Si no se presenta ningún postor se da por finalizada la partida.

El mínimo y el máximo de las apuestas serán los que el casino tenga autorizados. Los mínimos pueden variar para las distintas mesas de juego.

La cantidad que forme la «banca» será necesariamente limitada en la modalidad de «banca» limitada. En la autorización se fijará el máximo y mínimo de la «banca».

2. En la «banca libre» no existe tope máximo para la «banca», y el establecimiento no puede fijar un máximo a las apuestas de los jugadores. Cualquier jugador podrá ser «banquero», en la modalidad de «banca libre», si justifica la existencia de un depósito, considerado suficiente, en la propia caja del establecimiento o en la de una entidad de crédito previamente admitida por la dirección del establecimiento, de tal forma que pueda pagar todas las apuestas sin que la responsabilidad del establecimiento pueda verse en ningún momento comprometida.

El «bacará» con «banca libre» sólo podrá practicarse en una mesa por cada establecimiento y por un máximo de dos sesiones separadas entre sí por la hora de cenar. En cada sesión se juegan dos tallas.

3. La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada para la «banca limitada» en un 2 por 100 sobre las cantidades ganadas en cada jugada por el «banquero», y en 1,25 por 100 para la «banca libre».

VI. Reglas del juego:

1. Funcionamiento del juego.

Las reglas que contiene el apartado VI del epígrafe 7 artículo 3 del presente Catálogo son aplicables con carácter general. Sin perjuicio de ello se establecen las adaptaciones que se detallan a continuación.

Se enfrentan dos jugadores, uno por cada paño, contra el «banquero», siguiendo el turno establecido en el apartado IV, párrafo 5 del presente epígrafe.

Si la puntuación de las dos primeras cartas es de 0, 1, 2, 3 y 4, los jugadores han de pedir una tercera carta; si dicha puntuación es de 5 tienen libertad para pedir carta o quedarse servidos, y, por fin, si es de 8 ó 9 han de descubrir sus cartas. Queda exceptuado de esta regla el jugador que al principio de la partida haga «banca».

El «banquero» puede pedir carta o plantarse, salvo si solicita del «croupier» el cuadro de jugadas de la «banca», en cuyo caso habrá de seguirlo siempre que se indique lo mismo para los «dos paños». El cuadro de jugadas de la «banca» es el recogido en el apartado VI del epígrafe 7 de este Catálogo.

Un 8 con las dos primeras cartas gana siempre a un 8 ó 9 conseguidos utilizando una tercera carta.

Se puede pedir «banca» por cualquier jugador, sentado o de pie, por una sola vez y al principio de cada partida. La «banca» comprenderá los dos paños, pero el juego se desarrolla exactamente igual que si fuesen dos jugadores, de tal forma que no se pueden ver las cartas del segundo paño por el jugador hasta haber jugado en el primer paño. En caso de que el juego sea nulo, puede repetirse la jugada hasta dos veces más. Se entiende que el juego es nulo cuando no ha habido pérdida o ganancia por parte de ninguno de los dos jugadores.

Está prohibido a los puntos el juego en asociación.

2. Desarrollo del juego.

Es condición imprescindible para que el juego comience que haya un mínimo de dos jugadores por paño, cifra que ha de mantenerse a lo largo de toda la partida.

Una vez realizadas las operaciones de recontar, barajar y cortar la baraja, se coloca en su interior una carta-bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden 10 cartas. La aparición de aquella carta determina el final de la partida y no puede realizarse ninguna jugada más, salvo la que se está jugando.

Adjudicada la «banca», de acuerdo con lo establecido en el apartado V, el «banquero» entrega al «croupier» la cantidad puesta en juego, en fichas, para su custodia. A continuación, se realizan las apuestas en ambos paños, de acuerdo con el orden de prioridad que establece el apartado IV, párrafo 3, hasta que el «croupier» anuncia con la voz «ya no va más» la terminación del tiempo de apostar. Las apuestas no pueden colocarse inmediatamente a la derecha o a la izquierda del «banquero» y del «croupier».

Las apuestas colocadas sobre la raya que separa la zona del jugador de la zona de apuestas juegan la mitad, de la misma forma que las apuestas colocadas sobre la raya que separa la zona de apuestas de un paño de la zona de otro paño juegan a los «dos paños». En este caso, cuando la mitad de una apuesta a caballo representa un número impar de unidades de apuestas, se considera que la fracción más fuerte juega al primer paño.

Entonces el «banquero», extrae las cartas del «sabot» y las repartirá de una en una por el siguiente orden: primer paño, segundo paño y «banca». El «croupier» traslada las cartas hasta los jugadores mediante una pala y son los contrarios de la «banca» (los jugadores) a los que les corresponde, de acuerdo con el turno establecido en el apartado IV, párrafo 5. B. El jugador que tiene la «mano», después de haber visto su puntuación, abata o no, debe dejar las cartas sobre la mesa. Examinadas las

cartas, los jugadores que son «mano» en cada paño habrán de pronunciarse por su orden respectivo y antes del «banquero». Finalizada la jugada, el «croupier» separa las cartas y anuncia el punto.

El «banquero» habrá de enseñar su «punto» en los «dos paños».

A continuación el «croupier» paga las apuestas ganadoras y retira las perdedoras si el «banquero» gana en los «dos paños», o su ganancia en uno sea superior a la pérdida en el otro, el «croupier» ingresa la cantidad que corresponda al pozo o «cagnotte» en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del «banquero» pasan a formar parte de la «banca». Ante la petición de algún jugador, las cartas serán controladas al final de la talla.

VII. Errores e infracciones en el juego:

1. Está prohibido extraer cartas del «sabot» antes de finalizar el tiempo de las apuestas. Las cartas sacadas no pueden, en ningún caso, ser reintegradas al «sabot» y el jugador que las saque irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en un caso excepcional el director responsable del establecimiento estima que no se debe aplicar esta regla, la carta o cartas sacadas han de ser obligatoriamente desechadas y no pueden ser utilizadas por el jugador que tome «la mano».

Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del «sabot», se considera inservible y es retirada, sin que por ello los jugadores puedan disminuir o retirar sus apuestas.

Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada es nula.

Cuando alguna carta caiga al suelo sólo puede ser recogida por el «croupier» o cualquier otro empleado del establecimiento y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada.

Si las cartas son dadas o tomadas por error por un jugador, distinto del que tiene la «mano», si aquél ya se pronunció, la jugada será mantenida, pasándose las cartas en la jugada siguiente al jugador al que le correspondía.

2. Errores del «banquero».

En todos los casos de distribución irregular la jugada es rectificada, si ello puede hacerse de forma evidente; en caso contrario, aquélla es anulada.

Si el «banquero» da carta a «un paño» que ha dicho «no» o no da carta a un paño que solicitó, la jugada es restablecida de acuerdo con las normas de los errores de los jugadores.

Si las dos cartas de «un paño» son descubiertas durante la distribución, la jugada se lleva a cabo de acuerdo con lo dispuesto en el párrafo tercero del número 3 del presente apartado, y ninguna apuesta puede ser aumentada, disminuida o retirada.

Si durante la distribución algunas cartas caen en la cesta sin haber sido vistas, la jugada es anulada para el paño que pierde las cartas o para los «dos paños», si corresponden al «banquero». En el caso de que se trate de alguna de las terceras apuestas, si ha sido vista, es recuperada por el «croupier» y la jugada continua.

3. Actuaciones del «banquero» en las jugadas restablecidas.

Cuando un paño abate al «banquero» está obligado a seguir el cuadro de jugadas de la «banca» respecto al otro paño, pidiendo tercera carta en los dos supuestos opcionales.

Cuando el cuadro de jugadas de la «banca» indica lo mismo para los «dos paños», el «banquero» debe seguirla.

Cuando el cuadro indica pedir carta en un paño y plantarse en otro, el «banquero» es libre de plantarse o pedir, si el error ha sido de un jugador o del «croupier»; si el error ha sido del «banquero», éste debe pedir carta obligatoriamente, si tiene 5 o menos, y plantarse en caso contrario. Dar una carta a un paño que no la ha solicitado o dar a un paño la carta destinada al otro no constituye una falta del «banquero», que no pierde su derecho a solicitar una tercera carta.

4. Errores de los jugadores.

Si el primer paño dice «no» teniendo menos de 5, y el segundo paño recibe carta, ésta vuelve al primer paño; el segundo paño recibe entonces la carta siguiente, haya sido recogida o no por el «banquero», y éste actúa de acuerdo con lo dispuesto en el número 3 del presente apartado.

Si el primer paño pide carta, teniendo 6 o más, la carta recibida va al segundo paño, si pidió carta, o al «banquero», de acuerdo con las reglas contenidas en este apartado, número 3.

Si el primer paño dice «carta» y después «no» o viceversa, el «croupier» debe hacer especificar al jugador lo que desea y verificar su puntuación, si ésta es de 5, la primera palabra se considera correcta; si tiene otro punto, la jugada es restablecida de acuerdo con las reglas de los párrafos anteriores.

El jugador que dice «no» teniendo 8 ó 9 pierde su derecho a abatir; si pide carta, la jugada es restablecida, de acuerdo con los párrafos anteriores.

Las mismas reglas se aplican entre el segundo paño y el «banquero», en caso de error de aquel paño.

5. Prohibiciones.

Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier jugador que emplee mucho tiempo en anunciar su juego no puede continuar teniendo las cartas.

Excepto el «croupier», nadie puede dar consejos a los jugadores. Cuando se infringe esta regla, se aplica lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

El «banquero» que anuncia un punto que no es el suyo puede solicitar una tercera carta, siempre que los otros jugadores no hayan mostrado sus puntos. En caso contrario, se aplica lo dispuesto en el párrafo 3 del número 3 del presente apartado.

Ninguna reclamación podrá ser formulada una vez finalizada la jugada correspondiente y pagadas o cobradas las apuestas.

Los casos no previstos en el presente epígrafe del Catálogo de Juegos serán resueltos por el inspector de mesa.

9. DADOS O «CRAPS»

I. Definición:

El juego de dados es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos del juego:

Dados.

El juego de dados se juega con dos dados, del mismo color, de material transparente, con las superficies pulimentadas, de 20 a 25 milímetros de lado. Deben tener los bordes bien definidos (cortantes), los ángulos vivos y los puntos marcados al ras. No se admiten, por tanto, dados con bordes biselados, ángulos redondeados o puntos cóncavos.

En una de las caras figura el número de orden del fabricante y las siglas del establecimiento, sin que ello perjudique a su equilibrio.

En cada sesión se ponen a disposición de cada mesa, dedicada al juego de los dados, seis dados en perfecto estado y distintos de los usados en la sesión anterior.

Se utilizan dos dados en la partida y quedan en reserva los otros cuatro, en una cavidad prevista a este efecto en las mesas de juego, para el caso de tener que sustituir los primeros.

III. Personal:

En cada mesa de dados presta sus servicios un jefe de mesa, dos «croupiers» y un «stickman».

1. El jefe de mesa es el responsable de la claridad y regularidad del juego, colaborando con los «croupiers» en el manejo de fichas y depositando el dinero en caja.

2. Los «croupiers» se ocupan de recoger las apuestas perdidas, de colocar, en su caso, las apuestas sobre la caja indicando el punto y pagar las apuestas ganadoras y de los cambios de billetes y fichas que solicitan los jugadores.

3. El «stickman» está encargado de comprobar el buen estado de los dados, de entregarlos a los jugadores y de hacer las advertencias precisas para el desarrollo del juego.

IV. Reglas del juego:

1. Combinaciones posibles.

Los jugadores no pueden hacer uso más que de las siguientes clases de suertes:

A) Suertes sencillas, que se pagan a la par:

a) «Win», se juega a la primera tirada. Gana con 7 u 11, pierde con 2, 3 ó 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y el número que ha salido es el punto, que se indica por el «croupier» mediante una placa colocada sobre la caja correspondiente a este número. Las apuestas sobre el «Win» ganan si el punto se repite, pierden si sale el 7 y se repiten si sale otra cifra. Los dados cambian de mano cuando sale el 7, que hace perder.

b) «Don't Win». Se juega a la primera tirada. Gana con 2 ó 3, pierde con 7 u 11 y da resultado

nulo en 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y la que ha salido es el punto. Las apuestas sobre «Don't Win» ganan si sale el 7 y pierden si el punto se repite.

c) «Come». Se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Esta suerte gana si sale 7 o el 11 en la tirada siguiente y pierde si sale el 2, 3 ó 12. Si sale cualquier otra cifra, la apuesta es colocada sobre la casilla que lleva el número que salió, ya partir de la tirada siguiente, gana si sale el citado número y pierde con el 7 quedando pendiente el resultado si sale cualquier otro número.

d) «Don't Come». Se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Gana si sale el 2 ó 3, pierde con el 7 o el 11 y da resultado nulo con el 12. Si sale cualquier otra cifra, la apuesta es colocada en la casilla correspondiente, y a partir de la siguiente jugada, gana si sale el 7 y pierde si sale el punto sobre el que está colocada la apuesta.

Las apuestas sobre «Win» no pueden ser retiradas y deben jugar hasta que se hayan ganado o perdido.

e) «Field». Se juega en cualquier momento de la partida, siendo decisiva cada tirada. Gana si sale el 2, 3, 9, 10, 11 ó 12 y pierden los restantes resultados. Se paga doble si sale el 2 o el 12 y a la par para las otras puntuaciones.

f) «Big 6». Se Juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 6 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es de 7. Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continúa, aunque puede ser retirada por el jugador.

g) «Big 8». Se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 8 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es de 7. Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continúa, pero puede retirarla el apostante.

h) «Under 7». Se juega en cualquier momento de la partida. Gana si el total de los puntos formados por los dados es inferior a 7 y pierde si es igual o superior a 7.

i) «Over 7». Se juega en cualquier momento de la partida. Gana cuando la puntuación formada por los dados es superior a 7 y pierde cuando es igual o inferior a 7.

B) Suertes múltiples, que se pueden jugar en cualquier momento de la partida:

a) «Hard Ways». Se juega sobre los totales de 4, 6, 8 ó 10 formados por dobles, pudiendo ser retiradas las apuestas después de cada tirada no decisiva. Gana si sale el «doble elegido» y pierde con el 7 o si el total del número no está formado por dobles. El doble de 2 y el doble de 5 se pagan siete veces la apuesta; el doble de 3 y el doble de 4, nueve veces la apuesta.

b) «Juego de 7». Se paga cuatro veces la apuesta. Gana si sale el 7; pierde si sale cualquier otro resultado.

c) «Juego de 11». Se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 11; pierde si sale cualquier otro resultado.

d) «Any craps». Se paga siete veces la apuesta. Gana si sale el 2, 3, ó 12; pierde si sale cualquier otro resultado.

e) «Craps 2». Se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 2; pierde con cualquier otro resultado.

f) «Craps 3». Se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 3; pierde con cualquier otro resultado.

g) «Craps 12». Se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 12; pierde con cualquier otro resultado.

h) «Horm». Se paga cuatro veces la apuesta. Esta suerte, que asocia el «Craps» con el juego del 11, gana si sale 2, 3, 12 u 11; pierde con cualquier otro resultado.

C) Suertes asociadas, que sólo pueden jugarse cuando la apuesta simple correspondiente, cuyo punto es conocido, ha sido ya apostada y siguen la suerte de ésta, aunque pueden ser retiradas después de un juego no decisivo.

a) La apuesta asociada al «Win» cuya apuesta se hace en la proximidad y al exterior de la apuesta sencilla correspondiente, gana con el punto, pierde con el 7 y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta es pagada 2 por 1 si el punto es 4 ó 10; 3 por 2 si el punto es 5 ó 9; 6 por 5 si el punto es 6 u 8.

b) La apuesta asociada al «Don't Win», cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte sencilla correspondiente, gana con el 7 pierde con el punto y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta se paga 1 por 2 si el punto es 4 ó 10; 2 por 3 si el punto es 5 ó 9, y 5 por 6, si el punto es 6 u 8.

c) La apuesta asociada del «Come», cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte simple correspondiente o próxima a ella. Esta suerte gana, pierde o da resultado nulo en las mismas condiciones que el «Come» y se paga como la suerte asociada del «Win».

d) La apuesta asociada al «Don't Come», cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte simple correspondiente. Esta suerte gana, pierde o da resultado nulo en las mismas condiciones que el «Don't Come» y se paga como la suerte asociada al «Don't Win».

D) «Las Place Bets», que pueden jugarse en cualquier momento de la partida sobre los números 4, 5, 6, 9 ó 10 y pueden ser retiradas las apuestas en las tiradas no decisivas.

a) «La Right Bet», en la que la apuesta se hace según la posición del jugador, a caballo sobre la línea, delante o detrás del número elegido. Esta suerte gana si el punto sale antes del 7; pierde con el 7 o da resultado nulo. La apuesta se paga 7 por 6 si el punto es 6 u 8; 7 por 5, si el punto es 5 ó 9, y 9 por 5, si el punto es 4 ó 10.

b) «La Wrong Bet», en la que la apuesta se hace en la casilla posterior del número elegido y que se indica por el «croupier», con la ayuda de una contramarca con la indicación «Wrong Bet». Gana si el 7 sale antes del punto; pierde si sale el punto o da resultado nulo. La apuesta es pagada 4 por 5 si el punto es 6 u 8; 5 por 8 si el punto es 5 ó 9 y 5 por 11 si el punto es 4 ó 10.

2. Apuestas.

Las apuestas mínima y máxima se determina en la autorización del casino.

En las suertes sencillas, la apuesta máxima no puede ser inferior a 50 veces ni superior a 200 veces del mínimo de la mesa, pudiendo determinar la dirección del casino que las apuestas sean múltiplos del mínimo de la mesa.

En las apuestas múltiples, la apuesta máxima es calculada de forma que la ganancia posible sea, al menos, igual a la permitida por el máximo sobre las suertes sencillas, y a lo más, igual al triple de dicha ganancia.

En las apuestas asociadas de «Win y Come», la apuesta máxima se determina por el importe de las apuestas efectivamente hechas sobre las suertes sencillas correspondientes.

En las suertes asociadas del «Don't Win» y del «Don't Come», el máximo de la apuesta se fija en función del punto jugado, esto es, para 4 y 10, el 200 por 100 del importe de la apuesta hecha sobre la suerte sencilla correspondiente; para 5 y 9, el 150 por 100 de dicho importe, y para 6 u 8, el 120 por 100 del mismo importe.

En las «Right Bet», el máximo de la apuesta está en función del punto jugado e igual al máximo de las apuestas en las suertes sencillas para 4, 5, 9 y 10 ó el 120 por 100 de este máximo para 6 y 8.

En las «Wrong Bet», el máximo de la apuesta está en función del punto jugado, e igual al 125 por 100 del máximo de las apuestas sobre las suertes sencillas para 6 y 8, al 160 por 100 de este máximo para el 5 y 9 y al 220 por 100 para el 4 y 10.

3. Desarrollo del juego.

El número de los jugadores que puede ocupar cada mesa de dados no está limitado.

Los dados son ofrecidos a los jugadores comenzando, al iniciarse la partida, por aquel que se encuentre a la izquierda de los «croupiers» y después siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Si un jugador rehúsa los dados pasan al jugador siguiente, en el orden previsto. El «stickman» pasa los dados al jugador por medio de un bastón, evitando tocarlos, más que cuando tiene que examinarlos, o recogerlos cuando caigan al suelo.

El jugador que lanza los dados debe hacerlo inmediatamente después del anuncio de «ya no va más» y no debe frotarlos ni guardarlos en la mano.

El tirador puede pedir que se cambien los dados antes de lanzarlos, pero no puede hacerlo durante la serie de lanzamientos precisos para alcanzar el número designado como punto, salvo en el caso de que un dado salte fuera de la mesa, cayendo en el suelo, en cuyo caso se le ofrece elegir entre los cuatro dados restantes de la mesa, para terminar la jugada. Si al término de la misma el dado perdido no se encuentra, se provee a la mesa de un nuevo juego de dados, retirando los anteriores.

Los dados se lanzan a lo largo de la mesa, de tal manera que se detengan dentro de la misma; si uno de los dados toca el extremo opuesto de la mesa, siempre que ambos queden en la mitad de la mesa más alejada del lanzador, la tirada es válida.

Los dados deben rodar y no deslizarse, para que la jugada resulte válida.

Si los dados se rompen, se superponen, caen de la mesa o encima del borde de la misma, o sobre

las fichas, o en el cesto de los dados de reserva, o si el lanzamiento no ha sido correcto, el «stickman» anunciará «tirada nula».

Los casos no previstos son resueltos por el «stickman».

El jefe de mesa puede privar al jugador de su derecho a tirar los dados, si incumple repetidamente las reglas del lanzamiento.

Después de un número determinado de tiradas, el jefe de mesa puede acordar el cambio de dados. El «stickman» anuncia entonces «cambio de dados» y pone delante del jugador, con el bastón, los seis dados al servicio de la mesa. El jugador cogerá dos para lanzarlos y los cuatro restantes son devueltos, a la vista de los jugadores, a la caja prevista a estos efectos.

No pueden hacerse apuestas después del «ya no va más». El jugador que tira los dados debe apostar sobre el «Win» o sobre el «Don't Win» antes de lanzarlos, pudiendo jugar además sobre todas las demás suertes posibles.

10. PÓQUER

A) PÓQUER SIN DESCARTE

I. Definición:

El Póquer sin descartarse es un juego de azar de los denominados de contrapartida practicado con naipes, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos del juego:

1. Cartas o naipes.

Al Póquer se juega con una baraja de las denominadas francesas, de 52 cartas. El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor es: As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2.

2. Mesa de juego.

Debe ser de las mismas medidas y características que la de «Black Jack», con siete casillas de apuestas divididas en dos espacios, uno para la apuesta inicial y, delante, otro para la segunda apuesta.

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo tercero, epígrafe 5, apartado II, número 2, de este Catálogo se podrán autorizar la utilización de mesas reversibles.

3. Distribuidor o «sabot».

Se estará a lo dispuesto en el artículo tercero, epígrafe 5, apartado II, número 2, del presente Catálogo.

Tal y como se señala en el juego de Black Jack, se podrá utilizar un distribuidor o «sabot» automático de barajado continuo debidamente homologado para los juegos de Black Jack y póquer.

III. Personal:

El personal afecto a este juego es:

1. Jefe de mesa. Es la persona encargada de controlar el juego y de resolver los problemas que, durante el transcurso, se presenten. Puede haber un jefe de mesa cada dos mesas de juego.

2. «Croupier». Es la persona que dirige la partida, teniendo como misión barajar las cartas, distribuirlas a los jugadores, retirar las apuestas perdedoras y pagar las ganadoras. También anuncia las distintas fases del juego y efectúa el cambio de dinero en efectivo por fichas a los jugadores.

IV. Jugadores:

1. Jugadores sentados.

El número de jugadores sentados que pueden participar en el juego, debe coincidir, como máximo, con el número de casillas marcadas en el tapete, hasta un máximo de siete.

En todos los casos, el jugador sentado delante de cada casilla es el que manda en la misma y no puede mostrar sus cartas a los demás apostantes para pedir consejo.

2. Jugadores de pie.

Asimismo, pueden también participar en el juego, los jugadores que estén de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador con plaza, con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima. El número de jugadores o apuestas por casilla no será superior a tres.

V. Reglas del juego:

1. Combinaciones posibles.

Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

a) «Escalera Real de Color». Es la combinación formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (As, Rey, Dama, Jota y 10 de trébol por este orden). Se paga 100 veces la apuesta.

b) «Escalera de Color». Es la combinación formada por cinco cartas correlativas del mismo palo sin que ésta coincida con las cartas más altas. (Ejemplo: 4, 5, 6, 7 y 8 de trébol). Caso de formarse esta combinación con As, éste deberá ir colocado necesariamente al principio o al final de la misma. Se paga 25 veces la apuesta.

c) «Póquer». Es la combinación formada por cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo: cuatro reyes y un 7). Se paga 20 veces la apuesta..

d) «Full». Es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor entre sí (ejemplo: tres 7 y dos 8). Se paga 7 veces la apuesta.

e) «Color». Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas de un mismo palo (ejemplo: As, 4, 7, 8 y Dama de trébol). Se paga 5 veces la apuesta

f) «Escalera». Es la combinación formada por 5 cartas correlativas, que no son del mismo palo (ejemplo: 7, 8, 9, 10 y Jota). Se paga 4 veces la apuesta.

g) «Trío». Es la combinación formada por 5 cartas que contiene 3 cartas de un mismo valor y las dos restantes no forman pareja (ejemplo: tres damas, un 7 y un 2). Se paga tres veces la apuesta.

h) «Doble pareja». Es la combinación formada por cinco cartas dos pares de cartas del mismo valor entre sí, pero distinto entre cada par (ejemplo: dos 7 y un As). Se paga 2 veces la apuesta.

i) «Pareja». Es la combinación formada por dos cartas de igual valor y tres cartas de diferente valor (ejemplo: dos damas, un 6, un 9 y un As). Se paga una vez la apuesta.

j) «Cartas Mayores». Es el factor determinante del desempate en una jugada en la que la composición de la misma, viene establecida por el valor de las cartas ya definido. En este supuesto se paga una vez la apuesta.

En cualquier caso, el jugador sólo gana las apuestas cuando su combinación es superior a la del «croupier», y en caso contrario pierde si es inferior y conservando su apuesta, pero sin ganar premio alguno en caso de empate. Cuando el «croupier» y el jugador tienen la misma jugada, gana la apuesta quien tiene la combinación formada por cartas de mayor valor, atendiendo a las siguientes reglas:

a) Cuando ambos tienen «Póquer», gana el superior, atendiendo a la escala de valor ya definida (un póquer de Reyes gana a un póquer de Damas).

b) Cuando ambos tienen «Full», gana aquel que tenga las tres cartas iguales de mayor valor.

c) Cuando ambos tienen «Escalera» de cualquier tipo, gana el que la complete con la carta de mayor valor.

d) Cuando ambos tienen «Color», gana aquel que tenga carta de mayor valor (con aplicación del concepto «Cartas Mayores»).

e) Cuando ambos tienen «Trío», gana aquel que lo tenga formado por cartas de mayor valor.

f) Cuando ambos tienen «Doble Pareja», gana aquel que tenga la pareja formada por cartas de mayor valor. Si coincide, se está a la segunda pareja y en último caso a la carta restante de mayor valor.

g) Cuando ambos tienen «Pareja», gana aquel que la tenga de mayor valor y, si coincide, se atiende a la carta de mayor valor, según el concepto de «Cartas Mayores».

2. Mínimos y máximos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos en cada mesa. Estos límites, pueden quedar sujetos a la autorización de banda de fluctuación.

3. Banda de fluctuación para la apuesta inicial.

La banda de fluctuación autorizada por la Administración en cuanto a mínimos los máximos vienen determinados por 25 veces el valor de mínimo efectivo de la mesa.

4. Desarrollo del juego.

Los naipes se extraen del depósito, se desempaquetan, se barajan, según lo dispuesto en el Reglamento de casinos de juego.

El resto de las operaciones son determinadas por el jefe de mesa, según las instrucciones de la

dirección de juego, sin que éstas puedan contravenir las disposiciones legales y reglamentarias. Dentro de estas operaciones, deben necesariamente establecerse el sistema de control de seguridad de los naipes.

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deben efectuar sus apuestas iniciales, dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. Seguidamente el «croupier» cierra las apuestas anunciando «no va más», e inicia la distribución de naipes de uno en uno y boca abajo, a cada «mano» comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, dándose igualmente carta a la «banca» hasta completar la distribución de las cinco cartas para cada «mano» y para la «banca», con la salvedad de la última carta para la «banca», que se da descubierta.

Los jugadores miran sus cartas, y tienen la opción de continuar el juego («ir») si dicen «voy», o de retirarse del mismo («pasar»), si dicen «paso». Los que optan por «ir» deben doblar la apuesta inicial, añadiendo una cantidad doble a ésta, en la casilla destinada a la segunda apuesta. Los que optan por pasar, pierden la apuesta inicial, que retira el «croupier» en ese momento.

Una vez los jugadores han decidido si «ir» o «pasar», el «croupier» descubre las cuatro cartas tapadas de la «banca», a partir de entonces los jugadores no pueden volver a tocar sus cartas, ni descubrirlas caso del «paso».

La «banca» sólo juega si entre sus cartas hay como mínimo un As y un Rey o una combinación superior. Si no es así, la «banca» ha de abonar a cada jugador que permanezca en el juego una cantidad idéntica a la apostada inicialmente.

Si la «banca» juega, esto es, si tiene como mínimo As y Rey o una combinación superior, el «croupier» compara sus cartas con las de los jugadores y paga las combinaciones superiores a la suya de acuerdo con lo establecido en el apartado 1 de las reglas del juego para la segunda apuesta, y abona a la par la apuesta inicial (1 por 1).

Los jugadores cuyas combinaciones sean inferior a la del «croupier», pierden sus apuestas, que son retiradas en su totalidad por éste.

En caso de empate, se estará a lo dispuesto en el número 1, del apartado V de este epígrafe.

Cualquier error en la distribución de las cartas o bien en el número de las mismas o en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supone la anulación de toda la jugada.

Está prohibido a los jugadores intercambiar información sobre sus cartas por cualquier medio o descubrirlas antes de tiempo; cualquier violación de esta prohibición, supone la pérdida total de la apuesta.

Una vez retiradas las apuestas perdedoras y abonados los premios a los ganadores, se da por finalizada la jugada y se inicia una nueva.

5. «Carrousel».

Independientemente del juego que se desarrolle en la mesa, y siempre que el casino haya obtenido la autorización correspondiente, los jugadores pueden participar en un «carrousel» formado por todas las mesas dedicadas en el casino al juego de póquer sin descarte, consistente en que los jugadores que lo deseen introducen fichas o monedas en una hendidura situada al efecto y situada delante de su casilla de apuestas.

La totalidad de las cantidades acumuladas en las mesas conformarán el «carrusel» y será entregado al jugador de cualquiera de ellas si consigue una «Escalera Real de Color», entregándose por partes iguales en el caso de que la obtuviesen varios jugadores, y si consigue una «Escalera de Color», cobra el 10% del acumulado el jugador que obtuviese la de mayor valor.

Este sistema funciona de forma similar al «Jackpot» de una máquina C, y la totalidad de las monedas introducidas se incorporan al acumulado.

VI. Póquer sin descarte con compra de carta adicional.

En esta modalidad de juego el jugador que quiera descartarse de un solo naipe podrá hacerlo comprando esa carta a la banca por el importe de la apuesta inicial. Para ello, en el momento que le corresponda el turno del juego al jugador interesado, éste depositará el naipe descartado juntamente con la misma cantidad de su apuesta inicial, que le dará derecho a recibir una carta adicional.

La práctica de esta modalidad de juego requerirá la autorización de la Dirección General de Interior.

✐ Ap. VI añadido por art. único del Decreto 206/2007, de 24 julio.

B) PÓQUER SINTÉTICO

I. Definición:

El Póquer Sintético es un juego de cartas de los denominados de círculo porque enfrenta a varios

jugadores entre sí. El objeto del juego es alcanzar la mayor combinación posible con siete cartas, las dos de cada jugador y tres de las cinco comunes que va descubriendo el «croupier» en las distintas fases de juego.

II. Elementos del juego:

1. Cartas o naipes.

Se juega con 28 cartas en lugar de 52. De esas 52 cartas sólo se seleccionan para el juego el As, Rey, Dama, Jota, 10, 9 y 8 de cada palo.

El As puede ser utilizado como la carta más pequeña delante de la menor con que se juegue, o como As detrás del Rey.

2. Mesa de juego.

Es redonda con una serie de departamentos separados y numerados correlativamente a partir de la derecha del «croupier» que lleva el número 1. Cada departamento da acogida a un jugador sentado.

La mesa tiene dos ranuras, una a la derecha del «croupier» para las deducciones en beneficio del establecimiento, llamada pozo o «cagnotte» y otra a la izquierda para introducir propinas.

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo tercero, epígrafe 5, apartado II, número 2, de este Catálogo se podrán autorizar la utilización de mesas reversibles.

3. Distribuidor o «sabot».

Se estará a lo dispuesto en el artículo tercero, epígrafe 5, apartado II, número 2 y en el artículo tercero, epígrafe 10-A/, apartado II, número 3 del presente Catálogo.

4. Beneficio.

El beneficio del casino es del 3% sobre el dinero aportado en cada «mano» y se introduce en el pozo o «cagnotte» deduciéndolo antes de hacer el pago al jugador ganador de cada «mano».

III. Personal:

Cada mesa de juego debe tener permanentemente a su servicio un «croupier» y un cambista. La sala donde se desarrolla el juego está controlada por un encargado de la dirección.

1. Encargado de la dirección.

Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la dirección y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa de juego. Llevará una relación de jugadores que aspiren a ocupar las plazas que puedan quedar vacantes.

2. «Croupier».

Sin perjuicio de las funciones que más adelante se le atribuyen, tiene encomendadas las siguientes: recuento, mezcla y reparto de las cartas a los jugadores; anuncio en voz alta de las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; cálculo e ingreso del beneficio correspondiente al establecimiento, introduciéndolo en la ranura que para dicho fin existe en la mesa e introducción de las propinas en la ranura de la mesa destinada a tal efecto.

Controla el juego y vigila que ningún jugador apueste fuera de turno; custodia y controla la suma que constituye el «pot» y el pago del mismo; resuelve a los jugadores las dudas sobre las reglas a aplicar en cada momento de la partida y en el caso de que tenga problemas con un jugador se lo debe comunicar al encargado de la dirección.

3. Cambista.

Tiene por misión efectuar el cambio de dinero por fichas a los jugadores que lo solicitan así como al «croupier»; asimismo puede efectuar cualquier tipo de servicio auxiliar.

IV. Jugadores:

Frente a cada uno de los departamentos de la mesa de juego, sólo se podrá sentar un jugador. La superficie de los departamentos podrá ser utilizada para depositar las fichas y mantener, en su caso, las cartas.

Al comienzo de la partida se sortearán los puestos.

Si la partida ya está iniciada y los jugadores sentados, será el encargado de la dirección quien asigne el puesto en la mesa si hay plaza libre.

A petición propia un jugador puede descansar dos jugadas o «manos» sin perder el puesto en la mesa.

V. Prohibiciones:

Está totalmente prohibido que un jugador abandone la mesa de juego dejando encargado a otro jugador que le realice e iguale las apuestas, pues cada jugador juega por sí mismo y no se permite:

a) El juego por parejas, ni siquiera temporalmente.

b) Jugarse el «pot» conjuntamente.

c) Repartirse el «pot» voluntariamente.

d) La connivencia entre jugadores.

VI. Reglas del juego:

1. Combinaciones posibles.

Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones que a continuación se describen, las cuales están ordenadas, según en importancia, de mayor a menor:

a) «Escalera de Color Real». Es la combinación formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (As, Rey, Dama, Jota y 10).

b) «Escalera de Color»: Es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo sin que ésta coincida con las cartas más altas (ejemplo: 8, 9, 10, Jota y Dama).

c) «Póquer». Es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo: cuatro Reyes).

d) «Color». Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas de un mismo palo (ejemplo: 8, 9, 10, Dama y As de tréboles).

e) «Full». Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos cartas de igual valor (ejemplo: 3 ochos y 2 nueves).

f) «Escalera». Es la combinación formada por cinco cartas correlativas de distintos palos.

g) «Trío». Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas del mismo valor y las 2 restantes sin formar pareja (ejemplo: tres 8, Dama y Rey).

h) «Doble Pareja». Es la combinación formada por dos parejas de cartas de distinto valor (ejemplo: dos 9, 2 Jotas y 1 As).

i) «Pareja». Es la combinación formada por dos cartas del mismo valor (ejemplo: dos Reyes, un 8, un 9 y un As).

j) «Carta Mayor». Cuando una «mano» no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana el jugador que tenga la carta mayor.

2. Empates.

Los empates entre los diversos jugadores se resolverán en la forma descrita en el número 1 del epígrafe V del póquer sin descarte.

3. Mínimos y máximos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos.

4. Banda de fluctuación.

El director del casino puede modificar los mínimos y máximos de las mesas, de acuerdo con la banda de fluctuación que tiene autorizada por la Dirección General competente en materia de juego.

5. Desarrollo del juego.

Es condición indispensable para que el juego pueda dar comienzo que haya en la mesa de juego como mínimo cuatro jugadores, cifra que debe mantenerse a lo largo de toda la partida.

Al principio de cada partida el «croupier» debe señalar claramente con una pieza redonda («marca») quien es la «mano» colocándola delante del jugador. La «mano» va rotando en el sentido contrario a las agujas del reloj cada vez que termina una «mano». El «croupier» debe comprobar que están la totalidad de las cartas que componen la baraja y barajarlas, al menos tres veces de la siguiente forma:

– Mezclar (tipo «Chemin de Fer»).

– Agrupar.

– Barajar.

Al realizar el acto de barajar el «croupier» deberá hacerlo de forma que las cartas no sean vistas por los demás jugadores.

Cualquier jugador puede barajar las cartas, que a su vez deben ser barajadas por última vez por el «croupier» de la forma anteriormente señalada cuando le sean devueltas.

Una vez hecho esto ofrece las cartas al jugador situado a la izquierda de su «mano», que corta. Si al cortar queda al descubierto alguna carta del mazo, debe volver a barajar.

Al realizar el corte se deben cumplir las siguientes condiciones:

a) Usar una sola mano.

b) La dirección del corte debe ser recta y alejándose del cuerpo.

c) La mano libre no puede tocar la baraja hasta que, después del corte, los montones de cartas se hayan juntado otra vez.

d) La mano libre no debe tapar la vista a los jugadores de tal forma que no puedan ver el procedimiento de corte.

Dado que cada «mano» es un juego diferente y su resultado no influye en juegos anteriores y posteriores, los jugadores que deseen participar en una «mano» deben realizar la apuesta mínima, antes fijada por el casino, antes de que el «croupier» reparta las cartas.

Todas las apuestas se reúnen en un lugar común que se llama «pot». Acto seguido, y dado que el juego se desarrolla en el sentido contrario de las agujas del reloj, reparte las cartas.

El «croupier» reparte dos cartas cubiertas a cada jugador y expone otras cinco sobre la mesa, la primera de ellas descubierta y el resto cubiertas. A partir de ese momento empieza el primer turno de apuestas por el jugador que tiene la «mano». Una vez finalizadas éstas, descubre la segunda carta y viene el segundo turno de apuestas, el cual es abierto por el jugador que hizo la apuesta más alta, y así sucesivamente hasta que descubre la quinta y última carta y comienza el último turno de apuestas.

Una vez finalizadas las apuestas, y empezando por el jugador que realizó la última apuesta más alta, se descubren las cartas y se paga al ganador o ganadores en el caso de que existan varias jugadas del mismo valor.

Una vez que los jugadores han realizado la apuesta inicial y llega el turno de las apuestas tienen las siguientes opciones:

a) «Retirarse» y salir del juego, para lo cual debe dar a conocer su intención, cuando sea su turno, poniendo las cartas encima de la mesa alejándolas lo más posible de las cartas que se están usando en el juego. En este caso el «croupier» retira, sus cartas las cuales no deben ser vistas por nadie.

Cuando un jugador se retira no puede participar en el «pot», renuncia a todas las apuestas que haya realizado y no puede expresar ninguna opinión sobre el juego ni mirar las cartas de los demás jugadores.

b) «Pasar», cualquier jugador al que le ha llegado el turno de apostar y decide no hacerlo, se le permite hacer una apuesta de nada, diciendo «paso» siempre y cuando ningún jugador anterior haya realizado una apuesta durante ese intervalo de apuestas. Cualquier jugador que esté participando en el juego puede reservarse hasta que alguno de los jugadores decida apostar, en cuyo caso, para seguir participando en el juego, tiene que cubrir la apuesta o subirla, si lo desea.

c) «Cubrir» la apuesta metiendo en el «pot» el número suficiente de fichas para que el valor que representan las mismas sea igual a la de cualquier otro jugador, pero no superior.

d) «Subir» la apuesta metiendo en el «pot» el número de fichas suficientes para cubrir la apuesta e incluyendo algunas fichas más para superar la apuesta, lo que dará lugar a que los jugadores, situados a su derecha, realicen alguna de las acciones anteriormente descritas.

Al final de las apuestas todos los jugadores que permanezcan en el juego (activos) deben haber puesto el mismo valor de fichas en el «pot», excepto si su resto no alcanza el valor total, jugando entonces la parte proporcional.

Si al finalizar el turno de las apuestas sólo hay un jugador que ha realizado una apuesta y todos los demás han pasado, gana automáticamente la mano y se lleva el «pot».

Antes de realizar la apuesta, cada jugador puede reunir sus fichas dentro del espacio de la mesa que le corresponde. Se considera que un jugador ha realizado la apuesta cuando traslada más allá de la línea que delimita su espacio, o en situaciones poco claras, desde el momento en que el «croupier» introduce las fichas en el «pot» y no ha habido objeciones por parte del jugador.

Un jugador no puede realizar una apuesta, ver la reacción de los demás jugadores y subir la

apuesta. Las apuestas deben realizarse de una forma clara e inmediata, sin simular dudas respecto a la jugada.

Los jugadores deben disponer del dinero suficiente en fichas para terminar la «mano». Si no lo tuvieran jugarán la cantidad proporcional apostada.

El «croupier» debe mantener las cartas eliminadas y los descartes bajo control; ningún jugador está autorizado a verlos durante la partida. No es necesario que un jugador diga la combinación que tiene al mostrar las cartas, ni tampoco se tiene en cuenta lo que haya dicho, pues es el «croupier» el que establece el valor de las combinaciones descubiertas e indica cuál es el jugador con la combinación más alta y, si es el caso, corrige las combinaciones que hayan sido erróneamente dichas por los jugadores.

El «croupier» una vez que se ha asegurado que todos los jugadores han podido ver las cartas de la «mano ganadora» y de que todos los jugadores que han perdido están de acuerdo con la combinación ganadora sólo es retirada cuando el «croupier» ha entregado el «pot» al ganador.

En el caso de que haya combinaciones del mismo valor, el «croupier» reparte el «pot» entre los distintos jugadores que tengan la misma combinación.

Ningún jugador puede influir o criticar el juego que realice otro jugador.

No se permite que haya personas mirando el desarrollo de la partida, salvo el personal del casino debidamente autorizado.

Las cartas que da el «croupier», durante la «mano» sólo se descubrirán cuando el «croupier» anuncia el descubrimiento de la jugada. Solamente los jugadores pueden ver sus cartas cubiertas y son responsables de que nadie las vea.

Los jugadores solamente podrán apostar las fichas o dinero que tengan sobre la mesa antes de que se inicie cada «mano».

VII. Errores e infracciones en el juego:

1. Errores en el reparto.

En general, si durante el reparto de las cartas se produce alguno de los siguientes casos, todas las cartas son recogidas por el «croupier» que inicia la «mano» de nuevo. Los casos que se tienen en cuenta son:

a) Si los jugadores no reciben las cartas en el orden normal.

b) Si un jugador recibe menos o más de las dos cartas que le corresponden.

c) Si aparece alguna carta descubierta.

2. Errores del «croupier».

a) Si el «croupier» descubre más de una carta, de las cinco comunes, en cada intervalo de apuestas, se considera como válida la primera, debiéndose sustituir las demás por las cartas de la baraja que no se hayan utilizado y en el caso de no haber suficientes se considerará anulada la «mano».

b) Si el «croupier» descubre una carta, de las cinco comunes, antes de que haya finalizado el turno de apuestas, esta carta se considera anulada y se sustituirá por otra nueva de las que quedan en la baraja.

11. RULETA DE LA FORTUNA

I. Definición:

La «Ruleta Fortuna» es un juego de azar exclusivo del casino, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, y la posibilidad de ganar depende del movimiento de una rueda que gira.

II. Elementos del juego:

La rueda de la fortuna se practica con un disco o rueda vertical y una mesa de apuestas.

1. Rueda giratoria.

La rueda, que será según la figura introducida en el Anexo «VIII» de este Decreto, será de madera y con un tachón central, debe tener un diámetro de 152 centímetros e ir montada en un poste de 8 pulgadas, que a su vez va apoyada en una sólida base. Igualmente contará con un marcador fijo o lengüeta, que será el elemento que determine el premio correspondiente.

La rueda estará dividida en 8 sectores y cada sector en ocho celdillas, con un total de 64 de éstas y con los siguientes valores y distribución:

a) Dos celdillas, de valor 40, cada una independiente y situadas en forma opuesta y diametral.

b) Dos celdillas, de valor 20, colocadas en la misma disposición que las anteriores y en distintos sectores.

c) Cuatro celdillas, de valor 10, situadas en sectores alternos y con la misma disposición que las anteriores.

d) Ocho celdillas, de valor 5, situadas una en cada uno de los sectores en oposición diametral.

e) Dieciséis celdillas, de valor 2, situadas dos en cada sector y en oposición diametral.

f) Treinta y dos celdillas, de valor 1, situadas cuatro en cada sector y con la misma disposición descrita para el resto de los valores.

En ningún caso dos celdillas del mismo valor podrán ser correlativas.

En cada uno de los sectores podrán incluirse símbolos identificativos de cada una de las series o apuestas permitidas.

2. Mesa de juego.

La mesa de juego está equipada de una caja de seguridad para el dinero en efectivo, una caja standard para propinas, situadas respectivamente a derecha e izquierda del paño y, en su parte central, una caja o espacio para la ubicación de las fichas o «banco». La mesa debe disponer de un tapete en el que, a derecha e izquierda, figuran impresas las distintas series o combinaciones a las que se puede apostar.

III. Personal:

El personal afecto es el siguiente:

1. El jefe de mesa es el que dirige la misma y es el encargado de hacer girar la rueda.

2. Un «croupier» encargado de efectuar los pagos y retirar las apuestas perdedoras.

IV. Jugadores:

En cada partida pueden participar un número indeterminado de jugadores.

V. Reglas del juego:

1. Desarrollo del juego.

Los jugadores podrán apostar sobre la mesa a cualquiera de las seis combinaciones que se encuentran marcadas en el tapete, siendo el índice de probabilidades de premio el fijado en la propia rueda con la distribución de las celdillas.

Las apuestas se realizan a partir del momento en que el «croupier» anuncia «hagan sus apuestas». Éstas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas de la mesa escogida por el jugador, no admitiéndose apuestas en dinero efectivo.

A continuación la rueda se hace girar por el jefe de mesa, dando numerosas vueltas antes de pararse. Cuando la rueda vaya perdiendo fuerza en su giro, el «croupier» anuncia el «no va más». Desde entonces toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el «croupier» devuelve la ficha al apostante tardío. Una vez que la rueda se ha detenido en una casilla, el jefe de mesa anuncia el resultado diciendo en voz alta la combinación ganadora.

El «croupier» recoge entonces todas las apuestas perdedoras y deja sobre la mesa las apuestas ganadoras, a las que él añade la ganancia. El jugador que gana recupera, en todos los casos, su apuesta inicial.

2. Mínimos y máximos de las apuestas.

El mínimo de las apuestas viene determinado en la autorización concedida por la Dirección General competente en materia de juego. El máximo será siempre 20 veces la apuesta mínima.

VI. Premios:

La cuantía de los premios viene determinada por el valor de cada celdilla, de manera que se paga a la suerte o combinación ganadora tantas veces el importe de la apuesta como el número correspondiente a la celdilla premiada.

Los pagos se realizan de la siguiente forma:

a) Apuesta colocada en combinación 1, el jugador recibe la misma cantidad que ha apostado.

b) Apuesta colocada en combinación 2, el jugador recibe 2 veces la cantidad que ha apostado.

c) Apuesta colocada en combinación 5, el jugador recibe 5 veces la cantidad que ha apostado.

d) Apuesta colocada en combinación 10, el jugador recibe 10 veces la cantidad que ha apostado.

e) Apuesta colocada en combinación 20, el jugador recibe 20 veces la cantidad que ha apostado.

f) Apuesta colocada en combinación 40, el jugador recibe 40 veces la cantidad que ha apostado.

Artículo 4. El Juego del Bingo, en sus distintas modalidades.

1. El juego del Bingo es una modalidad de juego, del tipo loterías, jugada sobre 90 números, del 1 al 90 inclusive, teniendo los jugadores como unidad de juego cartones o tarjetas, integrados por combinaciones numéricas de quince números distintos entre sí y distribuidos en tres líneas horizontales de cinco números cada una y en nueve columnas verticales, en cualquiera de las cuales puede haber tres, dos o un número, pero sin que nunca haya una columna sin número.

Se premiarán las siguientes combinaciones:

a) «Línea». Se entenderá formada la línea cuando hayan sido extraídos todos los números que la integran, siempre y cuando no haya sido cantada correctamente por otro jugador durante la extracción de las bolas anteriores. La «Línea» podrá ser cualquiera de las tres que forman un cartón o tarjeta: la superior, la central o la inferior.

b) «Bingo». Se entenderá formado el «Bingo» cuando se hayan sido extraídos los quince números que integran el cartón o tarjeta.

La aparición de más de una combinación ganadora, tanto en «Línea» como en «Bingo», determinará la distribución proporcional de los premios.

2. Sin perjuicio de lo establecido en el apartado primero de este artículo, y de acuerdo con la normativa de desarrollo, podrán utilizarse para la práctica del juego del Bingo, en lugar de cartones o tarjetas de soporte material, la reproducción electrónica o informática de los mismos, utilizando para ello material y sistemas informáticos homologados por la Dirección General competente en materia de juego.

3. De acuerdo con lo que se disponga reglamentariamente, podrán practicarse otras modalidades del juego del Bingo, que, en función del orden de la extracción de la bola cantada u otras circunstancias aleatorias, concedan un premio de diferente cuantía al del Bingo ordinario, sea en metálico o en especie.

Dichas modalidades del juego del bingo podrán implementarse en soportes técnicos, telemáticos o informáticos, debiendo garantizar la transparencia, fiabilidad y control de las operaciones realizadas en dichas modalidades de juego.

4. Podrá autorizarse la interconexión de todas o algunas de las salas de Bingo de la Comunidad Autónoma de Aragón, con la finalidad de otorgar un premio distinto a los concedidos en cada una de las salas.

5. Los modelos de soportes físicos o informáticos, representativos de los cartones de Bingo, deberán ser iguales para todas las salas de Bingo en la Comunidad Autónoma de Aragón.

6. El juego del Bingo en todas sus modalidades podrá practicarse mediante el uso de máquinas auxiliares de juego. Dichas máquinas estarán conectadas a la mesa de control de las salas de Bingo y servirán de soporte, en sustitución de los cartones, a la participación en el juego del Bingo, siendo aplicable a las mismas en lo referente al desarrollo de las partidas, lo dispuesto en la normativa que regula el juego del Bingo.

Artículo 5. Máquinas recreativas o de juego.

1. De acuerdo con el artículo 21.1 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, de Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, se consideran máquinas de juego, recreativas y de azar, los aparatos o instrumentos manuales o automáticos, mecánicos, electrónicos o informáticos que, a cambio de un precio en dinero, permiten su utilización para la obtención de un premio, o para el mero pasatiempo o recreo, en función del azar, de la habilidad del jugador o de ambas circunstancias.

2. A efectos de régimen jurídico de su explotación, las máquinas se clasifican en los siguientes grupos:

a) De tipo «A», o recreativas. Son las máquinas que se limitan a ofrecer el esparcimiento que comporta su utilización temporal a cambio del precio de la partida. Tales máquinas no podrán conceder premio alguno en metálico.

También se considerarán máquinas de tipo A aquellas que, como aliciente adicional y a consecuencia de la exclusiva habilidad del jugador, puedan ofrecer la devolución del importe pagado en la partida, la posibilidad de continuar jugando gratuitamente y, en su caso, un premio en especie o una cantidad de tiques, fichas o similares, que podrán ser acumulables y canjeables por objetos cuyo valor no supere el precio de las partidas necesarias para su obtención.

b) De tipo «B», o recreativas con premio programado. Son las máquinas que, a cambio del precio

de la partida o jugada, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio en metálico, de acuerdo con el programa de juego, con los límites que reglamentariamente se establezcan.

c) De tipo «C», o de azar. Son las máquinas exclusivas de casinos que, de acuerdo con las características y límites establecidos reglamentariamente, a cambio del precio de la partida conceden al usuario un tiempo de juego y, eventualmente, un premio en metálico, que dependerá siempre del azar.

3. El precio de la partida será de 0,20 euros para las máquinas de tipo «B» y de 6 euros para las máquinas de tipo «C».

4. Sin perjuicio de lo señalado en los apartados anteriores, el Gobierno de Aragón, mediante Decreto, a propuesta del Departamento competente en materia de juego, previo informe de los Departamentos competentes en materia de Economía, Sanidad y Bienestar Social, podrá incorporar a la clasificación anterior otros tipos o subgrupos de máquinas que, por sus características singulares, no estuvieran exactamente identificadas o comprendidas en las antes señaladas.

5. Se excluyen del Catálogo de Juegos y Apuestas las máquinas o aparatos calificados como excluidas por la normativa específica reguladora.

Artículo 6. El Juego de Boletos.

1. De acuerdo con el artículo 23.2 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, el juego de boletos es aquel que, mediante la adquisición por un precio cierto de determinados boletos, en establecimientos autorizados al efecto, permite obtener, en su caso, el premio previamente determinado por el mismo. Esta modalidad de juego podrá practicarse bien de forma individualizada o bien combinada con otras, previamente determinadas en el boleto, y siempre con indicación del precio y premio que pueda corresponder.

2. Sin perjuicio de que por el Gobierno de Aragón se apruebe el correspondiente Reglamento específico, el juego de boletos se regirá con arreglo a las siguientes normas mínimas:

a) El juego de boletos sólo podrá practicarse mediante los boletos debidamente autorizados por la Dirección General competente en materia de juego.

b) El boleto consistirá en un soporte, de tamaño determinado, que en su confección se aseguren, como mínimo los siguientes extremos:

1) Garantizar la seguridad de cada uno de los símbolos de los boletos para evitar su manipulación.

2) Asegurar la imposibilidad de su sustitución fraudulenta.

3) Contener las instrucciones necesarias para, sin que el boleto sea perjudicado, proceder bien mediante el cortado del boleto, el raspado de los casilleros, o cualquiera otra operación, al examen de casilleros y, en su caso, de las combinaciones de símbolos predeterminados.

4) Deberán producirse de tal modo que no exista ningún registro que relacione la situación de los boletos con premio, con el número de lote que aparezca en cada boleto.

5) Tener un número de serie que permita la identificación individual de cada boleto.

6) Tener el precio del boleto.

7) No podrá conocerse qué boletos contienen o no premio, ni en el momento de su adquisición, ni por la mecánica de su impresión, ni posteriormente, como consecuencia del análisis y examen de los boletos.

c) Adquirido el boleto por el jugador, en los puntos de venta correspondientes, la existencia o no del premio se verificará de acuerdo con las instrucciones contenidas en los propios boletos, resultando premiados aquellos en los que aparezcan bien un número o combinación de números, bien un símbolo o combinación de símbolos, determinados anteriormente por las propias instrucciones del boleto.

d) Los premios, según su cuantía, serán hechos efectivos por el titular del establecimiento o punto de venta, vendedor de los mismos, o en la forma debidamente autorizada por el órgano competente.

Artículo 7. Las Rifas, Tómbolas y Combinaciones Aleatorias, así como los campeonatos de naipes y demás manifestaciones de suerte, envite o azar.

1. La rifa es un juego que consiste en el sorteo de un objeto o de varios, previamente determinados, pero en ningún caso dinero, celebrado entre los adquirentes de uno o varios billetes o boletos de importe único y cierto, correlativamente numerados o de otra forma diferenciados entre sí, y que en caso de ser premiado, obtendrán el objeto ofrecido.

2. La tómbola es un juego que consiste en el sorteo simultáneo de varios objetos expuestos al público, pero en ningún caso dinero, celebrado entre los adquirentes de uno o varios billetes o boletos de importe único y cierto, correlativamente numerados o de otra forma diferenciados entre sí, y que

en caso de ser premiado existe la posibilidad de adquirir cualquiera de los objetos sorteados, bien de forma instantánea o por suma de puntos hasta alcanzar una cifra determinada.

3. Los premios de las cifras y tómbolas necesariamente tendrán que ser en especie y no canjeables por dinero o signo que lo represente.

4. Las combinaciones aleatorias son una modalidad de juego realizada por una persona o entidad que con fines estrictamente publicitarios de un producto o servicio ofrece, previo sorteo o por cualquier otro medio similar en el que intervenga el azar, premios en metálico, en especie o servicios entre quienes adquieran o consuman el bien o servicio objeto de publicidad y sin que éstos hayan sufrido incremento alguno de su coste ordinario.

5. Los campeonatos de naipes son las competiciones basadas en un juego de cartas que enfrenta a varios jugadores y en el que el vencedor obtiene el título de campeón y el premio previamente fijado.

Artículo 8. Apuestas basadas en Actividades Deportivas, de Competición o de otra índole.

1. La apuesta es el juego en el que se arriesga una cantidad de dinero sobre los resultados de un acontecimiento deportivo, de competición o de otra índole, previamente determinado y de desenlace incierto.

2. Las apuestas se clasifican en dos modalidades:

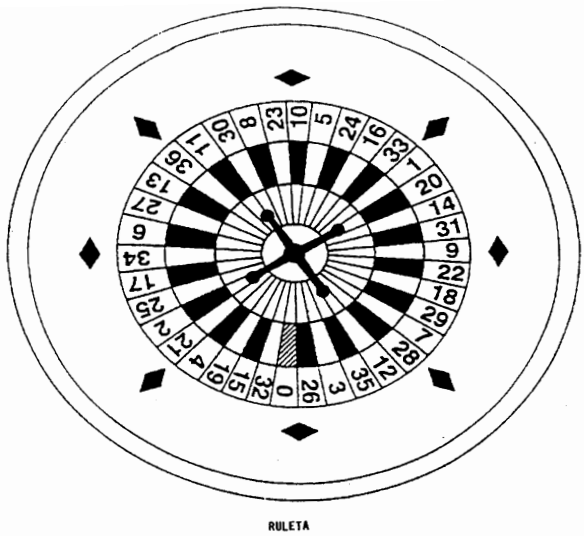
a) Internas: Cuando se formalicen en un mismo establecimiento o recinto en el cual se esté desarrollando el acontecimiento deportivo o de otra índole.

b) Externas: Cuando se formalicen en establecimientos diferentes al recinto en el que se está desarrollando el acontecimiento deportivo o de otra índole, específicamente autorizados a tal fin.

3. Dentro del concepto de apuesta se comprenderá la modalidad denominada «apuesta traviesa», como aquella en la que los apostantes son ajenos a los que intervienen en el acontecimiento condicionante del premio.

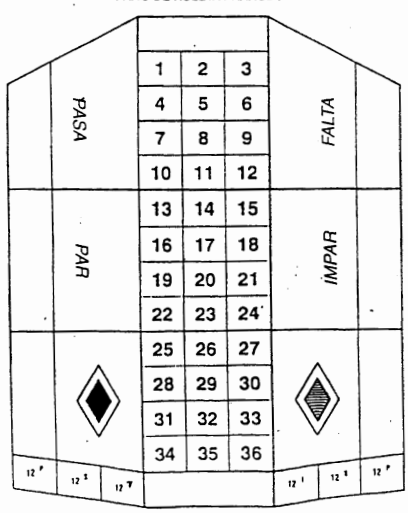
ANEXO II

Ruleta Francesa



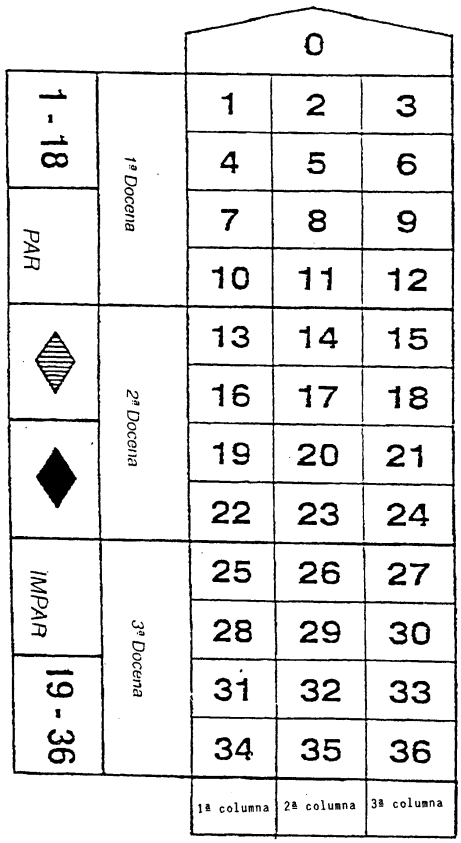
RULETA

PAÑO DE RULETA FRANCESA

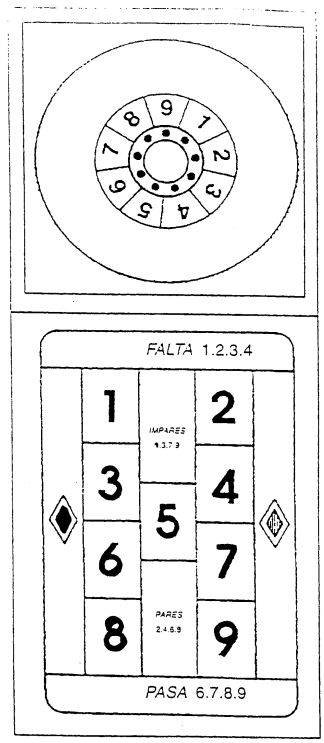


ANEXO III

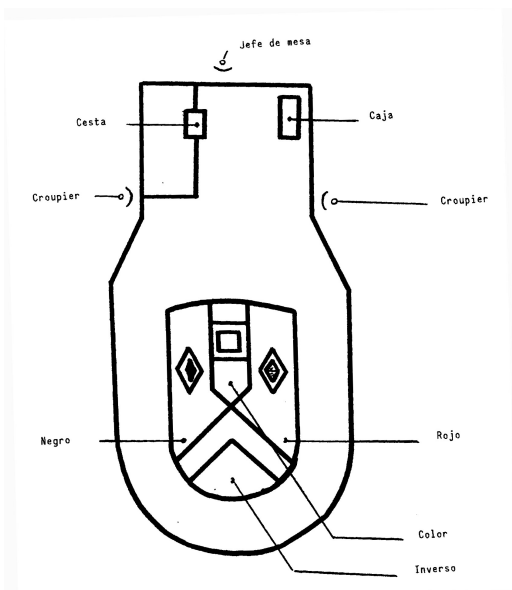
Ruleta Americana



ANEXO IV
Bola o «Boule»



ANEXO V
Treinta y cuarenta



ANEXO VI

Punto y Banca

		Tercera carta de la mano del jugador										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuaciones dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	T	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	T	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	T	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: Significa pedir tercera carta
P: Significa plantarse

ANEXO VII

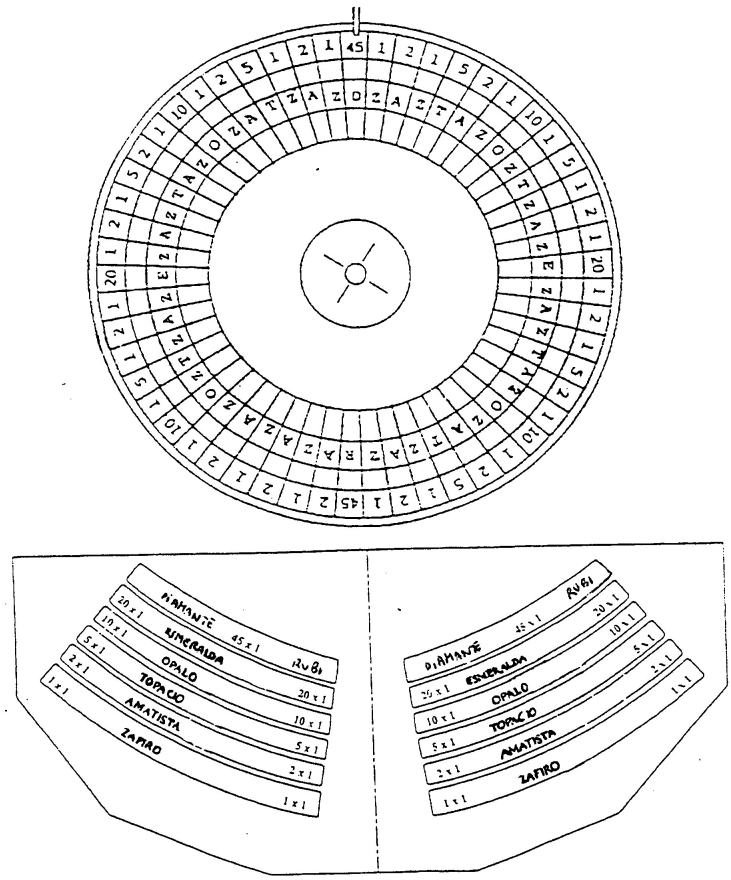
Ferrocarril, Bacará o «Chemin de Fer»

		Tercera carta de la mano del jugador										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuación dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	O	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	O	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	T	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: Significa pedir tercera carta
P: Significa plantarse
O: Significa que se puede optar

ANEXO VIII

Ruleta de la Fortuna



c) Registro

§ 31 DECRETO 3/2004, DE 13 ENERO. CREA EL REGISTRO GENERAL DEL JUEGO Y SE APRUEBA SU REGLAMENTO

(BOA núm. 9, de 21 enero [LARG 2004, 15])

El Estatuto de Autonomía de Aragón atribuye en su artículo 35.1.36ª a la Comunidad Autónoma de Aragón la competencia exclusiva en materia de casinos, juegos, apuestas y combinaciones aleatorias, excepto las apuestas y loterías del Estado.

El Real Decreto 1055/1994, de 20 de mayo, traspasó a la Comunidad Autónoma de Aragón funciones y servicios en las señaladas materias.

Igualmente, el artículo 35.1.1ª del Estatuto de Autonomía de Aragón asigna a esta Comunidad la competencia en materia de «organización, régimen y funcionamiento de sus instituciones de autogobierno» y la de «procedimiento administrativo derivado de las especialidades de la organización propia», conforme al artículo 35.1.5ª del Estatuto de Autonomía.

El artículo 14 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, prevé la existencia de un Registro General del Juego. En desarrollo de dicho precepto legal el Gobierno de Aragón aprueba el presente Decreto, por el que se crea y se regula la organización y funcionamiento del Registro General del Juego, configurándose como el instrumento oficial de inscripción y de control para los órganos competentes en materia de juego, de modo que se constituya en un censo de las actividades y de los sujetos intervinientes en el sector del juego y de las apuestas, tendente a garantizar el cumplimiento de las obligaciones que el ordenamiento jurídico establece, salvaguardando en todo caso, la transparencia de aquellas actividades y la eficacia de la actuación administrativa en materia de juego y apuestas.

Así pues, la inscripción en el Registro es un instrumento necesario para la inspección y el control del juego por la Administración y un presupuesto necesario e indispensable para el correcto desarrollo de todas las actividades relacionadas con los juegos autorizados por el Catálogo de Juegos y Apuestas, para el ejercicio de la actividad laboral de los profesionales implicados y para garantizar la interdicción de acceso a determinadas personas y la prevención de perjuicios a terceros, evitando la incentivación de hábitos y conductas patológicas.

El Decreto consta de un artículo único, de una Disposición Adicional, de dos Disposiciones Transitorias, de una Disposición Derogatoria y de dos Disposiciones Finales.

En el artículo único se crea el Registro General del Juego y se aprueba su Reglamento que se inserta como Anexo al Decreto que se aprueba. El Reglamento cuenta con un total de veintiocho artículos, distribuidos en seis Títulos, bajo los epígrafes siguientes: Título I «Disposiciones Generales», Título II «Del Registro de Empresas», Título III «Del Registro de Modelos, Elementos y Material», Título IV «Del Registro de Profesionales del personal de las empresas de juego», Título V «Del Registro de Prohibidos de acceso al juego» y Título VI «Publicidad de los datos del Registro General del Juego».

El artículo tercero del Reglamento que se aprueba con este Decreto organiza el Registro General del Juego en Libros, según las diferentes modalidades de juego o apuestas, de modo que permita tener un acceso al mismo más ágil y eficaz.

Desde un punto de vista organizativo el Registro se estructura en los siguientes Libros: Libro 1º «Casinos de juego», Libro 2º «Salas de Bingo», Libro 3º «Juego de Máquinas», Libro 4º «Apuestas», Libro 5º «Ciber-juegos» y Libro 6º «Otras modalidades de Juego». Cada Libro se divide en Secciones específicas en las que deberán inscribirse los modelos, materiales y elementos del juego, las empresas de juego y los establecimientos autorizados, los profesionales de cada juego o apuesta y los prohibidos de acceso en los establecimientos de juego o apuestas, de acuerdo con los requisitos exigidos por el Reglamento que se aprueba con este Decreto y con las reglamentaciones específicas de cada modalidad de juego o apuesta.

De acuerdo con el párrafo séptimo del artículo 33 de la citada Ley 2/2000, de 28 de junio, se regula el Registro de Prohibidos, previendo el Reglamento que se aprueba con este Decreto una Sección de «Prohibidos» específica para cada Libro, según juego o apuesta.

De este modo, se da cumplimiento al párrafo tercero del artículo 33 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, según el cual se regularán los límites a la libre entrada a los locales de juego a los sancionados por infracciones graves o muy graves, a aquellos que previamente lo soliciten, por sí o por sus representantes legales, a los que, previa tramitación de expediente instruido al efecto sean incluidos en la relación de personas con acceso prohibido a los locales de juego, mediante resolución administrativa por el tiempo que la misma determine, y a aquellas personas que presenten adicción patológica al juego, a petición de sus familiares con dependencia económica directa, quienes deberán de justificar documentalmente tanto la adicción patológica como la dependencia económica del familiar cuya inscripción se pretende para la inclusión en el Registro de Prohibidos.

Las Secciones de «Prohibidos» de los correspondientes Libros, según modalidad de juego o apuesta, constituyen un instrumento destinado a prevenir la adicción al juego, a contribuir en la rehabilitación de usuarios que presenten adicción al juego y para hacer efectiva la prohibición de acceso a los locales de juego, facilitando a los locales de juego la información necesaria para garantizar la efectividad del derecho subjetivo de los ciudadanos a que les sea prohibida la entrada en los mismos a petición propia o por terceros con interés legítimo legalmente establecido.

Es voluntad del Gobierno de Aragón prestar especial atención al cumplimiento de las normas sobre prohibición y limitación de acceso a los locales específicos de juego y apuestas, de conformidad con los artículos 11, 33 y la Disposición Adicional Sexta de la indicada Ley 2/2000, por lo que la interdicción de acceso a los locales de juego será objeto de un posterior desarrollo reglamentario específico.

Por cuanto antecede, sometido este Decreto y el Reglamento que con él se aprueba a información pública y consultadas las asociaciones, organizaciones y empresarios afectados en el ámbito de aplicación de este Decreto, informado favorablemente por la Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón y de conformidad con el dictamen de la Comisión Jurídica Asesora del Gobierno de Aragón, a propuesta del Vicepresidente y Consejero de Presidencia y Relaciones Institucionales, y previa deliberación del Gobierno de Aragón, en su reunión del día 13 de enero de 2004, dispongo:

Artículo único. Creación y aprobación.

Se crea el Registro General del Juego, y se aprueba su Reglamento que se inserta como Anexo a este Decreto.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

Única. Competencias.

1. En las provincias de Huesca y Teruel, las competencias atribuidas por el Reglamento al Consejero titular del Departamento así como a la Dirección General con competencias en la materia, se entenderán atribuidas a los órganos a los que los correspondientes Decretos de estructura orgánica del Departamento den competencias en materia de juego en dichas provincias, a excepción de los asientos de la Sección I de los distintos Libros del Registro cuya inscripción deberá de solicitarse ante la Dirección General competente en materia de Juego.

2. Los servicios gestores del juego en Huesca y Teruel deberán de comunicar con una periodicidad mensual, bien por escrito o bien mediante soporte informático, los asientos de inscripción, de notas marginales y de cancelación registral que realicen a la citada Dirección General, con el fin de garantizar la unidad del Registro General del Juego. Recíprocamente ésta dará traslado de cuanta información precisen aquéllos.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera. Empresas.

Las personas físicas o jurídicas dedicadas a las actividades propias de los juegos y apuestas definidas en los artículos 2 y 3 de la Ley 2/2000 de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, que desarrollen su actividad en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Aragón, dispondrán de un plazo de cuatro meses a partir de la entrada en vigor del Reglamento, para adaptarse a lo en él previsto. La falta de adaptación en el mencionado plazo producirá la incoación del expediente de cancelación de la inscripción correspondiente, produciéndose la revocación de las autorizaciones de las que sea titular.

Segunda. Inscripción.

1. Los Registros de empresas, modelos, elementos y material creados por los Reglamentos específicos de los distintos juegos, se incorporarán al Registro General del Juego que establece este Decreto, manteniéndose su número de inscripción.

2. Los modelos de máquinas de juego homologadas, de acuerdo con lo dispuesto en el Decreto 30/2000, de 15 de febrero, del Gobierno de Aragón, por el que se crean los registros de empresas del sector de máquinas recreativas y de azar y el de modelos, se consideran automáticamente inscritos en la Sección correspondiente del Libro 3 «Máquinas de Juego» del Registro General del Juego.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única. Derogación normativa.

Queda derogado el Decreto 30/2000, de 15 de febrero, del Gobierno de Aragón, por el que se crean los registros de empresas del sector de máquinas recreativas y de azar y el de modelos, regulándose las condiciones para su homologación e instalación, y cuantas disposiciones, de igual o inferior rango, se opongan a lo dispuesto en este Decreto y en el Reglamento aprobado por el mismo.

DISPOSICIONES FINALES

Primera. Facultad de desarrollo.

Se autoriza al Consejero titular del Departamento competente en materia de Juego para dictar cuantas disposiciones y resoluciones sean necesarias para la aplicación y desarrollo de este Decreto y del Reglamento aprobado por el mismo.

Segunda. Entrada en vigor.

Este Decreto y el Reglamento que por el mismo se aprueba entrarán en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de Aragón».

ANEXO

Reglamento del Registro General del Juego

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1. Concepto y objeto.

1. El Registro General del Juego se hallará adscrito, orgánica y funcionalmente, a la Dirección General competente en la gestión administrativa de casinos, juegos, apuestas y combinaciones aleatorias, excepto las apuestas y loterías del Estado.

2. El Registro General del Juego es el instrumento oficial de inscripción y de control de las actividades relacionadas con la organización, gestión, explotación y celebración de los juegos y apuestas previstos en el Catálogo de Juegos y Apuestas, con el fin de garantizar el cumplimiento de las obligaciones establecidas y de garantizar la transparencia de dichas actividades.

3. Este Reglamento tiene por objeto regular la inscripción en el Registro General del Juego de las personas físicas o jurídicas que se dediquen a la fabricación, a la comercialización o distribución, a los servicios técnicos de material o elementos de juego o apuestas, a la explotación de los juegos o apuestas autorizados en el Catálogo de Juegos y Apuestas, a la homologación de los modelos que las empresas de juego exploten en Aragón, así como la inscripción de las personas que desarrollen su actividad laboral o profesional en empresas dedicadas a la gestión y explotación del juego y apuestas y que se encuentren obligadas a estar en posesión del documento profesional, por exigirlo así su normativa específica, la inscripción de las personas con prohibición de acceso a locales de juego o apuestas y la inscripción de las sanciones administrativas por faltas muy graves y graves impuestas a empresas y a particulares por resolución firme, conforme al párrafo tercero del artículo 14 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.

Artículo 2. Régimen jurídico.

1. La inscripción en el Registro General del Juego constituye un requisito indispensable para el ejercicio lícito de la actividad a cuyo efecto haya sido practicada y un requisito previo a la concesión de autorizaciones cuando así se exija en la normativa específica de aplicación de cada modalidad de juego o apuesta.

2. En ningún caso la inscripción producirá por sí misma efectos que posibiliten el ejercicio de una actividad de juego cuando éste venga sometido al régimen de previa autorización administrativa, de acuerdo con la normativa específica de cada juego o apuesta.

3. Además de los requisitos establecidos con carácter general por este Reglamento, los Reglamentos específicos de las distintas actividades de juego podrán establecer otros requisitos y condiciones específicas que deberán de cumplir las personas físicas o jurídicas o los modelos, materiales o elementos del juego para su inscripción en el Registro General del Juego.

4. La inscripción en el Registro General del Juego tiene carácter reglado, de modo que el órgano administrativo encargado del Registro no podrá denegar la inscripción de las solicitudes que acrediten cumplir las condiciones establecidas para la inscripción en la Sección y en el Libro correspondiente del Registro.

5. Contra las resoluciones dictadas con ocasión de la aplicación de este Reglamento podrán interponerse los recursos que procedan, de acuerdo con lo previsto en la legislación básica del procedimiento administrativo común.

Artículo 3. Estructura del Registro.

El Registro General del Juego se organiza en los siguientes Libros y Secciones:

– Libro 1. Casinos de Juego.

Sección I. Modelos, elementos y material.

Sección II. Empresas.

Sección III. Profesionales.

Sección IV. Prohibidos.

– Libro 2. Salas de Bingo.

Sección I. Modelos, elementos y material.

Sección II. Empresas.

Sección III. Profesionales.

Sección IV. Prohibidos.

– Libro 3. Juego de Máquinas.

Sección I. Modelos y material de juego.

Sección II. Empresas fabricantes.

Sección III. Empresas de comercialización, distribución de material de juego y servicio técnico.

Sección IV. Empresas operadoras de máquinas recreativas y de azar.

Sección V. Titulares de salones recreativos y de juego.

Sección VI. Establecimientos autorizados.

Sección VII. Profesionales.

Sección VIII. Prohibidos.

– Libro 4. Apuestas.

Sección I. Modelos, elementos y material.

Sección II. Empresas explotadoras.

Sección III. Establecimientos específicos y establecimientos autorizados.

Sección IV. Profesionales.

Sección V. Prohibidos.

– Libro 5. Ciber-juegos.

Sección I. Operadores de juegos ciber. Salones ciber.

Sección II. Otros locales autorizados para la explotación y práctica de juegos recreativos sin premio a través de sistemas o instalaciones en locales públicos.

– Libro 6. Otras modalidades de Juego.

Sección I. Modelos, elementos y material.

Sección II. Empresas explotadoras.

Sección III. Establecimientos autorizados.

Sección IV. Profesionales.

Sección V. Prohibidos.

Artículo 4. Asientos de inscripciones.

1. En el Libro y Sección correspondiente del Registro General del Juego se practicarán, mediante soporte informático, los asientos de inscripción, de notas marginales y de cancelación.

2. Los asientos serán autorizados con la firma del Jefe del Servicio competente en la gestión del Registro.

3. Los asientos se practicarán uno a continuación del otro.

4. Los asientos de inscripción inicial se practicarán en las hojas registrales por orden cronológico, asignándoles el número registral correspondiente, con indicación de los datos exigidos por la normativa específica de cada juego o apuesta.

5. Mediante nota marginal se hará constar en la hoja registral del correspondiente asiento cualquier circunstancia relevante para su inscripción.

6. Los asientos de cancelación tienen por objeto la extinción del asiento de inscripción inicial.

TÍTULO II

DEL REGISTRO DE EMPRESAS

Artículo 5. Objeto del Registro.

1. Toda persona física o jurídica que realice actividades de fabricación, comercialización o distribución, servicios técnicos, instalación, organización, gestión o explotación de juegos y apuestas deberá, con carácter previo al inicio de su actividad, figurar inscrita en la Sección y en el Libro correspondiente del Registro General del Juego.

2. La inscripción de una empresa, para el ejercicio de una determinada actividad, no exime de la obligación de inscripción previa de la misma empresa para el ejercicio de otra u otras actividades relacionadas con el juego o apuestas.

Artículo 6. Solicitud de inscripción.

1. Las personas físicas o jurídicas que pretendan su inscripción en la Sección y en el Libro correspondiente del Registro General del Juego, para la realización de las actividades mencionadas en el artículo anterior, deberán solicitarla ante la Dirección General competente en materia de juego, reunir los requisitos exigidos en la normativa específica de cada juego o apuesta y acompañar la siguiente documentación:

a) Fotocopia del Número de Identificación Fiscal o documento equivalente si el solicitante fuese persona física y fotocopia del Código de Identificación Fiscal si el solicitante fuese persona jurídica, además de acompañar, en este caso, la fotocopia del Número de Identificación Fiscal o del documento equivalente de sus administradores, gerentes, presidentes, consejeros o directivos. En cualquier caso, las citadas personas deberán de aportar el certificado negativo de antecedentes penales expedido por el Registro Central de Penados y Rebeldes.

b) Denominación o Razón social.

c) Dirección o domicilio social, a efectos de notificaciones.

d) Copia o testimonio notarial de los poderes generales con facultades de administración y representación del solicitante, cuando éste no sea representante legal o estatutario.

e) Copia o testimonio notarial de la escritura de constitución de la sociedad inscrita en el Registro Mercantil y copia, en su caso, de modificación de la sociedad inscrita en el mencionado registro y copia de sus Estatutos y de sus modificaciones posteriores, en su caso, con indicación de los socios y de su número de acciones o cuota de participación, en el supuesto de que se trate de personas jurídicas.

f) Justificante de estar al corriente del pago de los Impuestos que pudieran corresponder por razón de la actividad, así como del cumplimiento de sus obligaciones tributarias con la Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón y con la Administración General del Estado.

g) Certificaciones de alta de la empresa y de cotización de los trabajadores en el régimen correspondiente de la Seguridad Social.

h) Justificante de pago de las tasas administrativas por la prestación de servicios administrativos y técnicos en materia de juego y apuestas.

i) Documento acreditativo de haber constituido la fianza que exija el Reglamento específico de cada juego y apuesta.

j) Los demás documentos exigidos para cada tipo de empresa de juego, según la normativa específica que regula cada juego o apuesta.

2. Las empresas de juego calificadas como «operador de juegos ciber» quedan excluidas de la aplicación de lo señalado en el apartado anterior, debiendo de aportar para su inscripción la documentación exigida por su normativa específica.

3. Presentada la solicitud de inscripción junto con la documentación requerida para cada tipo de empresa de juego, la Dirección General competente en materia de juego resolverá motivadamente, en el plazo máximo de tres meses a contar desde la fecha de la presentación completa de la documentación o de la aportación de la documentación o información complementaria que le pudiera ser requerida al solicitante, procediendo, en su caso, a la inscripción con la atribución del correspondiente número de registro. De no recaer resolución expresa en dicho plazo se entenderá estimada dicha inscripción.

4. No obstante si la Dirección General competente en materia de juego observara que la solicitud no reuniera alguno o algunos de los requisitos exigidos o no acompañara alguno o alguno de los documentos preceptivos, requerirá al solicitante para que, en un plazo de diez días, subsane la falta o acompañe los documentos preceptivos. La falta de presentación de los documentos, en el plazo anteriormente establecido, dará lugar a la caducidad y al archivo del expediente, salvo que, motivadamente, se solicite una ampliación de dicho plazo, que no podrá exceder de un mes.

5. Lo dispuesto en el este artículo se entiende sin perjuicio de que la Dirección General competente en materia de juego pueda pedir al solicitante que acredite o aclare cualquier declaración o documentación aportada.

Artículo 7. Modificación de datos registrales.

1. La modificación de los datos de las empresas inscritas en el Registro General del Juego requerirá comunicación a la Dirección General competente en materia de juego, dentro del plazo de quince días de producirse, mediante la presentación de la documentación acreditativa y sin perjuicio de las modificaciones que de acuerdo con la normativa de cada juego y apuestas exijan autorización previa, como las transmisiones de acciones y participaciones que representen un porcentaje mayor del cinco por ciento del capital social, las ampliaciones o disminuciones en el mismo, o cualquier otras operaciones que, aislada o acumulativamente, supongan una alteración de los accionistas o partícipes.

2. En todo caso se deberán de comunicar la modificación de los siguientes datos registrales:

a) Los cambios de denominación o razón social.

b) Los cambios de dirección o de domicilio social, a efectos de notificaciones.

c) Las transmisiones de acciones o participaciones.

d) Los cambios en la composición de los órganos de administración.

e) Las ampliaciones o disminuciones en el capital social.

f) La revocación o modificación de los poderes generales con facultades de administración otorgados a favor de terceros.

g) Cualquier modificación de los datos de inscripción.

3. Las modificaciones efectuadas sin la necesaria comunicación o autorización previa, según los casos, dará lugar a la cancelación de la inscripción de la Sección de Empresas correspondiente, mediante resolución motivada de la Dirección General competente en materia de juego, adoptada tras el correspondiente procedimiento administrativo, con audiencia del titular.

Artículo 8. Actualización de información.

1. La Dirección General competente en materia de juego podrá, en cualquier momento, a efectos de actualizar la información de las empresas inscritas en el Registro General de Juego, requerir a éstas el cumplimiento de los requisitos exigidos en el artículo 6 del Reglamento.

2. La Administración concederá un plazo no inferior a los treinta días siguientes al de la práctica del requerimiento, transcurrido el cual y sin que se acreditase el cumplimiento de los requisitos solicitados, el órgano administrativo procederá a la cancelación de la inscripción.

Artículo 9. Vigencia y renovación de la inscripción.

1. La inscripción de las personas físicas o jurídicas tendrá carácter temporal y validez de diez años contados desde la fecha de la misma, pudiendo ser renovada por períodos de igual duración, salvo que la reglamentación específica de cada juego o apuesta establezca un plazo mayor o menor.

2. La solicitud de renovación se presentará ante la Dirección General competente en materia de juego con una antelación mínima dos meses a la fecha de caducidad que se les hubiere otorgado, salvo que en la normativa específica de cada juego se previera un plazo mayor o menor. La renovación se entenderá concedida por el transcurso de dicho plazo sin haber sido dictada resolución expresa, previo cumplimiento de los requisitos exigidos por la legislación vigente en el momento de producirse la solicitud de dicha renovación.

3. La falta de renovación dará lugar a la cancelación de la inscripción, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo siguiente.

Artículo 10. Cancelación de la inscripción.

1. La inscripción de las personas físicas o jurídicas que figuren en el Registro General del Juego sólo podrá cancelarse:

a) A petición del titular, por cese en el ejercicio de la actividad.

b) Por fallecimiento, declaración de ausencia o incapacidad de los titulares, cuando se trate de personas físicas o por disolución de las entidades, en el supuesto de ser personas jurídicas.

c) Por resolución motivada de la Dirección General competente en materia de juego, adoptada tras el procedimiento correspondiente, con audiencia del titular, por alguna de las causas siguientes:

– Comprobación de falsedad en los datos aportados para la inscripción.

– Incumplimiento de las obligaciones de prestar fianza o de la cuantía de ésta.

– Falta o modificación de alguno de los requisitos mínimos exigidos o cuando siendo posible dicha modificación se haya efectuado sin comunicación o autorización previa, según los casos.

– Pérdida de vigencia de la inscripción sin que se hubiese solicitado o por no obtener su renovación.

– Impago de los tributos sobre el juego.

– Impago de tasas administrativas por la prestación de servicios administrativos o técnicos en materia de juego.

– Como consecuencia de la imposición de una sanción firme en vía administrativa en materia de juego que expresamente cancele la inscripción.

2. No obstante lo señalado en la letra b) del párrafo anterior, en el supuesto de fallecimiento del empresario persona física, no se cancelará la inscripción en la Sección y Libro correspondiente, si lo solicitaran los sucesores en el plazo de un mes, contado desde el fallecimiento de aquél manteniéndose la vigencia de la inscripción con la mención de «sucesores de...», por el plazo máximo de un año, prorrogable por igual período por causa justificada, hasta que se efectúe la partición del haber hereditario y se produzca la inscripción del nuevo titular.

Durante este período, los sucesores se subrogarán en la posición jurídica del empresario fallecido, debiendo acompañar a estos efectos la solicitud razonada de continuación de la actividad, la certificación del fallecimiento y copia autorizada del título en que se funde la sucesión por causa de muerte.

3. La cancelación de la inscripción llevada a efecto por las causas de la letra c) del apartado primero de este artículo conllevará, cuando lo prevea la regulación específica de cada juego o apuesta, la inhabilitación para la práctica de la actividad económica del juego o apuesta correspondiente, la revocación automática de las respectivas autorizaciones administrativas exigidas por la normativa que rige cada tipo de juego o apuesta autorizado y/o la incautación de la totalidad de las fianzas prestadas por la empresa para su inscripción y para la obtención de las correspondientes autorizaciones exigidas por la normativa específica de cada juego o apuesta, sin perjuicio de las sanciones administrativas accesorias de infracciones calificadas como muy graves y graves, previstas en el apartado tercero del artículo 45 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.

4. La cancelación de la inscripción de una empresa de juego o apuestas tendrá efectos extintivos de la totalidad de las autorizaciones otorgadas a la misma para el ejercicio de cualesquiera actividades relacionadas con los juegos de suerte, envite o azar, cuando así lo prevea la normativa específica de cada juego o apuesta.

TÍTULO III

DEL REGISTRO DE MODELOS, ELEMENTOS Y MATERIAL

Artículo 11. Objeto del Registro.

1. Se exige previa homologación e inscripción en la Secciones I del Libro correspondiente del Registro General del Juego para la obtención de las autorizaciones de las actividades de fabricación,

comercialización, distribución, instalación o utilización de modelos, elementos y material de juego o apuestas.

2. En cualquier caso, estará sujeta a previa inscripción la utilización del siguiente material:

a) Casinos de juego: los modelos de las mesas que se utilicen en los distintos juegos exclusivos de Casino, los cilindros de las ruletas, las ruedas de la fortuna, las cartas o los naipes, los dados o «craps», los distribuidores o «sabots», las fichas y placas y los sistemas informáticos de admisión y contabilidad del juego y de las propinas de los Casinos de juego.

b) Bingos: los modelos de los aparatos de sorteo, sistemas de extracción de bolas, las pantallas y los paneles informativos luminosos vinculados a los mismos, los juegos de bolas, el material y los sistemas informativos de reproducción electrónica o informática de cartones o tarjetas utilizadas para la práctica del juego del Bingo y de sus distintas modalidades, las máquinas automáticas o equipos auxiliadores del jugador que se empleen durante las partidas de juegos colectivos de dinero y azar, los sistemas de grabación de las partidas (audio-visuales, de voz...), los circuitos electrónicos y/o informáticos, como el programa informático de juego de las salas de bingo y el programa de comunicaciones de éstas con el Centro Operativo del Bingo Interconexionado de Aragón y los sistemas informáticos de elaboración de actas y control de admisión de la sala de bingo.

c) Máquinas de juego: Los modelos de las máquinas de juego de tipo «A» o recreativas, de tipo «B» o recreativas con premio programado y de tipo «C» o de azar, los contadores de máquinas recreativas de juego y azar, los programas de juego de las máquinas recreativas y los soportes magnéticos, ópticos u óptico-magnéticos que sirvan para su instalación en la memoria de la máquina.

d) Apuestas deportivas o de competición: el servidor central de apuestas, los terminales informáticos de expedición de apuestas, el sistema de comunicaciones y el software necesario.

e) Modelos, elementos y material de otras modalidades de juego autorizados en el Catálogo de Juegos y Apuestas: tales como los aparatos utilizados en los juegos que requieran la expedición de billetes y de loterías o de boletos y los sistemas informáticos de elaboración de actas y de control de admisión de los establecimientos de juegos colectivos.

3. La Dirección General competente en materia de juego podrá reconocer las inscripciones de cualquiera de los Registros análogos de otras Comunidades Autónomas, siempre que compartan idénticos requisitos y especificaciones técnicas, las cuales quedarán inscritas en la Sección correspondiente de modelos, elementos y material de juego del Registro General del Juego mediante la oportuna convalidación.

4. La Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón podrá suscribir acuerdos o convenios con otras Administraciones competentes en materia de juego para la práctica de los ensayos previos a las homologaciones precisas de los modelos, material y elementos necesarios para la práctica de los juegos y apuestas autorizadas.

Artículo 12. Solicitud de homologación e inscripción.

1. La solicitud de homologación e inscripción de modelos, material o de elementos de juego y apuestas en la Sección y Libro correspondiente del Registro General del Juego, deberá de formularse ante la Dirección General competente en materia de juego, mediante escrito que acompañe la documentación exigida en la normativa que regule cada juego o apuesta y debiendo cumplir los siguientes requisitos:

a) Haber sido fabricados por una empresa debidamente inscrita, de acuerdo con el Título II de este Reglamento.

b) Cumplir las características técnicas que para cada clase de modelo, material o elemento de juego o apuestas se especifiquen reglamentariamente, o, caso de que no fuera pertinente la regulación de características técnicas específicas, resultar adecuado al cumplimiento de la funcionalidad a que se destine, pudiendo acreditarse cualquiera de ambos extremos mediante las certificaciones tecnológicas o industriales de laboratorios de ensayos calificados por la Administración.

c) Declaración «CE», de conformidad con las Directivas que le afecten según normativa vigente en la materia.

d) Pago de las tasas administrativas por prestación de servicios administrativos y técnicos en materia de juego o apuestas.

e) Informe favorable expedido por la Comisión Nacional de Juego u organismo autorizado por al Dirección General competente en la gestión administrativa del juego o apuestas.

f) Toda la información y documentación adicional que el solicitante estimara conveniente.

2. Si la Dirección General competente en materia de juego observara que la solicitud no reuniera

alguno o algunos de los requisitos exigidos o no acompañara alguno o alguno de los documentos preceptivos se estará a lo dispuesto en el apartado cuarto del artículo 6 de este Reglamento.

3. A la vista de la documentación presentada y de los informes que la Dirección General competente en materia de juego pudiera solicitar, ésta resolverá motivadamente, en el plazo de tres meses, sobre la homologación e inscripción del modelo o su denegación. De no recaer resolución expresa en dicho plazo, podrá entenderse estimada la solicitud.

4. Si la resolución de homologación fuera favorable, se notificará al interesado, procediéndose a la inscripción del modelo, material o elemento de juego o apuestas en la Sección y Libro correspondiente y a asignarle el número conveniente.

5. La anotación en el Registro General del Juego sólo dará fe respecto del contenido de los documentos aportados.

6. La inscripción de modelos, material y elementos de juego o apuestas no precisa constitución de fianza alguna.

Artículo 13. Inscripción de los modelos, elementos y material comercializados en Estados de la Unión Europea.

Los modelos, elementos y material de juego legalmente comercializados en un Estado miembro de la Unión Europea y los originarios y legalmente comercializados en los Estados pertenecientes al Espacio Económico Europeo podrán ser homologadas por el procedimiento descrito en este Título, siempre que las especificaciones técnicas de los mismos cumplan con la normativa técnica que resulte de aplicación y hayan realizado los ensayos previos señalados en los reglamentos técnicos específicos de cada juego o apuesta.

Artículo 14. Prohibición de inscripciones.

1. No podrán inscribirse en la Sección de modelos, elementos y material de juego o apuestas del Libro correspondiente del Registro General del Juego, aquellos cuya utilización implique el uso de imágenes, mensajes u objetos que puedan perjudicar la formación de la infancia y de la juventud, que directa o indirectamente sean contrarios o que vulneren los derechos y libertades fundamentales reconocidos por la Constitución, por el Estatuto de Autonomía de Aragón y por el ordenamiento jurídico vigente, así como aquellos que inciten a la violencia, a actividades delictivas, a cualquier forma de discriminación y, en especial, las que contengan elementos racistas, sexistas o pornográficos.

2. Tampoco se podrán inscribir en la Sección de modelos, material y elementos de juego o apuestas, aquellos cuya denominación sea idéntica a la de otros ya inscritos, salvo que el solicitante acredite la inscripción a su nombre en fecha anterior, en la oficina de patentes y marcas, circunstancia que dará lugar a la incoación de oportuno procedimiento administrativo de cancelación de la inscripción anterior.

3. Los nombres de modelos antiguos podrán reutilizarse siempre que la inscripción esté cancelada.

Artículo 15. Modificación de datos registrales.

1. Toda modificación de los modelos, material o elementos de juego o apuestas inscritos precisarán autorización previa.

2. Cuando la modificación solicitada no fuera considerada sustancial por la Dirección General competente en materia de juego, se resolverá sobre la misma sin más trámite. En caso contrario se exigirá la aportación de los documentos que especifiquen las variaciones producidas en dicho modelo, que en todo caso deberán acreditar el cumplimiento de los requisitos de homologación. Si ésta fuera favorable, la inscripción mantendrá el mismo número de registro seguido de una letra adicional.

Artículo 16. Vigencia de la inscripción.

La inscripción de los distintos modelos, elementos y material de juego o apuestas es indefinida, en tanto se encuentre en explotación, con las excepciones previstas en la normativa específica de cada juego o apuesta.

Artículo 17. Cancelación de la inscripción.

1. No obstante lo dispuesto en el artículo anterior, la inscripción de los modelos, elementos y material del juego o apuestas podrá cancelarse:

a) A petición de su titular, siempre que se justifique que el modelo, elemento o material inscrito no se encuentra en explotación en Aragón.

b) Por el transcurso de un año sin que hubiera comenzado la fabricación o explotación comercial

del modelo inscrito. La cancelación de la inscripción no afectará a la resolución de homologación del modelo, siempre y cuando se mantengan las condiciones de su otorgamiento.

c) De oficio por la Dirección General competente en materia de juego.

2. La Dirección General competente en materia de juego cancelará de oficio la inscripción, previa audiencia del titular, en los siguientes supuestos:

a) Cuando tenga conocimiento de falsedades, irregularidades, inexactitudes u omisiones sustanciales en la solicitud de inscripción del modelo.

b) Cuando constate con posterioridad a la inscripción el incumplimiento de cualquiera de los requisitos exigidos reglamentariamente, o que las características del modelo no se ajustan fielmente a las descritas en la documentación aportada para la inscripción.

c) Como consecuencia de la imposición al fabricante de una sanción firme en vía administrativa en materia de juego que expresamente cancele la inscripción.

d) Cuando se constate que se han manipulado elementos técnicos que determinen alteración en el desarrollo del juego o en la cuantía de las apuestas o de los premios.

3. La cancelación de la inscripción producida de oficio conllevará, cuando lo prevea la regulación específica de cada tipo de juego o apuesta, la inhabilitación para la fabricación, distribución o comercialización del modelo, elemento o material de que se trate, la revocación automática de las autorizaciones de explotación de las máquinas, aparatos o elementos del correspondiente modelo y/o la incautación de la fianza prestada, de acuerdo con la normativa que rige a cada juego o apuesta, sin perjuicio de la posible sanción administrativa accesoria por la comisión de infracciones calificadas como muy graves o graves por la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.

4. La resolución que acuerde la cancelación fijará el plazo para llevar a cabo la retirada de la explotación del modelo, elemento o material de que se trate, que nunca podrá ser superior a tres meses.

Artículo 18. Cesiones.

1. Podrán cederse los derechos de fabricación de un modelo, elemento o material de juego o apuestas inscrito y debidamente homologado si el cedente y el cesionario figurasen inscritos en la Sección de «Empresas» del Libro correspondiente del Registro General del Juego, debiendo comunicar la cesión a la Dirección General competente en materia de Juego mediante la documentación que acredite su existencia.

2. Esta Dirección General se relacionará únicamente, respecto del modelo, elemento o material de juego o apuestas concreto, con el titular de la inscripción.

3. La cesión se anotará mediante nota marginal en el correspondiente asiento de inscripción.

TÍTULO IV

DEL REGISTRO DE PROFESIONALES Y DEL PERSONAL DE LAS EMPRESAS DE JUEGO

Artículo 19. Objeto de inscripciones.

1. Las personas que, de acuerdo con su normativa específica, deban estar en posesión de la correspondiente acreditación o documento profesional, serán objeto de inscripción, en la Sección y Libro correspondiente del Registro General del Juego.

2. Corresponde a los representantes legales de las empresas de máquinas de juego y de expedición de apuestas deportivas o de competición promover la inscripción de su personal laboral dedicado a la gestión y explotación de las máquinas de juego.

3. No existe limitación en cuanto al número de documentos profesionales que pueda tener una persona física.

4. El documento profesional será expedido por la Dirección General competente en materia de juego en el plazo de un mes, contado desde la presentación de la solicitud de la misma, entendiéndose concedido si no se otorgase en el transcurso de este plazo.

5. Concedido el oportuno documento profesional, según normativa específica de cada juego, se procederá seguidamente a su inscripción en la Sección y Libro correspondiente del Registro General del Juego.

6. La expedición del documento profesional tendrá carácter reglado, pudiendo ser suspendido o revocado según lo establecido en la normativa reguladora del régimen sancionador en materia de

juego, lo que inhabilitará temporal o definitivamente a su titular de la posibilidad de ejercer su actividad profesional.

Artículo 20. Obligación de información.

1. La empresa deberá de comunicar las bajas definitivas y demás cambios laborales relevantes que se produzcan en el personal de la misma, en el plazo de treinta días de producirse ésta, salvo las empresas que gestionen salas de bingo cuya comunicación deberá de efectuarse dentro de los cinco primeros días hábiles de cada mes, al igual que las altas de su personal.

2. El personal que preste sus servicios en una empresa de juego o apuestas está obligado a proporcionar a los agentes de la autoridad competentes en materia de juego toda la información y documentación que se les solicite sobre el ejercicio de las funciones propias de cada uno.

Artículo 21. Vigencia y renovación de la inscripción.

El documento profesional tendrá el período de validez que establezca el Reglamento específico de cada juego o apuesta, así como, en su caso, el plazo de renovación que en el mismo se prevea.

TÍTULO V

DEL REGISTRO DE PROHIBIDOS DE ACCESO AL JUEGO

Artículo 22. Objeto de inscripciones.

1. Se crea la Sección de «Prohibidos» en cada uno de los Libros del Registro General del Juego como instrumento útil para prevenir la adicción al juego, para contribuir a la rehabilitación de usuarios que hubieran podido ser afectados por alteraciones derivadas de la adicción al juego y para hacer efectiva la prohibición de acceso a los locales de juego.

2. La inscripción en la Sección de «Prohibidos» del correspondiente Libro, según modalidad de juego o apuesta, incluirá:

a) Las personas que voluntariamente soliciten por sí o por sus representantes legales que les sea prohibida la entrada en los establecimientos de juego o apuestas autorizados.

b) Las personas sancionadas por infracciones tipificadas como graves o muy graves por la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón o por la normativa específica de desarrollo de cada juego o apuesta.

c) Las personas que presenten adicción patológica al juego, a solicitud de los familiares que dependan económicamente de aquéllas.

d) Las personas que, previa tramitación de procedimiento administrativo instruido al efecto, sean incluidas en la relación de personas con acceso prohibido a los locales de juego o apuestas, mediante resolución administrativa y por el tiempo que la misma determine.

e) Aquellas personas respecto de las que las empresas titulares de los locales de juego o apuestas, por razones fundadas soliciten su inclusión, en cuyo caso la prohibición sólo obligará al establecimiento que lo haya solicitado, salvo que circunstancias aconsejen extender dicha prohibición.

3. Serán, además, practicadas de oficio las inscripciones que provengan de la Administración del Estado en el ejercicio de sus respectivas competencias.

Artículo 23. Procedimiento de inscripción.

1. La inscripción se solicitará ante la Dirección General competente en materia de juego, sin perjuicio de los supuestos previstos en las letras b) y d) del apartado segundo del artículo anterior que podrán ser promovidos de oficio por la administración.

2. Si la inscripción fuera promovida por el propio interesado o por su representante legal, éstos deberán de aportar los siguientes datos:

a) Nombre, apellidos, acompañando fotocopia del Número de Identificación Fiscal o documento equivalente.

b) Domicilio, a efectos de notificaciones.

c) Fecha de la inscripción.

d) Causa de la inscripción.

e) Vigencia de la prohibición.

f) Tipo de establecimiento para el que solicita la prohibición de acceso.

g) Ámbito territorial para el que se solicita la prohibición.

h) Nombre, apellidos, acompañando fotocopia del Número de Identificación Fiscal o documento equivalente y domicilio del representante legal, en su caso.

3. En los supuestos en que conforme a la normativa específica de cada juego o apuesta se solicite la inscripción de un familiar, el solicitante deberá de aportar, además de las credenciales señaladas en el párrafo anterior, los siguientes datos:

a) Su nombre, apellidos, domicilio a efectos de notificaciones y fotocopia del Número de Identificación Fiscal o documento equivalente.

b) Justificación documental de la adicción patológica de la persona a la que se solicita su inscripción y de la dependencia económica directa del solicitante de la inscripción de aquélla.

c) Título de legitimación del promotor de la inscripción.

d) Testimonio de la resolución judicial firme que declare incapaz, pródigo o culpable de quiebra fraudulenta a la persona que se pretenda inscribir, en su caso, y en tanto no haya sido rehabilitado.

4. La inscripción por la Dirección General competente en materia de juego se efectuará previa tramitación del oportuno procedimiento administrativo.

5. Con independencia de las personas respecto a las cuales se haya solicitado su inclusión en la Sección de «Prohibidos» del Libro correspondiente, los titulares de los establecimientos de juego o apuestas, basándose en su derecho de admisión, podrán prohibir la entrada en su establecimiento a las personas de las que consten datos que permitan suponer fundadamente que habrán de observar una conducta desordenada o cometer irregularidades en la práctica del juego o apuesta correspondiente. Asimismo podrán invitar a abandonar el establecimiento a aquellos que perturben el orden o el normal desarrollo de los juegos o apuestas.

Artículo 24. Vigencia de la inscripción.

1. La solicitud de inscripción en la Sección de «Prohibidos» del Libro correspondiente del Registro General del Juego, formulada por el propio interesado, por su representante legal o por familiar legitimado producirá la inscripción inicial en el asiento correspondiente por el plazo solicitado. El transcurso del plazo solicitado producirá la cancelación de la inscripción.

2. En los supuestos en que la inscripción inicial tenga su origen en una resolución administrativa, ésta señalará el plazo de vigencia de la inscripción, transcurrido el cual se producirá la cancelación de la misma.

3. El prohibido, su representante legal o el familiar legitimado que hubiera promovido la inscripción en la Sección de Prohibidos del Libro correspondiente si desean dejar sin efecto la inscripción antes de la finalización del plazo de vigencia que solicitó, deberá de solicitarlo por escrito y abonar la correspondiente tasa administrativa por la prestación de servicios administrativos, procediendo sin más trámite la Dirección General competente en materia de juego a cancelar su inscripción.

4. La cancelación de las inscripciones será acordada por el mismo órgano que resolvió la inscripción y será comunicada a los establecimientos afectados.

Artículo 25. Control de prohibición de acceso.

1. El control de la prohibición de acceso de las personas inscritas en las referidas Secciones será ejercido por el personal de los servicios de admisión de los señalados establecimientos de juego o apuestas.

2. Igualmente corresponde a los servicios de admisión y control de los establecimientos de juego y apuestas asegurar el cumplimiento de las prohibiciones y limitaciones de acceso previstas en los artículos 7.3 y 33.1 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, disposiciones de desarrollo de cada modalidad de juego o apuestas y normativa específica de los servicios de admisión.

Artículo 26. Remisión de personas con acceso prohibido a Casinos de juego y Salas de bingo.

La Dirección General competente en materia de juego remitirá a cada una de las personas físicas o jurídicas autorizadas para la explotación de un Casino de juego o Sala de bingo, la relación de las nuevas inscripciones y cancelaciones en la Sección de «Prohibidos» del Libro correspondiente, con indicación del nombre, apellidos, Número de Identificación Fiscal o documento equivalente, fecha de inicio del alta de prohibido, duración y ámbito territorial. En todo caso, los datos que se transfieran a los sistemas de información de los citados locales de juego omitirán toda referencia del promotor de la inscripción, de la resolución judicial, en su caso, así como de la causa de inscripción.

TÍTULO VI

PUBLICIDAD DE LOS DATOS DEL REGISTRO GENERAL DEL JUEGO

Artículo 27. Publicidad Registral.

1. Los datos de las personas físicas y jurídicas que figuren inscritas en el Registro General del Juego, deberán de estar debidamente custodiados de conformidad con la legislación sobre protección de datos de carácter personal.

2. La publicidad registral se hará efectiva por certificación o mediante nota informativa del contenido de los asientos del Registro General del Juego.

3. Las certificaciones y las notas informativas deberán de solicitarse por escrito y serán expedidas por el Jefe del Servicio con competencia en la gestión del Registro General del Juego.

Artículo 28. Acceso a las Secciones de Prohibidos.

1. Las Secciones de «Prohibidos» de los diferentes Libros del Registro General del Juego tendrán carácter reservado y no podrá darse publicidad en manera alguna, siendo su contenido conocido exclusivamente por la Administración y por las empresas de juego o apuestas afectadas.

2. El acceso a la información, estadística o no, inscrita en las señaladas Secciones deberá estar autorizado por el Director General con competencias en materia de juego, salvo cuando dicho acceso sea motivado por resolución judicial.

3. La información estadística que se pretenda obtener de las referidas Secciones en ningún caso podrá contener datos relativos a las personas inscritas o a los promotores de la inscripción.

d) Publicidad

§ 32 DECRETO 166/2006, DE 18 JULIO. APRUEBA EL REGLAMENTO DE PUBLICIDAD DEL JUEGO Y APUESTAS

(BOA núm. 86, de 28 julio [LARG 2006, 257])

El Estatuto de Autonomía de Aragón, en su artículo 35.1.36ª, atribuye a la Comunidad Autónoma de Aragón la competencia exclusiva en materia de «casinos, juegos, apuestas y combinaciones aleatorias, excepto las apuestas y loterías del Estado».

Por Real Decreto 1055/1994, de 20 de mayo, se transfirieron de la Administración del Estado a la Comunidad Autónoma de Aragón las funciones y servicios en las señaladas materias.

En virtud de las competencias arriba referidas, las Cortes de Aragón aprobaron la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, abordando de una manera global y sistemática la actividad del juego y apuestas.

La Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad, dispone en su artículo 1 que: «la publicidad se regirá por lo dispuesto en esta Ley y en las normas especiales que regulen determinadas actividades publicitarias». A continuación apunta en su artículo 2 que «se entenderá por publicidad toda forma de comunicación realizada por una persona física o jurídica, pública o privada, en el ejercicio de una actividad comercial, ... con el fin de promover de forma directa o indirecta la contratación de... servicios...».

La propia Ley General de Publicidad advierte, en su artículo 8, que: «la publicidad... sobre juegos de suerte, envite o azar, podrá ser regulada por sus normas especiales o sometida al régimen de autorización administrativa previa. Dicho régimen podrá así mismo establecerse cuando la protección de los valores y derechos constitucionalmente reconocidos así lo requieran».

Se considera publicidad ilícita, conforme con lo dispuesto en el artículo 3 de la Ley 34/1988, de 11 de noviembre: «la publicidad que atente contra la dignidad de la persona o vulnere los valores y derechos reconocidos en la Constitución, especialmente en lo que se refiere a la infancia, la juventud y la mujer, la publicidad engañosa, la desleal, la subliminal y la que infrinja lo dispuesto en la normativa que regule la publicidad de determinados productos, bienes, actividades o servicios».

El artículo 30 de la indicada Ley General de Publicidad, consciente de los riesgos que pueden existir en relación con la publicidad sobre el juego, señala: «cuando... se trate de publicidad sobre los juegos de suerte, envite o azar y así lo instase el órgano administrativo competente, el Juez podrá ordenar la cesación provisional dentro de las veinticuatro horas siguientes a la presentación de la demanda».

La intervención administrativa en materia de publicidad en el juego se justifica por la necesidad de garantizar el cumplimiento de la normativa que regula la publicidad y el respeto de los principios rectores de ordenación del juego previstos en el artículo 11.1 de la Ley 2/2000, de 28 de junio.

El artículo 12 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, determina que: «corresponde al Gobierno de Aragón regular mediante Decreto: a) el régimen de publicidad del juego en el exterior de los locales destinados al mismo y en los medios de comunicación, b) el régimen de publicidad en el interior de dichos locales, c) las normas pertinentes para garantizar el adecuado conocimiento por los usuarios de las reglas y condiciones en que se desarrolle cada juego, d) la prohibición expresa de toda forma de publicidad que incite o estimule la práctica del juego, cualquiera que sea el medio que utilice».

El artículo 13.3º, letra j), de la Ley 2/2000, de 28 de junio, establece que «corresponde al Consejero de Presidencia y Relaciones Institucionales: proponer al Gobierno, previo informe de la Comisión del Juego, las disposiciones reglamentarias reguladoras de los juegos y apuestas incluidos en el Catálogo, y en las que se contendrán, entre otras, las siguientes cuestiones: ... el régimen específico de publicidad».

Así pues, y conforme a la Ley del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, es posible

efectuar publicidad de los juegos y apuestas comprendidos en su ámbito de aplicación, si bien su alcance es restringido y está sometido a estrechos márgenes y estrictos controles, definidos por la propia Ley, por los Reglamentos de desarrollo de cada uno de los juegos y apuestas, por este Decreto y por la autorización correspondiente.

Actualmente la regulación de la publicidad de los juegos y apuestas es escueta y dispersa.

El marco normativo que regula los juegos y apuestas en Aragón (Decretos de Máquinas de Juego y Salones, del Juego del Bingo, de los Juegos Exclusivos de Casinos, de las Apuestas Deportivas o de Competición y de los Juegos Recreativos Desarrollados a través de Sistemas e Instalaciones en Locales Abiertos al Público de Carácter Informático, Telemático o de Comunicación a Distancia) recoge, en algunos juegos, referencias a su publicidad si bien de modo tangencial.

El artículo 40, letra j) de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, tipifica como infracción grave «el incumplimiento de las normas sobre publicidad en el juego y su incentivación fuera de los términos recogidos en las normas reglamentarias de desarrollo».

El Decreto 332/2001, de 18 de diciembre, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas de Juego y Salones, señala en su artículo 68 que «cualquier tipo de publicidad del juego, desarrollado a través de máquinas, requerirá autorización previa de la Dirección General competente en materia de juego», y en su artículo 72.l) tipifica como infracción grave «el incumplimiento de las normas sobre publicidad en el juego y su incentivación fuera de los términos recogidos en las normas reglamentarias de desarrollo de la Ley».

También el Decreto 335/2001, de 18 de diciembre, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento del Juego de Bingo y de sus distintas modalidades, establece en su artículo 27 que «la publicidad en el Juego del Bingo se ajustará a las disposiciones reglamentarias aprobadas por el Gobierno de Aragón, relativas al régimen específico de la publicidad en el juego», y en el artículo 74.b) y c) se tipifican como infracciones graves «la realización de actividades publicitarias sin la preceptiva autorización», y «el incumplimiento de las normas sobre publicidad en el juego y su incentivación, fuera de los términos recogidos en las normas reglamentarias en desarrollo de la Ley».

Asimismo, el artículo 28 del citado Decreto 335/2001, de 18 de diciembre, aborda «los regalos e invitaciones dentro de las salas de bingo», entendiéndose como una forma de promoción de las propias salas. El referido artículo señala que: «los regalos e invitaciones que se puedan ofrecer a los jugadores dentro de la sala de Juego del Bingo o de alguna de las áreas complementarias precisarán autorización previa de la Dirección General competente en materia de juego. Se entiende incluido en el concepto de regalo la venta de cartones de bingo por precio inferior al autorizado».

Finalmente, el Decreto 364/2002, de 3 de diciembre, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas Deportivas o de Competición, en su artículo 34, letra i), tipifica como infracción grave: «el incumplimiento de las normas sobre publicidad en el juego y su incentivación fuera de los términos recogidos en las normas de desarrollo de la Ley 2/2000».

Sobre la base de todo lo expuesto, el Gobierno de Aragón considera conveniente regular el régimen de publicidad de los juegos y apuestas comprendidos en el ámbito de aplicación de la Ley 2/2000, de 28 de junio, cumpliendo el mandato legal de la referida Ley y teniendo en cuenta que si bien el artículo 38 de la Constitución Española reconoce el derecho a la libre empresa, que incluye la facultad de producir bienes, servicios o actividades e introducirlos en el mercado y hacer publicidad de los mismos, este derecho no puede considerarse absoluto, puesto que encuentra sus límites en la concurrencia de intereses públicos más dignos de protección, como es la protección de los valores y derechos constitucionalmente reconocidos, especialmente en lo que se refiere a la infancia, juventud y la salud de los consumidores, que justifican la exclusión de la publicidad de determinados productos o la intervención administrativa mediante autorización administrativa o comunicación previa, según los casos, para realizar determinadas actividades publicitarias de los juegos y apuestas o de los locales en los que se desarrollan.

Se prohíbe expresamente, de acuerdo con la Ley 2/2000, de 28 de junio, toda forma de publicidad que incite o estimule hábitos y conductas patológicas cualquiera que sea el medio que se utilice, se adoptan medidas para la protección de los menores de edad y para las personas que tengan reducidas sus capacidades volitivas, se delimitan las actividades que podrán ser objeto de publicidad, con el fin de no fomentar la práctica abusiva del juego y se autoriza la publicidad meramente informativa.

Por cuanto antecede, sometido este Decreto y el Reglamento que con él se aprueba a información pública y consultadas las asociaciones, sindicatos de trabajadores y asociaciones empresariales afectadas en el ámbito de aplicación de este Decreto, informado favorablemente por la Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, celebrada el día 12 de junio de 2006, y de conformidad con el dictamen núm. 146/2006, de 11 de julio, de la Comisión Jurídica Asesora del Gobierno de Aragón,

a propuesta del Vicepresidente y Consejero de Presidencia y Relaciones Institucionales, y previa deliberación del Gobierno de Aragón, en su reunión del día, dispongo:

Artículo Único Aprobación del Reglamento.

Se aprueba el Reglamento que regula de Publicidad del Juego y Apuestas que se inserta como Anexo a este Decreto.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

Única. Competencias.

En las provincias de Huesca y Teruel, las competencias otorgadas por el Reglamento al titular del Departamento así como a la Dirección General con competencias en la materia, se entenderán atribuidas a los órganos competentes por razón de la materia y del territorio, según los correspondientes Decretos de estructura orgánica.

DISPOSICIÓN TRANSITORIA

Única. Eficacia de las solicitudes y de las autorizaciones otorgadas conforme al régimen jurídico anterior.

Las solicitudes de publicidad de juegos y apuestas de los locales comprendidos en este Decreto, así como las autorizaciones otorgadas con anterioridad a la publicación del mismo se regirán conforme al régimen jurídico anterior al aprobado a este Decreto.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única. Derogación normativa.

Quedan derogadas cuantas disposiciones, de igual o inferior rango, se opongan a lo dispuesto en este Decreto y en el Reglamento aprobado por el mismo.

DISPOSICIONES FINALES

Primera. Facultad de desarrollo.

Se faculta al titular del Departamento competente en materia de juego para dictar las disposiciones necesarias para la aplicación y desarrollo de este Decreto.

Segunda. Entrada en vigor.

Este Decreto y el Reglamento que por el mismo se aprueba entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de Aragón».

ANEXO

REGLAMENTO POR EL QUE SE REGULA LA PUBLICIDAD DEL JUEGO Y APUESTAS

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1. Objeto y ámbito de aplicación.

1. Este Reglamento tiene por objeto determinar los requisitos y las condiciones que deberá cumplir la publicidad de los juegos y apuestas comprendidos en el ámbito de aplicación de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón y en el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Aragón, aprobado por el Decreto 159/2002, de 30 de abril del Gobierno de Aragón, así como de la publicidad de los locales en los que éstos se desarrollen.

2. Toda manifestación publicitaria comprendida en el ámbito de aplicación de este Reglamento se entiende sin perjuicio de la obligación de los titulares de los locales autorizados de respetar los principios generales del ordenamiento publicitario, las ordenanzas municipales y la normativa de publicidad en carreteras y demás bienes demaniales.

3. En toda forma de publicidad de juego o apuestas que conlleve la concesión de algún tipo de premio deberá constar la advertencia de que queda prohibido el juego a los menores de 18 años y de que la práctica abusiva del juego o apuesta es perjudicial y puede crear adicción.

Artículo 2. Definiciones.

A los efectos de este Reglamento se entiende por:

a) Publicidad de las actividades de juego y apuestas y de los locales en los que se desarrollan: toda forma de comunicación, difusión o anuncio de los mismos, cualquiera que sea el medio utilizado (como folletos, tarjetas, octavillas, buzoneos, carteles, vallas publicitarias y demás medios de comunicación comercial-social como medios de difusión escrita, prensa, emisión de anuncios o campañas a través de radio, televisión u otros medios informáticos, telemáticos o audiovisuales análogos) con el fin de divulgar los juegos o apuestas autorizados en la Ley del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón o los locales en los que éstos se desarrollen.

b) Publicidad indirecta: toda forma de reclamo y captación de jugadores que conduzca o pueda conducir a fomentar, incentivar o promover la práctica de juegos o apuestas, así como el empleo de imágenes y elementos en espacios o en campañas publicitarias que permitan difundir de forma encubierta y con fraude de ley un mensaje o unas imágenes prohibidas por este Reglamento.

c) Locales autorizados para efectuar la publicidad: los casinos de juego permanentes y temporales, las salas de bingo, los salones de juego, los salones recreativos, los salones ciber-juego, los establecimientos específicos de expedición de apuestas deportivas o de competición, los hipódromos, canódromos y similares y aquellos otros que reglamentariamente se determinen.

Artículo 3. Publicidad prohibida de los juegos y apuestas y de los locales en los que se desarrollan.

Queda expresamente prohibida:

a) Cualquier forma de publicidad que incite o estimule la práctica del juego o apuestas, cualquiera que sea el medio que se utilice por incluir imágenes, símbolos, anagramas, gráficos o textos que muestren la facilidad de conseguir premios o la cuantía de los premios, incitando a jugar de manera compulsiva, de tal forma que con ello pueda generar en los jugadores hábitos o conductas patológicas.

b) Cualquier forma de publicidad que por los medios que utilice o el público al que vaya dirigida perjudique la formación de la infancia y de la juventud.

c) La publicidad del juego en aquellos establecimientos en los que se practique algún tipo de juego y cuya actividad principal no sea la práctica de éste.

d) La publicidad de todo tipo de material de juego, sin perjuicio de lo dispuesto en el apartado nueve del artículo 9 del Reglamento.

e) La publicidad de juegos, apuestas o de los locales en los que éstos se desarrollen mediante el patrocinio de actividades deportivas o de ocio en las que participen menores de edad.

f) Crear páginas web en las que se ponga de manifiesto o se promocione el juego o apuesta que se desarrolle en los locales comprendidos en la letra c) del artículo 2 de este Reglamento, así como los productos que legalmente se comercializan.

g) La publicidad indirecta, entendida en los términos señalados en el artículo 2, letra b) del Reglamento.

h) Completar la cuantía de los premios establecidos con cualquier cantidad de dinero o pago en especie, de cualquier naturaleza.

Artículo 4. Distribución de obsequios a los asistentes en los locales de juego o apuestas.

1. Queda prohibida la entrega y distribución de cualquier obsequio o regalo fuera de los locales recogidos en la letra c) del artículo 2 de este Reglamento.

2. En el interior de los locales referidos en el apartado anterior queda igualmente prohibida la entrega de obsequios y regalos a los jugadores, a excepción de los casinos de juego que precisarán autorización previa de la Dirección General competente en materia de juego, no pudiéndose conceder más de seis autorizaciones al año en estos locales.

La solicitud de autorización se presentará ante la Dirección General competente en materia de juego con una antelación mínima de veinte días a la fecha en que se pretenda realizar la entrega de obsequios y regalos, cuyo valor económico individual no podrá superar los cinco euros a precio de mercado. El valor económico individual de cada regalo se entenderá anualmente actualizado en el mes de enero de cada año en función del índice de precio al consumo publicado por el Instituto Nacional de Estadística para el año anterior al de la actualización.

Junto con la solicitud el interesado deberá aportar factura o documento que acredite el valor económico que, a precio de mercado, tiene cada unidad de los obsequios que se pretenden entregar.

La Dirección General competente en materia de juego procederá a dictar y notificar una resolución motivada con una antelación mínima de tres días a la fecha en la que se pretenda la entrega de

obsequios y regalos solicitados. En caso de no mediar resolución expresa la solicitud formulada se entenderá otorgada.

No obstante lo dispuesto en este artículo, todos los locales de juegos, previa comunicación a la Dirección General competente en materia de juego, podrán entregar cajas de fósforos, mecheros, llaveros y objetos de escaso valor, que en ningún caso excederán de tres euros, actualizado anualmente en el mes de enero según índice de precio al consumo, en los que únicamente podrán aparecer el nombre, la dirección del local y/o anagrama del local publicitado, en su caso.

3. Los locales de juego que dispongan de servicio de hostelería, a excepción de los casinos de juego, no podrán ofrecer de forma gratuita a sus clientes las consumiciones, tales como aperitivos, cafés, refrescos, bebidas alcohólicas u otra consumición habitual. Ningún local de juego podrá ofrecer y entregar a los jugadores comidas o cenas de forma gratuita o a un precio considerablemente inferior al del mercado.

4. Queda prohibida la entrega gratuita o la venta de cartones, boletos, fichas o análogos a precio inferior del autorizado.

Artículo 5. Publicidad de los locales mediante folletos informativos.

1. Los titulares de la autorización de explotación de los juegos o apuestas comprendidos en el ámbito de aplicación de este Reglamento podrán elaborar folletos informativos en los que únicamente podrán aparecer el nombre comercial del establecimiento, su dirección, el horario de funcionamiento y los servicios complementarios que se presten, todo ello, previa comunicación a la Dirección General competente en materia de juego. Los casinos de juego podrán incluir también los tipos de juegos que tengan autorizados. Estos folletos podrán depositarse en hoteles, agencias de viajes y similares.

2. Lo dispuesto en el apartado anterior se entenderá sin perjuicio de los folletos informativos de las reglas y de las condiciones en que se desarrolla el juego o apuesta, que deben figurar en el interior del local, conforme a la normativa específica que regula cada juego o apuesta.

3. Los locales de juego tendrán a disposición de los usuarios folletos informativos facilitados por la asociación o asociaciones que traten sobre la prevención, tratamiento de las ludopatías y sus centros de rehabilitación.

Artículo 6. Publicidad en el interior de los locales autorizados de productos de consumo de uso general.

1. Los titulares de los locales comprendidos en la letra c) del artículo 2 del Reglamento podrán efectuar en su interior publicidad de productos de consumo de uso general, con sujeción a los requisitos exigidos para este tipo de publicidad por las normas que los regule.

2. Queda prohibida aquella publicidad que de manera expresa o subliminal, mediante la publicidad de productos de consumo de uso general, promocione publicitariamente el local de juego o apuestas o incite a la práctica de los juegos o apuestas.

3. En los salones recreativos y salones-cíber queda prohibido publicitar bebidas alcohólicas, tabaco y cualquier otro producto cuyo consumo está prohibido a los menores de edad, así como aquellos cuyo uso o consumo pueda influir negativamente a la infancia o a la juventud.

4. En las salas de bingo podrá exhibirse publicidad a través de los monitores y pantallas existentes en el interior de la sala durante el período comprendido entre el cierre de una partida y el comienzo de la siguiente. Se considera que la partida ha finalizado cuando el jefe de mesa, una vez comprobados el cartón o los cartones premiados da por finalizada la partida. Se considera que la partida ha comenzado cuando el jefe de mesa anuncie el total de cartones vendidos y el importe de los distintos premios. Las salas de bingo que pretendan utilizar este sistema publicitario deberán comunicarlo a la Dirección General competente en materia de juego antes de su puesta en funcionamiento.

5. En los establecimientos específicos de expedición de apuestas deportivas o de competición únicamente se podrá emitir publicidad a través de los monitores y pantallas que se instalen cuando no se esté ofreciendo el acontecimiento o el evento objeto de la apuesta. Igualmente, si estos establecimientos pretenden emplear este sistema publicitario deberán comunicarlo a la Dirección General competente en materia de juego antes de su puesta en funcionamiento.

6. Los resguardos que reflejan la cantidad con que se premian los premios del juego del bingo en sus distintas modalidades y de las apuestas deportivas o de competición podrán contener asientos publicitarios, debiendo entregarse únicamente junto con el abono del premio correspondiente.

Artículo 7. Publicidad externa de los locales mediante rótulos y vallas anunciadoras.

1. Los rótulos de los locales de juego comprendidos en el ámbito de aplicación de este Reglamento no podrán contener símbolos, figuras o anagramas que incluyan imágenes o textos que inciten

al juego por mostrar la facilidad de conseguir los premios, la cuantía de los mismos o las ventajas o beneficios económicos que el jugador puede conseguir, de tal forma que pueda generar hábitos o conductas patológicas.

2. Los titulares de la explotación de los casinos de juego y de las salas de bingo podrán anunciarse mediante vallas anunciadoras instaladas en los accesos a las ciudades, aeropuertos y demás lugares de tránsito de viajeros, con sujeción a las ordenanzas municipales y a la normativa de publicidad en carreteras y demás bienes demaniales. La publicidad por este medio únicamente podrá incluir el nombre del local, su dirección, su horario de funcionamiento y los servicios complementarios que se ofrecen a los clientes.

3. Previa a la instalación de las vallas anunciadoras, el titular de la autorización de explotación de los locales referidos en el apartado anterior deberá comunicarlo a la Dirección General competente en materia de juego.

Artículo 8. Publicidad en «guías de ocio» y «carteleras de espectáculos».

1. La inclusión en «guías de ocio» y en «carteleras de espectáculos» de reseñas informativas que hagan referencia al nombre del local, su dirección, horario de funcionamiento y los servicios complementarios que se ofrecen a los clientes y, en el caso de los casinos de juego, los tipos de juegos que tengan autorizados, junto al anuncio de las demás actividades de ocio y de espectáculo, precisará comunicación previa de la Dirección General competente en materia de juego.

2. Precisarán autorización administrativa previa aquellas inserciones realizadas en recuadros especiales, las que conlleven símbolos o anagramas distintos al logotipo habitual del establecimiento y las que no se ciñan a lo dispuesto en el apartado anterior.

Artículo 9. Publicidad en los medios de comunicación.

1. Las inserciones o emisiones publicitarias de los locales recogidos en la letra c) del artículo 2 del Reglamento realizadas fuera de las «guías de ocio» y de las «carteleras de espectáculos» que recojan exclusivamente el nombre del local autorizado, la dirección del mismo, el horario de funcionamiento y los servicios complementarios que ofrece, si los hubiera, requerirán de previa comunicación a la Dirección General competente en materia de juego.

2. Fuera de los casos previstos en el apartado anterior, las inserciones o emisiones publicitarias de los locales recogidos en la letra c) del artículo 2 del Reglamento requerirán de autorización administrativa previa.

3. La publicación de reportajes de los locales de juego y de los servicios complementarios que se realicen encuadrados en reportajes turísticos de carácter general dirigidos a la promoción turística de la zona en que se encuentra se ajustará a lo dispuesto en los apartados primero y segundo de este artículo.

4. Las emisiones publicitarias realizadas en medios audiovisuales sólo podrán contener imágenes de la fachada principal de los establecimientos comprendidos en este Reglamento e imágenes y panorámica general del interior de la sala en el que se desarrolle el juego o apuesta, debiendo, en este caso, estar las instalaciones vacías de público.

5. Los establecimientos específicos de expedición de apuestas deportivas o de competición podrán emitir imágenes de los acontecimientos deportivos a los que se apuesten en sus instalaciones.

6. Las emisiones publicitarias de los salones de juego, salas de bingo, casinos de juego y establecimientos de expedición de apuestas deportivas o de competición cuando vayan a ser realizadas en radio o en cadenas de televisión, sólo podrán autorizarse en la franja horaria comprendida entre las 22 horas de un día y las 07 horas del día siguiente.

Cuando estas emisiones se pretendan realizar en salas de cine comerciales, sólo podrán ser autorizadas cuando la película a proyectar en las mismas esté clasificada para mayores de 18 años.

7. Precisará comunicación previa de la Dirección General competente en materia de juego la creación de las páginas web de la sociedad titular de la autorización de explotación del establecimiento de juego cuyo contenido se limitará a información corporativa de la sociedad, nombre del local de juego, dirección, horario de funcionamiento y servicios complementarios que ofrece a sus clientes.

8. El Centro Operativo del Bingo Interconexionado de Aragón (COBIA, SAU) podrá realizar publicidad del conjunto de las salas de bingo interconectadas al mismo, en idénticas condiciones y con los mismos requisitos que las diferentes salas de bingo, a excepción de lo dispuesto en el artículo 4 del Reglamento, de modo que no podrán en ningún caso entregar obsequios, regalos o invitaciones.

9. No será necesaria la previa autorización administrativa para realizar inserciones o emisiones

publicitarias en publicaciones especializadas en temas de juego dirigidas exclusivamente a profesionales del sector.

Artículo 10. Actuaciones y espectáculos dentro de las salas de bingo y casinos de juego.

1. Los titulares de las salas de bingo y de los casinos de juego podrán ofrecer en el interior de sus salas actuaciones y espectáculos artísticos y/o musicales que podrán ser anunciados en los medios de comunicación, previa comunicación a la Dirección General competente en materia de juego, tanto para su celebración como para su difusión. Los titulares de los locales deberán cumplir con la normativa municipal que les habilite al desarrollo de actuaciones y espectáculos artísticos y/o musicales.

2. La difusión en los medios de comunicación de las actuaciones y espectáculos artísticos y/o musicales que se pretendan desarrollar en las salas de bingo y casinos de juego se limitarán a difundir el nombre del local autorizado, la dirección del mismo, el horario de funcionamiento de la sala, el horario de desarrollo de la actuación o espectáculo, la actuación o espectáculo que se va a desarrollar y los servicios complementarios que presta el establecimiento.

3. En las salas de bingo estas actuaciones y espectáculos no podrán coincidir en ningún momento de su celebración con el desarrollo de una partida.

4. En los casinos de juego las actuaciones recogidas en este artículo no podrán impedir o dificultar el normal desarrollo de los juegos.

5. La celebración de actuaciones y espectáculos en las salas de bingo y casinos de juego no podrá suponer ningún coste adicional para sus clientes.

6. Los casinos de juego podrán realizar exposiciones fotográficas, artísticas o similares siempre y cuando éstas no figuren en la sala o salas donde se desarrollen los juegos.

TÍTULO II

AUTORIZACIONES Y COMUNICACIONES

Artículo 11. Solicitud de autorización.

1. La publicidad del juego y apuestas de los locales recogidos en la letra c) del artículo 2 que conforme a este Reglamento esté sujeta a previa autorización administrativa se ajustará a lo dispuesto en este Título.

2. La solicitud de autorización se presentará ante la Dirección General competente en materia de juego con una antelación mínima de un mes a la fecha en que se pretenda iniciar la publicidad solicitada.

3. La solicitud de autorización deberá contener como mínimo los siguientes extremos:

a) Datos identificativos del local a publicitar y del titular de la autorización de explotación del juego o apuesta a publicitar.

b) Clase o medio de difusión en que aparecerá la publicidad que se pretenda realizar.

c) Naturaleza y características de las actividades y servicios cuya publicidad se pretenda.

d) Fechas de inicio y de fin de la campaña.

e) Reproducción íntegra del mensaje o anuncio a publicitar y el contenido de la campaña.

4. La Dirección General competente en materia de juego podrá exigir, para dictar la resolución oportuna, cualquier otra documentación que considere conveniente, con el fin de asegurar el cumplimiento de lo dispuesto en este Reglamento.

Artículo 12. Resolución del procedimiento de autorización.

1. La Dirección General competente en materia de juego, una vez recabada toda la información necesaria, procederá a dictar y notificar una resolución motivada con una antelación mínima de siete días a la fecha de comienzo de la publicidad solicitada. En dicha Resolución se indicará el plazo de iniciación y finalización de la campaña publicitaria y los términos en que se autoriza la misma.

2. En caso de no mediar resolución expresa la autorización solicitada se entenderá otorgada.

Artículo 13. Comunicaciones previas.

1. La publicidad que, conforme a este Reglamento, exige previa comunicación a la Dirección General competente en materia de juego, deberá ser cursada con una antelación mínima de quince días a la fecha prevista para su realización. En la comunicación se incluirán los extremos a que se refiere el apartado tercero del artículo 11 del Reglamento.

2. La no comunicación previa en los supuestos exigidos por este Reglamento o la comunicación realizada fuera de plazo motivará la incoación del correspondiente procedimiento sancionador.

TÍTULO III

RÉGIMEN SANCIONADOR

Artículo 14. Régimen Sancionador.

1. En todo lo relativo al régimen sancionador se estará a lo dispuesto en el Título V de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón y a los Decretos que regulan el régimen jurídico de cada juego o apuesta.

2. Tendrá la consideración de falta grave la realización de publicidad que se practique sin la debida autorización o al margen de los límites fijados en la misma, así como la entrega de regalos u obsequios no autorizadas por la Dirección General competente en materia de juego.

3. Tendrá la consideración de falta leve la no comunicación previa a la Administración de la realización de las actividades publicitarias que conforme a este Reglamento resulten exigibles.

4. La infracción será imputable solidariamente al titular de la autorización, a la entidad o al particular anunciante, a la agencia que gestione o efectúe la publicidad y al medio publicitario que la difunda.

5. La Dirección General competente en materia de juego, de acuerdo con el Decreto 28/2001, de 30 de enero, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento del Procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora de la Comunidad Autónoma de Aragón, podrá adoptar cuantas medidas cautelares estime pertinentes para la cesación provisional de la publicidad ilícita hasta la finalización del correspondiente procedimiento sancionador mediante la pertinente resolución administrativa firme, sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 30 de la Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad.

§ 33 ORDEN 15 ENERO 2007. DESARROLLA EL DECRETO 166/2006, DE 18 JULIO, DEL GOBIERNO DE ARAGÓN, POR EL QUE SE APRUEBA EL REGLAMENTO DE PUBLICIDAD DEL JUEGO Y APUESTAS

(BOA núm. 14, de 1 febrero [LARG 2007, 40])

En desarrollo del artículo 12 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, se dictó el Decreto 166/2006, de 18 de julio, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de Publicidad del Juego y Apuestas, en el que se aborda de una manera global la publicidad de los juegos y apuestas autorizados en la Comunidad Autónoma de Aragón y de los locales en los que éstos se desarrollan.

La aplicación del referido Decreto de Publicidad del Juego y Apuestas ha suscitado problemas interpretativos, por lo que, en virtud de la Disposición Final Primera, se procede a dictar una Orden de desarrollo de los artículos 4, 9 y 10 del Decreto 166/2006, de 18 de julio.

En primer lugar, se delimita el contenido del párrafo quinto del apartado segundo del artículo 4 del Decreto 166/2006, de 18 de julio, que determina que los locales de juego pueden entregar obsequios promocionales, previa comunicación al órgano administrativo competente en materia de juego, siempre que su valor no exceda de tres euros, valor que es actualizado anualmente en el mes de enero según el índice de precio al consumo y en los que únicamente podrá aparecer el nombre, la dirección del local y/o, en su caso, el anagrama del local publicitado.

Esta Administración considera que la entrega indiscriminada de obsequios promocionales va más allá de la finalidad de la Norma y constituye una forma de estimular el juego, es decir, una actuación contraria a uno de los principios rectores que rige la ordenación del juego en Aragón, como es «evitar la incentivación de hábitos y conductas patológicas», prevista en el artículo 11.1, letra a) de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.

Por ello, mediante esta Orden se desarrolla el Decreto por el que se aprueba el Reglamento de Publicidad de Juego y Apuestas definiendo el concepto de objeto promocional, con el propósito de distinguirlo de la entrega de regalos prohibida en todos los locales de juego, a excepción de los casinos de juego, con las condiciones del señalado Decreto 166/2006, de 18 de julio.

Asimismo, con el propósito de preservar el espíritu del referido Decreto, esta Orden prohíbe la concesión de artículos promocionales que entregados en diferentes jornadas de juego lleguen a conformar un objeto de valor superior al permitido, como podría ser por ejemplo una vajilla o una enciclopedia, así como la entrega de vales, tiquets o similares que sumados resulten canjeables por obsequios de valor superior al autorizado, la entrega de boletos o participaciones de loterías y apuestas y los billetes de vuelos de bajo coste.

En segundo lugar, se desarrolla el apartado tercero del artículo 4 del Decreto 166/2006, de 18 de julio, relativo al servicio de hostelería que prestan los locales de juego, prohibiéndose la entrega gratuita de consumiciones con carácter general.

Finalmente, se concreta la información que los locales de juego deberán facilitar a los órganos administrativos competentes en la recepción de las comunicaciones o en la autorización de inserciones publicitarias, añadiendo que en la solicitud deberá de constar también el nombre del medio de comunicación en el que se insertará el anuncio, la fecha o fechas previstas y, en su caso, la hora. Igualmente, se establece que las inserciones publicitarias en medios de comunicación escritos no podrán tener unas dimensiones superiores a veintiocho centímetros de ancho por nueve centímetros de alto.

Por cuanto antecede, y de acuerdo con los artículos 25.6 y 43.4 del Decreto Legislativo 1/2001, de 3 de julio, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Texto Refundido del Presidente y del Gobierno de Aragón, el Decreto 181/1999, 28 de septiembre, del Gobierno de Aragón, de Estructura Orgánica del Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales y la Disposición Final Primera del Decreto 166/2006, de 18 de julio, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de Publicidad del Juego y Apuestas, dispongo:

Artículo 1. Entrega de obsequios promocionales por los locales de juego.

1. Los locales de juego, previa comunicación a la Dirección General competente en materia de

juego, podrán entregar obsequios promocionales, tales como cajas de fósforos, mecheros, llaveros y demás objetos de escaso valor, que en ningún caso excederán de tres euros. Este importe será actualizado anualmente en el mes de enero según el índice de precio al consumo.

2. Se entiende por objetos promocionales aquellos que tengan como finalidad publicitar los establecimientos de juego. En los locales de juego, salvo en los casinos de juego, queda prohibida la entrega de obsequios y regalos a los jugadores, conforme a lo dispuesto en el párrafo segundo del artículo 4 del Decreto 166/2006, de 18 de julio, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de Publicidad del Juego y Apuestas.

3. En los objetos promocionales deberá aparecer el nombre y la dirección del local de juego y, en su caso, su anagrama.

4. La entrega de artículos promocionales no podrá publicitarse en el local de juego ni por cualquier otro medio.

5. La promoción de los locales, mediante la entrega de estos objetos, se realizará durante las tres primeras horas de la jornada de juego.

No obstante, y previa comunicación al órgano competente en materia de juego, estos locales podrán entregar objetos promocionales durante toda la jornada de juego y en un máximo de catorce días al año.

6. Queda prohibida la concesión de objetos promocionales que entregados en la misma o en distinta campaña promocional conformen un objeto de valor superior al autorizado, así como la entrega de vales, tiquets o similares que sumados resulten canjeables por objetos de valor superior al autorizado y la entrega de participaciones y de boletos de loterías y apuestas y los billetes de vuelos de bajo coste.

7. El titular del local de juego deberá comunicar la entrega de artículos promocionales en el plazo y condiciones que determina el Decreto 166/2006, de 18 de julio, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de Publicidad del Juego y Apuestas, indicando el día en que se efectuará, el objeto que se entregará durante la jornada de juego y el justificante del valor del mismo. Durante la jornada de juego únicamente se podrá entregar un único objeto promocional a cada jugador.

8. A efectos de inspección, los servicios de admisión de los locales de juego deberán conservar copia sellada, por el órgano administrativo competente en materia de juego, de la comunicación referida en el párrafo anterior.

Artículo 2. Servicio de hostelería en los locales de juego.

1. Los locales de juego que dispongan de servicio de hostelería, a excepción de los casinos de juego, no podrán con carácter general ofrecer a sus clientes de forma gratuita consumiciones tales como aperitivos, cafés, refrescos, bebidas alcohólicas u otras consumiciones habituales.

2. La entrega ocasional de estas consumiciones, que en ningún caso irá destinada a la generalidad de los clientes, será esporádica y excepcional y no podrá publicitarse en el local de juego, ni por cualquier otro medio.

3. Ningún local de juego podrá ofrecer y entregar a los jugadores de forma indiscriminada comidas o cenas gratuitas o a un precio considerablemente inferior al de mercado.

Artículo 3. Publicidad en los medios de comunicación de los locales de juego y de actuaciones y espectáculos que se desarrollen dentro de las mismas.

1. Las inserciones o emisiones publicitarias de los locales de juego y de las actuaciones y espectáculos que se desarrollen en los mismos, y que requieran ser comunicadas o autorizadas por el órgano competente en materia de juego, deberán indicar en la solicitud el nombre del medio de difusión en el que serán incluidas, el día y, en su caso, la hora.

2. Las inserciones publicitarias en medios de comunicación escritos no podrán tener unas dimensiones superiores a veintiocho centímetros de ancho por nueve centímetros de alto.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

Única. Competencias.

Las competencias atribuidas por esta Orden a la Dirección General competente en materia de juego, se entenderán gestionadas en las provincias de Huesca y Teruel por los órganos a los que se les confieran las competencias en materia de juego por los correspondientes Decretos de estructura orgánica.

DISPOSICIÓN FINAL

Única. Entrada en vigor.

Esta Orden entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de Aragón».

C) Principado de Asturias

§ 34 LEY 3/2001, DE 4 MAYO. REGULA LOS JUEGOS Y APUESTAS

(BOPA núm. 152, de 26 junio [LPAS 2001, 157])

PREÁMBULO

El Principado de Asturias, de acuerdo con el artículo 10.1.26 de su Estatuto de Autonomía, tiene la competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas con exclusión de las apuestas deportivo-benéficas, lo que le habilita para el ejercicio de las correspondientes facultades legislativas, reglamentarias y ejecutivas en esta materia, sin perjuicio de lo establecido en el artículo 149.1.14ª de la Constitución.

Esta competencia viene ejerciéndose efectivamente desde la entrada en vigor del Real Decreto 847/1995, de 30 de mayo, de traspaso de funciones y servicios de la Administración del Estado en materia de casinos, juegos y apuestas.

La presente Ley tiene por objeto la ordenación general y sistemática de las actividades del juego y las apuestas en el ámbito de la Comunidad Autónoma, cubriendo el histórico vacío padecido por este sector y dotando de la necesaria cobertura legal a la dispersa y asistemática normativa reglamentaria que hasta la fecha lo regulaba.

El sector del juego, parte del entramado económico asturiano, entraña relaciones complejas, que es necesario regular, sobre todo, cuando en esas relaciones puede no existir igualdad entre las partes que intervienen. Esta es una de las razones que aconsejan que la Administración ejerza una intervención, ciertamente intensa, que obedece a motivos ínsitos en nuestro ordenamiento constitucional y comunitario, como son preservar la libre competencia, garantizar la defensa de los consumidores y, finalmente, proteger a los menores e incapacitados.

Las líneas maestras que vertebran el sistema creado por la Ley son las siguientes:

En primer lugar, se encomienda al Ejecutivo la fijación de los criterios a los que han de ajustarse las actividades incluidas en su ámbito de aplicación, criterios que deberá adaptar a la realidad económica y social de cada momento, dentro de los límites y principios determinados por la Ley.

En segundo lugar, se configura el Catálogo general de juegos y apuestas del Principado de Asturias como el instrumento básico de ordenación de los juegos y apuestas, en el que se especificarán para cada uno de ellos las distintas denominaciones y modalidades, así como los requisitos y reglas esenciales para su desarrollo. Asimismo, se configura el Registro General de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias como el instrumento oficial de publicidad y control de las actividades relacionadas con la organización y explotación de los juegos y apuestas.

En tercer lugar, se crea el Consejo del Juego del Principado de Asturias como órgano consultivo de estudio y asesoramiento en materia de casinos, juegos y apuestas, en el que, junto a la Administración autonómica, estarán representadas las organizaciones sindicales y empresariales más representativas del sector, así como la Federación Asturiana de Concejos, además de las asociaciones de ámbito autonómico de ludópatas y de consumidores y usuarios.

En cuarto lugar, se condicionan la organización y la explotación de los juegos y apuestas a la previa obtención de autorización administrativa, facultando al Consejo de Gobierno del Principado de Asturias, a través de la determinación de los criterios rectores de la actividad, a establecer una distribución de autorizaciones concretas referidas a aquellos juegos, empresas o establecimientos de juego cuando, por la importancia económica o incidencia social, resulte aconsejable hacerlo. Asimismo, se extiende la intervención administrativa al material de juego, concretamente a la fabricación, la reglamentación de las características técnicas de las máquinas y la homologación del material.

Por último, y como garante del cumplimiento de la Ley, se establece una detallada regulación de las infracciones y sanciones en materia de juego.

En definitiva, el objetivo primordial de la Ley es regular una realidad compleja, armonizando los diversos intereses implicados y sin olvidar las repercusiones sociales del juego.

Así, establece unas reglas generales que garantizan al ciudadano la seguridad jurídica, permite la adecuación normativa mediante el desarrollo reglamentario de una materia sujeta a innovación permanente y faculta al Consejo de Gobierno a establecer unas líneas de actuación en materia de juego adaptadas a la realidad social.

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

CAPÍTULO I

Objeto y ámbito de aplicación

Artículo 1. Objeto de la Ley.

La presente Ley tiene por objeto la regulación de todas las actividades relativas a los juegos y apuestas, cualesquiera que sean sus modalidades y denominación, en el ámbito territorial del Principado de Asturias.

Artículo 2. Definiciones.

1. A los efectos de esta Ley, se entiende por juego toda actividad en la que se aventuren cantidades de dinero u objetos económicamente evaluables que permitan su transferencia entre los participantes, con independencia de que predomine el grado de habilidad, destreza o maestría de los mismos o intervenga exclusivamente la suerte, envite o azar, tanto si se desarrolla a través de actividades humanas como mediante la utilización de máquinas o redes electrónicas o telemáticas.

2. Se entiende por apuesta cualquier actividad en la que se arriesgan una cantidad de dinero u objetos económicamente evaluables sobre el resultado de un acontecimiento determinado, de desenlace incierto y ajeno a las partes intervinientes.

Artículo 3. Ámbito de aplicación de la Ley.

1. Se incluyen en el ámbito de aplicación de esta Ley:

a) Las actividades propias de los juegos y apuestas.

b) Las empresas dedicadas a la fabricación, instalación, almacenamiento, comercialización, distribución y mantenimiento de materiales relacionados con el juego y las apuestas.

c) Los locales e instalaciones donde se realicen la gestión y explotación de juegos y apuestas, así como aquellos donde se producen los resultados condicionantes.

d) Las personas naturales o jurídicas que, de alguna forma, intervengan en la gestión, explotación y práctica de los juegos y apuestas.

2. Quedan excluidos del ámbito de esta Ley:

a) Los juegos y apuestas de ocio, pasatiempo y recreo constitutivos de usos sociales de carácter tradicional o familiar en los casos en que no se producen transferencias económicas entre los jugadores o éstas son de escasa importancia, siempre que los jugadores o las personas ajenas a éstas no hagan de ello objeto de explotación lucrativa. Reglamentariamente se determinará qué debe entenderse por transferencias económicas de escasa importancia a los efectos previstos en este precepto.

b) Las máquinas expendedoras que se limiten a efectuar mecánicamente venta de productos y mercancías, siempre que el valor del dinero depositado en las máquinas corresponda al valor en mercado de los productos que entreguen, así como las máquinas tocadiscos o vídeo-discos y las máquinas o aparatos de competencia pura o deporte en donde el juego se realice sin la ayuda directa de componentes electrónicos.

c) Los juegos y apuestas de ámbito estatal.

d) Los aspectos tributarios de los juegos y las apuestas.

CAPÍTULO II

Principios y ordenación de la actividad

Artículo 4. Principios rectores de la actividad.

Los principios inspiradores de la regulación contenida en la presente Ley y a los que deberá ajustarse su desarrollo reglamentario son:

a) La realidad e incidencia social de los mismos y sus repercusiones económicas y tributarias.

b) La diversificación empresarial del juego y las apuestas, favoreciendo la transparencia en el mercado y la concurrencia en condiciones de igualdad de las personas físicas y jurídicas dedicadas a la explotación de los juegos y apuestas.

c) No fomentar el hábito del juego, así como reducir sus efectos negativos, en particular con relación a los menores de edad y los incapacitados judicialmente.

Artículo 5. Ordenación de la actividad.

1. El Catálogo de juegos y apuestas del Principado del Asturias es el instrumento básico de ordenación de juegos y apuestas, y en su elaboración se tendrán en cuenta los siguientes principios:

a) La transparencia en el desarrollo de los juegos.

b) La garantía de que no se produzcan fraudes.

c) La prevención de los perjuicios a terceros.

d) La posibilidad de la intervención y control por parte de la Administración.

2. En el Catálogo de juegos y apuestas se especificarán, para cada uno de ellos, las distintas denominaciones con que sean conocidos y sus posibles modalidades, los elementos personales y materiales necesarios para su práctica, las reglas esenciales para su desarrollo y los condicionantes, restricciones y prohibiciones que, en su caso, se considere necesario establecer para su práctica.

3. El Catálogo de juegos y apuestas incluirá, al menos, los juegos siguientes:

a) El bingo en sus distintas modalidades.

b) Los que se desarrollen mediante el empleo de máquinas de juego incluidas en esta Ley.

c) Las rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.

d) Las apuestas basadas en actividades deportivas o de competición.

e) Los exclusivos de los casinos de juego.

f) Las loterías.

4. Se consideran prohibidos aquellos juegos que no estén incluidos en el Catálogo de juegos y apuestas, así como aquellos que estándolo se realicen sin la oportuna autorización o en forma, lugares o por personas distintas de las que se especifiquen en las autorizaciones y en las normas legales aplicables.

CAPÍTULO III

Condiciones de la actividad

Artículo 6. Autorizaciones.

1. La realización de todas las actividades necesarias para la organización y explotación de los juegos y las apuestas a que se refiere esta Ley requerirá la correspondiente autorización administrativa previa.

2. Las autorizaciones tendrán carácter reglado, debiendo ser concedidas expresamente previa solicitud, cuando reúnan los requisitos establecidos en esta Ley y en los reglamentos que se dicten en desarrollo de la misma. Si se limitase el número de autorizaciones al amparo de lo dispuesto en el artículo 15 de esta Ley, se otorgarán mediante concurso público.

3. El plazo de resolución de las solicitudes de autorización será de tres meses, salvo que las autorizaciones fueran otorgadas mediante concurso público, en cuyo caso el plazo será de seis meses.

De no recaer resolución expresa en los plazos expresados se podrán entender desestimadas.

Artículo 7. Requisitos de las autorizaciones.

1. Las autorizaciones deberán indicar explícitamente sus titulares, el tiempo de concesión, los juegos o apuestas autorizados, las condiciones en que se deben desarrollar y las características que, en su caso, deben poseer los establecimientos o locales en que vayan a ser practicados.

2. Las autorizaciones para la práctica de juegos y apuestas en un establecimiento podrán ser renovadas en el caso de que cumplan los requisitos exigidos en el momento de solicitar la renovación.

3. Las autorizaciones contempladas en el punto anterior serán transmisibles en los casos y en la forma que se determinen en los reglamentos específicos de cada juego o apuesta.

4. Las autorizaciones para la actividad de juego y apuestas en un establecimiento requerirán acreditar la disponibilidad del local en el que éstos se hayan de practicar y quedarán supeditadas,

según se determine reglamentariamente, a la obtención de la correspondiente licencia de actividad o de apertura.

5. Las autorizaciones concedidas para realizar actividades singulares serán válidas hasta que finalice la celebración de la actividad autorizada.

Artículo 8. Titulares de las autorizaciones.

Podrán ser titulares de las autorizaciones necesarias para la organización y explotación de los juegos o las apuestas regulados por esta Ley quienes no se encuentren en alguna de las siguientes circunstancias:

a) Haber sido condenados mediante sentencia firme, dentro de los cinco años anteriores a la fecha de la solicitud, por delito de falsedad, contra las personas, contra el patrimonio y el orden socioeconómico, de contrabando o contra la Hacienda Pública y la Seguridad Social.

Esta prohibición alcanzará a las personas jurídicas cuyos administradores o representantes, vigente su cargo de representación, se encuentren en la situación mencionada por actuaciones realizadas en nombre o beneficio de dichas personas jurídicas o en las que concurran las condiciones, cualidades o relaciones que requieran la correspondiente figura del delito para ser sujeto activo del mismo.

b) Haber sido declarados en quiebra, concurso de acreedores, insolvente fallido en cualquier procedimiento o sujeto a intervención judicial; haber iniciado expediente de quita y espera o suspensión de pagos o presentado solicitud judicial de quiebra, mientras, en su caso, no fueren rehabilitadas.

c) Haber sido sancionado mediante resolución firme, en los dos últimos años, por infracción muy grave, o en el último año por infracción grave, en materia de juego.

d) Haber sido sancionado mediante resolución firme, por dos o más infracciones tributarias graves, en los últimos cuatro años, por tributos sobre el juego y apuestas.

e) No hallarse al corriente en el cumplimiento de las obligaciones tributarias estatales, autonómicas y locales y de Seguridad Social, impuestas por las disposiciones vigentes, en los términos que reglamentariamente se determine.

f) Estar adscrito o vinculado por razón de servicio a órganos, entes u organismos de la Administración del Principado de Asturias o de cualquier otra Administración Pública entre cuyas competencias figuren materias objeto de regulación por la presente Ley.

Artículo 9. Revocación de autorizaciones.

Sin perjuicio de la revocación de autorizaciones acordada en el ámbito del procedimiento sancionador, la autoridad administrativa competente para el otorgamiento de autorizaciones en materia de juego podrá acordar su revocación en los siguientes supuestos:

a) Si deja de cumplirse alguno de los requisitos exigidos por la normativa para la concesión de la autorización o si se incumplieren las condiciones a que estuvieren subordinadas.

b) Si los locales autorizados dejan de funcionar durante el tiempo que los reglamentos específicos determinen para este supuesto.

c) Si se produce el cierre del establecimiento a consecuencia del incumplimiento de las medidas de seguridad de acuerdo con la normativa vigente.

d) Si no se constituyen en los plazos previstos las garantías a que se refiere el artículo 30 de esta Ley.

e) Si los titulares de las autorizaciones incurren en alguna de las circunstancias señaladas en el artículo 8 de esta Ley.

Artículo 10. Extinción de las autorizaciones.

Las autorizaciones se extinguirán en los siguientes casos:

a) Por revocación y sanción en los términos previstos en esta Ley.

b) Por el transcurso del tiempo para el que fueron concedidas, sin perjuicio de las renovaciones a que hubiere lugar.

c) Por renuncia comunicada a la Administración.

d) Por inhabilitación del titular o clausura del establecimiento en virtud de sanción administrativa firme.

e) Por caducidad, en las condiciones que se determinen reglamentariamente.

f) Por fallecimiento o extinción de la personalidad jurídica de su titular, sin perjuicio de las transmisiones a que hubiere lugar.

g) Por sentencia judicial firme en que así se determine.

Artículo 11. Material para la práctica de juegos y apuestas.

1. Los juegos y apuestas a que se refiere la presente Ley se practicarán con el material que haya sido homologado con carácter previo por el órgano competente de la Administración autonómica.

2. El material no homologado que sea usado en la práctica de juegos y apuestas tendrá la consideración de material clandestino.

3. La comercialización, distribución, mantenimiento y almacenamiento del material de juegos y apuestas requerirán autorización administrativa previa, con las condiciones que se determinen reglamentariamente.

Artículo 12. Registro General de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias.

1. El Registro General de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias, dependiente de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas, es el instrumento oficial de publicidad y control de las actividades relacionadas con la organización y explotación de los juegos y apuestas en el ámbito de la Comunidad Autónoma del Principado de Asturias.

2. En el Registro General de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias se inscribirán:

a) Las personas, empresas y sociedades que se dediquen a la explotación u organización de cualquier juego o apuesta, a la comercialización, distribución, mantenimiento, almacenamiento del material o de las máquinas, o a su fabricación.

b) Las personas a las que se refiere el artículo 36.1 de esta Ley.

c) Los establecimientos autorizados para la práctica del juego y las apuestas.

d) Las máquinas de juego, sus modelos, y sus datos de identificación e instalación y los permisos de explotación.

e) Cualesquiera otros datos de interés relativos a la actividad de juego, así como cualquier modificación que se produzca en los mismos.

3. La inscripción en el Registro será requisito indispensable para el desarrollo de la actividad de juego o apuesta en el Principado de Asturias.

4. Reglamentariamente se establecerán la organización y funcionamiento del Registro.

CAPÍTULO IV

Limitaciones

Artículo 13. Publicidad del juego y apuestas.

1. La publicidad de los juegos y apuestas estará sujeta a previa autorización administrativa, con las condiciones que se fijen reglamentariamente, quedando expresamente prohibida la publicidad que incite o estimule la práctica de los mismos o perjudique la formación de la infancia y de la juventud, salvo la meramente informativa.

2. Asimismo, queda prohibida de forma taxativa la promoción de cualquier naturaleza, mediante obsequios, regalos, consumiciones de toda clase, gratuitas o por precio inferior al de mercado y en general todas las actividades, servicios y actos, tendentes a incentivar la participación en el juego por parte de los titulares de las salas de bingo o de un tercero.

3. Reglamentariamente se determinará la zona de influencia en la que no podrán ubicarse establecimientos para la práctica de juegos y apuestas por la proximidad de un centro de enseñanza o de atención a los menores o incapacitados judicialmente.

Artículo 14. Limitaciones subjetivas de acceso y práctica.

1. A los menores de edad y a los incapacitados judicialmente se les prohibirá la entrada en los establecimientos en los que específicamente se desarrollen juegos y apuestas, salvo en los salones recreativos.

2. Los menores de edad y los incapacitados judicialmente no podrán practicar juegos, participar en apuestas, ni usar máquinas de juego con premio, salvo las máquinas de tipo «A», de puro entretenimiento.

3. Se prohíbe el acceso a los establecimientos dedicados a juego y apuestas a quienes ostensiblemente puedan perturbar el orden.

CAPÍTULO V

Órganos competentes

Artículo 15. Atribuciones del Consejo de Gobierno.

Corresponden al Consejo de Gobierno del Principado de Asturias:

a) La fijación de los criterios a los que han de ajustarse las actividades incluidas en el ámbito de aplicación de la presente Ley, teniendo en cuenta los principios recogidos en su artículo 4.

b) La determinación de los criterios por los que se regirá la concesión de autorizaciones, tanto en lo referente a la distribución territorial como al número de las mismas.

c) La aprobación del Catálogo de juegos y apuestas del Principado de Asturias.

d) La aprobación de los reglamentos específicos de los juegos y apuestas incluidos en el Catálogo.

e) Cualquier otra competencia que le sea atribuida por la Ley.

Artículo 16. Atribuciones de la Consejería competente por razón de la materia.

1. Corresponde al titular de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas:

a) El desarrollo de los reglamentos y la ejecución en materia de juegos y apuestas.

b) La concesión, en su caso, de las autorizaciones necesarias para realizar las actividades previstas en esta Ley.

c) Cualquier otra competencia que expresamente le sea atribuida por esta Ley y las disposiciones que la desarrollen.

2. Corresponde al titular de la Dirección General competente en materia de casinos, juegos y apuestas:

a) La inscripción en el Registro General de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias.

b) La homologación del material de juego y apuestas.

c) La inspección y control de las actividades relacionadas con los juegos y apuestas, así como de las empresas y establecimientos.

d) Cualquier otra competencia que expresamente le sea atribuida por esta Ley y las disposiciones que la desarrollen.

Artículo 17. Consejo del Juego del Principado de Asturias.

1. Como órgano consultivo de estudio y asesoramiento en materia de casinos, juegos y apuestas, se crea el Consejo del Juego del Principado de Asturias, que estará presidido por el titular de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

2. El Consejo de Gobierno determinará reglamentariamente su composición, organización y funcionamiento, y en él estarán representadas la Administración del Principado de Asturias, las organizaciones sindicales que tengan la condición de más representativas en el ámbito de la Comunidad Autónoma y empresariales más representativas del sector, así como la Federación Asturiana de Concejos, las asociaciones de ludópatas que existan en Asturias y las asociaciones de consumidores y usuarios.

3. Corresponde al Consejo del Juego el ejercicio de las siguientes funciones:

a) Informar las disposiciones de carácter general que se hayan de dictar en la materia.

b) Emitir informes y dictámenes sobre las cuestiones que le sean planteadas por los distintos órganos de la Administración.

c) Elevar a la Administración las propuestas que estime pertinentes.

d) Informar, en su caso, la memoria anual.

e) Cualquier otra función que se le atribuya reglamentariamente.

TÍTULO II

DE LOS ESTABLECIMIENTOS Y LOS JUEGOS QUE EN ELLOS SE PRACTICAN

CAPÍTULO I

Establecimientos de juego

Artículo 18. Establecimientos de juego.

1. Tendrán la consideración de establecimientos de juego aquellos locales que, reuniendo los

requisitos exigidos en esta Ley y en las disposiciones reglamentarias que la desarrollen, sean expresamente autorizados para la práctica de los juegos permitidos.

2. Las modalidades de establecimientos y locales donde se puede autorizar la práctica del juego son las siguientes:

a) Casinos de juego.

b) Salas de bingo.

c) Salones de juegos.

d) Salones recreativos.

e) Hipódromos, pistas de concursos hípicos, canódromos y otros establecimientos o lugares análogos.

3. El aforo y superficie de los establecimientos, así como las condiciones de funcionamiento, se determinarán reglamentariamente.

4. En los establecimientos autorizados para la práctica de juegos y apuestas existirá un libro de reclamaciones a disposición de los jugadores y de la Administración.

5. De igual forma, podrá autorizarse la explotación de máquinas tipo «A» o «B» a que se refiere el artículo 25 de esta Ley en establecimientos hosteleros y demás locales análogos, en las condiciones que se determinen reglamentariamente.

Artículo 19. Casinos de juego.

1. Tendrán la consideración de casinos de juego los establecimientos abiertos al público en los que, reuniendo los requisitos exigidos y previamente autorizados para la práctica de los juegos señalados en este apartado, pueda practicarse la mayoría de los siguientes:

– Ruleta francesa.

– Ruleta americana.

– Veintiuna o black-jack.

– Bola o boule.

– Treinta y cuarenta.

– Punto y banca.

– Ferrocarril, bacarrá o chemin de fer.

– Bacarrá a dos paños.

– Dados o craps.

– Póquer.

– Ruleta de la fortuna.

2. Asimismo, podrán practicarse, previa autorización, otros juegos de los incluidos en el Catálogo e instalarse máquinas tipo «B» o tipo «C», dependiendo el número de éstas de la superficie útil del local, sin que puedan exceder de cincuenta.

3. El Consejo de Gobierno determinará el número de casinos a instalar en el ámbito territorial del Principado de Asturias.

4. El otorgamiento de autorizaciones se efectuará mediante concurso público, en el que se valorarán el interés turístico del proyecto, la solvencia de los promotores, el programa de inversiones, el informe del Ayuntamiento del concejo donde se hubiera de instalar, así como cualquier otro criterio de valoración que pudiera establecerse en las bases de la convocatoria. Dicha autorización no excluye la obtención de otras licencias, permisos o autorizaciones preceptivas.

5. Los casinos, además de sala de juego, deberán disponer, como mínimo, de las siguientes dotaciones:

– Servicio de bar.

– Servicio de restaurante.

– Sala de estar.

– Sala de espectáculos o fiestas.

6. Reglamentariamente se regulará la posibilidad de prestar, además de los enumerados en el apartado anterior, otros servicios.

7. Las autorizaciones para la explotación de casinos de juego se concederán por un período máximo de diez años y podrán ser renovadas.

Artículo 20. Salas de bingo.

1. Tendrán la consideración de salas de bingo los establecimientos abiertos al público que hayan sido autorizados para la práctica del juego del bingo en sus distintas modalidades.

2. Con las condiciones que reglamentariamente se determinen, en las salas de bingo podrán instalarse máquinas de juego tipo «B» o recreativas con premio, en un número máximo de nueve.

3. Los servicios mínimos a prestar al público de las salas de bingo serán determinados reglamentariamente.

4. Las autorizaciones tendrán una duración máxima de diez años y podrán ser renovadas.

Artículo 21. Salones de juego.

1. Tendrán la consideración de salones de juego los establecimientos abiertos al público en los que, de forma específica, se instalan y explotan máquinas de juego tipo «B».

2. El número mínimo de máquinas a instalar en estos salones es de diez y el máximo se determinará reglamentariamente en función de la superficie útil del local destinado a juego.

3. Las autorizaciones tendrán una duración de diez años y podrán ser renovadas.

Artículo 22. Salones recreativos.

1. Tendrán la consideración de salones recreativos todos aquellos establecimientos abiertos al público que hayan sido autorizados exclusivamente para la instalación y explotación de máquinas tipo «A».

2. El número mínimo de máquinas a instalar en estos salones es de diez y el máximo se determinará reglamentariamente en función de la superficie útil del local destinado a juego.

3. Las autorizaciones tendrán una duración de diez años y podrán ser renovadas.

Artículo 23. Hipódromos, pistas hípicas, canódromos.

1. Tendrán la consideración de hipódromos, pistas hípicas y canódromos los establecimientos abiertos al público que, reuniendo los requisitos exigidos y previamente autorizados, se dediquen a la celebración de carreras de caballos, concursos de hípica, carreras de galgos y a la organización y explotación de apuestas sobre las actividades en ellos desarrolladas.

2. Asimismo, se podrán autorizar en los citados establecimientos máquinas de juego tipo «A» y tipo «B», en número y condiciones que se determinen reglamentariamente.

3. En estos establecimientos la zona donde se realizan las apuestas deberá estar delimitada.

Artículo 24. Otros establecimientos.

1. Los establecimientos hosteleros destinados a bares, cafeterías o similares podrán ser autorizados para la instalación de hasta dos máquinas tipo «A» o «B», con las condiciones que reglamentariamente se determinen. En dichos establecimientos no se podrán instalar otras máquinas de juego, ni terminales expendedoras de boletos o apuestas y, en general, no podrán ser autorizadas para la explotación, con carácter habitual o permanente, de juegos o apuestas.

✐ Ap. 1 modificado por art. 4.1 de Ley 7/2005, de 29 diciembre.

2. En los establecimientos habilitados en recintos feriales, hoteles, campings y centros de ocio el número de máquinas estará en función de su superficie útil, según se determine reglamentariamente.

CAPÍTULO II

Juegos

Artículo 25. Máquinas de juego.

1. Son máquinas de juego, a los efectos de la presente Ley, los aparatos manuales o automáticos que, a cambio de un precio fijo, ofrecen al usuario el mero entretenimiento o la posibilidad de obtener un premio.

2. Las máquinas de juego se clasifican en los siguientes grupos:

a) Máquinas tipo «A», recreativas o de puro entretenimiento. Son aquellas que a cambio de un precio ofrecen al jugador un tiempo de utilización, sin que haya ningún tipo de premio o compensación en metálico, en especie o en forma de puntos canjeables, salvo la posibilidad de continuar jugando por el mismo importe inicial.

Sólo podrá autorizarse la instalación de máquinas tipo «A» en los bares, cafeterías, restaurantes, salones recreativos, y en los establecimientos habilitados en recintos feriales, hoteles, campings y centros de ocio o establecimientos similares.

Quedan expresamente prohibidas las máquinas recreativas que transmitan mensajes contrarios a los derechos reconocidos en la Constitución, especialmente los que contengan elementos racistas, sexistas, pornográficos o que hagan apología de la violencia o que de cualquier forma contraríen el ordenamiento jurídico; así como aquellas cuya utilización implique el uso de imágenes o la realización de actividades propias de locales no autorizados o que de cualquier manera puedan herir la sensibilidad o perjudicar la formación de la infancia y de la juventud.

b) Máquinas tipo «B» o recreativas con premio. Son las que a cambio del precio de la partida o jugada conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio en metálico, de acuerdo con el programa de juego.

Sólo podrá autorizarse la instalación de máquinas de tipo «B» en los bares, cafeterías, salas de bingo, salones de juego, casinos de juego y en hipódromos, pistas hípicas y canódromos.

c) Máquinas tipo «C». Son las que a cambio del precio de la partida o jugada conceden al usuario un tiempo de juego y, eventualmente, pueden ofrecer un premio en metálico, que siempre dependerá del azar.

Se entiende por azar el que la combinación o resultado de cada jugada no dependa de combinaciones o resultados anteriores o posteriores.

Sólo podrá autorizarse la instalación de máquinas de tipo «C» en los casinos de juego.

d) Aquellas otras máquinas, manuales o automáticas, que permitan la obtención de premios combinando modalidades, elementos o mecanismos de diferentes juegos regulados en esta Ley y que no estén contempladas en los tipos anteriores podrán clasificarse como tipo diferenciado y la reglamentación específica determinará su régimen jurídico.

3. Reglamentariamente se determinarán las condiciones de fabricación, homologación, funcionamiento, precios de las partidas, premios e inscripción de las máquinas citadas en el apartado anterior.

4. Las máquinas tipo «A», «B» y «C» no podrán situarse en terrazas y zonas que sean de ocupación de vías públicas. Tampoco podrán instalarse máquinas de tipo «B» en los bares de centros y áreas comerciales o estaciones de transporte público si el local no se encuentra aislado de la zona de paso, en los bares que sean dependencias complementarias de otros locales y establecimientos destinados a espectáculos públicos y otras actividades recreativas o deportivas.

Artículo 26. Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.

1. Se entiende por rifa aquella modalidad de juego consistente en el sorteo de uno o varios objetos, a celebrar en una fecha previamente determinada, entre los adquirentes de uno o varios billetes o boletos de importe único, correlativamente numerados y diferenciados entre sí de otra forma.

2. Se entiende por tómbola aquella modalidad de juego en la que el jugador participa en el sorteo de diversos objetos expuestos al público mediante la adquisición de billetes o boletos que contienen, en su caso, la indicación del premio que se puede obtener.

3. Se entiende por combinación aleatoria aquella modalidad de juego por la que una persona o entidad sortea un premio en metálico o en especie, con fines publicitarios, entre quienes adquieren sus bienes o servicios u ostenten la condición actual o potencial de clientes suyos, sin exigir contraprestación específica.

4. Podrá autorizarse la celebración de rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias, en las condiciones y requisitos que reglamentariamente se establezcan.

5. Los premios de las rifas y tómbolas tendrán que ser en especie y no canjeables por dinero.

Artículo 27. Apuesta.

Las apuestas debidamente autorizadas podrán cruzarse, previa autorización, en el interior de los locales y recintos destinados a la celebración de determinadas competiciones, como hipódromos, pistas hípicas, canódromos y otros locales que se determinen reglamentariamente.

Artículo 28. Loterías.

1. El juego de lotería es aquel en el que mediante la prestación de un precio determinado se adquiere una opción para obtener, en su caso, un premio en dinero. En la lotería presorteada el premio estará previamente contenido en la parte oculta del soporte empleado y que descubre el jugador y, en la lotería postsorteada, el premio se obtendrá tras la celebración de un sorteo posterior.

2. En todos los casos, el jugador recibe un soporte acreditativo de la participación, en el que

figuran los requisitos para obtener el premio, denominado billete o boleto, o el juego se ejecuta directamente a través de una terminal conectada a una red informática.

Dichos soportes acreditativos de la participación tendrán la consideración de efectos estancados.

3. La organización de loterías corresponderá a la Administración del Principado de Asturias. Su explotación podrá desarrollarse directamente por ésta o a través de una empresa pública, pudiendo participar en su comercialización entidades no lucrativas de carácter social en las condiciones que reglamentariamente se determinen.

TÍTULO III

DE LAS EMPRESAS TITULARES DE LAS AUTORIZACIONES

Artículo 29. Empresas de juego.

1. La organización y explotación de juegos y apuestas podrá llevarse a cabo exclusivamente por aquellas personas, empresas y sociedades debidamente autorizadas e inscritas en el Registro General de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias, debiendo contar con los requisitos exigidos reglamentariamente.

2. De igual forma, el Principado de Asturias, por sí mismo o a través de empresas públicas, podrá asumir la organización y explotación de juegos y apuestas.

3. Las empresas organizadoras y explotadoras del juego y apuestas, al objeto de cumplir las funciones de coordinación, control y estadística, estarán obligadas a facilitar la información que reglamentariamente se establezca.

4. La transmisión de acciones o participaciones de las entidades dedicadas a la organización y explotación de juegos y apuestas requerirá, en todo caso, comunicación previa a la Administración del Principado de Asturias, que comprobará, en su caso, la concurrencia de los requisitos del nuevo socio.

5. Reglamentariamente podrá limitarse la participación de personas físicas o jurídicas en diferentes empresas o entidades dedicadas a la explotación del juego y las apuestas.

Artículo 30. Garantías.

1. Las empresas organizadoras y explotadoras del juego y apuestas deberán constituir garantía a disposición de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas, en las condiciones que se determinen reglamentariamente. La misma obligación podrá ser exigida a quienes se dediquen a la comercialización y fabricación de material y máquinas de juego.

2. Las garantías, que podrán ser constituidas en metálico, aval de entidades bancarias o de sociedades de garantía recíproca, contrato de seguro de caución o crédito, responderán de las obligaciones derivadas de esta Ley en los términos que se determinen reglamentariamente.

3. Estas garantías estarán afectas específicamente a las responsabilidades administrativas derivadas del ejercicio de la actividad del juego y muy especialmente al abono de las sanciones pecuniarias que, en su caso, se impongan.

Artículo 31. Entidades titulares de casinos.

Las empresas titulares de casinos deberán reunir los siguientes requisitos mínimos:

a) Estar constituidas bajo la forma de sociedad anónima.

b) Tener por objeto social exclusivo la explotación de casinos de juego y el desarrollo de actividades complementarias a que se refiere el artículo 19 de esta Ley.

c) Ostentar la nacionalidad de cualquier Estado miembro de la Unión Europea.

d) Tener un capital social no inferior a doscientos millones de pesetas (un millón doscientos dos mil veinticuatro euros con veintiún céntimos), que habrá de estar totalmente suscrito y desembolsado.

e) Las acciones representativas del capital social deberán ser nominativas.

f) La administración de la sociedad será colegiada.

Artículo 32. Entidades titulares de bingos.

1. Podrán ser titulares de salas de bingo:

a) Las entidades benéficas, deportivas, culturales y turísticas que tengan más de tres años de ininterrumpida existencia legal y funcionamiento.

b) Aquellas entidades mercantiles que se constituyan al efecto bajo la forma de sociedades anónimas que tengan por objeto social exclusivo la explotación de bingos y cuyo capital social, no inferior

a veinte millones de pesetas (ciento veinte mil doscientos dos euros con cuarenta y dos céntimos), esté totalmente suscrito, desembolsado y dividido en acciones nominativas.

2. Las entidades mencionadas en el apartado 1 a) podrán realizar por sí mismas y bajo su exclusiva responsabilidad la gestión del juego del bingo, o contratarla con una empresa que reúna los requisitos establecidos en el apartado 1 b).

Artículo 33. Empresas operadoras de máquinas de juego.

1. La explotación de máquinas de juego en establecimientos autorizados sólo podrá efectuarse por las empresas operadoras.

2. Ostentarán tal consideración las personas físicas o jurídicas que sean autorizadas e inscritas en el Registro General de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias.

3. Los titulares de casinos y de salones de juego tendrán la consideración de empresas operadoras respecto de las máquinas que exploten en sus establecimientos.

4. La autorización de explotación se concederá por un período de cinco años y podrá ser renovada.

TÍTULO IV

DEL PERSONAL QUE REALIZA SU ACTIVIDAD EN EMPRESAS DE JUEGO Y DE LOS USUARIOS

Artículo 34. Personal directivo y empleado.

1. Las personas que accedan a la condición de administrador, director gerente o apoderado de las empresas dedicadas a la explotación del juego y apuestas, así como aquellas que lleven a cabo su actividad profesional en éstas, deberán poseer un documento profesional con los requisitos y en la forma que reglamentariamente se determine.

2. No podrá expedirse el documento profesional a que se refiere el presente artículo cuando concurra alguna de las siguientes circunstancias:

a) El interesado tenga antecedentes penales por alguna de las circunstancias a que se refiere el artículo 8 a) de la presente Ley.

b) El interesado haya sido sancionado administrativamente, mediante resolución firme, en los dos años inmediatamente anteriores, por alguna de las infracciones tipificadas como graves o muy graves en la presente Ley.

3. Los documentos profesionales a que se refiere el apartado 1 de este artículo serán expedidos por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas por un plazo máximo de cinco años, pudiendo ser renovados o revocados en los términos que se determinen reglamentariamente.

Artículo 35. Usuarios.

1. Los usuarios de los juegos tienen derecho al tiempo de uso, a obtener información sobre el producto y mecanismos de los juegos y al cobro del premio que pudieran obtener.

2. Igualmente, tendrán a su disposición el libro de reclamaciones a que hace referencia el artículo 18.4 de esta Ley.

Artículo 36. Prohibiciones de acceso y práctica.

1. No estará permitida la entrada a los salones de juego de los casinos y salas de bingo a las personas siguientes:

a) Las sancionadas por infracciones graves o muy graves en aplicación de las disposiciones de esta Ley o de los reglamentos de desarrollo que lleven aparejada tal sanción.

b) Las que lo soliciten voluntariamente en tanto no soliciten su exclusión.

c) A quienes así lo ordene una resolución judicial.

2. No tendrán permitida la práctica de juegos de los casinos, bingos y salas de juego las siguientes personas:

a) El personal de la Administración del Principado de Asturias destinado en los órganos administrativos que directamente gestionen la materia de juego y los altos cargos de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

b) El personal de inspección y control de juego, salvo para el ejercicio de sus funciones.

c) Respecto a los juegos o apuestas que se practiquen en sus establecimientos, los accionistas,

partícipes o titulares de la propia empresa, su personal, directivos y empleados, así como sus cónyuges, ascendientes y descendientes de primer grado.

3. En los establecimientos autorizados podrán aplicarse sistemas de control de admisión en las condiciones que reglamentariamente se determinen.

TÍTULO V

DE LA INSPECCIÓN DEL JUEGO Y DE LAS APUESTAS

Artículo 37. Inspección del juego.

1. Las funciones de control e investigación de las actividades del juego y de las apuestas se realizarán por personal funcionario de la Administración del Principado de Asturias debidamente acreditado, que tendrá la consideración de agente de la autoridad.

2. Este personal tendrá las siguientes funciones:

a) Vigilancia e inspección del cumplimiento de la normativa.

b) Descubrimiento y persecución del juego y las apuestas clandestinos.

c) Levantar las pertinentes actas por infracciones administrativas.

d) Proceder al precinto y comiso de los elementos o clausura de los establecimientos de juego y apuestas de acuerdo con lo dispuesto en esta Ley.

f) Informes y asesoramiento, en materia de juego, cuando así le sea solicitado.

3. El personal de inspección y control del juego y apuestas está facultado para acceder y examinar las máquinas y documentos que resulten necesarios para el cumplimiento de sus funciones.

4. Asimismo, la inspección podrá entrar en las fincas, locales de negocio y demás establecimientos en donde se desarrollen actividades de juego o apuestas o exista alguna prueba de ello, para reconocer despachos, instalaciones o explotaciones. Cuando se refiera al domicilio particular de cualquier español o extranjero será precisa la obtención del oportuno mandamiento judicial.

5. Los titulares de autorizaciones o establecimientos, sus representantes legales o las personas que se encuentren al frente de las actividades en el momento de la inspección tendrán la obligación de facilitar a este personal el acceso a los establecimientos y a sus dependencias, así como el examen de los libros, documentos y registros que necesiten para realizar la inspección.

Artículo 38. Actas de la inspección.

1. Los hechos constatados por el personal al servicio de la inspección del juego se formalizarán en acta, la cual será remitida al órgano competente a fin de que inicie, en su caso, el oportuno procedimiento.

2. El acta, en todo caso, deberá ser levantada por el funcionario o funcionarios intervinientes ante el titular del establecimiento sometido a inspección o, en su defecto, ante el representante legal del mismo o ante el empleado que se halle al frente del establecimiento en que se practique o, en último orden, ante cualquier empleado, quienes deberán firmar el acta; si se negaran a estar presentes o a firmar, se harán constar en el acta tales circunstancias.

3. En el acta se consignarán íntegramente los datos y circunstancias precisos para la mejor y más completa expresión de los hechos y, asimismo, se consignarán las circunstancias personales y documento nacional de identidad de los firmantes. En todo caso, se hará entrega de una copia al interesado o a su representante y, si éste se negara a recibirla, se le enviará por alguno de los medios previstos en las disposiciones vigentes.

4. Las actas extendidas por los funcionarios adscritos a la inspección del juego tienen la naturaleza de documentos públicos y tendrán valor probatorio, sin perjuicio de las pruebas que en defensa de los respectivos derechos o intereses puedan señalar o aportar los propios interesados.

TÍTULO VI

DEL RÉGIMEN SANCIONADOR

Artículo 39. Infracciones administrativas.

1. Serán infracciones administrativas en materia de juego las acciones y omisiones tipificadas como tales en la presente Ley.

2. Las infracciones se clasifican en muy graves, graves y leves.

Artículo 40. Infracciones muy graves.

Son infracciones muy graves:

a) La organización, práctica, celebración o explotación de juegos o apuestas no catalogados, o sin poseer la correspondiente autorización administrativa, así como la celebración o práctica de los mismos fuera de los locales o recintos permitidos o mediante personas no autorizadas.

b) No encontrarse inscritos en el Registro General de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias las personas, los establecimientos, las máquinas o cualesquiera otros datos de interés relativos a la actividad del juego.

c) Reducir el capital de las sociedades de las empresas de juego por debajo de los límites señalados en la presente Ley.

d) La fabricación, comercialización, distribución o explotación de máquinas y elementos de juego destinados a su uso en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma incumpliendo la normativa vigente en materia de juego.

e) Permitir o consentir la práctica de juego o apuestas en locales no autorizados, por personas no autorizadas, así como la instalación o explotación de máquinas recreativas y de azar carentes de la correspondiente autorización.

f) La utilización de datos o documentos falsos o falseados para obtener los permisos, autorizaciones o inscripciones.

g) La modificación unilateral de cualquiera de las condiciones en virtud de las cuales se concedieron las preceptivas autorizaciones.

h) La cesión de las autorizaciones otorgadas, sin contar con la debida autorización o aprobación. Esta infracción será imputable al cedente y al cesionario.

i) La manipulación de los juegos, apuestas, máquinas tipo «B» o «C» o material en perjuicio de los participantes.

j) La admisión de apuestas o la concesión de premios que excedan de los máximos permitidos para cada actividad de juego.

k) El impago total o parcial a los jugadores o apostantes de las cantidades con que hubieran sido premiados.

l) La venta a precio distinto del autorizado de cartones del juego del bingo, boletos o billetes de juego, apuestas, rifas, tómbolas.

m) Instalar o explotar máquinas en número que exceda del autorizado. En este caso, la infracción será imputable a todas las personas que han intervenido en la instalación o explotación.

n) La concesión de préstamos, directamente o por medio de tercero, a los jugadores o apostantes por parte de los titulares o empleados de la empresa organizadora o explotadora de juego y apuestas, o permitir que terceros realicen préstamos en los establecimientos de juego.

ñ) Instalar, explotar o permitir la instalación y funcionamiento de cajeros automáticos de entidades financieras en los establecimientos de juego. Se entenderá que un cajero se halla instalado en un establecimiento de juego cuando se encuentre en el interior del local donde se celebren los juegos o apuestas, incluido el vestíbulo, o cuando esté instalado en alguna de sus paredes exteriores.

o) La participación como jugadores del personal de inspección y control del juego, salvo para el ejercicio de sus funciones, así como de los altos cargos de la Administración del Principado de Asturias que tengan atribuidas competencias en materia de casinos, juegos y apuestas.

p) La participación como jugadores de los accionistas, partícipes o titulares de la propia empresa, su personal, directivos y empleados, así como los cónyuges, ascendientes y descendientes de primer grado.

q) La participación como jugadores, por sí o por medio de terceros, del personal empleado y los titulares de establecimientos hosteleros a que se refiere el artículo 24.1 de esta Ley, así como sus cónyuges, ascendientes y descendientes en primer grado, en los juegos y apuestas que gestionen o exploten dichas empresas.

r) Autorizar o permitir a los menores de edad, a los incapacitados o a personas sujetas a prohibición la entrada en locales donde la tengan prohibida o la práctica de juegos de suerte, envite o azar.

s) La negativa u obstrucción a la actuación inspectora de control y vigilancia realizada por agentes de la autoridad, así como por los funcionarios y órganos encargados o habilitados específicamente para el ejercicio de tales funciones.

t) Asociarse con otras personas para fomentar la práctica de los juegos de suerte, envite o azar al margen de las normas establecidas o de las autorizaciones concedidas.

u) La contratación de personal que no disponga del documento profesional.

v) Efectuar publicidad de los juegos y apuestas o de los establecimientos en que se practiquen, sin la debida autorización o al margen de los límites fijados en la misma.

w) Ejercer coacción o intimidación sobre los jugadores en caso de protesta o reclamación.

x) La fabricación, comercialización de géneros estancados o prohibidos, relacionados con el material de juego.

y) La comisión de una infracción calificable como grave habiendo sido sancionado por dos infracciones graves cometidas en el período del año inmediatamente anterior o por cinco en el período de los tres años anteriores.

z) Incumplir o violar la medidas cautelares adoptadas por la Administración al amparo del artículo 51 de esta Ley en los procedimientos de inspección y sancionadores.

✐ Letra z) añadida por art. 4.2 de Ley 7/2005, de 29 diciembre.

Artículo 41. Infracciones graves.

Son infracciones graves:

a) No tener o llevar incorrectamente los libros de reclamaciones o registros exigidos en la presente Ley o en la correspondiente reglamentación de juego, negarse a ponerlos a disposición de quien los reclame, así como no dar curso a las reclamaciones formuladas.

b) No remitir en plazo a los órganos competentes la información y datos que la normativa exija.

c) No exhibir en el establecimiento de juego o, en su caso, en las máquinas el documento acreditativo de la correspondiente autorización, así como aquellos otros documentos que en desarrollo de esta Ley se exijan.

d) Proceder a cualquier transferencia de las acciones o participaciones de la sociedad sin notificación a la Administración.

e) Las promociones de venta mediante actividades análogas a las de los juegos incluidos en el Catálogo.

f) La admisión de más jugadores de los que permita el aforo del local.

g) Realizar la transmisión de una máquina sin cumplimentar los requisitos establecidos reglamentariamente.

h) La manipulación de las máquinas tipo «A» en perjuicio de los participantes o de la Administración.

i) La conducta desconsiderada hacia los jugadores o los apostantes, tanto durante el desarrollo del juego o de la apuesta como en el caso de protestas o reclamaciones de éstos.

j) El incumplimiento de las normas técnicas previstas en el reglamento de cada juego o apuesta.

k) El incumplimiento de la prohibición establecida en el artículo 13.2 de la presente Ley.

l) La comisión de una infracción calificable como leve habiendo sido sancionado por dos infracciones graves cometidas en el período del año inmediatamente anterior o por cinco en el período de los tres años anteriores.

m) No comunicar o comunicar fuera de plazo el traslado o cambio de ubicación de las máquinas tipo «A» o recreativas, de la máquinas tipo «B» o recreativas con premio y de las máquinas tipo «C» o de azar.

✐ Letra m) añadida por art. 7 de Ley 6/2003, de 30 diciembre.

n) No trasladar o trasladar fuera de plazo las máquinas tipo «A» o recreativas, las máquinas tipo «B» o recreativas con premio y las máquinas tipo «C» o de azar a los locales o almacenes designados en las comunicaciones de traslado diligenciadas por la Administración, así como la permanencia de tales máquinas en locales cerrados o sin actividad, o su traslado a los mismos.

✐ Letra n) añadida por art. 7 de Ley 6/2003, de 30 diciembre.

ñ) La colaboración, en calidad de personal de juego, en la celebración o explotación de juegos o apuestas no catalogados, sin poseer la preceptiva autorización o fuera de los locales o recintos permitidos, siempre que no se trate del organizador o titular de la actividad.

✐ Letra ñ) añadida por art. 4.3 de Ley 7/2005, de 29 diciembre.

Artículo 42. Infracciones leves.

Son infracciones leves:

a) La práctica de juegos y apuestas de los denominados tradicionales no incluidos en el Catálogo de juegos y apuestas del Principado de Asturias en establecimientos públicos, círculos tradicionales o clubes públicos o privados, cuando la suma total de las apuestas en cada jornada tenga un valor económico superior en diez veces al salario mínimo interprofesional diario.

b) La exhibición de la documentación preceptiva de manera que dificulte su visibilidad, o la no adopción de las medidas necesarias para impedir su deterioro o manipulación.

c) No disponer en el local de los documentos que se establezcan en los reglamentos que desarrollen la presente Ley.

d) El incumplimiento de las condiciones establecidas en la Ley y reglamentos que la desarrollen, no señalado como falta grave o muy grave.

Artículo 43. Concurrencia de infracciones.

1. Cuando de la comisión de una infracción derive necesariamente la comisión de otra u otras, se impondrá únicamente la sanción correspondiente a la infracción más grave cometida.

2. Será sancionable como infracción continuada la realización de una pluralidad de acciones u omisiones que infrinjan el mismo o semejantes preceptos administrativos, en ejecución de un plan preconcebido o aprovechando idéntica ocasión.

En estos supuestos el responsable será sancionado con la multa correspondiente a la infracción cometida en su máxima cuantía, si los hechos revisten notoria gravedad y en atención a los perjuicios causados.

Artículo 44. Responsables.

1. Son responsables de las infracciones tipificadas en la presente Ley las personas físicas o jurídicas que las cometan, aun a título de simple negligencia.

2. De las infracciones cometidas en materia de juego y apuestas por directivos, administrativos y empleados en general de establecimientos de juego o de locales con máquinas de juego responderán también, directa y solidariamente, las personas o entidades para quienes aquéllas presten sus servicios.

3. Igualmente, responderán solidariamente de las infracciones cometidas en materia de juego y apuestas por las entidades jurídicas los directivos, administradores o miembros de sus órganos colegiados de administración, salvo en los casos siguientes:

a) Cuando quienes formen parte de órganos colegiados de administración no hubieran asistido por causa justificada a las reuniones correspondientes, hubiesen votado en contra o salvado su voto con relación a las decisiones o acuerdos que hubiesen dado lugar a la infracción.

b) Cuando dichas infracciones sean exclusivamente imputables a otras personas con funciones de representación en la entidad.

Artículo 45. Responsabilidad de los jugadores y visitantes.

1. Son infracciones cometidas por jugadores y visitantes de locales donde se practica el juego:

a) Entrar en el local o participar en el juego teniéndolo prohibido, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 36 de la presente Ley.

b) Utilizar fichas, cartones u otros elementos de juego que sean falsos conociendo su irregularidad.

c) Manipular máquinas o elementos de juego.

d) Participar en juegos y apuestas clandestinos o ilegales.

e) Interrumpir sin causa justificada una partida o un juego.

f) Omitir la colaboración debida a los agentes de la autoridad.

g) Perturbar el orden en las salas de juego.

2. Las infracciones a que se refieren las letras d), e) y g) del apartado anterior de este artículo se considerarán leves, y el resto, graves.

✐ Ap. 2 modificado por art. 4.4 de Ley 7/2005, de 29 diciembre.

Artículo 46. Sanciones pecuniarias.

1. Las infracciones muy graves se sancionarán con multa de entre dos millones quinientas mil

una pesetas (quince mil veinticinco euros con treinta y un céntimos) y cien millones de pesetas (seiscientos un mil doce euros con diez céntimos).

2. Las infracciones graves se sancionarán con multa de entre quinientas mil una pesetas (tres mil cinco euros con cero siete céntimos) y dos millones quinientas mil pesetas (quince mil veinticinco euros con treinta céntimos).

Las infracciones graves cometidas por jugadores y visitantes pueden ser sancionadas con multa de hasta un millón de pesetas.

3. Las infracciones leves se sancionarán con multa de hasta quinientas mil pesetas (tres mil cinco euros con cero seis céntimos).

Artículo 47. Sanciones accesorias.

1. En las infracciones muy graves, en atención a las circunstancias que concurran y trascendencia de la infracción:

a) Inhabilitación de la persona sancionada por un período de dos a quince años para actividades de juego y apuestas, y consiguiente revocación de las autorizaciones de las que sea titular.

b) Revocación de las autorizaciones para actividades de juego y apuestas, sin que puedan volver a obtenerse por el mismo titular durante un período de dos a quince años.

c) Clausura del establecimiento donde tenga lugar la explotación del juego o apuesta, durante un período de dos a quince años.

d) Suspensión de las autorizaciones por un período máximo de dos años.

e) Inscripción de limitaciones de acceso en el Registro General de Juegos y Apuestas.

2. En las infracciones graves, en atención a las circunstancias que concurran y trascendencia de la infracción:

a) Inhabilitación de la persona sancionada por un período de hasta dos años para actividades de juego y apuestas, y consiguiente revocación de las autorizaciones de las que sea titular.

b) La suspensión de las autorizaciones o cierre del establecimiento para actividades de juego o apuestas por un período máximo de un año.

c) Inscripción de limitaciones de acceso en el Registro General de Juegos y Apuestas.

3. En las infracciones cometidas por jugadores y visitantes, en atención a las circunstancias que concurran y trascendencia de la infracción:

a) Prohibición de entrada en un casino o sala de juego por un máximo de cinco años.

b) En cualquier caso, la comisión de las infracciones cometidas por jugadores y visitantes llevará aparejada el comiso de los beneficios ilícitos obtenidos.

4. Podrá acordarse, asimismo, como sanción accesoria, la suspensión de la vigencia de los documentos profesionales de los empleados, directivos y socios de las empresas dedicadas al juego responsables de la comisión de una infracción muy grave o grave y podrá prohibirse que obtengan nuevos documentos.

5. En los establecimientos cuya actividad principal no sea el juego o las apuestas, no podrá imponerse la clausura o cierre, pero sí la prohibición de instalar y practicar las referidas actividades.

Artículo 48. Competencia para el ejercicio de la potestad sancionadora.

1. Corresponderá al Consejo de Gobierno la imposición de sanciones por faltas muy graves cuya cuantía se halle comprendida entre trescientos mil quinientos seis euros con seis céntimos y seiscientos un mil doce euros con diez céntimos.

2. Corresponderá al Consejero competente en la materia la imposición de sanciones por faltas muy graves cuya cuantía se halle comprendida entre noventa mil ciento cincuenta y dos euros y trescientos mil quinientos seis euros con cinco céntimos con cinco céntimos.

3. Corresponderá al Director General competente en materia de inspección y control de las actividades del juego y las apuestas la imposición de sanciones por faltas muy graves cuya cuantía no exceda de noventa mil ciento cincuenta y un euros con noventa y nueve céntimos, así como las correspondientes a faltas graves y leves.

4. En todos los casos, la competencia para iniciar el procedimiento sancionador corresponderá al Director General competente en materia de inspección y control de las actividades del juego y las apuestas.

5. Las sanciones accesorias serán impuestas por el órgano competente para la imposición de las sanciones principales.

✐ Artículo modificado por art. 4.5 de Ley 7/2005, de 29 diciembre.

Artículo 49. Graduación de las sanciones.

1. Para determinar la graduación de las sanciones deberán tenerse en cuenta las circunstancias personales y materiales que concurren en los hechos y, especialmente:

a) La existencia de intencionalidad o reiteración.

b) Los perjuicios producidos directamente a terceros y a la Administración.

c) La reincidencia en la comisión de una infracción.

d) La trascendencia económica y social de la infracción.

e) El cumplimiento espontáneo de las obligaciones o deberes del infractor por iniciativa propia, en cualquier momento del procedimiento administrativo sancionador, si todavía no se ha dictado resolución.

2. Los criterios de graduación son aplicables simultáneamente.

3. Sin perjuicio de la reducción establecida en el apartado siguiente, la cuantía de una multa no podrá ser en ningún caso inferior al quíntuplo de la cantidad defraudada u obtenida irregularmente, siempre que se halle dentro de los límites señalados en el artículo 43.

4. Si el imputado reconoce su responsabilidad con anterioridad al comienzo del plazo previsto al dictar la resolución que pone fin al procedimiento, se podrá aplicar una reducción del veinte por ciento sobre el importe de la sanción pecuniaria propuesta. En ese caso se impondrá, sin más trámite, la sanción que proceda.

Artículo 50. Efectos accesorios de las sanciones.

1. Durante el plazo de suspensión de una autorización o cierre o inhabilitación temporal de un local no podrán concederse nuevas autorizaciones a la empresa o persona sancionada ni puede autorizarse a otras empresas a desarrollar actividades relacionadas con el juego en el local o locales en que se ha producido la infracción.

2. En caso de que falte la autorización para la organización, explotación o gestión de un juego, o de que haya sido revocada o suspendida, la autoridad sancionadora podrá acordar el comiso y, en su caso, la destrucción de las máquinas o elementos de juego objeto de la infracción. No procederá el comiso o destrucción de las máquinas o efectos del juego cuando éstos no sean clandestinos y hayan sido adquiridos por un tercero de buena fe.

3. Asimismo, la autoridad sancionadora ordenará el comiso de las apuestas percibidas y de los beneficios ilícitos obtenidos, cuyo importe deberá ingresarse en la Tesorería General del Principado de Asturias; en dicho caso, los particulares perjudicados podrán comparecer ante el órgano incoador del expediente y solicitar que les sea entregada la parte de los beneficios obtenida a su costa, siempre que sean identificados en el expediente como tales perjudicados.

Artículo 51. Medidas cautelares.

1. Si hay indicios racionales de infracción grave o muy grave, el órgano competente para la resolución del expediente sancionador podrá acordar como medida cautelar, previa o simultáneamente a la instrucción del expediente, el precinto y depósito de las máquinas, material y elementos de juego y la suspensión de las autorizaciones.

2. El órgano competente, sin perjuicio de las sanciones que procedan, podrá acordar, en cualquier caso, el cierre inmediato de los establecimientos en que se organice o practique el juego sin estar autorizado y podrá acordar también el comiso de los materiales y el dinero relacionados con las actividades de juego utilizados para practicarlo, así como de las apuestas realizadas.

3. Los agentes de la autoridad, en el momento de levantar acta de las infracciones, podrán adoptar directamente las medidas cautelares a que se refieren los apartados 1 y 2 de este artículo y proceder al precinto y depósito de las máquinas, material y elementos de juego. En este caso, el órgano competente para la resolución del expediente deberá confirmar o levantar las medidas cautelares adoptadas en el plazo de un mes, vencido el cual, si no han sido ratificadas, quedarán sin efecto, sin perjuicio de la prosecución del expediente sancionador.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

Las funciones de inspección y control, hasta que se dé cumplimiento a lo previsto en el título V,

se ejercerán por las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad del Estado, en virtud de los correspondientes convenios y acuerdos entre la Administración de la Comunidad Autónoma y la Administración del Estado.

Segunda.

En tanto no se establezca otra cosa por las disposiciones que desarrollen la presente Ley, la Rifa Benéfica de Oviedo y la Rifa Pro Infancia de Gijón seguirán rigiéndose por su normativa específica.

Tercera.

Las autorizaciones de carácter temporal concedidas con anterioridad a la entrada en vigor de esta Ley se considerarán válidas y en vigor hasta la conclusión del plazo indicado en las mismas. Las autorizaciones sin plazo de vigencia deberán renovarse, al menos, en el plazo de cinco años a contar desde la entrada en vigor de la presente Ley.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Quedan derogadas cuantas disposiciones de igual o inferior rango contradigan lo establecido en la presente Ley.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Por el Consejo de Gobierno se dictarán las disposiciones necesarias para el desarrollo y ejecución de la presente Ley.

Segunda.

La presente Ley entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial del Principado de Asturias».

a) Catálogo de Juegos

§ 35 DECRETO 95/2002, DE 18 JULIO. APRUEBA EL CATÁLOGO DE JUEGOS Y APUESTAS DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS

(BOPA núm. 182, de 6 agosto [LPAS 2002, 219])

PREÁMBULO

La Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas, dictada en virtud de la competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas reconocida en el artículo 10.1.26 del Estatuto de Autonomía del Principado de Asturias sienta las bases de la ordenación del juego y las apuestas en el Principado de Asturias, siendo una de las claves de tal ordenación el Catálogo de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias, pues a través de este instrumento de ordenación se delimita el ámbito de licitud del juego y las apuestas, tanto en un sentido positivo, mediante la determinación de los juegos permitidos, sus reglas y condiciones de práctica, como en un sentido negativo, considerando prohibidos los juegos no incluidos en el referido Catálogo.

La Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas, por su carácter general, se limita a crear el Catálogo, a enumerar los principios que han de regir su elaboración, a determinar su contenido y funciones, encomendando su desarrollo a normas de carácter reglamentario que han de ser dictadas por el Consejo de Gobierno, conforme a la habilitación general establecida en su Disposición final primera.

La letra c) del artículo 15 de la citada Ley del Principado de Asturias 3/2001 otorga al Consejo de Gobierno la competencia para aprobar el Catálogo de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias, con el que se completan las previsiones legales en cuanto a los juegos, en parte definidos por la propia Ley, de inclusión obligatoria y se introducen aquellos otros que, aunque no contemplados en la Ley, por su arraigo social resulta conveniente disciplinar. En su elaboración se han seguido, como es preceptivo, las directrices y pautas fijadas en la propia Ley, esto es, la transparencia en el desarrollo de los juegos, la garantía de que no se produzcan fraudes, la prevención de los perjuicios a terceros y la posibilidad de la intervención y control por la Administración. Asimismo, se han especificado las denominaciones y modalidades de los juegos, sus elementos, sus reglas, sus condicionantes, restricciones y prohibiciones.

En su virtud, a propuesta del Consejero de Hacienda, de acuerdo con el Consejo de Estado y previo acuerdo del Consejo de Gobierno, en su reunión de 18 de julio de 2002, dispongo:

Artículo único. Objeto.

Se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias, cuyo texto se inserta a continuación.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única.

Quedan derogados los artículos 3, 4, y 5 del Decreto 7/1998, de 19 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo en el Principado de Asturias y, en general, cuantas normas de igual o inferior rango contradigan lo establecido en el presente Decreto y en el Catálogo de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias por él aprobado.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se faculta al titular de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas para

dictar cuantas disposiciones resulten necesarias para el desarrollo y aplicación de lo dispuesto en el presente Decreto y en el Catálogo por él aprobado.

Segunda.

El presente Decreto entrará en vigor a los veinte días de su publicación en el «Boletín Oficial del Principado de Asturias».

CATÁLOGO DE JUEGOS Y APUESTAS DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 1. Objeto.

El presente Reglamento tiene por objeto la determinación de los juegos que integran el Catálogo de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias, sus distintas denominaciones y sus modalidades, los elementos, reglas, denominaciones y modalidades de éstos, los elementos materiales y personales para su desarrollo y, en su caso, las condiciones, restricciones y prohibiciones para su práctica.

Artículo 2. Juegos y apuestas catalogados.

El Catálogo de Juegos del Principado de Asturias comprende los siguientes juegos:

a) Los exclusivos de los casinos de juego
b) El bingo
c) Las máquinas de juego tipos «A», «B» y «C»
d) Las loterías
e) Las rifas
f) Las tómbolas
g) Las combinaciones aleatorias
h) Apuestas
i) El juego de la noventina y,
j) Otros juegos y apuestas de carácter tradicional.

CAPÍTULO II

Juegos exclusivos de los casinos de juego

Artículo 3. Clasificación.

Los juegos exclusivos de los casinos de juego son los siguientes:

a) Ruleta francesa
b) Ruleta americana
c) Veintiuna o «black-jack»
d) Bola o boule
e) Treinta y Cuarenta
f) Punto y Banca
g) Ferrocarril, Bacarrá o Chemin de Fer
h) Bacarrá a dos paños
i) Dados o Craps
j) Póquer
k) Ruleta de la fortuna.

Sección 1ª Juego de la Ruleta Francesa

Artículo 4. Definición.

La ruleta es un juego de azar de los denominados de contrapartida, cuya característica esencial reside en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una bola que se mueve dentro de una rueda horizontal giratoria.

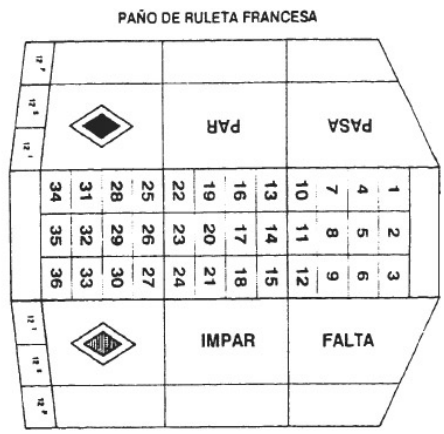
Artículo 5. Elementos del juego.

El material de este juego se compone de un cilindro de madera, de unos 56 centímetros de diámetro, en cuyo interior se encuentra un disco giratorio sostenido por un eje metálico. Este disco, cuya parte superior presenta una superficie ligeramente cóncava, está dividido en 37 casillas radiales, separadas por pequeños tabiques metálicos. Dichos compartimentos, alternativamente rojos y negros, están numerados del 1 al 36, más el cero, que suele ser blanco o verde, pero que no podrá ser rojo ni negro. Nunca dos números consecutivos son vecinos, y, por otra parte, los números cuya suma de cifras sea par son siempre negros, así como el 10 y el 29 con excepción del 19. Un dispositivo que sobresale del eje, consistente en dos travesaños entrecruzados en el centro mismo de la ruleta, permite darle a ésta un movimiento giratorio en un plano horizontal.

La ruleta se juega en una mesa larga y rectangular, en cuyo centro o extremo está la mencionada rueda. A un lado de ésta o a ambos se encuentra el tablero o tableros, en el que están dibujados los mismos 36 números rojos y negros, dispuestos en tres columnas de a doce, un espacio reservado al cero y otro para las diversas combinaciones o suertes en los que estarán impresos en español los distintos términos o abreviaturas indicativos de aquéllas.

Según que en la mesa existan uno o dos tableros, la ruleta se denomina «a un paño» o «a dos paños», respectivamente.

Figura número 1 y 2: Ruleta y Paño.



Artículo 6. Personal.

1. El personal afecto a cada ruleta comprende:

a) Para la denominada «a dos paños»: un jefe de mesa y un subjefe de mesa, que deben colocarse frente a frente y de cara al cilindro, cuatro crupieres que se sitúan en el centro de la mesa, respectivamente a derecha e izquierda de aquéllos, y dos «extremos de mesa» instalados en las extremidades de ésta.

b) Para la denominada «a un solo paño»: un jefe de mesa, dos crupieres y un «extremo de mesa».

2. Competencias:

a) El jefe y el subjefe tienen por misión dirigir la partida y controlar los cambios realizados en el curso de la misma, estándoles prohibido manipular el dinero, las placas o las fichas.

b) Los crupieres deben encargarse, sucesivamente y siguiendo un orden de rotación establecido, de accionar el cilindro y lanzar la bola, así como de llevar a cabo las demás operaciones necesarias para la realización del juego, cuyo contenido se especifica en el apartado correspondiente a las reglas de funcionamiento, pudiendo colocar, asimismo, las posturas sobre la mesa.

c) Los «extremos de mesa» tienen por misión colocar las posturas en la zona que ellos controlan a petición de los jugadores presentes en la mesa y ejercer una vigilancia particular sobre aquéllas, a fin de evitar errores, discusiones y posibles fraudes.

Artículo 7. Reglas de la ruleta.

1. Combinaciones posibles.

Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones siguientes:

a) Posibilidades o suertes múltiples:

a.1) Pleno o número completo. Consiste en hacer la apuesta en uno cualquiera de los treinta y siete números y proporciona al jugador que gana treinta y cinco veces su postura.

a.2) Pareja a caballo. La apuesta se pone a caballo sobre la línea que separa dos números y proporciona al jugador que gana diecisiete veces su postura.

a.3) Fila transversal. Se juega a los tres números seguidos que constituyen una fila, colocando su apuesta en medio de la línea longitudinal que separa las filas de los espacios laterales destinados a las suertes sencillas. Caso de salir uno de los tres números, el jugador obtiene once veces la cantidad apostada.

a.4) Cuadro. La apuesta se hace sobre cuatro números contiguos que forman un cuadro, colocándose la postura en el punto de intersección de las líneas que separan dichos números. En caso de ganancia, se obtiene ocho veces la citada postura.

a.5) Seisena o doble fila transversal. La apuesta comprende seis números y la posible ganancia supone cinco veces la apuesta.

a.6) Columna. Abarca la apuesta de los doce números que integran una columna, ascendiendo la posible ganancia a dos veces la cantidad apostada.

a.7) Docena. Abarca la apuesta los números del 1 al 12 (primera docena), los números del 13 al 24 (segunda docena) o los números del 25 al 36 (tercera docena), y la posible ganancia asciende a dos veces la cantidad apostada.

a.8) Dos columnas o columna a caballo. Se apuesta a 24 números correspondientes a dos docenas y la ganancia asciende a la mitad de la postura.

a.9) Dos docenas o docena a caballo. Se apuesta a 24 números pertenecientes a dos docenas y la ganancia asciende a la mitad de la postura.

En todos los casos, el jugador que gana conserva su apuesta y puede retirarla.

b) Posibilidades o suertes sencillas:

b.1) Posibilidades. Los jugadores pueden apostar sobre par o impar (números pares o impares); sobre rojo o negro (números rojos o negros); o sobre «falta» (números del 1 al 18) o «pasa» (números del 19 al 36).

En todos estos casos, el jugador que gana conserva su apuesta y puede retirarla. La ganancia asciende al valor de la cantidad apostada.

b.2) Supuesto de salida del cero. En este caso, dos soluciones se ofrecen al jugador que ha apostado sobre una suerte sencilla, primera, retirar la mitad de su apuesta, mientras la otra mitad la recupera la banca y segunda, dejar la totalidad de su apuesta en «prisión». Si en la jugada siguiente no sale el cero, las posturas ganadoras colocadas en «prisión» recobran pura y simplemente su libertad, perdiéndose definitivamente todas las demás.

Si el cero sale por segunda, tercera vez, etcétera, el jugador tiene la misma opción, teniendo en cuenta que el valor inicial de su apuesta ha perdido el cincuenta por ciento de su valor a cada salida del cero. Si está por debajo del mínimo de la mesa, la apuesta debe quedar en «prisión» hasta que se libere.

Cuando el cero sale en la última jugada de la sesión, el jugador viene obligado a aceptar el reintegro de la mitad, de la cuarta parte, de la octava parte, etcétera, de su apuesta inicial, según se trate de la primera, segunda, tercera salida, etcétera, del número cero.

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

a) Normas generales sobre tales límites. El mínimo de las apuestas en la ruleta viene determinado en la autorización concedida por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

El máximo se fija teniendo en cuenta las combinaciones de juego existentes:

a.1) En las suertes sencillas el máximo representa 540 veces la cantidad fijada como mínimo de postura.

a.2) En las suertes múltiples el máximo viene representado en el pleno o número completo por 30 veces el mínimo de la apuesta, en la pareja o caballo por 60 veces, en la fila transversal por 90

veces, en el cuadro por 120 veces, en la seisena por 180 veces, en la columna y docena por 360 veces y en la doble columna y doble docena por 720 veces.

b) Normas especiales. El Director del casino de juego podrá modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinados siempre que el casino estuviera autorizado para ello y, en todo caso, con sujeción a los siguientes requisitos:

– Durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el casino de juego no podrá variar el límite de apuesta de la misma.

– En todo caso, el casino de juego deberá poner en funcionamiento una mesa, al menos, con el límite mínimo de apuestas autorizado para dicho juego, a menos que en la autorización concreta se dispusiera otra cosa.

Esta variación en los mínimos de las apuestas afectará al anticipo que debe entregarse a cada mesa, al límite máximo de las apuestas y a la suma de dinero que el casino de juego debe tener en caja como garantía de las apuestas.

3. Funcionamiento del juego. Las fases sucesivas del mismo son las siguientes:

a) El crupier encargado de maniobrar el aparato debe obligatoriamente accionar cada vez el cilindro en un sentido opuesto a la anterior y lanzar la bola en el sentido inverso.

b) Antes de esta maniobra y mientras la fuerza centrífuga retiene a la bola en la galería, pueden los jugadores realizar sus apuestas, hasta el momento en que el crupier, debido a que el movimiento de la bola se hace más lento y está a punto de caer dentro del disco, anuncie «no va más». Desde entonces, ninguna postura puede ser colocada sobre el paño.

c) Cuando la bola se detiene definitivamente en una de las treinta y siete casillas, el crupier anunciará en voz alta el número y las suertes sencillas ganadoras, tocando con su raqueta el citado número para designarlo ostensiblemente al público, procediéndose a continuación por los crupieres a retirar las apuestas perdidas y al pago de aquellas que han resultado ganadoras, según el orden siguiente: columnas, docenas, dobles columnas y dobles docenas, suertes simples (rojo, negro, pares, impares, pasa y falta), filas transversales y seisenas, cuadro y parejas, y, en último lugar, los plenos o números completos. En las mesas con un solo paño serán indistintamente los crupieres los que pagarán las apuestas ganadoras después de retirar las apuestas perdedoras.

d) En el supuesto de que una ficha o cualquier otro objeto caiga en el cilindro durante la rotación de la bola o que la bola salte fuera del cilindro o en el caso de un lanzamiento defectuoso de la bola, el jefe de mesa debe detener el juego y anunciar inmediatamente en voz alta «tirada nula», recibir la bola y entregarla al crupier para que la vuelva a lanzar, poniéndola antes en el número que cayó en la jugada anterior.

e) Al final de cada sesión, el cilindro deberá ser cerrado con una tapa provista de llave o precinto sellado.

Sección 2ª Juego de la Ruleta Americana

Artículo 8. Definición.

El funcionamiento de la variedad americana de la ruleta responde a los mismos principios que rigen la ruleta llamada europea o francesa. Por ello, en esta sección únicamente se recogen aquellas normas que son específicas de la ruleta americana considerando aplicables, en consecuencia, las disposiciones referentes a la ruleta contenidas en la sección primera del capítulo II del presente Catálogo.

Artículo 9. Elementos del juego.

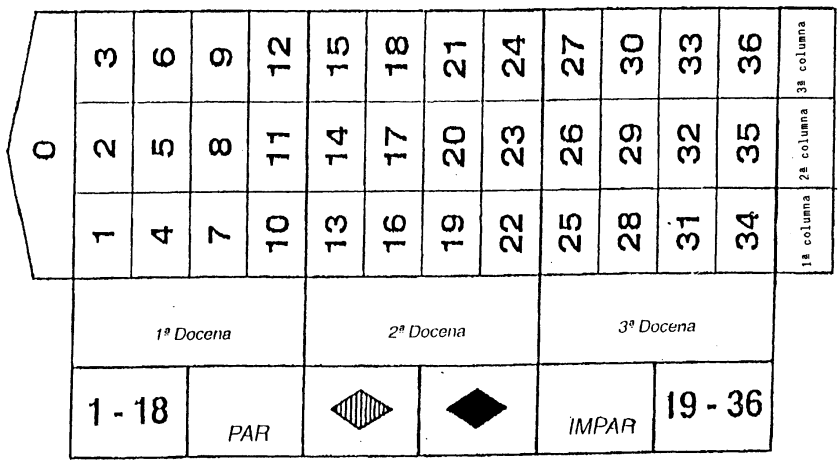
Existen dos diferencias con respecto a la ruleta europea:

a) Las apuestas se colocan sobre uno de los dos lados del tapete cuya disposición, para el caso de las apuestas en el lado izquierdo, es la que se refleja en la figura número tres, y

b) En el reborde del cilindro se colocará un número de cajas o compartimentos transparentes igual a la cifra máxima de colores existentes. Dichas cajas, netamente separadas las unas de las otras, están destinadas a recibir una ficha, sin valor determinado, sobre la cual se coloca un marcador que indica el valor dado a las fichas de ese color por el jugador. Este valor puede ir del mínimo al máximo de la postura de la mesa sobre un número entero, acomodándose al valor individual de las fichas existentes en el casino de juego.

Los marcadores del valor asignado a las fichas por el jugador podrán colocarse también en el lugar próximo a la mesa de juego o bien ser colocados sobre un pedestal adherido al arco exterior del cilindro, de forma que su base esté a la altura del reborde de este cilindro.

Figura número 3: Ruleta Americana.



Artículo 10. Personal.

El personal afecto a cada ruleta comprende un jefe de mesa, un crupier y, eventualmente, un auxiliar encargado, entre otras funciones, de asistencia al mismo y de ordenar los montones de fichas.

El jefe de mesa es responsable de la claridad y regularidad del juego, de los pagos, de todas las operaciones efectuadas en su mesa y del control de los marcadores.

Artículo 11. Funcionamiento del juego.

1. En cada jugada, el crupier, cuando no esté asistido por el auxiliar, debe reconstruir los montones de fichas.

2. Los pagos deben ser siempre efectuados en el orden siguiente: doble columna, columna, pasa, impar, negro, rojo, par, falta, doble docena, docena, seisena, transversal, cuadro, pareja o caballo y en último lugar el pleno o número completo pero si un jugador tiene varias combinaciones ganadoras se pagan todas de una sola vez aunque las apuestas sean de distinta clase. Los pagos se realizan con fichas de color de un valor determinado propias del jugador ganador o con fichas y placas de valor o ambas.

Artículo 12. Combinaciones del juego.

Dentro de las suertes sencillas, en caso de salida del cero, se pierde la mitad de la apuesta y se recupera la otra mitad.

Artículo 13. Máximos y mínimos de las apuestas.

1. El mínimo de la apuesta está determinado por la autorización concedida por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas. El jugador, en el momento en que se atribuye una serie de fichas, puede fijar el valor que desee dar a cada una de ellas dentro de los límites del mínimo y máximo sobre un número entero. Si no se hace uso de esta facultad cada una de sus fichas representa el mínimo de la postura de la mesa.

2. El máximo viene fijado:

a) Respecto a las suertes sencillas, en 360 veces la postura mínima.

b) Respecto a las suertes múltiples, el número entero supone 20 veces dicha cantidad mínima, en la pareja o caballo 40 veces, en la fila transversal 60 veces, en el cuadro 80 veces, en la seisena, 120 veces, en la columna o docena 240 veces y en la doble columna y doble docena 480 veces mínimo por postura.

Sección 3ª Juego de la Veintiuna o «Black-jack»

Artículo 14. Definición.

La Veintiuna o «Black-jack» es un juego de azar practicado con naipes de los denominados de

contrapartida en el que los participantes juegan contra el establecimiento, siendo el objeto del juego alcanzar veintiún puntos o acercarse a ellos sin pasar de este límite.

Artículo 15. Elementos del juego.

Comprende los siguientes:

a) Cartas o naipes. Al «Black-jack» se juega con seis barajas de 52 cartas cada una, tres de un color y tres de otro. Las figuras valen diez puntos, el as un punto u once, según convenga al jugador, y las otras cartas tendrán su valor nominal.

b) Distribuidor o «sabot». Es un recipiente donde se introducen las cartas, una vez barajadas convenientemente, para proceder a su distribución. En él se deslizan, apareciendo de una en una.

Todos los distribuidores deben ser numerados en cada establecimiento y guardados en el armario de las cartas o en otro distinto que cumpla las mismas exigencias. Su asignación a las diferentes mesas la realiza el Director o empleado responsable al comienzo de cada sesión, procurando evitar que los mismos distribuidores se destinen sistemáticamente a las mismas mesas.

El distribuidor habrá de pertenecer obligatoriamente a un modelo homologado por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

Previa homologación se podrá autorizar la utilización de distribuidores o «sabot» automáticos que contengan elementos, dispositivos o componentes electrónicos o informáticos y que realicen la función de barajado de cartas de un modo automático.

Artículo 16. Personal.

1. El inspector o jefe de mesa. Le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten. Puede existir un inspector o jefe de mesa cada dos mesas.

2. El crupier. Es el que dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, el pago a los que resulten ganadores y retirar las posturas perdedoras.

Artículo 17. Jugadores.

1. Sentados. El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete cuya cifra máxima es siete. Si algunas plazas no están cubiertas pueden los jugadores apostar sobre las vacantes. Asimismo podrán apostar sobre la mano de cualquier otro jugador con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima. En cualquier caso, el jugador situado en primera línea delante de cada casilla será el que mande en la misma.

Cada «mano» de un jugador será considerada individualmente y seguirá el orden normal de distribución y petición de cartas.

2. Pueden también participar en el juego los jugadores que están de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador, con el consentimiento de éste y dentro de los límites de la apuesta máxima de cada plaza. Sin embargo, no pueden dar al jugador consejos o instrucciones, debiendo aceptar sus iniciativas.

Artículo 18. Reglas del juego.

1. Posibilidades de juego:

a) Juego simple o «Black-jack». Cuando se hayan efectuado todas las apuestas el crupier distribuirá un naipe a cada «mano», comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, y dándose él mismo otro naipe. Después distribuirá un segundo naipe, siempre en el mismo orden, a cada «mano». Seguidamente preguntará a los jugadores que tienen la «mano» si desean naipes adicionales.

Cada jugador podrá rehusar o pedir naipes suplementarios, uno por uno, hasta que lo crea oportuno, pero en ningún caso podrá pedir naipes suplementarios si ha obtenido ya una puntuación de 21 o más. Cuando una «mano» obtenga una puntuación superior a 21 perderá y el crupier recogerá inmediatamente su apuesta y los naipes antes de pasar a la «mano» siguiente.

Cuando los jugadores hayan hecho su juego, el crupier se dará a sí mismo una o varias cartas.

Al llegar a 17 puntos deberá plantarse, no pudiendo tomar naipes suplementarios. En caso contrario, deberá pedir otros naipes hasta que el total de su puntuación alcance 17 o más. Cuando tenga un as entre sus cartas, deberá contarlo como once puntos si con este valor alcanza 17 o más y siempre que no cuente con él más de 21 puntos, en cuyo caso, se tomará el valor de un punto.

El crupier, después de anunciar su puntuación, procederá a recoger las apuestas perdedoras y a

pagar las ganadoras de derecha a izquierda. Irá entonces recogiendo las cartas y colocándolas con las caras hacia abajo en un recipiente destinado para este fin, apartando las suyas en último lugar.

Si el banquero se hubiera pasado de 21 puntos pagará todas las apuestas que aún estén sobre el tapete.

Si no tuviera 21 puntos, recogerá las apuestas de las «manos» que tengan una puntuación inferior a la suya y pagará aquellas que la tengan superior.

Las «manos» que hayan obtenido una puntuación igual a la del banquero serán nulas, pudiendo sus titulares retirar sus apuestas una vez hayan sido recogidas sus cartas.

Los pagos se harán a la par, es decir, por la misma cantidad de la apuesta, pero si un jugador hiciera un «Black-jack», que consiste en alcanzar 21 puntos con sólo dos naipes se le pagará siempre en razón de tres por dos. El «Black-jack» ganará siempre a la puntuación de 21 obtenida con más de dos cartas.

b) El seguro. Cuando el primer naipe del crupier sea un as, los jugadores podrán asegurarse contra el posible «Black-jack» de la banca. El crupier propondrá este seguro al conjunto de jugadores y antes de dar la tercera carta al primer jugador que la pida. A partir de este momento nadie podrá asegurarse.

El jugador que se asegure depositará sobre la línea «seguro», situada enfrente de su puesto, una cantidad como máximo igual a la mitad de su apuesta primitiva.

Si el crupier sacara entonces un diez, es decir, si realizara un «Black-jack», recogerá las apuestas que pierden y pagará los seguros en razón de dos por uno. Si no realizara «Black-jack» recogerá los seguros y cobrará o pagará las otras apuestas como en el juego simple.

c) Los pares. Cuando un jugador recibe las dos primeras cartas del mismo valor podrá jugar «a dos manos». Si utilizase esta posibilidad deberá hacer una apuesta igual a la suya inicial en la otra carta.

Estas dos cartas y estas dos apuestas serán consideradas entonces como «manos» separadas e independientes, teniendo cada una su valor y destino propios. Podrá, por tanto, formar tantas «manos» como sea el número de cartas de igual valor que reciba.

El jugador se plantará, pedirá cartas y jugará en las mismas condiciones que en el juego simple, empezando por la «mano» más a su derecha antes de pasar a la siguiente. Si formase un nuevo par, podrá de nuevo separarlo y depositar otra apuesta igual.

Cuando un jugador separase un par de ases, no se le permitirá pedir más que un solo naipe por cada as que ha formado una nueva «mano».

Si un jugador separase un par de ases o un par de cartas que valgan 10 puntos cada una y con la siguiente totalizara 21 puntos, esta jugada no será considerada como «Black-jack», y se le pagará solamente una vez su apuesta.

d) Apuesta doble. Cuando el jugador obtuviera 9, 10 u 11 puntos con los dos primeros naipes podrá doblar su apuesta. En este caso, no tendrá derecho más que a un solo naipe suplementario. La doble apuesta estará autorizada para todas las «manos» comprendidos los pares.

2. Máximo y mínimo de las apuestas. Son aplicables a este juego las normas de la ruleta referentes a la posibilidad de modificar el mínimo y el máximo de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores exclusivamente representadas por fichas deben realizarse dentro de los límites del mínimo y máximo antes de distribuir las cartas conforme a las reglas siguientes:

a) El mínimo vendrá fijado por la autorización concedida por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

b) El máximo de las apuestas es fijado por cada mesa en la autorización en 50, 100 ó 200 veces el mínimo de la postura.

El máximo se entiende por «mano» y puede ser sobrepasado en el supuesto de un jugador sentado titular de varias «manos» de otros jugadores.

3. Funcionamiento del juego. Las fases sucesivas del mismo son las siguientes:

a) Operaciones previas al comienzo de cada partida como la extracción de naipes del depósito, su desempaquetado y su mezcla que se ajustarán a las normas del Reglamento de Casinos de Juego del Principado de Asturias.

b) Finalizadas las operaciones previas, cada uno de los montones se mezclará y cortará separadamente, al menos tres veces. Seguidamente, los seis juegos se reunirán y cortarán, y finalmente se presentarán a un jugador para un nuevo y último corte. Después del mismo, el crupier colocará un

separador de muestra o de bloqueo, a fin de dejar como reserva una cantidad de cartas equivalente como mínimo a un juego. A continuación se introducirán las cartas en el distribuidor o «sabot».

c) Antes de distribuir las cartas, el crupier apartará las cinco primeras del distribuidor y comenzará después la partida.

Las cartas se distribuirán siempre con las caras hacia arriba. Cuando aparezca el separador, el crupier debe enseñarlo al público y anunciará que la jugada que está realizando es la última de la talla. Si apareciera una carta con la cara hacia arriba en el distribuidor se eliminará.

Sección 4ª Juego de la bola o boule

Artículo 19. Definición.

La bola o «boule» es un juego de azar de los denominados de contrapartida en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador dependiendo la posibilidad de ganar, igual que en la ruleta, del movimiento de una bola que se mueve dentro de una plataforma circular.

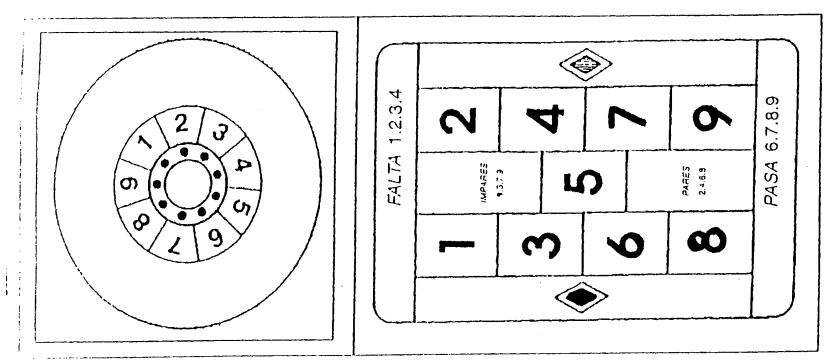
Artículo 20. Elementos del juego.

El juego de la bola se practica en una mesa en cuyo centro se encuentra la plataforma circular y a sus lados dos paños destinados a recibir las apuestas, pudiendo incluir también un solo paño.

La mencionada plataforma consiste en un plato circular de 1,50 metros de diámetro inserto en un cuadro de 1,85 metros de lado. En el centro presenta un saliente alrededor del cual se distribuyen dos filas, con dieciocho orificios, y con la numeración del 1 al 9, en uno de los cuales vendrá a caer la bola de caucho indicando el número ganador. Los orificios con números 1, 3, 6 y 8 son de color negro, y de color rojo los números 2, 4, 7 y 9, siendo amarillo, o de otro color, pero nunca rojo o negro, el número 5.

Los paños de juego son idénticos y están divididos en un determinado número de casillas que corresponden a las diversas combinaciones posibles. El jugador puede elegir entre las suertes múltiples o sencillas, que consisten en realizar la apuesta sobre par o impar (números pares o impares), rojo o negro (números rojos o negros), pasa (números superiores al 5), y falta (números inferiores al 5). Este número 5 indicado no figura en ninguna de tales combinaciones, ocupa la casilla central del tablero y puede ser jugado como cualquier otro número, pero no es ni rojo ni negro y está excluido de la serie impar, pasa o falta.

Figura número 4: Bola o «Boule».



Artículo 21. Personal.

El personal afecto es el siguiente:

a) El jefe de mesa es el que dirige la misma.

b) Habrá crupieres, uno por cada paño, encargados de lanzar la bola, siguiendo un orden de rotación establecido por la dirección, sin que ninguno de ellos pueda especializarse en esta misión.

Artículo 22. Jugadores.

En cada partida pueden participar un número indeterminado de ellos.

Artículo 23. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

Sólo se pueden usar dos combinaciones:

a) Apostar sobre un número entero, del 1 al 9, en cuyo caso el ganador recibe siete veces el valor de su apuesta.

b) Apostar sobre una suerte sencilla (rojo o negro, par o impar, pasa o falta).

En todos estos casos, el ganador recupera su apuesta y recibe un valor igual a ella. Sin embargo, cuando sale el número 5, se pierden todas las apuestas realizadas sobre estas suertes sencillas.

2. Máximo y mínimo de apuestas.

a) El mínimo de apuestas viene fijado en la autorización concedida por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas. Sin embargo, el director responsable del establecimiento puede abrir los paños con una apuesta mínima igual a dos veces la autorizada, siempre que aquel mínimo sea mantenido, al menos, en un paño, durante todo el tiempo en que permanezca abierto dicho establecimiento.

b) El máximo de apuestas vendrá fijado en la autorización. Para las apuestas sobre un número entero, no podrá ser inferior a cuarenta veces ni superior a cien veces el mínimo autorizado y para las suertes sencillas no podrá ser inferior a doscientas veces ni superior a quinientas veces dicho número.

Este máximo se aplica por mesa a cada jugador considerado aisladamente. Por ello, el establecimiento no puede fijar un máximo para el conjunto de apuestas que pertenezcan a jugadores diferentes colocados sobre un número entero o sobre una suerte sencilla.

3. Funcionamiento del juego.

Las apuestas se realizan por los jugadores a partir del momento en que el jefe de la partida anuncia «hagan sus apuestas». Éstas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas del tablero escogido por el jugador.

A continuación la bola es lanzada por el crupier a lo largo del borde exterior del plato circular, en el que dará numerosas vueltas antes de abordar la zona de los orificios. Es en este momento cuando el crupier pregunta «¿están hechas las apuestas?». Seguidamente anuncia «no va más». Desde entonces toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el crupier devuelve las fichas al apostante tardío con su rastrillo o raqueta.

Una vez que la bola queda inmovilizada en un orificio, el lanzador de la bola anuncia el resultado, diciendo en voz alta el número ganador y las suertes sencillas.

El crupier recoge entonces con su rastrillo todas las apuestas perdedoras dejando sobre la mesa las apuestas ganadoras a las que añade la ganancia. El jugador que gana recupera en todos los casos su apuesta y puede retirarla del juego.

Sección 5ª Juego del treinta y cuarenta

Artículo 24. Definición.

El treinta y cuarenta es un juego de azar practicado con cartas de los denominados de contrapartida en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

Artículo 25. Elementos del juego.

Comprende los siguientes:

a) Cartas o naipes. Al treinta y cuarenta se juega con seis barajas de las denominadas francesas, de 52 cartas cada una, todas de un mismo color sin índices. Las figuras valen diez puntos, el as un punto y las otras cartas su valor nominal.

b) Mesa de juego. Tendrá forma de escudo dividida en cuatro casillas, dos de ellas de mayor tamaño que corresponderán al «rojo» y «negro», estando ambas separadas por una banda central que contendrá el «color» y situándose más abajo una casilla en forma triangular para el «inverso».

En la parte opuesta se situará el jefe de mesa, colocándose a ambos lados de éste los dos crupieres.

Delante y a la izquierda del crupier tallador existirá una ranura en la que se depositarán las cartas usadas y enfrente de los dos crupieres la caja que contiene la banca de la mesa.

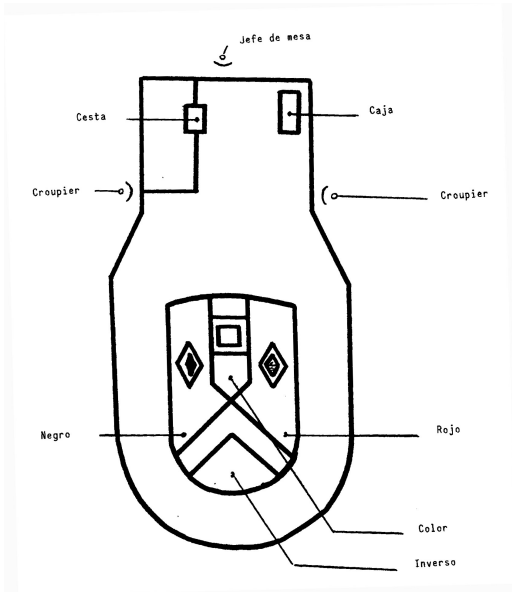
Artículo 26. Personal.

Cada mesa tendrá permanentemente destinados a su servicio un jefe de mesa y dos crupieres.

El jefe de mesa será el responsable del correcto desarrollo del juego.

Crupier. Existirán dos, situados uno frente a otro, uno de ellos, el crupier tallador, tendrá como

misión el reparto de las cartas y el otro el pago de las apuestas ganadoras y la retirada de las posturas perdedoras.



TREINTA Y CUARENTA

Artículo 27. Jugadores.

En cada partida pueden apostar un número indeterminado de ellos.

Artículo 28. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

Se han de formar dos filas desplazadas de cartas, la de arriba denominada «negra» y la de abajo «roja». Se distribuirán cartas hasta que se obtenga por cada fila una puntuación comprendida entre treinta y cuarenta.

Los jugadores no pueden hacer uso más que de las combinaciones siguientes, por las que ellos reciben el equivalente de su apuesta:

a) Rojo o negro: ganará la fila cuyas cartas tengan un valor más próximo a 31.

b) Color o inverso: hay color si la fila ganadora es del mismo color que la primera carta de la fila negra.

En caso contrario hay inverso.

Cuando dos filas de cartas forman el mismo punto, el juego es nulo salvo que dicho punto sea 31. En este caso rigen las mismas disposiciones que regulan el sistema del cero en la ruleta. Las apuestas iguales o superiores mediante el depósito del uno por ciento del importe de la apuesta efectuado en el momento de la postura; a este efecto se situará una señal o placa sobre la postura al realizar ésta.

2. Máximo y mínimo de las apuestas.

a) El mínimo de las apuestas vendrá determinado en la autorización concedida por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

b) El máximo será igual a mil veces el mínimo establecido.

3. Desarrollo del juego.

Una vez realizada la operación de mezclar las cartas por el crupier, se procederá por parte del jugador más próximo a la derecha de éste al corte de las mismas. Acto seguido el crupier coloca una carta roja delante de las cinco últimas cartas del mazo. La aparición de esta carta roja determina la anulación del juego en curso, procediéndose a poner en la mesa y boca abajo las cinco últimas cartas, así como al recuento de las mismas.

Después de ser introducidas las cartas en el «sabot» se realiza, en forma descubierta, la colocación

de éstas sobre la mesa, que comenzará necesariamente por la fila negra. Cuando el total alcance o sobrepase los 31 puntos, se iniciará la colocación de cartas en la fila roja. A continuación el crupier anuncia en voz alta la puntuación de cada fila y las suertes ganadoras (por ejemplo: dos negro y color ganan o negro e inverso ganan, y lo mismo empezando por el rojo, es decir, dos rojo y color ganan o negro e inverso, el crupier anunciará también color gana o color pierde). Acto seguido, se procederá al pago de las apuestas ganadoras, operación que se realizará obligatoriamente suerte por suerte, comenzando siempre por color o inverso y después negro y rojo y por las apuestas más alejadas del crupier. Sólo después de haber sido retiradas las posturas perdedoras podrá procederse al pago de las apuestas ganadoras.

Las cartas habrán de permanecer sobre la mesa durante todo el tiempo que dure la retirada y pago de las apuestas, de forma que los jugadores puedan verificar las puntuaciones de los distintos juegos.

Sección 6ª Juego del punto y banca

Artículo 29. Definición.

El punto y banca es un juego de cartas que enfrenta a varios jugadores entre sí, pudiendo el resto de aquéllos apostar tanto a favor de la banca como contra ella. Corresponde en todo caso al establecimiento el ejercicio de la banca.

Artículo 30. Elementos del juego.

Comprende los siguientes:

a) Cartas. Se utilizarán seis barajas, de 52 cartas con índices, la mitad de un color y la otra mitad de otro. Los naipes podrán ser usados varias veces siempre y cuando se encuentren en perfecto estado.

b) Distribuidor o «sabot». Se estará a lo dispuesto en la letra b) del artículo 15 del presente Catálogo.

c) Mesa de juego. Será de forma ovalada, con dos cortes o hendiduras situadas una enfrente a otra en los lados mayores de la mesa, destinados a acoger al jefe de mesa y a los dos crupieres respectivamente. La mesa tendrá una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del jefe de mesa, que llevará el número uno. La numeración será correlativa, si bien podrá eliminarse el número 13. Cada departamento puede dar acogida a un jugador sentado. Existe asimismo igual número de casillas destinadas a recibir las apuestas hechas a favor de la banca. Su numeración se corresponderá con la de los departamentos de los jugadores.

La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas: Una destinada a recibir las cartas usadas llamada cesta, otra u otras dos para las propinas que se den a los empleados y otra para introducir los billetes que se cambien por fichas o placas.

Artículo 31. Personal.

Cada mesa de juego tendrá afectos un jefe de mesa y dos o tres crupieres que realizarán las siguientes funciones:

a) Jefe de mesa. Le corresponde la dirección del juego en todas sus fases sin perjuicio de otras funciones que se le atribuyan. También llevará una lista en que se determine el orden de prioridad para cubrir plazas que queden vacantes.

b) Crupieres. Son los responsables de las apuestas de sus respectivos lados de la mesa, así como de la recogida de apuestas perdedoras y del pago de las apuestas ganadoras. Les corresponde también, la mezcla de las cartas, su introducción en el «sabot» y en la cesta una vez usadas. Asimismo, recogerán la deducción que en beneficio del establecimiento haya que hacer, recibirán las propinas y las introducirán en la ranura destinada al efecto.

Anunciarán el comienzo de cada jugada y de la mano ganadora e informarán a los jugadores sobre las reglas a seguir en cada caso. Asimismo pasarán el «sabot», recogerán los naipes al final de cada jugada y comprobarán el estado de los mismos.

Artículo 32. Jugadores.

Podrán participar en el juego los jugadores sentados frente a los departamentos numerados y a opción de la Dirección del casino aquellos jugadores que permanezcan de pie.

La distribución de las cartas por los jugadores es optativa. Se establece un turno rotatorio a partir del situado frente a su departamento número 1. Si algún jugador no quiere realizar la distribución, el «sabot» pasará al que esté situado a su derecha.

El jugador que distribuye las cartas juega la «mano» de la banca, la «mano» del jugador corresponderá a aquel que haya realizado la apuesta más elevada, de no haber apuestas a favor de la «mano»

del jugador, tendrá las cartas el crupier. Se perderá el derecho a distribuir las cartas cuando la banca pierda la jugada pasando el «sabot» al jugador correspondiente de acuerdo con el turno establecido.

Artículo 33. Banca.

El establecimiento se constituye en banca correspondiéndole el cobro y pago de las apuestas. En el supuesto de resultar ganadora la «mano» de la banca se efectuará una deducción del cinco por ciento de las apuestas ganadoras en beneficio del establecimiento.

El mínimo de las posturas podrá ser distinto para cada mesa, no pudiendo en ningún caso ser inferior al mínimo autorizado por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

El máximo de las apuestas será fijado para cada mesa en 50 ó 100 veces el mínimo, pudiendo determinar la Dirección del casino que las apuestas sean múltiplos del mínimo de la mesa.

Artículo 34. Reglas del juego.

1. Cada jugador recibe inicialmente dos cartas. El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que lleva inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico, y el as, que vale un punto. En la suma de los puntos se desprecian las decenas y sólo tiene valor, a efectos del juego, la cifra de unidades. Ganará aquel cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada será considerada nula y las apuestas podrán ser retiradas.

Recibidas las dos primeras cartas por la «mano» del jugador y la «mano» de la banca, si la puntuación de alguna de éstas es 8 ó 9, el juego se da por finalizado, no pudiendo la otra «mano» solicitar una tercera carta.

2. Reglas de la tercera carta:

a) Para la «mano» del jugador:

– Cuando su puntuación es de 0, 1, 2, 3, 4 ó 5 ha de pedir carta.

– Cuando su puntuación es de 6 o 7, ha de plantarse.

b) Para la «mano» de la banca el juego se ajustará a lo dispuesto en el siguiente cuadro:

		Tercera carga de la mano del jugador										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuación dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	T	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	T	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	T	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

Los casos no previstos serán resueltos por el inspector de mesa.

Artículo 35. Desarrollo del juego.

Realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo se colocará en su interior una carta bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden siete cartas. La aparición de la carta de detención determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en ese momento.

A continuación el crupier extrae una primera carta y la descubre. El valor de aquélla determinará el número de cartas que serán inutilizadas e introducidas en la cesta. Para este caso concreto, el valor de las figuras y los dieces será de diez puntos.

La orden del crupier, «no va más» y a continuación «cartas», está dirigida al jugador que tiene el «sabot» para que éste reparta dos cartas, boca abajo, a cada «mano». La primera y tercera cartas que corresponden a la «mano» del jugador son trasladadas al crupier, quedándose la segunda y cuarta cartas que corresponden a la banca bajo la esquina frontal derecha del «sabot».

Acto seguido, son trasladadas las cartas de la «mano» del jugador y se entregan a aquel que realizó la mayor apuesta a favor de dicha «mano», quien las mostrará devolviéndolas a continuación al crupier que anunciará la puntuación total y las colocará a su derecha. Asimismo, el jugador que distribuye las cartas las descubre y las traslada al crupier. Éste anuncia el punto total para las dos cartas y las coloca a su izquierda.

Cuando de acuerdo con las reglas establecidas, el jugador haya de plantarse, el crupier anunciará: «El jugador se planta... (punto total)»; en caso contrario, dirá en voz alta: «Carta para el jugador».

Iguales reglas son aplicadas a la «mano» de la banca.

Finalizada la jugada, el crupier anunciará la «mano» con la más alta puntuación, que será la ganadora, procediéndose a continuación al pago de las apuestas ganadoras y a la deducción, en su caso, del beneficio del establecimiento.

Artículo 36. Mini punto y banca.

Se jugará en una mesa semicircular con una capacidad máxima de siete jugadores. Las reglas del juego son idénticas que para el punto y banca normal y el personal necesario será un crupier y un jefe de mesa. La mesa será idéntica en tamaño y forma a la de un «Black-jack». Enfrente de cada casilla habrá un lugar marcado por un círculo donde se irá depositando el cinco por ciento.

El número máximo de jugadores sentados será de siete y opcionalmente el Director de juego podrá permitir jugadores de pie.

Sección 7ª Juego del Ferrocarril, bacarrá o «chemin de fer»

Artículo 37. Definición.

El Ferrocarril, bacarrá o «chemin de fer» es un juego de cartas de los denominados de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí, teniendo uno de ellos la banca y pudiendo apostar contra ésta todos los jugadores que se hallan sentados y los que se encuentren detrás de éstos de pie.

Artículo 38. Elementos del juego.

Comprende los siguientes:

a) Cartas. Se utilizarán seis barajas, de 52 cartas, de las denominadas francesas, sin índices, la mitad de ellas de un color y la otra mitad de color distinto.

Los naipes pueden ser usados varias veces y no habrán de ser sustituidos por otros, siempre y cuando se encuentren en perfecto estado. En lo que se refiere a las características que han de reunir las cartas, la forma de ser barajadas y manejadas durante el juego, se estará a lo dispuesto en el Reglamento de Casinos de Juego del Principado de Asturias.

b) Distribuidor o «sabot». Se estará a lo dispuesto en la letra b) del artículo 15 del presente Catálogo.

c) Mesa de juego. Será de forma ovalada con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores que indica la posición del crupier. La mesa ha de tener una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del crupier. Cada departamento puede dar acogida a un solo jugador. La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas o ranuras: una en el centro donde se introducirán las cartas usadas también llamada cesta, otra a la derecha del crupier para las deducciones en beneficio de la casa llamada pozo o «cagnotte» y una última, o dos en su caso, para propinas. La cantidad que constituye la banca estará situada frente al crupier a su izquierda, situándose a la derecha del mismo las ganancias del banquero que no constituyan la banca (que no hayan sido puestas en juego por éste).

Artículo 39. Personal.

Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un inspector, un crupier y un cambista (empleado de cambios) que realizarán las siguientes funciones:

a) Inspector. Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la Dirección y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa del juego. Llevará una relación de jugadores que aspiren a ocupar plazas que puedan quedarse vacantes.

b) Crupier. Sin perjuicio de las funciones que a lo largo de la presente sección se le atribuyen, tendrá encomendadas las siguientes:

Recuento, mezcla e introducción de las cartas en el «sabot», traslado de las cartas a los jugadores por medio de su pala, anuncio en voz alta de las distintas frases del juego y actuaciones de los jugadores, cálculo e ingreso de la cantidad que corresponda al pozo en la ranura correspondiente e introducción de las cartas usadas y de las propinas en las ranuras destinadas al efecto.

Asimismo, le corresponde la custodia y control de la suma que constituye la banca y el pago de las ganancias a los jugadores. También orientará a los jugadores que lo soliciten sobre las reglas aplicables en cada caso.

c) Cambista. Situado de pie frente o detrás del crupier tiene por misión efectuar el cambio de dinero por fichas a los jugadores que lo soliciten así como al crupier.

Además existirán servidores auxiliares en número no superior a uno por cuatro mesas o fracción. No podrán intervenir en todo cuanto se relacione con el desarrollo del juego, las cartas o las fichas.

Artículo 40. Jugadores.

Frente a cada uno de los departamentos de la mesa podrá sentarse un jugador. La superficie de los departamentos podrá ser utilizada para depositar las fichas y manejar, en su caso, las cartas. También podrán participar en el juego cuantos jugadores lo deseen, situándose de pie alrededor de la mesa y detrás de los que se hallen sentados.

A todos los efectos se establece el siguiente orden de prioridad entre los jugadores: los jugadores sentados sobre los que están de pie, entre los primeros se seguirá la numeración correlativa de los departamentos a partir del que se halle situado a la derecha del banquero. Entre los que están de pie se seguirá el mismo orden de prioridades que entre los sentados. El jugador sentado que cambia de sitio durante una talla está obligado a dejar pasar la «mano» –«saludar»–, además, no puede ejercer su derecho de prioridad para adquirir la «mano» pasada, es decir, coger la banca, o para hacer banco hasta que no haya «saludado». Lo mismo ocurrirá cuando un jugador ocupe una plaza vacante durante la distribución de un «sabot».

Si el cambio de asiento o la llegada de un nuevo jugador se hace al finalizar la talla, el orden de prioridades permanecerá intacto.

En ningún caso puede un jugador ocupar plaza de asiento en varias mesas de juego simultáneamente.

La ocupación de plazas vacantes se hará de la forma siguiente: Tendrán prioridad durante la talla los inscritos en la lista de espera en poder del inspector y una vez concluida ésta los jugadores sentados que hayan solicitado cambio de plaza.

El jugador que durante dos veces consecutivas rehúse tomar la mano deberá abandonar su plaza en la mesa de juego.

Está prohibido a los jugadores de pie desplazarse de sitio para seguir la «mano». El que lo haga será cobrado el primero o pagado el último, en su caso.

El jugador que esté ausente de la mesa cuando le corresponda coger la «mano» perderá su plaza en beneficio del primer inscrito en la lista de espera.

En ningún caso podrá ocuparse una plaza de asiento momentáneamente vacía.

Artículo 41. Banca.

La banca se adjudicará inicialmente al jugador situado a la derecha del crupier (sentado frente al departamento núm. 1) y será rotatoria siguiendo el orden de numeración de los departamentos.

Cualquier jugador sentado o de pie podrá en cualquier pase de la banca asociarse al banquero si éste lo acepta, poniendo a su disposición una cantidad determinada. El asociado no podrá intervenir en ningún momento en el juego y ganará o perderá en las mismas condiciones que el banquero.

La banca podrá ser retirada por el jugador mientras gana, debiendo, en caso de pérdida, ser cedida al jugador situado a su derecha. Lo mismo ocurrirá cuando la banca sea abandonada voluntariamente.

Si alguno de los jugadores no quiere coger la banca, ésta seguirá rotando por el orden establecido. En todo caso, el jugador que coge la banca habrá de hacerlo, por lo menos, con la misma cantidad que el que la abandonó voluntariamente.

Si ningún jugador sentado desea adquirir la banca, se ofrece a los que están de pie, y si nadie la adquiere, el jugador que cedió la banca o pasó la «mano» puede volver a cogerla por la misma cantidad. La «mano» pasada adquirida por un solo jugador tiene preferencia sobre la adquirida en asociación. El banquero que pasó la «mano» puede asociarse con el jugador que la ha adquirido posteriormente.

Cuando la banca no ha sido adquirida en el turno rotatorio, se subastará y adjudicará al mayor postor de entre los jugadores sentados y de pie, a excepción del banquero. Los jugadores sentados sólo tendrán prioridad sobre los que se hallan de pie en caso de pujas iguales.

Cuando algún jugador que está de pie adquiere la banca (toma la «mano») y la vuelve a pasar,

aquélla se ofrece primero al jugador sentado a la derecha del último jugador sentado que tuviese la banca.

Cuando el jugador que adquiere la banca está sentado al pasarla, ésta se ofrecerá primero al jugador sentado a su derecha.

Una vez adjudicada la banca, el total que la forma puede ser aumentado por el jugador en relación a la cantidad ofrecida, pero nunca disminuido.

Si la banca adjudicada es superior a la banca anterior, el jugador que había hecho banca antes de pasarle la «mano» tiene derecho a coger las cartas, aunque su apuesta sea inferior a la de otros jugadores, pero sólo por una jugada.

El banquero que pasa la «mano» así como su asociado no podrán participar en la subasta de la «mano» que acaban de pasar, pero sí podrán hacerlo cuando el nuevo banquero pase la «mano» y así sucesivamente.

Si ningún jugador adquirió la banca, ésta vuelve al jugador situado a la derecha del banquero que pasó la «mano», quien deberá aceptarla por el mínimo establecido en la mesa. Caso de no hacerlo, cederá su plaza.

Cuando el jugador que adquirió una «mano» pasada pierde, el «sabot» vuelve al jugador sentado a la derecha del banquero que pasó la «mano».

El jugador que adquiere la banca está obligado a dar cartas por lo menos una vez. Si se niega, la banca se subastará pero no podrán pujar por ella ni este jugador ni el anterior banquero si hubiera pasado la «mano». Si en esta primera jugada hay igualdad de puntos la banca puede ser cedida de acuerdo con las reglas generales.

El mínimo de punto o mínimo de las posturas, es decir, la cantidad mínima para poder jugar como punto contra la banca, no será necesariamente idéntico para las distintas mesas, ni podrá ser inferior en ningún caso al mínimo autorizado por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas, que deberá aparecer ostensiblemente indicado en la mesa.

El máximo del punto o cantidad máxima que puede exponer un jugador es aquella cantidad equivalente a la existente en la banca en cada jugada. Cuando un jugador llega a dicha cantidad máxima se dice que «hace banco».

El máximo de la banca deberá ser equivalente a cien veces el mínimo autorizado para el punto y el mínimo de aquélla no podrá ser inferior al de éste.

Previa solicitud del Director responsable del establecimiento, podrá autorizarse el que la banca juegue sin máximo limitado.

La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada en un 5% sobre las cantidades ganadas por el banquero en cada jugada.

«Garage» es la cantidad o conjunto de cantidades que el banquero excluye del juego, cuando se dan los casos o circunstancias siguientes:

a) «Garage» voluntario. Las ganancias obtenidas por el banquero normalmente pasan a formar parte de la banca pero aquél podrá decidir voluntariamente excluirlas del juego, siempre que la suma de las mismas supere una cantidad equivalente a cincuenta veces el mínimo del punto, pasando entonces a constituir o formar parte del «garage».

b) «Garage» obligatorio. Es la cantidad que el banquero ha de excluir del juego en la medida en que el importe de la banca excede de la suma de valores de los puntos.

c) «Garage» impropio. Es aquella parte de la banca que el banquero no puede poner en juego porque excede de la cantidad máxima permitida para aquélla, es decir, de cien veces el mínimo del punto.

d) Exclusión del «garage». En el caso de que la banca juegue sin máximo limitado, el banquero podrá renunciar al «garage» anunciando «todo va».

Artículo 42. Reglas del juego.

El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta que son los que llevan inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico y el as, que vale un punto. Se suma la puntuación de las cartas y se desprecian las decenas, teniendo valor exclusivamente la cifra de las unidades. Ganará aquel juego cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada es considerada nula.

El banquero reparte inicialmente y de forma alternativa dos cartas tapadas al jugador que se enfrenta con él, y se da a sí mismo dos cartas tapadas. Si recibidas las dos primeras cartas, la puntuación

es de ocho o nueve, éstas serán descubiertas y se abate el juego, debiendo el contrario mostrar asimismo su juego.

En los demás casos el jugador que se enfrenta a la banca podrá solicitar una tercera carta o considerarse servido lo que anunciará utilizando los términos «carta» y «no» respectivamente. La actuación del jugador se atendrá a las reglas siguientes:

Cuando tiene 0, 1, 2, 3 ó 4 ha de pedir carta, cuando tiene 5 puede optar y cuando tiene 6 ó 7 ha de plantarse.

En el supuesto de que el jugador haga banco, no se le aplicarán estas reglas y tendrá libertad para pedir carta o quedarse servido, siempre que lo autorice el Director de juegos antes de comenzar la partida. A continuación, el banquero podrá optar entre pedir carta o no hacerlo, excepto cuando tiene cero («bacarrá»), en que es obligatorio solicitar una tercera carta. A diferencia de las anteriores, la tercera carta se da siempre descubierta. El juego finaliza con el anuncio de la puntuación de cada jugador, el descubrimiento de las cartas y el pago o retirada de las apuestas, en su caso.

Todo jugador puede solicitar al crupier aclaraciones sobre las reglas del juego, quien está obligado a dárselas. Si el jugador tiene puntuación de 5 y solicita consejo al crupier, éste le hará plantarse.

El banquero podrá, si lo desea, solicitar del crupier el cuadro de jugadas de la banca, en cuyo caso deberá ajustarse a lo en él establecido.

Cuadro de jugadas de la banca

		Tercera carga de la mano del jugador										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuación dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	O	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	O	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: Significa pedir tercera carta.
P: Significa plantarse.
O: Significa que se puede optar.

Artículo 43. Desarrollo del juego.

Es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo que haya en la mesa un mínimo de cuatro jugadores, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

Al principio de cada partida, el crupier, después de mezclar las cartas las ofrece a los jugadores diciendo: «señores, las cartas pasan». Cualquier jugador puede mezclar las cartas, que a su vez, habrán de mezclarse por última vez por el crupier cuando le sean devueltas. Hecho esto, ofrece las cartas al jugador situado a su izquierda y así sucesivamente hasta que alguno de ellos corte el mazo.

A continuación se colocará en el interior antes de las siete cartas finales del mazo una carta-bloqueo, o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, la aparición de aquella carta determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en el momento.

Adjudicada la banca, el banquero anunciará la cantidad puesta en juego que será entregada en fichas al crupier quien las colocará sobre la mesa a su izquierda. Acto seguido, éste anunciará la suma indicando a los jugadores que es la cifra máxima que pueden jugar utilizando para ello la expresión «hay..... euros en la banca».

Si hay varios jugadores que quieren hacer banco, se seguirá el orden de las prioridades establecido en el artículo 40 del presente Catálogo.

El banco hecho por un solo jugador, incluso si está de pie, tiene preferencia sobre el banco en asociación.

Si ninguno de los jugadores, sentados o de pie, está dispuesto a hacer banco, puede anunciarse banco parcial, con la expresión «banco con la mesa», para lo cual la cantidad de la postura habrá de ser la mitad de la banca. A continuación, el crupier invitará al resto de los jugadores a completar con sus apuestas la suma en banca, hasta que con la voz «no va más apuestas» dé por finalizado el tiempo de apostar.

El jugador que ha anunciado «banco con la mesa» tiene derecho a coger las cartas, incluso si está de pie, excepto cuando alguien dice la frase «con la mesa y último completo», siendo el hecho de completar la otra mitad el que da prioridad. El «banco con la mesa» es considerado un acto aislado y no da prioridad para la jugada siguiente, salvo que haya sido hecho solo.

Cuando nadie hace banco, ni banco con la mesa, las cartas se dan al jugador sentado cuya apuesta sea más alta. En caso de igualdad de apuestas, se estará a la orden general de prioridades entre los jugadores. Está prohibido que un jugador sentado una su apuesta a la de otros jugadores, estén de pie o sentados.

La petición de banco no tiene preferencia cuando las cartas han sido ya distribuidas, excepto cuando el jugador repite el banco, «banco seguido», en cuyo caso puede hacerlo incluso después de la distribución de las cartas, siempre que otro jugador no las tenga ya en la mano. Tiene derecho a pedir banco seguido el jugador que hizo banco y perdió.

Si en el caso de banco seguido el crupier da por error las cartas a otro jugador, éstas podrán ser reclamadas si aún no han sido vistas (la carta es considerada vista cuando ha sido levantada del tapiz).

Si la petición de banco seguido se produce después de la distribución y entrega de las cartas a otro jugador, este último tiene preferencia si ha tomado cartas y las ha visto.

Cuando habiéndose anunciado correctamente banco seguido un jugador toma las cartas antes de que el crupier las dé al jugador que anunció banco seguido, aquéllas le serán retiradas, aunque hayan sido vistas, y se entregarán al jugador al que corresponda.

Todo banco seguido abandonado puede ser recuperado en caso de igualdad de puntuación entre el banquero y otro jugador o jugadores.

Cuando nadie hace banco y sólo un jugador apuesta contra la banca, éste tendrá derecho al banco seguido.

Una vez realizadas las apuestas, y tras la voz del crupier «no van más apuestas», el banquero extraerá las cartas del «sabot» y las distribuirá de una en una alternativamente empezando por el jugador contrario. Las cartas serán trasladadas hasta él por el crupier mediante la pala. Queda formalmente prohibido al banquero distribuir las cartas antes de que el crupier haya anunciado «no van más apuestas»; sin embargo, podrá instar al crupier a que retire las posturas efectuadas después de mencionada dicha frase.

Examinadas las cartas y solicitada, en su caso, una tercera, se procederá a descubrir los respectivos juegos, pagando el crupier al ganador. Si el triunfo ha correspondido al banquero, se efectuará por el crupier la deducción correspondiente al pozo o «cagnotte», y se introducirá su importe en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del banquero pasarán a formar parte de la banca, salvo si éste decide excluirlas del juego de acuerdo con lo previsto en el artículo 41 del presente Catálogo, en cuyo caso el crupier las colocará sobre la mesa, a su derecha.

Cuando se hayan terminado las cartas de un «sabot», el crupier procederá a realizar las operaciones correspondientes de mezcla, corte e introducción del mazo en el «sabot». El banquero que gana la última jugada de una talla tiene derecho a seguir siéndolo en la próxima, si ofrece una cantidad igual a la que constituía entonces la banca.

Ante la petición de algún jugador, las cartas serán controladas al final de la talla.

Artículo 44. Errores e infracciones.

1. Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas.

Las cartas sacadas no podrán en ningún caso ser reintegradas al «sabot», y el jugador que las sacó irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en un caso excepcional el inspector estima que no debe aplicar esta regla en todo su rigor, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que tome la «mano» pasada.

Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del «sabot» se considerará inservible y será retirada, sin que por ello puedan los jugadores disminuir o retirar sus apuestas.

Si en el transcurso de la distribución aparecieran dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada será anulada.

Cuando alguna carta caiga al suelo sólo podrá ser recogida por el crupier o cualquier otro empleado del establecimiento y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada.

2. Errores del crupier. Si el crupier descubre accidentalmente alguna carta durante la distribución, los jugadores habrán de ajustarse a las reglas del juego de banquero y punto. En el caso de que las dos cartas del punto sean descubiertas, el banquero habrá de atenerse a lo dispuesto en el cuadro de jugadas de la banca, debiendo pedir carta en los casos opcionales. Cualquier otra falta cometida por el crupier durante el reparto de las cartas anulará la jugada, siempre que no pueda ser aquélla rectificada sin perjuicio para el banquero y el jugador.

En caso de que el crupier anuncie por error «carta» cuando el punto ha dicho «no», la jugada se restablece conforme al cuadro. Si el banquero tiene 0, 1, 2, 3, 4 ó 5 y ya ha sacado una carta ésta le es adjudicada, si ha sacado dos cartas la primera de ellas se le adjudica y la segunda se desecha y si tiene 6 ó 7 cualquier carta extraída es desechada.

3. Errores del banquero. La extracción por parte del banquero de una quinta carta después de haber dado dos al punto y haberse dado él mismo dos, le obligará a aceptarla para sí en el supuesto de que el punto no solicite una tercera carta.

Si el banquero, en la distribución inicial, se da más de dos cartas, se considera que tiene una puntuación de cero (bacarrá), aunque conserve su derecho a pedir otra carta.

Cuando al dar la tercera carta el banquero da por error dos cartas al jugador contrario, se le adjudicará aquella de las dos con la que forme una puntuación más alta. Lo contrario ocurrirá cuando el banquero se dé a sí mismo dos cartas en vez de una.

Si durante la distribución de las dos primeras cartas del punto el banquero deja caer alguna en la cesta, se considera que el punto abate con 9.

Cuando esto ocurre con la tercera carta del punto, se considerará que su puntuación es de 9. El banquero tendrá en este caso derecho a una tercera carta, salvo si tiene 7.

Si durante el reparto el banquero descubre la primera o la tercera carta, al ir ambas dirigidas al punto, aquél deberá descubrir su carta respectiva.

Cuando el banquero descubre por error las dos cartas dirigidas al contrario, además de descubrir sus dos cartas, habrá de ajustar obligatoriamente su juego al cuadro de jugadas de la banca.

El banquero ha de hablar siempre después del punto. Si abatiera antes de que éste se hubiera pronunciado, los jugadores podrán retirar sus apuestas. Cuando el banquero, teniendo 8 ó 9, da u ofrece cartas, pierde su derecho a abatir.

La introducción por el banquero de alguna carta en la cesta antes de que haya sido vista de forma inequívoca por el resto de los jugadores llevará aparejada la pérdida de la jugada para el banquero.

No podrá efectuarse ninguna reclamación contra el banquero cuando la jugada haya finalizado y las apuestas hayan sido cobradas o pagadas.

4. Errores de los jugadores. Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier jugador que emplee demasiado tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

Excepto el crupier, nadie podrá dar consejos a los jugadores. Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

Si por error el punto dice «carta» en vez de «no», o viceversa, el banquero tiene derecho a darle o negarle la carta, a menos que aquél tenga bacarrá. En todo caso, el banquero habrá de pronunciarse antes de sacar la carta.

En el caso de que el punto se olvide de abatir en su momento, pierde este derecho; si ha pedido carta, la decisión la tomará el banquero. El punto que teniendo 9 olvida abatir pierde la jugada si el banquero abate con 8.

Cualquier otro error en el anuncio del juego por parte del punto será rectificado, desechándose, si procede, las cartas puestas en juego como consecuencia de dicho error. Se exceptuará de esta regla al jugador que hace banco, en cuyo caso habrá de sufrir las consecuencias de su error, salvo si tiene cero, bacarrá, con sus dos primeras cartas, pudiendo entonces solicitar siempre una tercera carta.

Si el jugador arroja las cartas en la cesta antes de que hayan sido vistas, la jugada se le dará por perdida.

Las apuestas de los puntos deben estar situadas a descubierto encima de la mesa y deben ser vigiladas por ellos mismos. Ninguna reclamación podrá ser aceptada si esta regla ha sido incumplida.

Cuando haya posturas colocadas sobre la raya, juegan la mitad; cualquier otro anuncio por parte del jugador obliga al crupier a proceder al cambio inmediato, sin que el jugador pueda oponerse.

Los casos no previstos en la presente sección de juegos serán sometidos a la apreciación del Inspector de la mesa, quien resolverá.

Sección 8ª Juego del bacarrá a dos paños

Artículo 45. Definición.

El bacarrá a dos paños es un juego de cartas de los denominados de círculo que enfrenta a un jugador que es la banca con otros jugadores pudiendo apostar contra aquél tanto los jugadores que se hallan sentados alrededor de la mesa de juego como los que están situados de pie detrás de aquéllos.

Recibe también el nombre de banca o banca francesa y puede revestir dos modalidades: banca limitada y banca libre o abierta. En el primer caso, el banquero sólo responderá por la cantidad que situada sobre la mesa constituye la banca en cada momento. En la banca libre o banca abierta, su titular ha de responder frente a todas las posturas sin límite.

En la banca limitada existirá un límite o cifra máxima para constituir la banca, independientemente de que durante el transcurso del juego el banquero supere con sus ganancias tal cantidad máxima de adjudicación.

Artículo 46. Elementos del juego.

Comprende los siguientes:

a) Cartas. Se utilizarán barajas de 52 cartas de las denominadas francesas sin índices siendo obligatorio que sean siempre barajas a estrenar. Serán necesarias seis barajas, tres de un color y tres de otro, tanto en la banca libre como en la limitada.

b) Distribuidor o «sabot». Se estará a lo dispuesto en la letra b) del artículo 15 del presente Catálogo.

c) Mesa de juego. Será ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indicará la posición del crupier. Frente a él se colocará el banquero que tendrá a su derecha el primer paño formado por una serie de departamentos numerados a partir del más cercano al banquero que llevará el número 1, a su izquierda estará el segundo paño con el mismo número de departamentos y numeración correlativa iniciada con el número siguiente al último del primer paño en el departamento situado más próximo al banquero.

Además, cada paño tendrá una superficie delimitada destinada a recoger las posturas que se quieren realizar sobre el otro paño. Las apuestas, colocadas sobre la raya que separa aquella superficie del resto del paño, jugarán por partes iguales a los dos paños.

En la parte libre de la mesa habrá una primera ranura para las cartas usadas, llamada cesta; una segunda ranura, a la derecha del crupier para las deducciones en beneficio de la casa sobre las ganancias del banquero, que recibe el nombre de pozo o «cagnotte», y una tercera ranura, que pueden ser dos, para recoger las propinas.

Artículo 47. Personal.

El personal mínimo necesario será: Un inspector, un crupier, un cambista y un auxiliar. Será aplicable al inspector, crupier y cambista, respectivamente, lo dispuesto en las letras a), b) y c) del artículo 39 del presente Catálogo.

Artículo 48. Jugadores.

Cada uno de los jugadores, también llamados puntos, podrá ocupar uno de los departamentos numerados en la mesa. Asimismo, podrán sentarse más jugadores que se situarán detrás de aquéllos entre los distintos departamentos.

Igualmente podrán realizar apuestas en los distintos paños cuantos jugadores estén situados de pie, detrás de aquellos que estén sentados.

El orden de prioridad entre los jugadores a efectos de apuestas será el siguiente: Dentro de un mismo paño, los jugadores sentados en los departamentos numerados más cercanos al banquero a continuación, el resto de los jugadores, por el mismo orden que los sentados.

En el supuesto de que se anuncie banco en ambos paños, se procederá por sorteo para determinar la prioridad de los paños.

Las cartas sólo podrán ser manejadas por los jugadores que estén sentados en departamentos numerados, estableciéndose un turno rotatorio conforme al orden de numeración de cada paño. Las cartas

habrán de ser cedidas por el jugador, siguiendo el turno establecido en caso de triunfo de la banca. Queda exceptuado de esta regla el jugador que haga banco, que esté de pie o sentado para manejar las cartas.

Los jugadores que quieran ocupar una plaza sentada deberán hacerse inscribir en la lista de espera que lleva el inspector en cada mesa.

Artículo 49. Banca.

1. El inspector, a la hora de apertura, anunciará el nombre del banquero y la cantidad del montante de la banca. Si no hubiera banquero, el inspector subastará la banca y la adjudicará al mejor postor pudiendo pujar por ella todos los jugadores. En caso de igualdad de pujas la adjudicación se hará por sorteo.

La adjudicación podrá hacerse a una o a varias tallas y a juicio del Director de juego para uno o varios días. El importe de la banca deberá ser depositado, antes del comienzo de la partida, en la caja del casino en efectivo o mediante cheques librados por entidad bancaria.

El banquero podrá abandonar la banca una vez realizada la primera jugada anunciando la cantidad que retira. Si el banquero gana y se retira durante el mismo «sabot» no podrá volver a ser banquero. Se entenderá que la banca ha saltado cuando no queden fondos de la misma. En este caso, el banquero tiene derecho a continuar, efectuando un nuevo depósito igual o superior al inicial, o a abandonar la banca. Caso de que continúe con la banca, puede cambiar de «sabot».

En cualquiera de los casos, abandonada la banca por el banquero, el inspector volverá a ofrecerla a otro por la misma cantidad inicial. Si no fuese aceptada por ninguno se subastará o, en su caso, se sorteará nuevamente, iniciándose luego un nuevo «sabot». Si no se presenta ningún postor, se dará por finalizada la partida.

El mínimo y el máximo de las posturas vendrá establecido en la autorización. Los mínimos podrán variar para las distintas mesas de juego.

La cantidad que forme la banca será necesariamente limitada en la modalidad de banca limitada. En la autorización se fijará el máximo y mínimo de la banca.

2. En la banca libre no existirá tope máximo para la banca y el establecimiento no podrá fijar un máximo a las posturas de los jugadores. Cualquier jugador podrá ser banquero en la modalidad de banca libre si justifica la existencia de un depósito considerado suficiente en la propia caja del establecimiento o en la de una entidad de crédito previamente admitida por la Dirección del mismo de tal forma que pueda pagar todas las apuestas sin que la responsabilidad del establecimiento pueda verse en ningún momento comprometida.

El bacarrá con banca libre sólo podrá practicarse en una mesa por cada establecimiento y por un máximo de dos sesiones separadas entre sí por la hora de la cena. En cada sesión se jugarán dos tallas.

3. La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada en un dos por ciento sobre las cantidades ganadas en cada jugada por el banquero para la banca limitada, y en un uno con veinticinco por ciento para la banca libre.

Artículo 50. Reglas del juego.

Las reglas contenidas en el artículo 42 del presente Catálogo son aplicables con carácter general. Sin perjuicio de ello se establecen las adaptaciones que se detallan a continuación.

Se enfrentan dos jugadores, uno por cada paño, contra el banquero, siguiendo el turno establecido en el artículo 48 del presente Catálogo.

Si la puntuación de las dos primeras cartas es de 0, 1, 2, 3 y 4, los jugadores han de pedir una tercera carta; si dicha puntuación es de 5 tienen libertad para pedir carta o quedarse servidos, y, por fin, si es de 8 ó 9 han de descubrir sus cartas. Queda exceptuado de esta regla el jugador que al principio de la partida haga banco.

El banquero puede pedir carta o plantarse salvo si solicita del crupier el cuadro de jugadas de la banca en cuyo caso habrá de seguirlo siempre que se indique lo mismo para los dos paños. El cuadro de jugadas de la banca es el recogido en la sección séptima del capítulo II del presente Catálogo.

Un 8 con las dos primeras cartas gana siempre a un 8 ó 9 utilizando una tercera carta.

Se puede pedir banco por cualquier jugador, esté sentado o de pie, por una sola vez y al principio de cada partida. El banco comprenderá los dos paños, pero el juego se desarrollará exactamente igual que si hubiera dos jugadores, de tal forma que no se podrán ver las cartas del segundo paño por el jugador hasta haber jugado en el primer paño. En caso de que haya juego nulo, podrá repetirse la

jugada hasta dos veces más. Se entenderá que ha habido juego nulo cuando no ha habido pérdida o ganancia por parte de ninguno de los dos jugadores.

Está prohibido a los puntos el juego en asociación.

Artículo 51. Desarrollo del juego.

Es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo que haya un mínimo de dos jugadores por paño, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

Una vez realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo se colocará en su interior una carta-bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden 10 cartas. La aparición de aquella carta determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en ese momento.

Adjudicada la banca, de acuerdo con lo establecido en el artículo 49, el banquero entregará la cantidad puesta en juego, en fichas, al crupier para su custodia. A continuación, se realizarán las posturas en ambos paños, de acuerdo con el orden de prioridad que establece el artículo 48, hasta que el crupier anuncie con la voz «ya no va más» la terminación del tiempo de apostar. Las apuestas no podrán ser colocadas inmediatamente a la derecha o a la izquierda del banquero y del crupier.

Las apuestas colocadas sobre la raya que separa la zona del jugador de la zona de apuestas juegan la mitad, de la misma forma que las posturas colocadas sobre la raya que separa la zona de apuestas de un paño de la zona de otro paño juegan a los dos paños. En este caso, cuando la mitad de una apuesta a caballo representa un número impar de unidades de apuestas, se considera que la fracción más fuerte juega al primer paño.

El banquero, entonces, extraerá las cartas del «sabot» y las repartirá de una en una por el siguiente orden: primer paño, segundo paño y banca. Las cartas serán trasladadas hasta los jugadores por el crupier mediante una pala. Serán los contrarios de la banca y tendrán las cartas los jugadores a los que les corresponda, de acuerdo con el turno establecido en el artículo 48. El jugador que tiene la mano, después de haber visto su puntuación, abata o no, debe dejar las cartas sobre la mesa. Examinadas las cartas, los jugadores que son mano en cada paño habrán de pronunciarse por su orden respectivo y antes del banquero. Finalizada la jugada, el crupier separa las cartas y anuncia el punto. El banquero habrá de enseñar su punto en los dos paños.

A continuación se procederá por el crupier al pago de las posturas ganadoras y a la retirada de las perdedoras; en el caso de que el banquero gane en los dos paños, o su ganancia en uno sea superior a la pérdida en el otro, el crupier ingresará la cantidad que corresponda al pozo o «cagnote» en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del banquero pasarán a formar parte de la banca. Ante la petición de algún jugador, las cartas serán controladas al final de la talla.

Artículo 52. Errores e infracciones.

1. Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas.

Las cartas sacadas no podrán en ningún caso ser reintegradas al «sabot» y el jugador que las sacó irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en un caso excepcional el Director responsable del establecimiento estima que no debe aplicar esta regla, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que tome la mano.

Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del «sabot» se considerará inservible y será retirada, sin que por ello los jugadores puedan disminuir o retirar sus apuestas.

Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada será nula.

Cuando alguna carta caiga al suelo sólo podrá ser recogida por el crupier o cualquier otro empleado del establecimiento y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada.

Si las cartas son dadas o tomadas por error por un jugador distinto del que tiene la mano, si aquél ya se pronunció, la jugada será mantenida, pasándose las cartas en la jugada siguiente al jugador al que le correspondía.

2. Errores del banquero.

En todos los casos de distribución irregular la jugada será rectificada si ello puede hacerse de forma evidente, en caso contrario, aquélla será anulada.

Si el banquero da carta a un paño que ha dicho «no» o no da carta a un paño que solicitó, la jugada será restablecida de acuerdo con las normas de los errores de los jugadores.

Si las dos cartas de un paño son descubiertas durante la distribución, la jugada se llevará a cabo

de acuerdo con lo dispuesto en el último inciso del apartado 3 del presente artículo y ninguna apuesta podrá ser aumentada, disminuida o retirada.

Si durante la distribución algunas cartas caen en la cesta sin haber sido vistas, la jugada será anulada para el paño que perdió las cartas o para los dos paños, si correspondían al banquero. En el caso de que se trate de alguna de las terceras apuestas, si ha sido vista, será recuperada por el crupier y la jugada continuará.

3. Actuaciones del banquero en las jugadas restablecidas. Cuando un paño abate al banquero está obligado a seguir el cuadro de jugadas de la banca respecto al otro paño, pidiendo tercera carta en los dos supuestos opcionales.

Cuando el cuadro de jugadas de la banca indica lo mismo para los dos paños, el banquero deberá seguirlo.

Cuando el cuadro indica pedir carta en un paño y plantarse en el otro, el banquero es libre de plantarse o pedir si el error ha sido de un jugador o del crupier, si el error ha sido del banquero éste habrá de pedir carta obligatoriamente si tiene cinco o menos, plantándose en caso contrario. Dar una carta a un paño que no la ha solicitado o dar a un paño la carta destinada a otro, no constituye una falta del banquero, que no pierde su derecho a solicitar una tercera carta.

4. Errores de los jugadores.

Si el primer paño dice «no» teniendo menos de cinco y el segundo paño ha recibido carta, ésta volverá al primer paño, el segundo paño recibirá entonces la carta siguiente, haya sido recogida o no por el banquero, y éste actuará de acuerdo con lo dispuesto en el apartado 3 del presente artículo.

Si el primer paño pide carta teniendo seis o más la carta recibida irá al segundo paño si pidió carta o al banquero, de acuerdo con las reglas contenidas en el apartado 3 del presente artículo.

Si el primer paño dice «carta» y después «no» o viceversa, el crupier deberá hacer especificar al jugador lo que desea y verificar su puntuación. Si ésta es de cinco, la primera palabra se considerará correcta, si tiene otro punto, la jugada será restablecida de acuerdo con las reglas de los párrafos anteriores.

El jugador que dice «no» teniendo ocho o nueve pierde su derecho a abatir; si pide carta, la jugada será restablecida de acuerdo con los párrafos anteriores.

Las mismas reglas se aplicarán entre el segundo paño y el banquero en caso de error de aquel paño.

5. Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier jugador que emplee mucho tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

Excepto el crupier nadie podrá dar consejo a los jugadores. Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

Si las cartas del banquero o de alguno de los paños son arrojadas a la cesta sin haber sido mostradas, se considerará que su puntuación era de cero (bacarrá). Si esta falta es cometida por el crupier, las cartas serán recogidas y la puntuación reconstituida de acuerdo con el testimonio del jugador cuyas cartas fueron arrojadas a la cesta y de los otros jugadores que las hayan visto.

El banquero que anuncia un punto que no es el suyo podrá solicitar una tercera carta siempre que los otros jugadores no hayan mostrado sus puntos. En caso contrario, se estará a lo dispuesto en el apartado 3 del presente artículo.

Ninguna reclamación podrá ser formulada una vez finalizada la jugada correspondiente y pagadas o cobradas las apuestas.

Los casos no previstos en el presente Catálogo de Juegos serán resueltos por el inspector de mesa.

Sección 9ª Juego de los dados o craps

Artículo 53. Definición.

El juego de dados es un juego de azar de los denominados de contrapartida en el que los participantes juegan contra el establecimiento existiendo varias combinaciones ganadoras.

Artículo 54. Elementos del juego.

El juego de dados se juega con dos dados del mismo color, material transparente, superficies pulimentadas y de 20 a 25 mm de lado. Deberán tener los bordes bien definidos (cortantes), los ángulos vivos y los puntos marcados al ras. No se admitirán, por tanto, dados con bordes biselados, ángulos redondeados o puntos cóncavos.

En una de las caras figurará el número de orden del fabricante y las siglas del establecimiento, sin que ello perjudique a su equilibrio.

En cada sesión se pondrán a disposición de cada mesa dedicada al juego de los dados seis dados en perfecto estado y distintos de los usados en la sesión anterior.

Se utilizarán dos dados en la partida quedando en reserva los otros cuatro en una cavidad prevista a este efecto en las mesas de juego para el caso de tener que sustituir a los primeros.

Artículo 55. Personal.

En cada mesa de dados prestará sus servicios un jefe de mesa, dos crupieres y un «stickman».

El jefe de mesa es el responsable de la claridad y regularidad del juego, colaborando con los crupieres en el manejo de fichas y depositando el dinero en caja.

Los crupieres se ocuparán de recoger las apuestas perdidas, colocar en su caso, las apuestas sobre la caja indicando el punto y pagar las apuestas ganadoras. Se ocuparán, asimismo, de los cambios de billetes y fichas que solicitan los jugadores.

El «stickman» estará encargado de comprobar el buen estado de los dados, de entregarlos a los jugadores y de hacer las advertencias precisas para el desarrollo del juego.

Artículo 56. Reglas del juego.

1. Combinaciones.

Los jugadores no podrán hacer uso más que de las siguientes clases de suertes:

a) Suertes sencillas que se pagarán a la par:

a.1) «Win». Que se juega a la primera tirada. Gana con 7 u 11, pierde con 2, 3 ó 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y el número que ha salido es el punto, que se indica por el crupier mediante una placa colocada sobre la caja correspondiente a este número. Las apuestas sobre el «Win» ganan si el punto se repite, pierden si sale el 7 y se repiten si sale otra cifra. Los dados cambian de mano cuando sale el 7, que hace perder.

a.2) «Don't Win». Que se juega a la primera tirada. Gana con 2 ó 3, pierde con 7 u 11 y da resultado nulo en 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y la que ha salido es el punto. Las apuestas sobre «Don't Win» ganan si sale el 7 y pierden si el punto se repite.

a.3) «Come». Que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Esta suerte gana si sale el 7 o el 11 en la tirada siguiente y pierde si sale el 2, 3 ó 12. Si sale otra cifra cualquiera, la apuesta es colocada sobre la casilla que lleva el número que salió, y a partir de la tirada siguiente, gana si sale el citado número y pierde con el 7, quedando pendiente el resultado si sale cualquier otro número.

a.4) «Don't Come». Que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Gana si sale el 2 ó 3, pierde con el 7 o el 11 y da resultado nulo con el 12.

Si sale cualquier otra cifra, la apuesta es colocada en la casilla correspondiente y a partir de la siguiente jugada, gana si sale el 7 y pierde si sale el punto sobre el que está colocada la apuesta.

Las apuestas colocadas sobre «Win» no pueden ser retiradas y deben jugar hasta que se hayan ganado o perdido.

a.5) «Field». Que se juega en cualquier momento de la partida, siendo decisiva cada «tirada». Gana si sale el 2, 3, 4, 9, 10, 11 ó 12 y pierden los restantes resultados. Se paga doble si sale el 2 o el 12, y a la par para las otras puntuaciones.

a.6) «Big» 6. Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 6 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es 7.

Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continúa, aunque puede ser retirada por el jugador.

a.7) «Big» 8. Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 8 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es de 7.

Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continúa, pero puede retirarla el apostante.

a.8) «Under» 7. Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si el total de los puntos formados por los dados es inferior a 7 y pierde si es igual o superior a 7.

a.9) «Over» 7. Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana cuando la puntuación formada por los dados es superior a 7 y pierde cuando es igual o inferior a 7.

b) Suertes múltiples, que se pueden jugar en cualquier momento de la partida:

b.1) «Hard Ways». Que se juega sobre los totales de 4, 6, 8 ó 10 formados por dobles, pudiendo ser retiradas las apuestas después de cada tirada no decisiva.

Gana si sale «el doble elegido» y pierde con el 7 o si el total del número no está formado por dobles. El doble de 2 y el doble de 5 se pagan siete veces la apuesta y el doble de 3 y el doble de 4, nueve veces la apuesta.

b.2) Juego de 7. Que se paga quince veces la apuesta.

Gana si sale 7 y pierde si sale cualquier otro resultado.

b.3) Juego de 11. Que se paga quince veces la apuesta.

Gana si sale el 11 y pierde si sale cualquier otro resultado.

b.4) «Any Craps». Que se paga siete veces la apuesta.

Gana si sale el 2, 3 ó 12 y pierde si sale cualquier otro resultado.

b.5) «Craps» 2. Que se paga treinta veces la apuesta.

Gana si sale el 2 y pierde con cualquier otro resultado.

b.6) «Craps» 3. Que se paga quince veces la apuesta.

Gana si sale el 3 y pierde con cualquier otro resultado.

b.7) «Craps» 12. Que se paga treinta veces la apuesta.

Gana si sale el 12 y pierde con cualquier otro resultado.

b.8) «Horm». Que se paga cuatro veces la apuesta. Esta suerte, que asocia el «Craps» con el juego del 11, gana si sale 2, 3, 12 u 11 y pierde con cualquier otro resultado.

c) Suertes asociadas, que sólo pueden jugarse cuando la suerte simple correspondiente, cuyo punto es conocido, ha sido ya apostada y siguen la suerte de ésta, aunque pueden ser retiradas después de un juego no decisivo.

c.1) La suerte asociada al «Win» cuya apuesta se hace en la proximidad y al exterior de la suerte sencilla correspondiente, gana con el punto, pierde con el 7 y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta es pagada 2 por 1 si el punto es 4 ó 10, 3 por 2 si el punto es 5 ó 9 y 6 por 5 si el punto es 6 u 8.

c.2) La suerte asociada al «Don't Win» cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte sencilla correspondiente, gana con el 7 y pierde con el punto y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta se paga 1 por 2 si el punto es 4 ó 10, 2 por 3 si el punto es 5 ó 9 y 5 por 6 si el punto es 6 u 8.

c.3) La suerte asociada del «Come» cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal da la suerte simple correspondiente o próxima a ella. Esta suerte gana, pierde o da resultado nulo en las mismas condiciones que el «Come» y se paga como la suerte asociada del «Win».

c.4) La suerte asociada al «Don't Come» cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal da la suerte simple correspondiente. Esta suerte gana, pierde o da resultado nulo en las mismas condiciones que el «Don't Come» y se paga como la suerte asociada al «Don't Win».

d) Las «Place Bets» pueden jugarse en cualquier momento de la partida sobre los números 4, 5, 6, 9 ó 10 y pueden ser retiradas las apuestas en las tiradas no decisivas.

d.1) La «Right Bet», en la que la apuesta se hace según la posición del jugador, a caballo sobre la línea, delante o detrás de cualquier número elegido. Esta suerte gana si el punto sale antes del 7, pierde con el 7 o da resultado nulo. La apuesta se paga 7 por 6 si el punto es 6 u 8, 7 por 5 si el punto es 5 ó 9 y 9 por 5 si el punto es 4 ó 10.

d.2) La «Wrong Bet», en la que la apuesta se hace en la casilla posterior a la del número elegido y que se indica por el crupier, con la ayuda de una contramarca con la indicación «Wrong Bet», gana si sale el 7 antes del punto, pierde si sale el punto o da resultado nulo. La apuesta es pagada 4 por 5 si el punto es 6 u 8, 5 por 8 si el punto es 5 ó 9 y 5 por 11 si el punto es 4 ó 10.

2. Apuestas.

Las apuestas mínima y máxima se determinarán en la autorización al casino por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

En las suertes sencillas, la apuesta máxima no podrá ser inferior a 100 veces ni superior a 1.000 veces del mínimo de la mesa.

En las suertes múltiples, la apuesta máxima será calculada de forma que la ganancia posible sea,

al menos, igual a la permitida por el máximo sobre las suertes sencillas, y a lo más, igual al triple de dicha ganancia.

En las apuestas asociadas, de «Win» y «Come», la apuesta máxima se determinará por el importe de las apuestas efectivamente hechas sobre las suertes sencillas correspondientes.

En las suertes asociadas del «Don't Win» y del «Don't Come» el máximo de la apuesta se fijará en función del punto jugado, esto es, para 4 y 10, el 200 por 100 del importe de la apuesta hecha sobre la suerte sencilla correspondiente, para el 5 y 9, el 150 por 100 de dicho importe, y para 6 u 8, el 120 por 100 del mismo importe.

En las «Right Bet», el máximo de la apuesta estará en función del punto jugado e igual al máximo de las apuestas en las suertes sencillas para 4, 5, 9 y 10 o el 120 por 100 de este máximo para 6 y 8.

En las «Wrong Bet», el máximo de la apuesta estará en función del punto jugado, e igual al 125 por 100 del máximo de las apuestas sobre las suertes sencillas para 6 y 8, al 160 por 100 de este máximo para el 5 y 9 y al 220 por 100 para el 4 y 10.

3. Funcionamiento.

El número de jugadores que podrá ocupar cada mesa de dados no estará limitado.

Los dados serán ofrecidos a los jugadores comenzando, al iniciarse la partida, por aquel que se encuentre a la izquierda de los crupieres y después siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Si un jugador rehúsa los dados pasarán al jugador siguiente, en el orden previsto. El «stickman» pasará los dados al jugador por medio de un bastón, evitando tocarlos, más que cuando tenga que examinarlos, o recogerlos cuando caigan al suelo.

El jugador que lance los dados deberá hacerlo inmediatamente después del anuncio de «ya no va más», y no deberá frotarlos ni guardarlos en la mano.

El tirador podrá pedir que se cambien los dados antes de lanzarlos pero no podrá hacerlo durante la serie de lanzamientos precisos para alcanzar el número designado como punto, salvo en el caso de que un dado salte fuera de la mesa, cayendo en el suelo, en cuyo caso se le ofrecerá elegir entre los cuatro dados restantes de la mesa para terminar la jugada. Si al término de la misma el dado perdido no se encontrara, se proveerá a la mesa de un nuevo juego de dados, retirando los anteriores.

Los dados se lanzarán a lo largo de la mesa, de tal manera que se detengan dentro de la misma, después de que ambos dados hayan tocado el borde opuesto al jugador que los ha lanzado.

Los dados deberán rodar y no deslizarse para que la jugada resulte válida. Si los dados se rompen, se superponen, se montan sobre una ficha o caen de la mesa o encima del borde de la misma o en el cesto de los dados de reserva, o si el lanzamiento no ha sido correcto, el «stickman» anunciará «tirada nula».

El Jefe de mesa podrá privar a un jugador de su derecho a tirar los dados, si incumple repetidamente las reglas del lanzamiento.

Después de un número determinado de tiradas, el Jefe de mesa podrá acordar el cambio de dados. El «stickman» anunciará entonces «cambio de dados» y pondrá delante del jugador, con el bastón, los seis dados al servicio de la mesa. El jugador cogerá dos para lanzarlos y los cuatro restantes serán devueltos, a la vista de los jugadores, a la caja prevista a estos efectos.

No podrán hacerse apuestas después del «ya no va más». El jugador que tira los dados deberá apostar sobre el «Win» o sobre el «Don't Win» antes de lanzarlos, pudiendo jugar además sobre todas las demás suertes posibles.

Sección 10ª Juego del Póquer sin descarte

Artículo 57. Definición.

El Póquer sin descartarse es un juego de azar practicado con naipes de los denominados de contrapartida en el que los participantes juegan contra el establecimiento existiendo varias combinaciones ganadoras.

Artículo 58. Elementos del juego.

Comprende los siguientes:

a) Cartas o naipes. Al Póquer se juega con una baraja de las denominadas francesas, de 52 cartas. El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor es: As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 y 1.

b) Mesa de juego. Será de las mismas medidas y características que la de Veintiuna o «Black-

jack», con las casillas de apuestas divididas en dos espacios, uno para la postura inicial, y delante otro para la segunda apuesta.

Artículo 59. Personal.

Será el siguiente:

a) Jefe de mesa. Le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que se le presenten durante el transcurso del mismo. Podrá existir un jefe de mesa cada dos mesas de juego.

b) Crupier. Es el que dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, retirar las apuestas perdedoras y el pago de las que resulten ganadoras.

Artículo 60. Jugadores.

1. Sentados: El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir, como máximo, con el número de plazas marcadas en el tapete hasta un máximo de siete. Asimismo podrán apostar sobre la «mano» de cualquier otro jugador, con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima.

2. Pueden también participar en el juego los jugadores que estén de pie, apostando sobre la mano de un jugador con plaza, con el consentimiento de éste y dentro de los límites de la apuesta máxima. El número de jugadores o apuestas por casilla no será superior a tres.

En todos los casos, el jugador sentado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá dar a conocer sus cartas a los demás apostantes para pedir consejo.

Artículo 61. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles. Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

a) Escalera Real de Color: Es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (As, Rey, Dama, Jota y 10 por este orden). Se paga 100 veces la apuesta.

b) Escalera de Color: Es la formada por cinco cartas correlativas del mismo palo. Caso de formarse esta combinación con As, éste deberá ir colocado necesariamente al principio o al final de la misma. Se paga 25 veces la apuesta.

c) Póquer: Es el formado por cuatro cartas de un mismo valor. Se paga 20 veces la apuesta.

d) Full: Es la formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor entre sí, pero distinto del anterior. Se paga 7 veces la apuesta.

e) Color: Es la formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo. Se paga 5 veces la apuesta.

f) Escalera: Es la formada por cinco cartas correlativas, sin que todas ellas sean del mismo palo. Se paga 4 veces la apuesta.

g) Trío: Es la formada por 3 cartas de un mismo valor.

Se paga tres veces la apuesta.

h) Doble pareja: Es la formada por dos pares de cartas del mismo valor entre sí, pero distinto entre cada par.

Se paga 2 veces la apuesta.

i) Pareja: Es la formada por dos cartas de igual valor, sin que exista otra combinación de las descritas. Se paga una vez la apuesta.

j) Mínima (o As Rey): Es la formada por un As y un Rey. En esta jugada se pagará a la par la apuesta, una vez determinado cuál de las jugadas es superior (jugador o banca), teniendo en cuenta el concepto de cartas mayores que se define a continuación.

2. «Cartas Mayores», es el factor determinante del desempate en una jugada en la que la composición de la misma viene establecida por el valor de las cartas ya definido. En este supuesto se paga una vez la apuesta.

En cualquier caso, el jugador sólo ganará la apuesta cuando su combinación sea superior a la del crupier, perdiendo en caso contrario y conservando su apuesta, pero sin ganar premio alguno en caso de empate. Cuando crupier y jugador tengan la misma jugada, ganará la apuesta quien tenga la combinación formada por cartas de mayor valor, atendiendo a las siguientes reglas:

– Cuando ambos tengan Póquer, ganará el superior, atendiendo a la escala de valor ya definida.

– Cuando ambos tengan Full, ganará aquel que tenga las tres cartas iguales de mayor valor.

– Cuando ambos tengan Escalera de cualquier tipo, ganará el que la complete con la carta de mayor valor.

– Cuando ambos tengan Color, ganará aquel que tenga carta de mayor valor (con aplicación del concepto «Cartas Mayores»).

– Cuando ambos tengan Trío, ganará aquel que lo tenga formado por cartas de mayor valor.

– Cuando ambos tengan Doble Pareja, ganará aquel que tenga la pareja formada por cartas de mayor valor. Si coincidiese, se estará a la segunda pareja y en último caso a la carta restante de mayor valor.

– Cuando ambos tengan Pareja, ganará aquel que la tenga de mayor valor y si coincidiese se atenderá a la carta de mayor valor, según el concepto de «Cartas Mayores».

3. Máximos y mínimos de las apuestas. Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos en cada mesa. Estos límites podrán quedar sujetos a la autorización de banda de fluctuación.

4. Bandas de fluctuación para la apuesta inicial. Autorizada por la Administración la banda de fluctuación en cuanto a mínimos los máximos vendrán determinados por 25 veces el valor de mínimo efectivo de la mesa.

5. Desarrollo de juego. La extracción de naipes del depósito, su desempaquetado y su mezcla, se atendrán a las normas del Reglamento de Casinos de Juego del Principado de Asturias. El resto de las operaciones será determinado por el Jefe de mesa según las instrucciones de la Dirección del juego sin que éstas puedan contravenir las disposiciones legales y reglamentarias. Dentro de estas operaciones deberá necesariamente establecerse el sistema de control de seguridad de los naipes.

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deberán efectuar sus apuestas iniciales dentro de los límites mínimo y máximo de cada mesa. Seguidamente el crupier cerrará las apuestas con el «no va más» y comenzará la distribución de naipes de uno en uno y boca abajo a cada «mano», comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, dándose igualmente carta para la banca hasta completar la distribución de las cinco cartas para cada «mano» y para la banca, con la salvedad de la última carta para la banca que será descubierta.

Los jugadores miran sus cartas y tienen la opción de continuar el juego («ir») diciendo «voy», o retirarse el mismo («pasar»), con la fórmula «paso». Los que opten por «ir» deberán doblar la apuesta inicial añadiendo una cantidad doble a ésta en la casilla destinada a la segunda apuesta, los que opten por pasar perderán la apuesta inicial que será retirada en ese momento por el crupier.

Después de que los jugadores se hayan decidido por «ir» o «pasar» el crupier descubre las cuatro cartas tapadas de la banca, a partir de cuyo momento los jugadores no podrán volver a tocar sus cartas ni descubrirlas caso del «paso».

La banca sólo juega si entre sus cartas existe como mínimo un As y un Rey o una combinación superior, de no ser así, abonará a cada jugador una cantidad idéntica a la apostada inicialmente (1 a 1).

Si la banca juega, esto es, si tiene como mínimo As y Rey o una combinación superior, el crupier comparará sus cartas con las de los jugadores y pagará las combinaciones superiores a la suya de acuerdo con lo establecido en los apartados 1 y 2 de este artículo para la segunda apuesta, abonando a la par la postura inicial.

Los jugadores cuya combinación sea inferior a la del crupier perderán sus apuestas que serán retiradas en su totalidad por éste. En caso de empate se estará a lo dispuesto en el apartado 2.

Cualquier error en la distribución de las cartas, bien en el número de las mismas o en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada.

Está prohibido a los jugadores intercambiar información sobre sus cartas por cualquier medio o descubrirlas antes de tiempo, cualquier violación de esta prohibición, supondrá la pérdida total de la apuesta.

Una vez retiradas las apuestas perdedoras y abonados los premios, se dará por finalizada la jugada y se iniciará una nueva.

6. Carrousel. Al margen de todo el juego de la mesa podrá participarse en un carrousel entre todas las mesas en el que los jugadores que lo deseen introducen fichas o monedas en una hendidura situada delante de su casilla.

Si consiguiese una Escalera Real, se le pagará el acumulado de todas las mesas y si consiguiese una Escalera de Color, cobrará el diez por ciento del acumulado.

Este sistema funciona de forma similar al «jackpot» de una máquina tipo «C» y la totalidad de las monedas introducidas se incorpora al acumulado.

Sección 11ª Juego del Póquer sintético

Artículo 62. Definición.

El Póquer sintético es un juego de cartas de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí. El objeto del juego es alcanzar la mayor combinación posible con siete cartas, las dos de cada jugador y tres de las cinco comunes que va descubriendo el crupier en las distintas fases del juego.

Artículo 63. Elementos del juego.

Comprende los siguientes:

a) Cartas. Se juega con 28 cartas en lugar de 52. De esas 52 cartas sólo se seleccionan para el juego el As, Rey, Dama, Jota, 10, 9 y 8 de cada palo. El As puede ser utilizado como la carta más pequeña delante de la menor con que se juegue, o como As detrás del Rey.

b) Mesa de juego. Será redonda con una serie de departamentos separados y numerados correlativamente a partir de la derecha del crupier que llevará el número 1. Cada departamento dará acogida a un jugador sentado. La mesa ha de tener dos ranuras, una a la derecha del crupier para las deducciones en beneficio de la casa, llamada pozo o «cagnotte» y otra a la izquierda para introducir propinas.

c) Beneficio. El beneficio del casino de juego será del tres por ciento sobre el dinero apostado en cada «mano» y se introducirá en el pozo o «cagnotte» deduciéndolo antes de hacer el pago al jugador ganador de cada «mano».

Artículo 64. Personal.

Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un crupier y un cambista. La sala donde se desarrolla el juego estará controlada por un encargado de la dirección.

Desempeñarán las siguientes funciones:

a) Encargado de la dirección. Es el responsable del desarrollo correcto del juego, actúa como delegado de la dirección y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa de juego, asimismo, llevará una relación de jugadores que aspiren a ocupar las plazas que puedan quedar vacantes.

b) Crupier. Sin perjuicio de las funciones que más adelante se le atribuyen, tendrá encomendadas las siguientes: recuento, mezcla y reparto de las cartas a los jugadores, anuncio en voz alta de las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores, cálculo e ingreso de la cantidad correspondiente al establecimiento introduciéndola en la ranura que para dicho fin existe en la mesa e introducción de las propinas en la ranura de la mesa destinada a tal efecto. Controla el juego y vigila que ningún jugador apueste fuera de turno, custodia y controla la suma que constituye el pot y el pago del mismo, además, resolverá a los jugadores las dudas sobre las reglas a aplicar en cada momento de la partida y en el caso de que tenga problemas se los debe comunicar al encargado de la dirección.

c) Cambista. Tiene por misión efectuar el cambio de dinero por fichas a los jugadores que lo soliciten así como al crupier, asimismo podrá efectuar cualquier tipo de servicio auxiliar.

Artículo 65. Jugadores.

Frente a cada uno de los departamentos de la mesa de juego sólo se podrá sentar un jugador. La superficie de los departamentos podrá ser utilizada para depositar las fichas y mantener, en su caso, las cartas.

Al comienzo de la partida se sortearán los puestos. Si la partida ya está iniciada y los jugadores sentados, será el encargado de la dirección quien asigne el puesto en la mesa si hay plaza libre.

A petición propia un jugador puede descansar dos «manos» sin perder el puesto en la mesa.

Está totalmente prohibido que un jugador abandone la mesa de juego dejando encargado a otro jugador que le realice e iguale las apuestas, pues cada jugador juega por sí mismo y no se permite:

– El juego por parejas, ni temporalmente,

– jugarse el pot conjuntamente,

– repartirse el pot voluntariamente, ni,

– la connivencia entre jugadores.

Artículo 66. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles. Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones que más abajo se describen, las cuales están ordenadas, según importancia, de mayor a menor:

a) Escalera de Color Real: Es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (As, Rey, Dama, Jota y 10).

b) Escalera de Color: Es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo (8, 9, 10, Jota y Dama).

c) Póquer: Es el formado por cuatro cartas de un mismo valor (cuatro Reyes).

d) Full: Es el formado por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor (3 ochos y 2 nueves).

e) Color: Es el formado por cinco cartas no correlativas de un mismo palo (8, 9 10, Dama y As de tréboles).

f) Escalera: Es la formada por cinco cartas correlativas de distintos palos.

g) Trío: Es el formado por tres cartas del mismo valor y las dos restantes sin formar pareja (3 ochos, Dama y Rey).

h) Doble Pareja: Es la formada por dos parejas de cartas de distinto valor (2 nueves, 2 Jotas y 1 As).

i) Pareja: Es la formada por dos cartas del mismo valor (2 Reyes, 8, 9 y As).

j) Carta Mayor: Cuando una «mano» no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, es ganada por el jugador que tenga la carta mayor.

2. Máximos y mínimos de las apuestas. Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos.

El Director de juegos podrá modificar los mínimos y máximos de las mesas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

3. Desarrollo del juego. Es condición indispensable para que el juego pueda dar comienzo que haya en la mesa de juego como mínimo cuatro jugadores, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

Al principio de cada partida el crupier debe señalar claramente quién es la «mano» con una pieza redonda colocándola delante del jugador. La «mano» irá rotando en el sentido contrario a las agujas del reloj cada vez que termina una «mano». El crupier deberá comprobar que están la totalidad de las cartas que componen la baraja y barajarlas al menos tres veces de la siguiente forma: mezclar (tipo «chemin de fer»), agrupar o barajar.

Al realizar el acto de barajar el crupier deberá hacerlo de forma que las cartas no sean vistas por los demás jugadores.

Cualquier jugador podrá barajar las cartas, que a su vez deben ser barajadas por última vez por el crupier de la forma anteriormente señalada cuando le sean devueltas. Una vez hecho esto ofrece las cartas al jugador situado a la izquierda del «mano» que corta. Si al cortar queda al descubierto alguna carta del mazo, se debe volver a barajar.

Al realizar el corte se deben cumplir las siguientes condiciones: Usar una sola mano. La dirección del corte debe ser recta y alejándose del cuerpo. La mano libre no puede tocar la baraja hasta que, después del corte, los montones de cartas se hayan juntado otra vez. La mano libre no debe tapar la vista a los jugadores de tal forma que no impida la visión del procedimiento de corte.

Dado que cada «mano» es un juego diferente y su resultado no influye en juegos anteriores y posteriores, los jugadores que deseen participar en una «mano» deben realizar la apuesta mínima, antes fijada por el casino de juego, antes de que el crupier reparta las cartas. Todas las apuestas se reúnen en un lugar común que se llama pot. Acto seguido, reparte las cartas en sentido contrario al de las agujas del reloj.

El crupier cuidará de forma escrupulosa al dar las cartas que éstas no sean vistas por los demás jugadores, para lo cual, las repartirá deslizándolas sobre la mesa sin levantarlas.

El crupier reparte dos cartas cubiertas a cada jugador y expone otras cinco sobre la mesa, la primera de ellas descubierta y el resto cubiertas. A partir de ese momento empieza el primer turno de apuestas por el jugador que tiene la «mano».

Una vez finalizadas éstas, descubre la segunda carta y vendrá el segundo turno de apuestas, el cual

será abierto por el jugador que hizo la apuesta más alta, y así sucesivamente hasta que descubre la quinta y última carta y comienza el último turno de apuestas.

Una vez finalizadas las apuestas, y empezando por el jugador que realizó la última apuesta más alta, se descubren las cartas y se paga al ganador o ganadores en el caso de que existan varias jugadas del mismo valor.

Una vez que los jugadores han realizado la apuesta inicial y llega el turno de las apuestas tienen las siguientes opciones:

a) Retirarse y salir del juego, para lo cual deben dar a conocer su intención cuando sea su turno, poniendo las cartas encima de la mesa alejándolas lo más posible de las cartas que se están usando en el juego. En este caso el crupier retira sus cartas las cuales no deben ser vistas por nadie.

Cuando un jugador se retira no puede participar en el pot, renuncia a todas las apuestas que haya realizado y no puede expresar ninguna opinión sobre el juego ni mirar las cartas de los demás jugadores.

b) Pasar, para lo cual cualquier jugador al que le ha llegado el turno de apostar, se le permite hacer una apuesta de nada, diciendo «paso», siempre y cuando ningún jugador anterior haya realizado una apuesta durante ese intervalo de apuestas. Cualquier jugador que esté participando en el juego, puede reservarse hasta que alguno de los jugadores decide apostar, en cuyo caso, para seguir participando en el juego tiene que cubrir la apuesta.

c) Cubrir la apuesta metiendo en el pot el número suficiente de fichas para que el valor que representan las mismas sea igual al de cualquier otro jugador pero no superior.

d) Subir la apuesta metiendo en el pot el número de fichas suficientes para cubrir la apuesta incluyendo algunas fichas más para superar la apuesta, lo que dará lugar a que los jugadores, situados a su derecha, realicen alguna de las acciones anteriormente descritas.

Al final de las apuestas todos los jugadores que permanezcan en la mano (activos) deben haber puesto el mismo valor de fichas en el pot, excepto si su resto no alcanza el valor total, jugando entonces la parte proporcional.

Si al finalizar el turno de las apuestas sólo hay un jugador que ha realizado una apuesta y todos los demás han pasado gana automáticamente la mano y se lleva el pot.

Antes de realizar la apuesta, cada jugador puede reunir sus fichas dentro del espacio de la mesa que le corresponde. Se considera que un jugador ha realizado la apuesta cuando traslada más allá de la línea que delimita en espacio las fichas o, en situaciones poco claras, desde el momento en que el crupier introduce las fichas en el pot y no ha habido objeciones por parte del jugador.

Un jugador no puede realizar una apuesta, ver la reacción de los demás jugadores y subir la apuesta. Las apuestas deben realizarse de una forma clara e inmediata, sin simular dudas respecto a la jugada en sí. Los jugadores deben disponer del dinero en fichas suficiente para terminar la «mano». En el caso de que no lo tengan, jugarán la cantidad proporcional apostada.

El crupier debe mantener las cartas no utilizadas bajo control y ningún jugador está autorizado a ver las mismas durante la partida. No es necesario que un jugador diga la combinación que tiene al mostrar las cartas, ni tampoco se tiene en cuenta lo que haya dicho, pues es el crupier el que establece el valor de las combinaciones descubiertas e indica cuál es el jugador con la combinación más alta y, si es el caso, corrige las combinaciones que hayan sido erróneamente dichas por los jugadores.

El crupier, una vez que se ha asegurado que todos los jugadores han podido ver las cartas de la «mano ganadora» y de que todos los jugadores que han perdido están de acuerdo con la combinación ganadora, entregará el pot al ganador y a continuación retirará la combinación ganadora. En el caso de que haya combinaciones del mismo valor, el crupier reparte el pot entre los distintos jugadores que tengan la misma combinación.

Ningún jugador puede influir o criticar el juego que realice otro jugador. No se permite que haya personas mirando el desarrollo de la partida salvo el personal del casino debidamente autorizado.

Las cartas que da el crupier durante la «mano» sólo se descubrirán cuando el crupier anuncia el descubrimiento de la jugada. Solamente los jugadores pueden ver sus cartas cubiertas y son responsables de que nadie las vea.

Los jugadores solamente podrán apostar las fichas o dinero que tengan sobre la mesa antes de que se inicie cada «mano».

Artículo 67. Errores e infracciones.

1. Errores en el reparto. Si durante el reparto de las cartas se produce alguno de los siguientes supuestos, todas las cartas son recogidas por el crupier que inicia la «mano» de nuevo:

a) Si los jugadores no reciben las cartas en el orden normal.

b) Si un jugador recibe menos o más de las dos cartas que le corresponden.

c) Si aparece alguna carta descubierta.

2. Errores del crupier:

a) Si el crupier descubre más de una carta, de las cinco comunes, en cada intervalo de apuestas se considerará como válida la primera, debiéndose sustituir las demás por las cartas de la baraja que no se hayan utilizado y en el caso de no haber suficientes se considerará anulada la «mano».

b) Si el crupier descubre una carta, de las cinco comunes, antes de que haya finalizado el turno de apuestas esta carta se considerará anulada y se sustituirá por otra nueva de las que quedan en la baraja.

Sección 12ª Juego de la Rueda de la Fortuna

Artículo 68. Definición.

La Rueda de la Fortuna es un juego de azar de los denominados de contrapartida en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una rueda que gira.

Artículo 69. Elementos del juego.

La Rueda de la Fortuna se practica con un disco o rueda vertical y una mesa de apuestas de las siguientes características:

a) La Rueda, de madera y con un tachón central, tendrá un diámetro de 152 cm e irá montada en un poste de 8 pulgadas que a su vez va apoyado en una sólida base. Igualmente contará con un marcador fijo o lengüeta, que será el elemento que determine el premio correspondiente.

La rueda estará dividida en 8 sectores y cada sector en ocho celdillas con un total de 64 de éstas y con los siguientes valores y distribución:

– Dos celdillas, de valor 40, cada una independiente y situadas en forma opuesta y diametral.

– Dos celdillas, de valor 20, colocadas en la misma disposición que las anteriores y en distintos sectores.

– Cuatro celdillas, de valor 10, situadas en sectores alternos y con la misma disposición que las anteriores.

– Ocho celdillas, de valor 5, situadas una en cada uno de los sectores en oposición diametral.

– Dieciséis celdillas, de valor 2, situadas dos en cada sector y en oposición diametral.

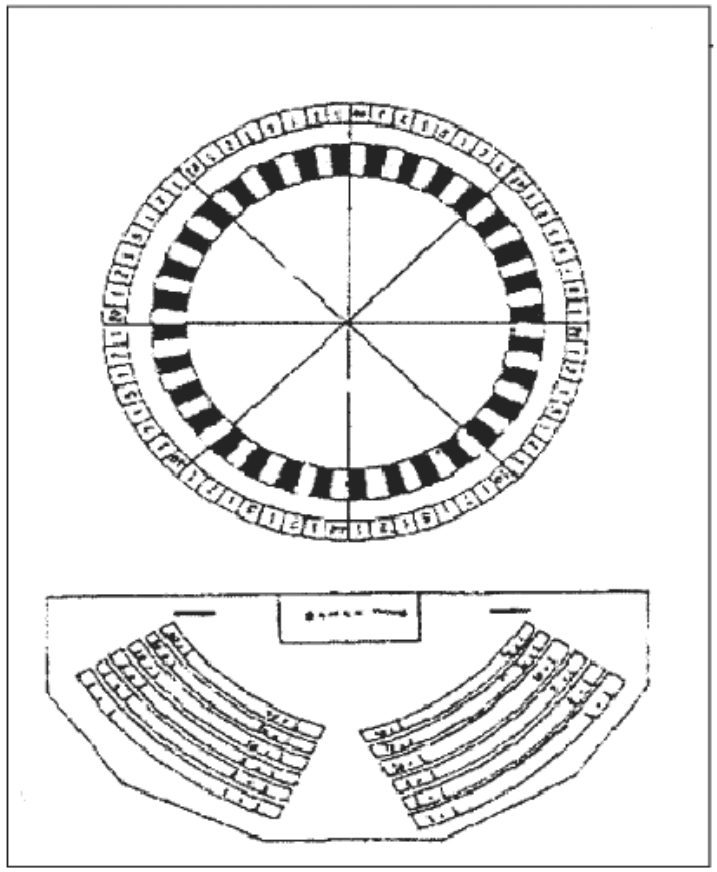
– Treinta y dos celdillas, de valor 1, situadas cuatro en cada sector y con la misma disposición descrita para el resto de los valores.

En ningún caso, dos celdillas del mismo valor podrán ser correlativas.

En cada uno de los sectores podrán incluirse símbolos identificativos de cada una de las series o apuestas permitidas.

b) La mesa estará equipada de una caja de seguridad para el dinero en efectivo, una caja estándar para propinas, situadas respectivamente a derecha e izquierda del paño y, en su parte central, una caja o espacio para la ubicación de las fichas o banco.

La mesa dispondrá de un tapete en el que, a derecha e izquierda, figurarán impresas las distintas series o combinaciones a las que se puede apostar.



Artículo 70. Personal.

El personal afecto es el siguiente:

a) El jefe de mesa es el que dirige la misma y es el encargado de hacer girar la rueda.

b) Un crupier encargado de efectuar los pagos y retirar las apuestas perdedoras.

Artículo 71. Jugadores.

En cada partida pueden participar un número indeterminado de jugadores.

Artículo 72. Regla del juego.

Los jugadores podrán apostar sobre la mesa a cualquiera de las seis combinaciones que se encuentran marcadas en el tapete, siendo el índice de probabilidades de premio el fijado en la propia rueda con la distribución de las celdillas.

Las apuestas se realizan a partir del momento en que el crupier anuncia «hagan sus apuestas». Éstas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas de la mesa escogida por el jugador, no admitiéndose apuestas en dinero efectivo.

A continuación la rueda se hace girar por el jefe de mesa dando numerosas vueltas antes de pararse. Cuando la rueda vaya perdiendo fuerza en su giro, el crupier anunciará el «no va más». Desde entonces toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el crupier devuelve la ficha al apostante tardío. Una vez que la rueda se ha detenido en una casilla, el jefe de mesa anuncia el resultado diciendo en voz alta la combinación ganadora.

El crupier recoge entonces todas las apuestas perdedoras dejando sobre la mesa las apuestas gana-

doras a las que él añade la ganancia. El jugador que gana recupera en todos los casos su apuesta inicial.

Artículo 73. Premios.

1. La cuantía de los premios vendrá determinada por el valor de cada celdilla, de manera que se pagará a la suerte o combinación ganadora tantas veces el importe de la apuesta como el número correspondiente a la celdilla premiada.

2. Los pagos se realizarán de la siguiente forma:

a) Apuesta colocada en combinación 1: El jugador recibe la misma cantidad que ha apostado.

b) Apuesta colocada en combinación 2: El jugador recibe 2 veces la cantidad que ha apostado.

c) Apuesta colocada en combinación 5: el jugador recibe 5 veces la cantidad que ha apostado.

d) Apuesta colocada en combinación 10: El jugador recibe 10 veces la cantidad que ha apostado.

e) Apuesta colocada en combinación 20: el jugador recibe 20 veces la cantidad que ha apostado.

f) Apuesta colocada en combinación 40: El jugador recibe 40 veces la cantidad que ha apostado.

3. Mínimo de las apuestas. El mínimo de las apuestas vendrá determinado en la autorización concedida por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas. El máximo será siempre veinte veces la apuesta mínima.

CAPÍTULO III

Juego del bingo

Artículo 74. Definición.

1. El juego del bingo es una lotería jugada sobre noventa números, del uno al noventa inclusive, teniendo los jugadores como unidad del juego cartones o tarjetas integrados por quince números distintos entre sí, distribuidos en tres líneas horizontales de cinco números cada una y en nueve columnas verticales en cualquiera de las cuales puede haber tres, dos, o un número pero sin que haya una columna sin número.

Artículo 75. Elementos del juego.

En el juego del bingo serán necesarios los siguientes elementos:

a) Cartones, editados en los términos y por la entidad que mediante resolución acuerde el titular de la Consejería competente en materia de casinos, juego y apuestas y que estarán necesariamente fabricados en un material que permita que sean marcados por los jugadores. Los cartones sólo serán válidos para una partida y todos deberán estar seriados y numerados, indicando también, en lugar visible, el valor facial que mediante resolución acuerde el Consejero competente en materia de casinos, juegos y apuestas, el número de cartones de cada serie y la distribución de dicho valor facial. Esta distribución deberá figurar al dorso del cartón.

b) Juego completo de bolas homologadas por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas, e identificado por su número de serie de fabricación, que deberá estar amparado por el correspondiente certificado del fabricante en cuanto al número máximo de partidas para las que se garantiza su correcto funcionamiento. Estos juegos deberán ser destruidos por el titular de la autorización en el plazo máximo de tres meses a partir del vencimiento del período de garantía o de su sustitución por otro juego, emitiéndose la correspondiente certificación, que mantendrá a disposición de los servicios de control de juego durante un período de seis meses a partir de la fecha de la destrucción.

c) Aparato de extracción de bolas y mecanismos accesorios que, previamente homologados por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas, garantice la aleatoriedad en la extracción y la posibilidad teórica de que todas y cada una de las bolas tengan la misma probabilidad de ser extraídas en cualquiera de las noventa extracciones posibles.

d) Circuito cerrado de televisión que garantice a todos los jugadores el conocimiento del desarrollo de la partida mediante la distribución de sus elementos en la sala, las bolas que vayan saliendo durante la partida y el número de la extracción. Para ello, la cámara enfocará permanentemente el lugar de salida de las bolas y la imagen será recogida por los distintos monitores distribuidos por la sala en número suficiente para asegurar la perfecta visibilidad por todos los jugadores.

e) Una o varias pantallas o paneles en los que se vayan reflejando los números a medida que se vayan extrayendo y cantando. También será preceptiva la instalación de pantallas o paneles que reflejen en cada partida y durante el transcurso de ésta el importe correspondiente a los premios de línea,

bingo, superbingo y, en su caso, prima, y las bolas máximas para la obtención de ésta y de los distintos tramos del superbingo. Los datos que han de contener los paneles y pantallas descritos anteriormente han de ser perfectamente visibles desde cualquier puesto de jugador de la sala.

✐ Letra e) modificada por art. único.1 de Decreto 107/2005, de 27 octubre.

f) Los juegos de bolas, el aparato de extracción y mecanismos accesorios, el circuito cerrado de televisión, así como los paneles y pantallas, serán verificados periódicamente en cuanto a su correcto funcionamiento e instalación por entidad debidamente autorizada por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

Artículo 76. Premios y su distribución.

1. Resultarán premiadas las siguientes combinaciones:

a) Línea: Se entenderá formada la línea cuando hayan sido extraídos y anunciados horizontalmente todos los números que la integran, siempre y cuando no haya resultado premiada otra línea con los números extraídos anteriormente.

b) Bingo: Se entenderá formado el bingo cuando se hayan extraído y anunciado todos los números que integran un cartón o tarjeta.

c) Prima: Consistirá en la obtención de un premio adicional al del bingo ordinario, siempre y cuando el número de bolas extraídas en la partida hasta la consecución de éste no supere la bola cuarenta, incrementándose en una bola más en la siguiente partida, y así sucesivamente hasta su obtención, siempre y cuando se haya acumulado el importe de 600 euros. El importe de la prima se obtendrá por la detracción en cada partida de una parte del importe total del valor facial de los cartones vendidos partida a partida.

d) Superbingo: Consistirá en la obtención de un premio adicional para el jugador o jugadores que resulten premiados con el bingo ordinario, siempre que la obtención de dicho bingo se produzca a un número máximo de bolas extraídas para cada tramo de premio a obtener. El importe del superbingo consistirá en una bolsa formada por la detracción en cada partida de una parte del importe total del valor facial de los cartones vendidos partida a partida.

2. El reparto de los premios del bingo queda establecido de la siguiente forma:

a) Premio a la línea: el 7,5% sobre el valor facial de los cartones vendidos por partida.

b) Premio al bingo: el 56% sobre el valor facial de los cartones vendidos por partida.

c) Premio a la prima: el 1,5% sobre el valor facial de los cartones vendidos por partida.

Una vez que la prima alcance el importe máximo de 600 euros, dicho porcentaje se acumulará para el pago de ulteriores premios de esta modalidad de juego.

d) Premio al superbingo: el 2% sobre el valor facial de los cartones vendidos por partida, que se desglosa en cuatro premios, con diferente dotación económica establecida en función del número máximo de extracción de bola para cada uno de ellos con arreglo a la siguiente tabla:

Premio	% Dotación	Núm. extracción
1º	50	40
2º	25	41
3º	10	42-44
4º	5	45-48

La detracción partida a partida del 2% del valor facial de los cartones vendidos que da lugar a la bolsa para el superbingo dejará de realizarse cuando el importe de dicha bolsa supere la cifra de 30.000 euros, incorporando a partir de ese momento el 0,5% a la línea y el 1,5% al bingo.

3. La aparición, tanto en línea, bingo, prima y superbingo, de más de una combinación ganadora determinará la distribución de los premios a partes iguales entre ellas.

4. Los porcentajes asignados a cada tipo de premio, así como la determinación de los números máximos de bola para cada uno de los premios del superbingo y su distribución entre cada uno de los premios de esta modalidad, podrán modificarse mediante resolución del titular de la Consejería competente en materia de casinos, juego y apuestas.

✐ Artículo modificado por art. único.2 de Decreto 107/2005, de 27 octubre.

Artículo 77. Reglas del juego.

1. Antes de iniciarse cada sesión de juego se deberá comprobar por el personal de la sala el

correcto funcionamiento de todo el material e instalaciones que hayan de utilizarse, procediendo al recuento de las bolas que hayan de utilizarse en presencia de las personas en funciones de cajero y jefe de sala. Los jugadores que así lo deseen podrán inspeccionar estas operaciones y formular cuantas preguntas consideren oportunas siempre que no interrumpan el desarrollo del juego, y siempre dirigidas a la persona en funciones de jefe de sala.

2. Los servicios de control de juego podrán pedir en cualquier momento la verificación de las bolas en juego y cuantas comprobaciones estimen pertinentes. Antes de proceder a la venta de cartones, que exclusivamente se realizará dentro de la sala de juego, se anunciarán la serie o series a vender, el número de cartones de la misma y el valor facial de los mismos.

3. Los cartones se venderán correlativamente según el número de orden de los mismos dentro de cada una de las series.

4. Si el número de cartones puestos en venta para una partida fuera insuficiente para la demanda de los jugadores, se continuará con la venta de una nueva serie que habrá de ser del mismo valor facial, empezando con el número uno de la misma y en ningún caso se dará lugar a que hubiera dos cartones iguales.

5. Los cartones han de ser pagados por los jugadores en dinero efectivo, no pudiendo comenzar la partida hasta terminada esta función, quedando prohibida cualquier modalidad de pago diferido del importe.

6. El dinero obtenido por la venta de cartones y destinado al pago de premios de bingo y línea estará en poder del cajero dentro de la sala y afecto al pago de dichos premios. El correspondiente al importe de la prima y superbingo se ingresará, el día hábil inmediatamente posterior, en sendas cuentas bancarias creadas al efecto, que en todo momento arrojarán un saldo equivalente a las cantidades acumuladas para prima y superbingo con anterioridad a la apertura de la sala. El saldo de dichas cuentas en ningún caso podrá destinarse a cualquier otro fin excepto la parte del mismo que supere la cuantía acumulada de premios.

✐ Ap. 6 modificado por art. único.3 de Decreto 107/2005, de 27 octubre.

7. Por la compra y tenencia de cartones los jugadores adquieren el derecho a que se desarrolle la partida con arreglo a las normas vigentes y, en su caso, al pago de los premios establecidos o a la devolución íntegra de su importe en los casos reglamentariamente previstos.

8. Los números de los cartones deberán ser marcados por los jugadores de forma indeleble mediante rotuladores. La marca deberá efectuarse mediante el trazo de una cruz, un aspa o cualquier otro símbolo que permita inequívocamente identificar el número marcado.

9. Durante el desarrollo de la partida no se permitirá en ningún caso la entrada a la sala de nuevos jugadores.

10. Todas la operaciones para la realización del juego del bingo habrán de ser efectuadas en presencia de jugadores y público en general.

11. Tras la operación de venta, incluido el cobro de la misma, el personal encargado de esta función anunciará:

a) Número de cartones vendido, número de serie y numeración de los mismos,

b) importe de los premios de línea, bingo,

c) importe, en su caso, del premio de la prima y número de bola para su obtención, y

d) el importe del superbingo en sus distintos tramos y números de bola para la obtención de cada uno de ellos.

✐ Ap. 11 modificado por art. único.3 de Decreto 107/2005, de 27 octubre.

12. Antes de proceder al inicio de la partida, deberán reflejarse en las pantallas y paneles de la sala los datos mencionados en el apartado anterior.

13. Efectuadas las operaciones descritas en los apartados anteriores se procederá a anunciar el inicio de la partida y se irán extrayendo sucesivamente las bolas, cuyos números se anunciarán a través de los altavoces de la sala mostrándose simultáneamente en los monitores, paneles y pantallas de la misma.

14. La extracción de las bolas así como su lectura deberá efectuarse con el ritmo adecuado para que todos los jugadores puedan ir anotándolas en sus cartones.

15. Para poder tener derecho a cantar el premio de línea o bingo durante la celebración de una partida es preciso que todos los números del cartón premiado que forman la combinación ganadora hayan sido cantados en esa determinada partida. Para el premio de línea será necesario que la jugada no haya sido cantada por otro jugador durante la extracción de las bolas anteriores. Si hubiera más de

una combinación ganadora en línea o bingo dará lugar al reparto del importe entre los jugadores que la hayan cantado. Reanudada la partida después de anunciar el premio a la línea y terminada la partida con el anuncio de la siguiente, no habrá derecho a reclamación alguna por parte de ningún jugador.

16. El juego se interrumpirá cuando algún jugador anuncie en voz alta la obtención en su cartón de juego de línea o bingo pronunciando la palabra correspondiente al premio de que se trate. Sucedido el hecho se entregará el cartón al personal de la sala que se lo requiera, procediendo éste a su comprobación. Esta operación se repetirá para cada uno de los cartones de los que se hubiera anunciado la obtención de premio.

17. La comprobación de los cartones premiados se efectuará a través del circuito cerrado de televisión, mediante la lectura y exposición de los mismos.

18. Si de la comprobación efectuada resultasen fallos o inexactitudes en alguno de los números del cartón supuestamente premiado el juego se reanudará hasta que se produzca un ganador. Cuando la línea anunciada sea correcta el juego continuará hasta la obtención del bingo, y de resultar su verificación positiva se dará por finalizada la partida, procediéndose al abono del importe de los premios, no pudiendo reanudarse otra partida hasta terminado dicho proceso.

19. Al cantarse bingo obteniéndose también la prima y, en su caso, el superbingo, se anunciará tal hecho a los jugadores, especificando de cual de los cuatro premios en que este último consiste se trata y el importe que le corresponde al mismo.

✐ Ap. 19 modificado por art. único.3 de Decreto 107/2005, de 27 octubre.

20. Cuando un jugador o jugadores resulten agraciados con uno de los premios del superbingo, el importe de la dotación no abonado al jugador pasará a ser la siguiente dotación total, prorrateándose de nuevo dicho importe con arreglo a los porcentajes establecidos. Si con anterioridad al pago de un premio del superbingo la de tracción partida a partida del porcentaje correspondiente para su dotación estuviera suspendida por llegar al importe máximo acumulable, se procederá de nuevo a su detracción en los porcentajes previstos en el Decreto 7/1998, de 19 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo en el Principado de Asturias y se restaurará el número máximo de bola para la obtención de los distintos tramos para importes acumulados totales inferiores al máximo establecido.

21. Una vez comprobada la existencia del cartón premiado, el personal de la sala preguntará si existe alguna otra combinación ganadora con relación a alguna línea o algún bingo igualmente premiado dejando el tiempo suficiente para que los jugadores puedan efectuar las comprobaciones pertinentes, transcurrido el cual se anunciará en la sala la orden de continuar o dar por finalizada la partida según el caso. Una vez que el personal dé la correspondiente orden de «la partida queda cerrada» se perderá todo derecho a reclamación alguna sobre dicha jugada y las anteriores efectuadas.

22. Los premios se pagarán a la terminación de cada partida y en todo caso antes del comienzo de la siguiente contra la entrega de los correspondientes cartones que habrán de presentarse íntegros y sin manipulaciones que puedan inducir a error. Los cartones premiados se acompañarán a las actas correspondientes a cada sesión y ambos podrán destruirse transcurridos tres meses desde su levantamiento, salvo que pertenezcan a sesión objeto de reclamación o fueran requeridos por los servicios de control de juego.

23. El pago correspondiente a los distintos tramos del superbingo se podrá efectuar mediante cheque bancario para importes superiores a tres mil (3.000) euros, librado contra la cuenta específica del mismo.

24. El pago correspondiente a los premios de línea, bingo y prima se efectuará en metálico en moneda de curso legal.

✐ Ap. 24 modificado por art. único.3 de Decreto 107/2005, de 27 octubre.

25. Ninguno de los premios obtenidos por cualquier jugador podrá ser sustituido total o parcialmente por especie de cualquier tipo.

26. Los cheques entregados a jugadores para el pago de premios que a su presentación al cobro fueran no conformes total o parcialmente, podrán ser presentados ante la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas con la acreditación de su disconformidad a fin de que ésta requiera el pago e incoe el correspondiente expediente sancionador.

27. La celebración de la última partida se anunciará expresamente a los jugadores y no podrá comenzar en ningún caso después del horario máximo autorizado. Por comienzo de la partida se entiende el comienzo de la venta de los cartones.

CAPÍTULO IV

Máquinas de juego

Artículo 78. Definición.

Son máquinas de juego, a los efectos de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas, los aparatos manuales o automáticos que a cambio de un precio fijo ofrecen al usuario el mero entretenimiento o la posibilidad de obtener un premio.

Artículo 79. Clasificación.

Las máquinas de juego se clasifican en los siguientes grupos:

a) Máquinas tipo «A» o recreativas son aquellas que a cambio de un precio ofrecen al jugador un tiempo de utilización, sin que haya ningún tipo de premio o compensación en metálico, en especie o en forma de puntos canjeables, salvo la posibilidad de continuar jugando por el mismo importe inicial. Se incluyen como máquinas tipo «A» las denominadas de realidad virtual, simulación y análogas, siempre y cuando el usuario intervenga en el desarrollo de los juegos.

b) Máquinas tipo «B» o recreativas con premio son las que a cambio del precio de la partida o jugada conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio en metálico, de acuerdo con el programa de juego.

c) Máquinas tipo «C» son las que a cambio del precio de la partida o jugada conceden al usuario un tiempo de juego y eventualmente pueden ofrecer un premio que siempre dependerá del azar.

A los efectos de esta definición, se entiende por azar el que la combinación o resultado de cada jugada no dependa de combinaciones o resultados anteriores o posteriores.

CAPÍTULO V

Lotería

Artículo 80. Definición.

El juego de lotería es aquel en el que mediante la prestación de un precio determinado se adquiere una opción para obtener, en su caso, un premio en dinero.

Artículo 81. Clasificación y organización.

1. El juego de lotería se clasifica en las siguiente modalidades:

a) Lotería presorteada es aquella en la que el premio está previamente contenido en la parte oculta del billete o boleto empleado y que descubre el jugador.

b) Lotería postsorteada es aquella en la que el premio se obtendrá tras la celebración de un sorteo. Admite a su vez las siguientes modalidades:

b.1) Sorteo en el que se adjudica a los números que resulten agraciados los premios previamente anunciados en las reglas de aquél, de tal suerte que el jugador sabe desde el momento que adquiere el billete o boleto el número que juega así como las posibilidades de obtener un premio consistente en una cantidad fija.

b.2) Sorteo sujeto a dos variables en el que el número de participantes y los números, colores, signos o símbolos que cada jugador señala en un impreso o billete con casilleros a tal efecto determinan el montante de los premios en función de unos porcentajes fijados en las reglas del juego, de forma tal que el jugador no conoce con anterioridad al sorteo el importe del premio que pudiera corresponderle.

CAPÍTULO VI

Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias

Sección 1ª Rifas y tómbolas

Artículo 82. Definición.

1. La rifa es aquella modalidad de juego consistente en el sorteo de uno o varios objetos, a celebrar en una fecha previamente determinada, entre los adquirentes de uno o varios billetes o boletos de importe único correlativamente numerados o diferenciados entre sí de otra forma.

2. La tómbola es aquella modalidad de juego en la que el jugador participa en el sorteo de diversos objetos expuestos al público mediante la adquisición de billetes o boletos que contienen, en su caso, la indicación del premio que se puede obtener.

Artículo 83. Clasificación.

Las rifas y las tómbolas se clasifican en:

a) Benéficas. Son aquellas organizadas por instituciones, ayuntamientos u otras corporaciones o entidades en las que el importe de los beneficios obtenidos se destine a satisfacer necesidades primarias de establecimientos benéficos.

b) De utilidad pública. Son las organizadas por las instituciones o corporaciones citadas en las que el importe de lo recaudado se destine a fines de reconocida utilidad pública.

c) De interés particular. Son las organizadas por personas o entidades públicas o jurídicas en las que el importe de los beneficios no se aplique a ninguno de los fines especificados en los dos apartados anteriores.

Artículo 84. Elementos.

1. Los billetes, boletos o papeletas que acreditan la participación en un sorteo concreto tendrán un precio en metálico y estarán numerados correlativamente. En ellos constarán cuantos datos sean necesarios para asegurar el conocimiento del sorteo y, en todo caso, los premios, duración, fecha de celebración y término de caducidad del mismo que no podrá ser inferior a tres meses contados desde su celebración.

Los modelos de los billetes, boletos o papeletas serán aprobados por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas en el momento de otorgar la autorización del sorteo.

2. Los premios no podrán ser canjeables por dinero. Los consistentes en bienes muebles deberán ser previamente adquiridos y depositados o instalados en lugares en los que pueda constatarse su existencia.

Sección 2ª Combinaciones aleatorias

Artículo 85. Definición.

Se entiende por combinación aleatoria aquella modalidad de juego por la que una persona o entidad sortea un premio en metálico o en especie con fines publicitarios entre quienes adquieren sus bienes o servicios u ostenten la condición actual o potencial de clientes suyos, sin exigir contraprestación específica.

Artículo 86. Clasificación.

Las combinaciones aleatorias pueden ser:

a) De tracto único cuando el sorteo se celebra en fecha única.

b) De tracto sucesivo cuando se celebra de forma sucesiva en varias fechas o por acumulación de puntos en un período tiempo, sin que en ningún caso, su extensión temporal pueda exceder de tres meses.

Artículo 87. Elementos.

1. Papeleta, billete o impreso que sirva para participar en la actividad. En ellos junto con la fecha del sorteo y del premio o premios a entregar, deberá aparecer claramente el carácter gratuito del sorteo y el plazo de caducidad para la entrega de premios, así como que el mencionado sorteo ha sido autorizado por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

2. Los premios consistentes en bienes muebles, que deberán ser adquiridos previamente al inicio de la actividad, estarán instalados o depositados en lugares en los que pueda constatarse su existencia. Los otorgados en metálico deberán estar depositados en una entidad bancaria.

CAPÍTULO VII

Apuestas

Artículo 88. Definición.

1. Es el juego en el que se arriesga una cantidad de dinero sobre el resultado de un acontecimiento deportivo o de competición previamente determinado, de desenlace incierto y ajeno a las partes intervinientes.

2. Sólo se autorizarán las apuestas realizadas sobre eventos desarrollados dentro los hipódromos, pistas hípicas o canódromos autorizados a tal fin.

Artículo 89. Elementos del juego.

1. El acontecimiento deportivo deberá ser público y se desarrollará en instalaciones que cumplan

las condiciones establecidas por la Federación Deportiva correspondiente y con material homologado por el órgano competente.

2. La organización de las apuestas corresponderá al titular de las instalaciones o, en su caso, a la empresa adjudicataria de la gestión de éstas.

3. Billete o tique, que será el documento o resguardo acreditativo de la cantidad que se arriesga. Los billetes, que deberán estar numerados correlativamente, contendrán la cantidad apostada, las reglas esenciales del juego, el porcentaje destinado a premios y su distribución según las categorías de éstos y una referencia a la autorización.

Artículo 90. Desarrollo.

1. El objeto de la apuesta es el acierto del pronóstico sobre alguna de las pruebas deportivas indicadas, recuperando, en caso de acierto, la cantidad arriesgada aumentada en proporción a los apostantes y acertantes.

2. Las modalidades de apuestas se determinarán en los reglamentos específicos.

3. Los máximos y mínimos de las apuestas se determinarán en la propia autorización.

CAPÍTULO VIII

El Juego de la Noventina

Artículo 91. Definición.

1. El juego de la noventina es una lotería jugada sobre noventa números del uno al noventa inclusive, teniendo los jugadores como unidad del juego billetes o bonos integrados por los noventa números repartidos en seis bloques de quince números cada uno, distribuidos a su vez en tres filas horizontales de cinco números cada una y en cinco columnas verticales. Cada uno de los billetes o bonos se vende por entero sin posibilidad de fragmentarse.

Artículo 92. Elementos del juego.

En el juego de la noventina serán necesarios los siguientes elementos:

a) Billetes o bonos aprobados por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas. Los billetes sólo serán válidos para una jornada y todos deberán estar numerados y fechados, indicando también en lugar visible el valor facial. Los billetes pueden clasificarse en:

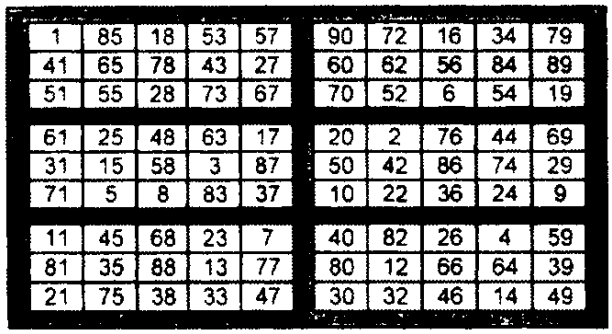
a.1) Seguidos, cada columna contiene los números pertenecientes a la misma decena excluido el que la completa que se lleva a una columna reservada a números de esta clase.

Ejemplo de billete seguido.

1	27	34	60	55	77	13	88	62	43
7	24	39	80	58	76	19	83	64	46
3	22	37	10	51	73	14	87	67	41
4	21	35	40	56	79	18	82	63	42
2	25	32	20	53	74	17	84	66	45
8	28	33	30	52	75	15	81	69	44
5	29	36	50	59	72	16	86	68	49
9	23	38	70	57	78	12	89	61	47
6	26	31	90	54	71	11	85	65	48

a.2) Terminaciones, cada columna contiene cada uno de los números que finalizan con el mismo.

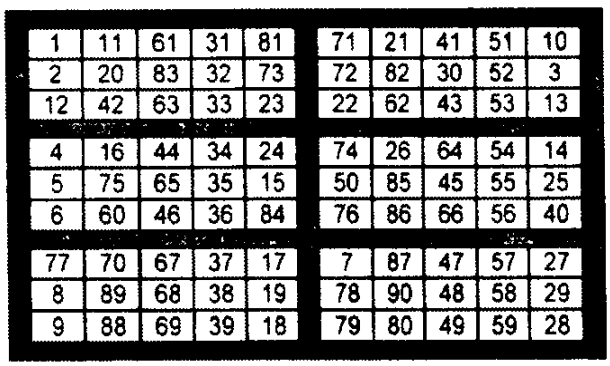
Ejemplo de billete con terminaciones.



1	85	18	53	57	90	72	16	34	79
41	65	78	43	27	60	62	56	84	89
51	55	28	73	67	70	52	6	54	19
61	25	48	63	17	20	2	76	44	69
31	15	58	3	87	50	42	86	74	29
71	5	8	83	37	10	22	36	24	9
11	45	68	23	7	40	82	26	4	59
81	35	88	13	77	80	12	66	64	39
21	75	38	33	47	30	32	46	14	49

a.3) Difíciles, los números se distribuyen al azar sin un orden predeterminado.

Ejemplo de billete difícil



1	11	61	31	81	71	21	41	51	10
2	20	83	32	73	72	82	30	52	3
12	42	63	33	23	22	62	43	53	13
4	16	44	34	24	74	26	64	54	14
5	75	65	35	15	50	85	45	55	25
6	60	46	36	84	76	86	66	56	40
77	70	67	37	17	7	87	47	57	27
8	89	68	38	19	78	90	48	58	29
9	88	69	39	18	79	80	49	59	28

b) Juego completo de bolas, aprobadas por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

c) Bombo o aparato de extracción de bolas y mecanismos accesorios que garanticen la aleatoriedad en la extracción y la posibilidad de que todas y cada una de las bolas tengan la misma probabilidad de ser extraídas en cualquiera de las noventa extracciones posibles.

d) Una o varias pizarras o tablones en los que se vayan anotando los números a medida que son extraídos.

Artículo 93. Premios.

1. Resultarán premiadas las siguientes combinaciones:

a) Línea. Se entenderá formada la línea cuando hayan sido extraídos y anunciados horizontalmente todos los números que la integran de uno cualquiera de los seis bloques en que se divide el billete.

b) Cartón cubierto o pleno. Se entenderá formado el cartón cubierto o pleno cuando se hayan extraído y anunciado todos los números que integran cualquiera de los bloques en que se divide el billete.

2. Dichas combinaciones no resultarán premiadas en la misma jugada o partida sino que, en función de la distribución y precio de cada partida o jugada autorizada, se optará por una u otra.

3. La concurrencia, tanto en línea como en cartón cubierto o pleno, de dos o más ganadores determinará la distribución del premio en partes iguales.

Artículo 94. Personal.

El personal adscrito al juego es el siguiente:

a) Jefe del juego: Será el responsable directo del correcto desarrollo del juego así como de la ejecución material del mismo.

b) Cajero: Ejercerá el control de la venta de billetes, custodiará los fondos resultantes de la venta,

efectuará la liquidación y pago de los premios y custodiará el acta en la que se reflejan las incidencias del juego.

c) Auxiliares: Podrá utilizarse personal con funciones auxiliares, eventualmente, si el volumen del juego lo aconseja.

Artículo 95. Reglas del juego.

1. Los billetes o bonos se venderán al inicio de la jornada por el precio fijado por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas. A medida que se vayan celebrando las partidas o jugadas el importe disminuirá en función de las cantidades jugadas en cada partida.

2. Por la compra o tenencia de los billetes los jugadores adquieren el derecho a participar en todas las partidas o jugadas que, conforme al plan de juego autorizado, correspondan al mismo. La adquisición posterior al inicio dará derecho a participar en las partidas que resten por jugar del billete o bono.

3. Si el jugador decide ausentarse antes de finalizar la serie de partidas correspondientes a su billete, deberá devolverse el importe de las partidas que aún no hayan sido jugadas.

4. El juego se desarrollará conforme a un plan o desarrollo propuesto por la entidad organizadora y previamente autorizado, en el que se detallarán el importe jugado en cada partida y la clase de combinación ganadora asignada. En ningún caso el número de partidas o jugadas podrá ser inferior a doce, ni el importe de éstas superior a cincuenta céntimos de euro.

5. En ausencia de propuesta o defecto de ésta el plan o desarrollo del juego se ajustará a las siguientes pautas:

a) El importe jugado en las diez primeras partidas será de veinte céntimos de euro en cada una y la combinación ganadora será la línea.

b) El importe jugado de la partida undécima a vigésima será de veinticinco céntimos de euro en cada una y la combinación ganadora será el cartón cubierto.

c) El importe jugado de la partida vigésimo primera a la vigésimo tercera será de cincuenta céntimos de euro en cada una y la combinación ganadora será el cartón cubierto.

En el caso de variación del precio del billete o bono las partidas se distribuirán en la misma proporción.

6. Cada serie de partidas deberá celebrarse con billetes o bono de la misma clase. Ello no obstante, podrá autorizarse, a petición de la entidad interesada, la utilización simultánea de billetes seguidos y con terminaciones.

7. Al inicio de cada partida deberá indicarse en voz alta el número de billetes vendidos, el importe de la partida y la cantidad destinada a premios que se anotará en una pizarra o tablón destinado al efecto.

8. Durante el desarrollo de cada una de las partidas o jugadas no podrán incorporarse nuevos jugadores.

9. La extracción de las bolas así como su lectura deberá efectuarse de forma que todos los jugadores puedan ir tomando nota de las mismas.

10. La partida se terminará cuando algún jugador anuncie en voz alta la obtención, en alguno de los seis bloques de su billete o bono, de línea o cartón cubierto pronunciando la palabra correspondiente.

11. Verificada la existencia del billete o billetes premiados se abonará el premio correspondiente en metálico, pudiendo comenzar entonces una nueva partida.

CAPÍTULO IX

Juegos y apuestas de carácter tradicional

Artículo 96. Definición.

1. Se consideran juegos y apuestas de carácter tradicional, familiar o amistoso objeto de explotación lucrativa, aquellos juegos populares que vengan celebrándose tradicionalmente con ocasión de festividades locales con la finalidad de obtener fondos por el organizador de los juegos siempre que la suma total de las apuestas no sea superior a diez veces el salario mínimo interprofesional diario.

2. La modalidad de juego que pretenda organizarse deberá contar con el informe favorable del ayuntamiento del concejo donde pretenda realizarse.

3. La explotación de estos juegos únicamente podrá ser autorizada a sociedades de círculos de

recreo tradicionales o asociaciones privadas sin ánimo de lucro para modalidades, locales o días determinados pero en ningún caso para la práctica continua con establecimiento permanente.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

En tanto no se fijen las características de las cartas o naipes destinados a los juegos de los casinos, resultará de aplicación para su determinación, en cuanto no se oponga a lo establecido en el Catálogo de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias y demás normativa de juego, la Orden del Ministerio de Industria y Energía de 31 de octubre de 1977 por la que se establecen las normas complementarias sobre los naipes destinados a ser utilizados en casinos, círculos de recreo, establecimientos turísticos y demás locales debidamente autorizados para los juegos de «Black-jack», treinta y cuarenta, punto y banca y bacarrá.

Segunda.

Mientras no se establezcan las características del material de juego de los bingos, resultará de aplicación para su determinación, en cuanto no se oponga a lo establecido en el Catálogo de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias y demás normativa de juego, la Orden del Ministerio del Interior de 19 de diciembre de 1977 por la que se establecen normas complementarias sobre el juego del bingo.

Tercera.

Mientras no se apruebe su reglamento específico, a las rifas y tómbolas a que se refiere la sección primera del capítulo VI del presente Catálogo se les aplicarán las siguientes reglas:

1. El escrito de solicitud de autorización se presentará, al menos, con un mes de antelación a la fecha prevista de celebración de la rifa o tómbola que se pretende sea autorizada haciendo constar:

a) Identificación completa del solicitante con expresión de la actividad que realice.

b) En su caso, la representación de quien suscribe la instancia.

c) La fecha de celebración de la rifa o tómbola con especificación de la modalidad que haya de revestir y de su clasificación.

d) Número y características de los billetes, boletos o papeletas a emitir.

e) Ámbito territorial de la rifa o tómbola y forma de la venta de los billetes, boletos o papeletas.

f) Relación detallada del premio o premios que hayan de otorgarse, con indicación de su precio, su forma de adjudicación, así como el lugar donde se encuentren depositados o expuestos.

g) Lugar donde vaya a celebrarse la rifa, tómbola o sorteo.

h) Memoria en la que se exprese la forma y procedimientos que aseguren la transparencia, prevención de fraudes y procesos de control contable de la rifa o tómbola.

i) Destino de los beneficios a obtener con la celebración del juego.

j) Relación detallada de los vendedores autorizados.

2. A dicha solicitud se acompañará la siguiente documentación:

a) Fotocopia compulsada del documento nacional de identidad o del código de identificación fiscal o de su equivalente, si se trata de personas residentes en países pertenecientes al resto de la Unión Europea.

b) En su caso, acreditación de la representación.

c) Ejemplar de los contratos, facturas, títulos o documentos acreditativos de la propiedad de los premios.

d) Declaración responsable de no incurrir el solicitante o, en el caso de personas jurídicas, sus administradores o representantes, en alguna de las circunstancias descritas en el artículo 8 de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas.

e) Declaración responsable del solicitante en la que conste la asunción por éste de las responsabilidades y obligaciones que se deriven de las actuaciones de los vendedores autorizados.

f) Modelos de los billetes, boletos o papeletas que vayan a ser utilizados.

g) Proyectos de publicidad y anuncios que se van a utilizar.

3. La concesión de la autorización está condicionada al previo pago de la tasa fiscal sobre las rifas y las tómbolas.

Cuarta.

En tanto no se apruebe su reglamento específico, las combinaciones aleatorias a las que se refiere la Sección segunda del Capítulo VI del presente Catálogo se les aplicarán las siguientes reglas:

1. La solicitud deberá ser presentada por una persona física o jurídica que tenga la condición de comerciante o empresario y se autorizará cuando la finalidad publicitaria de la combinación aleatoria tenga relación con la actividad de que se trate.

2. El escrito de solicitud se presentará, al menos, con un mes de antelación a la fecha prevista de celebración de la combinación aleatoria que se pretende sea autorizada haciendo constar:

a) Identificación completa del solicitante con expresión de la actividad que realice.

b) En su caso, acreditación de la representación de quien suscribe la instancia.

c) La fecha de celebración de la combinación aleatoria con especificación de la modalidad o procedimientos de sorteo que vayan a seguirse.

d) Número y características de las papeletas, billetes o impresos a emitir.

e) Ámbito territorial de la combinación aleatoria y forma de la venta de los billetes, boletos o papeletas.

f) Relación detallada del premio o premios que hayan de otorgarse con indicación de su precio, su forma de adjudicación, así como el lugar donde se encuentren depositados o expuestos.

g) Memoria en la que se exprese la forma y procedimientos que aseguren la transparencia y prevención de fraudes de la combinación aleatoria.

h) Medios publicitarios a emplear.

3. A dicha solicitud se acompañará la siguiente documentación:

a) Fotocopia compulsada del documento nacional de identidad o del código de identificación fiscal o de su equivalente, si se trata de personas residentes en países pertenecientes al resto de la Unión Europea.

b) En su caso, acreditación de la representación.

c) Ejemplar de los contratos, facturas, títulos o documentos acreditativos de la propiedad de los premios.

d) Modelos de los billetes, boletos o papeletas que vayan a ser utilizados.

e) Proyectos de publicidad y anuncios que se van a utilizar.

4. La concesión de la autorización está condicionada al previo pago de la tasa fiscal sobre las combinaciones aleatorias.

Quinta.

En tanto no se aprueben sus reglamentos específicos, a las apuestas a que se refiere el Capítulo VII del presente Catálogo se les aplicarán las siguientes reglas:

1. Podrán solicitar autorización para organizar apuestas sobre los espectáculos deportivos que se celebran en las pistas hípicas, hipódromos o canódromos los titulares de la gestión del establecimiento.

2. El escrito de solicitud de autorización se presentará, al menos, con un mes de antelación a la fecha prevista de celebración de la actividad objeto de la autorización y en él se hará constar:

a) Identificación completa del solicitante con expresión de la actividad que realice.

b) En su caso, representación de quien suscribe la instancia.

c) La fechas de celebración de las apuestas con especificación de la modalidad o variantes que vayan a ser utilizadas.

d) Características de los billetes o tiques a emitir.

e) Descripción de las medidas a adoptar para asegurar la transparencia y prevención de fraudes en el desarrollo del juego.

f) Porcentajes destinados a premios y su distribución según las categorías de éstos.

g) Procedimientos de control y contables que aseguren el cálculo de las cantidades apostadas.

h) Medios publicitarios a emplear.

3. A dicha solicitud se acompañara la siguiente documentación:

a) Fotocopia compulsada del documento nacional de identidad o del código de identificación

fiscal o de su equivalente, si se trata de personas residentes en países pertenecientes al resto de la Unión Europea.

b) Declaración responsable de no incurrir el solicitante o, en el caso de personas jurídicas, sus administradores o representantes, en alguna de las circunstancias descritas en el artículo 8 de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas.

c) Memoria descriptiva del sistema de apuestas que se pretenda organizar en la que constará, como mínimo, las reglas del juego con expresión de sus modalidades, propuesta de apuestas máxima, mínima, porcentajes destinados a premios y su distribución según las categorías de éstos y período temporal de celebración.

d) Modelos de los billetes o resguardos acreditativos de la apuesta.

4. Los billetes o resguardos contendrán la cantidad apostada, las reglas esenciales del juego, y los porcentajes destinados a premios, su distribución según las categorías de éstos y la mención expresa de que han sido autorizados.

Sexta.

En tanto no se apruebe su reglamento específico, al juego de la Noventina establecido en el Capítulo VIII del presente Catálogo se le aplicarán las siguientes reglas:

1. Podrán solicitar autorización para celebrar el juego de la Noventina las entidades benéficas deportivas y culturales carentes de ánimo de lucro que tengan más de cinco años de ininterrumpida existencia legal y funcionamiento.

2. El juego habrá de desarrollarse en dependencias de la propia entidad autorizada que cuente con licencia de apertura que habilite para la realización de dicha actividad o, en su caso, informe favorable del Ayuntamiento donde radiquen los locales donde pretenda celebrarse el juego. En ningún caso el aforo de dichos locales será superior a ciento cuarenta y nueve personas.

3. El horario, que no podrá ser superior a cuatro horas diarias, será el que autorice la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

4. La organización y celebración del juego se llevará a cabo directamente por la entidad autorizada quedando terminantemente prohibido su cesión a terceras personas físicas o jurídicas.

5. El personal encargado del juego deberá ser mayor de edad y socio de la entidad autorizada con un mínimo de un año de antigüedad sin que, en ningún caso, pueda contratarse personal externo.

6. La autorización tendrá carácter temporal con una duración mínima de una semana y máxima de un mes y se extinguirá por la realización de los sorteos autorizados.

7. Las cantidades que con cargo a este juego obtenga la entidad titular no podrán ser superiores al veinticinco por ciento de los ingresos ordinarios anuales de la entidad y, en cualquier caso, superiores a sesenta mil euros, salvo en el supuesto de que el montante obtenido vaya a ser destinado a financiar un proyecto concreto y esporádico, en cuyo caso el límite vendrá determinado por el importe de éste que, en ningún caso, podrá ser superior a diez mil euros.

8. Alcanzadas las cantidades indicadas en el apartado anterior no se concederán nuevas autorizaciones en el mismo ejercicio.

9. Los modelos de los billetes o bonos deberán ser aprobados por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas y serán validados por ésta previo depósito de la entidad autorizada.

10. El valor facial del billete o bono será de 6 euros, pudiendo variarse por resolución del titular de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

11. Al menos el sesenta por ciento del importe de la venta de los billetes se destinará a premios.

12. El desarrollo del juego se registrará en acta, cuyo modelo será aprobado por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

13. El escrito de solicitud de autorización se presentará, al menos, con una semana de antelación a la fecha prevista de celebración del juego haciendo constar:

a) Identificación completa del solicitante con expresión de la actividad que realice.

b) En su caso, acreditación de la representación de quien suscribe la instancia.

c) Propuesta sobre el plan o desarrollo del juego y la asignación del precio de los billetes a cada una de las partidas así como de los premios en cada una de éstas.

d) Período y horario para el que se solicita autorización.

e) Número de billetes.

f) Lugar donde vaya a celebrarse el juego.

g) Destino de los beneficios a obtener con la celebración del juego.

14. A dicha solicitud se acompañará la siguiente documentación:

a) Copia compulsada de los estatutos sociales o equivalente debidamente inscritos en el registro correspondiente y certificación de la fecha de fundación de la entidad.

b) Copia compulsada del documento nacional de identidad de los representantes o administradores de la entidad.

c) En su caso, acreditación de la representación de quien suscribe la instancia.

d) Certificado de penales de los representantes, administradores y miembros del órgano de gobierno de la entidad.

e) Declaración responsable de no incurrir sus administradores o representantes en alguna de las circunstancias descritas en el artículo 8 de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas.

f) Copia de la licencia de apertura o informe del ayuntamiento relativo al local donde haya de celebrarse el juego.

g) Certificado emitido por técnico competente y visado por el colegio correspondiente relativo al aforo y medidas de seguridad del local.

h) Copia del justificante de pago de la tasa fiscal sobre el juego.

i) Propuesta sobre la distribución en la asignación de premios de los billetes a lo largo de cada jornada.

j) Copia compulsada del presupuesto de la entidad o, en su caso, memoria justificativa del proyecto a financiar.

En la segunda y ulteriores solicitudes no será necesario aportar los documentos señalados en las letras a), b), d), f) y g).

15. La concesión de la autorización está condicionada al previo pago de la tasa fiscal sobre el juego.

Séptima.

Mientras no se desarrolle reglamentariamente la organización y funcionamiento del Registro General de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias, se aplicarán las siguientes disposiciones:

1. Existirán cinco secciones destinadas, respectivamente, a:

a) Personas, empresas y sociedades,

b) Personas incluidas en el apartado 1 del artículo 36 de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas,

c) Establecimientos,

d) Máquinas de juego, y

e) Otro material del juego.

2. Las inscripciones o anotaciones del actual Registro Especial del Juego del Principado de Asturias se trasladarán de oficio a la sección correspondiente del Registro General de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias.

3. Todas las cuestiones registrales relativas a las máquinas de juego, sus fabricantes, los locales donde se instalen, los operadores de las mismas y los titulares de salones recreativos y de juego se seguirán rigiendo por el Decreto 77/1997, de 27 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, parcialmente modificado por el Decreto 30/2001, de 15 de marzo.

4. Las inscripciones correspondientes a los titulares de las salas de bingo autorizadas a la entrada en vigor del presente Reglamento se practicarán de oficio por la Administración.

5. La inscripción de las salas de bingo y casinos de juego que se autoricen a partir de la entrada en vigor del presente Decreto se efectuarán en el momento de otorgarse la correspondiente autorización de instalación.

6. Se convalida el material de juego de los bingos y de los casinos de juego que haya sido previamente homologado e inscrito en otro Registro específico de juego en el que se exijan los requisitos mínimos establecidos por las disposiciones vigentes en materia de juego. Para su inscripción bastará con acreditar la identidad del solicitante y certificación expedida por el registro de que se trate o copia compulsada del asiento de inscripción.

7. Para la inscripción de fabricantes e importadores de material de bingo y casino se aplicarán, excepto la exigencia de aval, las reglas contenidas en el capítulo I del título III del Decreto 77/1997, de 27 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar. Ello no obstante, los fabricantes e importadores ya inscritos en un registro específico perteneciente a cualquier Estado perteneciente a la Unión Europea podrán sustituir la documentación exigida en dicha norma por una certificación expedida por el registro de que se trate o copia compulsada del asiento de inscripción.

D) Illes Balears

§ 36 DECRETO 132/2001, DE 30 NOVIEMBRE. MEDIDAS REGULADORAS EN MATERIA DE JUEGO

(BOCAIB núm. 147, de 8 diciembre [LIB 2001, 346])

De conformidad con lo establecido en el artículo 10.25 del Estatuto de Autonomía de las Illes Balears, aprobado por Ley Orgánica 2/1983, de 25 de febrero, reformado mediante Ley Orgánica 9/1994, de 24 de marzo y Ley Orgánica 3/1999, de 8 de enero, corresponde a la Comunidad Autónoma de las Illes Balears la competencia exclusiva en materia de casinos juegos y apuestas con exclusión de las apuestas mutuas deportivo-benéficas.

En virtud del Real Decreto 123/1995, de 23 de febrero, se traspasan por parte del Estado, a la CAIB, las funciones y servicios en materia de casinos, juegos y apuestas.

Mediante Decreto 109/2000, de 14 de julio, de Distribución de Competencias en Materia de Casinos, Juegos y Apuestas, se atribuyen las mismas a la Consejería de Interior, que las ejercerá a través de la Dirección General de Interior.

El Decreto 34/2001, de 2 de marzo, que modificó el Decreto 28/1999, de 26 de marzo, de Medidas Limitadoras de la Oferta de Juego en la CAIB, provocó que desde distintas asociaciones representativas del sector del juego en nuestra comunidad se solicitase una nueva regulación que, sin desvirtuar el efecto limitador sobre el juego contenido en el Decreto 34/2001, reordenará ciertas actividades de distintos sectores.

Mediante la presente norma se realizan algunas adaptaciones en el régimen jurídico de los distintos subsectores:

En materia de casinos, se da una regulación a la antesala prevista en el artículo 19 del Reglamento de Casinos, aprobado mediante Decreto 34/1997. Se ha estimado oportuno que la misma tenga unas condiciones de acceso y estancia menos estrictas que la sala principal o privadas, pero sin descuidar la necesidad de control de los usuarios que acceden a la misma.

Por otro lado, se realiza la necesaria adaptación al euro de diversos valores previstos en pesetas en las reglamentaciones específicas. En este sentido, se ha aprovechado, dadas las elevadas cuantías, para refundir las fianzas de explotación de casino con las de explotación de máquinas «C».

Asimismo, se ha añadido, en el artículo 18 del citado Reglamento de Casinos, la posibilidad de que éstos puedan ofrecer como servicio complementario una instalación hotelera de, como mínimo, cuatro estrellas, aspecto previsto en el derecho autonómico comparado.

Por último, en materia de casinos, se suprime la disposición transitoria primera, apartado 3, del Decreto 34/1997, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de la CAIB, al no tener ésta actualmente razón de ser.

En materia de salones recreativos, se permite la posibilidad de que éstos puedan explotar el número máximo de máquinas «B» que permita su aforo, aunque con la limitación de que dichas máquinas no pueden ser explotadas en otros locales de distintas características, y que en estos locales deberá existir siempre un número mínimo de máquinas instalado. El correlato lógico a esta medida, en la línea del Decreto 34/2001, es el establecimiento de limitación para la apertura de nuevos salones tipo «B», salvo en el caso de que se aporte la acreditación del cumplimiento de ciertos requisitos adicionales de carácter geográfico.

Reseñable, asimismo, es la limitación al 20% de la superficie total del salón del bar cafetería, que acaba con ciertas prácticas que desvirtuaban la configuración legal y tradicional de salón recreativo, al tiempo que podían incurrir en competencia desleal a los bares y cafeterías.

Siguiendo con los subsectores del juego en las Illes Balears, se permite aumentar el parque de máquinas «B» en las salas de bingo, aunque dicho aumento no es reputable como sustancial, ya que

podrán instalar una máquina «B» por cada 35 jugadores de aforo en la sala, permitiéndose anteriormente una máquina «B» por cada 50.

El presente Decreto aumenta las limitaciones de instalación de salas de bingo ya previstas en el Decreto 34/2001, ya que, a los requisitos ya establecidos en esa norma, añade otros adicionales de carácter geográfico.

Por último, la reciente inscripción en el Registro de Asociaciones de las Illes Balears de la «Asociación de empresas de Grúas Expendedoras de Baleares», para la promoción, defensa y protección de los intereses de sus asociados, dedicados a la explotación, fabricación o comercialización de las máquinas comúnmente conocidas como tipo «grúa», hace necesaria la regulación de este tipo de máquinas que actualmente se halla sin regulación expresa en nuestra comunidad, prescribiendo el presente decreto su régimen de instalación y explotación, haciéndose eco de la petición de la propia asociación, con la previsión de su posterior desarrollo en el futuro Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la CAIB.

Por todo lo anteriormente expuesto, efectuados los trámites reglamentarios, de acuerdo con el Consejo Consultivo de las Illes Balears, a propuesta del Consejero de Interior y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su sesión de 30 de noviembre de 2001, decreto:

Artículo 1. ...

✐ Derogado por disp. derog. 1 de Decreto 84/2004, de 1 octubre.

Artículo 2. Salas de Bingo.

1. A partir de la entrada en vigor del presente Decreto, podrán instalarse en las salas de bingo una máquina «B» por cada 35 personas de aforo autorizado para la sala. A este efecto, las máquinas que se soliciten se podrán autorizar sin necesidad de realizar un alta por sustitución de otra de las mismas características.

2. Las máquinas autorizadas al amparo del presente artículo únicamente podrán ser instaladas en salas de bingo, para lo cual deberá incorporarse a la guía de circulación el distintivo acreditativo de esta circunstancia.

3. Las empresas de bingo que soliciten autorización de una sala de bingo en virtud de lo previsto en el artículo 2 del Decreto 34/2001, de 2 de marzo, deberán acreditar, de forma fehaciente y bastante, que existe un radio mínimo de 1.000 metros entre la sala cuya autorización se pretende, y las salas de bingo ya autorizadas.

4. La solicitud de traslado de las salas de bingo ya existentes, deberá ir acompañada de justificación suficiente y bastante de que la nueva ubicación está comprendida en un radio de 150 metros de la ubicación anterior, respetando como mínimo la distancia existente entre las salas de bingo autorizadas en el momento de entrada en vigor del presente Decreto. En otro caso será de aplicación el apartado anterior respecto del radio mínimo.

Artículo 3. Casinos.

1. Cuando las máquinas tipo «C» estén instaladas en la antesala prevista en el artículo 19 del Decreto 34/1997, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de la CAIB, deberá constar claramente en los accesos exteriores la prohibición de entrada a menores de edad, y se dispondrá de un servicio o sistema de control y vigilancia específico, que bajo la responsabilidad del casino, impedirá la entrada a menores de edad y a las personas que lo tengan legalmente prohibido o que puedan perturbar el orden, la tranquilidad o el desarrollo de los juegos, y controlarán el aforo autorizado del local. A estos efectos, los titulares podrán requerir la identificación suficiente de las personas que deseen acceder a la antesala, reconociéndosele al titular del casino de juego el ejercicio del derecho de admisión para llevar a efecto dicho control de acceso.

2. Los artículos 5.d, 18.2 y 50.1 y la disposición transitoria primera.2 del Decreto 34/1997, de 7 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears quedarán redactados de la siguiente manera:

«Artículo 5.d).

El capital social mínimo habrá de ser de 4.800.000 euros, si la sociedad pretende la autorización de un casino de juego en el Isla de Mallorca, y de 2.400.000 euros si la sociedad pretende la instalación de un casino en la Isla de Menorca o en la Isla de Ibiza. En ambos casos dicho capital estará totalmente suscrito y desembolsado, y su cuantía no podrá disminuir durante la existencia de la sociedad.

Artículo 18.2.

Asimismo, tendrá carácter facultativo la prestación de los siguientes servicios que en todo

caso deberán contar con las autorizaciones concurrentes que demandan los distintos sectores del ordenamiento jurídico a que se refieren.

a) Sala de teatro y cinematógrafo.

b) Sala de congresos y convenciones.

c) Sala de conciertos.

d) Sala de exposiciones.

e) Instalaciones deportivas o gimnásticas.

f) Actividad comercial.

g) Instalaciones hoteleras con categoría de como mínimo cuatro estrellas, que deberán localizarse en el mismo inmueble o conjunto arquitectónico.

Artículo 50.1.

Con carácter previo a la solicitud de autorización de apertura y funcionamiento a que se refiere el artículo 11 de este reglamento, la empresa titular de la autorización de instalación del casino de juego deberá constituir una fianza de 900.000 euros si el casino que pretende explotar está ubicado en Mallorca y de 450.000 euros si está ubicado en Menorca o en Ibiza.

Disposición transitoria primera.2.

Las empresas titulares de casinos de juego que, al momento de entrada en vigor del presente reglamento, tengan autorizado algún casino en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears, dispondrán de cinco años para completar la fianza hasta la cuantía contemplada en el artículo 50 para dichas empresas, fijándose la cuantía inicial en 300.000 euros».

Artículo 4. Máquinas «D».

1. Se establece un tipo de máquinas recreativas y de azar «D» denominado «Máquinas con premio en especie», que englobaría a las llamadas «grúas» y a aquellas expendedoras que incluyan algún elemento de juego, apuesta, envite o azar. Mediante Orden del Consejero de Interior se regularán los requisitos de homologación, explotación e instalación de dichas máquinas, y su régimen administrativo general.

2. A los efectos de instalación y explotación, a partir de la entrada en vigor del presente Decreto podrán instalarse:

a) Un máximo de 2 máquinas tipo D en los locales destinados a las actividades recogidas en los artículos 18 (hoteles), 19 (hotel-apartamento), 24 (campings), 34.4º (otras empresas no incluidas que den servicio directo al usuario de servicios turísticos), y 36, apartados 1, 2, 3 y 4 (salas de fiesta, salas de baile, discotecas y cafés concierto) de la Ley 2/1999, de 24 de marzo, General Turística de las Illes Balears.

b) Un máximo de una máquina tipo D en los locales destinados a las actividades recogidas en el artículo 34, apartados 1, 2 y 3 de la Ley General Turística de las Illes Balears (restaurantes, bares y cafeterías), cuando éstas tengan una superficie igual o superior a 80 m^2.

Artículo 5. ...

✐ Derogado por disp. derog. 1 de Decreto 19/2006, de 10 marzo (§ 87).

Artículo 6. Disposiciones generales.

1. El precio máximo de la partida en las máquinas recreativas tipo B será de 20 céntimos de euro, sin perjuicio de que puedan realizarse dos partidas simultáneas.

✐ Ap. 1 derogado por disp. derog. de Decreto 103/2006, de 1 diciembre.

2. El precio máximo de la partida en las máquinas tipo C será de 9 euros, pudiéndose utilizar fichas homologadas para cada local que sustituyan al dinero de curso legal, siempre que realicen las mismas funciones y ofrezcan las mismas garantías que éste. Asimismo podrá autorizarse para cada local la utilización de tarjetas magnéticas o electrónicas homologadas propias del establecimiento, en sustitución del dinero de curso legal o de las fichas, que deberán ser previamente adquiridas por el usuario en la caja del mismo.

3. La cuantía de las fianzas a prestar por las empresas para su inclusión en el respectivo Registro de empresas relacionadas será la siguiente:

a) 6.000 euros para los fabricantes y comercializadores de máquinas de tipo «A».

b) 60.000 euros para los fabricantes y comercializadores de máquinas de tipo «B» o «C».

c) 3.000 euros para las empresas operadoras de máquinas de tipo «A» o de salones recreativos.

d) 30.000 euros para las empresas operadoras de máquinas de tipo «B» o de salones de juego.

e) 60.000 euros para las empresas operadoras de máquinas de tipo «C». Esta fianza no será exigible a los casinos que cumplan lo establecido en el artículo 50.1 del Reglamento de Casinos de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears.

f) 3.000 euros para las empresas de servicios técnicos de máquinas de tipo «A».

g) 30.000 euros para las empresas de servicios técnicos de máquinas de tipo «B» o «C».

4. Las empresas operadoras de máquinas de tipo «B» vendrán obligadas a constituir en la Dirección General del Tesoro y Política Financiera de la CAIB una fianza adicional a la prevista en el artículo 28.2, y con sujeción a las demás normas del mismo precepto, por el importe que resulte de la aplicación de la escala siguiente, cuya cuantía deberá mantenerse actualizada, según las autorizaciones de explotación que tuvieran vigentes:

a) Hasta 50 máquinas: 30.000 euros.

b) Hasta 100 máquinas: 60.000 euros.

c) Hasta 300 máquinas: 180.000 euros.

d) Hasta 1.000 máquinas: 600.000 euros.

e) Más de 1.000 máquinas: 60.000 euros adicionales por cada 100 máquinas o fracción.

5. Los casinos de juego no estarán obligados a constituir la fianza indicada en los puntos anteriores siempre que el importe resultante fuese igual o inferior al establecido en el artículo 50.1 del Reglamento de Casinos de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears. En caso contrario, el importe de la fianza a constituir será la diferencia entre ambas cantidades.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera. ...

✐ Derogada por disp. derog. 1 de Decreto 150/2002, de 20 diciembre.

Segunda.

Una vez aprobada la normativa de desarrollo de los requisitos de homologación, instalación y explotación de las máquinas tipo «D», éstas dispondrán de un plazo de 4 años para adaptarse al régimen jurídico previsto en aquélla, sin perjuicio de lo que dispone el artículo 4 del presente Decreto.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

1. Queda derogada la disposición transitoria del Decreto 34/2001, de 2 de marzo, de Medidas Limitadoras de la Oferta de Juego en las Illes Balears.

2. Queda derogada la disposición transitoria primera, punto 3, del Decreto 34/1997, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de la CAIB de las Illes Balears.

3. Quedan sin efecto para el ámbito de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears y con efectos desde el 1 de enero de 2002, los artículos 6.2, 10ª), 28.2, 34.1, 36.2 primer párrafo y 46.1 del Real Decreto 2110/1998, por el cual se aprueba el Reglamento de máquinas recreativas y de azar.

4. Quedan derogados, con efectos de 1 de enero de 2002, los artículos 5.2 d), 18.2 y 50.1 y la disposición transitoria primera, punto 2, del Decreto 34/1997, por el cual, se aprueba el Reglamento de casinos de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears.

DISPOSICIÓN FINAL

El presente Decreto entrará en vigor el mismo día de su publicación en el «Boletín Oficial de las Illes Balears».

§ 37 DECRETO 150/2002, DE 20 DICIEMBRE. NORMAS COMPLEMENTARIAS EN MATERIA DE JUEGO

(BOCAIB núm. 156, de 28 diciembre [LIB 2002, 438])

De conformidad con lo establecido en el artículo 10.25 del Estatuto de Autonomía de las Illes Balears, aprobado por Ley Orgánica 2/1983, de 25 de febrero, reformado mediante Ley Orgánica 9/1994, de 24 de marzo y Ley Orgánica 3/1999, de 8 de enero, corresponde a la Comunidad Autónoma de las Illes Balears la competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas con exclusión de las apuestas mutuas deportivo-benéficas.

En virtud del Real Decreto 123/1995, de 23 de febrero, se traspasan por parte del Estado, a la CAIB, las funciones y servicios en materia de casinos, juegos y apuestas.

Mediante Decreto 109/2000, de 14 de julio, de distribución de competencias en materia de casinos, juegos y apuestas, se atribuyen las mismas a la Consejería de Interior, que las ejercerá a través de la Dirección General de Interior.

El Decreto 34/2001, de 2 de marzo, que modificó el Decreto 28/1999, de 26 de marzo, de Medidas Limitadoras de la Oferta de Juego en la CAIB, provocó que desde distintas asociaciones representativas del sector del juego en nuestra Comunidad se solicitase una nueva regulación que, sin desvirtuar el efecto limitador sobre el juego contenido en el Decreto 34/2001, reordenara ciertas actividades de distintos sectores. Fruto de esta solicitud se dictó el Decreto 132/2001, de 30 de noviembre, de Medidas Reguladoras en materia de juego donde se realizan algunas adaptaciones en el régimen jurídico de los distintos subsectores.

Dado el tiempo transcurrido desde la asunción de competencias en materia de juego, se ha considerado conveniente establecer la obligación de inscripción en el Registro Autonómico pertinente. Dicha obligación será exigible para aquellas empresas que quieran realizar sus actividades en nuestra comunidad a partir de día 15 de enero de 2003.

Por último, y como consecuencia de las peticiones de las asociaciones representantivas del sector del juego, por la presente norma se establecen diversos criterios de autorización de salones recreativos y de juego y se reconoce a los salones de juego autorizados con anterioridad a la entrada en vigor del Decreto 132/2001, la posibilidad de trasladar su ubicación en condiciones similares a las reconocidas para las salas de bingo en el punto 4 del artículo 2 del citado Decreto.

Por todo lo anteriormente expuesto, efectuados los trámites reglamentarios, oído el Consejo Consultivo, a propuesta del Consejero de Interior y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su sesión de 20 de diciembre de 2002, decreto:

Artículo 1. Registro de empresas.

1. Las empresas que tengan por objeto la explotación de máquinas recreativas o de azar, o de explotación de salones recreativos o de juego, deberán inscribirse en el correspondiente Registro Autonómico, que será público y se llevará por el órgano que tenga atribuidas las competencias en materia de juego. Este organismo podrá estructurar el Registro en los libros o secciones que considere necesario.

2. A la solicitud de inscripción se acompañarán, además de los documentos exigidos el artículo 26 del Real Decreto 2110/1998, de 2 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento de máquinas recreativas y de azar, la relación de las guías de circulación de todas las máquinas que explote en la Comunidad Autónoma de las Illes Balears, así como la relación de los locales donde estén situadas y en explotación.

Artículo 2. ...

✐ Derogado por disp. derog. de Decreto 19/2006, de 10 marzo.

Artículo 3. ...

✐ Derogado por disp. derog. 1 de Decreto 84/2004, de 1 octubre.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

Las autorizaciones concedidas con anterioridad a la entrada en vigor del Decreto 132/2001, respecto de los salones que no puedan adaptarse a lo indicado en el presente Decreto, continuarán vigentes en el plazo previsto en las mismas siempre que, a juicio del órgano competente, la imposibilidad de adaptación quede suficientemente acreditada. Terminado este plazo, se podrá conceder una renovación de la autorización por un plazo improrrogable y excepcional de cinco años, en las condiciones previstas en el párrafo anterior.

Segunda.

La obligación contenida en el artículo primero del presente Decreto será exigible a las empresas que tengan por objeto la explotación de máquinas recreativas o de azar, o de explotación de salones recreativos o de juego, con efectos desde día 15 de enero de 2003.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

1. Quedan derogados los artículos 1.3, 5.4 y la disposición transitoria primera del Decreto 132/2001, de 30 de noviembre de Medidas Reguladoras en materia de Juego.

2. Quedan sin efecto, para el ámbito de la CAIB, y con efectos a partir de la entrada en vigor de este Decreto, los artículos 37.1 y 44 puntos 1, 3 y 4 del Real Decreto 2110/1998 el que se aprueba el Reglamento de máquinas recreativas y de azar.

3. Queda sin efecto, para el ámbito de la CAIB, y con efectos a partir de la entrada en vigor de este Decreto, el punto tres de la disposición décima de la Orden de 25 de julio de 1990 de desarrollo del reglamento de máquinas recreativas y de azar, aprobado por Real Decreto 593/1990, de 27 de abril.

DISPOSICIÓN FINAL

El presente Decreto entrará en vigor el mismo día de su publicación en el «Boletín Oficial de las Illes Balears».

a) Comisión del Juego

§ 38 DECRETO 35/2000, DE 10 MARZO. ESTABLECE LA NUEVA REGULACIÓN DE LA COMISIÓN DEL JUEGO DE LAS ILLES BALEARS

(BOCAIB núm. 35, de 18 marzo [LIB 2000, 89])

Corresponde a la Comunidad Autónoma de las Illes Balears la competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas con exclusión de las apuestas mutuas deportivo-benéficas de conformidad con lo establecido en el artículo 10.25 del Estatuto de Autonomía de las Illes Balears, aprobado por Ley Orgánica 2/1983, de 25 de febrero, y reformado mediante Ley Orgánica 9/1994, de 24 de marzo, y Ley Orgánica 3/1999, de 8 de enero.

En virtud del Real Decreto 123/1995, de 23 de febrero, se traspasan por parte del Estado a la CAIB las funciones y servicios en materia de casinos, juegos y apuestas.

El Decreto 135/1996, de 5 de julio, de distribución de competencias, en materia de casinos, juegos y apuestas atribuye las mismas al secretario general técnico de la Consejería de Economía y Hacienda, competencias que antes eran ejercidas por la desaparecida Consejería de Gobernación, mediante Decreto 49/1995, de 4 de mayo. Actualmente, y después del establecimiento de la nueva estructura del Gobierno, corresponde al secretario general técnico de la Consejería de Hacienda, Presupuestos, Energía e Innovación Tecnológica.

Una vez asumidas las competencias en esta materia se dictó el Decreto 5/1996, de 16 de enero, por el que se creó la Comisión Balear del Juego, el cual fue modificado por Decreto 177/1996, de 20 de septiembre, con el fin de reestructurar la citada Comisión e introducir algunos aspectos que reforzaban su configuración como vehículo de opinión y debate.

Actualmente se ha considerado necesario introducir algunos cambios en la composición de la Comisión, con el fin de adaptarla a la nueva estructura orgánica del Gobierno, así como introducir en la misma la participación de dos representantes, de entre los sindicatos con mayor representatividad del sector de juego privado, un representante de la Federación Balear del Juego Privado y un representante del tercer casino autorizado como interlocutores válidos en el foro de debate.

Asimismo, en cuanto a la convocatoria de la Comisión, se ha reducido el número mínimo de miembros que pueden solicitarla, fijándose en una tercera parte del total.

Es propósito de esta Consejería elaborar un Decreto nuevo, que con las mismas características que los anteriores, reunifique en una sola norma los Decretos dictados sobre la materia en esta Comunidad Autónoma, cambiando el nombre de la Comisión, adaptándola a la nueva denominación de la Comunidad Autónoma establecida en el Estatuto de Autonomía de las Illes Balears.

Por tanto a propuesta del consejero de Hacienda, Presupuestos, Energía e Innovación Tecnológica, y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su reunión de 10 de marzo de 2000, decreto:

Artículo 1.

Se crea la Comisión del juego de las Illes Balears, configurada como órgano de estudio, orientación y consulta de cuantas actividades se relacionan con el juego en la Comunidad Autónoma de las Illes Balears.

Artículo 2.

La composición de la Comisión del Juego de las Illes Balears será la siguiente:

Presidente:

El secretario general técnico de la Consejería de Hacienda, Presupuestos, Energía e Innovación Tecnológica.

Vocales:

– El director general de Programación y Ordenación Económica.

– El director general de Interior.

– El director general de Tecnología y Comunicaciones.

– El director general de Ordenación del Turismo.

– Un representante del Departamento Jurídico Tributario de la CAIB.

– Un representante de la Dirección General de la Policía.

– El jefe de Sección de Juego, que ejercerá las funciones de secretario.

– Tres representantes de los casinos ubicados en Baleares.

– Un representante de Asociación empresarial de bingos.

– Un representante de Asociación empresarial de máquinas recreativas.

– Un representante de Asociación empresarial de salones recreativos.

– Dos miembros designados por la Consejería de Hacienda, Presupuestos, Energía e Innovación Tecnológica.

– Dos representantes de entre los sindicatos con mayor representatividad en el sector del juego privado.

– Un representante de la Federación Balear del Juego Privado.

Artículo 3.

Los vocales serán nombrados por el consejero de Hacienda, Presupuestos, Energía e Innovación Tecnológica a propuesta, en su caso, de las diferentes entidades públicas y empresariales concurrentes.

Artículo 4.

La Comisión del Juego de las Illes Balears tendrá las siguientes funciones:

a) Ser el foro de debate en materia de casinos, juegos y apuestas, entre la Administración Autonómica y el sector empresarial del juego privado de las Illes Balears.

b) Evacuar las consultas e informes en materia de casinos, juegos y apuestas que le soliciten los órganos competentes del Gobierno Balear.

c) Cualquier otra función que le sea atribuida mediante decreto.

Artículo 5.

La Comisión se reunirá, previa convocatoria de su Presidente, por iniciativa propia, o cuando lo soliciten al menos una tercera parte de sus miembros. Entre la convocatoria y la reunión no podrá transcurrir un plazo superior a un mes.

En el escrito de convocatoria deberá acompañarse el orden del día, no pudiendo tratarse en la reunión temas no incluidos en el mismo, salvo decisión en contrario de la Comisión, por mayoría simple, siempre que estén presentes todos los miembros de la misma.

Artículo 6.

Para la válida constitución de la Comisión será necesaria la asistencia de la mayoría absoluta de sus miembros.

Artículo 7.

Los acuerdos de la Comisión sobre las funciones que tiene encomendadas en virtud del presente Decreto adoptarán la forma de dictamen, el cual será facultativo, requiriendo su aprobación el acuerdo favorable de la mayoría de sus miembros asistentes.

Artículo 8.

De cada sesión se levantará acta por el Secretario que llevará el visto bueno del Presidente.

En las actas de las sesiones deberán constar las personas asistentes, una síntesis de las deliberaciones, los dictámenes aprobados, los votos particulares, así como cualquier otro extremo que los miembros de la Comisión soliciten expresamente que consten en ellas.

Cualquier miembro de la Comisión tendrá derecho a que se le expida certificación de las actas.

Artículo 9.

La Comisión podrá acordar la creación de grupos de trabajo, así como su composición y funcionamiento.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

En todo lo no previsto en el presente Decreto, serán de aplicación los artículos 22 y siguientes de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, en cuanto al funcionamiento de los órganos colegiados.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Queda derogado el Decreto 5/1996, de 16 de enero, por el que se crea la Comisión Balear del Juego, y el Decreto 177/1996, de 20 de septiembre, por el cual se modifica el Decreto 5/1996.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se faculta al consejero de Hacienda, Presupuestos, Energía e Innovación Tecnológica, para dictar las normas de desarrollo del presente Decreto.

Segunda.

El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «BOCAIB».

d) Catálogo de Juegos

§ 39 ORDEN 30 DICIEMBRE 2005. APRUEBA EL CATÁLOGO DE JUEGOS DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE LES ILLES BALEARS

(BOCAIB núm. 8, de 19 enero [LIB 2006, 6])

Con el fin de actualizar el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma de les Illes Balears, regulado por la Orden del Consejero de Interior de 6 de noviembre de 2002, se procede a incluir en dicho Catálogo las apuestas hípicas externas, Lototrot y los Juegos de promoción del trote, dando cumplimiento a la previsión reglamentaria contenida en la disposición adicional del Decreto 108/2001, de 3 de agosto, por el que se regulan las apuestas hípicas y otros juegos de promoción del trote. El citado Decreto fue desarrollado por la Orden Reguladora de las Apuestas Externas y los Juegos de Promoción del Trote de 13 de abril de 2002, modificado por la Orden de 28 de febrero de 2005.

En lo que afecta a los juegos propios de Casinos, en consonancia con las reformas de la normativa autonómica comparada, se han abordado algunas modificaciones no sustanciales en cuanto al desarrollo de algunos juegos como la Ruleta Americana con un solo cero, Punto y Banca, Pócker sin descarte y Pócker sintético. Asimismo y dado que en el último no se contemplaban los «errores del jugador», se subsana dicho vacío legal.

Se ha optado por dictar una nueva disposición normativa, derogando la Orden de 6 de noviembre de 2002, que integre todos los juegos autorizados hasta el momento en el ámbito de nuestra Comunidad Autónoma, evitando así la dispersión normativa.

Visto lo anterior, de acuerdo con el informe del Consejo Consultivo, dicto la siguiente Orden:

Artículo único.

Queda aprobado el Catálogo de Juegos, en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears, mediante el texto que aquí se inserta.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

Es de aplicación en el ámbito de la Comunidad Autónoma de les Illes Balears la Orden Ministerial de 9 de octubre de 1979, en lo que afecta al juego del bingo.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Queda derogada la Orden del Consejero de Interior, de 6 de noviembre de 2002, por la cual se aprueba el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma de les Illes Balears.

DISPOSICIÓN FINAL

Esta Orden entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Boletín Oficial de las Illes Balears».

CATÁLOGO DE JUEGOS

01 Ruleta
02 Ruleta Americana con un solo cero
03 «Black Jack» o veintiuno
04 «Boule» o Bola
05 Treinta y cuarenta
06 Dados o «Craps»
07 Punto y Banca

08 Baccara, «Chemin de fer» o Ferrocarril

09 Baccara a dos paños

10 Ruleta de la fortuna

11 Pócker sin descarte

12 Pócker sintético

13 Pócker trijoker

14 Lototrot

15 Promotrot

01. **Ruleta**

I. Denominación.

La ruleta es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, cuya característica esencial reside en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una bola que se mueve dentro de una rueda horizontal giratoria.

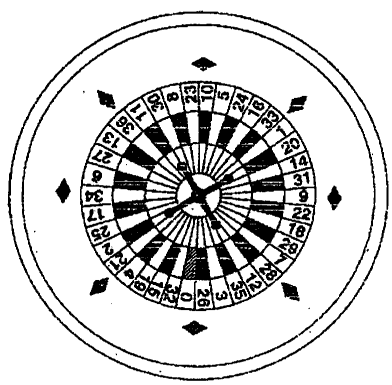
II. Elementos del juego.

Instrumentos de la ruleta:

El material de este juego se compone de un cilindro de madera, de unos 56 centímetros de diámetro, en cuyo interior se encuentra un disco giratorio sostenido por un eje metálico. Este disco, cuya parte superior presenta una superficie ligeramente cóncava, está dividido en 37 casillas radiales, separadas por pequeños tabiques metálicos. Dichos compartimentos, alternativamente rojos y negros, están numerados del 1 al 36, más el cero, que suele ser blanco o verde, pero que no podrá ser rojo ni negro. Nunca dos números consecutivos son vecinos, y, por otra parte, los números cuya suma de cifras sea par son siempre negros, así como el 10 y el 29 y a excepción del 19. Un dispositivo que sobresale del eje, consistente en dos travesaños entrecruzados en el centro mismo de la ruleta, permite darle a ésta un movimiento giratorio en un plano horizontal.

La ruleta se juega en una mesa larga y rectangular, en cuyo centro o extremo está la mencionada rueda. A un lado de ésta o a ambos se encuentra el tablero o tableros, en el que están dibujados los mismos 36 números rojos y negros, dispuestos en tres columnas de a doce, un espacio reservado al cero y otros para las diversas combinaciones o suertes en los que estarán impresos en español los distintos términos o abreviaturas indicativos de aquéllas.

Según que en la mesa existan uno o dos tableros, la ruleta se denomina «a un paño» o «a dos paños», respectivamente.



III. Personal.

1º Clases:

El personal afecto a cada ruleta comprende:

a) Para la denominada «a dos paños»: Un jefe de mesa, que debe colocarse de cara al cilindro;

cuatro «croupiers» que se sitúan en el centro de la mesa, respectivamente a derecha e izquierda de aquéllos, y dos «extremos de mesa», instalados en las extremidades de ésta.

b) Para la denominada «a un sólo paño»: Un jefe de mesa, dos «croupiers» y un «extremo de mesa». Podrá haber un jefe de mesa por cada dos mesas.

2º Competencias:

a) El jefe tiene por misión dirigir la partida y controlar los cambios realizados en el curso de la misma, estándole prohibido manipular, de cualquier modo que sea, el dinero, las placas o las fichas.

b) Los «croupiers» deben encargarse, sucesivamente y siguiendo un orden de rotación establecido, de accionar el cilindro y lanzar la bola, así como de llevar a cabo las demás operaciones necesarias para la realización del juego, cuyo contenido se especifica en el apartado correspondiente a las reglas de funcionamiento. Asimismo, podrán colocar las posturas sobre la mesa.

c) Los «extremos de mesa» tienen por misión colocar las posturas en la zona que ellos controlan a petición de los jugadores presentes en la mesa y ejercer una vigilancia particular sobre aquéllas, a fin de evitar errores, discusiones y posibles fraudes.

IV. Reglas de la Ruleta.

1º Combinaciones posibles.

Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones siguientes:

A) Posibilidades o suertes múltiples.

a) Pleno o número completo. Consiste en hacer la apuesta en uno cualquiera de los 37 números y proporciona al jugador que gana treinta y cinco veces su postura.

b) Pareja o caballo. La apuesta se pone a caballo sobre la línea que separa dos números y proporciona al jugador que gana diecisiete veces su postura.

c) Fila transversal. Se juega a los tres números seguidos que constituyen una fila, colocando su apuesta en medio de la línea longitudinal que separa las filas de los espacios laterales destinados a las suertes sencillas. Caso de salir uno de los tres números, el jugador obtiene once veces la cantidad que puso. También se pagará once veces las fichas colocadas sobre las combinaciones «0, 1, 2» y «0, 2, 3», posturas denominadas tradicionalmente como transversales del 0.

d) Cuadro. La apuesta se hace sobre cuatro números contiguos que forman un cuadro, colocándose la postura en el punto de intersección de las líneas que separan dichos números. En caso de ganancia, se obtiene ocho veces la citada postura. También se pagará ocho veces las fichas colocadas sobre las combinaciones «0, 1, 2, 3», denominada esta postura 4 números.

e) Seisena o doble fila transversal. La apuesta comprende seis números y la posible ganancia supone cinco veces la apuesta.

f) Columna. Abarca la apuesta de los doce números que integran una columna, ascendiendo la posible ganancia a dos veces la cantidad apostada.

g) Docena. Abarca la apuesta los números del 1 al 12 (primera docena), los números del 13 al 24 (segunda docena) o los números del 25 al 36 (tercera docena), y la posible ganancia asciende a dos veces la cantidad apostada.

h) Dos columnas o columna a caballo. Se apuesta a 24 números correspondientes a dos docenas y la ganancia asciende a la mitad de la postura.

i) Dos docenas o docena a caballo. Se apuesta a 24 números pertenecientes a dos docenas y la ganancia asciende a la mitad de la postura.

En todos los casos, el jugador que gana conserva su apuesta y puede retirarla.

B) Posibilidades o suertes sencillas.

a) Posibilidades. Los jugadores pueden apostar sobre par o impar (números pares o impares); sobre rojo o negro (números rojos o negros); o sobre «falta» (números del 1 al 18) o «pasa» (números del 19 al 36).

En todos estos casos, el jugador que gana conserva su apuesta y puede retirarla. La ganancia asciende al valor de la cantidad apostada.

b) Supuesto de salida del cero. En este caso, dos soluciones se ofrecen al jugador que ha apostado sobre una suerte sencilla: primero, retirar la mitad de su apuesta, mientras la otra mitad la recupera la banca; y segunda, dejar la totalidad de su apuesta en «prisión». Si en la jugada siguiente no sale el cero, las posturas ganadoras colocadas en «prisión» recobran pura y simplemente su libertad, perdiéndose definitivamente todas las demás.

Si el cero sale por segunda, tercera vez, etcétera, el jugador tiene la misma opción, teniendo en cuenta que el valor inicial de su apuesta se considera que ha perdido el 50 por 100 de su valor a cada salida del cero. Si está por debajo del mínimo de la mesa, la apuesta debe quedar en «prisión» hasta que se libere.

Cuando el cero sale en la última jugada de la sesión, el jugador viene obligado a aceptar el reintegro de la mitad, de la cuarta parte, de la octava parte, etcétera, de su apuesta inicial, según se trate de la primera, segunda, tercera salida, etcétera, del número cero.

2º Máximos y mínimos de las apuestas.

A) Normas generales sobre estos límites.

El mínimo de las apuestas en la ruleta viene determinado en la autorización concedida por la consejería de Interior. Los mínimos en las apuestas denominadas suertes sencillas, podrán ser fijados hasta cinco veces el mínimo autorizado sobre un número entero.

El máximo se fijará teniendo en cuenta las combinaciones de juego existentes:

a) En las suertes sencillas, el máximo representa 180, 360 ó 540 veces la cantidad fijada como mínimo de postura sobre un número entero.

b) En las suertes múltiples, el máximo viene representado por:

En el pleno o número completo por 10, 20, ó 30 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, por 20, 40 ó 60 veces; en la fila transversal, por 30, 60 ó 90 veces; en el cuadro, por 40, 80 ó 120 veces; en la seisena, por 60, 120, ó 180 veces; en la columna y docena, por 120, 240, ó 360 veces; en la doble columna y doble docena, por 240, 480 ó 720 veces.

No obstante, dichos máximos podrán ser aumentados por el casino previa comunicación a la consejería de Interior. Dicha comunicación especificará el límite máximo, así como la duración prevista de su implantación.

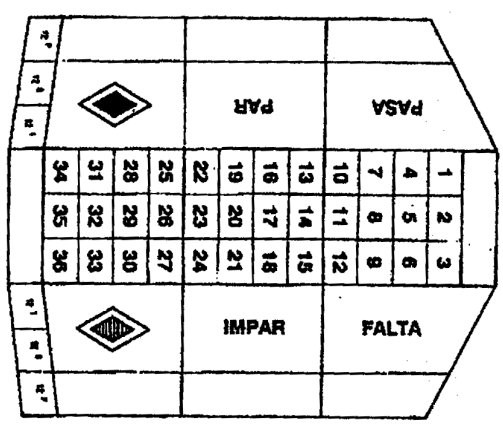
B) Normas especiales.

El Director del Casino podrá modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinados, siempre que el Casino tuviera autorización, al amparo de lo dispuesto en el artículo 14.e) del Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears de 7 de marzo de 1997 y, en todo caso, con sujeción a los siguientes requisitos:

a) Durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el Casino podrá variar el límite de apuesta de la misma, anunciando las tres últimas bolas con el límite anterior, y completando el anticipo de la mesa si procediese.

b) En todo caso, el Casino deberá poner en funcionamiento una mesa, al menos, con el límite mínimo de apuestas autorizado para dicho juego, a menos que en la autorización concreta se dispusiera otra cosa.

Esta variación en los mínimos de las apuestas afectará al anticipo que debe entregarse a cada mesa, al límite máximo de las apuestas y a la suma de dinero que el Casino debe tener en caja como garantía de las apuestas en la forma establecida por el artículo 37 del Reglamento de Casinos.



3º Funcionamiento del juego.

Las fases sucesivas del mismo son las siguientes:

a) El «croupier» encargado de maniobrar el aparato debe obligatoriamente accionar cada vez el cilindro en un sentido opuesto a la anterior y lanzar la bola en el sentido inverso.

b) Antes de esta maniobra, y mientras la fuerza centrífuga retiene a la bola en la galería, pueden los jugadores realizar sus apuestas, hasta el momento en que el «croupier», debido a que el movimiento de la bola se hace más lento y está a punto de caer dentro del disco, anuncie «no va más». Desde entonces, ninguna postura puede ser colocada sobre el paño.

c) Cuando la bola se detiene definitivamente en una de las treinta y siete casillas, el «croupier» anunciará en alta voz el número y las suertes sencillas ganadoras, tocando con su raqueta el citado número para designarle ostensiblemente al público, procediéndose a continuación por los «croupiers» a retirar las apuestas perdidas y al pago de aquellas que han resultado ganadoras, según el orden siguiente: Columnas, docenas, dobles columnas y dobles docenas; suertes simples (rojo, negro, pares, impares, pasa y falta); filas transversales y seisenas, cuadro y parejas, y, en último lugar, los plenos o números completos. En las mesas con un solo paño serán indistintamente los «croupiers» los que pagarán las apuestas ganadoras después de retirar las apuestas perdedoras.

d) En el supuesto de que una ficha o cualquier otro objeto caiga en el cilindro durante la rotación de la bola o que la bola salte fuera del cilindro o en el caso de un lanzamiento defectuoso de la bola, el jefe de mesa debe detener el juego y anunciar inmediatamente en voz alta «tirada nula», recibir la bola y entregarla al «croupier» para que la vuelva a lanzar, poniéndola antes en el número que cayó en la jugada anterior.

e) Al final de cada sesión, el cilindro deberá ser cerrado con una tapa provista de llave o precinto sellado.

02. **Ruleta americana con un solo cero**

El funcionamiento de la variedad americana de la ruleta responde a los mismos principios que rigen la ruleta llamada europea o francesa. Por ello, en este apartado únicamente se recogen aquellas normas que son específicas de la ruleta americana, considerando aplicables, en consecuencia, para todo lo no previsto en ellas, las disposiciones referentes a la ruleta contenidas en el epígrafe 01 del presente Catálogo.

I. Instrumentos de la ruleta americana.

Dos diferencias existen con respecto a la ruleta europea:

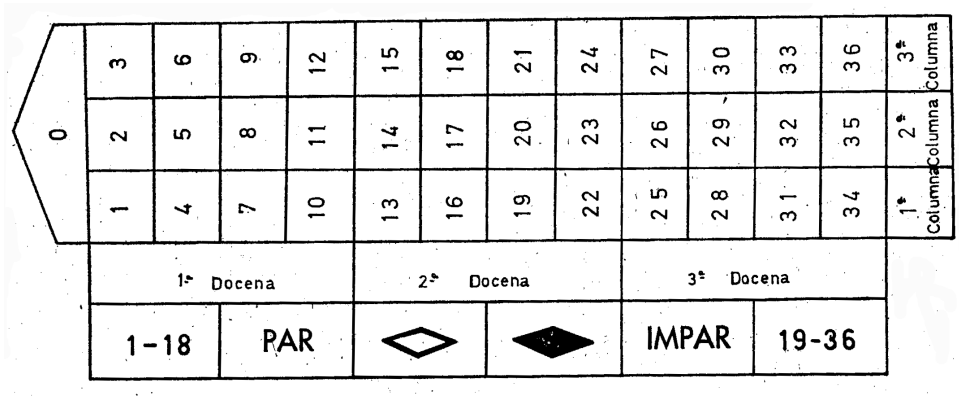
a) Las apuestas se colocan encima de uno de los dos lados de la mesa de juego en espacios reservados para el cero y para las otras jugadas, sobre los términos o abreviaturas correspondientes y, opcionalmente, para algunas combinaciones de jugadas de uso más frecuente por parte de los jugadores.

Apuestas de «Sectores y Vecinos».

En la parte superior de la mesa de ruleta, próximo al cilindro, pero fuera de la zona de apuestas del paño, podrán existir unos recuadros especiales para acoger las denominadas apuestas de «vecinos» y de «sectores». Para la de «vecinos» existirán espacios reservados para los 37 números del cilindro. Para los «sectores» existirán tres espacios para los tres denominados «sectores» del cilindro, conocidos como: sector del cero o serie grande, tercio o serie pequeña y huérfanos.

b) En el reborde del cilindro se colocará un número de cajas o compartimentos transparentes igual a la cifra máxima de colores existentes. Dichas cajas, netamente separadas las unas de las otras, están destinadas a recibir una ficha, sin valor determinado, sobre el cual se coloca un marcador que indica el valor dado a las fichas de ese color por el jugador. Este valor puede ir del mínimo al máximo de la postura de la mesa sobre un número entero, acomodándose el valor individual de las fichas existentes en el Casino.

Los marcadores del valor asignado a las fichas por el jugador podrán colocarse también en el lugar próximo a la mesa de juego a que se refiere el artículo 50.2 del Reglamento de Casinos de Juego o bien ser colocadas sobre un pedestal adherido al arco exterior del cilindro, de forma que su base esté a la altura del reborde de este cilindro.



c) El jefe de mesa podrá autorizar las apuestas en fichas de valor individual existentes en el casino, siempre y cuando la utilización de estas fichas no impida la identificación del apostante. El mismo jefe de mesa podrá impedir nuevas apuestas mediante el uso de fichas de valor, cuando considere que el número de apuestas es excesivo para el adecuado desarrollo y control de juego.

II. Elementos personales.

a) La mesa de juego es de pequeñas dimensiones, aunque puede ser autorizado el uso de una mesa doble. Sólo podrá participar un número limitado de jugadores, de acuerdo con las características de la mesa.

b) El personal afecto a cada ruleta comprende un jefe de mesa, un «croupier» y, eventualmente, un auxiliar, encargado, entre otras funciones de asistencia al mismo, de ordenar los montones de fichas.

El jefe de mesa es responsable del control de la claridad y regularidad del juego, del control de los pagos y de todas las operaciones efectuadas en su mesa, así como del control de los marcadores. Puede existir un jefe de mesa cada cuatro mesas.

III. Funcionamiento del juego.

a) El «croupier», cuando no esté asistido por un auxiliar o máquina auxiliar, debe reconstruir los montones de fichas.

b) Los pagos deben ser siempre efectuados en el orden siguiente: Doble columna, columna, pasa, impar, negro, rojo, par, falta, doble docena, docena, seisena, transversal, cuadro, pareja o caballo y en último lugar el pleno o número completo; pero si un jugador tiene varias combinaciones ganadoras, se pagan todas de una sola vez, aunque las apuestas sean de distinta clase. Los pagos se realizan con fichas de color de un valor determinado, propias del jugador ganador, o con fichas y placas de valor o ambas.

IV. Combinaciones del juego.

Dentro de las suertes sencillas, en caso de salida del cero, se pierde la mitad de la apuesta y se recupera la otra mitad.

Apuesta de «Vecinos».

Se denomina apuesta de «vecinos» a aquella que comprende el número solicitado más dos de cada lado de éste en el cilindro, emplazando las posturas a pleno. Por ejemplo, la apuesta «cero y vecinos» se compondría de cinco fichas, del mínimo al máximo del valor de la postura permitida en la mesa, apostadas a pleno en los números: 0, 3, 15, 26 y 32.

Apuesta de «Sectores».

Sector del Cero o Serie Grande.

Se compone de nueve fichas, del mínimo al máximo del valor de la postura permitida en la mesa, y se emplaza de la siguiente forma: dos fichas a la transversal 0/2/3, una ficha al caballo 4/7, una ficha al caballo 12/15, una ficha al caballo 18/21, una ficha al caballo 19/22, dos fichas al cuadro 25/29 y una ficha al caballo 32/35.

Tercio o Serie Pequeña.

Se compone de seis fichas, del mínimo al máximo del valor de la postura permitida en la mesa, y se emplazan de la siguiente forma: una ficha al caballo 5/8, una ficha al caballo 10/11, una ficha al caballo 13/16, una ficha al caballo 23/24, una ficha al caballo 27/30 y una ficha al caballo 33/36.

Huérfanos.

Se compone de cinco fichas, del mínimo al máximo valor de la postura permitida en la mesa, y se emplazan de la siguiente forma: una ficha de pleno al 1, una ficha al caballo 6/9, una ficha al caballo 14/17, una ficha al caballo 17/20 y una ficha al caballo 31/34.

Botones señaladores de apuestas de vecinos y sectores.

Asimismo podrá existir un recipiente que contendrá 37 botones, marcados con los números del 0 al 36, ambos inclusive, que emplazándoles sobre un exacto número de fichas, a la vista de empleados y clientes, significará que esas fichas juegan al número elegido y dos vecinos de cada lado de éste en su ubicación del cilindro. Por ejemplo: si situásemos el botón marcador número 17 sobre cinco fichas de 10 euros, significaría que se están jugando 10 euros a cada uno de los números 2, 6, 17, 25 y 34. Dichos botones, salvo en el diseño de su número serán transparentes con el fin de permitir ver el tipo de ficha que cubren en caso de apuesta. También podrán existir otros tres botones, con las características anteriormente descritas, que identificarán las siguientes apuestas arriba detalladas:

SG = Serie grande

T = Tercio o serie pequeña

H = Huérfanos.

V. Máximos y mínimos de las apuestas.

El mínimo de las apuestas en la ruleta viene determinado en la autorización concedida por la consejería de Interior. El jugador, en el momento en que se atribuye una serie de fichas, puede fijar el valor que él desea dar a cada una de ellas, dentro de los límites del mínimo y máximo sobre un número entero. Si no se hace uso de esta facultad cada una de sus fichas representa el mínimo de la postura de la mesa.

Los mínimos en las apuestas denominadas suertes sencillas, podrán ser fijados hasta cinco veces el mínimo autorizado sobre un número entero.

El máximo se fija teniendo en cuenta las combinaciones de juego existentes:

a) En las suertes sencillas, el máximo representan 180, 360 ó 540 veces la cantidad fijada como mínimo de postura sobre un número entero.

b) En las suertes múltiples, el máximo viene representado por:

En el pleno o número completo, por 10, 20 ó 30 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, por 20, 40, ó 60 veces; en la fila transversal, por 30, 60 ó 90 veces; en el cuadrado, por 40, 80 ó 120 veces; en la seisena, por 60, 120 ó 180 veces; en la columna y en la docena, por 120, 240 ó 360 veces, y en la doble columna y en la doble docena, por 240, 480 ó 720 veces.

No obstante, dichos máximos podrán ser aumentados por el casino previa comunicación a la consejería de Interior. Dicha comunicación especificará el límite máximo, así como la duración prevista de su implantación.

03. **«Black jack» o veintiuno**

I. Denominación.

El «Black-Jack» o veintiuno es un juego de azar practicado con naipes de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, siendo el objeto del juego alcanzar veintiún puntos o acercarse a ellos sin pasar de este límite.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Al «Black-Jack» se juega con seis barajas de 52 cartas cada una, tres de un color y tres de otro. Las figuras valen diez puntos, el as un punto u once, según convenga al jugador, y las otras cartas tendrán su valor nominal.

2. Distribuidor o «sabot».

Es un recipiente donde se introducen las cartas, una vez barajadas convenientemente, para proceder a su distribución. En él se deslizan apareciendo de una en una.

Todos los distribuidores deben ser numerados en cada establecimiento y guardados en el armario de las cartas o en otro distinto que cumpla las mismas exigencias. Su distribución a las diferentes mesas la realiza el Director o empleado responsable al comienzo de cada sesión, procurando evitar que los mismos distribuidores se destinen sistemáticamente a las mismas mesas.

Podrán utilizarse mecanismos automáticos de mezcla de cartas.

Habrá de pertenecer obligatoriamente a un modelo homologado por el Ministerio de Industria y Energía.

3. Mesa de juego.

Será de forma semicircular, teniendo una casilla para cada jugador hasta un máximo de siete. Delante de las casillas de los jugadores existirá un espacio para el seguro.

La consejería de Interior podrá autorizar, previa solicitud del casino interesado, la instalación de mesas con paños reversibles, de tal forma, que en una misma mesa, se puedan poner en funcionamiento distintos juegos, teniendo en cuenta que, en la misma jornada, y una vez puesta en funcionamiento una mesa con un tipo de juego, éste sólo podrá variarse en una ocasión en dicha jornada, y siempre efectuando el cierre del juego anterior. Posteriormente se iniciará el nuevo juego con su nuevo anticipo. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos.

III. Personal de «Black-Jack».

El jefe de mesa.

Le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten. Puede existir un jefe de mesa cada cuatro mesas.

El «croupier».

Es el que dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, el pago a los que resulten ganadores y retirar las posturas perdedoras.

IV. Jugadores.

a) Sentados. El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, cuya cifra máxima es siete. También podrá practicarse este juego en la modalidad «a nueve», siendo en este caso, nueve, el número máximo de participantes y de plazas en el tapete. Si algunas plazas no están cubiertas, pueden los jugadores apostar sobre las vacantes. Asimismo, podrán apostar sobre la mano de cualquier otro jugador con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima. En cualquier caso, el jugador situado en primera línea delante de cada casilla será el que mande en la misma.

Cada «mano» de un jugador será considerada individualmente y seguirá el orden normal de distribución y petición de cartas.

b) Pueden también participar en el juego los jugadores que están de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador, siempre que éste no se oponga y dentro de los límites de la apuesta máxima de cada plaza, sin embargo, no pueden dar al jugador consejos o instrucciones, debiendo aceptar sus iniciativas.

V. Reglas del juego.

1º Posibilidades de juego.

a) Juego simple o «Black-Jack».

Cuando se hayan efectuado todas las apuestas el «croupier» distribuirá un naipe a cada «mano», comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, y dándose él mismo otro naipe.

Después se distribuirá un segundo naipe, siempre en el mismo orden, a cada «mano».

Seguidamente, preguntará a los jugadores que tienen la «mano» si desean naipes adicionales. Cada jugador podrá rehusar o pedir naipes complementarios, uno por uno, hasta que lo crea oportuno, pero en ningún caso podrá pedir naipes suplementarios si ha obtenido ya una puntuación de 21 o más. Cuando una «mano» obtenga una puntuación superior a 21, perderá, y el «croupier» recogerá inmediatamente su apuesta y los naipes antes de pasar a la «mano» siguiente.

Cuando los jugadores hayan hecho su juego, el «croupier» se dará a sí mismo una o varias cartas. Al llegar a 17 puntos deberá plantarse, no pudiendo tomar naipes suplementarios. En caso contrario, deberá pedir otros naipes hasta que el total de su puntuación alcance 17 o más. Cuando tenga un as entre sus cartas, deberá contarlo como once puntos si con este valor alcanza 17 o más y siempre que no cuente con él más de 21 puntos, en cuyo caso, se tomará el valor de un punto.

El «croupier», después de anunciar su puntuación, procederá a recoger las apuestas perdedoras y a pagar las ganadoras de derecha a izquierda. Irá entonces recogiendo las cartas y colocándolas con las caras hacia abajo en un recipiente destinado para este fin, apartando las suyas en último lugar.

Si el banquero se hubiera pasado de 21 puntos pagará todas las apuestas que aún estén sobre el tapete.

Si no tuviera 21 puntos, recogerá las apuestas de las «manos» que tengan una puntuación inferior a la suya y pagará a aquéllas que la tengan superior. Las «manos» que hayan obtenido una puntuación igual a la del banquero serán nulas, pudiendo sus titulares retirar sus apuestas una vez hayan sido recogidas sus cartas.

Los pagos se harán a la par, es decir, por la misma cantidad de la apuesta, pero si un jugador hiciera un «Black-Jack», que consiste en alcanzar 21 puntos con sólo dos naipes, se le pagará siempre en razón de tres por dos. El «Black-Jack» ganará siempre a la puntuación de 21 obtenida con más de dos cartas.

b) El seguro.

Cuando el primer naipe del «croupier» sea un as, los jugadores podrán asegurarse contra el posible «Black-Jack» de la banca. El «croupier» propondrá este seguro al conjunto de jugadores y antes de dar la tercera carta al primer jugador que la pida. A partir de este momento, nadie podrá asegurarse.

El jugador que se asegure depositará sobre la línea «seguro», situada enfrente de su puesto, una cantidad como máximo igual a la mitad de su apuesta primitiva. Si el «croupier» sacara entonces un diez, es decir, si realizase un «Black-Jack», recogerá las apuestas que pierden y pagará los seguros a razón de dos por uno. Si no realizara «Black-Jack» recogerá los seguros y cobrará o pagará las otras apuestas como en el juego simple.

En el caso en que el jugador tuviese «Black-Jack» y el «croupier» un as, el jugador podrá optar por recibir el pago a la par.

c) Los pares.

Cuando un jugador recibe las dos primeras cartas del mismo valor, podrá jugar «a dos manos». Si utilizase esta posibilidad deberá hacer una apuesta igual a la suya inicial en la otra carta. Estas dos cartas y estas dos apuestas serán consideradas entonces como «manos» separadas e independientes, teniendo cada una su valor y destino propios. Podrá, por tanto, formar tantas «manos» como sea el número de cartas de igual valor que reciba.

El jugador se plantará, pedirá cartas y jugará en las mismas condiciones que en el juego simple, empezando por la «mano» más a su derecha antes de pasar a la siguiente. Si formase un nuevo par, podrá de nuevo separarlo y depositar otra apuesta igual.

Cuando un jugador separa un par de ases, no se le permitirá pedir más que un solo naipe por cada as que ha formado una nueva «mano».

Si un jugador separa un par de ases o un par de cartas que valgan 10 puntos cada una y con la siguiente totalizara 21 puntos, esta jugada no será considerada como «Black-Jack», y se le pagará solamente una vez su apuesta.

d) Apuesta doble.

Un jugador podrá doblar su apuesta con los dos primeros naipes, pero en este caso, sólo tendrá derecho a un naipe suplementario. La doble apuesta estará autorizada para todas las «manos» comprendidos los pares y a excepción del par de ases.

e) Retiro.

Un jugador podrá desistir de su jugada, perdiendo la mitad del importe de su apuesta, siempre que el primer naipe del «croupier» no sea un as, y antes de dar la tercera carta al primer jugador que la solicite.

f) Apuestas acumuladas.

Podrán autorizarse las denominadas apuestas y premios acumulados, con relación a combinaciones especiales de naipes obtenidas por parte de los jugadores dentro de sus manos en el curso de las partidas ordinarias y también entre varias mesas de «Black Jack».

2º Máximo y mínimo de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse, dentro de los límites del mínimo y máximo antes de distribuir las cartas.

a) El mínimo vendrá fijado por la autorización concedida por el Ministerio del Interior. Son aplicables a este juego las normas de la ruleta referentes a la posibilidad de modificar el mínimo y el máximo de las apuestas.

b) El máximo de las apuestas es fijado por cada mesa en 20, 25, 50, 100 ó 200 veces el mínimo autorizado de la postura.

El máximo se entiende por «mano» y puede ser sobrepasado en el supuesto de un jugador sentado, titular de varias «manos» de otros jugadores.

3º Funcionamiento del juego.

Existen diversas operaciones que son previas al comienzo de cada partida:

a) La extracción de naipes del depósito, su desempaquetado y su mezcla se atendrán a las normas del Reglamento de Casinos de Juego.

b) Finalizadas las operaciones previas, cada uno de los montones se mezclará y cortará separadamente, al menos tres veces. Seguidamente, los seis juegos se reunirán y cortarán, y finalmente la media docena se presentará a un jugador para un nuevo y último corte. Después del mismo, el «croupier» colocará un separador de muestra o de bloqueo, a fin de dejar como reserva una cantidad de cartas equivalente como mínimo a un juego. A continuación se introducirán las cartas en el distribuidor o «sabot».

c) Antes de distribuir las cartas, el «croupier» apartará las cinco primeras del distribuidor y comenzará después la partida.

Las cartas se distribuirán siempre con las caras hacia arriba. Cuando aparezca el separador, el «croupier» debe enseñarlo al público y anunciará que la jugada que está realizando es la última de la talla. Si apareciera una carta con la cara hacia arriba en el distribuidor, se eliminará.

04. **«Boule» o bola**

I. Denominación.

La bola o «boule» es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar, igual que en la ruleta, del movimiento de una bola que se mueve dentro de una plataforma circular.

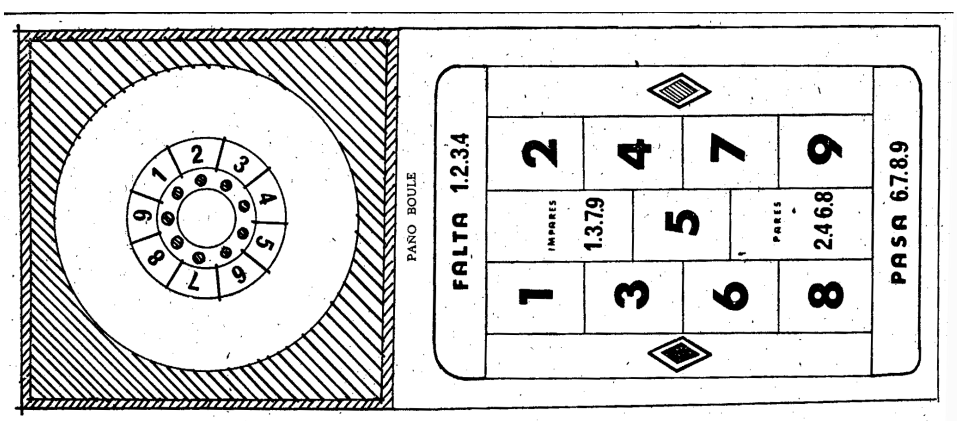
II. Elementos del juego.

El juego de la bola se practica en una mesa, en cuyo centro se encuentra la plataforma circular y, a sus lados, dos paños destinados a recibir las apuestas. También puede incluir un solo paño.

La mencionada plataforma consiste en un plato circular de 1,50 metros de diámetro inserto en un cuadro de 1,85 metros de lado. En el centro presenta un saliente alrededor del cual se distribuyen dos filas, con dieciocho orificios, y con la numeración del 1 al 9, en uno de los cuales vendrá a caer la bola de caucho indicando el número ganador.

De ellos, los orificios con los números 1, 3, 6 y 8 son de color negro, y de color rojo los números 2, 4, 7 y 9, siendo amarillo, o de otro color, pero nunca rojo o negro, el número cinco.

Los paños de juego son idénticos y están divididos en un determinado número de casillas, que corresponden a las diversas combinaciones posibles. El jugador puede elegir entre las suertes múltiples o sencillas, que consisten en realizar la apuesta sobre par o impar (número pares o impares), rojo o negro (números rojos o negros), pasa (números superiores al 5), y falta (números inferiores al 5). Este número cinco indicado no figura en ninguna de tales combinaciones, ocupa la casilla central del tablero y puede ser jugado como cualquier otro número, pero no es ni rojo ni negro y está excluido de la serie impar, pasa o falta.



III. El personal.

El personal afecto es el siguiente:

a) El jefe de mesa es el que dirige y controla la misma. Podrá haber un jefe de mesa por cada cuatro mesas.

b) Habrá «croupiers», uno por cada paño, encargados de lanzar la bola, siguiendo un orden de rotación establecido por la dirección, sin que ninguno de ellos pueda especializarse en esta misión.

IV. Jugadores.

En cada partida pueden participar un número indeterminado de ellos.

V. Reglas del juego.

a) Combinaciones posibles.

Sólo se pueden usar dos combinaciones:

Primera: Apostar sobre un número entero, del 1 al 9, en cuyo caso el ganador recibe siete veces el valor de su apuesta; y segunda: apostar sobre una suerte sencilla (rojo o negro, par o impar, pasa o falta). En todos estos casos, el ganador recupera su apuesta y recibe un valor igual a ella. Sin embargo, cuando sale el número 5, se pierden todas las apuestas realizadas sobre estas suertes sencillas.

b) Máximo y mínimo de apuestas.

El mínimo de apuestas viene fijado en la autorización concedida por la Consejería de Interior. Sin embargo, el director responsable del establecimiento puede abrir los paños con una apuesta mínima igual a dos veces la autorizada, siempre que aquel mínimo sea mantenido, al menos, en un paño, durante todo el tiempo en que permanezca abierto dicho establecimiento.

El máximo de apuestas vendrá fijado en la autorización. Para las apuestas sobre un número entero, no podrá ser inferior a cuarenta veces, ni superior a cien veces el mínimo autorizado; y para las suertes sencillas no podrá ser inferior a doscientas veces ni superior a quinientas veces dicho número.

Este máximo se aplica, por mesa, a cada jugador considerado aisladamente. Por ello, el establecimiento no puede fijar un máximo para el conjunto de apuestas que pertenezcan a jugadores diferentes y colocados sobre un número entero o sobre una suerte sencilla.

c) Funcionamiento del juego.

Las apuestas se realizan por los jugadores a partir del momento en que el jefe de la partida anuncia «hagan sus apuestas». Éstas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas del tablero escogido por el jugador.

A continuación la bola es lanzada por el »croupier» a lo largo del borde exterior del plato circular, en el que dará numerosas vueltas antes de abordar la zona de los orificios. Es en este momento cuando el «croupier» pregunta «¿están hechas las apuestas?». Seguidamente se anuncia «no va más». Desde entonces toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el «croupier» devuelve las fichas al apostante tardío con su rastrillo o raqueta.

Una vez que la bola queda inmovilizada en un orificio, el lanzador de la bola anuncia el resultado, diciendo en alta voz el número ganador y las suertes sencillas.

El «croupier» recoge entonces, con su rastrillo, todas las apuestas perdedoras, dejando sobre la mesa las apuestas ganadoras, a las que él añade la ganancia. El jugador que gana recupera, en todos los casos, su apuesta y puede retirarla del juego.

05. **Treinta y cuarenta**

I. Denominación.

El treinta y cuarenta es un juego de azar practicado con cartas, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos del juego.

1º Cartas o naipes.

Al treinta y cuarenta se juega con seis barajas, de las denominadas francesas, de 52 cartas cada una, todas de un mismo color, sin índices. Las figuras valen diez puntos, el as un punto y las otras cartas su valor nominal.

2º Mesa de juego.

Tendrá forma de escudo, dividida en cuatro casillas, dos de ellas de mayor tamaño, que corresponderán al «rojo» y «negro»: ambas estarán separadas por una banda central que contendrá el «color», situándose más abajo una casilla en forma triangular para el «inverso».

En la parte opuesta se situará el jefe de mesa, colocándose a ambos lados de éste los dos «crou-

piers». Delante y a la izquierda del «croupier» tallador existirá una ranura en la que se depositarán las cartas usadas y enfrente de los dos «croupiers» la caja que contiene la banca de la mesa.

III. El personal.

Cada mesa tendrá permanentemente destinados a su servicio un jefe de mesa y dos «croupiers». Podrá haber un jefe de mesa por cada cuatro mesas.

El jefe de mesa será el responsable del correcto desarrollo del juego.

«Croupiers»: existirán dos, situados uno frente a otro. Uno de ellos, el «croupier» tallador, tendrá como misión el reparto de las cartas y el otro el pago de las apuestas ganadoras y la retirada de las posturas perdedoras.

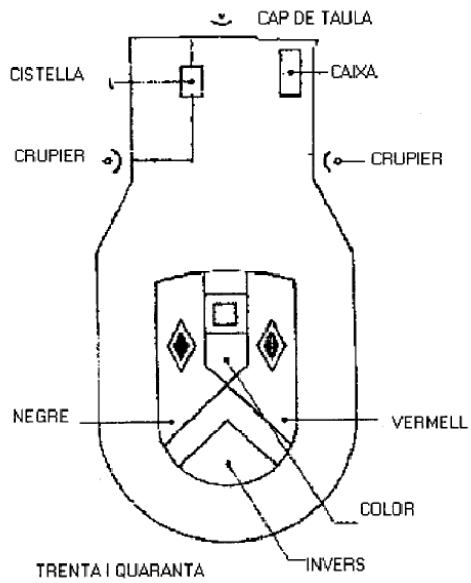
IV. Jugadores.

En cada partida pueden apostar un número indeterminado de ellos.

V. Reglas del juego.

1º Combinaciones posibles.

Se han de formar dos filas desplazadas de cartas, la de arriba denominada «negra» y la de abajo «roja». Se distribuirán cartas hasta que se obtenga por cada fila una puntuación comprendida entre treinta y cuarenta.



Los jugadores no pueden hacer uso más que de las combinaciones siguientes, por las que ellos reciben el equivalente de su apuesta.

a) Rojo o negro: Ganará la fila cuyas cartas tengan un valor más próximo a 31.

b) Color o inverso: Hay color si la fila ganadora es del mismo color que la primera carta de la fila negra.

En caso contrario hay inverso.

Cuando dos filas de cartas forman el mismo punto, el juego es nulo salvo que dicho punto sea 31. En este caso rigen las mismas disposiciones que regulan el sistema del cero en la ruleta. Las apuestas iguales o superiores, mediante el depósito de 1 por 100 del importe de la apuesta efectuado en el momento de la postura; a este efecto se situará una señal o placa sobre la postura al realizar ésta.

2º Máximo y mínimo de las apuestas:

El mínimo de las apuestas viene determinado en la autorización concedida por la Consejería de Interior.

El máximo será igual a mil veces el mínimo establecido.

3º Desarrollo del juego.

Una vez realizada la operación de mezclar las cartas por el «croupier», se procederá por parte del jugador más próximo a la derecha de éste al corte de las mismas.

Acto seguido el «croupier» coloca una carta roja delante de las cinco últimas cartas del mazo. La aparición de esta carta roja determina la anulación del juego en curso, procediéndose a poner en la mesa y boca abajo las cinco últimas cartas, así como al recuento de las mismas.

Después de ser introducidas las cartas en el «sabot» se realiza, en forma descubierta, la colocación de éstas sobre la mesa, que comenzará necesariamente por la fila negra. Cuando el total alcance o sobrepase los 31 puntos, se iniciará la colocación de cartas en la fila roja. A continuación el «croupier» anuncia en voz alta la puntuación de cada fila y las suertes ganadoras (por ejemplo: dos negro y color ganan o negro e inverso ganan, y lo mismo empezando por el rojo, es decir, dos rojo y color ganan o negro e inverso, el «croupier» anunciará también color gana o color pierde). Acto seguido, se procederá al pago de las apuestas ganadoras, operación que se realizará obligatoriamente suerte por suerte, comenzando siempre por color o inverso y después negro y rojo, y por las apuestas más alejadas del «croupier». Sólo después de haber sido retiradas las posturas perdedoras podrá procederse al pago de las apuestas ganadoras.

Las cartas habrán de permanecer sobre la mesa durante todo el tiempo que dure la retirada y pago de las apuestas, de forma que los jugadores puedan verificar las puntuaciones de los distintos juegos.

06. **Dados o «craps»**

I. Denominación.

El juego de dados es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos de juego.

1º Dados.

El juego de dados se juega con dos dados, del mismo color, de material transparente, con las superficies pulimentadas, de 20 a 25 mm de lado. Deberán tener los bordes bien definidos (cortantes), los ángulos vivos y los puntos marcados al ras. No se admitirán, por tanto, dados con bordes biselados, ángulos redondeados o puntos cóncavos.

En una de las caras figurará el número de orden del fabricante y las siglas del establecimiento, sin que ello perjudique a su equilibrio.

En cada sesión se pondrán a disposición de cada mesa dedicada al juego de los dados seis dados en perfecto estado y distintos de los usados en la sesión anterior.

Dos dados se utilizarán en la partida, quedando en reserva los otros cuatro, en una cavidad prevista a este efecto en las mesas de juego, para el caso de tener que sustituir a los primeros.

III. Personal.

En cada mesa de dados prestará sus servicios un jefe de mesa, uno o dos «croupiers» y un «stickman».

El jefe de mesa es el responsable de la claridad y regularidad del juego, colaborando con los «croupiers» en el manejo de fichas y depositando el dinero en caja.

Los «croupiers» se ocuparán de recoger las apuestas perdidas, colocar en su caso las apuestas sobre la caja indicando el punto y pagar las apuestas ganadoras. Se ocuparán, asimismo, de los cambios de billetes y fichas que solicitan los jugadores.

El «stickman» estará encargado de comprobar el buen estado de los dados, de entregarlos a los jugadores y de hacer las advertencias precisas para el desarrollo del juego.

Cuando funcione solamente la mitad de la mesa o se utilice la mesa reducida de dados (Mini-«craps», «European Seven-Eleven», etc.) tendrá que haber, como mínimo, un «croupier-stickman».

IV. Reglas del juego.

1º Combinaciones.

Los jugadores no podrán hacer uso más que de las siguientes clases de suertes:

A. Suertes sencillas, que se pagarán a la par.

«Win».

Que se juega a la primera tirada. Gana con 7 u 11, pierde con 2, 3 ó 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y el número que ha salido es el punto, que se indica por el «croupier»

mediante una placa colocada sobre la caja correspondiente a este número. Las apuestas sobre el «Win» ganan si el punto se repite, pierden si sale el 7 y se repiten si sale otra cifra. Los dados cambian de mano cuando sale el 7, que hace perder.

«Don't Win».

Que se juega a la primera tirada. Gana con 2 ó 3, pierde con 7 u 11 y da resultado nulo en 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y la que ha salido es el punto. Las apuestas sobre «Don't Win» ganan si sale el 7 y pierden si el punto se repite.

Come.

Que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Esta suerte gana si sale el 7 o el 11 en la tirada siguiente y pierde si sale el 2, 3 ó 12. Si sale otra cifra cualquiera, la apuesta es colocada sobre la casilla que lleva el número que salió, y a partir de la tirada siguiente, gana si sale el citado número y pierde con el 7, quedando pendiente el resultado si sale cualquier otro número.

«Don't Come».

Que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Gana si sale el 2 ó 3, pierde con el 7 o el 11 y da resultado nulo con el 12. Si sale cualquier otra cifra, la apuesta es colocada en la casilla correspondiente, y a partir de la siguiente jugada, gana si sale el 7 y pierde si sale el punto sobre el que está colocada la apuesta.

Las apuestas colocadas sobre «Win» no pueden ser retiradas y deben jugar hasta que se hayan ganado o perdido.

«Field».

Que se juega en cualquier momento de la partida, siendo decisiva cada «tirada». Gana si sale el 2, 3, 4, 9, 10, 11 ó 12 y pierden los restantes resultados. Se paga doble si sale el 2 o el 12, y a la par para las otras puntuaciones.

«Big» 6.

Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 6 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es 7. Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continúa, aunque puede ser retirada por el jugador.

«Big» 8.

Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 8 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es de 7. Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continúa, pero puede retirarla el apostante.

«Under» 7.

Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si el total de los puntos formados por los dados es inferior a 7 y pierde si es igual o superior a 7.

«Over» 7.

Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana cuando la puntuación formada por los dados es superior a 7, y pierde cuando es igual o inferior a 7.

B. Suertes múltiples, que se puedan jugar en cualquier momento de la partida.

«Hard Ways».

Que se juega sobre los totales de 4, 6, 8 ó 10 formados por dobles, pudiendo ser retiradas las apuestas después de cada tirada no decisiva. Gana si sale el «doble elegido» y pierde con el 7 o si el total del número no está formado por dobles. El doble de 2 y el doble de 5 se pagan siete veces la apuesta, el doble de 3 y el doble de 4, nueve veces la apuesta.

Juego de 7.

Que se paga cuatro veces la apuesta. Gana si sale 7; pierde si sale cualquier otro resultado.

Juego de 11.

Que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 11; pierde si sale cualquier otro resultado.

«Any Craps».

Que se paga siete veces la apuesta. Gana si sale el 2, 3 ó 12; pierde si sale cualquier otro resultado.

«Craps 2».

Que se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 2; pierde con cualquier otro resultado.

«Craps 3».

Que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 3; pierde con cualquier otro resultado.

«Craps 12».

Que se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 12; pierde con cualquier otro resultado.

«Horm».

Que se paga cuatro veces la apuesta. Esta suerte, que asocia el «Craps» con el juego del 11, gana si sale 2, 3, 12 u 11; pierde con cualquier otro resultado.

C. Suertes asociadas, que sólo pueden jugarse cuando la suerte simple correspondiente, cuyo punto es conocido, ha sido ya apostada y siguen la suerte de ésta, aunque pueden ser retiradas después de un juego no decisivo.

La suerte asociada al «Win» cuya apuesta se hace en la proximidad y al exterior de la suerte sencilla correspondiente, gana con el punto, pierde con el 7 y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta es pagada 2 por 1 si el punto es 4 ó 10; 3 por 2 si el punto es 5 ó 9, y 6 por 5 si el punto es 6 u 8.

La suerte asociada al «Don't Win», cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte sencilla correspondiente, gana con el 7, pierde con el punto y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta se paga 1 por 2 si el punto es 4 ó 10; 2 por 3 si el punto es 5 ó 9, y 5 por 6 si el punto es 6 u 8.

La suerte asociada del «Come», cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte simple correspondiente o próxima a ella. Esta suerte gana, pierde o da resultado nulo en las mismas condiciones que el «Come» y se paga como la suerte asociada del «Win».

La suerte asociada al «Don't Come», cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte simple correspondiente. Esta suerte gana, pierde o da resultado nulo en las mismas condiciones que el «Don't Come» y se paga como la suerte asociada al «Don't Win».

D. «Las Place Bets», que pueden jugarse en cualquier momento de la partida sobre los números 4, 5, 6, 9 ó 10 y pueden ser retiradas las apuestas en las tiradas no decisivas.

La «Right Bet», en la que la apuesta se hace según la posición del jugador, a caballo sobre la línea, delante o detrás de cualquier número elegido. Esta suerte gana si el punto sale antes del 7; pierde con el 7 o da resultado nulo. La apuesta se paga 7 por 6 si el punto es 6 u 8; 7 por 5 si el punto es 5 ó 9, y 9 por 5, si el punto es 4 ó 10.

La «Wrong Bet», en la que la apuesta se hace en la casilla posterior del número elegido y que se indica por el «croupier», con la ayuda de una contramarca con la indicación «Wrong Bet». Gana si sale el 7 antes del punto; pierde si sale el punto o da resultado nulo. La apuesta es pagada 4 por 5 si el punto es 6 u 8, 5 por 8 si el punto es 5 ó 9 y 5 por 11 si el punto es 4 ó 10.

2º Apuestas.

Las apuestas mínima y máxima se determinarán en la autorización del Casino.

En las suertes sencillas, la apuesta máxima no podrá ser inferior a 20 veces ni superior a 1.000 veces del mínimo de la mesa.

En las suertes múltiples, la apuesta máxima será calculada de forma que la ganancia posible sea, al menos, igual a la permitida por el máximo sobre las suertes sencillas, y a lo más, igual al triple de dicha ganancia.

En las apuestas asociadas, de «Win» y «Come», la apuesta máxima se determinará por el importe de las apuestas efectivamente hechas sobre las suertes sencillas correspondientes.

En las suertes asociadas del «Don't Win» y del «Don't Come» el máximo de la apuesta se fijará en función del punto jugado, esto es, para 4 y 10, el 200 por 100 del importe de la apuesta hecha sobre la suerte sencilla correspondiente; para el 5 y 9, el 150 por 100 de dicho importe, y para 6 u 8, el 120 por 100 del mismo importe.

En las «Right Bet», el máximo de la apuesta estará en función del punto jugado e igual al máximo de las apuestas en las suertes sencillas para 4, 5, 9 y 10 o el 120 por 100 de este máximo para 6 y 8.

En las «Wrong Bet», el máximo de la apuesta estará en función del punto jugado, e igual al 125 por 100 del máximo de las apuestas sobre las suertes sencillas para 6 y 8, al 160 por 100 de este máximo para el 5 y 9 y al 220 por 100 para el 4 y 10.

3º Funcionamiento.

El número de jugadores que podrá ocupar cada mesa de dados no estará limitado.

Los dados serán ofrecidos a los jugadores comenzando, al iniciarse la partida, por aquél que se

encuentre a la izquierda de los «croupiers» y después siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Si un jugador rehusa los dados pasarán al jugador siguiente, en el orden previsto. El «stickman» pasará los dados al jugador por medio de un bastón, evitando tocarlos, más que cuando tenga que examinarlos, o recogerlos cuando caigan al suelo.

El jugador que lance los dados deberá hacerlo inmediatamente después del anuncio de «ya no va más», y no deberá frotarlos ni guardarlos en la mano.

El tirador podrá pedir que se cambien los dados antes de lanzarlos, pero no podrá hacerlo durante la serie de lanzamientos precisos para alcanzar el número designado como punto, salvo en el caso de que un dado salte fuera de la mesa, cayendo en el suelo, en cuyo caso se le ofrecerá elegir entre los cuatro dados restantes de la mesa, para terminar la jugada. Si al término de la misma el dado perdido no se encontrara, se proveerá a la mesa de un nuevo juego de dados, retirando los anteriores.

Los dados se lanzarán a lo largo de la mesa, de tal manera que se detengan dentro de la misma, y siempre con la intención de hacer que ambos dados toquen el borde opuesto al jugador que los ha lanzado.

Los dados deberán rodar y no deslizarse para que la jugada resulte válida. Si los dados se rompen, se superponen, se montan sobre una ficha o caen de la mesa o encima del borde de la misma o en el cesto de los dados de reserva, o si el lanzamiento no ha sido correcto, el «stickman» anunciará «tirada nula».

El jefe de mesa podrá privar a un jugador de su derecho a tirar los dados, si incumple repetidamente las reglas del lanzamiento.

Después de un número determinado de tiradas, el jefe de mesa podrá acordar el cambio de dados. El «stickman» anunciará entonces «cambio de dados» y pondrá delante del jugador, con el bastón, los seis dados al servicio de la mesa. El jugador cogerá dos para lanzarlos y los cuatro restantes serán devueltos, a la vista de los jugadores, a la caja prevista a estos efectos.

No podrán hacerse apuestas después del «ya no va más». El jugador que tira los dados deberá apostar sobre el «Win» o sobre el «Don't Win» antes de lanzarlos, pudiendo jugar además sobre todas las demás suertes posibles.

07. **Punto y banca**

I. Denominación.

El punto y banca es un juego de cartas que enfrenta a varios jugadores entre sí, pudiendo el resto de aquéllos apostar tanto a favor de la banca como contra ella. Corresponde en todo caso al establecimiento el ejercicio de la banca.

II. Elementos de juego.

1º Cartas.

Se utilizarán seis barajas, de 52 cartas, con índices, la mitad de un color y la otra mitad de otro. Los naipes podrán ser usados varias veces, siempre y cuando se encuentren en perfecto estado.

2º Distribuidor o «sabot».

Se estará a lo dispuesto en el número 2 del apartado II del epígrafe 3 del presente Catálogo.

3º Mesa de juego.

Será de forma ovalada, con dos cortes o hendiduras situadas una enfrente a otra en los lados mayores de la mesa, destinados a acoger al jefe de mesa y a los dos «croupiers», respectivamente. La mesa tendrá una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del jefe de mesa, que llevará el número uno. La numeración será correlativa, si bien podrá eliminarse el número 13. Cada departamento puede dar acogida a un jugador sentado. Existe asimismo igual número de casillas destinadas a recibir las apuestas hechas a favor de la banca. Su numeración se corresponderá con la de los departamentos de los jugadores. También podrá practicarse el juego en mesas reducidas:

1) Tipo «MINI».

Esta mesa tiene las dimensiones y características similares a las del «Black-Jack», para un número de jugadores sentados igual o inferior a siete.

La Consejería de Interior podrá autorizar, previa solicitud del casino interesado, la instalación de mesas con paños reversibles, de tal forma, que en una misma mesa, se puedan poner en funcionamiento distintos juegos, teniendo en cuenta que, en la misma jornada, y una vez puesta en funcionamiento una mesa con un tipo de juego, éste sólo podrá variarse en una ocasión en dicha jornada, y siempre efectuando el cierre del juego anterior. Posteriormente se iniciará el nuevo juego con su nuevo anticipo. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos.

2) Tipo «MIDI».

Será de forma semicircular para un número de jugadores sentados igual o inferior a nueve.

En relación a los paños reversibles será de aplicación respecto al «Black Jack» a nueve lo indicado en el punto anterior.

La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas: Una destinada a recibir las cartas usadas, llamada cesta; otra u otras dos para las propinas que se den a los empleados, y otra para introducir los billetes que se cambien por fichas o placas.

Asimismo, existirá una casilla situada en el centro de la mesa para recoger las apuestas en favor de empate.

III. Personal.

Cada mesa de juego tendrá afectos un jefe de mesa y dos o tres «croupiers», excepto si el juego se desarrolla en una sola ala de la mesa, en cuyo caso el jefe de mesa podrá realizar también las funciones de uno de los «croupiers». En el caso de las mesas reducidas puede existir un jefe de mesa cada cuatro mesas y un «croupier» para cada mesa.

1º Jefe de mesa.

Le corresponde la dirección del juego en todas sus fases, sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe del Catálogo se le atribuye. También llevará una lista en que se determine el orden de prioridad para cubrir plazas que queden vacantes.

2º «Croupiers».

Son los responsables de las apuestas de sus respectivos lados de la mesa, así como de la recogida de apuestas perdedoras y del pago de las apuestas ganadoras. Les corresponde también la mezcla de las cartas, su introducción en el «sabot» y en la cesta, una vez usadas. Asimismo, recogerán la deducción que en beneficio del establecimiento haya que hacer, recibirán las propinas y las introducirán en la ranura destinada al efecto. Anunciarán el comienzo de cada jugada y de la mano ganadora, e informarán a los jugadores sobre las reglas a seguir en cada caso. Asimismo, pasarán el «sabot», recogerán los naipes al final de cada jugada y comprobarán el estado de los mismos.

Cuando el juego se desarrolle en mesa reducida, la distribución de las cartas podrá realizarla el croupier o el propio cliente a juicio del director de juego, la primera y la tercera para Punto y la segunda y la cuarta para banca, procediendo a extraer una carta adicional para el Punto o la Banca siguiendo las reglas de la tercera carta.

Una vez recogidas las apuestas perdedoras y pagadas las ganadoras, las cartas serán retiradas con las caras hacia abajo y depositadas en un recipiente o cajetín destinado para este fin.

IV. Jugadores.

Podrán participar en el juego los jugadores sentados frente a los departamentos numerados, y a opción de la Dirección del Casino, aquellos jugadores que permanezcan de pie.

La distribución de las cartas por los jugadores es optativa. Se establece un turno rotatorio a partir del situado frente a su departamento número 1. Si algún jugador no quiere realizar la distribución, el «sabot» pasará al que esté situado a su derecha.

El jugador que distribuye las cartas juega la «mano» de la banca; la «mano» del jugador corresponderá a aquél que haya realizado la apuesta más elevada; de no haber apuestas a favor de la «mano» del jugador, tendrá las cartas el «croupier». Se perderá el derecho a distribuir las cartas cuando la banca pierda la jugada, pasando el «sabot» al jugador correspondiente, de acuerdo con el turno establecido.

V. Banca.

El establecimiento se constituye en banca y le corresponderá el cobro y pago de las apuestas. En el supuesto de resultar ganadora la «mano» de la banca se efectuará una deducción del 5 por 100 de las apuestas ganadoras en beneficio del establecimiento.

El mínimo de las posturas podrá ser distinto para cada mesa, no pudiendo en ningún caso ser inferior al mínimo autorizado por la Consejería de Interior. El máximo de las apuestas será fijado para cada mesa en 25, 50 ó 100 veces el mínimo, pudiendo determinar la Dirección del Casino que las apuestas sean múltiplos del mínimo de la mesa.

VI. Reglas del juego.

1. Cada jugador recibe inicialmente dos cartas. El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que lleva inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico, y el as, que vale un punto. En la suma de los puntos se desprecian las decenas y sólo tiene valor, a efectos del juego, la cifra de unidades. Ganará aquél cuya puntuación sea de nueve o esté más

próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada será considerada nula y las apuestas podrán ser retiradas, a excepción de las efectuadas a «empate», que cobrarán del establecimiento su ganancia, a razón de ocho a uno. El máximo de la apuesta a empate será la décima parte del máximo de la mesa.

Recibidas las dos primeras cartas por la «mano» del jugador y la «mano» de la banca, si la puntuación de alguna de éstas es 8 ó 9, el juego se da por finalizado, no pudiendo la otra «mano» solicitar una tercera carta.

2º Reglas de la tercera carta:

a) Para la «mano» del jugador.

– Cuando su puntuación es de 0, 1, 2, 3, 4 ó 5 ha de pedir carta.

– Cuando su puntuación es de 6 ó 7, ha de plantarse.

b) Para la «mano» de la banca el juego se ajustará a lo dispuesto en el siguiente cuadro:

		Tercera carta de la ma del jugador										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuación dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	T	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	T	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	T	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

VII. Desarrollo del juego.

Realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo, se colocará en su interior una carta bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden siete cartas. La aparición de la carta de detención determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se esté llevando a cabo en ese momento.

A continuación el «croupier» extrae una primera carta y la descubre. El valor de aquélla determinará el número de cartas que serán inutilizadas e introducidas en la cesta. Para este caso concreto, el valor de las figuras y los dieces será de diez puntos.

La orden del «croupier» «no va más» y a continuación «cartas», está dirigida al jugador que tiene el «sabot» para que éste reparta dos cartas, boca abajo, a cada «mano». La primera y tercera cartas que corresponden a la «mano» del jugador son trasladadas al «croupier», quedándose la segunda carta y cuarta carta que corresponden a la banca, bajo la esquina frontal derecha del «sabot». Acto seguido, son trasladadas las cartas de la «mano» del jugador, se entregan a aquel que realizó la mayor apuesta a favor de dicha «mano», quien las mostrará devolviéndolas a continuación al «croupier» que anunciará la puntuación total y las colocará a su derecha. Asimismo, el jugador que distribuye las cartas las descubre y las traslada al «croupier». Éste anuncia el punto total para las dos cartas y las coloca a su izquierda.

Cuando de acuerdo con las reglas establecidas, el jugador haya de plantarse, el «croupier» anunciará: «El jugador se planta..... (punto total)»; en caso contrario, dirá en alta voz: «Carta para el jugador». Iguales reglas son aplicadas a la «mano» de la banca.

Finalizada la jugada, el «croupier» anunciará la «mano» con la más alta puntuación, que será la ganadora, procediéndose a continuación al pago de las apuestas ganadoras y a la deducción, en su caso, del beneficio del establecimiento.

En caso de empate el jugador que apostara a empate cobrará la ganancia establecida (ocho a uno).

08. **«Baccara», «chemin de fer» o ferrocarril**

I. Denominación.

El «baccará»-ferrocarril, conocido también como «chemin de fer», es un juego de cartas de los denominados de circulo que enfrenta a varios jugadores entre sí, teniendo uno de ellos la banca y

pudiendo apostar contra ésta todos los jugadores que se hallan sentados y los que se encuentren detrás de éstos de pie.

II. Elementos del juego.

1º Cartas.

Se utilizarán seis barajas, de 52 cartas, de las denominadas francesas, sin índices, la mitad de ellas de un color y la otra mitad de color distinto. Los naipes pueden ser usados varias veces y no habrán de ser sustituidos por otros, siempre y cuando se encuentren en perfecto estado. En lo que se refiere a las características que han de reunir las cartas, la forma de ser barajadas y manejadas durante el juego, se estará a lo dispuesto en el Reglamento de Casinos de Juego.

2º Distribuidor o «sabot».

Se estará a lo dispuesto en el número 2 del apartado II del epígrafe 3 del presente Catálogo.

3º Mesa de juego.

Será de forma ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indica la posición del «croupier». La mesa ha de tener una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del «croupier». Cada departamento puede dar acogida a un solo jugador.

La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas o ranuras: Una en el centro, donde se introducirán las cartas usadas, también llamada cesta; otra a la derecha del «croupier», para las deducciones en beneficio de la casa, llamada pozo o «cagnotte», y una última, o dos en su caso, para propinas. La cantidad que constituye la banca estará situada frente al «croupier» a su izquierda, situándose a la derecha del mismo las ganancias del banquero que no constituyan la banca (que no hayan sido puestas en juego por éste).

III. Personal.

Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un jefe de mesa y un «croupier». Existirá como mínimo un cambista (empleado de cambios) atendiendo las diversas mesas de este juego.

1º Jefe de mesa.

Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la Dirección y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa del juego. Llevará una relación de jugadores que aspiren a ocupar plazas que puedan quedarse vacantes.

2º «Croupier».

Sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe del Catálogo se le atribuyen, tendrá encomendadas las siguientes: Recuento, mezcla e introducción de las cartas en el «sabot»; traslado de las cartas a los jugadores por medio de su pala, anuncio en voz alta de las distintas frases del juego y actuaciones de los jugadores; cálculo e ingreso de la cantidad que corresponda al pozo en la ranura correspondiente, introducción de las cartas usadas y de las propinas en las ranuras destinadas al efecto. Asimismo, le corresponde la custodia y control de la suma que constituye la banca y el pago de las ganancias a los jugadores. También orientar a los jugadores que lo soliciten sobre las reglas aplicables en cada caso.

3º Cambista.

Situado de pie frente o detrás del «croupier», tiene por misión efectuar el cambio de dinero por fichas a los jugadores que lo soliciten, así como al «croupier». Además existirán servidores auxiliares en número no superior a uno por cuatro mesas o fracción. No podrán intervenir en todo cuanto se relacione con el desarrollo del juego, las cartas o las fichas.

IV. Jugadores.

Frente a cada uno de los departamentos de la mesa, podrá sentarse un jugador. La superficie de los departamentos podrá ser utilizada para depositar las fichas y manejar, en su caso, las cartas. También podrán participar en el juego cuantos jugadores lo deseen, situándose de pie alrededor de la mesa y detrás de los que se hallen sentados.

A todos los efectos se establece el siguiente orden de prioridad entre los jugadores: Los jugadores sentados sobre los que están de pie; entre los primeros se seguirá la numeración correlativa de los departamentos a partir del que se halle situado a la derecha del banquero. Entre los que están de pie se seguirá el mismo orden de prioridades que entre los sentados. El jugador sentado que cambia de sitio durante una talla está obligado a dejar pasar la «mano» –«saludar»–; además, no puede ejercer su derecho de prioridad para adquirir la «mano» pasada, es decir, coger la banca, o para hacer banco hasta que no haya «saludado». Lo mismo ocurrirá cuando un jugador ocupe una plaza vacante durante la distribución de un «sabot».

Si el cambio de asiento o la llegada de un nuevo jugador se hace al finalizar la talla, el orden de prioridades permanecerá intacto.

En ningún caso puede un jugador ocupar plaza de asiento en varias mesas de juego simultáneamente.

La ocupación de plazas vacantes se hará de la forma siguiente:

Tendrán prioridad, durante la talla, los inscritos en la lista de espera en poder del inspector, una vez concluida ésta los jugadores sentados que hayan solicitado cambio de plaza.

El jugador que durante dos veces consecutivas rehuse tomar la mano deberá abandonar su plaza en la mesa de juego.

Está prohibido a los jugadores de pie desplazarse de sitio para seguir la «mano».

El que lo haga será cobrado el primero o pagado el último, en su caso.

El jugador que esté ausente de la mesa cuando le corresponda coger la «mano» perderá su plaza en beneficio del primer inscrito en la lista de espera.

En ningún caso podrá ocuparse una plaza de asiento momentáneamente vacía.

V. Banca.

La banca se adjudicará inicialmente al jugador situado a la derecha del «croupier» (sentado frente al departamento número 1) y será rotatoria siguiendo el orden de numeración de los departamentos.

Cualquier jugador, esté sentado o de pie, podrá, en cualquier pase de la banca, asociarse al banquero, si éste lo acepta, poniendo a su disposición una cantidad determinada. El asociado no podrá intervenir en ningún momento en el juego y ganará o perderá en las mismas condiciones que el banquero.

La banca podrá ser retenida por el jugador mientras gane, debiendo, en caso de pérdida, ser cedida al jugador situado a su derecha. Lo mismo ocurrirá cuando la banca sea abandonada voluntariamente. Si alguno de los jugadores no quiere coger la banca, ésta seguirá rotando por el orden establecido. En todo caso, el jugador que coge la banca había de hacerlo, por lo menos, con la misma cantidad que el que abandonó voluntariamente.

Si ningún jugador sentado desea adquirir la banca, se ofrece a los que están de pie, y si nadie la adquiere, el jugador que cedió la banca o pasó la «mano» puede volver a cogerla por la misma cantidad. La «mano» pasada adquirida por un solo jugador tiene preferencia sobre la adquirida en asociación. El banquero que pasó la «mano» puede asociarse con el jugador que la ha adquirido posteriormente.

Cuando la banca no ha sido adquirida en el turno rotatorio, se subastará y adjudicará al mayor postor de entre los jugadores sentados y de pie, a excepción del banquero. Los jugadores sentados sólo tendrán prioridad sobre los que se hallan de pie en caso de pujas iguales.

Cuando algún jugador que está de pie adquiere la banca (toma la «mano»), y la vuelve a pasar, aquélla se ofrece primero al jugador sentado a la derecha del último jugador sentado que tuviese la banca. Cuando el jugador que adquiere la banca está sentado al pasarla, ésta se ofrecerá primero al jugador sentado a su derecha.

Una vez adjudicada la banca, el total que la forma puede ser aumentado por el jugador en relación a la cantidad ofrecida, pero nunca disminuido.

Si la banca adjudicada es superior a la banca anterior, el jugador que había hecho banca antes de pasarle la «mano» tiene derecho a coger las cartas, aunque su apuesta sea inferior a la de otros jugadores, pero sólo por una jugada. El banquero que pasa la «mano», así como su asociado, no podrán participar en la subasta de la «mano» que acaban de pasar, pero sí podrán hacerlo cuando el nuevo banquero pase la «mano», y así sucesivamente.

Si ningún jugador adquirió la banca, ésta vuelve al jugador situado a la derecha del banquero que pasó la «mano», quien deberá aceptarla por el mínimo establecido en la mesa. Caso de no hacerlo, cederá su plaza.

Cuando el jugador que adquirió una «mano» pasada pierde, el «sabot» vuelve al jugador sentado a la derecha del banquero que pasó la «mano».

El jugador que adquiere la banca está obligado a dar cartas por lo menos una vez. Si se niega, la banca se subastará, pero no podrán pujar por ella ni este jugador ni el anterior banquero si hubiera pasado la «mano». Si en esta primera jugada hay igualdad de puntos, la banca puede ser cedida de acuerdo con las reglas generales.

El mínimo del punto o mínimo de las posturas, es decir, la cantidad mínima para poder jugar como

punto contra la banca, no será necesariamente idéntico para las distintas mesas, ni podrá ser inferior en ningún caso al mínimo autorizado por la Consejería de Interior, que deberá aparecer ostensiblemente indicado en la mesa.

El máximo del punto o cantidad máxima que puede exponer un jugador es aquella cantidad equivalente a la existente en la banca en cada jugada. Cuando un jugador llega a dicha cantidad máxima se dice que «hace banco».

El máximo de la banca deberá ser equivalente a cien veces el mínimo autorizado para el punto, y el mínimo de aquélla no podrá ser inferior al de éste. Previa solicitud de los Casinos, podrá autorizarse el que la banca juegue sin máximo limitado.

La deducción en beneficio del establecimiento queda fijado en un 5 por 100 sobre las cantidades ganadas por el banquero en cada jugada.

«Garage» es la cantidad o conjunto de cantidades que el banquero excluye del juego, cuando se dan los casos o circunstancias siguientes:

a) «Garage» voluntario.

Las ganancias obtenidas por el banquero normalmente pasan a formar parte de la banca, pero aquél podrá decidir voluntariamente excluirlas del juego, siempre que la suma de las mismas supere una cantidad equivalente a cincuenta veces el mínimo del punto, pasando entonces a constituir o formar parte del «garage».

b) «Garage» obligatorio.

Es la cantidad que el banquero ha de excluir del juego en la medida en que el importe de la banca excede de la suma de valores de los puntos.

c) «Garage» impropio.

Es aquella parte de la banca que el banquero no puede poner en juego, porque excede de la cantidad máxima permitida para aquélla, es decir, de cien veces el mínimo del punto.

d) Exclusión del «garage».

En el caso de que la banca juegue sin máximo limitado, el banquero podrá renunciar al «garage» anunciando «todo va».

VI. Reglas del juego.

El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que llevan inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tiene ningún valor numérico y el as, que vale un punto. Se suma la puntuación de las cartas y se desprecian las decenas, teniendo valor exclusivamente la cifra de las unidades. Ganará aquel juego cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada es considerada nula.

El banquero reparte inicialmente y de forma alternativa dos cartas tapadas al jugador que se enfrente con él, y se da a sí mismo dos cartas tapadas. Si recibidas las dos primeras cartas, la puntuación es de ocho o nueve, éstas serán descubiertas y se abate el juego, debiendo el contrario mostrar asimismo su juego.

En los demás casos, el jugador que se enfrenta a la banca podrá solicitar una tercera carta o considerarse servido, lo que anunciará utilizando los términos «carta» y «no», respectivamente. La actuación del jugador se atendrá a las reglas siguientes:

– Cuando tiene 0, 1, 2, 3 ó 4, ha de pedir carta.

– Cuando tiene 5, puede optar.

– Cuando tiene 6 ó 7, ha de plantarse.

En el supuesto de que el jugador haga banco, no se le aplicarán estas reglas y tendrá libertad para pedir carta o quedarse servido, siempre que lo autorice el Director de Juegos antes de comenzar la partida. A continuación, el banquero podrá optar entre pedir carta o no hacerlo, excepto cuando tiene cero («bacará»), en que es obligatorio solicitar una tercera carta. A diferencia de las anteriores, la tercera carta se da siempre descubierta. El juego finaliza con el anuncio de la puntuación de cada jugador, el descubrimiento de las cartas y el pago o retirada de las apuestas, en su caso.

Todo jugador puede solicitar al «croupier» aclaraciones sobre las reglas del juego, quien está obligado a dárselas. Si el jugador tiene puntuación de 5 y solicita consejo al «croupier», éste le hará plantarse.

El banquero podrá, si lo desea, solicitar del «croupier» el cuadro de jugadas de la banca, en cuyo caso deberá ajustarse a lo en él establecido.

VII. Desarrollo del juego.

Es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo, que haya en la mesa un mínimo de cuatro jugadores, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

Al principio de cada partida, el «croupier», después de mezclar las cartas, las ofrece a los jugadores, diciendo: «señores, las cartas pasan». Cualquier jugador puede mezclar las cartas, que, a su vez, habrán de mezclarse por última vez por el «croupier» cuando le sean devueltas. Hecho esto, ofrece las cartas al jugador situado a su izquierda, y así sucesivamente, hasta que alguno de ellos corte el mazo.

A continuación se colocará en el interior, antes de las siete cartas finales del mazo, una carta-bloqueo, o carta de detención, de un color que permita diferenciarla de las demás. La aparición de aquella carta determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en el momento.

Adjudicada la banca, el banquero anunciará la cantidad puesta en juego, que será entregada en fichas al «croupier», quien las colocará sobre la mesa, a su izquierda. Acto seguido, éste anunciará la suma, indicando a los jugadores que es la cifra máxima que pueden jugar, para ello utilizará la expresión «hay....., pesetas en la banca».

Si hay varios jugadores que quieren hacer banco, se seguirá el orden de las prioridades establecido en el apartado IV.

El banco hecho por un solo jugador, incluso si está de pie, tiene preferencia sobre el banco en asociación.

Si ninguno de los jugadores, sentados o de pie, está dispuesto a hacer banco, puede anunciarse banco parcial, con la expresión «banco con la mesa», para lo cual la cantidad de la postura habrá de ser la mitad de la banca. A continuación, el «croupier» invitará al resto de los jugadores a completar con sus apuestas la suma en banca, hasta que con la voz «no van más apuestas» dé por finalizado el tiempo de apostar.

El jugador que ha anunciado «banco con la mesa» tiene derecho a coger las cartas, incluso si está de pie, excepto cuando alguien dice la frase «con la mesa y último completo», siendo el hecho de completar la otra mitad el que da prioridad. El «banco con la mesa» es considerado un acto aislado y no da prioridad para la jugada siguiente, salvo que haya sido hecho solo.

Cuando nadie hace banco, ni banco con la mesa, las cartas se dan al jugador sentado cuya apuesta sea más alta. En caso de igualdad de apuestas, se estará al orden general de prioridades entre los jugadores. Está prohibido que un jugador sentado una su apuesta a la de otros jugadores, estén de pie o sentados.

La petición de banco no tiene preferencia cuando las cartas han sido ya distribuidas, excepto cuando el jugador repite el banco, «banco seguido», en cuyo caso puede hacerlo incluso después de la distribución de las cartas, siempre que otro jugador no las tenga ya en la mano. Tiene derecho a pedir banco seguido el jugador que hizo banco y perdió.

Si en el caso de banco seguido el «croupier» da por error las cartas a otro jugador, éstas podrán ser reclamadas si aún no han sido vistas (la carta es considerada vista cuando ha sido levantada del tapiz).

Si la petición de banco seguido se produce después de la distribución y entrega de las cartas a otro jugador, éste último tiene preferencia si ha tomado cartas y las ha visto.

Cuando habiéndose anunciado correctamente banco seguido un jugador toma las cartas antes de que el «croupier» las dé al jugador que anunció banco seguido, aquéllas le serán retiradas, aunque hayan sido vistas, y se entregarán al jugador al que corresponda.

Todo banco seguido abandonado puede ser recuperado en caso de igualdad de puntuación entre el banquero y otro jugador o jugadores.

Cuando nadie hace banco y sólo un jugador apuesta contra la banca, éste tendrá derecho al banco seguido.

Una vez realizadas las apuestas, y tras la voz del «croupier» «no van más apuestas», el banquero extraerá las cartas del «sabot» y las distribuirá de una en una alternativamente, empezando por el jugador contrario. Las cartas serán trasladadas hasta él por el «croupier» mediante la pala. Queda formalmente prohibido al banquero distribuir las cartas antes de que el «croupier» haya anunciado «no van más apuestas»; sin embargo, podrá instar al «croupier» a que retire las posturas efectuadas después de mencionada dicha frase.

Examinadas las cartas y solicitada, en su caso, una tercera, se procederá a descubrir los respectivos juegos, pagando el «croupier» al ganador. Si el triunfo ha correspondiendo al banquero, se efectuará

por el «croupier» la deducción correspondiente al pozo o «cagnotte», y se introducirá su importe en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del banquero pasarán a formar parte de la banca, salvo si éste decide excluirlas del juego, de acuerdo con lo previsto en el apartado V, en cuyo caso el «croupier» las colocará sobre la mesa, a su derecha.

Cuando se hayan terminado las cartas de un «sabot», el «croupier» procederá a realizar las operaciones correspondientes de mezcla, corte e introducción del mazo en el «sabot». El banquero que gana la última jugada de una talla tiene derecho a seguir siéndolo en la próxima, si ofrece una cantidad igual a la que constituía entonces la banca.

		Tercera carga de la ma del jugador										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuación dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	T	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	T	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: Significa demanar tercera carta.

P: Significa plantarse.

O: Significa que es «pot» optar.

Si ho demana algun jugador, les cartes han de ser controlades al final de la talla.

VIII. Errores e infracciones en el juego

1º Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes haber finalizado el tiempo de las apuestas. Las cartas sacadas no podrán en ningún caso ser reintegradas al «sabot», y el jugador que las sacó irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en su caso excepcional el inspector estima que no debe aplicar esta regla en todo su rigor, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que toma la «mano» pasada.

Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del «sabot» se considerará inservible y será retirada, sin que por ello pueden los jugadores disminuir o retirar sus apuestas.

Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada será anulada.

Cuando alguna carta caiga al suelo sólo podrá ser recogida por el «croupier» o cualquier otro empleado del establecimiento, y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada.

2º Errores del «croupier».

Si el «croupier» descubre accidentalmente alguna carta durante la distribución, los jugadores habrán de ajustarse a las reglas del juego de banquero y punto. En el caso de que las dos cartas del punto sean descubiertas, el banquero habrá de atenerse a lo dispuesto en el cuadro de jugadas de la banca, debiendo pedir carta en los casos opcionales. Cualquier otra falta cometida por el «croupier » durante el reparto de las cartas anulará la jugada, siempre que no puede ser aquélla rectificada sin perjuicio para el banquero y el jugador.

En caso de que el «croupier» anuncie por error «carta» cuando el punto ha dicho «no», la jugada se restablece conforme al cuadro. Si el banquero tiene 0, 1, 2, 3, 4 ó 5 y ya ha sacado una carta, ésta le es adjudicada; si ha sacado dos cartas, la primera de ellas se le adjudica y la segunda se desecha; si tiene 6 ó 7, cualquier carta extraída es desechada.

3º Errores del banquero.

La extracción por parte del banquero de una quinta carta después de haber dado dos al punto y haberse dado él mismo dos, le obligará a aceptarla para sí en el supuesto de que el punto no solicite una tercera carta.

Si el banquero, en la distribución inicial, se da más de dos cartas, se considera que tiene una puntuación de cero («baccará») aunque conserve su derecho a pedir otra carta.

Cuando al dar la tercera carta el banquero da por error dos cartas al jugador contrario, se le adjudicará aquélla de las dos con la que forme una puntuación más alta. Lo contrario ocurrirá cuando el banquero se dé a sí mismo dos cartas en vez de una.

Si durante la distribución de las dos primeras cartas del punto el banquero deja caer alguna en la cesta, se considera que el punto abate con 9. Cuando esto ocurre con la tercera carta del punto, se considerará que su puntuación es de 9. El banquero tendrá, en este caso, derecho a una tercera carta, salvo si tiene 7.

Si durante el reparto el banquero descubre la primera o la tercera carta, al ir ambas dirigidas al punto, aquél deberá descubrir su carta respectiva. Cuando el banquero descubre por error las dos cartas dirigidas al contrario, además de descubrir sus dos cartas, habrá de ajustar obligatoriamente su juego al cuadro de jugadas de la banca.

El banquero ha de hablar siempre después del punto. Si abatiera antes de que éste se hubiera pronunciado, los jugadores podrán retirar sus apuestas. Cuando el banquero, teniendo 8 ó 9, da u ofrece cartas, pierde su derecho a abatir.

La introducción por el banquero de alguna carta en la cesta antes de que haya sido vista de forma inequívoca por el resto de los jugadores, llevará aparejada la pérdida de la jugada para el banquero.

No podrá efectuarse ninguna reclamación contra el banquero cuando la jugada haya finalizado y las apuestas hayan sido cobradas o pagadas.

4º Errores de los jugadores.

Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier jugador que emplee demasiado tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

Excepto el «croupier», nadie podrá dar consejos a los jugadores. Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

Si por error el punto dice «carta» en vez de «no», o viceversa, el banquero tiene derecho a darle o negarle la carta, a menos que aquél tenga «bacará». En todo caso, el banquero habrá de pronunciarse antes de sacar la carta.

En el caso de que el punto se olvide de abatir en su momento, pierde este derecho; si ha pedido carta, la decisión la tomará el banquero. El punto que teniendo 9 olvida abatir pierde la jugada si el banquero abate con 8.

Cualquier otro error en el anuncio del juego por parte del punto será rectificado, desechándose, si procede, las cartas puestas en juego como consecuencia de dicho error. Se exceptuará de esta regla el jugador que hace banco, en cuyo caso habrá de sufrir las consecuencias de su error, salvo si tiene cero, «bacará», con sus dos primeras cartas, pudiendo entonces solicitar siempre una tercera carta.

Si el jugador arroja las cartas en la cesta antes de que hayan sido vistas, la jugada se le dará por perdida.

Las apuestas de los puntos deben estar situadas a descubierto encima de la mesa y deben ser vigiladas por ellos mismos. Ninguna reclamación podrá ser aceptada si esta regla ha sido incumplida. Cuando haya posturas colocadas sobre la raya, juegan la mitad; cualquier otro anuncio por parte del jugador obliga al «croupier» a proceder al cambio inmediato, sin que el jugador pueda oponerse.

Los casos no previstos en el presente epígrafe del Catálogo de Juegos serán sometidos a la apreciación del Inspector de la mesa, quien resolverá.

09. **«Baccara» a dos paños**

I. Denominación.

El «bacará» a dos paños es un juego de cartas de los denominados de círculo, que enfrenta a un jugador que es la banca con otros jugadores, pudiendo apostar contra aquél tanto los jugadores que se hallan sentados alrededor de la mesa de juego como los que están situados de pie detrás de aquéllos.

Recibe también el nombre de banca o banca francesa y puede revestir dos modalidades: Banca limitada y banca libre o abierta. En el primer caso, el banquero sólo responderá por la cantidad, que situada sobre la mesa constituye la banca en cada momento. En la banca libre o banca abierta, su titular ha de responder frente a todas las posturas sin límite.

En la banca limitada existirá un límite o cifra máxima para constituir la banca, independientemente

de que durante el transcurso del juego el banquero supere con sus ganancias tal cantidad máxima de adjudicación.

II. Elementos de juego.

1º Cartas.

Se utilizarán barajas de 52 cartas, de las denominadas francesas, sin índices, siendo obligatorio que sean siempre barajas a estrenar. Serán necesarias seis barajas, tres de un color y tres de otro, tanto en la banca libre como en la limitada.

2º Distribuidor o «sabot».

Se estará a lo dispuesto en el número 2 del apartado II del epígrafe 3 del presente Catálogo.

3º Mesa de juego.

Será ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indicará la posición del «croupier». Frente a él se colocará el banquero, que tendrá a su derecha el primer paño, formado por una serie de departamentos y numerados a partir del más cercano al banquero, que llevará el número 1; a su izquierda estará el segundo paño, con el mismo número de departamentos y numeración correlativa, iniciada con el número siguiente al último del primer paño, en el departamento situado más próximo al banquero.

Además, cada paño tendrá una superficie delimitada destinada a recoger las posturas que se quieren realizar sobre el otro paño. Las apuestas, colocadas sobre la raya que separa aquella superficie del resto del paño, jugarán por partes iguales a los dos paños.

En la parte libre de la mesa habrá una primera ranura para las cartas usadas, llamada cesta; una segunda ranura, a la derecha del «croupier», para las deducciones en beneficio de la casa sobre las ganancias del banquero, que recibe el nombre de pozo o «cagnotte» y una tercera ranura, que pueden ser dos, para recoger propinas.

III. Personal.

El personal mínimo necesario será: Un jefe de mesa, un «croupier», un cambista y un auxiliar. Será aplicable al jefe de mesa, «croupier» y cambista, respectivamente, lo dispuesto en los números 1, 2 y 3 del apartado III del epígrafe 08 del presente Catálogo.

IV. Jugadores.

También llamados puntos, cada uno podrá ocupar uno de los departamentos numerados en la mesa. Asimismo, podrán sentarse más jugadores, que se situarán detrás de aquéllos entre los distintos departamentos.

Igualmente podrán realizar apuestas en los distintos paños cuantos jugadores estén situados de pie, detrás de aquellos que estén sentados.

El orden de prioridad, a efectos de apuestas, entre los jugadores, será el siguiente: Dentro de un mismo paño, los jugadores sentados en los departamentos numerados más cercanos al banquero; a continuación, el resto de los jugadores, por el mismo orden que los sentados.

En el supuesto de que se anuncie banco en ambos paños, se procederá por sorteo para determinar la prioridad de los paños.

Las cartas sólo podrán ser manejadas por los jugadores que estén sentados en departamentos numerados, estableciéndose un turno rotatorio conforme al orden de numeración de cada paño. Las cartas habrán de ser cedidas por el jugador, siguiendo el turno establecido en caso de triunfo de la banca. Queda exceptuado de esta regla el jugador que haga banco, que esté de pie o sentado para manejar las cartas.

Los jugadores que quieran ocupar una plaza sentada, deberán hacerse inscribir en la lista de espera que lleva el inspector en cada mesa.

V. Banca.

1º El jefe de mesa, a la hora de apertura, anunciará el nombre del banquero y la cantidad del montante de la banca. Si no hubiera banquero, el inspector subastará la banca y la adjudicará al mejor postor, pudiendo pujar por ella todos los jugadores.

En caso de igualdad de pujas, la adjudicación se hará por sorteo.

La adjudicación podrá hacerse a una o varias tallas, y a juicio del Director de Juegos, para uno o varios días. El importe de la banca deberá ser depositado, antes del comienzo de la partida, en la caja del Casino, en efectivo o mediante cheques librados por banco.

El banquero podrá abandonar la banca una vez realizada la primera jugada, anunciando la cantidad que retira. Si el banquero gana y se retira, durante el mismo «sabot» no podrá volver a ser banquero.

Se entenderá que la banca ha saltado cuando no queden fondos en la misma. En este caso, el banquero tiene derecho a continuar, efectuando un nuevo depósito igual o superior al inicial, o a abandonar la banca. Caso de que continúe con la banca, puede cambiar de «sabot».

En cualquiera de los casos, abandonada la banca por el banquero, el inspector volverá a ofrecerla a otro, por la misma cantidad inicial. Si no fuese aceptada por ninguno se subastará, o, en su caso, se sorteará nuevamente, iniciándose luego un nuevo «sabot». Si no se presenta ningún postor, se dará por finalizada la partida.

El mínimo y el máximo de las posturas vendrá establecido en la autorización. Los mínimos podrán variar para las distintas mesas de juego.

La cantidad que forme la banca será necesariamente limitada en la modalidad de banca limitada. En la autorización se fijará el máximo y mínimo de la banca.

2º En la banca libre no existirá tope máximo para la banca, y el establecimiento no podrá fijar un máximo a las posturas de los jugadores. Cualquier jugador podrá ser banquero, en la modalidad de banca libre, si justifica la existencia de un depósito, considerado suficiente, en la propia caja del establecimiento o en la de una entidad de crédito previamente admitida por la Dirección del establecimiento, de tal forma que pueda pagar todas las apuestas sin que la responsabilidad del establecimiento pueda verse en ningún momento comprometida.

El «bacará» con banca libre sólo podrá practicarse en una mesa por cada establecimiento y por un máximo de dos sesiones separadas entre sí por la hora de la cena. En cada sesión se jugarán dos tallas.

3º La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada en un dos por ciento sobre las cantidades ganadas en cada jugada por el banquero para la banca limitada, y en 1,25 por 100 para la banca libre.

VI. Reglas de juego.

Las reglas contenidas en el apartado VI del epígrafe 08 del presente Catálogo son aplicables con carácter general. Sin perjuicio de ello se establecen las adaptaciones que se detallan a continuación.

Se enfrentan dos jugadores, uno por cada paño, contra el banquero, siguiendo el turno establecido en el apartado IV, párrafo 5.

Si la puntuación de las dos primeras cartas es de 0, 1, 2, 3 y 4, los jugadores han de pedir una tercera carta; si dicha puntuación es de 5, tienen libertad para pedir carta o quedarse servidos, y, por fin, si es de 8 ó 9 han de descubrir sus cartas. Queda exceptuado de esta regla el jugador que al principio de la partida haga banco.

El banquero puede pedir carta o plantarse, salvo si solicita del «croupier» el cuadro de jugadas de la banca, en cuyo caso habrá de seguirlo siempre que se indique lo mismo para los dos paños. El cuadro de jugadas de la banca es el recogido en el epígrafe 08 del presente Catálogo.

Un 8 con las dos primeras cartas gana siempre a un 8 ó 9 utilizando una tercera carta.

Se puede pedir banco por cualquier jugador, esté sentado o de pie, por una sola vez y al principio de cada partida. El banco comprenderá los dos paños, pero el juego se desarrollará exactamente igual que si hubiera dos jugadores, de tal forma que no se podrán ver las cartas del segundo paño por el jugador hasta haber jugado en el primer paño. En caso de que haya juego nulo, podrá repetirse la jugada hasta dos veces más. Se entenderá que ha habido juego nulo cuando no ha habido pérdida o ganancia por parte de ninguno de los dos jugadores.

Está prohibido a los puntos el juego en asociación.

VII. Desarrollo del juego.

Es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo que haya un mínimo de dos jugadores por paño, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

Una vez realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo se colocará en su interior una carta-bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden 10 cartas. La aparición de aquella carta determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en ese momento.

Adjudicada la banca, de acuerdo con lo establecido en el apartado V, el banquero entregará la cantidad puesta en juego, en fichas, al «croupier» para su custodia. A continuación, se realizarán las posturas en ambos paños, de acuerdo con el orden de prioridad que establece el apartado IV, párrafo 3, hasta que el «croupier» anuncie con la voz «ya no va mas» la terminación del tiempo de apostar.

Las apuestas no podrán ser colocadas inmediatamente a la derecha o a la izquierda del banquero y del «croupier».

Las apuestas colocadas sobre la raya que separa la zona del jugador de la zona de apuestas juegan la mitad, de la misma forma que las posturas colocadas sobre la raya que separa la zona de apuestas de un paño de la zona de otro paño juegan a los dos paños. En este caso, cuando la mitad de una apuesta a caballo representa un número impar de unidades de apuestas, se considera que la fracción más fuerte juega al primer paño.

El banquero, entonces, extraerá las cartas del «sabot» y las repartirá de una en una por el siguiente orden: Primer paño, segundo paño y banca. Las cartas serán trasladadas hasta los jugadores por el «croupier» mediante una pala. Serán los contrarios de la banca y tendrán las cartas los jugadores a los que corresponda, de acuerdo con el turno establecido en el apartado IV, párrafo 5. El jugador que tiene la mano, después de haber visto su puntuación, abata o no, debe dejar las cartas sobre la mesa. Examinadas las cartas, los jugadores que son mano en cada paño habrán de pronunciarse por su orden respectivo y antes del banquero. Finalizada la jugada, el «croupier» separa las cartas y anuncia el punto. El banquero habrá de enseñar su punto a los dos paños.

A continuación, se procederá por el «croupier» al pago de las posturas ganadoras y a la retirada de las perdedoras; en el caso de que el banquero gane en los dos paños, o su ganancia en uno sea superior a la pérdida en el otro, el «croupier» ingresará la cantidad que corresponda al pozo o «cagnotte», en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del banquero pasarán a formar parte de la banca. Ante la petición de algún jugador, las cartas serán controladas al final de la talla.

VIII. Errores e infracciones en el juego.

1º Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas. Las cartas sacadas no podrán en ningún caso ser reintegradas al «sabot» y el jugador que las sacó irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en su caso excepcional el Director responsable del establecimiento estima que no debe aplicar esta regla, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que tome la mano.

Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del «sabot» se considerará inservible y será retirada, sin que por ello los jugadores puedan disminuir o retirar sus apuestas.

Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada será nula.

Cuando alguna carta caiga al suelo sólo podrá ser recogida por el «croupier » o cualquier otro empleado del establecimiento y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada.

Si las cartas son dadas o tomadas por error por un jugador distinto del que tiene la mano, si aquél ya se pronunció, la jugada será mantenida, pasándose las cartas en la jugada siguiente al jugador al que le correspondía.

2º Errores del banquero.

En todos los casos de distribución irregular la jugada será rectificada, si ello puede hacerse de forma evidente; en caso contrario, aquélla será anulada. Si el banquero da carta a un paño que ha dicho «no» o no da carta a un paño que solicitó, la jugada será restablecida de acuerdo con las normas de los errores de los jugadores.

Si las dos cartas de un paño son descubiertas durante la distribución, la jugada se llevará a cabo de acuerdo con lo dispuesto en el párrafo tercero del número 3 del presente apartado y ninguna apuesta podrá ser aumentada, disminuida o retirada.

Si durante la distribución algunas cartas caen en la cesta sin haber sido vistas, la jugada será anulada para el paño que perdió las cartas o para los dos paños, si correspondían al banquero. En el caso de que se trate de alguna de las terceras apuestas, si ha sido vista, será recuperada por el «croupier» y la jugada continuará.

3º Actuaciones del banquero en las jugadas restablecidas.

Cuando un paño abate al banquero está obligado a seguir el cuadro de jugadas de la banca respecto al otro paño, pidiendo tercera carta en los dos supuestos opcionales.

Cuando el cuadro de jugadas de la banca indica lo mismo para los dos paños, el banquero deberá seguirlo.

Cuando el cuadro indica pedir carta en un paño y plantarse en el otro, el banquero es libre de plantarse o pedir, si el error ha sido de un jugador o del «croupier»; si el error ha sido del banquero, éste habrá de pedir carta obligatoriamente, si tiene cinco o menos, plantándose en caso contrario. Dar

una carta a un paño que no la ha solicitado o dar a un paño la carta destinada a otro, no constituye una falta del banquero, que no pierde su derecho a solicitar una tercera carta.

4º Errores de los jugadores.

Si el primer paño dice «no» teniendo menos de cinco y el segundo paño ha recibido carta, ésta volverá al primer paño; el segundo paño recibirá entonces la carta siguiente, haya sido recogida o no por el banquero, y éste actuará de acuerdo con lo dispuesto en el número 3 del presente apartado.

Si el primer paño pide carta, teniendo seis o más, la carta recibida irá al segundo paño, si pidió carta, o al banquero, de acuerdo con las reglas contenidas en este apartado, número 3.

Si el primer paño dice «carta» y después «no» o viceversa, el «croupier» deberá hacer especificar al jugador lo que desea y verificar su puntuación. Si ésta es de cinco, la primera palabra se considerará correcta; si tiene otro punto, la jugada será restablecida de acuerdo con las reglas de los párrafos anteriores.

El jugador que dice «no» teniendo ocho o nueve pierde su derecho a abatir; si pide carta, la jugada será restablecida de acuerdo con los párrafos anteriores. Las mismas reglas se aplicarán entre el segundo paño y el banquero, en caso de error de aquel paño.

5º Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier jugador que emplee mucho tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

Excepto el «croupier» nadie podrá dar consejo a los jugadores. Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

Si las cartas del banquero o de alguno de los paños son arrojadas, a la cesta, sin haber sido mostradas, se considerará que su puntuación era de cero («baccará»). Si esta falta es cometida por el «croupier», las cartas serán recogidas y la puntuación reconstituida de acuerdo con el testimonio del jugador cuyas cartas fueron arrojadas a la cesta y de los otros jugadores que las hayan visto.

El banquero que anuncia un punto que no es el suyo podrá solicitar una tercera carta, siempre que los otros jugadores no hayan mostrado sus puntos. En caso contrario, se estará a lo dispuesto en el párrafo tercero del número 3 del presente apartado.

Ninguna reclamación podrá ser formulada una vez finalizada la jugada correspondiente y pagadas o cobradas las apuestas.

Los casos no previstos en el presente Catálogo de Juegos serán resueltos por el inspector de mesa.

10. **Ruleta de la fortuna**

I. Denominación.

La ruleta de la fortuna es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una rueda que gira.

II. Elementos del juego.

La ruleta de la fortuna se practica en una mesa, en la que van dibujadas las series de las apuestas.

La ruleta, de madera o similar, tiene un diámetro de 150 cm. Aproximadamente y va montada en un poste que a su vez va apoyado en una sólida base. Tiene cincuenta y cuatro divisiones metálicas (celdas); cada una lleva dibujados un símbolo que corresponde a una postura.

La mesa está dividida en un determinado número de casillas, que corresponden a las diversas combinaciones posibles. El jugador puede elegir entre las siguientes combinaciones: 24, 15, 7, 4, 2, «Jocker» rojo y «Jocker» negro.

La mesa llevará una caja para el efectivo y una caja para las propinas.

III. El personal.

El personal afecto es el siguiente:

a) El jefe de mesa, que es el que dirige la misma. Podrá haber un jefe de mesa por cada cuatro mesas.

b) Habrá un «croupier» encargado de hacer girar la rueda, de efectuar los pagos y de retirar las apuestas perdedoras.

IV. Jugadores.

En cada partida pueden participar un número indeterminado de ellos.

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

Se puede apostar a 24 posiciones, en cuyo caso se paga a los ganadores 1 a 1; apostar 15 posiciones, pagándose 2 a 1; a 7 posiciones pagándose 5 a 1; a 4 posiciones, pagándose 10 a 1; a 2 posiciones pagándose 20 a 1; y a «Jocker» rojo y a «Jocker» negro se paga 45 a 1.

2. Máximo y mínimo de apuestas.

El máximo y mínimo de las apuestas viene fijado en la autorización emitida por la Consejería de Interior.

3. Funcionamiento del juego.

Las apuestas se realizan por los jugadores a partir del momento en que el «croupier» anuncia «hagan sus apuestas». Estas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas de la mesa escogida por el jugador.

A continuación la rueda se hace girar por el «croupier», dando numerosas vueltas antes de pararse. Cuando la rueda vaya perdiendo fuerza en su giro, el «croupier» anunciará «no va más». Desde entonces toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el «croupier» devuelve la ficha al apostante tardío. Una vez que la rueda queda inmovilizada en una casilla, el «croupier» anuncia el resultado, diciendo en voz alta la posición ganadora.

El «croupier» recoge entonces todas las apuestas perdedoras, dejando sobre la mesa las apuestas ganadoras, a las que él añade la ganancia. El jugador que gana recupera, en todos los casos, su apuesta y puede retirarla del juego.

11. «Pocker» sin descarte

I. Denominación.

El pocker sin descarte es un juego de azar, practicado con naipes, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Al pocker sin descarte se juega con una baraja, de las denominadas francesas, de 52 cartas. El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor es: As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As podrá ser el valor mayor o menor de la serie.

A juicio del Director de Juego podrán utilizarse varias barajas, que se pondrán en juego alternativamente cada jugada.

2. Mesa de juego.

Será de las mismas medidas y características que la de «black-jack», con las casillas de apuestas divididas en dos espacios, uno para la postura inicial y delante otro para la segunda apuesta.

Podrá tener, además, una casilla por jugador para el seguro o una hendidura, en su caso, dependiendo de si el control de las apuestas del seguro y del carrousel es automático o manual.

La Consejería de Interior podrá autorizar, previa solicitud del casino interesado, la instalación de mesas con paños reversibles, de tal forma, que en una misma mesa, se puedan poner en funcionamiento distintos juegos, teniendo en cuenta que, en la misma jornada, y una vez puesta en funcionamiento una mesa con un tipo de juego, éste sólo podrá variarse en una ocasión en dicha jornada, y siempre efectuando el cierre del juego anterior. Posteriormente se iniciará el nuevo juego con su nuevo anticipo. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos.

3. Barajador.

Podrán utilizarse mecanismos automáticos de mezcla de cartas.

III. Personal.

a) El jefe de mesa. A quien corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten. Puede existir un jefe de mesa cada cuatro mesas.

b) El «croupier». Es el que dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, retirar las apuestas perdedoras y el pago a los que resulten ganadores.

IV. Jugadores.

1. Sentados.

El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, hasta un máximo de siete.

2. De pie.

Los casinos que expresamente lo indiquen podrán permitir que participen en el juego los jugadores que estén de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador, con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima. El número máximo de apuestas por casilla no será superior a cuatro.

El jugador sentado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá enseñar sus cartas a los demás apostantes, ni hacer comentarios acerca de la partida en curso.

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

a) Escalera real de color. Es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (por ejemplo: As, Rey, Dama, Jota y 10 de trébol). Se paga 100 veces la apuesta.

b) Escalera de color. Es la formada por cinco cartas correlativas del mismo palo (ejemplo: 4, 5, 6, 7 y 8 de trébol): Se paga 25 veces la apuesta.

c) Pocker. Es el formado por cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo: 4 Reyes). Se paga 20 veces la apuesta.

d) «Full». Es el formado por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto del anterior (ejemplo: 3 sietes y 2 ochos). Se paga 7 veces la apuesta.

e) Color. Es el formado por cinco cartas no correlativas del mismo palo (ejemplo: As, 4, 7, 8 y Dama, de trébol). Se paga 5 veces la apuesta.

f) Escalera. Es la formada por cinco cartas correlativas, sin que todas ellas sean del mismo palo (ejemplo: 7, 8, 9, 10 y Jota). Se paga 4 veces la apuesta.

g) Trío. Es el formado por tres cartas de un mismo valor (ejemplo: tres Damas). Se paga 3 veces la apuesta.

h) Doble pareja. Es la formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto del anterior (ejemplo: 2 Reyes y 2 Sietes). Se paga 2 veces la apuesta.

i) Pareja. Es la formada por dos cartas de igual valor y las otras tres diferentes (ejemplo: 2 Damas). Se paga una vez la apuesta.

j) Cartas mayores. Cuando no se producen ninguna de las combinaciones anteriores, pero las cartas del jugador son mayores que las del «croupier». Se entiende que las cartas son mayores, atendiendo en primer lugar a la carta de mayor valor, si fueran iguales, a la siguiente y así sucesivamente. Se paga una vez la apuesta.

En cualquier caso, el jugador sólo ganará las apuestas cuando su combinación sea superior a la del «croupier», perdiéndola en caso contrario y conservando su apuesta pero sin ganar premio alguno en caso de empate. Cuando «croupier» y jugador tengan la misma jugada, ganará la apuesta quien tenga la combinación formada por cartas de mayor valor, atendiendo a las siguientes reglas: cuando ambos tengan Pocker, ganará aquel que lo tenga superior (ejemplo: Un Pocker de Reyes supera a uno de Damas).

Cuando ambos tengan Full, ganará aquel que tenga las tres cartas iguales de mayor valor.

Cuando ambos tengan Escalera, de cualquier tipo, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.

Cuando ambos tengan Color, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor (según lo descrito para cartas mayores).

Cuando ambos tengan Trío, ganará aquel que lo tenga formado por cartas de mayor valor (igual que en el Pocker).

Cuando ambos tengan Doble Pareja, ganará aquel que tenga la pareja formada por cartas de mayor valor, si coincidiese, se estará a la segunda pareja y, en último caso, a la carta restante de mayor valor.

Cuando ambos tengan Pareja, ganará aquel que la tenga de mayor valor, y si coincidiese se atenderá a la carta de mayor valor (según lo descrito para cartas mayores).

2. Máximo y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, debe de realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos por cada mesa.

El director del Casino podrá establecer los mínimos y los máximos de las mesas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada el Casino.

3. Máximos de las apuestas.

El máximo de las apuestas será de 10, 20, ó 25 veces el mínimo de la postura. Los máximos serán fijados por el casino previa comunicación a la sección de Juego de la Consejería de Interior.

4. Desarrollo del juego.

La extracción de naipes del depósito, su desempaquetamiento y su mezcla se atendrán a las normas del Reglamento de Casinos de Juego.

El jugador, para asegurarse, deberá depositar en la casilla destinada a tal fin, y antes de comenzar a distribuir las cartas, una cantidad única estipulada, que en ningún caso podrá ser superior a la mitad del mínimo de la mesa. En caso de obtener una de las combinaciones que a continuación se indican obtendrá el premio correspondiente:

Full: 100 veces la cantidad única estipulada.

Póker: 300 veces la cantidad única estipulada.

Escalera de color: 1.000 veces la cantidad única estipulada.

Escalera real: 2.000 veces la cantidad única estipulada.

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deberán efectuar sus apuestas iniciales dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. Seguidamente el «croupier» cerrará las apuestas con el «no va más» y comenzará la distribución de los naipes de uno en uno, boca abajo, a cada «mano», comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, dándose igualmente carta para la banca, hasta completar la distribución de las cinco cartas para cada «mano» y para la banca con la salvedad de que la primera o la última carta para la banca se dará descubierta.

En el supuesto de que las cartas fueran mezcladas y distribuidas mediante un barajador o «sabot» automático, el «croupier» las repartirá de cinco en cinco para cada una de las «manos» que están en juego, dándose para sí mismo las últimas cinco y descubriendo la última de éstas.

Los jugadores miran sus cartas y tienen la opción de continuar el juego («ir») diciendo «voy», o retirarse del mismo («pasar») diciendo «paso». Los que opten por «ir» deberán doblar la apuesta inicial, añadiendo una cantidad doble a ésta en la casilla destinada a la segunda apuesta; los que opten por «pasar» perderán la apuesta inicial, que será retirada en ese momento por el «croupier».

Después de que los jugadores se hallan decidido por «ir» o «pasar», el «croupier» descubre las cuatro cartas tapadas de la banca.

La banca sólo juega si entre sus cartas existe, como mínimo, un As y un Rey, o una combinación superior; de no ser así, abonará a cada jugador una cantidad idéntica a la apostada inicialmente (1 por 1).

Si la banca juega, esto es, si tiene, como mínimo, un As y un Rey o una combinación superior, el «croupier» comparará sus cartas con la de los jugadores y pagará las combinaciones superiores a la suya, de acuerdo con lo establecido en el apartado 1 de las reglas del juego para la segunda apuesta, abonado a la par (1 por 1) la postura inicial.

Los jugadores cuya combinación sea inferior a la del «croupier» perderán sus apuestas, que serán retiradas en su totalidad por éste.

En caso de empate se estará a lo dispuesto en el apartado 1.

Cualquier error en la distribución de las cartas, bien en el número de las mismas o en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada.

Está prohibido a los jugadores intercambiar información sobre sus cartas o descubrirlas antes de tiempo; cualquier violación de esa prohibición supondrá la pérdida total de la apuesta.

Una vez retiradas las apuestas perdedoras y abonados los premios a las ganadoras, se dará por finalizada la jugada, iniciando una nueva.

Carrousel.

Al margen de todo el juego de la mesa, se puede participar en un carrousel entre las mesas que se establezca, en el que los jugadores que lo deseen introducen monedas en una hendidura situada delante de su casilla.

Si consiguiera una Escalera Real se le pagará el acumulado de todas las mesas que forman el carrousel y si consiguiese una Escalera de Color cobrará el 10% del acumulado.

Este sistema funciona de forma similar al «jackpot» de una máquina C y el 90% del valor de las monedas introducidas se incorpora al acumulado.

Comprar una carta adicional.

Existe otra posibilidad de juego que consiste en el descarte de un solo naipe. Se compra esta carta

a la banca por la misma cantidad que la apuesta inicial del jugador interesado en el descarte. Para ello, en el momento que le corresponda el turno al jugador interesado, éste depositará el naipe descartado juntamente con la misma cantidad de su apuesta inicial, que le dará derecho a recibir una carta adicional.

12. **Pócker sintético**

I. Denominación.

El pócker sintético es un juego de cartas de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí. El objeto del juego es alcanzar la mayor combinación posible con siete cartas, teniendo en cuenta que de esas cartas sólo tienen valor, al descubrir el jugador, cinco de ellas.

II. Elementos de juego.

1. Cartas.

Se juega con 28 cartas en lugar de 52. De esas 52 cartas sólo se seleccionan para el juego el As, Rey, Dama, Jota, 10, 9 y 8 de cada palo.

El As puede ser utilizado como la carta más pequeña delante de menor con que se juegue, o como As detrás del Rey.

2. Mesa de juego.

Será redonda u ovalada, con una serie de apartamentos separados y numerados correlativamente a partir de la derecha del «croupier» que llevará el número 1, y hasta un máximo de 10. Cada departamento dará acogida a un jugador sentado.

La mesa ha de tener tres ranuras, una para las deducciones de beneficio de la casa, llamada pozo o «cagnotte», otra para introducir el efectivo procedente de la venta de fichas a los clientes y una tercera para introducir las propinas.

3. Beneficio.

El beneficio del Casino será el que autorice la Consejería de Interior, a solicitud del casino, hasta un máximo del 3% sobre el dinero aportado en cada «mano» y se introducirá en el pozo o «cagnotte» deduciéndolo antes de hacer el pago al jugador ganador de cada «mano».

III. Personal.

Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un «croupier».

La sala donde se desarrolla el juego estará controlada por un encargado de la dirección y podrá contar con un cambista.

1. Encargado de la dirección.

Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la dirección y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en las mesas de juego. Llevará una relación de jugadores que aspiren a ocupar las plazas que puedan quedar vacantes.

2. «Croupier».

Sin perjuicio de las funciones que más adelante se le atribuyen, tendrá encomendadas las siguientes: recuento, mezcla y reparto de las cartas a los jugadores: anuncio en voz alta de las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; cálculo e ingreso de la cantidad correspondiente al establecimiento, introduciéndolas en la ranura que para dicho fin existe en la mesa e introducción de las propinas en la ranura de la mesa destinada a tal efecto. Asimismo, ante la ausencia del cambista, efectuará los cambios de dinero por fichas a los jugadores que lo soliciten.

Controla el juego y vigila que ningún jugador apueste fuera de turno, custodia y controla la suma que constituye el pot y el pago del mismo; resolverá a los jugadores las dudas sobre las reglas a aplicar en cada momento de la partida y en el caso de que tenga problemas con algún jugador se los debe comunicar al encargado de la dirección.

3. Cambista.

Tiene como misión efectuar el cambio de dinero por fichas a los jugadores que lo soliciten así como al «croupier»; asimismo podrá efectuar cualquier tipo de servicio auxiliar.

IV. Jugadores.

Frente a cada uno de los departamentos de la mesa de juego sólo se podrá sentar un jugador. La superficie de los departamentos podrá ser utilizada para depositar las fichas y mantener, en su caso las cartas.

Al comienzo de la partida se sortearán los puestos.

Si la partida ya está iniciada y los jugadores sentados, será el encargado de la dirección quien asigne el puesto en la mesa si hay plaza libre.

A petición propia el jugador puede descansar dos «manos» sin perder el puesto en la mesa.

Está totalmente prohibido que un jugador abandone la mesa de juego dejando encargado a otro jugador que la realice e iguale las apuestas, pues cada jugador juega por sí mismo y no se permite:

El juego por parejas ni temporalmente.

Jugarse el pot conjuntamente.

Ni repartirse el pot voluntariamente.

Ni la connivencia entre jugadores.

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles

Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones que más abajo se describen, las cuales están ordenadas según su importancia, de mayor a menor:

a) Escalera de Color Real: es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (As, Rey, Dama, Jota y 10).

b) Escalera de Color: es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo (8, 9, 10, J y Dama).

c) Pócker: es el formado por cuatro cartas de un mismo valor (cuatro Reyes).

d) Color: Es el formado por cinco cartas no correlativas del mismo palo (8, 9, 10, Dama y As de Tréboles).

e) Full: es el formado por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor (3 ochos y 2 nueves).

f) Escalera: es la formada por cinco cartas correlativas de distintos palos.

g) Trío: es el formado por tres cartas de un mismo valor y las dos restantes sin formar pareja (3 ochos, Dama y Rey).

h) Doble pareja: es la formada por dos parejas de cartas de distinto valor (2 nueves, 2 jotas y 1 As).

i) Pareja: es la formada por dos cartas del mismo valor (2 Reyes, 8, 9 y As).

j) Carta Mayor: cuando una «mano» no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, es ganada por el jugador que tenga la carta mayor.

2. Empates.

Cuando dos o más jugadores tengan la misma combinación de naipes, ganará la apuesta quien obtenga la combinación formada por cartas de mayor valor atendiendo a las siguientes reglas:

a) Cuando obtengan Póker, ganará aquel que lo tenga superior.

b) Cuando obtengan Full, ganará aquel que tenga las tres cartas iguales de mayor valor.

c) Cuando obtengan Escalera, de cualquier tipo, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.

d) Cuando obtengan Color, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor (según lo descrito para cartas mayores).

e) Cuando obtengan Trío, ganará aquel que lo tenga formado por cartas de mayor valor (igual que en el Pocker).

f) Cuando obtengan Doble Pareja, ganará aquel que tenga la pareja formada por cartas de mayor valor, si coincidiese, se estará a la segunda pareja y, en último caso, a la carta restante de mayor valor.

3. Máximos y mínimos de las apuestas

Las apuestas de los jugadores deberán estar representadas exclusivamente por fichas y deberán realizarse dentro de los límites establecidos para cada mesa de juego.

El casino fijará para cada mesa la cuantía de las apuestas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por la Consejería de Interior.

Asimismo, el casino fijará para cada mesa la cuantía del Resto inicial y de la Reposición de acuerdo con la siguiente escala:

– Resto inicial: 25 a 100 veces la cuantía de la apuesta de la mesa.

– Reposición: 5 a 100 veces la cuantía de la apuesta de la mesa.

4. Desarrollo del juego.

Es condición indispensable para que el juego pueda dar comienzo que haya en la mesa de juego como mínimo cuatro jugadores, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

Al principio de cada partida el «croupier» debe señalar claramente con una pieza redonda (marca), colocándola delante del jugador, quien es la «mano». La «mano» irá rotando en el sentido contrario de las agujas del reloj cada vez que termina una «mano». El «croupier» podrá comprobar que están la totalidad de las cartas que componen la baraja y barajarlas al menos tres veces de la siguiente forma:

Mezcla (tipo «chemin de fer»)

Agrupar

Barajar

Al realizar el acto de barajar «el croupier» deberá hacerlo de forma que las cartas no sean vistas por los demás jugadores.

Cualquier jugador puede barajar las cartas, que a su vez deben ser barajadas por última vez por el «croupier» de la forma anteriormente señalada cuando le sean devueltas.

Una vez hecho esto ofrece las cartas al jugador situado a la izquierda de la «mano» que corta.

Si al cortar queda al descubierto alguna carta del mazo, se debe volver a barajar.

Al realizar el corte se deben cumplir las siguientes condiciones:

Usar una sola mano. La dirección del corte debe ser recta y alejándose del cuerpo. La mano libre no puede tocar la baraja hasta que, después del corte, los montones de cartas se hayan juntado otra vez. La mano libre no debe tapar la vista a los jugadores de tal forma que no puedan ver el procedimiento de corte.

Dado que cada «mano» es un juego diferente y su resultado no influye en juegos anteriores y posteriores, los jugadores que deseen participar en una «mano» deben realizar la apuesta mínima antes fijada por el Casino, antes de que el «croupier» reparta las cartas. Todas las apuestas se reúnen en un lugar común que se llama pot. Acto seguido desarrollando el juego en el sentido contrario a las agujas del reloj, el «croupier» reparte las cartas.

El «croupier» debe tener cuidado al dar las cartas de que no sean vistas por los demás jugadores, por ello al repartirlas no debe levantarlas sino deslizarlas sobre la mesa.

El «croupier» reparte dos cartas cubiertas a cada jugador y expone otras cinco sobre la mesa, la primera de ellas descubierta y el resto cubiertas. A partir de ese momento empieza el primer turno de apuestas por el jugador que tiene la «mano». Una vez finalizadas éstas, descubre la segunda carta y vendrá el segundo turno de apuestas, el cual será abierto por el jugador que hizo la apuesta más alta, y así sucesivamente hasta que descubre la quinta y última carta y comienza el último turno de apuestas.

Una vez finalizadas las apuestas, y empezando por el jugador que realizó la última apuesta más alta, se descubren las cartas y se paga al ganador o ganadores en el caso de que existan varias jugadas del mismo valor.

Una vez que los jugadores han realizado la apuesta inicial y llega el turno de las apuestas tienen las siguientes opciones:

Retirarse y salir del juego, para lo cual debe dar a conocer su intención, cuando sea su turno, poniendo las cartas encima de la mesa alejándolas, sin descubrirlas, lo más posible de las cartas que se están usando en el juego. En este caso el «croupier» retirará sus cartas las cuales no deben ser vistas por nadie.

Cuando un jugador se retira no puede participar en el pot, renuncia a todas las apuestas que haya realizado y no puede expresar ninguna opinión sobre el juego ni mirar las cartas de los demás jugadores.

Pasar, cualquier jugador al que le ha llegado el turno de apostar se le permite hacer una apuesta de nada, diciendo «paso», siempre y cuando ningún jugador anterior haya realizado una apuesta durante ese intervalo de apuestas. Cualquier jugador que esté participando en el juego puede reservarse hasta que alguno de los jugadores decida apostar, en cuyo caso para seguir participando en el juego tiene que cubrir la apuesta.

Cubrir la apuesta metiendo en el pot el número suficiente de fichas para que el valor que representen las mismas sea igual a la de cualquier otro jugador pero no superior.

Subir la apuesta metiendo en el pot el número de fichas suficiente para cubrir la apuesta incluyendo

algunas fichas más para superar la apuesta, lo que dará lugar a que los jugadores, situados a su derecha, realicen alguna de las acciones anteriormente descritas.

Al final de las apuestas todos los jugadores que permanezcan en la mano (activos) deben haber puesto el mismo valor de fichas en el pot, excepto si su resto no alcanza el valor total, jugando entonces la parte proporcional.

Si al finalizar el turno de las apuestas sólo hay un jugador que ha realizado una apuesta y todos los demás han pasado, gana automáticamente la mano y se lleva el pot, previa deducción de los importes reglamentarios a favor del establecimiento.

Antes de realizar la apuesta, cada jugador puede reunir sus fichas dentro del espacio de la mesa que le corresponde. Se considera que un jugador ha realizado la apuesta cuando traslada más allá de la línea que delimita su espacio las fichas o, en situaciones poco claras, desde el momento en que el «croupier» introduce las fichas en el pot y no ha habido objeciones por parte del jugador.

Un jugador no puede realizar una apuesta, ver la reacción de los demás jugadores y subir la apuesta. Las apuestas deben realizarse de una forma clara e inmediata, sin simular dudas respecto a la jugada en sí. Los jugadores deben disponer de dinero en fichas suficiente para terminar la «mano». En el caso de que no lo tengan jugarán la cantidad proporcional apostada.

El «croupier» debe mantener las cartas no utilizadas bajo control y ningún jugador está autorizado a ver las mismas durante la partida. No es necesario que un jugador diga la combinación que tiene al mostrar las cartas, ni tampoco se tiene en cuenta lo que haya dicho, pues es el «croupier» el que establece el valor de las combinaciones descubiertas e indica cual es el jugador con la combinación más alta y, si es el caso, corrige las combinaciones que hayan sido erróneamente dichas por los jugadores.

El «croupier» una vez que se ha asegurado que todos los jugadores han podido ver las cartas de la «mano ganadora» y de que todos los jugadores que han perdido están de acuerdo con la combinación ganadora sólo es retirada cuando el «croupier» ha entregado el pot al ganador.

En el caso de que haya combinaciones del mismo valor, el «croupier» reparte el pot entre los distintos jugadores que tengan la misma combinación.

Ningún jugador puede influir o criticar el juego que realice otro jugador. No se permite que haya personas mirando el desarrollo de la partida salvo el personal del Casino debidamente autorizado.

Las cartas que da el «croupier» durante la «mano» sólo se descubrirán cuando el «croupier» anuncia el descubrimiento de la jugada.

Solamente los jugadores pueden ver sus cartas cubiertas y son responsables de que nadie las vea.

Los jugadores solamente podrán apostar las fichas o dinero que tengan sobre la mesa antes de que se inicie cada «mano».

5. Errores e infracciones en el juego.

1. Errores en el reparto.

Si durante el reparto de las cartas se produce alguno de los siguientes supuestos, todas las cartas son recogidas por el «croupier» que inicia la «mano» de nuevo:

a) Si los jugadores no reciben las cartas en el orden normal.

b) Si un jugador recibe menos o más de las dos cartas que le corresponden.

c) Si aparece alguna carta descubierta.

2. Errores del «croupier».

a) Si el «croupier» descubre más de una carta, de las cinco comunes, en cada intervalo de apuestas, se considerará como válida la primera debiéndose sustituir las demás por las cartas de baraja que no se hayan utilizado y en el caso de no haber suficientes se considerará anulada la «mano».

b) Si el «croupier» descubre una carta, de las cinco comunes, antes de que haya finalizado el turno de apuestas, esta carta se considerará anulada y se sustituirá por otra nueva de las que quedan en la baraja.

3. Errores del jugador.

a) El jugador debe tomar todas sus decisiones con carácter inmediato con el fin de no retrasar el desarrollo de la partida; caso contrario será advertido por el croupier.

b) Si un jugador al apostar mezcla sus cartas con los descartes, creyendo que no han ido más jugadores a igualar su apuesta, pierde el bote salvo que el «croupier» o el jefe de sector puedan

reconstruir la mano sin lugar a dudas. Como norma general se debe intentar siempre reconstruir la mano y por consiguiente jugar el bote.

c) Si un jugador para cubrir una apuesta mete en el bote un número insuficiente de fichas no tiene derecho a retirarlas; sólo podrá añadir las precisas para igualar la apuesta.

d) Si un jugador mete en el bote una ficha por importe superior al necesario, sin anunciar la subida de la apuesta, se considera que cubre sólo la apuesta y se le devuelve la cantidad que ha puesto de más.

e) Si un jugador por error descubre sus cartas, el juego sigue siendo válido.

f) Si un jugador efectúa una apuesta fuera de su turno se considera válida pero cuando llegue su turno de apuestas no puede subir la misma.

g) Si uno o varios jugadores, al repartir las cartas, no han puesto el «ante» en el bote se considera que la mano es válida y deben poner el «ante» si quieren participar en la mano. En el caso de que no sea posible determinar quiénes son los jugadores que no han puesto la apuesta inicial se juega la mano con un bote reducido.

h) Si un jugador pone en contacto, voluntaria o involuntariamente, sus cartas con las de otro jugador le será anulada su mano así como la del otro jugador.

i) Si a un jugador se le pasa el turno de apostar debe ponerlo en conocimiento del croupier inmediatamente. El jefe de sector analizará la situación y tomará la decisión oportuna la cual tendrá carácter irrevocable.

13. **Póker trijóker**

I. Concepto.

El Trijóker es un juego de azar practicado con naipes, de los denominados de contrapartida y exclusivo de los Casinos de Juego, cuya característica esencial reside en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar, de conseguir unas combinaciones de cartas determinadas. Se establece la jugada mínima para ganar en parejas de jotas.

II. Elementos de juego.

a) Mesa de juego.

Será de las mismas dimensiones que una mesa de «Black Jack», con siete zonas separadas para los jugadores. Cada zona deberá tener tres casillas para efectuar las apuestas; de las cuales, al menos dos, deberán estar numeradas con las referencias 1 y 2. Deberá tener dos casillas diferenciadas para colocar las dos cartas comunes a todos los jugadores. La Consejería de Interior podrá autorizar, previa solicitud del casino interesado, la instalación de mesas con paños reversibles, de tal forma, que en una misma mesa, se puedan poner en funcionamiento distintos juegos, teniendo en cuenta que, en la misma jornada, y una vez puesta en funcionamiento una mesa con un tipo de juego, éste sólo podrá variarse en una ocasión en dicha jornada, y siempre efectuando el cierre del juego anterior. Posteriormente se iniciará el nuevo juego con su nuevo anticipo. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos.

b) Naipes.

Al Trijóker se juega con una baraja de 52 cartas con índices de similares características a las utilizadas en el juego de «Black Jack». El valor de aquéllas, ordenadas de mayor a menor, será el siguiente: As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As podrá ser el valor mayor o menor de la serie.

A juicio del Director de Juego, podrán utilizarse hasta tres barajas que se pondrán en juego, alternativamente, cada jugada.

c) Barajador.

Podrán utilizarse mecanismos automáticos de mezclar cartas.

III. Personal.

a) El jefe de mesa. A quien corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten. Puede existir un jefe de mesa cada cuatro mesas.

b) El «croupier». Es el que dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, retirar las apuestas perdedoras y el pago a los que resulten ganadores.

IV. Jugadores.

El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, hasta un máximo de siete.

V. Reglas de juego.

a) Combinaciones posibles.

Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

a) Escalera real de color. Es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (por ejemplo: As, Rey, Dama, Jota y 10 de trébol).

b) Escalera de color. Es la formada por cinco cartas correlativas del mismo palo (ejemplo: 4, 5, 6, 7 y 8 de trébol):

c) Pócker. Es el formado por cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo: 4 Reyes).

d) Full. Es el formado por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto del anterior (ejemplo: 3 sietes y 2 ochos).

e) Color. Es el formado por cinco cartas no correlativas del mismo palo (ejemplo: As, 4, 7, 8 y Dama, de trébol).

f) Escalera. Es la formada por cinco cartas correlativas, sin que todas ellas sean del mismo palo (ejemplo: 7, 8, 9, 10 y Jota).

g) Trío. Es el formado por tres cartas de un mismo valor (ejemplo: tres Damas).

h) Doble pareja. Es la formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto del anterior (ejemplo: 2 Reyes y 2 Sietes).

i) Pareja. Es la formada por dos cartas de igual valor y las otras tres diferentes (ejemplo: 2 Damas).

La tabla de pagos y ganancias, en orden ascendente, es la siguiente:

Parejas de jotas o mayor 1 a 1

Doble pareja 2 a 1

Trío 3 a 1

Escalera simple 5 a 1

Color 8 a 1

Full 11 a 1

Póker 50 a 1

Escalera de color 200 a 1

Escalera Real 500 a 1

Se pagará únicamente la máxima jugada.

VI. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos por cada mesa.

El director del Casino podrá establecer los mínimos y los máximos de las mesas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada el Casino.

El máximo de las apuestas será de 10, 20 ó 25 veces el mínimo de la postura.

Los máximos serán fijados por el Casino previa comunicación a la sección de Juego de la Consejería de Interior.

VII. Desarrollo del juego.

La extracción de naipes del depósito, su desempaquetamiento y su mezcla se atendrán a las normas del Reglamento de Casinos de Juego.

Después de haber mezclado los naipes el croupier propondrá a los jugadores que hagan sus apuestas. Cada jugador deberá efectuar tres apuestas iguales, una en cada una de las casillas dispuestas en su departamento. Cuando las apuestas estén efectuadas y el croupier haya anunciado el «no va más», éste comenzará a repartir los naipes tapados, uno por uno, alternativamente a los jugadores y comenzando por su izquierda. Seguidamente colocará un naipe tapado en la casilla situada enfrente de él a su izquierda. A continuación repartirá un segundo naipe tapado a cada jugador y colocará otro naipe tapado en la casilla situada a su derecha. Repartirá después un tercer naipe tapado a cada jugador. Si se descubriera por error uno de los naipes de los jugadores, la mano continuará normalmente. Si se descubriera uno de los naipes comunes para todos los jugadores y situados enfrente del croupier, se continuará la jugada normalmente, a excepción de que sea una Jota o mayor, en cuyo caso se anulará la mano completa.

Después de que cada jugador haya visto sus cartas y a medida que le corresponda su turno, tiene la opción de retirar la apuesta número 1 o dejarla en juego. Cuando todos los jugadores hayan decidido el destino de su apuesta número 1, el croupier destapará la carta situada en la casilla de su izquierda. Esta carta es común para todos los jugadores y forma parte de la mano de cada uno de ellos. Después de conocer el valor de la primera carta común, cada jugador podrá retirar su apuesta número 2, o dejarla en juego, independientemente del destino de la primera apuesta. A continuación, el croupier descubre la segunda carta situada en la casilla de su derecha. Esta carta es también común para todos los jugadores y forma parte de la mano de cada uno de ellos. Hasta este momento los jugadores podrán tener una, dos o tres apuestas en juego, dependiendo de sus decisiones anteriores.

Según una tabla de pagos que se hallará expuesta en cada mesa, el croupier procederá a pagar cada una de las apuestas ganadoras en la proporción establecida y a cobrar las perdedoras, comenzando por su derecha. El jugador que aún tenga tres apuestas en juego y gane la mano, cobrará la proporción establecida por su jugada en cada una de sus tres apuestas. Si su mano no es ganadora, perderá las apuestas en juego. Al final el croupier retirará las cartas, comprobando las mismas.

Cualquier error que se produjese durante la distribución de las cartas, bien en el número de las mismas o bien en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada, salvo lo especificado anteriormente.

Está prohibido a los jugadores intercambiar información sobre sus cartas o descubrirlas antes de tiempo; cualquier violación de esa prohibición supondrá la pérdida total de la apuesta. Las cartas deberán permanecer siempre sobre la mesa.

14. **Lototrot**

I. Concepto.

1. Reciben la denominación genérica de Lototrot las apuestas que se realizan fuera del recinto de los hipódromos, en locales debidamente autorizados, respecto de carreras de caballos que se celebren en cualquier hipódromo, independientemente del lugar en que se ubique (apuestas hípicas externas), de conformidad con el régimen jurídico aplicable. Las diferentes modalidades de concurso de pronósticos no podrán coincidir con las de la apuesta interna.

2. A los efectos de la normativa reguladora de la Lototrot se entiende por apuesta el concurso de pronósticos sobre el resultado de una o varias carreras de caballos incluidas en los programas previamente establecidos por las entidades organizadoras.

3. Sin perjuicio de lo establecido en el primer punto, tendrán, asimismo, consideración de apuestas hípicas externas las que se realicen en puntos de expedición situados en los hipódromos de forma separada e independiente de las taquillas de apuestas internas.

4. La apuesta tendrá el carácter de mutua. En consecuencia, las sumas apostadas sobre un tipo determinado de apuesta, una vez determinadas las detracciones previstas en las disposiciones vigentes, serán distribuidas entre quienes hubieren acertado el resultado de las carreras de caballos de trote a que se refiera cada apuesta.

5. Los pronósticos se realizarán referidos al número que se asigne en el programa oficial de carreras de caballos de trote a cada caballo participante. Se podrán realizar apuestas sobre el resultado de una o varias carreras, celebradas en uno o varios hipódromos.

6. Queda prohibido el cruce de apuestas sobre carreras de caballos al trote, cuando se efectúen fuera de las taquillas del hipódromo o de los locales autorizados para el registro de apuestas hípicas externas, por lo que carecerán de validez los boletos de apuestas y resguardos registrados fuera de estos locales.

II. Elementos de juego.

1. El registro de una apuesta hípica externa o de Lototrot llevará consigo la entrega al apostante, una vez abonado el importe correspondiente de la misma, de un boleto, resguardo o ticket, en el que se determinarán todos los elementos de la apuesta. Dicho boleto constituirá el justificante de la apuesta solicitada, y su aceptación implicará la plena conformidad a la misma.

2. El modelo de boleto para la apuesta hípica externa o de Lototrot deberá ser previamente autorizado a tal efecto por el órgano competente en materia de juego, y deberá ser apto para consignar con claridad los datos concernientes al pronóstico que se formule y cuantos elementos de identificación sean necesarios.

3. El boleto, para ser válido, deberá incluir una referencia o un código que permita su identificación, consignando en el mismo el hipódromo, identidad del establecimiento expendedor, la fecha, el número de pruebas o carreras y su orden, los números de los caballos que componen la apuesta, el tipo de apuesta, identificación del juego y el importe de la apuesta.

III. Reglas del juego.

1. Realización de las apuestas.

1.1. El acto de realizar una apuesta sobre carreras de caballos determina la total aceptación, sin límite y sin reserva alguna, de la normativa reguladora de la Lototrot.

1.2. Desde que el apostante abone y retire el boleto o apuesta, no se admitirá ninguna reclamación con referencia a un error eventual en el despacho del boleto.

1.3. El personal encargado de expender y registrar las apuestas no tiene obligación de comprobar el pronóstico y el hecho de que, en su caso, acepte el pago, no supone para él responsabilidad alguna sobre la exactitud de los datos que contiene el boleto ni sobre la validez del mismo.

1.4. El boleto, una vez registrado, no podrá en ningún caso ser devuelto, modificado, ampliado, ni se podrán corregir en él posibles errores advertidos con posterioridad al momento que determine el organizador, tanto si el soporte es material o físico como electrónico.

1.5. En caso de divergencia entre un boleto y los datos relativos a este boleto en poder del organizador, prevalecerán siempre estos últimos.

2. Límites cuantitativos de las apuestas externas.

El precio de la apuesta hípica externa o de Lototrot será determinado por el organizador entre un mínimo de 50 céntimos de euro y un máximo de 6 euros.

3. Régimen jurídico de las carreras de caballos.

Las carreras de caballos se regularán por la reglamentación específica o Código de Carreras que sea aplicable en cada caso.

4. Plazo de admisión de apuestas.

En las apuestas hípicas externas o de Lototrot, el cierre de admisión de apuestas lo marcará, como más tarde, la salida confirmada de la primera carrera que se celebre de entre las incluidas en la apuesta.

5. Organización, aceptación y clasificación de las apuestas hípicas externas o de Lototrot.

5.1. Corresponderá al organizador de las apuestas la determinación de las carreras en las que se podrá concertar cada tipo de apuesta externa.

5.2. Se expondrá en lugar visible en los locales de expedición, con carácter previo a la realización de las apuestas, el programa oficial del hipódromo y la lista oficial de los caballos que tomen la salida en las carreras, los cuales deberán ser previamente aprobados o, en su caso, asumidos por la Federación Balear de Trote, donde se indicará por parte del organizador de las apuestas, la forma en que son aceptados en las diferentes pruebas, el número de éstas, la lista de los caballos inscritos en ellas, así como el número asignado a cada uno de estos caballos.

5.3. El acierto del pronóstico y la apuesta se vincularán al resultado de las carreras, entendiendo por tal la clasificación definitiva que se establezca por los comisarios con arreglo a lo que disponga el Código de Carreras que resulte aplicable en cada caso. Esta clasificación será anunciada al público, por lo que el apostante deberá conservar su boleto hasta ese momento. Ninguna alteración de este resultado que pudiera producirse con posterioridad tendrá repercusión a los efectos de las apuestas realizadas.

5.4. Las situaciones anómalas serán resueltas, en cuanto a los efectos de las apuestas realizadas, bajo los siguientes criterios:

5.4.1. El caballo retirado de participar en una carrera antes de la salida, será considerado como no participante, entendiéndose que la apuesta realizada sobre el mismo lo ha sido al caballo que haya tomado la salida y cuyo número sea el inmediato posterior creciente al del retirado. En caso de que la aplicación del anterior criterio agotase la lista numérica de participantes, se continuará con el número uno.

5.4.2. En caso de no celebración de una jornada completa o de alguna carrera en la jornada programada, cualquiera que sea la causa, el organizador procederá a determinar el resultado de cada carrera en forma aleatoria mediante sorteo público, que tendrá lugar en la Oficina Central de Premios, dentro de las dos horas siguientes a la declaración de no celebración. En todo caso, estas circunstancias serán anunciadas por cualquier medio que garantice la información a todos y cada uno de los participantes.

5.4.3. En caso de suspensión de una carrera ya lanzada o de descalificación de todos los participantes, se determinará el resultado en la forma establecida en el anterior apartado.

5.4.4. En los casos recogidos en los dos apartados anteriores, un interventor nombrado por el

Director General competente en materia de juego presenciará el sorteo y certificará el resultado del mismo.

6. Reparto de las cantidades apostadas.

6.1. Del importe total jugado en las apuestas hípicas externas, el 60 por 100, como mínimo, será destinado a premios, quedando el resto en poder del organizador de las apuestas al objeto de sufragar los gastos y comisiones de suministro, gestión y expedición, así como la tasa específica, haciendo suyo el remanente.

6.2. En los locales donde se realicen las apuestas deberá constar de manera visible información relativa a las reglas de desarrollo del juego, y en todo caso, el porcentaje destinado a premios.

7. Categorías de premios.

Las apuestas externas de la modalidad Lototrot (apuestas hípicas externas) inicialmente autorizadas tendrán diferentes categorías de premios, que estarán en función de los números acertados:

– Categoría 7/7: acertar 7 (siete) caballos ganadores de las 7 (siete) carreras.

– Categoría 6/7: acertar 6 (seis) caballos ganadores de las 7 (siete) carreras.

– Categoría 5/7: acertar 5 (cinco) caballos ganadores de las 7 (siete) carreras.

– Categoría 4/7: acertar 4 (cuatro) caballos ganadores de las 7 (siete) carreras.

Los premios no serán acumulativos, de manera que el acertante de una categoría superior no lo será de las categorías inferiores.

8. Resultado de la carrera y abono de las apuestas hípicas externas.

8.1. El pago de boletos acertados no se realizará hasta el día siguiente en que los Comisarios de Carreras hayan establecido el orden o resultado oficial de llegada de las mismas. El resultado oficial de una carrera lo establecerá el Juez de llegada y los Comisarios de Carreras en la fecha de celebración de la misma, aunque hayan decretado investigación de oficio.

8.2. Establecida la clasificación oficial y ultimadas las operaciones contables pertinentes se dará la orden de pago, que será considerada definitiva aún en el caso de que una decisión adoptada en fecha posterior, por aplicación del Código de Carreras correspondiente, viniera a modificar el orden oficial de llegada.

9. Operación de reparto de premios en la apuesta hípica externa o Lototrot.

9.1. Los cálculos de reparto se efectuarán sobre la base de aplicar al importe total jugado el porcentaje de premios que corresponda.

9.2. La distribución de las cantidades destinadas a premios entre las diferentes categorías, cuando la cifra acumulada para la categoría 7/7 sea inferior a 150.000 (ciento cincuenta mil) euros, será la siguiente:

– Categoría 7/7: La cantidad acumulada para este premio será del 30% de la cantidad dedicada a premios.

– Categoría 6/7: La cantidad dedicada para este premio será del 20% de la cantidad dedicada a premios.

– Categoría 5/7: La cantidad dedicada para este premio será del 20% de la cantidad dedicada a premios.

– Categoría 4/7: La cantidad dedicada para este premio será del 30% de la cantidad dedicada a premios.

9.3. La distribución de las cantidades a premios entre las diferentes categorías cuando la cifra acumulada para la categoría 7/7 sea superior a 150.000 (ciento cincuenta mil) euros será la siguiente:

– Categoría 7/7: La cantidad acumulada para este premio será del 20% de la cantidad dedicada a premios.

– Categoría 6/7: La cantidad dedicada para este premio será del 20% de la cantidad dedicada a premios.

– Categoría 5/7: La cantidad dedicada para este premio será del 20% de la cantidad dedicada a premios.

– Categoría 4/7: La cantidad dedicada para este premio será del 30% de la cantidad dedicada a premios.

– Fondo de reserva de la categoría 7/7: 10% de la cantidad asignada a premios.

9.4. La distribución a que hacen referencia los dos anteriores apartados, se entiende referida,

únicamente a las cantidades destinadas a premios y fondos de reserva de la categoría 7/7, derivadas de la recaudación hecha en cada jornada y sin perjuicio de la cantidad destinada a premios, ya acumulada, procedente de las jornadas anteriores.

9.5. En caso de que no haya acertantes en alguna categoría, el importe destinado a premios de estas categorías incrementará el importe destinado a premios de la categoría inmediatamente inferior, salvo la categoría 7/7, que por su naturaleza acumulará los importes destinados de una jornada a la siguiente hasta que haya un acertante, y la categoría 4/7, que se destinará al fondo de reserva de la categoría 7/7.

9.6. La cantidad de premios de todas las categorías se repartirá por partes iguales entre todos los acertantes de cada categoría.

9.7. En el caso de que el premio para cada acertante de cualquier categoría sea superior al premio por acertante de una categoría superior (incluyendo, en su caso, la cifra acumulada a la jornada), se sumará el importe de los premios de las dos categorías y se dividirá en dos partes, y el resultado de esta operación se dividirá asimismo, por el número de acertantes de cada categoría, de donde resultará el premio que corresponderá a cada ganador o ganadores de las categorías afectadas. Si hay más de dos categorías en esta situación, se realizará la operación empezando por la categoría más elevada respecto de la inmediatamente inferior, y así sucesivamente.

Si realizadas las anteriores operaciones, se mantuviera el hecho de que el premio por cada acertante de una categoría inferior sea superior al premio por cada acertante de una categoría superior, se sumará el importe de los ganadores de estas categorías y se dividirá por el número total de acertantes. De esta operación resultará el premio que corresponderá a cada ganador o ganadores de las categorías afectadas.

9.8. El fondo de reserva será destinado a aumentar el premio de la categoría 7/7 de la jornada inmediata posterior en que exista acertante.

9.9. Si el resultado oficial de una carrera estableciera la existencia de dos o más caballos ganadores, se considerarán acertantes las apuestas realizadas sobre cualquiera de ellos.

10. Pago, devolución de apuestas y cobro de premios.

10.1. El importe de cualquier apuesta será abonado por el apostante en el momento de su formalización.

10.2. El pago de los premios obtenidos en las apuestas hípicas externas se llevará a cabo a partir del día siguiente a la jornada apostada, en los locales dispuestos por el organizador con arreglo a las siguientes reglas:

Los premios hasta 120 (ciento veinte) euros, en cualquier establecimiento autorizado para la expedición o venta de la Lototrot.

Los premios entre 120 (ciento veinte) euros y 300 (trescientos) euros, podrán pagarse en cualquier establecimiento autorizado para la expedición de la Lototrot, en la Oficina Central de Pago de Premios del organizador, o en las oficinas de las entidades autorizadas por éste a tales fines.

Los premios desde 300 (trescientos) euros en adelante sólo se pagarán en la Oficina Central de Pago de Premios del organizador o en las oficinas de las entidades autorizadas por éste a tales fines.

La presentación de las apuestas al cobro se hará dentro de los 30 días naturales a contar desde el siguiente al establecimiento de resultados. Transcurrido ese plazo, caducará cualquier derecho derivado de la apuesta.

10.3. Para cobrar el premio o el reembolso de su apuesta, los apostantes estarán obligados a presentar su boleto o resguardo, sin que sea admisible otro medio de prueba en su defecto.

No se admitirán al cobro ni serán devueltos los boletos que en el momento de pago presenten inscripciones o trazos superfluos, omitidos o erróneos, en cuanto a los caballos designados, a la naturaleza de las apuestas o al número de la prueba; o que presenten rasgaduras, tachaduras, enmiendas o signos de manipulación, y cualesquiera otros que impidan reconocer el tipo de apuesta. No obstante podrán ser depositados a efectos de ulteriores comprobaciones, conforme a lo referido en el apartado 5 de este artículo.

10.4. El pago del premio, se realizará únicamente al portador del boleto dentro de los plazos establecidos.

10.5. Todo boleto o apuesta premiada que se presente de forma que no permita comprobar cualquiera de los signos sellados que lo identifiquen no será pagado, pero podrá ser depositado a efectos de que, transcurridos los plazos de pago establecidos, el control que ulteriormente realice el organizador permita comprobar su legitimidad.

10.6. Los premios se pagarán en efectivo, o mediante cheque nominativo cuando éstos superen los 1.000 euros.

10.7. El importe de los premios no cobrados por los acertantes será destinado por el organizador a la categoría de premios 7/7 correspondiente a la jornada inmediatamente posterior a aquélla en que hubiera caducado el boleto o resguardo premiado.

15. **Juegos de promoción del trote (promotrot)**

I. Concepto.

1. Los juegos de promoción del trote consisten en un juego de resultados presorteados o probabilísticos, de suerte o de azar, de combinaciones diversas mediante letras, signos, números o dibujos referidos directa o indirectamente a las carreras de caballos al trote.

2. Los juegos serán realizados por medio de terminales informáticos, conectados a un sistema central, terminales que actuarán como «puntos de expedición» de los billetes virtuales de cada una de las emisiones de los concretos juegos.

II. Modalidades de juegos.

1. Hay dos modalidades de juegos de promoción del trote:

– Juegos de resultados presorteados.

– Juegos de resultados probabilísticos.

2. En la modalidad de juegos presorteados se hallan predeterminadas las jugadas o billetes ganadores, distribuyéndose las mismas a lo largo de una emisión de una cantidad determinada de billetes que, en su conjunto, cumple con el porcentaje de premios establecido.

Esa modalidad de juego vendrá concretada en sus diferentes tipos por cuatro factores:

– El porcentaje de premios sobre el total importe a jugar.

– El número de billetes de la emisión.

– El precio de cada billete o jugada.

– La concreta distribución e importe de los premios.

A su vez, cada tipo de juego se podrá plasmar en diferentes juegos concretos, en función de los elementos de presentación: combinaciones mediante letras, signos, números, dibujos o grafía.

3. En la modalidad de juegos probabilísticos cada jugada o billete contiene la posibilidad de obtener premio, siendo el jugador quien, en función de su actividad, lo descubre o acierta, o no.

Esa modalidad de juego vendrá concretada en sus diferentes tipos por cuatro factores:

– El porcentaje matemático de premios sobre el total importe a jugar.

– El número de billetes de la emisión.

– El precio de cada billete o jugada.

– La concreta distribución e importe de los premios.

A su vez, cada tipo de juego se podrá plasmar en diferentes concretos juegos, en función de los elementos de presentación: combinaciones mediante letras, signos, números, dibujos o grafía.

II. Elementos y reglas del juego.

1. La participación en alguno de los juegos de promoción del trote determina la total aceptación, sin límite y sin reserva alguna, de su normativa reguladora.

2. El juego consistirá en la adquisición, mediante pago de un precio cierto preestablecido, del correspondiente billete virtual que aparecerá en el terminal o pantalla (puntos de expedición), situado en los locales de expedición habilitados al efecto, lo que dará derecho al adquirente a jugar actuando manualmente sobre el citado billete y de esta forma descubrir o conseguir, o no, el premio.

La mecánica del juego se desarrollará en el terminal informático o pantalla, llevando a cabo cualquiera de las diferentes actuaciones sugeridas al jugador en relación al gráfico o billete que aparezca en la pantalla al objeto de, mediante ellas, descubrir u obtener, en su caso, los premios presorteados o probabilísticos indicados en la propia pantalla.

3. Los terminales o pantallas que constituyen los puntos de expedición de los billetes virtuales, estarán conectados «on line» a un sistema centralizado que gestionará y controlará toda la actividad de los terminales y juegos.

4. Límites cuantitativos de los juegos.

El precio de la jugada o billete virtual será determinado por el organizador, entre un mínimo de 20 céntimos de euro y un máximo de 10 euros.

5. Reparto de las cantidades jugadas.

5.1. Del importe total jugado en los juegos del trote, el 70 por 100, como mínimo, será destinado a premios, quedando el resto en poder del organizador de los juegos al objeto de sufragar los gastos y comisiones de suministro, gestión y expedición, así como la tasa específica, haciendo suyo el remanente.

5.2. En los locales de expedición de los juegos, deberá constar de manera visible información relativa a las reglas de desarrollo del juego, y en todo caso, el porcentaje destinado a premios.

6. Pago del juego y abono de premios.

6.1. El derecho a jugar se obtiene de forma inmediata posterior al pago del precio de la jugada o billete en el propio terminal o punto de expedición.

6.2. Los premios podrán ser en metálico o en especie. Su importe total en ningún caso podrá ser inferior al 70 por 100 de la recaudación total de cada uno de los concretos juegos programados presorteados o probabilísticos.

6.3. Concluido el juego o los juegos, el terminal emitirá, en su caso, un comprobante documental del premio o premios obtenidos en el que, junto a la fecha, constarán los datos de identificación del establecimiento o local de expedición así como la cuantía o naturaleza del premio.

6.4. Los premios en metálico obtenidos, serán hechos efectivos de forma inmediata por el titular del establecimiento o local en que se halle el punto de expedición contra la entrega del comprobante documental, previa comprobación de su legitimidad, o en su caso presentándolo al cobro en la Oficina Central de Pago de Premios del organizador, quien deberá abonarlo tras la comprobación de su legitimidad. Regirán al respecto, las reglas de pago en función de la cuantía de los premios establecidos en el número 10.2 del apartado III del Juego número 14 de este Catálogo.

6.5. El comprobante documental de un premio en especie contendrá su equivalente en metálico a precio de mercado, y será canjeado en la Oficina Central de Pago de Premios por el documento que legitime la obtención de la concreta prestación en especie ganada, previa comprobación de su legitimidad. En cualquier caso, el premiado podrá optar siempre por su equivalente monetario.

6.6. El comprobante de premio es un documento al portador que caduca, de no presentarse al cobro o canje, a los treinta días naturales de la fecha de su emisión.

6.7. El importe de los premios no reclamados será atribuido al organizador.

E) Canarias

§ 40 LEY 6/1999, DE 26 MARZO. NORMAS REGULADORAS DEL JUEGO Y LAS APUESTAS

(BOCAN núm. 42, de 7 abril [LCAN 1999, 103])

PREÁMBULO

La Ley 6/1985, de 30 de diciembre, Reguladora de los Juegos y Apuestas en Canarias, contemplaba determinadas previsiones que han sido ampliamente desbordadas por el tiempo transcurrido desde su aprobación y la evolución experimentada en las reglas de funcionamiento del sector, dando lugar a problemas de aplicación.

En su virtud, se hace preciso acometer la redacción de un nuevo texto legal que aborde la nueva realidad que contempla el sector del juego y las apuestas en la Comunidad Autónoma de Canarias.

Se regula la intervención administrativa sobre el material de juego, que se desarrolla en dos aspectos:

a) Con respecto a la fabricación se aborda la regulación de las empresas fabricantes y de importación de material de juego.

b) En cuanto al material de juego propiamente dicho se reconoce la capacidad de la Administración autonómica para reglamentar las características técnicas del mismo, así como su homologación para el ámbito territorial canario.

En la Ley se contempla una nueva forma de concebir la intervención administrativa en materia de publicidad sobre juegos de suerte, envite o azar, respetando los principios de competencia leal, de modo que no pueda producirse perjuicio de otros competidores.

La prohibición de transmitir las autorizaciones de establecimientos para la práctica del juego y las apuestas se flexibiliza en esta Ley, permitiendo efectuar dicha transmisión en los supuestos en que el adquirente y el establecimiento reúnan los requisitos necesarios para ello, siempre previa autorización de la Administración Pública.

Se han incorporado también determinados establecimientos para la práctica del juego y las apuestas no contemplados en la legislación anterior, dada la creciente demanda de instalación de determinados juegos en este tipo de establecimientos carentes de cobertura legal.

Se configura en la Ley el Registro del Juego como el instrumento oficial de publicidad y control de las actividades relacionadas con la organización y celebración de los juegos y apuestas en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Canarias.

Al mismo tiempo, se completan las lagunas de que adolecía la legislación precedente en cuanto al régimen de infracciones y sanciones, a raíz de la promulgación de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, que regula los principios básicos a los que debe someterse el ejercicio de la potestad sancionadora de la Administración y los correspondientes derechos que de tales principios se derivan para los ciudadanos, extraídos del texto constitucional y de la ya consolidada jurisprudencia sobre la materia.

En este sentido, se recogen en la nueva Ley tales principios, destacando el de legalidad, en virtud del cual se fijan nuevos tipos ilícitos administrativos carentes de cobertura legal, así como la incorporación del régimen de responsabilidad y el de prescripción de infracciones y sanciones.

Asimismo, se aborda la adecuación de los órganos competentes para imponer sanciones a la estructura orgánica de la consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas, y se incrementa el importe de las multas a imponer por la comisión de infracciones, al estimar, en virtud de la experiencia adquirida, que determinadas faltas administrativas llevan aparejada la obtención de un importante beneficio ilícito que, en ocasiones, supera con creces la cuantía de las multas legalmente establecidas.

Por último, se toman las previsiones necesarias para evitar contradicciones entre esta Ley y la de Atención Integral a los Menores, autorizándose al Gobierno a desarrollar reglamentariamente el ejercicio de las competencias de ambas Leyes.

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 1. Objeto de la Ley.

Es objeto de la presente Ley la regulación, en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Canarias, de todas las actividades relativas a los casinos, juegos y apuestas, en desarrollo del artículo 30.28 del Estatuto de Autonomía.

Artículo 2. Ámbito de aplicación.

1. Se incluyen en el ámbito de la presente Ley:

a) Las actividades de juego y apuestas, entendiéndose como tales, a los efectos de la presente Ley, aquellas en las que se arriesgan, entre partes, a ganar o perder, cantidades de dinero u objetos económicamente evaluables, sobre el resultado de un acontecimiento incierto, ya intervenga la habilidad o destreza de los participantes o exclusivamente la suerte o el azar, ya se produzca el resultado mediante la utilización de aparatos automáticos o con la única intervención de la actividad humana.

b) Las empresas dedicadas a la fabricación e importación de materiales de juego, así como a la gestión y explotación de juegos y apuestas.

c) Los establecimientos donde se realice la gestión y explotación de juegos y apuestas.

d) Las personas que intervengan en la gestión, explotación y práctica de los juegos y apuestas.

2. Quedan excluidos del ámbito de la presente Ley:

a) Las apuestas mutuas deportivo-benéficas, conforme a lo dispuesto en el artículo 30.28 del Estatuto de Autonomía.

b) Los juegos y apuestas, de ocio y recreo, constitutivos de usos de carácter social o familiar, siempre que no sean objeto de explotación lucrativa por los jugadores o por personas o entidades ajenas a ellos.

Artículo 3. Prohibiciones de uso y acceso.

Queda prohibido a los menores de edad e incapaces el uso de máquinas recreativas con premio y de azar y la participación en apuestas.

Asimismo, por la empresa titular de la autorización para la explotación y gestión del juego o apuesta correspondiente, se impedirá el acceso a los establecimientos en los que se practique el juego o la apuesta autorizados a las personas señaladas en el párrafo anterior.

Las reglamentaciones particulares de cada modalidad de juego o apuesta podrán imponer otras condiciones especiales de uso de los elementos de juego y de acceso a los establecimientos donde se practican los mismos.

Artículo 4. Régimen de los juegos y apuestas.

Queda prohibida la gestión, explotación y práctica de todos los juegos y apuestas que no estén permitidos por esta Ley ni incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas de Canarias, o la de aquellos que, aun estando permitidos e incluidos, se realicen sin la correspondiente autorización o en forma, lugar o por personas diferentes de las especificadas en esta Ley, sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 2.2 b).

Artículo 5. Autorizaciones administrativas.

1. La organización y explotación de los juegos y apuestas objeto de la presente Ley e incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas de Canarias, tan sólo podrá tener lugar previa la correspondiente autorización administrativa.

2. Las autorizaciones deberán ser motivadas, señalando de forma explícita sus titulares, el tiempo por el que se conceden con indicación de la fecha exacta de extinción, los juegos y apuestas autorizados y las condiciones de los mismos, los establecimientos en los que pueden ser practicados y aforo máximo permitido.

3. Las autorizaciones de establecimientos para la práctica de los juegos y apuestas serán transmisibles excepto en los casos en que el adquirente y el establecimiento no reúnan los requisitos necesarios para la obtención de dichas autorizaciones en el momento de la transmisión, y siempre previa autorización de la Administración Pública.

4. Las autorizaciones de establecimientos para la práctica de juegos y apuestas tendrán una duración limitada, pudiendo ser renovadas siempre que, en el momento de la renovación, cumplan los requisitos exigidos.

5. La eficacia de las autorizaciones concedidas para actividades a realizar en acto único cesará con la celebración del hecho o actividad autorizada.

Artículo 6. Publicidad.

1. La publicidad de los juegos y apuestas estará sujeta a previa autorización administrativa, con las condiciones que se fijen reglamentariamente, quedando expresamente prohibida aquella que incite o estimule la práctica de los mismos, salvo la publicidad meramente informativa.

En todo caso, dicha publicidad está prohibida en las publicaciones y franjas horarias de los medios audiovisuales a que se refiere el artículo 38 de la Ley 1/1997, de 7 de febrero, de Atención Integral a los Menores.

2. Reglamentariamente se determinará la zona de influencia en la que no podrán ubicarse establecimientos para la práctica del juego por la previa existencia de un centro de enseñanza o un centro de atención a los menores. Esta prohibición será extensiva a los bares, cafeterías o similares situados en la indicada zona de influencia que no tengan por actividad principal la práctica del juego.

CAPÍTULO II

De los establecimientos y modalidades del juego y las apuestas

Artículo 7. Establecimientos autorizados.

1. Los juegos y apuestas objeto de la presente Ley sólo podrán organizarse, explotarse y practicarse en aquellos establecimientos que, reuniendo los requisitos exigidos en esta Ley y en las disposiciones reglamentarias que la desarrollen, sean expresamente autorizados.

2. La práctica de los juegos y apuestas a que se refiere la presente Ley podrá autorizarse en los establecimientos siguientes:

a) Casinos de juego.

b) Salas de bingo.

c) Salones recreativos y de juegos.

d) Hipódromos, canódromos y frontones.

e) Locales de apuestas externas.

3. Podrá autorizarse la práctica de juegos y apuestas en establecimientos cuya actividad principal no sea el juego, como establecimientos de restauración, de hostelería, campamentos de turismo, buques de pasaje, parques de atracciones y recintos feriales, siempre que la autorización de dichos juegos y apuestas no perjudique la garantía de calidad y servicios que en ellos se deben prestar esencialmente y se dé cumplimiento a lo previsto en el artículo 3 de esta Ley, respecto a las prohibiciones de uso y acceso.

4. La autorización para la organización, explotación y práctica de los juegos y apuestas en los establecimientos que se detallan en los números 2 y 3 del presente artículo, se concederá dentro del marco general de planificación determinado por el Gobierno de Canarias y con sujeción a los requisitos y procedimiento que reglamentariamente se establezca.

En todo caso, la autorización para la instalación de casinos de juego se concederá por concurso público, previo informe del Cabildo Insular respectivo.

La autorización para la instalación del resto de los establecimientos para la práctica de juegos y apuestas requerirá informe previo del Ayuntamiento en donde se hayan de ubicar.

Artículo 8. Casinos de juego.

1. Tendrán la consideración legal de casinos de juego los establecimientos abiertos al público que, reuniendo los requisitos exigidos, y previamente autorizados, se dediquen a la explotación mercantil de la organización de los juegos de suerte, envite o azar que tengan la consideración de «exclusivos de casinos de juego» en el Catálogo de Juegos y Apuestas de Canarias.

Asimismo, podrá autorizarse en los casinos la práctica de los juegos autorizados para salas de bingo y salones recreativos, en la forma y con las condiciones que reglamentariamente se establezcan.

2. Las empresas titulares de los casinos de juego deberán estar constituidas bajo la forma de sociedad anónima.

Artículo 9. Salas de bingo.

1. Son salas de bingo los establecimientos específicamente autorizados para la práctica del juego del bingo, mediante cartones oficialmente homologados, cuya venta se efectuará exclusivamente dentro de la sala donde se desarrolla el juego.

Asimismo se podrá autorizar en las salas de bingo máquinas recreativas de tipo «B» en número y con las condiciones que reglamentariamente se establezcan.

2. Podrán ser titulares de las autorizaciones las sociedades anónimas y las entidades deportivas, culturales y benéficas con las condiciones y requisitos que reglamentariamente se establezcan.

Podrán constituirse empresas de servicio que bajo la forma de sociedad anónima, y previa autorización administrativa, contraten con las entidades a las que se refiere el apartado anterior, la gestión del juego del bingo, asumiendo frente a la Administración la responsabilidad de la misma.

Artículo 10. Salones recreativos.

1. Son salones recreativos todos aquellos establecimientos debidamente autorizados, destinados específicamente a la explotación, conjunta o separadamente, de máquinas recreativas de puro entretenimiento, tipo «A», o de entretenimiento con premio en metálico, tipo «B».

En ningún caso se podrán explotar en dichos salones las máquinas recreativas de azar, tipo «C».

Los salones recreativos que exploten conjuntamente máquinas recreativas de tipo «A» y «B» deberán tener dependencias delimitadas para las de tipo «B», a las cuales no puedan acceder las personas que lo tienen prohibido conforme al artículo 3 de esta Ley.

2. Reglamentariamente se regularán las condiciones que deban reunir los titulares de las autorizaciones para la explotación de los salones recreativos, el número máximo de máquinas a instalar en los mismos, aforo y superficie permitidos.

Artículo 11. Hipódromos, canódromos y frontones.

Tendrán la consideración legal de hipódromos, canódromos y frontones, los establecimientos abiertos al público que, reuniendo los requisitos exigidos y previamente autorizados, se dediquen a la celebración de carreras de caballos, de galgos o al juego del frontón, y a la organización y explotación de apuestas sobre las actividades en ellos desarrolladas.

Asimismo, se podrá autorizar en los citados establecimientos máquinas recreativas de los tipos «A» y «B», en número y con las condiciones que se determinen reglamentariamente.

En estos establecimientos, la zona donde se realizan las apuestas deberá estar delimitada a fin de impedir el acceso a quienes lo tienen prohibido conforme al artículo 3 de esta Ley.

Artículo 12. Locales de apuestas externas.

1. Son locales de apuestas externas los establecimientos autorizados para la realización de apuestas sobre carreras de caballos, de galgos o del juego del frontón, ajenos al recinto donde se celebren tales actividades y con las condiciones que reglamentariamente se determinen.

2. El Gobierno por vía reglamentaria establecerá, asimismo, las medidas oportunas para evitar la elusión fiscal de los tributos sobre el juego de estos locales, mediante la utilización de las nuevas tecnologías de la comunicación así como la propia promoción de las apuestas.

✐ Artículo modificado por art. 18 de Ley 2/2002, de 27 marzo.

Artículo 13. Establecimientos de restauración.

Podrán ser autorizados, para la instalación de máquinas recreativas de los tipos «A» y «B», los establecimientos turísticos de restauración, como cafeterías, bares, restaurantes y similares, en número y con las condiciones que reglamentariamente se establezcan.

Con independencia de ello el número máximo de máquinas recreativas a instalar en cada establecimiento de este tipo no podrá exceder de dos.

La instalación de dichas máquinas en los restaurantes se efectuará en zonas previamente acotadas y quedando las máquinas de cada tipo convenientemente separadas.

Artículo 14. Otros establecimientos.

1. En zonas acotadas de establecimientos de hostelería y buques de pasaje podrá autorizarse la instalación y explotación de máquinas recreativas de tipo «A», hasta un número máximo de seis.

2. En el interior de los campamentos de turismo, parques de atracciones, recintos feriales y centros de entretenimiento familiar podrá autorizarse la instalación y explotación de máquinas recreativas de tipo «A», en número y con las condiciones que reglamentariamente se determinen.

Artículo 15. Máquinas de juego.

1. Son máquinas de juego, a los efectos de la presente Ley, los aparatos manuales o automáticos que a cambio de un precio permiten el mero pasatiempo o recreo del jugador o la obtención de un premio.

2. A los efectos de su régimen jurídico, las máquinas se clasificarán en los siguientes grupos:

– Tipo «A» o puramente recreativas, que no ofrecen al jugador o usuario beneficio económico alguno, directo o indirecto.

– Tipo «B» o recreativas con premio, que a cambio del precio de la partida jugada, conceden al jugador un tiempo de uso o de juego y, eventualmente premios en metálico. Los premios máximos que estas máquinas pueden conceder, por partida o jugada, no podrán ser superiores a cuatrocientas veces el precio máximo de la partida simple o a seiscientas veces si se tratase de dos partidas simultáneas. No obstante, podrán autorizarse, exclusivamente para su instalación en salones recreativos, casinos o bingos, máquinas tipo «B» en los que el premio máximo por partida o jugada, sea superior al anteriormente indicado, pero sin exceder en mil del fijado como precio de la misma.

– Tipo «C» o de azar, que a cambio del precio de la partida o jugada, puede ofrecer un premio, cuyo valor, por partida o jugada, no podrá exceder en dos mil veces del fijado como precio de la misma. No obstante, podrán autorizarse máquinas progresivas del tipo «C» en las que el premio máximo por partida o jugada sea superior al anteriormente indicado, pero sin exceder en diez mil del fijado como precio de la misma.

Sólo podrá autorizarse la explotación de máquinas de tipo «C» en los casinos de juego.

3. Reglamentariamente se fijarán los precios de las partidas o jugadas para las máquinas de los tipos «B» y «C».

4. Reglamentariamente se determinarán los dispositivos opcionales que las máquinas de los tipos «B» y «C» puedan incorporar, en especial los referidos a interconexión de las mismas, configuración de datos informativos y otras características técnicas de homologación y funcionamiento.

5. Reglamentariamente se fijarán los importes de los premios máximos que las máquinas tipos «B» y «C» puedan otorgar en premios especiales, bolsas o jackpots, tanto por acumulación de premios, porcentajes de éstos o encadenación de secuencias, así como los que se deriven de la posibilidad de interconectar este tipo de máquinas.

6. Sólo se podrán explotar las máquinas recreativas de los tipos «A», «B» y «C» por las empresas debidamente autorizadas con los requisitos y condiciones que se establezcan reglamentariamente.

7. A los efectos de su régimen jurídico se reputarán máquinas recreativas de los tipos «B» o «C», aquellas que por contener algún elemento de juego, apuesta, envite o azar, sean incluidas como tales por el titular del departamento que tenga atribuida la competencia en materia de casinos, juegos y apuestas, y que no estén afectadas por el artículo 2 de la presente Ley.

✐ Artículo modificado por art. 4.1 de Ley 4/2001, de 6 julio.

Artículo 16. Juegos y apuestas.

Sólo serán autorizados en la Comunidad Autónoma de Canarias los juegos y apuestas incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas, que incorporará, como mínimo, las siguientes modalidades:

– Lotería.

– Ruleta.

– Veintiuno o Black Jack.

– Bola.

– Treinta y cuarenta.

– Dados.

– Punto y banca.

– Bacarrá.

– Chemin de Fer.

– Póker sintético.

– Póker sin descarte.

– Trijóker.

– Bingo.

– Máquinas recreativas, con premio y de azar.

– Rifas.

– Tómbolas.

– Combinaciones aleatorias.

– Apuestas de galgos.

– Apuestas de frontón.

– Apuestas de caballos.

Artículo 17. Reglamentaciones especiales.

Las reglamentaciones especiales de los juegos y apuestas incluidos en el Catálogo regularán las condiciones que se consideren necesarias para su práctica.

Asimismo, cada Reglamento habrá de regular como mínimo:

a) Su carácter, definición y ámbito de aplicación.

b) Procedimiento de autorización.

c) Régimen de las personas físicas o jurídicas que puedan ser adjudicatarias de la autorización, determinando, en su caso, los requisitos en cuanto a capital social, administración de la sociedad, cuantía y forma de constitución de las fianzas.

d) Condiciones de los establecimientos de juego, con determinación de la normativa técnica y de seguridad de los mismos.

e) Condiciones del personal y de habilitación profesional.

f) Desarrollo del régimen de infracciones y sanciones legalmente establecido.

CAPÍTULO III

De los órganos competentes en materia de juegos y apuestas

Artículo 18. Competencias del Gobierno.

Corresponde al Gobierno de Canarias:

1. Aprobar la planificación de los juegos y las apuestas que deberá incorporar, como mínimo, los siguientes aspectos:

a) El número máximo de autorizaciones a conceder por cada modalidad de juego y establecimientos en los que se practique.

b) La duración de la planificación.

c) La incidencia social que las instalaciones respectivas tengan en los diferentes territorios insulares y la posible acumulación de ofertas de juegos y apuestas existentes.

d) La situación y distribución geográfica de las autorizaciones, atendiendo preferentemente a la localización de las explotaciones en las zonas de mayor expectativa o densidad turística, a las garantías personales y financieras de las solicitantes, a la calidad de las instalaciones y servicios complementarios, a la mayor generación de puestos de trabajo y a cualesquiera otras condiciones que determine el Gobierno.

Dicha planificación será remitida al Parlamento para su examen.

2. Catalogar los juegos y las apuestas.

3. Determinar las características técnicas de los tipos de materiales de juego y de sus instrumentos autorizables en Canarias.

Artículo 19. Competencias de gestión.

Corresponde a la consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas:

1. Homologar las características técnicas de los tipos de materiales de juego y de sus instrumentos autorizables en Canarias.

2. Conceder las autorizaciones para gestionar y explotar los juegos y las apuestas, con sujeción a la planificación aprobada por el Gobierno.

3. El control de los aspectos administrativos y técnicos del juego y las apuestas y de las empresas y establecimientos que se dediquen a estas actividades.

Artículo 20. Registro del Juego.

1. El Registro del Juego es el instrumento oficial de publicidad y control de las actividades relacionadas con la organización y celebración de los juegos y apuestas en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Canarias.

2. Dependiente de la consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas, el Registro del Juego contendrá los datos relativos a las personas físicas o jurídicas que se dediquen a la explotación de los juegos y apuestas, establecimientos autorizados, material de juego y otros datos de interés relativos a las actividades de dichos juegos y apuestas.

3. La inscripción en el Registro del Juego será requisito indispensable para el desarrollo de las actividades de los juegos y apuestas en la Comunidad Autónoma de Canarias.

Artículo 21. Servicio de Inspección del Juego.

El Servicio de Inspección del Juego controlará la observancia de lo dispuesto en la presente Ley y disposiciones que la desarrollen.

Artículo 22. Inspectores del Juego.

1. Los funcionarios de la Comunidad Autónoma de Canarias integrados en el Servicio de Inspección del Juego, tendrán la consideración de agentes de la autoridad y gozarán como tales de la protección que les dispensa la legislación vigente.

2. Dichos funcionarios estarán facultados para acceder y examinar los establecimientos, material de juego, documentos y todo lo que pueda servir de información para el mejor cumplimiento de sus funciones.

Artículo 23. Colaboración debida.

Las personas físicas o jurídicas titulares de la autorización correspondiente, sus representantes legales y el personal que, en su caso, se encuentre en la actividad en el momento de la inspección, tendrán la obligación de facilitar a los inspectores del juego el acceso a sus establecimientos y el examen de los libros, documentos y registros preceptivos que llevaren con motivo de la actividad o hechos objeto de la inspección.

El personal inspector, con carácter previo al ejercicio de sus funciones, deberá acreditar, mediante la exhibición del documento correspondiente, su condición de tal.

Artículo 24. Actas de la Inspección del Juego.

1. Los hechos constatados por el Servicio de Inspección del Juego se formalizarán en el acta correspondiente, la cual será remitida al órgano competente a fin de que inicie, en su caso, el oportuno expediente.

2. Dicha acta, en todo caso, deberá ser levantada por el funcionario interviniente ante el titular del establecimiento sometido a inspección o, en su defecto, ante el representante legal del mismo o, en último orden, ante el empleado que se hallare al frente del establecimiento en que se practique o, de no encontrarse, ante cualquier empleado, quienes deberán firmar el acta o, si se negaren, deberán hacerlo dos testigos requeridos al efecto. En el acta se consignarán íntegramente los datos y circunstancias precisos para la mejor y más completa expresión de los hechos y asimismo se consignarán las circunstancias personales y Documento Nacional de Identidad de los firmantes.

3. El acta levantada por los funcionarios adscritos al Servicio de Inspección del Juego, formalizada en documento público, observando los requisitos legales pertinentes, gozará de valor probatorio, sin perjuicio de las pruebas que en defensa de sus derechos e intereses puedan aportar los administrados.

CAPÍTULO IV

De las infracciones y sanciones

Artículo 25. Régimen de las infracciones.

1. Son infracciones administrativas en materia de juego las acciones u omisiones tipificadas como tales en la presente Ley, que pueden ser especificadas en los reglamentos que la desarrollen o que regulen las distintas actividades de juego.

2. No podrá ser considerado constitutivo de infracciones administrativas diferentes, un mismo hecho en el que se aprecie identidad de sujeto y fundamento.

3. Las infracciones se clasifican en muy graves, graves y leves.

Artículo 26. Infracciones muy graves.

Son infracciones muy graves:

a) La organización o explotación de juegos o apuestas no catalogados, o sin poseer las correspondientes autorizaciones administrativas, así como la celebración o práctica de los mismos fuera de los establecimientos autorizados.

b) La fabricación, comercialización, instalación o explotación de material de juego incumpliendo las normas dictadas al efecto.

c) La obtención de las autorizaciones mediante la aportación de datos falsos o documentos manipulados.

d) El incumplimiento de los requisitos en virtud de los cuales se concedieron las autorizaciones correspondientes.

e) La cesión de las autorizaciones otorgadas, salvo con las condiciones o requisitos establecidos en esta Ley y demás normas que la desarrollen.

f) La manipulación de los juegos en perjuicio de los participantes.

g) El impago total o parcial a los apostantes o jugadores de las cantidades con que hubieran sido premiados.

h) La asociación con otras personas para fomentar la práctica de los juegos o apuestas al margen de las normas establecidas o de las autorizaciones concedidas.

i) Autorizar o permitir la práctica de juegos a aquellos que así lo tienen prohibido en virtud de lo dispuesto en esta Ley.

j) El incumplimiento de las normas técnicas contenidas en los respectivos reglamentos de los juegos y las apuestas, cuando pueda afectar gravemente a la seguridad de las personas o de los bienes.

k) Realizar actividades de juego autorizadas o explotar elementos de juego autorizados, sin haber satisfecho la tasa fiscal sobre el juego correspondiente a la actividad realizada o elemento explotado.

l) La reiteración de tres faltas graves en un período de dos años.

Artículo 27. Infracciones graves.

Son infracciones graves:

a) Permitir el acceso a los establecimientos de juego autorizados a personas que lo tengan prohibido en virtud de la presente Ley y de los reglamentos que la desarrollen.

b) Permitir o consentir la práctica del juego o apuestas en establecimientos no autorizados, o por personas no autorizadas, así como la instalación o explotación de máquinas de juego carentes de la correspondiente autorización.

c) El llevar de forma inexacta o incompleta los registros de visitantes o de control de entrada.

d) Efectuar publicidad de los juegos y apuestas o de los establecimientos en que se practiquen, sin autorización o al margen de los límites fijados en la misma.

e) No remitir a los órganos competentes la información que se determine reglamentariamente, para un adecuado control de las actividades de juego y apuestas.

f) Carecer de los libros o registros exigidos en la correspondiente reglamentación del juego.

g) La conducta desconsiderada con los jugadores o apostantes, tanto en el desarrollo del juego como cuando se produzcan protestas o reclamaciones de aquéllos.

h) La transmisión de permisos de explotación de máquinas de juego sin contar el adquirente con la autorización correspondiente.

i) La venta de cartones, boletos o billetes de juego por personas distintas de las autorizadas.

j) La participación como jugadores, bien directamente o por medio de terceras personas, del personal empleado o directivo, de los accionistas, partícipes o titulares de empresas dedicadas a la gestión, organización y explotación del juego, en los juegos que gestionen o exploten dichas empresas.

k) La negativa u obstrucción a la actuación inspectora de control y vigilancia realizada por agentes de la autoridad, así como por los funcionarios encargados o habilitados específicamente para el ejercicio de tales funciones.

l) La concesión de préstamos a los jugadores o apostantes por parte de la empresa organizadora o explotadora de juego y apuestas.

m) El incumplimiento de las normas técnicas contenidas en los respectivos reglamentos de los juegos y las apuestas, cuando no afecte gravemente a la seguridad de las personas o de los bienes.

n) La reiteración de tres faltas leves en un período de dos años.

Artículo 28. Infracciones leves.

Son infracciones leves:

a) No conservar en el establecimiento de juego los libros legal o reglamentariamente exigibles.

b) Llevar incorrectamente los libros exigidos en la correspondiente reglamentación del juego.

c) No exhibir en los establecimientos de juego, así como en las máquinas autorizadas, el documento acreditativo de la autorización establecida por la presente Ley, así como aquellos otros documentos que reglamentariamente se determinen.

d) En general, las acciones u omisiones que supongan el incumplimiento de los requisitos o prohibiciones establecidos en la presente Ley, reglamentos y demás disposiciones que la desarrollen, no tipificadas como faltas graves o muy graves.

Artículo 29. Sanciones.

1. Las infracciones tipificadas en los artículos anteriores serán sancionadas con multas en las siguientes cuantías:

a) Las muy graves, desde 10.000.001 hasta 50.000.000 de pesetas.

b) Las graves, desde 100.001 hasta 10.000.000 de pesetas.

c) Las leves, hasta 100.000 pesetas.

2. El Gobierno de Canarias podrá revisar anualmente la cuantía de las multas para adaptarlas a la coyuntura económica.

3. La cuantía de la multa dentro de cada categoría se graduará según la malicia del infractor, el importe del beneficio ilícito, los perjuicios ocasionados, así como el carácter continuado de la infracción cometida.

En ningún caso, la cuantía de la misma puede ser inferior al quíntuplo de las cantidades defraudadas.

4. Las sanciones, que en todos los casos deberán ser proporcionales a la infracción, llevarán implícita la devolución de los beneficios ilícitamente obtenidos a la Administración o a los perjudicados que sean identificados.

5. En los casos de comisión de infracciones muy graves podrá imponerse, además, con carácter adicional a la sanción pecuniaria correspondiente, en razón de la naturaleza, reincidencia e importancia cuantitativa y cualitativa de la infracción cometida, cualquiera de las siguientes:

a) Suspensión por un período de hasta un año o revocación definitiva de la autorización de juego o apuesta.

b) Clausura por un período de hasta un año o definitiva del establecimiento donde tiene lugar la gestión o explotación del juego o apuesta.

c) El decomiso y, cuando la sanción sea firme, la destrucción de los materiales con que se haya cometido la infracción.

Artículo 30. Responsables.

1. Son responsables de las infracciones tipificadas en la presente Ley, las personas físicas o jurídicas que las cometan, aun a título de simple negligencia.

2. De las infracciones cometidas en materia de juego por directivos, administrativos y empleados en general de establecimientos de juego o de locales con máquinas de juego, responderán solidariamente, asimismo, las personas o entidades para quienes aquéllas presten sus servicios.

Artículo 31. Concurrencia de infracciones.

1. Cuando de la comisión de una infracción derive necesariamente la comisión de otra u otras, se deberá imponer únicamente la sanción correspondiente a la infracción más grave cometida.

2. Será sancionable como infracción continuada, la realización de una pluralidad de acciones u omisiones que infrinjan el mismo o semejantes preceptos administrativos, en ejecución de un plan preconcebido o aprovechando idéntica ocasión.

En estos supuestos el responsable será sancionado con la multa correspondiente a la infracción

cometida en su máxima cuantía, si los hechos revisten notoria gravedad y en atención a los perjuicios causados.

Artículo 32. Prescripción.

1. Las infracciones leves prescribirán a los seis meses, las graves a los dos años y las muy graves a los tres años.

2. Las sanciones impuestas por faltas leves prescribirán al año, las impuestas por faltas graves a los dos años y las impuestas por faltas muy graves a los tres años.

3. El plazo de prescripción de las infracciones comenzará a contar desde el día en que se hubiesen cometido.

Interrumpirá la prescripción la iniciación, con conocimiento o notificación por cualquiera de los medios previstos en la legislación de procedimiento administrativo común, del procedimiento sancionador, volviendo a transcurrir de nuevo el plazo de prescripción desde que el expediente sancionador estuviese paralizado por más de un mes por causa no imputable al presunto responsable.

4. El plazo de prescripción de las sanciones comenzará a contarse desde el día siguiente a aquel en que adquiera firmeza la resolución por la que se impone la sanción.

Interrumpirá la prescripción la iniciación, con conocimiento o notificación por cualquiera de los medios previstos en la legislación de procedimiento administrativo común, del procedimiento de ejecución, volviendo a transcurrir el plazo si aquél estuviese paralizado durante más de un mes por causa no imputable al infractor.

Artículo 33. Órganos sancionadores.

1. La competencia para la iniciación de los procedimientos sancionadores se entiende atribuida al órgano que tenga encomendada la gestión en materia de casinos, juegos y apuestas.

2. La imposición de sanciones corresponderá:

a) Al órgano que la tenga atribuida en el correspondiente reglamento orgánico, por las infracciones leves y graves.

b) Al titular del departamento competente en materia de juego, las infracciones muy graves hasta el límite de 25.000.000 de pesetas de multa (150.253 euros).

✐ Letra b) modificado por art. 4.2 de Ley 4/2001, de 6 julio.

c) Al Gobierno de Canarias por multas de cuantía superior a 25.000.000 de pesetas (150.253 euros).

✐ Letra c) modificado por art. 4.2 de Ley 4/2001, de 6 julio.

Artículo 34. Medidas cautelares.

1. En los supuestos de presuntas infracciones graves o muy graves, el órgano competente podrá ordenar con carácter cautelar el precinto del material afectado o prohibir la práctica del juego en los establecimientos donde se haya cometido la infracción, a resultas de la resolución que en definitiva sea dictada.

2. En los casos de presuntas faltas muy graves, los funcionarios adscritos al Servicio de Inspección del Juego, al levantar acta por dichas infracciones, podrán adoptar las medidas cautelares necesarias para impedir que aquéllas se sigan cometiendo en perjuicio de los intereses públicos y descrédito de la norma sancionadora. La notificación al interesado de la adopción de dichas medidas se entenderá realizada a través de la propia acta, en la que se harán constar los recursos pertinentes. En estos casos, y en el supuesto del apartado anterior, el órgano competente para resolver el expediente deberá confirmar o levantar las medidas cautelares adoptadas en el plazo máximo de quince días, quedando sin efecto aquéllas si, vencido dicho plazo, no se hubieren ratificado.

En todo caso, dichas medidas quedarán sin efecto si no se inicia el procedimiento en dicho plazo o cuando el acuerdo de iniciación no contenga un pronunciamiento expreso acerca de las mismas.

3. No obstante lo dispuesto en el apartado anterior, corresponderá al titular del departamento competente en la materia la adopción de la medida cautelar consistente en la clausura o cierre de casinos de juego.

Artículo 35. Procedimiento sancionador.

El procedimiento sancionador se ajustará a lo establecido en la normativa de procedimiento administrativo, con las particularidades que se establezcan para cada régimen sancionador en las reglamentaciones específicas.

CAPÍTULO V

De la Comisión del Juego y las Apuestas

Artículo 36. Configuración.

1. La Comisión del Juego y las Apuestas se configura como órgano consultivo de estudio y asesoramiento de todos los asuntos relacionados con los juegos y apuestas en el ámbito territorial canario, determinándose reglamentariamente su composición, organización y funcionamiento.

2. Deberán formar parte de la Comisión representantes sociales y empresariales de cada uno de los sectores del juego y las apuestas.

Artículo 37. Funciones.

La Comisión del Juego y las Apuestas tendrá las siguientes funciones:

a) Asesorar e informar en la elaboración de los proyectos de disposiciones de carácter general que se hayan de dictar en materia de casinos, juegos y apuestas.

b) Emitir dictámenes e informes, resolver consultas y ejercitar cuantas otras actividades de asesoramiento que en la materia le sean solicitadas por los órganos competentes en materia de casinos, juegos y apuestas.

c) Cualquier otra función que le sea atribuida en virtud de disposición legal o reglamentaria.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

Las disposiciones sobre infracciones y sanciones comprendidas en el Capítulo IV de esta Ley que están relacionadas con menores no serán de aplicación en aquellos supuestos tipificados por los preceptos sobre infracciones y sanciones de la Ley 1/1997, de 7 de febrero, de Atención Integral a los Menores.

Bis.

Se autoriza al titular del departamento competente en materia de casinos, juegos y apuestas, a actualizar el precio de la partida en cualquiera de las modalidades de juegos y apuestas.

✐ Disposición añadida por art. 4.3 de Ley 4/2001, de 6 julio.

DISPOSICIÓN TRANSITORIA

Las infracciones cometidas hasta el día de la entrada en vigor de esta Ley, se sancionarán conforme a lo dispuesto en la Ley 6/1985, de 30 de diciembre, Reguladora de los Juegos y Apuestas en Canarias, salvo que la presente Ley sea más favorable para el inculpado, en cuyo caso se aplicará ésta.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Queda derogada la Ley 6/1985, de 30 de diciembre, Reguladora de los Juegos y Apuestas en Canarias, así como cuantas normas de igual o inferior rango en lo que contradigan o se opongan a lo dispuesto en la presente Ley.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se autoriza al Gobierno de Canarias para que dicte las disposiciones reglamentarias correspondientes en desarrollo de esta Ley.

Segunda.

En lo referente a las infracciones, se autoriza al Gobierno de Canarias a desarrollar reglamentariamente la coordinación y distribución de competencias entre la presente Ley y la Ley 1/1997, de 7 de febrero, de Atención Integral a los Menores.

Tercera.

La presente Ley entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de Canarias».

a) Comisión del Juego

§ 41 DECRETO 59/1986, DE 4 ABRIL. COMPOSICIÓN, ORGANIZACIÓN Y FUNCIONAMIENTO DE LA COMISIÓN REGIONAL DEL JUEGO Y LAS APUESTAS

(BOCAN núm. 42, de 11 abril [LCAN 1986, 1044])

Por el artículo 27.1 de la Ley Territorial 6/1985, de 30 de diciembre, Reguladora de los Juegos y Apuestas en Canarias, se creó la Comisión Regional del Juego y las Apuestas de Canarias como órgano asesor en materia de Casinos, Juegos y Apuestas.

El artículo 27.2 del mismo texto legal, dispone que en el plazo de los tres meses siguientes a la entrada en vigor de la Ley, el Consejo de Gobierno, determinará reglamentariamente su composición, organización y funcionamiento.

En su virtud, con el fin de acatar el mandato parlamentario, a propuesta del Consejero de la Presidencia y previa deliberación del Gobierno, en su sesión del día 4 de abril de 1986, dispongo:

Artículo 1.

La Comisión Regional del Juego y las Apuestas de Canarias se configura como órgano consultivo de estudio y asesoramiento de todos los asuntos relacionados con los juegos y apuestas de Canarias.

Artículo 2.

La Comisión Regional del Juego y las Apuestas de Canarias será presidida por el Consejero de la Presidencia siendo su Vicepresidente el Director General de Administración Territorial y formarán parte de ella los siguientes Vocales:

a) Un representante con categoría de Director General de las siguientes Consejerías:

– Hacienda.

– Industria y Energía.

– Turismo y Transportes.

– Trabajo, Sanidad y Seguridad Social.

– Viceconsejería de Economía y Comercio.

b) Un representante de cada Cabildo, en cuya Isla concurran Casinos de Juego, Salas de Bingo y Máquinas Recreativas.

c) Un representante por las Asociaciones Empresariales de Casinos de la Región.

d) Un representante por las Asociaciones Empresariales de los Bingos de la Región.

e) Un representante por las Asociaciones Empresariales de las Máquinas Recreativas de la Región.

f) Tres representantes de las Organizaciones Sindicales más representativas de la Comunidad Autónoma.

g) Dos asesores técnicos.

El Jefe del Servicio de Interior de la Consejería de la Presidencia actuará como Secretario, con voz pero sin voto.

Artículo 3.

Los Vocales serán nombrados por el Consejero de la Presidencia a propuesta de las diferentes Consejerías, Cabildos Insulares y de las Organizaciones Empresariales y sociales.

Los Vocales, asesores técnicos, serán nombrados y revocados libremente por el Consejero de la Presidencia, entre personas de reconocido prestigio en la materia.

Artículo 4.

Corresponde a la Comisión Regional del Juego y las Apuestas las siguientes funciones:

a) Informar todos los proyectos de disposiciones de carácter general, que haya de dictar el Gobierno de Canarias en materia de Casinos, Juegos y Apuestas.

b) Evacuar las consultas que en la materia le soliciten los órganos de la Comunidad Autónoma de Canarias, en el ámbito de sus competencias.

c) Elaborar una estadística e informe anual sobre el desarrollo del Juego en la Comunidad Autónoma.

d) Cualquier otra función que le sea atribuida en virtud de disposición legal o reglamentaria.

Artículo 5.

La Comisión se reunirá, previa convocatoria del Presidente, por iniciativa propia, o cuando lo soliciten, al menos la tercera parte de sus miembros y, en este caso, su celebración no podrá demorarse más de veinte días.

Los miembros de la Comisión habrán de ser convocados por el Presidente, mediante escrito al que se acompañará el correspondiente Orden del día con una antelación mínima de setenta y dos horas.

Corresponde al Presidente la aprobación del orden del Día a propuesta del Director General de Administración Territorial.

No podrán examinarse asuntos no incluidos en el Orden del día, salvo que estén presentes todos los miembros de la Comisión y por mayoría se dé conformidad al examen de asuntos que no figuren en el mismo.

La Comisión habrá de reunirse, como mínimo una vez por cada trimestre natural.

Artículo 6.

1. Para la válida constitución de la Comisión será necesaria la asistencia, al menos, de la mayoría absoluta de sus miembros.

2. Los Acuerdos de la Comisión en las funciones que tiene encomendadas, adoptarán la forma de Dictámenes.

3. Para la aprobación de los Dictámenes, se requerirá el acuerdo favorable de la mayoría de lo miembros asistentes.

Artículo 7.

1. De cada sesión de la Comisión se levantará acta autorizada por Secretario que llevar, el visto bueno del Presidente.

2. En las actas habrá de constar las persona asistentes, una síntesis de las deliberaciones, lo Dictámenes aprobados, así como cualquier otro extremo que los miembros de la Comisión soliciten expresamente que consten en ellas.

3. Cualquier miembro de la Comisión tendrá derecho a que se le expida certificación de las actas.

Artículo 8.

La Comisión podrá acordar la creación en su seno de grupos de trabajo cuya composición funcionamiento se determinará por la propia Comisión.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

En todo lo no dispuesto en el presente Decreto será de aplicación las normas de funcionamiento previstas, en el Capítulo II de la Ley de Procedimiento Administrativo, para los Órganos Colegiados.

Segunda.

Se faculta al Consejero de la Presidencia para dictar cuantas normas sea preciso para desarrollar el presente Decreto.

Tercera.

El presente Decreto entrará en vigor el mismo día de su publicación en el «Boletín Oficial de la Comunidad Autónoma de Canarias».

b) Catálogo de Juegos

§ 42 DECRETO 57/1986, DE 4 ABRIL. CATÁLOGO DE JUEGOS Y APUESTAS AUTORIZADOS EN CANARIAS

(BOCAN núm. 42, de 11 abril [LCAN 1986, 1043])

El artículo 14 de la Ley Territorial 6/1985, de 30 de diciembre, reguladora de los Juegos y Apuestas en Canarias, determina que en el plazo de seis meses desde la entrada en vigor de dicho texto legal, el Consejo de Gobierno deberá aprobar el Catálogo de Juegos y Apuestas autorizados en la Comunidad Autónoma de Canarias.

Habiendo entrado en vigor la citada Ley el día uno de enero de 1986, el Consejo de Gobierno ha considerado pertinente, no agotar el plazo establecido en el mandato legislativo y clasificar la actividad del juego en el ámbito de la Comunidad Autónoma, especificando las diferentes denominaciones, modalidades y elementos necesarios para su ejercicio; las reglas, condiciones y prohibiciones relativas a su práctica, estableciendo las normas en virtud de las cuales se aseguren los controles correspondientes, tendentes a impedir el fraude en el juego y la satisfacción de las obligaciones tributarias.

Los Juegos comprendidos en el Catálogo aprobado por Orden del Ministerio del Interior de 9 de octubre de 1979, están sometidos a reglas tradicionales de carácter internacional, no susceptibles de modificación, por lo que en el presente Catálogo y en lo relativo a estos juegos, se hace una remisión expresa a la norma estatal, donde se efectúa una descripción pormenorizada de sus características.

Se regula específicamente una de las variantes de la lotería presorteada, el juego mediante boletos, que poco a poco va teniendo, especialmente en Comunidades Autónomas, importante auge, dejando el resto de las variantes de la lotería para su reglamentación específica.

Las rifas, las tómbolas y las combinaciones aleatorias se caracterizan por su heterogeneidad, por lo que se hace difícil una regulación pormenorizada de los mismos. Por esta razón, las prescripciones del Catálogo deben ser necesariamente breves.

En ellos la seguridad jurídica de los jugadores se garantiza por la autorización administrativa individualizada, en la que deben concretarse las características propias de cada una de las modalidades posibles.

En lo que se refiere a las apuestas (hípica, de galgos y de frontón), el Catálogo las remite por su complejidad de descripción a sus reglamentaciones específicas, donde se regularán ampliamente las mismas. La inclusión en el Catálogo sirve para consagrar su licitud, siempre que se cumplan los condicionamientos de tipo general previstos en la Ley Territorial 6/1985, de 30 de diciembre.

En su virtud, a propuesta del Consejero de la Presidencia, y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su reunión del día 4 de abril de 1986, dispongo:

Artículo 1.

El Catálogo de Juegos y Apuestas autorizados en Canarias comprende las siguientes actividades: Ruleta; Ruleta Americana con un solo cero; Black Jack o Veintiuno; Boule o Bola; Treinta y Cuarenta; Dados o Craps; Punto y Banda; Bacarrá; Ferrocarril o Chemin de Fer; Bacarrá a dos paños; Póker sin descarte; Póker sintético; Trijóker, Bingo, Lotería; Juegos mediante Boletos; Máquinas Recreativas con premio y azar; Rifas, Tómbolas; Combinaciones Aleatorias; Apuestas Hípicas; Apuestas de galgos; Apuestas de frontón.

✐ Artículo modificado por art. único de Decreto 234/1997, de 30 septiembre.

Artículo 2.

a) Para los juegos exclusivos de Casinos de Juego: Ruleta; Ruleta Americana con un solo cero; Black Jack o Veintiuno; Boule o Bola; Treinta y Cuarenta; Dados o Craps; Punto y Banca; Bacarrá o Chemin de Fer y Bacarrá a dos paños, es de aplicación directa la legislación del Estado que regula las denominaciones, modalidades, elementos para su ejercicio y reglas de los juegos.

b) Para los juegos exclusivos de Casinos de Juego: Póker sin descarte; Póker sintético y Trijóker, es de aplicación directa el régimen previsto para cada uno de estos juegos en el anexo que se inserta a continuación del presente Decreto.

✐ Artículo modificado por art. único de Decreto 234/1997, de 30 septiembre.

Artículo 3.

La Lotería es un Juego de azar, que admite las siguientes modalidades:

a) Sorteos, en cada uno de los cuales se adjudican a los números que resulten agraciados, los premios ofrecidos en el sorteo correspondiente. De esta forma, el adquirente de cada billete sabe el número que juega, que está impreso en el billete, y las posibilidades de su premio, que consiste en una cantidad fija.

b) Sorteos sujetos a dos variables: El número de participantes y los números que cada jugador determine en su billete. En consecuencia, el jugador no conoce con anterioridad al sorteo el importe del premio que pudiera corresponderle.

c) Lotería presorteada, que consiste en que el número del billete es invisible para el adquirente, y, una vez abierto, le descubren si corresponde con algún premio fijado con anterioridad y rigurosamente secreto.

Artículo 4. Juego mediante boletos.

Es una variante de lotería presorteada en la que, mediante la adquisición de boletos autorizados en establecimientos públicos y privados, a cambio de un precio cierto, puede obtenerse, en su caso, el premio en metálico indicado en el propio boleto. Salvo en el caso de que el Gobierno se reserve la gestión directa del juego mediante boletos la autorización de explotación del mismo se efectuará mediante Concurso público.

Sin perjuicio de que por el Gobierno se apruebe el correspondiente Reglamento específico, el juego de boletos se regirá con arreglo a las siguientes normas mínimas:

a) El juego de boletos sólo podrá practicarse mediante los boletos debidamente autorizados por la Consejería de la Presidencia.

b) El boleto consistirá en una base de cartulina, de tamaño determinado, que en su confección se aseguren, como mínimo, los siguientes extremos:

1. Garantizar la seguridad de cada uno de los símbolos de los boletos para evitar su manipulación.

2. Asegurar la imposibilidad de su sustitución fraudulenta.

3. Contener las instrucciones necesarias para, sin que el boleto sea perjudicado, proceder, previa la operación correspondiente, al examen de casilleros y, en su caso, de las combinaciones de símbolos premiados.

4. Deberán producirse de tal modo que no exista ningún registro que relacione la situación de los boletos con premio con el número de lote que aparezca en cada boleto.

5. Tener un número de serie que permita la identificación individual de cada boleto.

6. Tener perfectamente determinado y en lugar bien visible al usuario el precio del boleto, que no podrá ser inferior a 50 pesetas.

7. No podrá conocerse qué boletos, contienen o no premio, ni en el momento de su adquisición o por la mecánica de su impresión ni, posteriormente, como consecuencia del análisis y examen de lo boletos.

c) Adquirido el boleto por el jugador, en los puntos de venta correspondientes la existencia o no del premio, se verificará de acuerdo con las instrucciones contenidas en los propios boletos, resultando premiados aquellos en los que aparezca bien un número o combinación de números, bien un símbolo o combinación de símbolos, determinados anteriormente por las propias instrucciones de boleto.

d) Los premios, según su cuantía, serán hecho efectivos por el titular del establecimiento o punto de venta, vendedor de los mismos, o en la forma debidamente autorizada por el órgano competente.

Artículo 5.

En todo caso queda, prohibida la venta de boletos a los menores de edad.

Igualmente se prohíbe la venta al público de los boletos en los Centros docentes y en la zona de influencia de los mismos a que hace referencia la Disposición Adicional Primera del Decreto 56/1986 de 4 de abril por el que se planifican los Juegos y las Apuestas en Canarias.

Artículo 6. Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.

1. La Rifa es un juego de azar que consiste en el sorteo de un objeto entre varias personas que satisface, mediante boletos de importe único, al menos, el precio de aquél.

2. La Tómbola es un juego de azar que consiste en el sorteo simultáneo de varios objetos, de tal manera que con un solo boleto, existe la posibilidad de adquirir cualquiera de los objetos sorteados. El total de los boletos, de importe único, debe satisfacer, al menos, el precio de todos los objetos sorteados.

3. Las autorizaciones que deben otorgarse para cada rifa o tómbola precisarán el o los objetos sorteados, el número, importe y condiciones de los boletos, así como las garantías de los procedimientos de sorteo.

4. Combinaciones aleatorias son aquellas rifas, tómbolas o apuestas que, con fines publicitarios de un producto, marco o servicio, y teniendo como contraprestación el consumo del bien o servicio objeto de publicidad ofrecen determinados premios en metálico, especies o servicios.

Artículo 7.

Las apuestas hípicas, de galgos y de frontón, se regularán por sus reglamentaciones especiales.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

La exclusión o inclusión de determinadas modalidades de Juegos y Apuestas en el presente Catálogo, se efectuará, a propuesta del Consejero de la Presidencia, mediante Decreto del Gobierno de Canarias.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se autoriza al Consejero de la Presidencia para el desarrollo de lo establecido en el presente Decreto.

Segunda.

Este Decreto entrará en vigor el día siguiente de su publicación en el «Boletín Oficial de la Comunidad Autónoma de Canarias».

c) Registro

§ 43 DECRETO 42/1998, DE 2 ABRIL. APRUEBA EL REGLAMENTO DE HOMOLOGACIÓN DEL MATERIAL DE JUEGO Y DE ORGANIZACIÓN Y FUNCIONAMIENTO DEL REGISTRO DEL JUEGO

(BOCAN núm. 49, de 22 abril [LCAN 1998, 110])

La Comunidad Autónoma de Canarias tiene la competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas, en virtud de lo establecido en el artículo 30.28 de su Estatuto de Autonomía.

El ejercicio de estas competencias se encuentra atribuido a la Consejería de Presidencia y Relaciones Institucionales, de acuerdo con lo establecido en el Decreto 321/1995, de 10 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de la citada Consejería.

El pleno ejercicio de la competencia exclusiva ya citada, conlleva la normación de homologar el material de juego por esta Comunidad Autónoma, que hasta la fecha y en virtud de la cláusula de supletoriedad contenida en la Ley 6/1 985, de 30 de diciembre, reguladora de los Juegos y Apuestas en Canarias y en los Reglamentos sectoriales, la venía ejerciendo el Estado. La jurisprudencia constitucional acerca de los límites de la potestad normativa del Estado en materias cuya competencia exclusiva corresponde a las Comunidades Autónomas, amparándose en la cláusula de supletoriedad del derecho estatal, establecida en las Sentencias 147/1991, de 4 de julio (RTC 1991, 147), 79/1992, de 28 de mayo (RTC 1992, 79) y 213/1994, de 14 de julio (RTC 1994, 213), ha experimentado una decisiva evolución a partir de las Sentencias 118/1996, de 27 de junio (RTC 1996, 118), y 61/1997, de 20 de marzo (RTC 1997, 61). En ellas se analizan los límites de la invocabilidad del artículo 149.3 por el Estado, para proceder a regular una materia sobre la que las Comunidades Autónomas tienen constitucionalmente atribuidas competencias exclusivas «de forma homogénea». Por todo ello se hace necesario abordar por esta Comunidad las competencias de homologación de material de juego.

Establece este Reglamento que la previa inscripción en el Registro del Juego constituye presupuesto necesario e indispensable para el legítimo ejercicio de todas las actividades relacionadas con los Juegos y las Apuestas y el material empleado en éstos, porque la eficacia de las actuaciones administrativas en materia de juego depende de la existencia de un Registro que aglutine la información sobre empresas y personas que actúen en este ámbito, así como otros aspectos que resulten de interés para el desarrollo de dichas actividades.

Por ello, en este Reglamento se regula la organización y funcionamiento del Registro del Juego, caracterizado como el instrumento oficial de publicidad y control de las actividades vinculadas a la organización y celebración de juegos, tendente a garantizar el cumplimiento de las obligaciones que establece el ordenamiento jurídico, asegurando la transparencia de aquellas actividades.

El Registro se estructura en tres Libros: de las empresas, del material de juego y de las personas relacionadas con el juego; estableciéndose, en cada caso, los requisitos subjetivos y objetivos que han de acreditarse previamente a practicarse las inscripciones.

En su virtud, al amparo de la Disposición Transitoria Segunda de la Ley 6/1985, de 30 de diciembre, con el dictamen favorable de la Comisión Regional del Juego y las Apuestas en Canarias, a propuesta del Consejero de Presidencia y Relaciones Institucionales y previa deliberación del Gobierno en su reunión del día 2 de abril de 1998, dispongo:

Artículo único.

Aprobar el Reglamento de homologación del material de juego y de organización y funcionamiento del Registro del Juego de la Comunidad Autónoma de Canarias que figura como anexo al presente Decreto.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera.

Las funciones de homologación del material de juego y del Registro del Juego se ejercerán por la Dirección General de Administración Territorial y Gobernación, competente en materia de gestión de casinos, juegos y apuestas en virtud de lo dispuesto en el Decreto 321/1995, de 10 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento orgánico de la Consejería de Presidencia y Relaciones Institucionales.

Segunda.

El Director General de Administración Territorial y Gobernación autorizará como entidades competentes para realizar ensayos previos a la homologación de material de juego, a aquellas que acrediten la suficiencia de medios técnicos adecuados a tal fin.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

Las empresas que, a la fecha de entrada en vigor del presente Decreto, figuraran inscritas en los Registros de la Comisión Nacional del Juego, y las que, sin estarlo, cuenten con autorización para el ejercicio de su actividad en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Canarias, podrán continuar ejerciendo su actividad.

En el plazo de seis meses desde la fecha de entrada en vigor del presente Decreto, dichas empresas deberán solicitar su inscripción en el Registro del Juego de la Comunidad Autónoma de Canarias, debiendo cesar en su actividad en caso contrario.

Las empresas que ya figuren inscritas en registros nacionales y pretendan iniciar su actividad en el territorio de la Comunidad Autónoma de Canarias, únicamente necesitarán para ser inscritas en el Registro del Juego, presentar certificación acreditativa de dicha inscripción, así como el justificante de haber constituido la fianza correspondiente ante la Tesorería de la Consejería de Economía y Hacienda del Gobierno de Canarias.

Segunda.

Todas las solicitudes que en el momento de la entrada en vigor del presente Decreto se encuentren en tramitación ante la Comisión Nacional del Juego del Ministerio del Interior y que pretendan tener incidencia en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Canarias, deberán resolverse por el Director General de Administración Territorial y Gobernación, previo cumplimiento de los requisitos exigidos en el mismo.

Tercera.

Las inscripciones en los Registros de Empresas Operadoras, Empresas de Servicios Técnicos y de Empresarios de Salones Recreativos, practicadas a la entrada en vigor del presente Decreto, seguirán siendo eficaces, manteniéndose su número de inscripción, sin perjuicio de las adaptaciones técnicas a que haya lugar.

Cuarta.

Las homologaciones de los modelos de material de juego efectuadas por la Comisión Nacional del Juego del Ministerio del Interior, con anterioridad a la entrada en vigor de este Reglamento, permitirán su explotación en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Canarias hasta tanto se produzca la cancelación de la inscripción en el Registro de dicha Comisión.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Quedan derogadas cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo dispuesto en el presente Decreto y en el Reglamento aprobado por el mismo.

Segunda.

Se autoriza al Consejero de Presidencia y Relaciones Institucionales a dictar las disposiciones necesarias para el cumplimiento y desarrollo de lo dispuesto en el presente Decreto y en el Reglamento aprobado por el mismo.

Tercera.

El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Boletín Oficial de Canarias».

ANEXO

Reglamento de homologación del material de juego y de organización y funcionamiento del Registro del Juego de la Comunidad Autónoma de Canarias

CAPÍTULO I

Homologación del material de juego

Artículo 1. Objeto.

1. Es objeto de este Reglamento la regulación de la homologación del material de juego y la inscripción en el Registro del Juego de la Comunidad Autónoma de Canarias de las empresas cuya actividad tenga relación con la fabricación, importación, exportación, comercialización y explotación de material de Juego.

2. La homologación del material de juego requerirá la previa comprobación del cumplimiento de los requisitos exigidos por las reglamentaciones técnicas correspondientes.

Artículo 2. Solicitud de homologación e inscripción.

1. La solicitud de homologación e inscripción del material de juego en el Registro del Juego, deberá formularse ante la Dirección General de Administración Territorial y Gobernación, de la Consejería de Presidencia y Relaciones Institucionales, mediante escrito que reúna los requisitos previstos en el artículo 70 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

2. Al escrito de solicitud se acompañará:

A. Para máquinas recreativas y de azar:

a) Una ficha, por triplicado, en la que figurarán:

– Fotografía nítida y en color, del exterior de la máquina.

– Nombre comercial de modelo.

– Nombre del fabricante y número del registro de empresas para las máquinas fabricadas en España o nombre del importador y número y fecha de la licencia de importación. En este último caso se determinarán los datos del fabricante extranjero.

– Dimensiones de la máquina.

– Breve descripción del juego o juegos, en el caso de máquinas de tipo «A» y descripción completa de la forma de uso o del juego, en las de los tipos «B» y «C».

b) Planos de la máquina y de su sistema eléctrico, todo ello en ejemplar duplicado.

c) Certificado de cumplimiento del Reglamento Electrotécnico para baja tensión.

Los documentos señalados en los puntos b) y c), deberán estar suscritos por técnico competente y visados por el Colegio respectivo.

d) En el caso de solicitudes de inscripción de máquinas de los tipos «B» y «C», se aportará una Memoria que recogerá y describirá los siguientes extremos:

– Coste de la jugada o apuesta.

– Premio máximo que puede otorgar la máquina por jugada, así como descripción del plan de ganancias y de los distintos premios incluyendo los de «bolsa», que la máquina puede conceder, detallando el procedimiento de obtención.

– Porcentaje de premios, especificando el ciclo o número de jugadas a realizar para el cálculo de dicho porcentaje.

– Existencia o no de mecanismos o dispositivos que permitan aumentar el porcentaje de premios con indicación de dicho porcentaje.

– Otros mecanismos o dispositivos con que cuente la máquina.

e) Para la inscripción de estos modelos de máquinas el fabricante o importador deberá acompañar con la solicitud, además de lo exigido anteriormente:

– Resumen estadístico de una simulación de la secuencia del juego que incluirá, al menos, 20.000 apuestas consecutivas. El original de esa simulación se mantendrá a disposición de la Dirección General de Administración Territorial y Gobernación.

– Un ejemplar del micro-procesador en que se almacena el juego. Estas memorias sólo podrán ser

sustituidas previa nueva homologación. Vendrá obligado a proporcionar a la Dirección General de Administración Territorial y Gobernación, de forma gratuita, el correspondiente lector de memoria.

– Descripción del tipo de contadores homologados que incorpora el modelo.

– Certificado de ensayos previos.

B. Para otro material de juego:

Proyecto técnico, por triplicado ejemplar, firmado por técnico competente y visado por el Colegio Profesional correspondiente, que conste de Memoria, Planos y una declaración en la que se precise que se cumplen las normas de homologación que para cada producto estén establecidas.

Artículo 3. Ensayos previos.

1. Todos los modelos de máquinas de tipo «B» y «C» deberán ser sometidos con anterioridad a su homologación, a un ensayo realizado por entidad autorizada por la Dirección General de Administración Territorial y Gobernación.

2. Dicha entidad autorizada informará si el funcionamiento del modelo, y, en especial, el programa de juego y la distribución de premios, se adecuan a las especificaciones contenidas en la documentación presentada y a las prescripciones del mencionado Reglamento.

3. A la vista de la documentación presentada, del informe a que se refiere el apartado anterior y de cualquier otro que se estime conveniente, la Dirección General de Administración Territorial y Gobernación resolverá sobre la homologación del modelo.

4. Podrá autorizarse una inscripción provisional del material de juego en el Registro del Juego.

Esta inscripción tendrá una vigencia de tres meses y autorizará para la fabricación e importación de un máximo de cinco máquinas y su puesta en explotación. Transcurridos los tres meses, caducará la autorización, debiendo procederse a la destrucción de las máquinas, salvo que se solicite la inscripción definitiva del modelo.

Artículo 4. Tramitación y resolución.

1. La solicitud de homologación e inscripción en el Registro del Juego se tramitará por la Dirección General de Administración Territorial y Gobernación, que podrá requerir del interesado la aportación de la información y documentación adicionales que fueran necesarias. Dicha tramitación, que concluirá con la resolución a que se refiere el apartado siguiente, consistirá en la homologación del modelo tras el ensayo previo mencionado en el artículo anterior.

2. Una vez cumplimentado lo dispuesto en las normas precedentes, la Dirección General de Administración Territorial y Gobernación resolverá sobre la solicitud formulada en el plazo máximo de tres meses, a contar desde la fecha de la presentación completa de la documentación o de la aportación de la documentación o información complementaria que le pudiera ser requerida al solicitante.

Notificada al interesado la resolución correspondiente, se procederá, en su caso, a la inscripción del modelo en el Registro del Juego.

3. En caso de no resolver expresamente la solicitud en el plazo indicado deberá entenderse como concedida, procediéndose a la inscripción del modelo en el Registro del Juego, previa aportación por el interesado de la certificación de acto presunto.

4. Concedida la inscripción, se procederá al asiento del modelo en el Libro correspondiente del Registro, asignándole un número en el mismo y emitiéndose el certificado correspondiente de su inscripción, por la Dirección General de Administración Territorial y Gobernación remitiéndolo al interesado con expresión del número asignado a la misma.

5. Contra las anteriores resoluciones podrá interponerse recurso ordinario ante el Viceconsejero de Administración Pública.

CAPÍTULO II

Disposiciones generales del Registro del Juego

Artículo 5. Concepto y objeto.

El Registro del Juego se crea como el instrumento oficial de publicidad y control de las actividades relacionadas con la instalación, organización y celebración de los juegos y apuestas en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Canarias, con objeto de garantizar el cumplimiento de las obligaciones establecidas y asegurar la transparencia de dichas actividades.

✐ Artículo modificado por art. único de Decreto 3/2002, de 21 enero.

Artículo 6. Régimen jurídico.

La inscripción en el Registro del Juego de la Comunidad Autónoma de Canarias constituye un requisito indispensable para el ejercicio de la actividad a cuyo efecto haya sido practicada.

Además de las establecidas con carácter general para cada libro del Registro en el presente Reglamento, los Reglamentos técnicos de las distintas modalidades de juego podrán establecer requisitos y condiciones específicas, que deberán cumplirse por las personas naturales o jurídicas o por el material de juego para que proceda su inscripción en el Registro.

Artículo 7. Organización.

El Registro del Juego comprenderá los siguientes Libros y Secciones:

Libro I. De las Empresas.

Sección I. Fabricantes, Importadores, Exportadores, Comercializadoras y de Servicios Técnicos.

Sección II. Operadoras de Máquinas Recreativas y de Azar.

Sección III. Titulares de Salones Recreativos.

Sección IV. Titulares y empresas de servicios, de Salas de Bingo.

Sección V. Titulares de Casinos de Juego.

Sección VI. Titulares de Hipódromos, Canódromos, Frontones y Loterías.

Libro II. Del material de Juego.

Sección I. De Casinos.

Sección II. De Bingos.

Sección III. De Máquinas Recreativas y de Azar.

Sección IV. De otro material de juego.

Libro III. De las personas relacionadas con el juego.

Sección I. Profesionales.

Sección II. Prohibidos.

Libro IV. De los locales de Juegos.

Sección I. Casinos.

Sección II. Bingos.

Sección III. Salones Recreativos.

Sección IV. Hipódromos, canódromos y frontones.

Sección V. Locales de apuestas externas.

Sección VI. Bares, cafeterías y restaurantes autorizados para instalar máquinas recreativas.

Sección VII. Centros hoteleros autorizados para instalar máquinas recreativas.

Sección VIII. Buques de pasaje autorizados para instalar máquinas recreativas.

Sección IX. Otros locales autorizados para la práctica de juegos y apuestas.

✐ Artículo modificado por art. único de Decreto 3/2002, de 21 enero.

CAPÍTULO III

Funcionamiento del Registro

Sección 1ª De las empresas

Artículo 8. Actividades sujetas a inscripción.

1. Está sujeto a inscripción el ejercicio empresarial de toda actividad relacionada con la instalación, organización, explotación y celebración de juegos y apuestas, así como la fabricación, importación, exportación, comercialización o reparación de material de juego.

2. La inscripción de una empresa para el ejercicio de una determinada actividad, no exime de la sujeción de inscripción de la misma empresa para el ejercicio de otra u otras actividades relacionadas con el juego.

3. Con carácter previo al inicio de su actividad deberán solicitar la inscripción en el Registro

del Juego, las empresas cuya actividad tenga relación con la fabricación, importación, exportación, comercialización de cualquier clase de material de juego, así como la prestación de servicios técnicos.

4. La inscripción de las restantes actividades, de los locales y del material de juego, se practicará de oficio por la Dirección General competente en materia de juego y apuestas en el momento de conceder las autorizaciones.

✐ Artículo modificado por art. único de Decreto 3/2002, de 21 enero.

Artículo 9. Requisitos de la inscripción.

1. La inscripción en el Registro del Juego de las empresas relacionadas en la Sección I del Libro I a que se refiere el artículo 7 del presente Reglamento, se efectuará previa solicitud del interesado. A la indicada solicitud se acompañará la siguiente documentación:

a) Fotocopia del DNI del solicitante, o del pasaporte en vigor, si fuera empresario individual.

b) Si el solicitante fuera persona jurídica, copia o testimonio notarial de la escritura de constitución de la sociedad y sus estatutos, y de sus modificaciones, en su caso, con inscripción en el Registro Mercantil.

c) Copia o testimonio notarial del poder del solicitante, cuando éste no sea representante estatutario o legal.

d) Si el solicitante fuera persona jurídica, fotocopia del DNI o del pasaporte en vigor, de los Presidentes, Administradores, Consejeros o Directivos.

e) Documento justificativo de la constitución de la fianza que corresponda.

✐ Ap. 1 modificado por art. único de Decreto 3/2002, de 21 enero.

2. Además, las empresas que soliciten la inscripción bajo alguno de los conceptos comprendidos en los epígrafes d) y e) del artículo anterior, deberán acreditar el cumplimiento de los requisitos previstos para tales entidades mercantiles en las Reglamentaciones específicas.

Artículo 10. Tramitación y Resolución.

1. Corresponde a la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas dictar la resolución expresa y notificarla en el plazo de un mes.

Notificada la resolución correspondiente, se procederá, en su caso, a la inscripción del modelo en el Registro del Juego.

2. En caso de no resolver expresamente ni notificar la resolución en el plazo indicado, deberá entenderse estimada, procediéndose a la inscripción de la empresa en el Registro del Juego.

3. Concedida la inscripción, se procederá al asiento de la empresa en el libro y la sección correspondiente, asignándole número en el mismo y emitiéndose el certificado correspondiente de su inscripción por la Dirección General competente en materia de juego y apuestas, remitiéndose al interesado con expresión del número asignado a la misma.

4. Contra las anteriores resoluciones podrá interponerse recurso de alzada ante el superior jerárquico de la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas.

✐ Artículo modificado por art. único de Decreto 3/2002, de 21 enero.

Artículo 11. Fianzas.

La inscripción de empresas para el ejercicio de actividades relacionadas con los Casinos, Juegos y Apuestas estará condicionada a la previa constitución de una fianza en la Tesorería de la Consejería de Economía y Hacienda, a disposición del Consejero de Presidencia y Relaciones Institucionales. El importe de las mismas se establecerá en los correspondientes Reglamentos sectoriales. Dicha fianza será exigible cuando no hubiere sido establecida otra para el efectivo ejercicio de la actividad empresarial.

Artículo 12. Actualización de la información de la inscripción.

La empresa titular de la inscripción correspondiente en el Registro del Juego, deberá solicitar autorización de la modificación de cualquiera de las circunstancias que motivaron su inscripción.

Las modificaciones efectuadas sin la autorización prevista en el párrafo anterior, no surtirán efecto alguno.

Artículo 13. Vigencia y cancelación de la inscripción.

La inscripción en el Registro del Juego tendrá carácter indefinido, y sólo podrá cancelarse por alguna de las causas siguientes:

a) A solicitud de la empresa inscrita.

b) Por la modificación de cualquiera de las circunstancias exigidas para la inscripción, o, cuando siendo posible dicha modificación lo haya sido sin autorización expresa del órgano competente.

c) Como resultado de expediente sancionador.

d) Por la comprobación de inexactitudes en alguno de los datos expresados en la solicitud de inscripción tendentes a eludir el control administrativo.

e) El incumplimiento de las obligaciones sobre constitución y mantenimiento del importe de las fianzas.

Sección 2ª Del material de juego

Artículo 14. Material de juego sujeto a previa inscripción.

En el Libro II del Registro de Juego, habrá de inscribirse, con carácter previo a su utilización, el material de juego sujeto a previa homologación por exigirlo así la normativa técnica de aplicación.

Artículo 15. Requisitos de la inscripción.

Los distintos elementos de juego habrán de reunir para su inscripción en el presente Libro los siguientes requisitos:

a) Haber sido fabricados o importados por una empresa debidamente inscrita en el Libro I del Registro de Juego.

b) Cumplir las características técnicas que para cada clase de material de juego se especifiquen reglamentariamente, aportando a tal efecto la correspondiente Memoria o, en caso de que no fuera pertinente la regulación de características técnicas específicas, resultara adecuado al cumplimiento de la funcionalidad a que se destine, pudiendo acreditarse cualquiera de ambos extremos mediante las certificaciones tecnológicas de laboratorios de ensayos calificados por la Administración.

Artículo 16. Fianzas.

Considerando lo dispuesto en los artículos 11 y 15 del presente Reglamento, la inscripción de material de juego en el Libro II del Registro de Juego no precisa constitución de fianza alguna.

Artículo 17. Tramitación y resolución.

1. La solicitud de inscripción del material de juego en el Libro II del Registro del Juego, se tramitará y resolverá conforme al procedimiento previsto en el artículo 4 del presente Reglamento.

2. La solicitud de inscripción de componentes o elementos de juego susceptibles de ser intercambiados por los que las máquinas de tipo «A» tenían incorporados en el momento de su inscripción, se obtendrá mediante la correspondiente solicitud suscrita por su fabricante o importador, a la que se deberá acompañar una Memoria descriptiva del juego o juegos a desarrollar.

Artículo 18. Vigencia de las inscripciones.

1. La inscripción en el Libro II del Registro del Juego será indefinida, y sólo podrá cancelarse por alguna de las causas siguientes:

a) Por voluntad del titular del modelo.

b) Cuando se tenga conocimiento de falsedades, irregularidades, inexactitudes u omisiones sustanciales en la solicitud de inscripción del modelo.

c) Cuando se constate con posterioridad a la inscripción el incumplimiento de cualquiera de los requisitos exigidos reglamentariamente, o que las características del modelo no se ajustan fielmente a las descritas en la documentación aportada para la inscripción.

d) Como resultado de expediente sancionador, incoado a fabricantes e importadores.

e) Cuando se constate que se han manipulado elementos técnicos que determinen alteración en el desarrollo del juego o en la cuantía de apuestas o premios.

2. En los supuestos contemplados en las letras b), c) y e) del apartado anterior, la cancelación producirá la inhabilitación para la fabricación, importación, exportación, comercialización e instalación de máquinas del modelo de que se trate, así como la revocación automática de las autorizaciones de explotación de las máquinas correspondientes al modelo. En la resolución que la acuerde se fijará el plazo para llevar a cabo la retirada de la explotación de dichas máquinas, que nunca podrá ser superior a doce meses.

Sección 3ª De las personas relacionadas con el juego

Artículo 19. Profesionales.

Serán objeto de inscripción en el Libro III del Registro del Juego, todas aquellas personas físicas, que de acuerdo con las reglamentaciones sectoriales, deban estar provistas de la acreditación profesional correspondiente, conforme al procedimiento establecido en dichas reglamentaciones.

Artículo 20. Concepto y finalidad del Registro de Prohibidos de Acceso al Juego.

El Registro de Prohibidos de Acceso al Juego constituye el instrumento destinado a facilitar a los establecimientos de juegos colectivos la información necesaria para la efectividad del derecho subjetivo de los ciudadanos a que les sea prohibida la entrada en dichos establecimientos a sí mismos, a los terceros sobre cuyos actos de administración y disposición del patrimonio recayese un interés legítimo judicialmente establecido y aquellos otros para los que haya sido resuelta la prohibición de entrada en los mismos.

Artículo 21. Datos registrales.

En el Registro de Prohibidos de Acceso al Juego serán inscritos los siguientes datos en relación con cada una de las personas de alta:

– Nombre.

– Apellidos.

– DNI.

– Domicilio.

– Fecha de la inscripción.

– Causa de la misma.

En los supuestos en que la inscripción fuera a instancia de tercero deberá constar el nombre, apellidos, DNI, domicilio y título de legitimación del promotor de la inscripción, así como los referentes al órgano judicial que hubiere dictado la resolución y fecha de la misma.

Artículo 22. Inscripciones.

Procederá la inscripción en el Registro en todos los supuestos a que se refiere el artículo 20 del presente Reglamento. Serán, además, practicadas las inscripciones que provengan de la Administración del Estado u otras Comunidades Autónomas en el ejercicio de sus respectivas competencias.

Artículo 23. Procedimiento de inscripción.

1. La inscripción en el Registro se formalizará previa solicitud del interesado, en la que consten los datos siguientes:

– Nombre.

– Apellidos.

– DNI.

– Domicilio.

– Ámbito.

– Vigencia.

– Tipo de establecimientos.

Se acompañará copia del DNI o pasaporte en vigor.

2. Para la inscripción a solicitud de terceros, se acompañará:

– Solicitud de persona con interés legítimo, en la que se incluirán todos los datos comprendidos en el apartado anterior de la persona objeto de la prohibición.

– Testimonio de la resolución judicial firme de que se deriva el presupuesto objetivo de la inscripción por cualquier persona con interés legítimo en la misma.

3. Para la inscripción a solicitud de los titulares de establecimientos de juegos, las decisiones de prohibición de entrada o de expulsión de dichos establecimientos, serán comunicadas de inmediato a la Dirección General de Administración Territorial y Gobernación, la cual dará traslado de las mismas al interesado, a los efectos de que pueda, por plazo de diez días, alegar cuanto estime conveniente.

Transcurrido dicho plazo y a la vista de las alegaciones formuladas, y de los trámites que se estimen pertinentes, la Dirección General de Administración Territorial y Gobernación dictará resolu-

ción acordando la inscripción solicitada o denegándola por insuficiencia de los presupuestos de hecho o jurídicos de la pretensión.

Artículo 24. Vigencia de las inscripciones.

La vigencia de las inscripciones lo serán por el tiempo que en las resoluciones de que traigan causa se establezca.

F) Cantabria

§ 44 LEY 15/2006, DE 24 OCTUBRE. LEY DE JUEGO DE CANTABRIA

(BOC núm. 207, de 27 octubre [LCTB 2006, 290])

PREÁMBULO

El Estatuto de Autonomía para Cantabria, en su artículo 24.25, atribuye a la Comunidad Autónoma de Cantabria, con el carácter de competencia exclusiva, la de casinos, juegos y apuestas, con exclusión de las apuestas mutuas deportivo-benéficas, lo que le habilita para el ejercicio de las correspondientes facultades legislativas, reglamentarias y ejecutivas en esta materia, sin perjuicio de lo establecido en el artículo 149.1.14ª de la Constitución.

La efectividad del traspaso de funciones y servicios en esa materia se ha realizado por medio del Real Decreto 1387/1996, de 7 junio, y se cristalizó con la Ley de Cantabria 4/1998, de 2 de marzo, del Juego, cuyo objetivo no fue fomentar el juego ni prohibirlo con un rigor que sería contrario a las tendencias sociales, sino establecer unas reglas terminantes que ofrecieran a los ciudadanos la seguridad jurídica debida y, por otra parte, permitir al Consejo de Gobierno una adaptación a las circunstancias de cada momento.

El sector de juego es parte del entramado económico cántabro y conlleva relaciones complejas, que es necesario regular, sobre todo, cuando en esas relaciones puede no existir igualdad entre las partes que intervienen. Ésta es una de las razones que aconsejan que la Administración ejerza una intervención, en ocasiones intensa, pero que tiene como objetivo la protección de principios recogidos en nuestro ordenamiento constitucional y comunitario, como son preservar la libre competencia, garantizar la defensa de los consumidores, evitar hábitos y conductas patológicas y, finalmente, proteger a los menores e incapacitados.

Por todo ello, considerando al juego un importante sector social y económico de la Comunidad Autónoma de Cantabria, y que dentro del ámbito nacional evoluciona vertiginosamente, sobre todo en lo que se refiere a cuestiones técnicas y conductas sociales, lo que se pretende con la presente modificación normativa es que dicho sector no se quede en la retaguardia jurídica.

En este sentido, la Ley de Cantabria 4/1998, de 2 de marzo, del Juego, se había quedado obsoleta generando una rigidez en el ámbito legal regulado que, en unos casos, no permitía dar una respuesta adecuada al problema y, en otros, la respuesta dada no se amoldaba a la realidad existente. Partiendo de esta situación y teniendo en cuenta toda una serie de pequeñas modificaciones que se repetían a lo largo del texto de la Ley, con la intención de evitar la inseguridad jurídica, en lugar de proceder a una modificación parcial, se ha optado por elaborar el texto de una nueva Ley que, en grandes líneas, recoge en su título preliminar las disposiciones generales relativas al objeto, ámbito de aplicación, actividades excluidas, el Registro de Juego, las prohibiciones, las autorizaciones, e incluye un catálogo de juegos y apuestas, regulado hasta el momento por vía reglamentaria.

El título I se refiere a los órganos y competencias del Consejo de Gobierno, de la Consejería competente en materia de juego y de la Comisión Regional de Juego de Cantabria, la cual varía su anterior denominación, que pasará a ser Comisión de Juego de Cantabria. Por otro lado, en la composición de la Comisión de Juego de Cantabria se ha añadido un vocal más, que será un representante de la Consejería de Economía y Hacienda. Este aspecto viene marcado por la interrelación de esta Consejería con el sector de juego, así como porque la toma de decisiones unilaterales en dicho sector, tanto por parte de la Consejería competente en materia de juego, como por parte de la Consejería de Economía y Hacienda, produciría situaciones injustas y contradictorias. Además, se amplía su régimen de reuniones.

El título II contiene lo relativo a los establecimientos y modalidades de juego.

El título III regula lo referente a las empresas de juego, personal empleado y usuarios.

El título IV se dedica a regular la Inspección de juego y apuestas, que hasta la fecha se venía

ejecutando a través de un convenio de colaboración con el Ministerio del Interior, de 23 de mayo de 1996, en el marco de la íntima relación que en la práctica existe entre la competencia estatal sobre seguridad pública y la competencia autonómica sobre el juego. Si bien, como así ocurre en todos los ámbitos de actuación de la Administración pública autonómica, resulta necesario desarrollar una inspección desde la propia Consejería competente en materia de juego, claramente diferenciada y complementada de la que se pueda seguir efectuando a través de dicho convenio para las cuestiones que afecten a las competencias de la Administración estatal.

En el título V se incorpora un minucioso régimen sancionador que pretende proporcionar seguridad jurídica y eliminar las lagunas existentes en la anterior Ley, puesto que ésta se remitía a la estatal en lo referente a la tipificación de las infracciones y al procedimiento sancionador, lo cual, en muchas ocasiones, podía llevar a sanciones desproporcionadas o, en caso contrario, ciertas conductas sancionables no encajaban en la tipificación de las infracciones determinadas en aquella Ley.

Se incluye en la Ley una disposición adicional única al objeto de regular por parte del Gobierno de Cantabria la tramitación telemática de los procedimientos en materia de juego como medio de introducir el uso de las nuevas tecnologías en este sector económico-empresarial que demanda procedimientos administrativos ágiles y dinámicos.

Se articula un régimen transitorio a través de cuatro disposiciones, que regulan las autorizaciones afectadas por la empresa única, las funciones de Inspección y control de juegos y apuestas, así como las autorizaciones de carácter temporal y las que se encuentren en tramitación.

Finalmente, se recoge una disposición derogatoria única y tres disposiciones finales relativas al desarrollo normativo de la Ley y a la entrada en vigor de la misma.

TÍTULO PRELIMINAR

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1. Objeto de la Ley.

Es objeto de la presente Ley la regulación, en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Cantabria, de todas las actividades relativas a los casinos, juegos y apuestas, cualesquiera que sean sus modalidades, sobre las que aquélla tiene competencia exclusiva, conforme a lo dispuesto en el artículo 24.25 del Estatuto de Autonomía.

Artículo 2. Ámbito de aplicación.

Se incluyen en el ámbito de aplicación de la presente Ley:

a) Las actividades de juego, entendiéndose por tales todas las actividades en las que se aventuren cantidades de dinero u objetos económicamente evaluables que permitan su transferencia entre los participantes, con independencia de que predomine el grado de habilidad, destreza o maestría de los mismos o intervenga exclusivamente la suerte, envite o azar, tanto si se desarrolla a través de actividades humanas como mediante la utilización de máquinas o redes electrónicas o telemáticas.

b) Las actividades de apuestas, entendiéndose por tales, aquéllas en las que se arriesga una cantidad de dinero determinada u objetos económicamente evaluables sobre los resultados de un acontecimiento previamente establecido, de desenlace incierto y ajeno a las partes intervinientes, cualquiera que sea el medio utilizado.

c) Las empresas dedicadas a la gestión o explotación de juegos y apuestas, o que tengan por objeto la fabricación, comercialización, distribución y mantenimiento de materiales relacionados con el juego en general.

d) Los locales donde se realiza la gestión y explotación de juegos y apuestas y la producción de los resultados condicionantes.

e) Las personas naturales y jurídicas que, de alguna forma, intervengan en la gestión, explotación y práctica de los juegos y apuestas.

Artículo 3. Actividades excluidas.

Quedan excluidas de la presente Ley:

a) Los juegos de ámbito estatal y los juegos organizados por la Administración General del Estado, o sus organismos autónomos o entidades públicas empresariales.

b) Los juegos y competiciones de mero ocio y recreo, basados en usos de carácter tradicional y familiar, siempre que no sean explotados u organizados con fines lucrativos por los jugadores o personas ajenas a ellos.

Artículo 4. Catálogo de Juegos y Apuestas.

1. El Catálogo de Juegos y Apuestas de Cantabria es el instrumento básico de ordenación de juegos y apuestas, y en su elaboración se tendrán en cuenta los siguientes principios:

a) La transparencia en el desarrollo de los juegos.

b) La garantía de que no se produzcan fraudes.

c) La prevención de perjuicios a terceros.

d) La posibilidad de intervención y control por parte de la Administración.

2. En el Catálogo de Juegos y Apuestas se especificarán, para cada uno de ellos, las distintas denominaciones con que sean conocidos y sus posibles modalidades, los elementos personales y materiales necesarios para su práctica y las reglas esenciales para su desarrollo.

3. El Catálogo de Juegos y Apuestas incluirá, al menos, los juegos siguientes:

a) Los exclusivos de los casinos de juego.

b) El bingo en sus distintas modalidades.

c) Los que se desarrollen mediante el empleo de máquinas de juego incluidas en esta Ley.

d) Las rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.

e) Las apuestas basadas en actividades deportivas o de competición.

f) Las loterías y el juego de boletos.

Artículo 5. Registro de Juego.

1. Dependiente de la Consejería competente en materia de juego y del órgano correspondiente, el Registro de Juego de Cantabria contendrá, a través de los modelos de inscripción que, en su caso, se aprueben, los datos relativos a las personas físicas o jurídicas que se dediquen a la explotación económica del juego, fabricantes, locales autorizados para la práctica de juegos, máquinas de juego, permisos de explotación y otros datos de interés relativos a las actividades de juego, así como cuantos cambios de titularidad y demás modificaciones se produzcan en estos datos.

2. La inscripción en el Registro de Juego será requisito indispensable para el desarrollo de actividades de juego en Cantabria.

3. Quedan exentas de la inscripción en el Registro de Juego aquellas empresas o entidades que, no siendo su actividad principal la explotación de juegos, lleven a cabo sorteos a través de combinaciones aleatorias con fines publicitarios.

Artículo 6. Prohibiciones.

1. Quedan prohibidos a los menores de edad e incapacitados legalmente, la práctica de juegos, el uso de máquinas recreativas con premio y azar y la participación en apuestas.

Asimismo, se prohíbe el acceso a locales o salas de juego o apuestas de los menores e incapacitados legalmente y los incluidos en el Registro de Prohibidos.

2. Se prohíbe toda publicidad que incite o estimule la práctica de juegos y apuestas.

No obstante, se permite la publicidad del juego y apuestas de carácter meramente informativo, así como el patrocinio de actividades deportivas, recreativas o culturales. A efectos de lo previsto en este artículo, por carácter meramente informativo se entenderá la publicidad que incluya:

a) Nombre comercial y domicilio.

b) Categoría de establecimiento, y juegos y apuestas que se practican en él.

c) Servicios que se prestan.

d) Carteles informativos de situación.

3. Será libre la publicidad realizada en el interior de los locales de juego de acceso reservado y la realizada en publicaciones específicas del sector.

4. Los reglamentos de las distintas modalidades de juegos y apuestas podrán establecer las condiciones específicas de la publicidad aplicable para cada una de dichas modalidades.

5. En ningún caso podrán estar ubicados locales de juego en la zona de influencia que reglamentariamente se determine por razón de la existencia de centros de enseñanza, excepto los salones tipo A y de mero pasatiempo.

6. Se consideran prohibidos aquellos juegos que no estén incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas, así como aquellos que estándolo se realicen sin la oportuna autorización o en forma, lugares

o por personas distintas de las que se especifiquen en las autorizaciones y en las normas legales aplicables.

Artículo 7. Autorizaciones.

1. La organización, explotación y práctica de cualesquiera de los juegos y apuestas incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas requerirá la previa autorización administrativa.

Las autorizaciones tendrán una duración determinada y serán renovadas por la Administración siempre que cumplan todos los requisitos en el momento de la solicitud de la renovación.

También podrá concederse para actividades a realizar en uno o varios actos.

2. No podrán ser titulares de las autorizaciones quienes se encuentren en alguna de las siguientes circunstancias:

a) Haber sido condenado, dentro de los cinco años anteriores a la fecha de la solicitud de la autorización, por sentencia firme por algún delito de falsedad o contra las personas, el patrimonio, el orden socioeconómico, la Hacienda Pública o la Seguridad Social.

b) Los concursados que se hallasen en fase de liquidación del concurso o sobre los que hubiese recaído declaración judicial de incumplimiento del convenio, así como quienes hubiesen sido declarados insolventes o no hayan cumplido totalmente las obligaciones adquiridas.

c) Haber sido sancionado, mediante resolución firme en vía administrativa, por dos o más infracciones tributarias graves, en los últimos cinco años, por tributos sobre juegos y apuestas.

3. Lo establecido en el apartado 2 afectará igualmente a las sociedades en las que sus socios o partícipes, administradores, directores, gerentes, o quienes realicen tales funciones, se encuentren incursos en alguno de los supuestos allí señalados.

4. Si las circunstancias anteriores sobrevinieran una vez concedida la autorización, se perderá ésta. No obstante, si la circunstancia sobrevenida se refiriera exclusivamente a alguna de las personas a las que alude el apartado anterior, aquélla no afectará a la autorización concedida a la sociedad, sin perjuicio de dar cumplimiento a la obligación de abandonar la sociedad que se establece en el artículo 23.

TÍTULO I

ÓRGANOS Y COMPETENCIAS

Artículo 8. Del Consejo de Gobierno.

Corresponde al Consejo de Gobierno, a propuesta del Consejero competente en materia de juego:

a) Planificar el régimen de juegos y apuestas fijando criterios objetivos respecto del número, duración e incidencia social por cada modalidad de juego.

b) Aprobar el Catálogo de Juegos y Apuestas.

c) Aprobar los reglamentos específicos de cada modalidad de juego prevista en la presente Ley.

Artículo 9. De la Consejería competente en materia de juego.

1. Corresponde a la Consejería competente en materia de juego:

a) La elaboración de las normas necesarias para el control y dirección de los juegos y apuestas.

b) La concesión de las autorizaciones para gestionar y explotar los juegos y apuestas.

c) La vigilancia y control de los juegos y apuestas, así como de las empresas y locales.

d) La determinación de las condiciones de la publicidad de estas actividades limitada conforme a lo dispuesto en el apartado 2 del artículo 6.

2. Por vía reglamentaria se establecerán los órganos y unidades de la Consejería competente que gestionarán o ejercerán estas competencias.

Artículo 10. La Comisión de Juego de Cantabria.

1. Adscrita a la Consejería competente en materia de juego se crea la Comisión de Juego, como órgano de estudio y asesor en materia de juego y apuestas.

2. La Comisión de Juego de Cantabria estará compuesta por los siguientes miembros:

a) Presidente: el Consejero competente en materia de juego.

b) Secretario: el Secretario General de la Consejería competente en materia de juego.

c) Vocales:

1º Un representante de la Consejería competente en materia de juego.

2º Un representante de la Consejería competente en materia de Economía y Hacienda.

3º Tres representantes de las organizaciones empresariales más representativas.

4º Tres representantes de las organizaciones sindicales más representativas.

3. Son funciones de la Comisión de Juego de Cantabria:

a) Emitir informe previo a los acuerdos del Consejo de Gobierno y de la Consejería competente citados, respectivamente, en los artículos 8 y 9 de la presente Ley, exceptuando los párrafos b) y c) del artículo 9.

b) Evacuar consultas que le soliciten los órganos de la Consejería competente.

c) Cualquier otra función que le sea atribuida en virtud de disposición legal o reglamentaria.

4. El Consejo de Gobierno determinará reglamentariamente su organización y funcionamiento, garantizando, al menos, tres reuniones anuales.

TÍTULO II

ESTABLECIMIENTOS Y MODALIDADES DE JUEGO

Artículo 11. Requisitos generales.

Los juegos y apuestas sólo podrán practicarse con los requisitos y características y en los establecimientos y lugares señalados en esta Ley y sus disposiciones reglamentarias.

Artículo 12. Casinos de juego.

1. Tendrán la consideración de casinos de juego los locales o establecimientos que, reuniendo los requisitos exigidos, hayan sido autorizados como tales para la práctica de todos o algunos de los juegos siguientes:

a) Ruleta Francesa.

b) Ruleta Americana.

c) Veintiuno o Black Jack.

d) Bola o Boule.

e) Treinta y Cuarenta.

f) Punto y Banca.

g) Baccará, Chemin de Fer o Ferrocarril.

h) Baccará a dos paños.

i) Dados o Craps.

j) Rueda de la Fortuna.

k) Póker sin descarte.

l) Póker Sintético.

2. Los juegos relacionados en el apartado anterior sólo podrán practicarse en los casinos de juego. Asimismo podrán practicarse en los casinos de juego, previa autorización, otros juegos incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas.

3. El otorgamiento de la concesión requiere previa convocatoria de concurso público, en el que se valorará mediante criterios tasados, entre otros, el interés turístico del proyecto, la solvencia técnica y financiera de los promotores y el programa de inversiones, de acuerdo en todo caso con la planificación que apruebe el Consejo de Gobierno. La concesión no excluye la obtención de la autorización correspondiente.

4. El aforo, superficie y funcionamiento de los casinos de juego, así como los servicios mínimos que deberán prestar al público, se regularán reglamentariamente.

5. La autorización tendrá una duración de diez años.

Artículo 13. Salas de bingo.

1. Son salas de bingo los locales o establecimientos específicamente autorizados para la realización de este juego en sus distintas modalidades, mediante cartones oficialmente homologados, cuya venta habrá de efectuarse, exclusivamente, dentro de la sala donde el juego se desarrolla, sin perjuicio de que puedan instalarse máquinas de juego en las condiciones que se determinen reglamentariamente.

2. La superficie y aforo de estas salas se regulará reglamentariamente.

3. La autorización tendrá una duración de diez años.

Artículo 14. Salones de juego.

1. Son salones de juego los establecimientos en los que, de forma específica, se instalan y explotan máquinas de tipo B. De igual forma, podrán contar con máquinas recreativas de tipo A.

2. La superficie y aforo de estos salones se regulará reglamentariamente, así como el número máximo de máquinas que pueden instalarse.

3. La autorización tendrá una duración de diez años.

Artículo 15. Salones recreativos.

1. Son salones recreativos los establecimientos destinados a la explotación de máquinas recreativas de tipo A. En ningún caso podrán instalarse en los mismos máquinas de tipo B o C.

2. La superficie y aforo de estos salones se regulará reglamentariamente, así como el número máximo de máquinas que pueden instalarse.

3. La autorización tendrá una duración de diez años.

Artículo 16. Locales de apuestas.

Las apuestas debidamente autorizadas únicamente podrán cruzarse en el interior de los locales o recintos donde se celebren los acontecimientos o las competiciones cuyos resultados son el objeto de las mismas.

Artículo 17. Establecimientos de hostelería.

1. Los establecimientos hosteleros destinados a bares, cafeterías, restaurantes o similares, podrán ser autorizados para instalar máquinas de tipo A y B, en las condiciones y número que se establezcan reglamentariamente. En dichos establecimientos no se podrán instalar otras máquinas de juego, ni terminales expendedoras de boletos o apuestas.

2. Sin perjuicio de lo dispuesto en el apartado anterior, en los establecimientos mencionados, la autorización de instalación para máquinas de tipo B, sólo podrá concederse a una sola y determinada empresa operadora.

Artículo 18. Máquinas de juego.

1. Son máquinas de juego los aparatos manuales o automáticos, mecánicos, electrónicos o informáticos que, a cambio de un precio, permiten el mero pasatiempo o recreo del jugador o la obtención por éste de un premio.

2. A los efectos de su régimen jurídico, las máquinas se clasifican en los siguientes grupos:

a) Tipo A, o máquinas recreativas: son las de mero pasatiempo o recreo, que se limitan a conceder al usuario un tiempo de uso o de juego a cambio del precio de la partida, sin que puedan conceder ningún premio en metálico.

b) Tipo B o máquinas recreativas con premio en metálico: son las que a cambio del precio de la partida conceden al usuario un tiempo de uso y, eventualmente, de acuerdo con el programa de juego, un premio en metálico, cuyo valor no podrá exceder del límite fijado reglamentariamente.

c) Tipo C o máquinas de azar: son las que, de acuerdo con las características y límites que reglamentariamente se establezcan, a cambio de un precio, conceden al usuario un tiempo de uso y, eventualmente, un premio que dependerá siempre del azar.

3. Podrá autorizarse la interconexión de máquinas con las condiciones que se determinen reglamentariamente.

4. Las máquinas de juego deberán estar inscritas en el Registro de Juego, llevar placa de identidad, y contar con las autorizaciones de explotación e instalación, en los términos que reglamentariamente se determinen.

5. Quedan excluidas de la presente Ley las máquinas expendedoras que se limiten a efectuar mecánicamente la venta de productos o mercancías, siempre que el valor de éstas se corresponda con el valor del mercado de los productos que entreguen, así como las máquinas tocadiscos o vídeo-discos y las de competencia pura o deporte que no den premio directo o indirecto alguno y expresamente se determinen reglamentariamente.

Artículo 19. Juego de boletos y loterías.

1. El juego de boletos es aquel que tiene lugar mediante la adquisición por un precio de determinados billetes o boletos que expresamente indicarán el premio en metálico, el cual deberá ser descono-

cido hasta su raspadura manual o apertura. Esta modalidad de juego podrá practicarse de forma individualizada o bien combinada con otra, determinada previamente en el billete o boleto y siempre con indicación del precio y de los premios que pudieran corresponder.

2. Son loterías la modalidad de juego en la que se conceden premios en metálico en aquellos casos en que el número o números expresados en el billete o boleto en poder del jugador, coincidan en todo o en parte con el que se determine, a través de un sorteo posterior que se celebre en la fecha que fije el billete o boleto.

3. Por vía reglamentaria se regulará la emisión de boletos y de billetes de lotería y las medidas de seguridad y control de los mismos.

Artículo 20. Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.

1. Podrá autorizarse la celebración de rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias en las condiciones y requisitos que reglamentariamente se establezcan.

2. La rifa es la modalidad de juego consistente en un sorteo a celebrar de uno o varios bienes o servicios, previamente determinados, no en metálico, entre los adquirentes de cédulas o boletos de importe único y cierto, correlativamente numerados o diferenciados entre sí por cualquier otro sistema.

3. La tómbola es la modalidad de juego en la que el jugador participa en el sorteo de diversos objetos expuestos al público, mediante la adquisición de cédulas o boletos que contienen, en su caso, la indicación del premio que se puede obtener.

4. Se entiende por combinación aleatoria la modalidad de juego por la que una persona o entidad sortea un premio en metálico o en especie, con fines publicitarios, entre quienes adquieran sus productos o servicios u ostenten la condición actual o potencial de clientes suyos, sin coste adicional alguno y sin que pueda exigirse una contraprestación específica a cambio.

5. Quedan exentos de autorización, con los límites que se establezcan reglamentariamente, los juegos previstos en este artículo cuyo beneficio se dedique íntegramente a fiestas populares, y los realizados por asociaciones y organizaciones sin ánimo de lucro, entendiendo por beneficio el importe total de las papeletas menos el del premio.

Artículo 21. Reglamentaciones.

Las reglamentaciones especiales del juego en sus distintas modalidades regularán las condiciones necesarias para su práctica.

TÍTULO III

EMPRESAS DE JUEGO, PERSONAL EMPLEADO Y USUARIOS

CAPÍTULO I

Empresas de juego

Artículo 22. Condiciones de las empresas de juego.

1. La organización y explotación de juegos y apuestas sólo podrán realizarse por personas físicas o jurídicas debidamente autorizadas e inscritas en el Registro de Juego.

2. La Administración autonómica, bien directamente o bien a través de sociedades mixtas de capital público mayoritario, podrá asumir la organización y explotación de juegos y apuestas.

3. Estas empresas deberán prestar las garantías y ajustarse a los requisitos y condiciones que reglamentariamente se determinen para cada juego o apuesta.

Asimismo, remitirán a la Consejería competente la información que ésta les solicite, referida al ejercicio de las funciones de control, coordinación y estadística.

Artículo 23. Accionistas, partícipes y directores de empresas de juego.

No pueden ser accionistas o partícipes de empresas de juego y apuestas, ni directores, administradores, gerentes o apoderados de éstas, los sujetos en quienes concurra algunas de las causas previstas en el apartado 2 del artículo 7. En el caso de que tales causas concurrieran de forma sobrevenida, los sujetos afectados deberán abandonar la sociedad en el plazo de un mes.

Artículo 24. Entidades titulares de casinos.

Las empresas titulares de casinos deberán reunir los siguientes requisitos:

a) Constituirse bajo cualquier forma de sociedad mercantil y tener por objeto la explotación de un casino y, eventualmente, el desarrollo de actividades de promoción turística.

b) Tener un capital social no inferior a un millón doscientos mil (1.200.000) euros totalmente suscrito y desembolsado, cuyas acciones o participaciones tengan carácter nominativo.

c) Estar inscritas en el Registro de Juego.

Artículo 25. Entidades titulares de salas de bingo.

Podrán ser titulares de salas de bingo:

a) Las entidades benéficas, deportivas, culturales y turísticas que tengan más de tres años de ininterrumpida existencia legal y funcionamiento.

Las mismas podrán realizar la explotación directamente o a través de sociedades mercantiles en cualesquiera de las formas del párrafo b) de este artículo.

b) Las entidades mercantiles, cuyo objeto social sea la explotación de salas de bingo, y tengan un capital social no inferior a sesenta mil ciento veintiún (60.121) euros totalmente suscrito y desembolsado, cuyas acciones o participaciones tengan carácter nominativo.

c) Las entidades mencionadas que estén inscritas en el Registro de Juego.

Artículo 26. Empresas fabricantes, distribuidoras, operadoras de salones y de servicios técnicos de máquinas recreativas y de azar.

1. Sólo podrán ser empresas fabricantes, distribuidoras, operadoras de salones y de servicios técnicos de máquinas recreativas y de azar, las personas jurídicas constituidas bajo la forma de sociedad mercantil y las personas físicas que, previamente autorizadas, sean inscritas en el Registro de Juego de Cantabria.

2. Los titulares de casinos de juego, salas de bingo y salones recreativos y de juego tendrán en todo caso la consideración de empresas operadoras respecto de las máquinas de las que sean titulares, instaladas en sus respectivos locales.

3. Las entidades mercantiles fabricantes, distribuidoras, operadoras de salones y de servicios técnicos de máquinas recreativas y de azar, deberán tener totalmente suscrito y desembolsado su capital social, cuyas acciones o participaciones tengan carácter nominativo.

CAPÍTULO II

Personal empleado y usuarios

Artículo 27. Personal empleado.

1. Las personas que realicen su actividad profesional en empresas de juego deberán estar en posesión del correspondiente documento profesional, para cuyo otorgamiento será necesaria la ausencia de las circunstancias especificadas en el apartado 2 del artículo 7 de esta Ley, que deberá acreditarse oportunamente.

2. Los documentos profesionales citados serán expedidos y renovados por plazos de diez años, pudiendo revocarse por resolución motivada con audiencia del interesado, por las siguientes causas:

a) Por resolución judicial firme.

b) Por comprobación de irregularidades, falsedades o inexactitudes esenciales en los datos o documentos aportados para la obtención del mismo.

c) Por pérdida o alteración sobrevenida de las condiciones y requisitos necesarios para la obtención del documento profesional.

d) Por sanción firme en vía administrativa en materia de juego.

Artículo 28. Usuarios.

1. No podrán practicar juegos, ni tener acceso a locales, ni usar máquinas recreativas con premio o de azar:

a) Los menores de edad, salvo que se trate de salones recreativos de tipo A.

b) Las personas que presenten síntomas de embriaguez, intoxicación por drogas o enajenación mental.

c) Los concursados que se hallasen en fase de liquidación del concurso o sobre los que hubiese recaído declaración judicial de incumplimiento del convenio, o quienes hubiesen sido declarados por resolución judicial firme, pródigos e incapaces no rehabilitados, y exista constancia de ello en los locales de juego.

d) Los que pretendan entrar con armas u objetos que puedan utilizarse como tales.

e) Los que figuren incluidos en el Registro de Prohibidos.

2. Los titulares de los establecimientos de juego habrán de solicitar autorización para imponer otras condiciones o prohibiciones de admisión diferentes de las anteriores.

TÍTULO IV

DE LA INSPECCIÓN DE JUEGO Y DE LAS APUESTAS

Artículo 29. Personal de la inspección y sus facultades.

1. Las funciones de control e investigación de las actividades de juego y de las apuestas se realizarán por personal funcionario de la Administración de la Comunidad Autónoma de Cantabria debidamente acreditado, que tendrá la consideración de agente de la autoridad.

Cuando la Inspección de juego detecte el incumplimiento de alguna obligación tributaria relacionada con la tributación de juego, remitirá el acta al correspondiente órgano de la Administración Tributaria, para que éste proceda, en su caso, a incoar el oportuno procedimiento.

2. Este personal tendrá las siguientes funciones:

a) Vigilancia e inspección del cumplimiento de la normativa.

b) Descubrimiento y persecución del juego y las apuestas clandestinos.

c) Levantar las pertinentes actas por infracciones administrativas.

d) Proceder al precinto y comiso de los elementos o clausura de los establecimientos de juego y apuestas de acuerdo con lo dispuesto en esta Ley.

e) Informe y asesoramiento, en materia de juego, cuando así le sea solicitado.

3. El personal de inspección y control del juego y apuestas está facultado para acceder y examinar las máquinas y documentos que resulten necesarios para el cumplimiento de sus funciones.

4. Asimismo, la inspección podrá entrar en las fincas, locales de negocio y demás establecimientos en donde se desarrollen actividades de juego o apuestas o exista alguna prueba de ello, para reconocer despachos, instalaciones o explotaciones. Cuando se refiera al domicilio particular de cualquier persona será precisa la obtención del oportuno mandamiento judicial.

5. Los titulares de autorizaciones o establecimientos, sus representantes legales o las personas que se encuentren al frente de las actividades en el momento de la inspección tendrán la obligación de facilitar a este personal el acceso a los establecimientos y a sus dependencias, así como el examen de los libros, documentos y registros que necesiten para realizar la inspección.

Artículo 30. Actas de la inspección.

1. Los hechos constatados por el personal al servicio de la inspección del juego se formalizarán en acta, la cual será remitida al órgano competente a fin de que inicie, en su caso, el oportuno procedimiento.

2. El acta, en todo caso, deberá ser levantada por el funcionario o funcionarios intervinientes ante el titular del establecimiento sometido a inspección o, en su defecto, ante el representante legal del mismo o ante el empleado que se halle al frente del establecimiento en que se practique o, en último orden, ante cualquier empleado, quienes deberán firmar el acta. Si se negaran a estar presentes o a firmar, se harán constar en el acta tales circunstancias.

3. En el acta se consignarán íntegramente los datos y circunstancias precisos para la mejor y más completa expresión de los hechos y, asimismo, se consignarán las circunstancias personales y documento nacional de identidad de los firmantes. En todo caso, se hará entrega de una copia al interesado o a su representante y, si éste se negara a recibirla, se hará constar en el acta tal circunstancia.

4. Las actas extendidas por los funcionarios adscritos a la inspección del juego tienen la naturaleza de documentos públicos y tendrán valor probatorio, sin perjuicio de las pruebas que en defensa de los respectivos derechos o intereses puedan señalar o aportar los propios interesados.

TÍTULO V

INFRACCIONES Y SANCIONES

Artículo 31. Infracciones.

1. Son infracciones administrativas en materia de juego y apuestas, las acciones y omisiones tipificadas en la presente Ley.

2. Las infracciones se clasifican en muy graves, graves o leves.

Artículo 32. Infracciones muy graves.

Son infracciones muy graves:

a) La organización y explotación de juegos y apuestas sin poseer las correspondientes autorizaciones administrativas, o el incumplimiento de los requisitos o condiciones en función de los cuales se han concedido las mismas.

b) La organización, gestión o explotación de un juego o apuesta fuera de los locales o recintos permitidos.

c) La utilización de máquinas y otros elementos de juego no homologados por la Consejería competente en la materia, así como la manipulación fraudulenta de los mismos.

d) La práctica de actividades de juego o apuestas autorizadas sin haber satisfecho la correspondiente tasa fiscal dentro del período voluntario.

e) Reducir el capital de las sociedades y de las empresas de juego por debajo de los límites establecidos en la presente Ley.

f) La transmisión de las autorizaciones sin las condiciones o requisitos establecidos en la presente Ley o en las normas que la desarrollen. Esta infracción será imputable al transmitente y al adquirente.

g) La participación como jugadores de las personas a que hace referencia el artículo 27, directamente o a través de terceros.

h) La manipulación de los juegos o de las competiciones sobre las que se basen las apuestas.

i) La concesión de préstamos a los jugadores o apostantes por las personas al servicio de las empresas de juego o por los titulares de los establecimientos donde se practiquen, así como permitir a terceros que otorguen estos préstamos.

j) El impago total o parcial a los jugadores o apostantes de las cantidades con que hubieran sido premiados.

k) Admitir apuestas o conceder premios que excedan de los máximos previstos reglamentariamente.

l) La obtención de las correspondientes autorizaciones mediante la aportación de documentos y datos no conformes a la realidad, y la vulneración de los requisitos y condiciones esenciales en virtud de las cuales se concedieron dichas autorizaciones.

m) La venta de cartones de bingo, boletos o billetes de juego o apuestas, rifas o tómbolas, por personas o precio no autorizados.

n) Permitir o consentir la práctica de juego o apuestas en locales no autorizados o por personas no autorizadas, así como la explotación de máquinas de juego carentes de la correspondiente autorización de explotación.

ñ) Permitir la entrada en los establecimientos de juego o apuestas a las personas que lo tengan prohibido en virtud de la presente Ley.

o) Tolerar, por parte de los directivos o empleados de empresas dedicadas al juego, cualquier actividad ilícita o ilegal, sin perjuicio de las responsabilidades que se deriven de esta actividad para las entidades a las que presten servicios.

p) La negativa u obstrucción a la acción inspectora de control y vigilancia realizada por agentes de la autoridad, así como por funcionarios encargados o habilitados específicamente para el ejercicio de tales funciones.

q) La publicidad de los juegos, apuestas o cualquier otra actividad que estimule o incite a la práctica del juego.

r) La coacción o intimidación sobre los jugadores o apostantes en caso de protesta o reclamación.

s) La fabricación, comercialización, distribución o explotación de máquinas y elementos de juego destinados a su uso en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma incumpliendo la normativa vigente en materia de juego.

t) La comisión de una infracción calificable como grave habiendo sido sancionado por dos infracciones graves cometidas en el período de un año, o de cuatro en el de tres años, que hayan adquirido firmeza en vía administrativa.

Artículo 33. Infracciones graves.

Son infracciones graves:

a) Participar en juegos y apuestas ilegales o no autorizadas.

b) La carencia del registro de control de asistencia de visitantes o del servicio de admisión de entrada en los locales autorizados para el juego que reglamentariamente se determinen.

c) Proceder a cualquier modificación de los datos de la inscripción en el Registro de Juego sin notificación previa a la Administración cuando sea preceptiva.

d) No remitir oportunamente a la Administración los datos o documentos exigidos por la normativa de juego.

e) La inexistencia o mal funcionamiento de las medidas de seguridad de los locales.

f) Incumplir las normas técnicas previstas en el reglamento de cada juego.

g) La admisión de más jugadores o apostantes que los permitidos según el aforo máximo autorizado.

h) Las promociones de ventas no autorizadas mediante actividades análogas a las de los juegos permitidos e incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas.

i) Llevar incorrectamente o carecer de las hojas de reclamaciones o los libros exigidos por la específica reglamentación o negarse a ponerlos a disposición de quien los reclame, así como no tramitar en el plazo previsto las reclamaciones formuladas.

j) La contratación de personal carente del documento profesional o que lo tenga caducado.

k) La venta o el despacho de bebidas alcohólicas en salones recreativos.

l) La explotación de máquinas careciendo de la correspondiente autorización de instalación.

m) Instalar o explotar máquinas, directamente o por medio de terceros, en un número que exceda al autorizado. En este caso, la infracción será imputable a todas las personas que han intervenido en la instalación o explotación.

n) La práctica de juegos de azar en establecimientos públicos, sociedades o asociaciones privadas, círculos de recreo tradicionales, clubes públicos o privados, cuya actividad estatutaria no sea la del juego cuando la suma total de cada jugada o apuesta supere en cinco veces el indicador público de renta de efectos múltiples (IPREM) diario.

ñ) La colocación de máquinas recreativas en lugares distintos a los establecidos reglamentariamente.

o) El incumplimiento de la obligación de abandonar la sociedad en el plazo de un mes, cuando concurra alguna de las circunstancias previstas en el artículo 23 de la presente Ley.

p) La comisión de una tercera infracción leve dentro del plazo de un año se sancionará como una infracción grave, cuando las dos anteriores sean firmes en vía administrativa.

Artículo 34. Infracciones leves.

Son infracciones leves:

a) La falta de conservación o exhibición en los establecimientos de juego y en las máquinas de los documentos o letreros exigidos por esta Ley y los diferentes reglamentos dictados en su aplicación.

b) La llevanza inexacta o incompleta del registro de control de asistencia de visitantes.

c) Cometer, en general, cualquier tipo de irregularidad por parte de los jugadores, que represente un perjuicio para la persona o entidad organizadora del juego o para terceros, que no suponga falta grave.

d) La desconexión por los titulares de los establecimientos de las máquinas recreativas con autorización de instalación vigente.

e) Cualesquiera acciones u omisiones que supongan el incumplimiento de los requisitos o prohibiciones establecidos en la presente Ley y en las demás disposiciones que la desarrollen y no sean calificadas como infracciones graves o muy graves.

Artículo 35. Responsables.

1. Son responsables de las infracciones administrativas en materia de juego sus autores, sean personas físicas o jurídicas.

En el caso de infracciones cometidas en los establecimientos de juegos y apuestas, o en locales donde haya máquinas de juego, por directivos, administradores o personal empleado en general, serán, asimismo responsables solidarios las personas o entidades para quienes aquéllos presten sus servicios.

Las infracciones por incumplimiento de los requisitos que debe reunir la máquina serán imputables

al titular del establecimiento donde se encuentre instalada y a la empresa operadora titular de aquélla, sin perjuicio de la responsabilidad que por estos hechos pueda corresponder al fabricante o importador.

2. Donde reglamentariamente esté fijada la existencia de una fianza de juego, ésta quedará afecta al pago de las sanciones impuestas. Se responderá con los elementos de juego en los demás casos.

Artículo 36. Sanciones pecuniarias.

1. Cuantía de las sanciones:

a) Las infracciones calificadas de muy graves serán sancionadas con multa desde diez mil euros y un céntimo (10.000,01) hasta ciento cincuenta mil (150.000) euros.

b) Las graves, con multa desde mil ochocientos euros y un céntimo (1.800,01) hasta diez mil (10.000) euros.

c) Las leves, con multa desde trescientos (300) euros hasta mil ochocientos (1.800) euros.

2. Para la graduación de la sanción se atenderá a las circunstancias personales y materiales que concurran en el caso, así como a la trascendencia económica y social de la acción, debiendo recogerse en la resolución estas circunstancias y su trascendencia.

3. Además de la sanción de la multa, la comisión de la infracción llevará aparejada, si así se acuerda, la entrega a la Administración o a los perjudicados que hubieran sido identificados, de los beneficios ilícitos obtenidos.

Artículo 37. Sanciones no pecuniarias.

1. En los casos de infracciones graves y muy graves, y atendiendo a su naturaleza, reiteración o trascendencia podrán imponerse, además de las pecuniarias, las siguientes sanciones:

a) Suspensión o revocación de la autorización concedida.

b) Clausura temporal o definitiva del establecimiento.

c) Inhabilitación temporal o definitiva para ser titular de autorizaciones.

2. Cuando las infracciones graves o muy graves fueran cometidas por personal de la empresa de juego, se podrá imponer como sanción accesoria la inhabilitación temporal o definitiva para el ejercicio de su actividad en locales dedicados a la explotación del juego.

3. En los supuestos de falta de autorización o revocación de la misma, podrá acordarse el comiso, destrucción o inutilización de las máquinas o elementos de juego objeto de la infracción.

Artículo 38. Órganos sancionadores.

1. Las infracciones muy graves se sancionarán por el Consejo de Gobierno.

2. Las graves, por el Consejero competente en materia de juego.

3. Las leves, por el Secretario General de la Consejería competente en materia de juego.

Artículo 39. Prescripción.

1. Las infracciones leves prescribirán a los seis meses, las graves a los dos años y las muy graves a los tres años.

2. Las sanciones impuestas por las infracciones leves prescribirán al año, las graves a los dos años y las muy graves a los tres años.

3. El término de la prescripción de la infracción comenzará a contarse desde el día en que se hubiera cometido la infracción y se interrumpirá con la iniciación, con el conocimiento del interesado, del procedimiento sancionador.

4. El término de la prescripción de las sanciones comenzará a contarse desde el día siguiente a aquél en que adquiera firmeza la resolución por la que se impone la sanción.

5. Interrumpirá la prescripción la iniciación, con el conocimiento del interesado, del procedimiento de ejecución.

Artículo 40. Procedimiento sancionador.

1. El procedimiento sancionador de las infracciones será el regulado por el Real Decreto 1398/1993, de 4 agosto, por el que se aprueba el Reglamento del Procedimiento para el Ejercicio de la Potestad Sancionadora.

2. No será de aplicación a las infracciones leves el procedimiento simplificado regulado en los artículos 23 y 24 del Reglamento del Procedimiento para el Ejercicio de la Potestad Sancionadora.

Artículo 41. Medidas cautelares.

1. El órgano competente para ordenar la incoación del expediente podrá acordar como medida cautelar el precinto y depósito de las máquinas y del material y elementos de juego, cuando existan indicios racionales de infracción muy grave, como medidas previas o simultáneas a la instrucción del expediente sancionador.

2. Sin perjuicio de lo establecido en materia de sanciones por juego ilegal, el órgano competente para ordenar la incoación del expediente podrá adoptar medidas conducentes al cierre inmediato de los establecimientos en que se organice la práctica de juegos sin la autorización requerida, así como a la incautación de los materiales de todo tipo usados para dicha práctica y las apuestas habidas.

3. Los agentes de la autoridad, en el momento de levantar acta por dicha infracción, podrán adoptar las medidas cautelares a que se refiere el párrafo anterior, así como proceder al precintado y depósito de las máquinas y demás material o elementos de juego. En estos casos, el órgano a quien compete la apertura del expediente deberá, en la providencia de incoación, confirmar o levantar la medida cautelar adoptada. Si en el plazo de dos meses no se hubiese comunicado la ratificación de la medida, se considerará sin efecto, sin perjuicio de la continuación del expediente sancionador que se hubiere incoado.

4. Iniciado el procedimiento, el órgano administrativo competente para resolverlo podrá adoptar, mediante acuerdo motivado, las medidas provisionales mencionadas en los apartados anteriores o también las mencionadas en los artículos 72 y 136 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

Artículo 42. Publicidad de las sanciones.

Las sanciones por infracciones muy graves, que comporten la revocación de la autorización administrativa o clausura definitiva del local, una vez que sean firmes en vía administrativa, se harán públicas en el «Boletín Oficial de Cantabria».

Disposición adicional única. De la tramitación telemática de los procedimientos en materia de juego.

La Consejería competente en materia de juego, en el plazo de seis meses desde la entrada en vigor de esta Ley, aprobará las normas necesarias para la puesta en marcha de la tramitación telemática de procedimientos en materia de juego, como medio de traslación de la Sociedad de la Información al sector empresarial del juego.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera. Empresa única.

En los bares, cafeterías y bares-restaurantes, donde se encuentren instaladas máquinas recreativas de tipo B, pertenecientes a empresas operadoras diferentes, podrán continuar instaladas hasta que se extingan sus respectivas autorizaciones de instalación. No obstante, la autorización de instalación de la máquina que primero se extinga podrá ser renovada de mutuo acuerdo entre la empresa operadora y el titular del establecimiento, hasta la fecha del vencimiento de la última.

Segunda. Servicio de control de juegos de azar.

Las funciones de inspección y control, hasta que se dé cumplimiento a lo dispuesto en el título IV, se ejercerán por el Servicio de Control de Juegos de Azar, de conformidad con el convenio de colaboración entre el Ministerio del Interior y la Comunidad Autónoma de Cantabria de 23 de mayo de 1996.

Tercera. Autorizaciones de carácter temporal.

1. Las autorizaciones de carácter temporal concedidas con anterioridad a la entrada en vigor de la presente Ley se considerarán válidas y tendrán el plazo de vigencia que en ellas se hubiera indicado.

2. La renovación de las autorizaciones actualmente vigentes se realizará conforme a las disposiciones de esta Ley de acuerdo con los criterios adoptados por el Consejo de Gobierno al planificar el sector.

Cuarta. Autorizaciones en tramitación.

Las autorizaciones que se encuentren en tramitación en el momento de la entrada en vigor de la presente Ley se resolverán de conformidad con lo establecido en la misma.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única.

Quedan derogadas la Ley de Cantabria 4/1998, de 2 de marzo, del Juego, la Ley de Cantabria 9/1999, de 28 de abril, de modificación de determinados aspectos de la Ley de Cantabria 4/1998, de 2 de marzo, del Juego, y cuantas disposiciones de igual o inferior rango contradigan lo establecido en la presente Ley.

DISPOSICIONES FINALES

Primera. Desarrollo normativo.

1. Se autoriza al Consejo de Gobierno para dictar las disposiciones necesarias para el desarrollo de esta Ley.

2. En tanto el Consejo de Gobierno no haga uso de sus facultades reglamentarias para el desarrollo de la presente Ley, se aplicarán las disposiciones generales vigentes en todo aquello que no se oponga a lo dispuesto en la misma.

Segunda. Actualización de las cuantías.

Se autoriza al Consejo de Gobierno para actualizar, mediante Decreto, las cuantías de las sanciones pecuniarias señaladas en el artículo 36 de la presente Ley.

Tercera. Entrada en vigor.

La presente Ley entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «BOC».

a) Comisión del Juego

§ 45 DECRETO 65/1998, DE 20 JULIO. REGULA LA COMISIÓN REGIONAL DEL JUEGO

(BOC núm. 149, de 28 julio [LCTB 1998, 148])

Artículo 1. Objeto.

La Comisión Regional del Juego (en adelante, la Comisión), creada por la Ley de Cantabria 4/1998, de 2 de marzo, del Juego (en adelante, la Ley), se regirá por lo dispuesto en el presente Decreto.

Artículo 2. Composición.

1. La Comisión estará compuesta de la siguiente manera:

a) Presidente: El consejero de Presidencia.

Suplente: El director general del Servicio Jurídico.

b) Vocales por la Administración:

El secretario general de la Consejería de Presidencia que actuará también como secretario de la Comisión.

Suplente: El director general que le supla, conforme al Decreto 81/1997, de 23 de julio, o disposición modificativa.

Un letrado de la Dirección General del Servicio Jurídico, designado por el director.Suplente: Un letrado de la misma Dirección, designado del mismo modo.

c) Vocales por las organizaciones empresariales:

Tres representantes de éstas, elegidos en el seno de las más representativas, de entre las diferentes empresas de juego que regula el capítulo I del título IV de la Ley, y en proporción al número y entidad de cada clase.

Suplentes: Se designarán del mismo modo.

d) Vocales por las organizaciones sindicales:

Tres representantes de las más representativas en el sector del juego, designados por los órganos que tengan competencia para ello.

Suplentes: Se designarán del mismo modo.

2. El consejero de Presidencia podrá nombrar expertos y técnicos para asistir a las reuniones de los órganos a que se refiere el artículo siguiente, en cuyas sesiones intervendrán sólo con ese carácter, y a instancia del presidente.

Artículo 3. Órganos.

Son órganos de la Comisión, los siguientes:

1. El presidente.

2. La Comisión en Pleno.

3. La Comisión Permanente.

1. El presidente ostentará las funciones que establece para los órganos colegiados, la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico y del Procedimiento Administrativo Común.

2. La Comisión en Pleno estará compuesta por todos los miembros expresados en el artículo 2.1, con el carácter y representación que establece.

3. La Comisión Permanente se compondrá de la siguiente manera:

a) Presidente: El consejero de Presidencia.

Suplente: El director general del Servicio Jurídico.

b) Vocal por la Administración:

El Secretario general de la Consejería de Presidencia, que actuará también como secretario.

Suplente: El director general que le supla conforme al Decreto 81/1997, de 23 de julio, o disposición modificativa.

c) Vocal por las organizaciones empresariales:

Un representante elegido de entre y por los tres vocales que en el Pleno las representan.

El suplente se designará del mismo modo.

d) Vocal por las organizaciones sindicales:

Un representante elegido de entre y por los tres vocales que en el Pleno las representan.

El suplente se designará del mismo modo.

Artículo 4. Funciones.

1. Competen a la Comisión en Pleno, en su carácter de órgano de estudio y asesor que le atribuye el artículo 8.1 de la Ley, las funciones previstas en el artículo 8.3 de la misma en relación con el artículo 6.

Asimismo, le corresponde informar sobre los criterios y directrices generales que aplicar a las funciones de la Consejería de Presidencia del artículo 7 de la Ley.

3. La Comisión Permanente, como órgano encargado del seguimiento de la gestión del juego, emitirá informe previo, sobre los acuerdos que adopte la Consejería de Presidencia, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 7 de la Ley del Juego.

Artículo 5. Funcionamiento.

1. Además de lo dispuesto en el presente Decreto, el funcionamiento de la Comisión y sus órganos se regirá por lo establecido para los órganos colegiados en la Ley 2/1997, de 28 de abril, de Régimen Jurídico del Gobierno y de la Administración.

2. La Comisión en Pleno se reunirá, al menos una vez al año.

Artículo 6. Personal.

El consejero de Presidencia prestará el apoyo personal y material preciso para el funcionamiento de los órganos de la Comisión, desde la propia sede de la Consejería.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera.

La Comisión en Pleno se constituirá en plazo de dos meses, contados a partir de la entrada en vigor del presente Decreto.

Segunda.

La Comisión Permanente se constituirá en el mes siguiente a la constitución de la anterior.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se faculta el consejero de Presidencia para dictar las normas que estime necesarias para el correcto desarrollo y aplicación de este Decreto.

Segunda.

El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Boletín Oficial de Cantabria».

b) Catálogo de Juegos

§ 46 DECRETO 129/1999, DE 17 NOVIEMBRE. APRUEBA EL CATÁLOGO DE JUEGOS

(BOC núm. 242, de 10 diciembre [LCTB 1999, 212])

Artículo único.

Se aprueba el Catálogo de Juegos que figura en el Anexo.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Quedan derogados: Los Decretos 76/1996, de 8 de agosto y 55/1997, de 3 de junio y cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo dispuesto en el presente Decreto.

DISPOSICIÓN FINAL

El presente Decreto entrará en vigor a los veinte días naturales desde el siguiente a su publicación.

ANEXO

Catálogo de Juegos

0.1. **Ruleta francesa**

I. DEFINICIÓN

La ruleta es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, cuya característica esencial reside en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una bola que se mueve dentro de una rueda horizontal giratoria.

II. ELEMENTOS DEL JUEGO

Instrumentos de la ruleta.

El material de este juego se compone de un cilindro de madera, de unos 56 centímetros de diámetro, en cuyo interior se encuentra un disco giratorio sostenido por un eje metálico. Este disco, cuya parte superior presenta una superficie ligeramente cóncava, está dividido en 37 casillas radiales, separadas por pequeños tabiques metálicos. Dichos compartimentos, alternativamente rojos y negros, están numerados del 1 al 36, más el cero, que suele ser blanco o verde, pero que no podrá ser rojo ni negro. Nunca dos números consecutivos son vecinos, y, por otra parte, los números cuya suma de cifras sea par son siempre negros, así como el 10 y 29 y a excepción del 19. Un dispositivo que sobresale del eje, consistente en dos travesaños entrecruzados en el centro mismo de la ruleta permite darle a ésta un movimiento giratorio en un plano horizontal.

La ruleta se juega en una mesa en cuyo centro o extremo está la mencionada rueda. A un lado de ésta o a ambos se encuentra el tablero o tableros, en el que están dibujados los 36 números dispuestos en tres columnas de a doce, un espacio reservado al cero y otros para las diversas combinaciones o suertes en los que estarán impresos en castellano los distintos términos o abreviaturas indicativos de aquéllas.

Según que en la mesa existan uno o dos tableros, la ruleta se denomina «a un paño» o «a dos paños», respectivamente.

III. PERSONAL

1. Clases.

El personal afecto a cada ruleta comprende:

a) Para la denominada «a dos paños»: Un jefe de mesa y un subjefe de mesa, que deben colocarse

frente y de cara al cilindro; cuatro «croupiers», que se sitúan en el centro de la mesa, respectivamente a derecha e izquierda de aquéllos, y dos «extremos de mesa», instalados en las extremidades de ésta.

En el caso de abrir un solo paño se aplicarán los mismos elementos personales y el mismo anticipo que a la de un solo paño.

b) Para la denominada «a un solo paño»: Un jefe de mesa, dos «croupiers» y, un extremo de mesa.

2. Competencias.

a) El jefe y el subjefe tienen por misión dirigir la partida y controlar los cambios realizados en el curso de la misma, estándoles prohibido manipular, de cualquier modo que sea, el dinero, las placas o las fichas.

b) Los «croupiers» deben encargarse, sucesivamente y siguiendo un orden de rotación establecido, de accionar el cilindro y lanzar la bola, así como de llevar a cabo las demás operaciones necesarias para la realización del juego, cuyo contenido se especifica en el apartado correspondiente a las reglas de funcionamiento. Asimismo podrán colocar las posturas sobre la mesa.

c) Los «extremos de mesa» tienen por misión colocar las posturas en la zona que ellos controlan a petición de los jugadores presentes en la mesa y ejercer una vigilancia particular sobre aquéllas, a fin de evitar errores, discusiones y posibles fraudes.

IV. REGLAS DE LA RULETA

1. Combinaciones posibles.

Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones siguientes:

A) Posibilidades o suertes múltiples.

a) Pleno o número completo. Consiste en hacer la apuesta en uno cualquiera de los 37 números y proporciona al jugador que gana 35 veces su postura.

b) Pareja o caballo. La apuesta se pone a caballo sobre la línea que separa dos números y proporciona al jugador que gana 17 veces su postura.

c) Fila transversal. Se juega a los tres números seguidos que constituyen una fila, colocando su apuesta en medio de la línea longitudinal que separa las filas de los espacios laterales destinados a las suertes sencillas. Caso de salir uno de los tres números, el jugador obtiene 11 veces la cantidad que puso, también se pagará once veces, las fichas colocadas sobre las combinaciones «0, 1, 2» y «0, 2, 3», posturas denominadas tradicionalmente como transversales del 0.

d) Cuadro. La apuesta se hace sobre cuatro números contiguos que forman un cuadro, colocándose la postura en el punto de intersección de las líneas que separan dichos números. En caso de ganancia, se obtiene ocho veces la citada postura.

e) Seisena o doble fila transversal. La apuesta comprende seis números, ascendiendo la posible ganancia a cinco veces la cantidad apostada.

f) Columna. Abarca la apuesta de los doce números que integran una columna, ascendiendo la posible ganancia a dos veces la cantidad apostada.

g) Docena. Abarca la apuesta los números del 1 al 12 (primera docena), los números del 13 al 24 (segunda docena) o los números del 25 al 36 (tercera docena) y la posible ganancia asciende a dos veces la cantidad apostada.

h) Dos columnas o columna a caballo. Se apuesta a 24 números correspondientes a dos docenas y la ganancia asciende a la mitad de la postura.

i) Dos docenas o docena a caballo. Se apuesta a 24 números pertenecientes a dos docenas y la ganancia asciende a la mitad de la postura.

En todos los casos el jugador que gana conserva su apuesta y puede retirarla.

B) Posibilidades o suertes sencillas.

a) Posibilidades. Los jugadores pueden apostar sobre par o impar (números pares o impares); sobre rojo o negro (números rojos o negros); o sobre «falta» (números del 1 al 18) o «pasa» (números del 19 al 36).

En todos estos casos el jugador que gana conserva su apuesta y puede retirarla. La ganancia asciende al valor de la cantidad apostada.

b) Supuesto de salida del cero.

En este caso, dos soluciones se ofrecen al jugador que ha apostado sobre una suerte sencilla:

Primera, retirar la mitad de su apuesta, mientras que la otra mitad la recupera la banca; y segunda, dejar la totalidad de su apuesta en «prisión». Si en la jugada siguiente no sale el cero, las posturas ganadoras colocadas en «prisión» recobran pura y simplemente su libertad, perdiéndose definitivamente todas las demás.

Si el cero sale por segunda, tercera vez, etcétera, el jugador tiene la misma opción, teniendo en cuenta que el valor inicial de su apuesta se considera que ha perdido el 50% de su valor a cada salida del cero. Si está por debajo del mínimo de la mesa, la apuesta debe quedar en «prisión» hasta que se libere.

Cuando el cero sale en la última jugada de la sesión, el jugador viene obligado a aceptar el reintegro de la mitad de la cuarta parte, de la octava parte, etcétera, de su apuesta inicial, según se trate de la primera, segunda, tercera salida, etcétera, del número cero.

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

A) Normas generales sobre tales límites. El mínimo de las apuestas en la ruleta viene determinado en la autorización concedida por la Comisión Técnica del Juego.

El máximo se fija teniendo en cuenta las combinaciones de juego siguientes:

a) En las suertes sencillas, el máximo representa 360 veces la cantidad fijada como mínimo de postura de la mesa.

b) En las suertes múltiples, el máximo viene representado: en el pleno o número completo por 20 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, por 40 veces; En la fila transversal, por 60 veces; en el cuadro, por 80 veces; en la seisena, por 120 veces; en la columna y docena, 240 veces; en la doble columna y doble docena, por 480 veces, respetando que el máximo sea el múltiplo del mínimo elegido respectivamente.

B) Normas especiales.

El Director del Casino podrá modificar los mínimos de las apuestas en mesas determinadas, siempre que el Casino tuviera autorización, al amparo de lo dispuesto en el Reglamento de Casinos de Juego y en todo caso, con sujeción a los siguientes requisitos:

a) Durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa de ruleta, el Casino podrá variar el límite de apuesta de la misma, siempre al alza. Dicha variación se anunciará en las tres últimas bolas al mínimo inicial de la mesa.

b) En todo caso, el Casino deberá poner en funcionamiento una mesa, al menos, con el límite mínimo de apuestas autorizado para dicho juego, a menos que en la autorización concreta se dispusiera otra cosa.

Esta variación en los mínimos de apuestas afectará al anticipo que debe entregarse a cada mesa, al límite máximo de las apuestas y a la suma de dinero que el Casino debe tener en caja como garantía de las apuestas en la forma establecida por el Reglamento de Casinos.

3. Funcionamiento del juego.

Las fases sucesivas del mismo son las siguientes:

a) El «croupier» encargado de maniobrar el aparato debe obligatoriamente accionar cada vez el cilindro en un sentido opuesto a la anterior y lanzar la bola en el sentido inverso.

b) Antes de esta maniobra y mientras la fuerza centrífuga retiene a la bola en la galería, pueden los jugadores realizar sus apuestas, hasta el momento en que el «croupier», debido a que el movimiento de la bola se hace más lento y está a punto de caer dentro del disco, anuncie «no va más». Desde entonces ninguna postura puede ser colocada sobre el paño. Todas las apuestas aceptadas antes del «no va más», y que no hayan podido ser colocadas sobre las respectivas suertes, serán válidas siempre que hubiesen sido anunciadas en voz alta por el «croupier» y repetidas por el jefe de mesa.

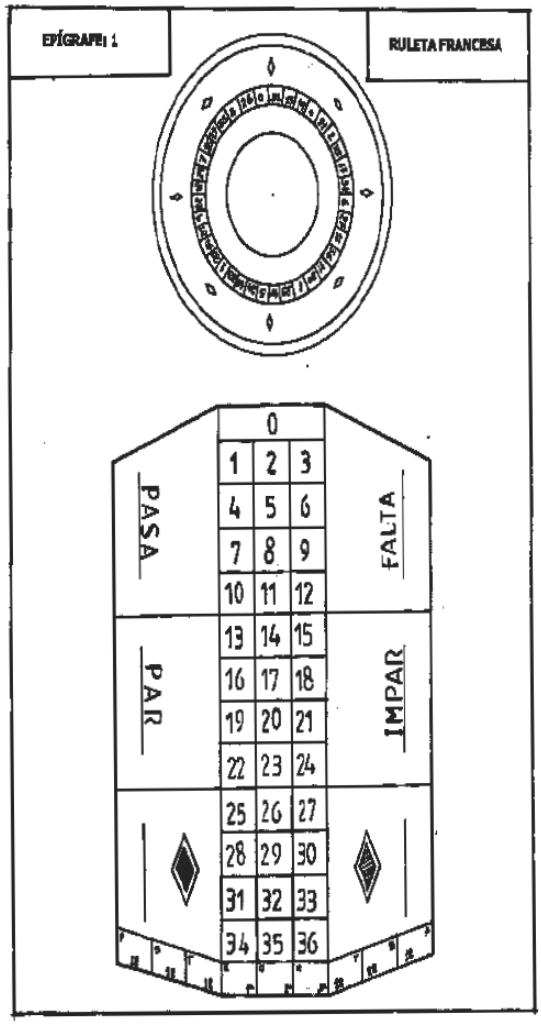
c) Cuando la bola se detiene definitivamente en una de las 37 casillas, el «croupier» anunciará en voz alta el número y las suertes sencillas ganadoras, tocando con su rastrillo el citado número para designarlo ostensiblemente al público, procediéndose a continuación por los «croupiers» a retirar las apuestas perdidas y al pago de aquellas que hayan resultado ganadoras según el orden siguiente: Columnas, dobles columnas, docenas, dobles docenas, suertes simples (rojo, negro, pares, impares, pasa y falta), filas transversales y seisenas, cuadro y parejas y, en último lugar, los plenos o números completos. En las mesas con un solo paño serán indistintamente los «croupiers» los que pagarán las apuestas ganadoras individualmente, después de retirar las apuestas perdedoras.

d) En el supuesto de que una ficha o cualquier otro objeto caiga en el cilindro durante la rotación de la bola o que la bola salte fuera del cilindro, o en el caso de un lanzamiento defectuoso de la bola o que la bola, estando totalmente detenida la rotación del cilindro, no cayese, el jefe de mesa debe

detener el juego y anunciar inmediatamente en voz alta «bola nula», recibir la bola y entregarla al «croupier» para que la vuelva a lanzar, poniéndola antes en el número que cayó en la jugada anterior.

Los casos no previstos, serán resueltos por el inspector de la mesa.

e) Al final de cada sesión, el cilindro deberá ser cerrado con una tapa provista de llave o precinto sellado.



0.2. **Ruleta Americana con un solo Cero**

El funcionamiento de la variedad americana de la ruleta responde a los mismos principios que rigen la ruleta llamada europea o francesa. Por ello, en este apartado únicamente se recogen aquellas normas que son específicas de la ruleta americana, considerando aplicables, en consecuencia, para todo lo no previsto en ellas, las disposiciones referentes a la ruleta contenidas en el epígrafe 01 del presente Catálogo.

I. INSTRUMENTOS DE LA RULETA AMERICANA

Dos diferencias existen con respecto a la ruleta europea:

a) Las apuestas se colocan sobre uno de los dos lados del tapete cuya disposición, para el caso de las apuestas en el lado izquierdo, es la que se refleja en la figura que se inserta al final de este juego.

b) En el reborde del cilindro se colocará un número de cajas o compartimentos transparentes igual a la cifra máxima de colores existentes. Dichas cajas, netamente separadas las unas de las otras, están destinadas a recibir una ficha, sin valor determinado, sobre la cual se coloca un marcador que indica el valor dado a las fichas de ese color por el jugador. Este valor puede ir del mínimo al máximo de la postura de la mesa sobre un número entero, acomodándose al valor individual de las fichas existentes en el Casino.

Los marcadores del valor asignado a las fichas por el jugador podrán colocarse también en el lugar próximo a la mesa de juego o bien ser colocadas sobre un pedestal adherido al arco exterior del cilindro, de forma que su base esté a la altura del reborde de este cilindro.

II. ELEMENTOS PERSONALES

a) La mesa de juego es de pequeñas dimensiones, aunque puede ser autorizado el uso de una mesa doble. Sólo podrá participar un número limitado de jugadores.

En las ruletas a dos paños se podrá abrir un paño y disminuir el anticipo en la cantidad correspondiente (la mitad).

b) El personal afecto a cada ruleta comprende un jefe de mesa, un «croupier» y, eventualmente, un auxiliar, encargado, entre otras funciones de asistencia al mismo y de ordenar los montones de fichas.

El jefe de mesa es responsable de la claridad y regularidad del juego, de los pagos, de todas las operaciones efectuadas en su mesa y del control de los marcadores.

III. FUNCIONAMIENTO DEL JUEGO

a) En cada jugada, el croupier, cuando no esté asistido por el auxiliar, debe reconstruir los montones de fichas.

b) Los pagos deben ser siempre efectuados en el orden siguiente: Doble columna, columna, pasa, impar, negro, rojo, par, falta, doble docena, docena, seisena, transversal, cuadro, pareja o caballo y en último lugar el pleno o número completo; pero si un jugador tiene varias combinaciones ganadoras, se pagan todas de una sola vez, aunque las apuestas sean de distinta clase. Los pagos se realizan con fichas de color de un valor determinado, propias del jugador ganador, o con fichas y placas de valor o ambas.

Los casos no previstos serán resueltos por el inspector de la mesa.

IV. COMBINACIONES DEL JUEGO

Dentro de las suertes sencillas, en caso de salida del cero, se pierde la mitad de la apuesta y se recupera la otra mitad.

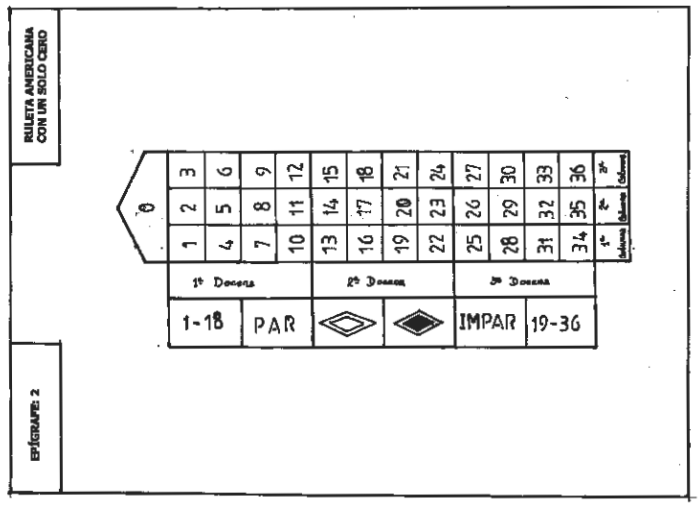
V. MÁXIMOS Y MÍNIMOS

El mínimo de apuesta está determinado por la autorización concedida por la Consejería de Presidencia. El jugador, en el momento en que se atribuye una serie de fichas, puede fijar el valor que él desea dar a cada una de ellas, dentro de los límites del mínimo y máximo sobre un número entero. Si no se hace uso de esta facultad, cada una de sus fichas representa el mínimo de la postura de la mesa.

El máximo viene fijado:

a) En las suertes sencillas, el máximo representa 360 veces la cantidad fijada como mínimo de postura de la mesa.

b) En las suertes múltiples, el máximo viene representado: En el pleno o número completo por 20 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, por 40 veces; en la fila transversal, por 60 veces; en el cuadro, por 80 veces; en la seisena, por 120 veces; en la columna y docena, por 240 veces; en la doble columna y doble docena, por 480 veces, respetando que el máximo sea el múltiplo del mínimo elegido respectivamente.



0.3. **Black-Jack o Veintiuno**

I. DEFINICIÓN

El Black-Jack o Veintiuno es un juego de azar practicado con naipes de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, siendo el objeto del juego alcanzar veintiún puntos o acercarse a ellos sin pasar de este límite.

II. ELEMENTOS DEL JUEGO

1. Cartas o naipes.

Al Black-Jack se juega con seis barajas de 52 cartas cada una, tres de un color y tres de otro. Las figuras valen diez puntos, el as un punto u 11, según convenga al jugador, salvo en el caso de que sea Black-Jack, que se considera el valor del as siempre como 11, y las otras cartas tendrán su valor nominal.

Cada Casino podrá tener su anagrama en las esquinas, que será invisible en el «sabot».

2. Distribuidor o «sabot».

Es un recipiente donde se introducen las cartas, una vez barajadas convenientemente, para proceder a su distribución. En él se deslizan, apareciendo de una en una.

Todos los distribuidores deben ser numerados en cada establecimiento y guardados en el armario de las cartas o en otro distinto que cumpla las mismas exigencias. Su distribución a las diferentes mesas la realiza el Director o empleado responsable al comienzo de cada sesión, procurando evitar que los mismos distribuidores se destinen sistemáticamente a las mismas mesas.

Habrá de pertenecer obligatoriamente a un modelo homologado.

Se podrá utilizar un «sabot» automático de barajado continuo debidamente homologado.

III. PERSONAL DEL BLACK-JACK

El jefe de mesa o Inspector.

Le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten. Puede existir un jefe de mesa cada dos mesas.

El «croupier».

Es el que dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, el pago a los que resulten ganadores y retirar las posturas perdedoras.

IV. JUGADORES

a) Sentados.

El número de jugadores a los que se permite participar en el juego, debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, cuya cifra máxima es 7. Si algunas plazas no están cubiertas, pueden los jugadores apostar sobre las vacantes. Asimismo podrán apostar sobre la mano de cualquier

otro jugador con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima. En cualquier caso, el jugador situado en primera línea delante de cada casilla, será el que mande en la misma.

No podrá iniciarse o continuar la partida con menos de dos manos apostadas.

Cada «mano» de un jugador será considerada individualmente y seguirá el orden normal de distribución y petición de cartas.

b) Pueden también participar en el juego los jugadores que están de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador, con el consentimiento de éste y dentro de los límites de la apuesta máxima de cada plaza. Sin embargo, no pueden dar al jugador consejos o instrucciones debiendo aceptar sus iniciativas.

Cuando dos o más clientes jueguen en una casilla vacante se dará la prioridad al de apuesta mayor, y en el caso de que las posturas sean iguales al que esté más cerca del sabot.

c) El máximo de jugadores que podrán apostar por casilla será de tres.

V. REGLAS DEL JUEGO

1. Posibilidades de juego.

a) Juego simple o Black-Jack.

Cuando se hayan efectuado todas las apuestas, el «croupier» distribuirá un naipe a cada «mano», comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, y dándose él mismo otro naipe.

Después se distribuirá un segundo naipe, siempre en el mismo orden, a cada «mano».

Seguidamente preguntará a los jugadores que tienen la «mano» si desean naipes adicionales.

Cada jugador podrá rehusar o pedir naipes complementarios, uno por uno, hasta que lo crea oportuno, pero en ningún caso podrá pedir naipes suplementarios si ha obtenido ya una puntuación de 21 o más.

Cuando una «mano» obtenga una puntuación superior a 21, perderá, y el «croupier» recogerá inmediatamente su apuesta y los naipes antes de pasar a la «mano siguiente».

Cuando los jugadores hayan hecho su juego, el «croupier» se dará a sí mismo una o varias cartas, siempre que tenga competidor. Al llegar a 17 puntos deberá plantarse, no pudiendo tomar naipes suplementarios. En caso contrario, deberá pedir otros naipes hasta que el total de su puntuación alcance 17 o más. Cuando tenga un as entre sus cartas, deberá contarlo como 11 puntos si con este valor alcanza 17 o más y siempre que no cuente con él más de 21 puntos, en cuyo caso, se tomará el valor de un punto.

El «croupier», después de anunciar su puntuación, procederá a recoger las apuestas perdedoras y a pagar las ganadoras de derecha a izquierda. Irá entonces recogiendo las cartas y colocándolas con las caras hacia abajo en un recipiente destinado para este fin, apartando las suyas en último lugar y diferenciadas.

Si el banquero se hubiera pasado de 21 puntos pagará todas las apuestas que aún estén sobre el tapete.

Si no tuviera 21 puntos, recogerá las apuestas de las «manos» que tengan una puntuación inferior a la suya y pagará a aquellas que la tengan superior. Las «manos» que hayan obtenido una puntuación igual que la del banquero serán nulas, pudiendo sus titulares retirar sus apuestas una vez hayan sido recogidas sus cartas.

Los pagos se harán a la par, es decir, por la misma cantidad de la apuesta, pero si un jugador hiciera un Black-Jack, que consiste en alcanzar 21 puntos con los dos primeros naipes, se le pagará siempre en razón de tres por dos. El Black-Jack ganará siempre a la puntuación de 21 puntos obtenida con más de dos cartas.

Con 21 puntos o Black-Jack no se podrá pedir carta.

Cuando se obtenga 21 con tres 7 se pagará al doble la postura siempre que la banca no gane o iguale dicha puntuación de la misma manera.

b) El seguro.

Cuando el primer naipe del «croupier» sea un as, los jugadores podrán asegurarse contra el posible Black-Jack de la Banca. El croupier propondrá este seguro al conjunto de jugadores y antes de dar la tercera carta al primer jugador que la pida. A partir de este momento, nadie podrá asegurarse.

El jugador que se asegure depositará sobre la línea «seguro», situado enfrente de su puesto, una cantidad como máximo igual a la mitad de su apuesta primitiva. Si el «croupier» sacara entonces un diez, es decir, si realiza un Black-Jack, recogerá las apuestas que pierden, y pagará los seguros en razón de dos por uno. Si no realiza Black-Jack recogerá los seguros y cobrará o pagará las otras

apuestas como en el juego simple. El mínimo del seguro es la mitad del mínimo de la mesa, hasta un máximo de la mitad de la apuesta primitiva.

En el caso de que el jugador tuviese Black-Jack y el «croupier» un as, el jugador podrá optar por recibir el pago a la par.

c) Los pares.

Cuando un jugador recibe las dos primeras cartas del mismo valor, podrá jugar «a dos manos». Si utilizase esta posibilidad deberá hacer una apuesta igual a la suya inicial en la otra carta. Estas dos cartas y estas dos apuestas serán consideradas entonces como «manos» separadas e independientes, teniendo cada una su valor y destino propios. Podrá, por tanto, formar tantas «manos» como sea el número de cartas de igual valor que reciba.

El jugador se plantará, pedirá cartas y jugará en las mismas condiciones que en el juego simple, empezando por la «mano» más a su derecha antes de pasar a la siguiente. Si formase un nuevo par, podrá de nuevo separarlo y depositar otra apuesta igual.

Cuando un jugador separa un par de ases, no se le permitirá pedir más que un solo naipe por cada as que ha formado una nueva «mano».

Si un jugador separa un par de ases o un par de cartas que valgan 10 puntos cada una y con la siguiente totalizara 21 puntos, esta jugada no será considerada como Black-Jack, y se le pagará solamente una vez su apuesta.

d) Apuesta doble.

Un jugador podrá doblar su apuesta con los dos primeros naipes, pero en este caso, sólo tendrá derecho a un naipe suplementario. La doble apuesta estará autorizada para todas las «manos» comprendidos los pares y a excepción del par de ases.

e) El retiro.

El jugador podrá desistir de su jugada perdiendo la mitad del importe de su apuesta excepto que la carta descubierta de la banca sea un as y antes de dar la tercera carta del primer jugador que la solicite.

2. Máximo y mínimo de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse, dentro de los límites de mínimo y máximo antes de distribuir las cartas.

a) El mínimo vendrá fijado por la autorización concedida por la Consejería de Presidencia. Son aplicables a este juego las normas de la ruleta referentes a la posibilidad de modificar el mínimo y el máximo de las apuestas.

b) El máximo de las apuestas es fijado por cada mesa en la autorización en 50, 100 ó 200 veces el mínimo de la postura.

El máximo se entiende por «mano» y puede ser sobrepasado en el supuesto de un jugador sentado, titular de varias «manos» de otros jugadores.

3. Funcionamiento del juego.

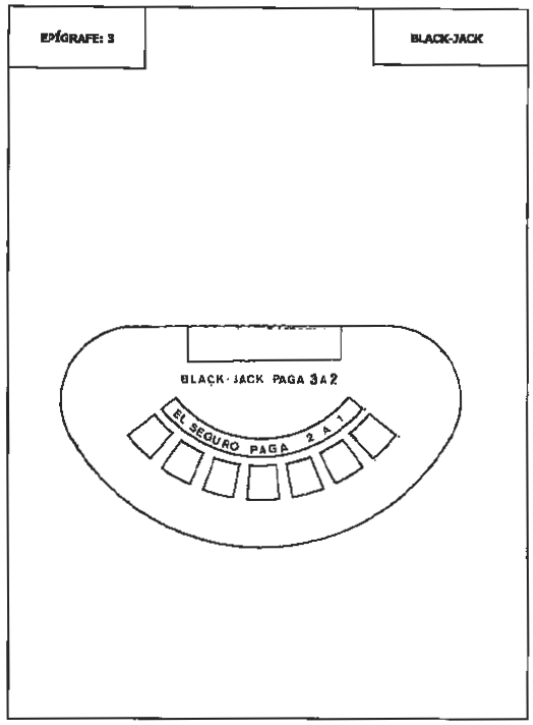
Existen diversas operaciones que son previas al comienzo de cada partida:

a) La extracción de naipes del depósito, su desempaquetado y su mezcla se atendrán a las normas del Reglamento de Casinos de Juego.

b) Finalizadas las operaciones previas, cada uno de los montones se mezclará y cortará separadamente, al menos tres veces. Seguidamente, los seis juegos se reunirán y cortarán, y finalmente la media docena se presentará a un jugador para un nuevo y último corte. Se procurará que este corte sea al menos de una baraja. Después del mismo, el «croupier» colocará un separador de muestra o de bloqueo, a fin de dejar como reserva una cantidad de cartas equivalente como mínimo a un juego. A continuación se introducirán las cartas en el distribuidor o «sabot».

c) Antes de distribuir las cartas, el «croupier» apartará las cinco primeras del distribuidor y comenzará después la partida.

Las cartas se distribuirán siempre con las caras hacia arriba. Cuando aparezca el separador, el «croupier» debe enseñarlo al público y anunciará que la jugada que está realizando es la última de la talla. Si apareciera una carta con la cara hacia arriba en el distribuidor, se eliminará. En otro supuesto, decidirá el Jefe de Mesa.



0.4. **Boule o Bola**

I. DEFINICIÓN

La bola o «boule» es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar, igual que en la ruleta, del movimiento de la bola que se mueve dentro de una plataforma circular.

II. ELEMENTOS DEL JUEGO

El juego de la bola se practica en una mesa, en cuyo centro se encuentra la plataforma circular, y, a sus lados dos paños destinados a recibir las apuestas. También puede incluir un solo paño.

La mencionada plataforma consiste en un plato circular de 1,50 metros de diámetro inserto en un cuadro de 1,85 metros de lado. En el centro presenta un saliente alrededor del cual se distribuyen dos filas, con dieciocho orificios, y con la numeración del 1 al 9, en uno de los cuales vendrá a caer la bola de caucho indicando el número ganador.

De ellos, los orificios con los números 1, 3, 6 y 8 son de color negro, y de color rojo los números 2, 4, 7 y 9, siendo amarillo, o de otro color, pero nunca rojo o negro, el número 5.

Los paños de juego son idénticos y están divididos en un determinado número de casillas, que corresponden a las diversas combinaciones posibles. El jugador puede elegir entre las suertes múltiples o sencillas, que consisten en realizar la apuesta sobre par o impar (números pares o impares), rojo o negro (números rojos o negros), «pasa» (números superiores al 5) y «falta» (números menores al 5). Este número 5 indicado no figura en ninguna de tales combinaciones, ocupa la casilla central del tablero y puede ser jugado como cualquier otro número, pero no es ni rojo ni negro y está excluido de la serie impar, pasa o falta.

III. PERSONAL

El personal afecto es el siguiente:

a) El jefe de mesa es el que dirige la misma.

b) Habrá un «croupier» por cada paño, encargado de lanzar la bola siguiendo un orden de rotación establecido por la dirección de juego.

Los casos no previstos serán resueltos por el inspector de la mesa.

IV. JUGADORES

En cada partida pueden participar un número indeterminado de ellos.

V. REGLAS DEL JUEGO

a) Combinaciones posibles.

Sólo se pueden usar dos combinaciones.

Primera. Apostar sobre un número entero, del 1 al 9, en cuyo caso el ganador recibe siete veces el valor de su apuesta, y segunda, apostar sobre una suerte sencilla (rojo o negro, par o impar, pasa o falta). En todos estos casos, el ganador recupera su apuesta y recibe un valor igual a ella. Sin embargo, cuando sale el número 5, se pierden todas las apuestas realizadas sobre estas suertes sencillas.

b) Máximo y mínimo de apuestas.

El mínimo de apuestas viene fijado en la autorización concedida por la Consejería de Presidencia. Sin embargo, el director responsable del establecimiento puede abrir los paños con una apuesta mínima igual a dos veces la autorizada, siempre que aquel mínimo sea mantenido, al menos, en un paño, durante todo el tiempo en que permanezca abierto dicho establecimiento.

El máximo de apuestas vendrá fijado en la autorización. Para las apuestas sobre un número entero, no podrá ser inferior a 40 veces ni superior a 100 veces del mínimo autorizado; y para las suertes sencillas no podrá ser inferior a 200 veces ni superior a 500 veces de dicho número.

Este máximo se aplica, por mesa, a cada jugador considerado aisladamente. Por ello, el establecimiento no puede fijar un máximo para el conjunto de apuestas que pertenezcan a jugadores diferentes y colocados sobre un número entero o sobre una suerte sencilla.

c) Funcionamiento del juego.

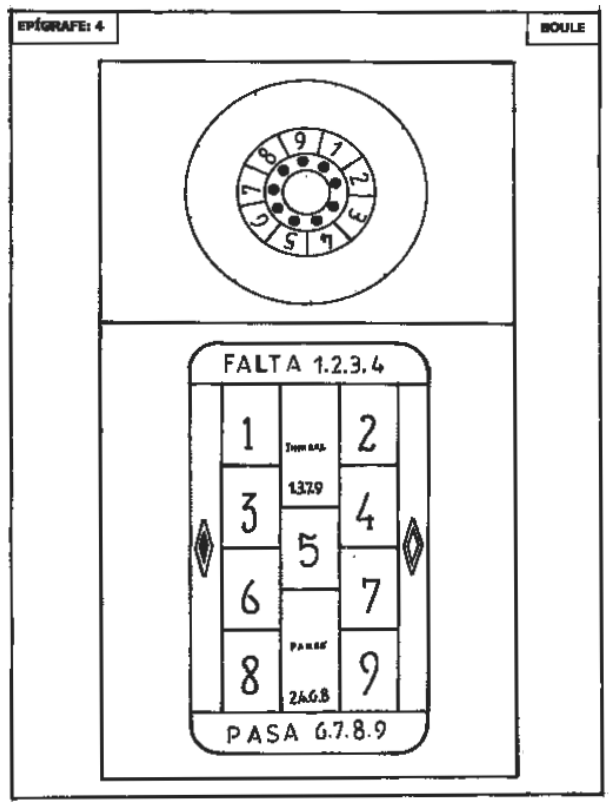
Las apuestas de realizan por los jugadores a partir del momento en que el jefe de la partida anuncia «hagan sus apuestas».

Estas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas del tablero escogido por el jugador.

A continuación la bola es lanzada por el «croupier» a lo largo del borde exterior del plato circular, en el que dará numerosas vueltas antes de abordar la zona de los orificios. Es este momento cuando el «croupier» pregunta ¿están hechas las apuestas? Seguidamente anuncia «no va más». Desde entonces toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el «croupier» devuelve las fichas al apostante tardío con su rastrillo o raqueta.

Una vez que la bola queda inmovilizada en un orificio, el lanzador de la bola anuncia el resultado, diciendo en alta voz el número ganador y las suertes sencillas.

El «croupier» recoge entonces, con su rastrillo, todas las apuestas perdedoras, dejando sobre la mesa las apuestas ganadoras, a las que él añade la ganancia. El jugador que gana recupera, en todos los casos, su apuesta y puede retirarla del juego.



0.5. **Treinta y Cuarenta**

I. DEFINICIÓN

El Treinta y Cuarenta es un juego de azar practicado con cartas, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II. ELEMENTOS DEL JUEGO

1. Cartas o naipes.

Al Treinta y Cuarenta se juega con seis barajas, de las denominadas francesas, de 52 cartas cada una, todas de un mismo color, sin índices. Las figuras valen 10 puntos, el as un punto y las otras cartas su valor nominal.

2. Mesas de juego.

Tendrán forma de escudo, dividida en cuatro casillas, dos de ellas de mayor tamaño, que corresponderán al «rojo» y «negro»; ambas están separadas por una banda central que contendrá el «color», situándose más abajo una casilla en forma triangular para el «inverso».

En la parte opuesta se situará el jefe de mesa, colocándose a ambos lados de éste los dos «croupiers». Delante y a la izquierda del «croupier» tallador existirá una ranura en la que se depositarán las cartas usadas y enfrente de los dos «croupiers» la caja que contiene la banca de la mesa.

III. EL PERSONAL

Cada mesa tendrá permanentemente destinados a su servicio un jefe de mesa y dos «croupiers».

El jefe de mesa será el responsable del correcto desarrollo del juego.

«Croupiers»: existirán dos, situados uno frente a otro. Uno de ellos, el «croupier» tallador, tendrá como misión el reparto de las cartas y el otro el pago de las apuestas ganadoras y la retirada de las posturas perdedoras.

IV. JUGADORES

En cada partida pueden apostar un número indeterminado de ellos.

V. REGLAS DEL JUEGO

1. Combinaciones posibles.

Se han de formar dos filas desplazadas de cartas, la de arriba, denominada «negra», y la de abajo, «roja». Se distribuirán cartas hasta que se obtenga por cada fila una puntuación comprendida entre treinta y cuarenta.

Los jugadores no pueden hacer uso más que de las combinaciones siguientes, por las que ellos reciben el equivalente de su apuesta.

a) Rojo o negro: Ganará la fila cuyas cartas tengan un valor más próximo a 31.

b) Color o inverso: Hay color si la fila ganadora es del mismo color que la primera carta de la fila negra. En caso contrario hay inverso.

Cuando dos filas de cartas forman el mismo punto, el juego es nulo, salvo que dicho punto sea 31. En este caso rigen las mismas disposiciones que regulan el sistema del cero en la ruleta. Las apuestas iguales o superiores a 1.000 pesetas, pueden asegurarse contra la aplicación de la regla anterior, mediante el depósito de 1 por 100 del importe de la apuesta efectuado en el momento de la postura; a este efecto se situará una señal o placa sobre la postura al realizar ésta.

2. Máximo y mínimo de las apuestas.

El mínimo de las apuestas viene determinado en la autorización concedida por la Consejería de Presidencia.

El máximo será igual a mil voces el mínimo establecido.

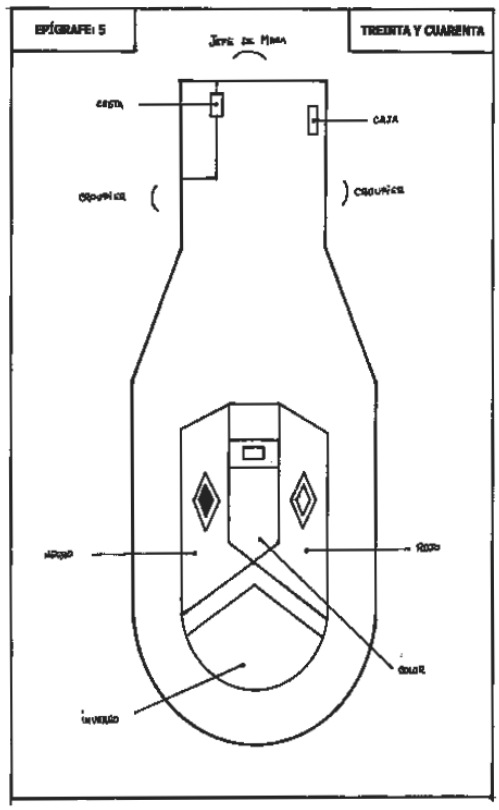
3. Desarrollo del juego.

Una vez realizada la operación de mezclar las cartas por el «croupier», se procederá por parte del jugador más próximo a la derecha de éste al corte de las mismas.

Acto seguido, el «croupier» coloca una carta roja delante de las cinco últimas cartas del mazo. La aparición de esta carta roja determina la anulación del juego en curso, procediéndose a poner en la mesa y boca abajo las cinco últimas cartas, así como el recuento de las mismas.

Después de ser introducidas las cartas en el «sabot» se realiza, en forma descubierta, la colocación de éstas sobre la mesa, que comenzará necesariamente por la fila negra. Cuando el total alcance o sobrepase los 31 puntos, se iniciará la colocación de cartas en la fila roja. A continuación el «croupier» anuncia en voz alta la puntuación de cada fila y las suertes ganadoras (por ejemplo: Dos negros y color ganan o negro e inverso ganan, y lo mismo empezando por el rojo, es decir, dos rojo y color ganan o negro e inverso, el «croupier» anunciará también el color gana o color pierde). Acto seguido, se procederá al pago de las apuestas ganadoras, operación que se realizará obligatoriamente suerte por suerte, comenzando siempre por color o inverso y después negro y rojo y por las apuestas más alejadas del «croupier». Sólo después de haber sido retiradas las posturas perdedoras, podrá procederse al pago de las apuestas ganadoras.

Las cartas habrán de permanecer sobre la mesa durante todo el tiempo que dure la retirada y pago de las apuestas, de forma que los jugadores puedan verificar las puntuaciones de los distintos juegos.



0.6. **Punto y Banca**

I. DEFINICIÓN

El Punto y Banca es un juego de cartas que enfrenta a varios jugadores contra la banca, pudiendo el resto de aquéllos apostar tanto a favor de la banca como contra ella, corresponde en todo caso al establecimiento el ejercicio de la banca.

II. ELEMENTOS DEL JUEGO

1. Cartas.

Se utilizarán seis barajas, de 52 cartas, con índices la mitad de un color y la otra mitad de otro. Los naipes podrán ser usados varias veces, siempre y cuando se encuentren en perfecto estado. Cada Casino podrá tener un dorso específico con los anagramas en las esquinas de modo que éstos no sean visibles cuando los naipes estén dentro del «sabot».

2. Distribuidor o «sabot».

Se estará a lo dispuesto en el número 2 del apartado II del epígrafe 3 del presente Catálogo.

3. Mesa de juego.

Será de forma ovalada, con dos cortes o hendiduras situadas una frente a otra en los lados mayores de la mesa, destinados a acoger al jefe de mesa y a los dos «croupiers», respectivamente. La mesa tendrá una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del jefe de mesa, que llevará el número uno. La numeración será correlativa, si bien podrá eliminarse el número 13. Cada departamento puede dar acogida a un jugador sentado. Existe asimismo igual número de casillas destinadas a recibir las apuestas hechas a favor de la banca. Su numeración se corresponderá con la de los departamentos de los jugadores.

La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas: Una destinada a recibir

las cartas usadas, llamada cesta; otra u otras dos, para las propinas que se den a los empleados; y otra para introducir los billetes que se cambien por fichas o placas.

III. PERSONAL

Cada mesa de juego tendrá afectos un jefe de mesa y dos o tres «croupiers».

1. Jefe de mesa.

Le corresponde la dirección del juego en todas sus fases, sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe del Catálogo se le atribuyan.

También llevará una lista en que se determine el orden de prioridad para cubrir plazas que queden vacantes.

2. «Croupiers».

Son los responsables de las apuestas de sus respectivos lados de la mesa, así como de la recogida de apuestas perdedoras y del pago de las apuestas ganadoras. Les corresponde, también, la mezcla de las cartas, su introducción en el «sabot» y en la cesta, una vez usadas. Asimismo, recogerán la deducción que en beneficio del establecimiento hay que hacer, recibirán las propinas y las introducirán en la ranura destinada al efecto. Anunciarán el comienzo de cada jugada y de la mano ganadora, e informarán a los jugadores sobre las reglas a seguir en cada caso. Asimismo pasarán el «sabot», recogerán los naipes al final de cada jugada y comprobarán el estado de los mismos.

IV. JUGADORES

Podrán participar en el juego los jugadores sentados frente a los departamentos numerados, y a opción de la Dirección del Casino, aquellos jugadores que permanezcan de pie.

La distribución de las cartas por los jugadores es optativa. Se establece un turno rotatorio a partir del situado frente a su departamento número 1. Si algún jugador no quiere realizar la distribución, el «sabot» pasará al que esté situado a su derecha. El jugador que distribuye las cartas juega la «mano» de la banca, y tiene que apostar obligatoriamente; la «mano» del jugador corresponderá a aquel que haya realizado la apuesta más elevada; de no haber apuesta a favor de la «mano» del jugador, tendrá las cartas el croupier. Se perderá el derecho a distribuir las cartas cuando la banca pierda la jugada, pasando el «sabot» al jugador correspondiente, de acuerdo con el turno establecido.

V. BANCA

El establecimiento se constituye en banca y le corresponderá el cobro y pago de las apuestas. En el supuesto de resultar ganadora la mano de la banca, se efectuará una deducción del 5 por 100 de las apuestas ganadoras en beneficio del establecimiento.

El mínimo de las posturas podrá ser distinto para cada mesa, no pudiendo en ningún caso ser inferior al mínimo autorizado por la Consejería de Presidencia. El máximo de las apuestas será fijado para cada mesa en 50 a 100 veces el mínimo, pudiendo determinar la Dirección del Casino que las apuestas sean múltiplos del mínimo de la mesa.

VI. REGLAS DEL JUEGO

1. El jugador recibe inicialmente dos cartas. El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que lleva inscritos salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico, y el as, que vale un punto. En la suma de los puntos se desprecian las decenas y sólo tiene valor, a efectos del juego, la cifra de las unidades. Ganará aquél cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. Los jugadores también podrán apostar al empate (tie) que se pagará 8 a 1, el máximo de la apuesta al empate será una octava parte del máximo de la mesa.

Recibidas las dos primeras cartas por la mano del jugador y la mano de la banca, si la puntuación de alguna de éstas es de 8 ó 9, el juego se da por finalizado, no pudiendo la otra mano solicitar una tercera carta.

2. Reglas de la tercera carta.

a) Para la mano del jugador.

– Cuando su puntuación es de 0, 1, 2, 3, 4 ó 5 ha de pedir carta.

– Cuando su puntuación es de 6 ó 7 ha de plantarse.

b) Para la mano de la banca, el juego se ajustará a lo dispuesto en el siguiente cuadro:

		Tercera carta de la mano del jugador										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuación dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	T	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	T	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: Significa pedir tercera carta.
P: Plantarse.

Los casos no previstos serán resueltos por el inspector de la mesa.

VII. DESARROLLO DEL JUEGO

Realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo, se colocará en su interior una carta-bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden siete cartas. La aparición de la carta de detención determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se esté llevando a cabo en ese momento.

A continuación el «croupier» extrae una primera carta y la descubre. El valor de aquélla determinará el número de cartas que serán inutilizadas e introducidas en la cesta. Para este caso concreto, el valor de las figuras y los dieces será de diez puntos.

La orden del «croupier», «no va más» y a continuación «cartas», está dirigida al jugador que tiene el «sabot» para que éste reparta dos cartas, boca abajo, a cada mano. La primera y tercera cartas que corresponden a la mano del jugador son trasladadas al «croupier», quedándose la segunda carta y cuarta carta que corresponden a la banca, bajo la esquina frontal derecha del «sabot». Acto seguido, son trasladadas las cartas de la mano del jugador, se entregan a aquel que realizó la mayor apuesta a favor de dicha mano, quien las mostrará devolviéndolas, a continuación, al «croupier» que anunciará la puntuación total y las colocará a su derecha. Asimismo, el jugador que distribuye las cartas las descubre y las traslada al «croupier». Este anuncia el punto total para las dos cartas y las coloca a su izquierda.

Cuando de acuerdo con las reglas establecidas, el jugador haya de plantarse, el «croupier» anunciará: «el jugador se planta... (punto total)»; en caso contrario, dirá en alta voz: «carta para el jugador». Iguales reglas son aplicadas a la mano de la banca.

Finalizada la jugada, el «croupier» anunciará la mano con la más alta puntuación, que será la ganadora, procediéndose a continuación al pago de las apuestas ganadoras y a la deducción, en su caso, del beneficio del establecimiento.

3. Mini Punto y Banca.

Se jugará en una mesa semicircular con capacidad máxima de 7 jugadores. Las reglas del juego son idénticas que para el Punto y Banca normal y el personal necesario será de un croupier y un jefe de mesa.

La mesa será idéntica en tamaño y forma a la de un Black-Jack.

Enfrente de cada casilla habrá un lugar marcado por un círculo donde se irá depositando el 5%.

El número máximo de jugadores sentados será de 7 y opcionalmente el Director de Juego podrá permitir jugadores de pie.

0.7. **Bacará-Ferrocarril o «Chemin de Fer»**

I. DEFINICIÓN

El Bacará-Ferrocarril, conocido también como «Chemin de Fer», es un juego de cartas de los denominados de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí, teniendo uno de ellos la banca y

pudiendo apostar contra ésta todos los jugadores que se hallan sentados y los que se encuentran detrás de éstos de pie.

II. ELEMENTOS DEL JUEGO

1. Cartas.

Se utilizarán seis barajas, de 52 cartas, de las denominadas francesas, sin índices, la mitad de ellas de un color y la otra mitad de color distinto.

Los naipes pueden ser usados varias veces y no habrán de ser sustituidos por otros, siempre y cuando se encuentren en perfecto estado. En lo que se refiere a las características que han de reunir las cartas, la forma de ser barajadas y manejadas durante el juego, se estará a lo dispuesto en el Reglamento de Casinos de Juego. Cada Casino podrá tener un dorso específico con los anagramas en las esquinas de modo que éstos no sean visibles cuando los naipes estén dentro del «sabot».

2. Distribuidor o «sabot».

Se estará a lo dispuesto en el número 2 del apartado II del epígrafe 3 del presente Catálogo.

3. Mesa de juego.

Será de forma ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indica la posición del «croupier». La mesa ha de tener una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del «croupier». Cada departamento puede dar acogida a un solo jugador.

La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas o ranuras: Una en el centro, donde se introducirán las cartas usadas, también llamada cesta; otra a la derecha del «croupier» para las deducciones en beneficio de la casa, llamada pozo o «cagnotte», y una última, o dos en su caso, para propinas. La cantidad que constituye la banca estará situada frente al «croupier» a su izquierda, situándose a la derecha del mismo las ganancias del banquero que no constituya la banca (que no hayan sido puestos en juego por éste).

III. PERSONAL

Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un inspector, un «croupier» y un cambista (empleado de cambios).

1. Inspector.

Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la Dirección y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa de juego. Llevará también una relación de jugadores que aspiren a ocupar las plazas que puedan quedarse vacantes.

2. «Croupier».

Sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe del Catálogo se le atribuyan, tendrá encomendadas las siguientes: Recuento, mezcla e introducción de las cartas en el «sabot»; traslado de las cartas a los jugadores por medio de su pala; anuncio en voz alta de las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; cálculo e ingreso de la cantidad que corresponda al pozo en la ranura correspondiente; introducción de las cartas usadas y de las propinas en las ranuras destinadas al efecto.

Asimismo le corresponde la custodia y control de la suma que constituye la banca y el pago de las ganancias a los jugadores. También orientar a los jugadores que lo soliciten sobre las reglas aplicables en cada caso.

3. Cambista.

Situado de pie frente o detrás del «croupier», tiene por misión efectuar el cambio de dinero por fichas a los jugadores que lo soliciten, así como al «croupier».

Además existirán servidores auxiliares en número no superior a uno por cuatro mesas o fracción. No podrán intervenir en todo cuanto se relacione con el desarrollo del juego, las cartas o las fichas.

IV. JUGADORES

Frente a cada uno de los departamentos de la mesa, podrá sentarse un jugador. La superficie de los departamentos podrá ser utilizada para depositar las fichas y manejar, en su caso, las cartas. También podrán participar en el juego cuantos jugadores lo deseen, situándose de pie alrededor de la mesa y detrás de los que se hallen sentados.

A todos los efectos se establece el siguiente orden de prioridades entre los jugadores: Los jugadores sentados, sobre los que están de pie, entre los primeros se seguirá la numeración correlativa de los departamentos a partir del que se halle situado a la derecha del banquero. Entre los que están de pie se seguirá el mismo orden de prioridades que entre los sentados. El jugador sentado que cambia de

sitio durante una talla está obligado a dejar pasar la «mano»-«saludar»; además, no puede ejercer su derecho de prioridad para adquirir la «mano» pasada, es decir, coger la banca, o para hacer banco hasta que no haya «saludado». Lo mismo ocurrirá cuando un jugador ocupe una plaza vacante durante la distribución de un «sabot».

Si el cambio de asientos o la llegada de un nuevo jugador se hace al finalizar la talla, el orden de prioridades permanecerá intacto.

En ningún caso puede un jugador ocupar plaza de asiento en varias mesas de juego simultáneamente.

La ocupación de plazas vacantes se hará de la forma siguiente: tendrán prioridad, durante la talla los inscritos en la lista de espera en poder del inspector, una vez concluida ésta los jugadores sentados que hayan solicitado cambio de plaza.

El jugador que durante dos veces consecutivas rehúse tomar la «mano» deberá abandonar su plaza en la mesa de juego.

Está prohibido a los jugadores de pie desplazarse de sitio para seguir la «mano». El que lo haga será cobrado el primero o pagado el último, en su caso.

El jugador que esté ausente de la mesa cuando le corresponda coger la «mano», perderá su plaza en beneficio del primer inscrito en la lista de espera.

En ningún caso podrá ocuparse una plaza de asiento momentáneamente vacía.

V. BANCA

La banca se adjudicará inicialmente al jugador situado a la derecha del «croupier» (sentado frente al departamento número 1), y será rotatoria siguiendo el orden de numeración de los departamentos.

Cualquier jugador, esté sentado o de pie, podrá en cualquier pase de la banca, asociarse al banquero, si éste lo acepta, poniendo a su disposición una cantidad determinada. El asociado no podrá intervenir en ningún momento en el juego y ganará o perderá en las mismas condiciones que el banquero.

La banca podrá ser retenida por el jugador mientras gane, debiendo, en caso de pérdida, ser cedida al jugador situado a su derecha. Lo mismo ocurrirá cuando la banca sea abandonada voluntariamente. Si alguno de los jugadores no quiere coger la banca, ésta seguirá rotando por el orden establecido. En todo caso, el jugador que coge la banca habrá de hacerlo por lo menos, con la misma cantidad que el que la abandonó voluntariamente.

Si ningún jugador sentado desea adquirir la banca, se ofrece a los que están de pie, y si nadie la adquiere, el jugador que cedió la banca o pasó la «mano» puede volver a cogerla por la misma cantidad. La «mano» pasada adquirida por un solo jugador tiene preferencia sobre la adquirida en asociación. El banquero que pasó la «mano» no puede asociarse con el jugador que la ha adquirido posteriormente.

Cuando la banca no ha sido adquirida en el turno rotatorio, se subastará y adjudicará al mayor postor de entre los jugadores sentados y de pie a excepción del banquero. Los jugadores sentados sólo tendrán prioridad sobre los que se hallan de pie en caso de pujas iguales.

Cuando algún jugador que está de pie adquiere la banca (toma la «mano») y la vuelve a pasar, aquélla se ofrece primero al jugador sentado a la derecha del último jugador sentado que tuviese la banca. Cuando el jugador que adquiere la banca está sentado al pasarla, ésta se ofrecerá primero al jugador sentado a su derecha.

Una vez adjudicada la banca, el total que la forma puede ser aumentado por el jugador en relación a la cantidad ofrecida, pero nunca disminuido.

Si la banca adjudicada es superior a la banca anterior, el jugador que había hecho banca antes de pasarle la «mano» tiene derecho a coger las cartas, aunque su apuesta sea inferior a la de otros jugadores, pero sólo por una jugada.

El banquero que pasa la «mano», así como su asociado, no podrán participar en la subasta de la «mano» que acaban de pasar, pero sí podrán hacerlo cuando el nuevo banquero pasa la «mano» y así sucesivamente.

Si ningún jugador adquirió la banca, ésta vuelve al jugador situado a la derecha del banquero que pasó la «mano», quien deberá aceptarla por el mínimo establecido en la mesa. Caso de no hacerlo, cederá su plaza.

Cuando el jugador que adquirió una «mano» pasada pierde, el «sabot» vuelve al jugador sentado a la derecha del banquero que pasó la «mano».

El jugador que adquiere la banca está obligado a dar cartas por lo menos una vez. Si se niega, la

banca se subastará, pero no podrán pujar por ella ni este jugador ni el anterior banquero si hubiera pasado la «mano». Si en esta primera jugada hay igualdad de puntos la banca puede ser cedida de acuerdo con las reglas generales.

El mínimo del punto o mínimo de las posturas, es decir, la cantidad mínima para poder jugar como punto contra la banca, no será necesariamente idéntico para las distintas mesas, ni podrá ser inferior en ningún caso al mínimo autorizado por el órgano competente, que deberá aparecer ostensiblemente indicado en la mesa.

El máximo del punto o cantidad máxima que puede exponer un jugador es aquella cantidad equivalente a la existente en la banca en cada jugada. Cuando un jugador llega a dicha cantidad máxima se dice que «hace banco».

El máximo de la banca deberá ser equivalente a 100 veces el mínimo autorizado para el punto y el mínimo de aquélla no podrá ser inferior al de éste. Previa solicitud de los Casinos, podrá autorizarse el que la banca juegue sin máximo limitado.

La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada en un 5 por 100 sobre las cantidades ganadas por el banquero en cada jugada.

«Garage» es la cantidad o conjunto de cantidades que el banquero excluye del juego, cuando se dan los casos o circunstancias siguientes:

a) «Garage» voluntario. El banquero podrá excluir voluntariamente del juego las siguientes cantidades:

La mitad de la banca en todos los pases a partir del segundo. Cuando la banca no hubiera sido cubierta en su totalidad, el banquero podrá instar al «croupier» a que doble la cantidad que entró en banca en esa jugada, pasando el resto a formar parte del «garage». Podrá además retirar la mitad de la banca resultante, si correspondiera según el párrafo anterior.

Antes del inicio de la jugada siguiente, el «croupier» preguntará al banquero si desea o no formar «garage».

b) «Garage» obligatorio. Es la cantidad que el banquero ha de excluir del juego en la medida en que el importe de la banca excede de la suma de valores de los puntos.

c) «Garage» impropio. Es aquella parte de la banca que el banquero no puede poner en juego, porque excede de la cantidad máxima permitida para aquélla, es decir, de 100 veces el mínimo del punto.

d) Exclusión del «garage». En el caso de que la banca juegue sin máximo limitado, el banquero podrá renunciar al «garage» anunciando «todo va».

VI. REGLAS DEL JUEGO

El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que llevan inscritos, salvo el 10 y las figuras que no tienen ningún valor numérico y el as, que vale un punto. Se suma la puntuación de las cartas y se desprecian las decenas, teniendo valor exclusivamente la cifra de las unidades. Ganará aquel juego cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate la jugada se considera nula.

El banquero reparte inicialmente y de forma alternativa dos cartas tapadas al jugador que se enfrenta con él y se da a sí mismo dos cartas tapadas. Si recibidas las dos primeras cartas, la puntuación es de ocho o nueve, éstas serán descubiertas y se abate el juego, debiendo el contrario mostrar asimismo su juego.

En los demás casos el jugador que se enfrenta a la banca podrá solicitar una tercera carta o considerarse servido, lo que anunciará utilizando los términos «carta» y «no», respectivamente. La actuación del jugador se atendrá a las reglas siguientes:

Cuando tiene 0, 1, 2, 3, 4, ha de pedir carta.

Cuando tiene 5, puede optar.

Cuando tiene 6, 7, ha de plantarse.

		Tercera carta de la mano del jugador										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuación dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	O	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	O	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	T	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: Significa pedir tercera carta.
P: Significa plantarse.
O: Significa que se puede optar.

En el supuesto de que el jugador haga banco, no se le aplicarán estas reglas y tendrá libertad para pedir carta o quedarse servido, siempre que lo autorice el Director de Juegos antes de comenzar la partida. A continuación el banquero podrá optar entre pedir carta o no hacerlo excepto cuando tiene cero («bacará»), en que es obligatorio solicitar una tercera carta. A diferencia de las anteriores, la tercera carta se da siempre descubierta. El juego finaliza con el anuncio de la puntuación de cada jugador, el descubrimiento de las cartas y el pago o retirada de las apuestas, en su caso.

Todo jugador puede solicitar al «croupier» aclaraciones sobre las reglas del juego, quien está obligado a dárselas. Si el jugador tiene puntuación de 5 y solicita consejo del «croupier», éste le hará plantarse.

El banquero podrá, si lo desea, solicitar del «croupier» el cuadro de jugadas de la banca, en cuyo caso deberá ajustarse a lo en él establecido.

Una vez cubierta la banca, el banquero y cualquier jugador sentado o de pie podrá abonar (apostar a favor de la banca) una cantidad determinada, que entregará al «croupier», cuando éste mencione la frase: «abono la diferencia», pero solamente en este caso.

No se permite el abono en asociación. Los abonos quedarán afectados solamente en la jugada en la que se produzcan, no obteniendo prioridad ni causando obligación para la jugada siguiente y posteriores. El mínimo y el máximo de los abonos será fijado por el Director de Juegos, pero siempre dentro del mínimo y del máximo autorizados para la salida inicial de la banca.

El número de abonos permitido será hasta un máximo de tres.

Los casos no previstos serán resueltos por el inspector de la mesa.

VII. DESARROLLO DEL JUEGO

Es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo que haya en la mesa un mínimo de cuatro jugadores, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

Al principio de cada partida, el «croupier», después de mezclar las cartas, las ofrece a los jugadores diciendo: «señores, las cartas pasan». Cualquier jugador puede mezclar las cartas, que a su vez habrán de mezclarse por última vez por el «croupier» cuando le sean devueltas. Hecho esto, ofrece las cartas al jugador situado a su izquierda y así sucesivamente hasta que alguno de ellos corte el mazo.

A continuación se colocará en el interior, antes de las siete cartas finales del mazo, una carta-bloqueo, o carta de detención, de un color que permita diferenciarla de las demás. La aparición de aquella carta determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en el momento.

Adjudicada la banca, el banquero anunciará la cantidad puesta en juego que será entregada en fichas al «croupier», quien las colocará sobre la mesa a su izquierda. Acto seguido, éste anunciará la suma, indicando a los jugadores que es la cifra máxima que pueden jugar; para ello utilizará la expresión «hay... pesetas en la banca».

Si hay varios jugadores que quieren hacer banca, se seguirá el orden de las prioridades establecido en el apartado IV.

El banco hecho por un solo jugador, incluso si está de pie, tiene preferencia sobre el banco en asociación.

Si ninguno de los jugadores, sentados o de pie, está dispuesto a hacer banco, puede anunciarse banco parcial, con la expresión «banco con la mesa», para lo cual la cantidad de la postura habrá de ser la mitad de la banca. A continuación, el «croupier» invitará al resto de los jugadores a completar con sus apuestas la suma en banca, hasta que con la voz «no va más apuestas» dé por finalizado el tiempo de apostar.

El jugador que ha anunciado «banco con la mesa» tiene derecho a coger las cartas, incluso si está de pie, excepto cuando alguien dice la frase «con la mesa y último completo», siendo el hecho de completar la otra mitad el que da prioridad. El «banco con la mesa», es considerado un acto aislado y no da prioridad para la jugada siguiente, salvo que haya sido hecho solo.

Cuando nadie hace banco, ni banco con la mesa, las cartas se dan al jugador sentado cuya apuesta sea más alta. En caso de igualdad de apuestas se estará al orden general de prioridades entre los jugadores. Está prohibido que un jugador sentado una su apuesta a la de otros jugadores, estén de pie o sentados.

La petición de banco no tiene preferencia cuando las cartas han sido ya distribuidas, excepto cuando el jugador repite el banco, «banco seguido», en cuyo caso puede hacerlo incluso después de la distribución de las cartas, siempre que otro jugador no las tenga ya en la mano. Tiene derecho a pedir banco seguido el jugador que hizo banco y perdió.

Si en el caso de banco seguido el «croupier» da por error las cartas a otro jugador, éstas podrán ser reclamadas si aún no han sido vistas (la carta es considerada vista cuando ha sido levantada del tapiz).

Si la petición de banco seguido se produce después de la distribución y entrega de las cartas a otro jugador, este último tiene preferencia si ha tomado cartas y las ha visto.

Cuando habiéndose anunciado correctamente banco seguido un jugador toma las cartas antes de que el «croupier» las dé al jugador que anunció banco seguido, aquéllas le serán retiradas, aunque hayan sido vistas, y se entregarán al jugador al que corresponde.

Todo banco seguido abandonado puede ser recuperado en caso de igualdad de puntuación entre el banquero y otro jugador o jugadores.

Cuando nadie hace banco y sólo un jugador apuesta contra la banca, éste tendrá derecho al banco seguido.

Una vez realizadas las apuestas y tras la voz del «croupier» «no va más apuestas», el banquero extraerá las cartas del «sabot» y las distribuirá de una en una alternativamente empezando por el jugador contrario. Las cartas serán trasladadas hasta él por el «croupier» mediante la pala. Queda formalmente prohibido al banquero distribuir las cartas antes de que el «croupier» haya anunciado «no van más apuestas», sin embargo, podrá instar al «croupier» a que retire las posturas efectuadas después de mencionada dicha frase.

Examinadas las cartas y solicitada, en su caso, una tercera, se procederá a descubrir los respectivos juegos pagando el «croupier» al ganador. Si el triunfo ha correspondido al banquero, se efectuará por el «croupier» la deducción correspondiente al pozo o «cagnotte» y se introducirá su importe en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del banquero pasarán a formar parte de la banca, salvo si éste decide excluirlas del juego, de acuerdo con lo previsto en el apartado V, en cuyo caso, el «croupier» las colocará sobre la mesa a su derecha.

Cuando se hayan terminado las cartas de un «sabot», el «croupier» procederá a realizar las operaciones correspondientes de mezcla, corte e introducción del mazo en el «sabot». El banquero que gana la última jugada de una talla tiene derecho a seguir siéndolo en la próxima, si ofrece una cantidad igual a la que constituía entonces la banca.

Ante la petición de algún jugador, las cartas serán controladas al final de la talla.

VIII. ERRORES E INFRACCIONES EN EL JUEGO

1. Reglas generales.

Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas, las cartas sacadas no podrán en ningún caso ser reintegradas al «sabot» y el jugador que las sacó irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en un caso excepcional el inspector estima que no debe aplicar esta regla en todo su rigor, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que tome la «mano» pasada.

Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del «sabot», se considerará inservible y será retirada, sin que por ello puedan los jugadores disminuir o retirar sus apuestas.

Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada será anulada.

Cuando alguna carta caiga al suelo, sólo podrá ser recogida por el «croupier» o cualquier otro empleado del establecimiento, y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada.

2. Errores del «croupier».

Si el «croupier» descubre accidentalmente alguna carta durante la distribución, los jugadores habrán de ajustarse a las reglas del juego de banquero y punto. En el caso de que las dos cartas del punto sean descubiertas, el banquero habrá de atenerse a lo dispuesto en el cuadro de jugadas de la banca, debiendo pedir carta en los casos opcionales. Cualquier otra falta cometida por el «croupier» durante el reparto de las cartas anulará la jugada, siempre que no pueda ser aquélla rectificada sin perjuicio para el banquero y el jugador.

En caso de que el «croupier» anuncie por error «carta» cuando el punto ha dicho «no», la jugada se restablece conforme al cuadro. Si el banquero tiene 0, 1, 2, 3, 4, ó 5 y ya ha sacado una carta, ésta le es adjudicada; si ha sacado dos cartas, la primera de ellas se le adjudica y la segunda se desecha; si tiene 6 ó 7 cualquier carta extraída es desechada.

3. Errores del banquero.

La extracción por parte del banquero de una quinta carta después de haber dado dos al punto y haberse dado él mismo dos, le obligará a aceptarla para sí en el supuesto de que el punto no solicite una tercera carta.

Si el banquero, en la distribución inicial, se da más de dos cartas, se considera que tiene una puntuación de cero (bacará), aunque conserva su derecho a pedir otra carta.

Cuando al dar la tercera carta el banquero da por error dos cartas al jugador contrario, se le adjudicará aquélla de las dos con la que forme una puntuación más alta. Lo contrario ocurrirá cuando el banquero se da a sí mismo dos cartas en vez de una.

Si durante la distribución de las dos primeras cartas del punto el banquero deja caer alguna en la cesta, se considera que el punto abate con 9. Cuando esto ocurre con la tercera carta del punto, se considerará que su puntuación es de 9. El banquero tendrá en este caso derecho a una tercera carta, salvo si tiene 7.

Si durante el reparto el banquero descubre la primera o la tercera carta, al ir ambas dirigidas al punto, aquél deberá descubrir su carta respectiva. Cuando el banquero descubre por error las dos cartas dirigidas al contrario, además de descubrir sus dos cartas, habrá de ajustar obligatoriamente su juego al cuadro de jugadas de la banca.

El banquero ha de hablar siempre después del punto. Si abatiera antes de que éste se hubiera pronunciado, los jugadores podrán retirar sus apuestas. Cuando el banquero, teniendo 8 ó 9, da u ofrece cartas, pierde su derecho a abatir.

La introducción por el banquero de alguna carta en la cesta antes de que haya sido vista de forma inequívoca por el resto de los jugadores llevará aparejada la pérdida de la jugada para el banquero.

No podrá efectuarse ninguna reclamación contra el banquero cuando la jugada haya finalizado y las apuestas hayan sido cobradas o pagadas.

4. Errores de los jugadores.

Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier jugador que emplee demasiado tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

Excepto el «croupier», nadie podrá dar consejos a los jugadores. Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

Si por error el punto dice «carta» en vez de «no», o viceversa, el banquero tiene derecho a darle o negarle carta, a menos que aquél tenga «bacará». En todo caso, el banquero habrá de pronunciarse antes de sacar la carta.

En el caso de que el punto se olvide de abatir en su momento pierde este derecho, si ha pedido carta, la decisión la tomará el banquero. El punto que teniendo 9 olvida abatir, pierde la jugada si el banquero abate con 8.

Cualquier otro error en el anuncio del juego por parte del punto será rectificado, desechándose, si procede, las cartas puestas en juego como consecuencia de dicho error. Se exceptuará de esta regla al

jugador que hace banco, en cuyo caso habrá de sufrir las consecuencias de su error, salvo si tiene cero («bacará») con sus dos primeras cartas, pudiendo entonces solicitar siempre una tercera carta.

Si el jugador arroja las cartas en la cesta antes de que hayan sido vistas, la jugada se le dará por perdida.

Las apuestas de los puntos deben estar situadas a descubierto encima de la mesa y deben ser vigiladas por ellos mismos. Ninguna reclamación podrá ser aceptada si esta regla ha sido incumplida. Cuando haya posturas colocadas sobre la raya, juegan la mitad; cualquier otro anuncio por parte del jugador obliga al «croupier» a proceder al cambio inmediato, sin que el jugador pueda oponerse.

Los casos no previstos en el presente epígrafe del Catálogo de juegos serán sometidos a la apreciación del Inspector de la mesa, quien resolverá.

0.8. **Bacará a dos Paños**

I. DEFINICIÓN

El Bacará a dos Paños es un juego de cartas de los denominados de círculo, que enfrenta a un jugador que es la banca con otros jugadores, pudiendo apostar contra aquél tanto los jugadores que se hallan sentados alrededor de la mesa de juego como los que están situados de pie detrás de aquéllos.

Recibe también el nombre de banca o banca francesa y puede revestir dos modalidades: Banca limitada y banca libre o abierta. En el primer caso, el banquero sólo responderá por la cantidad, que situada sobre la mesa, constituye la banca en cada momento. En la banca libre o banca abierta, su titular ha de responder frente a todas las posturas sin límite.

En la banca limitada existirá un límite o cifra máxima para constituir la banca, independientemente de que durante el transcurso del juego el banquero supere con sus ganancias tal cantidad máxima de adjudicación.

II. ELEMENTOS DE JUEGO

1. Cartas.

Se utilizarán barajas de 52 cartas, de las denominadas francesas, sin índices, siendo obligatorio que sean siempre barajas a estrenar. Serán necesarias seis barajas tres de un color y tres de otro, tanto en la banca libre, como en la limitada.

2. Distribuidor o «sabot».

Se estará a lo dispuesto en el número 2 del apartado II del epígrafe 3 del presente Catálogo.

3. Mesa de juego.

Será ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indicará la posición del «croupier». Frente a él se colocará el banquero, que tendrá a su derecha el primer paño, formado por una serie de departamentos y numerados a partir del más cercano al banquero, que llevará el número 1, a su izquierda estará el segundo paño, con el mismo número de departamentos y numeración correlativa, iniciada con el número siguiente al último del primer paño, en el departamento situado más próximo al banquero.

Además, cada paño tendrá una superficie delimitada destinada a recoger las posturas que se quieren realizar sobre el otro paño. Las apuestas colocadas sobre la raya que separa aquella superficie del resto del paño jugarán por partes iguales a los dos paños.

En la parte libre de la mesa habrá una primera ranura para las cartas usadas, llamada cesta, una segunda ranura, a la derecha del «croupier» para las deducciones en beneficio de la casa sobre las ganancias del banquero, que recibe el nombre de pozo o «cagnotte»; y una tercera ranura, que pueden ser dos, para recoger las propinas.

III. PERSONAL

El personal mínimo necesario, será: Un inspector, un «croupier», un cambista y un auxiliar. Será aplicable al inspector, «croupier» y cambista, respectivamente, lo dispuesto en los números 1, 2 y 3 apartado III del epígrafe 07 del presente Catálogo.

IV. JUGADORES

También llamados puntos, cada uno podrá ocupar uno de los departamentos numerados en la mesa. Asimismo, podrán sentarse más jugadores, que se situarán detrás de aquéllos entre los distintos departamentos.

Igualmente podrán realizar apuestas en los distintos paños cuantos jugadores estén situados de pie, detrás de aquellos que estén sentados.

El orden de prioridad, a efectos de apuestas, entre los jugadores será el siguiente: Dentro de un mismo paño, los jugadores sentados en los departamentos numerados más cercanos al banquero; a continuación, el resto de los jugadores, por el mismo orden que los sentados.

En el supuesto de que se anuncie banco en ambos paños, se procederá por sorteo para determinar la prioridad de los paños.

Las cartas sólo podrán ser manejadas por los jugadores que estén sentados en departamentos numerados, estableciéndose un turno rotatorio conforme al orden de numeración de cada paño. Las cartas habrán de ser cedidas por el jugador, siguiendo el turno establecido en caso de triunfo de la banca. Queda exceptuado de esta regla el jugador que haga banco, que esté de pie o sentado para manejar las cartas.

Los jugadores que quieran ocupar una plaza sentada, deberán hacerse inscribir en la lista de espera que lleva el inspector en cada mesa.

V. BANCA

1. El inspector, a la hora de apertura, anunciará el nombre del banquero y la cantidad del montante de la banca. Si no hubiera banquero, el inspector subastará la banca y la adjudicará al mejor postor, pudiendo pujar por ella todos los jugadores.

En caso de igualdad de pujas, la adjudicación se hará por sorteo.

La adjudicación podrá hacerse a una o varias tallas, y a juicio del Director de Juegos, para uno o varios días. El importe de la banca deberá ser depositado, antes del comienzo de la partida, en la caja del Casino, en efectivo o mediante cheques librados por banco.

El banquero podrá abandonar la banca una vez realizada la primera jugada, anunciando la cantidad que retira. Si el banquero gana y se retira durante el mismo «sabot», no podrá volver a ser banquero.

Se entenderá que la banca ha saltado cuando no queden fondos en la misma. En este caso el banquero tiene derecho a continuar, efectuando un nuevo depósito igual o superior al inicial, o a abandonar la banca. Caso de que continúe con la banca, puede cambiar de «sabot».

En cualquiera de los casos, abandonada la banca por el banquero, el inspector volverá a ofrecerla a otro, por la misma cantidad inicial. Si no fuese aceptada por ninguno, se subastará o, en su caso, se sorteará nuevamente, iniciándose luego un nuevo «sabot». Si no se presenta ningún postor, se dará por finalizada la partida.

El mínimo y el máximo de las posturas vendrá establecido en la autorización. Los mínimos podrán variar para las distintas mesas de juego.

La cantidad que forme la banca será necesariamente limitada en la modalidad de banca limitada. En la autorización se fijará el máximo y mínimo de la banca.

2. En la banca libre no existirá tope máximo para la banca, y el establecimiento no podrá fijar un máximo a las posturas de los jugadores. Cualquier jugador podrá ser banquero, en la modalidad de banca libre, si justifica la existencia de un depósito, considerado suficiente, en la propia caja del establecimiento o en la de una entidad de crédito previamente admitida por la Dirección del establecimiento, de tal forma que pueda pagar todas las apuestas sin que la responsabilidad del establecimiento pueda verse en ningún momento comprometida.

El bacará con banca libre sólo podrá practicarse en una mesa por cada establecimiento y por un máximo de dos sesiones separadas entre sí por la hora de la cena. En cada sesión se jugarán dos tallas.

3. La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada en un dos por ciento sobre las cantidades ganadas en cada jugada por el banquero para la banca limitada, y en 1,25 por 100 para la banca libre.

VI. REGLAS DEL JUEGO

Las reglas contenidas en el apartado VI del epígrafe 07 del presente Catálogo son aplicables con carácter general. Sin perjuicio de ello se establecen las adaptaciones que se detallan a continuación:

Se enfrentan dos jugadores, uno por cada paño, contra el banquero, siguiendo el turno establecido en el apartado IV, párrafo 5.

Si la puntuación de las dos primeras cartas es de 0, 1, 2, 3 y 4, los jugadores han de pedir una tercera carta; si dicha puntuación es de 5 tienen libertad para pedir carta o quedarse servidos, y, por fin, si es de 8 ó 9 han de descubrir sus cartas. Queda exceptuado de esta regla el jugador que al principio de la partida haga banco.

El banquero puede pedir carta o plantarse, salvo si solicita del «croupier» el cuadro de jugadas de

la banca, en cuyo caso habrá de seguirlo siempre que se indique lo mismo para los dos paños. El cuadro de jugadas de la banca es el recogido en el epígrafe 07 del presente Catálogo.

Un 8 con las dos primeras cartas gana siempre a un 8 ó 9 utilizando una tercera carta.

Se puede pedir banco por cualquier jugador, esté sentado o de pie, por una sola vez y al principio de cada partida. El banco comprenderá los dos paños, pero el juego se desarrollará exactamente igual que si hubiera dos jugadores, de tal forma que no se podrán ver las cartas del segundo paño por el jugador hasta haber jugado en el primer paño. En caso de que haya juego nulo, podrá repetirse la jugada hasta dos veces más. Se entenderá que ha habido juego nulo cuando no ha habido pérdida o ganancia por parte de ninguno de los dos jugadores.

Está prohibido a los puntos el juego en asociación.

VII. DESARROLLO DEL JUEGO

Es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo que haya un mínimo de dos jugadores por paño, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

Una vez realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo se colocará en su interior una carta-bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden 10 cartas. La aparición de aquella carta determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en ese momento.

Adjudicada la banca, de acuerdo con lo establecido en el apartado V, el banquero entregará la cantidad puesta en juego, en fichas, al «croupier», para su custodia. A continuación, se realizarán las posturas en ambos paños, de acuerdo con el orden de prioridad que establece el apartado IV, párrafo 3, hasta que el «croupier» anuncie con la voz «ya no va más» la terminación del tiempo de apostar. Las apuestas no podrán ser colocadas inmediatamente a la derecha o a la izquierda del banquero y del «croupier».

Las apuestas colocadas sobre la raya que separa la zona del jugador de la zona de apuestas juegan la mitad, de la misma forma que las posturas colocadas sobre la raya que separa la zona de apuestas de un paño de la zona de otro paño juegan a los dos paños. En este caso, cuando la mitad de una apuesta a caballo representa un número impar de unidades de apuestas, se considera que la fracción más fuerte juega al primer paño.

El banquero, entonces, extraerá las cartas del «sabot» y las repartirá de una en una por el siguiente orden: Primer paño, segundo paño y banca. Las cartas serán trasladadas hasta los jugadores por el «croupier» mediante una pala. Serán los contrarios de la banca y tendrán las cartas los jugadores a los que les corresponda, de acuerdo con el turno establecido en el apartado IV párrafo 5. El jugador que tiene la mano, después de haber visto su puntuación, abata o no, debe dejar las cartas sobre la mesa. Examinadas las cartas, los jugadores que son mano en cada paño habrán de pronunciarse por su orden respectivo y antes del banquero. Finalizada la jugada, el «croupier» separa las cartas y anuncia el punto.

El banquero habrá de enseñar su punto en los dos paños.

A continuación se procederá por el «croupier» al pago de las posturas ganadoras y a la retirada de las perdedoras; en el caso de que el banquero gane en los dos paños o su ganancia en uno sea superior a la pérdida en el otro, el «croupier» ingresará la cantidad que corresponda al pozo o «cagnotte», en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del banquero pasarán a formar parte de la banca. Ante la petición de algún jugador, las cartas serán controladas al final de la talla.

VIII. ERRORES E INFRACCIONES EN EL JUEGO

1. Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas. Las cartas sacadas no podrán, en ningún caso, ser reintegradas al «sabot» y el jugador que las sacó irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en un caso excepcional el Director responsable del establecimiento estima que no se debe aplicar esta regla, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que tome la mano.

Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del «sabot», se considerará inservible y será retirada, sin que por ello los jugadores puedan disminuir o retirar sus apuestas.

Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada será nula.

Cuando alguna carta caiga al suelo sólo podrá ser recogida por el «croupier» o cualquier otro empleado del establecimiento y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada.

Si las cartas son dadas o tomadas por error por un jugador, distinto del que tiene la mano, si aquél

ya se pronunció, la jugada será mantenida, pasándose las cartas en la jugada siguiente al jugador al que le correspondía.

2. Errores del banquero.

En todos los casos de distribución irregular la jugada será rectificada, si ello puede hacerse de forma evidente; en caso contrario, aquélla será anulada.

Si el banquero da carta a un paño que ha dicho «no» o no da carta a un paño que solicitó, la jugada será restablecida de acuerdo con las normas de los errores de los jugadores.

Si las dos cartas de un paño son descubiertas durante la distribución, la jugada se llevará a cabo de acuerdo con lo dispuesto en el párrafo tercero del número 3 del presente apartado, y ninguna apuesta podrá ser aumentada, disminuida o retirada.

Si durante la distribución algunas cartas caen en la cesta sin haber sido vistas, la jugada será anulada para el paño que perdió las cartas o para los dos paños, si correspondían al banquero. En el caso de que se trate de alguna de las terceras apuestas, si ha sido vista, será recuperada por el «croupier» y la jugada continuará.

3. Actuaciones del banquero en las jugadas restablecidas.

Cuando un paño abate al banquero está obligado a seguir el cuadro de jugadas de la banca respecto al otro paño, pidiendo tercera carta en los dos supuestos opcionales.

Cuando el cuadro de jugadas de la banca indica lo mismo para los dos paños, el banquero deberá seguirlo.

Cuando el cuadro indica pedir carta en un paño y plantarse en otro, el banquero es libre de plantarse o pedir, si el error ha sido de un jugador o del «croupier»; si el error ha sido del banquero, éste habrá de pedir carta obligatoriamente, si tiene cinco o menos, plantándose en caso contrario. Dar una carta a un paño que no la ha solicitado o dar a un paño la carta destinada al otro, no constituye una falta del banquero, que no pierde su derecho a solicitar una tercera carta.

4. Errores de los jugadores.

Si el primer paño dice «no» teniendo menos de 5, y el segundo paño ha recibido carta, ésta volverá al primer paño; el segundo paño recibirá entonces la carta siguiente, haya sido recogida o no por el banquero, y éste actuará de acuerdo con lo dispuesto en el número 3 del presente apartado.

Si el primer paño pide carta, teniendo seis o más, la carta recibida irá al segundo paño, si pidió carta, o al banquero, de acuerdo con las reglas contenidas en este apartado, número 3.

Si el primer paño dice «carta» y después «no» o viceversa, el «croupier» deberá hacer especificar al jugador lo que desea y verificar su puntuación, si ésta es de cinco, la primera palabra se considerará correcta; si tiene otro punto, la jugada será restablecida de acuerdo con las reglas de los párrafos anteriores.

El jugador que dice «no» teniendo 8 ó 9 pierde su derecho a abatir; si pide carta, la jugada será restablecida de acuerdo con los párrafos anteriores.

Las mismas reglas se aplicarán entre el segundo paño y el banquero, en caso de error de aquel paño.

5. Prohibiciones.

Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier jugador que emplee mucho tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

Excepto el «croupier» nadie podrá dar consejo a los jugadores. Cuando se infrinja esta regla se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

Si las cartas del banquero o de alguno de los paños son arrojadas a la cesta, sin haber sido mostradas, se considera que su puntuación era de cero bacará. Si esta falta es cometida por el «croupier», las cartas serán recogidas y la puntuación reconstituida de acuerdo con el testimonio del jugador cuyas cartas fueron arrojadas a la cesta y de los otros jugadores que las hayan visto.

El banquero que anuncia un punto que no es el suyo podrá solicitar una tercera carta, siempre que los otros jugadores no hayan mostrado sus puntos. En caso contrario, se estará a lo dispuesto en el párrafo 3º del número 3 del presente apartado.

Ninguna reclamación podrá ser formulada una vez finalizada la jugada correspondiente y pagadas o cobradas las apuestas.

Los casos no previstos en el presente epígrafe del Catálogo de Juegos serán resueltos por el Inspector de Mesa.

0.9. **Dados o Craps**

I. DEFINICIÓN

El juego de dados es un juego de azar de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II. ELEMENTOS DEL JUEGO

1. Dados.

El juego de dados se juega con dos dados, del mismo color, de material transparente, con las superficies pulimentadas, de 20 a 25 mm de lado. Deberán tener los bordes bien definidos (cortantes), los ángulos vivos y los puntos marcados al ras. No se admitirán, por tanto, dados con bordes biselados, ángulos redondeados o puntos cóncavos.

En una de las caras figurará el número de orden del fabricante y las siglas del establecimiento, sin que ello perjudique a su equilibrio.

En cada sesión se pondrán a disposición de cada mesa dedicada al juego de los dados seis dados en perfecto estado y distintos de los usados en la sesión anterior. Dos dados se utilizarán en la partida, quedando en reserva los otros cuatro, en una cavidad prevista a este efecto en las mesas de juego, para el caso de tener que sustituir los primeros.

III. PERSONAL

En cada mesa de dados prestará sus servicios un jefe de mesa, dos «croupiers» y un «stickman».

El jefe de mesa es el responsable de la claridad y regularidad del juego, colaborando con los «croupiers» en el manejo de fichas y depositando el dinero en caja.

Los «croupiers» se ocuparán de recoger las apuestas perdidas, colocar, en su caso, las apuestas sobre la caja indicando el punto y pagar las apuestas ganadoras. Se ocuparán, asimismo, de los cambios de billetes y fichas que solicitan los jugadores.

El «stickman» estará encargado de comprobar el buen estado de los dados, de entregarlos a los jugadores y de hacer las advertencias precisas para el desarrollo del juego.

IV. REGLAS DEL JUEGO

1. Combinaciones.

Los jugadores no podrán hacer uso más que de las siguientes clases de suertes:

A) Suertes sencillas, que se pagarán a la par:

Win.–Que se juega en cualquier momento. Gana con 7 u 11, pierde con 2,3 ó 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y el número que ha salido es el punto, que se indica por el «croupier» mediante una placa colocada sobre la caja correspondiente a este número. Las apuestas sobre el Win ganan si el punto se repite, pierden si sale el 7 y se repite si sale otra cifra. Los dados cambian de mano cuando sale el 7, que hace perder.

Don't Win.–Que se juega a la primera tirada. Gana con 2 ó 3, pierde con 7 u 11 y da resultado nulo en 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y la que ha salido es el punto. Las apuestas sobre Don't Win ganan si sale el 7 y pierden si el punto se repite.

Come.–Que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Esta suerte gana si sale 7 o el 11 en la tirada siguiente y pierde si sale el 2, 3 ó 12. Si sale cualquier otra cifra, la apuesta es colocada sobre la casilla que lleva el número que salió, y a partir de la tirada siguiente, gana si sale el citado número y pierde con el 7, quedando pendiente el resultado si sale cualquier otro número.

Don't Come.–Que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Gana si sale el 2 ó 3, pierde con el 7 o el 11 y da resultado nulo con el 12. Si sale cualquier otra cifra, la apuesta es colocada en la casilla correspondiente, y a partir de la siguiente jugada, gana si sale el 7 y pierde si sale el punto sobre el que está colocada la apuesta.

Las apuestas sobre Win, no pueden ser retiradas y deben jugar hasta que se hayan ganado o perdido.

Field.–Que se juega en cualquier momento de la partida, siendo decisiva cada «tirada». Gana si sale el 2, 3, 4, 9, 10, 11 ó 12 y pierden los restantes resultados. Se paga doble si sale el 2 o el 12 y a la par para las otras puntuaciones.

Big 6.–Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 6 formada

de cualquier manera y pierde si la puntuación es de 7. Mientras no salga una u otra puntuación, la apuesta continúa, aunque puede ser retirada por el jugador.

Big 8.–Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 8 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es de 7. Mientras no salga una u otra puntuación, la apuesta continúa, pero puede retirarla el apostante.

Under 7.–Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si el total de los puntos formados por los dados es inferior a 7, y pierde si es igual o superior a 7.

Over 7.–Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana cuando la puntuación formada por los dados es superior a 7, y pierde cuando es igual o inferior a 7.

B) Suertes múltiples, que se pueden jugar en cualquier momento de la partida:

Hard Ways.–Que se juega sobre los totales de 4, 6, 8 ó 10 formados por dobles, pudiendo ser retiradas las apuestas después de cada tirada no decisiva. Gana si sale el «doble» elegido y pierde con el 7 o si el total del número no está formado por dobles. El doble de 2 y el doble de 5 se pagan siete veces la apuesta; el doble de 3 y el doble de 4, nueve veces la apuesta.

Juego de 7.–Que se paga cuatro veces la apuesta. Gana si sale el 7; pierde si sale cualquier otro resultado.

Juego de 11.–Que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 11; pierde si sale cualquier otro resultado.

Any Craps.–Que se paga siete veces la apuesta. Gana si sale el 2, 3 ó 12; pierde si sale cualquier otro resultado.

Craps 2.–Que se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 2; pierde con cualquier otro resultado.

Craps 3.–Que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale 3; pierde con cualquier otro resultado.

Craps 12.–Que se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale 12; pierde con cualquier otro resultado.

Horm.–Que se paga cuatro veces la apuesta. Esta suerte, que asocia el Craps con el juego del 11, gana si sale 2, 3, 12 u 11; pierde con cualquier otro resultado.

C) Suertes asociadas, que sólo pueden jugarse cuando la suerte simple correspondiente, cuyo punto es conocido, ha sido ya apostada y siguen la suerte de ésta, aunque pueden ser retiradas después de un juego no decisivo.

La suerte asociada al Win cuya apuesta se hace en la proximidad y al exterior de la suerte sencilla correspondiente, gana con el punto, pierde con el 7 y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta es pagada 2 por 1 si el punto es 4 ó 10; 3 por 2 si el punto es 5 ó 9, 6 por 5 si el punto es 6 u 8.

La suerte asociada al Don't Win, cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte sencilla correspondiente, gana con el 7; pierde con el punto y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta se paga 1 por 2, si el punto es 4 ó 10; 2 por 3, si el punto es 5 ó 9, y 5 por 6, si el punto es 6 u 8.

La suerte asociada del Come, cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte simple correspondiente o próxima a ella. Esta suerte gana, pierde o da resultado nulo en las mismas condiciones que el Come y se paga como la suerte asociada del Win.

La suerte asociada al Don't Come, cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte simple correspondiente. Esta suerte gana, pierde o da resultado nulo en las mismas condiciones que el Don't Come y se paga como la suerte asociada al Don't Win.

D) Las Place Bets, que pueden jugarse en cualquier momento de la partida sobre los números 4, 5, 6, 9 ó 10 y pueden ser retiradas las apuestas en las tiradas no decisivas.

La CENTER Bet, en la que la apuesta se hace según la posición del jugador, a caballo sobre la línea, delante o detrás del número elegido. Esta suerte gana si el punto sale antes del 7; pierde con el 7 o da resultado nulo. La apuesta se paga 7 por 6, si el punto es 6 u 8; 7 por 5, si el punto es 5 ó 9, y 9 por 5, si el punto es 4 ó 10.

La Wrong Bet, en la que la apuesta se hace en la casilla posterior del número elegido y que se indica por el «croupier», con la ayuda de una contramarca con la indicación «Wrong Bet». Gana si el 7 sale antes del punto; pierde si sale el punto o da resultado nulo. La apuesta es pagada 4 por 5 si el punto es 6 u 8, 5 por 8 si el punto es 5 ó 9 y 5 por 11 si el punto es 4 ó 10.

2. Apuestas.

Las apuestas mínima y máxima se determinarán en la autorización del Casino. En las suertes

sencillas, la apuesta máxima no podrá ser inferior a 50 veces, ni superior a 200 veces del mínimo de la mesa, pudiendo determinar la dirección del Casino que las apuestas sean múltiplos del mínimo de la mesa.

En las suertes múltiples, la apuesta máxima será calculada de forma que la ganancia posible sea, la menos igual a la permitida por el máximo sobre las suertes sencillas, y a lo más, igual al triple de dicha ganancia.

En las apuestas asociada, de Win y Come, la apuesta máxima se determinará por el importe de las apuestas efectivamente hechas sobre las suertes sencillas correspondientes.

En las suertes asociadas del Don't Win y del Don't Come, el máximo de la apuesta se fijará en función del punto jugado, esto es, para 4 y 10, el 200 por 100 del importe de la apuesta hecha sobre la suerte sencilla correspondiente; para 5 y 9, el 150 por 100 de dicho importe y para 6 u 8, el 120 por 100 del mismo importe.

En las CENTER Bet, el máximo de la apuesta estará en función del punto jugado e igual al máximo de las apuestas en las suertes sencillas para 4, 5, 9 y 10 o el 120 por 100 de este máximo para 6 y 8.

En las Wrong Bet, el máximo de la apuesta estará en función del punto jugado, e igual al 125 por 100 del máximo de las apuestas sobre las suertes sencillas para 6 y 8, al 160 por 100 de este máximo para el 5 y 9 y al 220 por 100 para el 4 y 10.

3. Funcionamiento.

El número de los jugadores que podrá ocupar cada mesa de dados no estará limitado.

Los dados serán ofrecidos a los jugadores comenzando, al iniciarse la partida, por aquel que se encuentre a la izquierda de los croupiers y después siguiendo en el sentido de las agujas del reloj. Si un jugador rehusa los dados, pasarán al jugador siguiente, en el orden previsto. El «stickman» pasará los dados al jugador por medio de un bastón evitando tocarlos, más que cuando tenga que examinarlos, o recogerlos cuando caigan al suelo.

El jugador que lance los dados deberá hacerlo inmediatamente después del anuncio de «ya no va más», y no deberá frotarlos ni guardarlos en la mano.

El tirador podrá pedir que se cambien los dados antes de lanzarlos, pero no podrá hacerlo durante la serie de lanzamientos precisos para alcanzar el número designado como punto, salvo en el caso de que un dado salte fuera de la mesa, cayendo en el suelo, en cuyo caso se le ofrecerá elegir entre los cuatro dados restantes de la mesa, para terminar la jugada. Si al término de la misma, el dado perdido no se encontrara, se proveerá a la mesa de un nuevo juego de dados, retirando los anteriores.

Los dados se lanzarán a lo largo de la mesa, de tal manera que se detengan dentro de la misma; si uno de los dados toca el extremo opuesto de la mesa, siempre que ambos queden en la mitad de la mesa más alejada del lanzador, la tirada es válida. Los dados deberán rodar y no deslizarse, para que la jugada resulte válida. Si los dados se rompen, se superponen, caen de la mesa o encima del borde de la misma, o en el cesto de los dados de reserva, o si el lanzamiento no ha sido correcto el «stickman» anunciará «tirada nula». Si los dados caen sobre fichas en juego, la tirada es nula.

Los casos no previstos serán resueltos por el «stickman».

El jefe de mesa podrá privar al jugador de su derecho a tirar los dados, si incumple repetidamente las reglas del lanzamiento.

Después de un número determinado de tiradas, el jefe de mesa podrá acordar el cambio de dados. El «stickman» anunciará entonces «cambio de dados» y pondrá delante del jugador, con el bastón, los seis dados al servicio de la mesa. El jugador cogerá dos para lanzarlos y los cuatro restantes serán devueltos, a la vista de los jugadores, a la caja prevista a estos efectos.

No podrán hacerse apuestas después del «ya no va más». El jugador que tira los dados deberá apostar sobre el Win o sobre el Don't Win antes de lanzarlos, pudiendo jugar además sobre todas las demás suertes posibles.

10. **La Rueda de la Fortuna**

I. DEFINICIÓN

La Rueda de la Fortuna es un juego de azar de los denominados de contrapartida en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una rueda que gira.

II. ELEMENTOS DE JUEGO

La Rueda de la Fortuna se practica con un disco o rueda vertical y una mesa de apuestas.

La Rueda, de Madera y con un tachón central, tendrá un diámetro de 152 cm. E irá montada en

un poste de 8 pulgadas, que a su vez va apoyada en una sólida base. Igualmente contará con un marcador fijo o lengüeta, que será el elemento que determine el premio correspondiente.

La rueda estará dividida en 8 sectores y cada sector en ocho celdillas, con un total de 64 de éstas y con los siguientes valores y distribución:

– Dos celdillas, de valor 40, cada una independiente y situadas en forma opuesta y diametral.

– Dos celdillas, de valor 20, colocadas en la misma disposición que las anteriores y en distintos sectores.

– Cuatro celdillas, de valor 10, situadas en sectores alternos y con la misma disposición que las anteriores.

– Ocho celdillas, de valor 5, situadas una en cada uno de los sectores en oposición diametral.

– Dieciséis celdillas, de valor 2, situadas dos en cada sector y en oposición diametral.

– Treinta y dos celdillas, de valor 1, situadas cuatro en cada sector y con la misma disposición descrita para el resto de los valores.

En ningún caso, dos celdillas del mismo valor podrán ser correlativas.

En cada uno de los sectores podrán incluirse símbolos identificativos de cada una de las series o apuestas permitidas.

La mesa estará equipada de una caja de seguridad para el dinero en efectivo, una caja standard para propinas, situadas respectivamente a derecha e izquierda del paño y, en su parte central, una caja o espacio para la ubicación de las fichas o banco. La mesa dispondrá de un tapete en el que, a derecha e izquierda, figurarán impresas las distintas series o combinaciones a las que se puede apostar.

III. PERSONAL

El personal afecto es el siguiente:

a) El jefe de mesa es el que dirige la misma y es el encargado de hacer girar la rueda.

b) Un croupier encargado de efectuar los pagos y retirar las apuestas perdedoras

IV. JUGADORES

En cada partida pueden participar un número indeterminado de jugadores.

V. REGLAS DEL JUEGO

Los jugadores podrán apostar sobre la mesa a cualquiera de las seis combinaciones que se encuentran marcadas en el tapete, siendo el índice de probabilidades de premio el fijado en la propia rueda con la distribución de las celdillas.

Las apuestas se realizan a partir del momento en que el croupier anuncia «hagan sus apuestas». Estas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas de la mesa escogida por el jugador, no admitiéndose apuestas en dinero efectivo.

A continuación la rueda se hace girar por el jefe de mesa, dando numerosas vueltas antes de pararse. Cuando la rueda vaya perdiendo fuerza en su giro, el croupier anunciará el «no va más». Desde entonces toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el croupier devuelve la ficha al apostante tardío. Una vez que la rueda se ha detenido en una casilla, el jefe de mesa anuncia el resultado diciendo en voz alta la combinación ganadora.

El croupier recoge entonces todas las apuestas perdedoras, dejando sobre la mesa las apuestas ganadoras, a las que él añade la ganancia. El jugador que gana recupera en todos los casos su apuesta inicial.

VI. PREMIOS

La cuantía de los premios vendrá determinada por el valor de cada celdilla, de manera que se pagará a la suerte o combinación ganadora tantas veces el importe de la apuesta como el número correspondiente a la celdilla premiada.

Los pagos se realizarán de la siguiente forma:

– Apuesta colocada en combinación 1: El jugador recibe la misma cantidad que ha apostado.

– Apuesta colocada en combinación 2: El jugador recibe 2 veces la cantidad que ha apostado.

– Apuesta colocada en combinación 5: El jugador recibe 5 veces la cantidad que ha apostado.

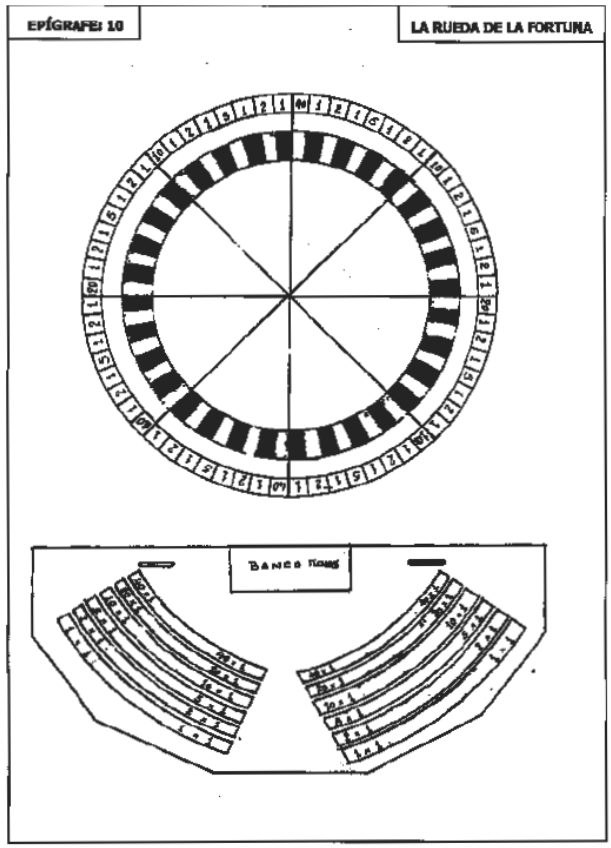
– Apuesta colocada en combinación 10: El jugador recibe 10 veces la cantidad que ha apostado.

– Apuesta colocada en combinación 20: El jugador recibe 20 veces la cantidad que ha apostado.

– Apuesta colocada en combinación 40: El jugador recibe 40 veces la cantidad que ha apostado.

VII. MÍNIMO DE LAS APUESTAS

El mínimo de las apuestas viene determinado en la autorización concedida por la Consejería de Presidencia del Gobierno de Cantabria. El máximo será siempre veinte veces la apuesta mínima.



11. **Póker sin Descarte**

I. DENOMINACIÓN

El Póker sin descartarse es un juego de azar practicado con naipes, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II. ELEMENTOS DE JUEGO

– Cartas o naipes.

Al Póker se juega con una baraja de las denominadas francesas, de 52 cartas. El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor es: As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 y 1.

– Mesa de juego.

Será de las mismas medidas y características que la de Black-Jack, con las casillas de apuestas divididas en dos espacios, uno para la postura inicial, y delante otro para la segunda apuesta.

III. PERSONAL

a) Jefe de mesa.–Es a quien corresponde controlar el juego y resolver los problemas que, durante el transcurso del mismo, se le presenten. Podrá existir un jefe de mesa cada dos mesas de juego.

b) Croupier.–Es el que dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, retirar las apuestas perdedoras y el pago de las que resulten ganadoras.

IV. JUGADORES

a) Sentados: El número de jugadores a los que se permite participar en el juego, debe coincidir, como máximo, con el número de plazas marcadas en el tapete, hasta un máximo de siete. Asimismo podrán apostar sobre la «mano» de cualquier otro jugador, con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima.

b) Pueden también participar en el juego, los jugadores que estén de pie, apostando sobre la mano de un jugador con plaza, con el consentimiento de éste y dentro de los límites de la apuesta máxima. El número de jugadores o apuestas por casilla no será superior a tres.

En todos los casos, el jugador sentado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá dar a conocer sus cartas a los demás apostantes para pedir consejo.

V. REGLAS DEL JUEGO

1. Combinaciones posibles.

Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

a) Escalera Real de Color. Es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (As, Rey, Dama, Jota y 10 por este orden). Se paga 100 veces la apuesta.

b) Escalera de Color: Es la formada por cinco cartas correlativas del mismo palo. Caso de formarse esta combinación con As, éste deberá ir colocado necesariamente al principio o al final de la misma. Se paga 25 veces la apuesta.

c) Póker: Es el formado por cuatro cartas de un mismo valor. Se paga 20 veces la apuesta.

d) Full: Es la formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor entre sí, pero distinto del anterior. Se paga 7 veces la apuesta.

e) Color: Es la formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo. Se paga 5 veces la apuesta.

f) Escalera: Es la formada por cinco cartas correlativas, sin que todas ellas sean del mismo palo. Se paga 4 veces la apuesta.

g) Trío: Es la formada por 3 cartas de un mismo valor. Se paga tres veces la apuesta.

h) Doble pareja: Es la formada por dos pares de cartas del mismo valor entre sí, pero distinto entre cada par. Se paga 2 veces la apuesta.

i) Pareja: Es la formada por dos cartas de igual valor, sin que exista otra combinación de las descritas. Se paga una vez la apuesta.

j) Mínima (o As Rey): Es la formada por un As y un Rey. En esta jugada se pagará a la par la apuesta, una vez determinado cuál de las jugadas es superior (Jugador o Banca), teniendo en cuenta el concepto de cartas mayores que se define adelante.

«Cartas Mayores», es el factor determinante del desempate en una jugada en la que la composición de la misma, viene establecida por el valor de las cartas ya definido. En este supuesto se paga una vez la apuesta.

En cualquier caso, el jugador sólo ganará la apuesta cuando su combinación sea superior a la del croupier, perdiendo en caso contrario y conservando su apuesta, pero sin ganar premio alguno en caso de empate. Cuando croupier y jugador tengan la misma jugada, ganará la apuesta quien tenga la combinación formada por cartas de mayor valor, atendiendo a las siguientes reglas:

– Cuando ambos tengan Póker, ganará el superior, atendiendo a la escala de valor ya definida.

– Cuando ambos tengan Full, ganará aquel que tenga las tres cartas iguales de mayor valor.

– Cuando ambos tengan Escalera de cualquier tipo, ganará el que la complete con la carta de mayor valor.

– Cuando ambos tengan Color, ganará aquel que tenga carta de mayor valor (con aplicación del concepto «Cartas Mayores»).

– Cuando ambos tengan Trío, ganará aquel que lo tenga formado por cartas de mayor valor.

– Cuando ambos tengan Doble Pareja, ganará aquel que tenga la pareja formada por cartas de mayor valor. Si coincidiese, se estará a la segunda pareja y en último caso a la carta restante de mayor valor.

– Cuando ambos tengan Pareja, ganará aquel que la tenga de mayor valor y, si coincidiese, se atenderá a la carta de mayor valor, según el concepto de «cartas mayores».

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos en cada mesa. Estos límites, podrán quedar sujetos a la autorización de banda de fluctuación.

3. Bandas de fluctuación para la apuesta inicial.

Autorizada por la Administración la banda de fluctuación en cuanto a mínimos los máximos vendrán determinados por 25 veces el valor de mínimo efectivo de la mesa.

4. Desarrollo de juego.

La extracción de naipes del depósito, su desempaquetado y su mezcla, se atendrán a las normas del Reglamento de Casinos de Juego. El resto de las operaciones será determinado por el Jefe de Mesa, según las instrucciones de la Dirección de Juego, sin que éstas puedan contravenir las disposiciones legales y reglamentarias. Dentro de estas operaciones, deberá necesariamente establecerse el sistema de control de seguridad de los naipes.

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deberán efectuar sus apuestas iniciales, dentro de los límites mínimo y máximo de cada mesa. Seguidamente el croupier cerrará las apuestas con el «no va más» y comenzará la distribución de naipes de uno en uno y boca abajo a cada «mano», comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, dándose igualmente carta para la banca hasta completar la distribución de las cinco cartas para cada «mano» y para la banca, con la salvedad de la última carta para la banca, que será descubierta.

Cuando se utilice un barajador automático, los naipes se distribuirán en lotes de cinco cartas para cada mano.

Los jugadores miran sus cartas y tienen la opción de continuar el juego («ir») diciendo «VOY», o retirarse el mismo («pasar»), con la fórmula «PASO». Los que opten por «ir», deberán doblar la apuesta inicial, añadiendo una cantidad doble a ésta, en la casilla destinada a la segunda apuesta los que opten por pasar, perderán la apuesta inicial, que será retirada en ese momento por el croupier.

Después de que los jugadores se hayan decidido por «ir» o «pasar» el «croupier» descubre las cuatro cartas tapadas de la banca, a partir de cuyo momento los jugadores no podrán volver a tocar sus cartas, ni descubrirlas caso del «paso».

La banca sólo juega si entre sus cartas existe como mínimo un As y un Rey o una combinación superior; de no ser así, abonará a cada jugador una cantidad idéntica a la apostada inicialmente (1 a 1).

Si la Banca juega, esto es, si tiene como mínimo As y Rey o una combinación superior, el croupier comparará sus cartas con las de los jugadores y pagará las combinaciones superiores a la suya de acuerdo con lo establecido en el apartado 1 de las Reglas del Juego para la segunda apuesta, abonando a la par la postura inicial.

Los jugadores cuya combinación sea inferior a la del croupier, perderán sus apuestas, que serán retiradas en su totalidad por éste.

En caso de empate, se estará a lo dispuesto en el apartado 1.

Cualquier error en la distribución de las cartas, bien en el número de las mismas o en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada.

Está prohibido a los jugadores intercambiar información sobre sus cartas por cualquier medio o descubrirlas antes de tiempo; cualquier violación de esta prohibición, supondrá la pérdida total de la apuesta.

Una vez retiradas las apuestas perdedoras y abonados los premios, se dará por finalizada la jugada, iniciándose una nueva.

Carrousel.

Al margen de todo el juego de la mesa, se puede participar en un carrousel entre todas las mesas, en el que los jugadores que lo deseen introducen fichas o monedas en una hendidura situada delante de su casilla.

Si consiguiese una Escalera Real, se le pagará el acumulado de todas las mesas, y si consiguiese una Escalera de Color, cobrará el 10% del acumulado.

Este sistema funciona de forma similar al «jackpot» de una máquina C, y la totalidad de las monedas introducidas se incorpora al acumulado.

✐ Punto 11 «Póker sin descarte», modificado por art. 3.1 del Decreto 66/2004, de 8 julio.

12. **Póker Sintético**

I. DEFINICIÓN

El Póker Sintético es un juego de cartas de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí. El objeto del juego es alcanzar la mayor combinación posible con siete cartas, las dos de cada jugador y tres de las cinco comunes que va descubriendo el croupier en las distintas fases de juego.

II. ELEMENTOS DEL JUEGO

1. Cartas.

Se juega con 28 cartas en lugar de 52. De esas 52 cartas sólo se seleccionan para el juego el As, Rey, Dama, Jota, 10, 9 y 8 de cada palo.

El As puede ser utilizado como la carta más pequeña delante de la menor con que se juegue, o como As detrás del Rey.

2. Mesa de juego.

Será redonda con una serie de departamentos separados y numerados correlativamente a partir de la derecha del «croupier» que llevará el número 1. Cada departamento dará acogida a un jugador sentado.

La mesa ha de tener dos ranuras, una a la derecha del «croupier» para las deducciones en beneficio de la casa, llamada pozo o «cagnotte» y otra a la izquierda para introducir propinas.

3. Beneficio.

El beneficio del Casino será del 3% sobre el dinero aportado en cada «mano» y se introducirá en el pozo o «cagnotte» deduciéndolo antes de hacer el pago al jugador ganador de cada «mano».

III. PERSONAL

Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un «croupier» y un cambista. La sala donde se desarrolla el juego estará controlada por un encargado de la dirección.

1. Encargado de la dirección.

Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la dirección y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa de juego. Llevará una relación de jugadores que aspiren a ocupar las plazas que puedan quedar vacantes.

2. «Croupier».

Sin perjuicio de las funciones que más adelante se le atribuyen, tendrá encomendadas las siguientes: recuento, mezcla y reparto de las cartas a los jugadores; anuncio en voz alta de las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; cálculo e ingreso de la cantidad correspondiente al establecimiento, introduciéndola en la ranura que para dicho fin existe en la mesa e introducción de las propinas en la ranura de la mesa destinada a tal efecto.

Controla el juego y vigila que ningún jugador apueste fuera de turno, custodia y controla la suma que constituye el pot y el pago del mismo; resolverá a los jugadores las dudas sobre las reglas a aplicar en cada momento de la partida y en el caso de que tenga problemas se los debe comunicar al encargado de la dirección.

3. Cambista.

Tiene por misión efectuar el cambio de dinero por fichas a los jugadores que lo soliciten así como al «croupier»; asimismo podrá efectuar cualquier tipo de servicio auxiliar.

IV. JUGADORES

Frente a cada uno de los departamentos de la mesa de juego sólo se podrá sentar un jugador. La superficie de los departamentos podrá ser utilizada para depositar las fichas y mantener, en su caso, las cartas.

Al comienzo de la partida se sortearán los puestos.

Si la partida ya está iniciada y los jugadores sentados, será el encargado de la dirección quien asigne el puesto en la mesa si hay plaza libre.

A petición propia un jugador puede descansar dos «manos» sin perder el puesto en la mesa.

Está totalmente prohibido que un jugador abandone la mesa de juego dejando encargado a otro jugador que le realice e iguale las apuestas, pues cada jugador juega por sí mismo y no se permite:

– El juego por parejas, ni temporalmente.

– Jugarse el pot conjuntamente.

– Repartirse el pot voluntariamente.

– La connivencia entre jugadores.

V. REGLAS DEL JUEGO

1. Combinaciones posibles.

Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones que más abajo se describen, las cuales están ordenadas, según en importancia, de mayor a menor:

a) Escalera de Color Real: Es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (As, Rey, Dama, Jota y 10).

b) Escalera de Color: Es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo (8, 9, 10, Jota y Dama).

c) Póker: Es el formado por cuatro cartas de un mismo valor (cuatro Reyes).

d) Full: Es el formado por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor (3 ochos y 2 nueves).

e) Color: Es el formado por cinco cartas no correlativas de un mismo palo (8, 9 10, Dama y As de tréboles).

f) Escalera: Es la formada por cinco cartas correlativas de distintos palos.

g) Trío: Es el formado por tres cartas del mismo valor y las dos restantes sin formar pareja (3 ochos, Dama y Rey).

h) Doble Pareja: Es la formada por dos parejas de cartas de distinto valor (2 nueves, 2 Jotas y 1 As).

i) Pareja: Es la formada por dos cartas del mismo valor (2 Reyes, 8, 9 y As).

j) Carta Mayor: Cuando una «mano» no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, es ganada por el jugador que tenga la carta mayor.

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos.

Normas especiales:

El director del Casino podrá modificar los mínimos y máximos de las mesas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por la Consejería de Presidencia.

3. Desarrollo del juego.

Es condición indispensable para que el juego pueda dar comienzo que haya en la mesa de juego como mínimo cuatro jugadores, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

Al principio de cada partida el «croupier» debe señalar claramente con una pieza redonda, colocándola delante del jugador, quién es la «mano». La «mano» irá rotando en el sentido contrario a las agujas del reloj cada vez que termina una «mano». El «croupier» deberá comprobar que están la totalidad de las cartas que componen la baraja y barajarlas al menos tres veces de la siguiente forma:

– Mezcla (tipo «chemin de fer»).

– Agrupar.

– Barajar.

Al realizar el acto de barajar el «croupier» deberá hacerlo de forma que las cartas no sean vistas por los demás jugadores.

Cualquier jugador podrá barajar las cartas, que a su vez deben ser barajadas por última vez por el «croupier» de la forma anteriormente señalada cuando le sean devueltas.

Una vez hecho esto ofrece las cartas al jugador situado a la izquierda del «mano» que corta.

Si al cortar queda al descubierto alguna carta del mazo, se debe volver a barajar.

Al realizar el corte se deben cumplir las siguientes condiciones:

Usar una sola mano. La dirección del corte debe ser recta y alejándose del cuerpo. La mano libre no puede tocar la baraja hasta que, después del corte, los montones de cartas se hayan juntado otra vez. La mano libre no debe tapar la vista a los jugadores de tal forma que no puedan ver el procedimiento de corte.

Dado que cada «mano» es un juego diferente y su resultado no influye en juegos anteriores y posteriores, los jugadores que deseen participar en una «mano» deben realizar la apuesta mínima, antes fijada por el Casino, antes de que el «croupier» reparta las cartas.

Todas las apuestas se reúnen en un lugar común que se llama pot. Acto seguido, y dado que el juego se desarrolla en el sentido contrario de las agujas del reloj, reparte las cartas.

El «croupier» reparte dos cartas cubiertas a cada jugador y expone otras cinco sobre la mesa, la primera de ellas descubierta y el resto cubiertas. A partir de ese momento empieza el primer turno de apuestas por el jugador que tiene la «mano». Una vez finalizadas éstas, descubre la segunda carta y vendrá el segundo turno de apuestas, el cual será abierto por el jugador que hizo la apuesta más alta, y así sucesivamente hasta que descubre la quinta y última carta y comienza el último turno de apuestas.

Una vez finalizadas las apuestas, y empezando por el jugador que realizó la última apuesta más alta, se descubren las cartas y se paga al ganador o ganadores en el caso de que existan varias jugadas del mismo valor.

Una vez que los jugadores han realizado la apuesta inicial y llega el turno de las apuestas tienen las siguientes opciones:

Retirarse y salir del juego, para lo cual debe dar a conocer su intención, cuando sea su turno, poniendo las cartas encima de la mesa alejándolas lo más posible de las cartas que se están usando en el juego. En este caso el «croupier» retira sus cartas las cuales no deben ser vistas por nadie.

Cuando un jugador se retira no puede participar en el pot, renuncia a todas las apuestas que haya realizado y no puede expresar ninguna opinión sobre el juego ni mirar las cartas de los demás jugadores.

Pasar, para lo cual cualquier jugador al que le ha llegado el turno de apostar, se le permite hacer una apuesta de nada, diciendo «paso», siempre y cuando ningún jugador anterior haya realizado una apuesta durante ese intervalo de apuestas. Cualquier jugador que esté participando en el juego, puede reservarse hasta que alguno de los jugadores decide apostar, en cuyo caso, para seguir participando en el juego, tiene que cubrir la apuesta.

Cubrir la apuesta metiendo en el pot el número suficiente de fichas para que el valor que representan las mismas sea igual a la de cualquier otro jugador, pero no superior.

Subir la apuesta metiendo en el pot el número de fichas suficientes para cubrir la apuesta incluyendo algunas fichas más para superar la apuesta, lo que dará lugar a que los jugadores, situados a su derecha, realicen alguna de las acciones anteriormente descritas.

Al final de las apuestas todos los jugadores que permanezcan en la mano (activos) deben haber puesto el mismo valor de fichas en el pot, excepto si su resto no alcanza el valor total, jugando entonces la parte proporcional.

Si al finalizar el turno de las apuestas sólo hay un jugador que ha realizado una apuesta y todos los demás han pasado, gana automáticamente la mano y se lleva el pot.

Antes de realizar la apuesta, cada jugador puede reunir sus fichas dentro del espacio de la mesa que le corresponde. Se considera que un jugador ha realizado la apuesta cuando traslada más allá de la línea que delimita en espacio las fichas o, en situaciones poco claras, desde el momento en que el «croupier» introduce las fichas en el pot y no ha habido objeciones por parte del jugador.

Un jugador no puede realizar una apuesta, ver la reacción de los demás jugadores y subir la apuesta. Las apuestas deben realizarse de una forma clara e inmediata, sin simular dudas respecto a la jugada en sí. Los jugadores deben disponer del dinero en fichas suficiente para terminar la «mano». En el caso de que no lo tengan, jugarán la cantidad proporcional apostada.

El «croupier» debe mantener las cartas no utilizadas bajo control y ningún jugador está autorizado a ver las mismas durante la partida. No es necesario que un jugador diga la combinación que tiene al mostrar las cartas, ni tampoco se tiene en cuenta lo que haya dicho, pues es el «croupier» el que establece el valor de las combinaciones descubiertas e indica cuál es el jugador con la combinación más alta y, si es el caso, corrige las combinaciones que hayan sido erróneamente dichas por los jugadores.

El «croupier» una vez que se ha asegurado que todos los jugadores han podido ver las cartas de

la «mano ganadora» y de que todos los jugadores que han perdido están de acuerdo con la combinación ganadora sólo es retirada cuando el «croupier» ha entregado el pot al ganador.

En el caso de que haya combinaciones del mismo valor, el «croupier» reparte el pot entre los distintos jugadores que tengan la misma combinación.

Ningún jugador puede influir o criticar el juego que realice otro jugador. No se permite que haya personas mirando el desarrollo de la partida salvo el personal del Casino debidamente autorizado.

Las cartas que da el «croupier» durante la «mano» sólo se descubrirán cuando el «croupier» anuncia el descubrimiento de la jugada. Solamente los jugadores pueden ver sus cartas cubiertas y son responsables de que nadie las vea.

Los jugadores solamente podrán apostar las fichas o dinero que tengan sobre la mesa antes de que se inicie cada «mano».

VI. ERRORES E INFRACCIONES EN EL JUEGO

1. Errores en el reparto.

Si durante el reparto de las cartas se produce alguno de los siguientes supuestos, todas las cartas son recogidas por el «croupier» que inicia la «mano» de nuevo:

a) Si los jugadores no reciben las cartas en el orden normal.

b) Si un jugador recibe menos o más de las dos cartas que le corresponden.

c) Si aparece alguna carta descubierta.

2. Errores del «croupier».

a) Si el «croupier» descubre más de una carta, de las cinco comunes, en cada intervalo de apuestas, se considerará como válida la primera, debiéndose sustituir las demás por las cartas de la baraja que no se hayan utilizado y en el caso de no haber suficientes se considerará anulada la «mano».

b) Si el «croupier» descubre una carta, de las cinco comunes, antes de que haya finalizado el turno de apuestas, esta carta se considerará anulada y se sustituirá por otra nueva de las que quedan en la baraja.

13. **Bingo**

I. DESCRIPCIÓN

El juego del Bingo, básicamente, es una lotería jugada sobre 90 números del 1 al 90 ambos inclusive, en su modalidad de tradicional, teniendo los jugadores como unidad de juego, cartones o tarjetas integradas por 15 números distintos entre sí y distribuidos en tres líneas horizontales de cinco números cada una y en nueve columnas verticales, en cualquiera de las cuales puede haber tres, dos o un número, pero sin que nunca haya una columna sin número.

Se premiarán las siguientes combinaciones:

Línea.–Se entenderá formada la línea cuando hayan sido extraídos todos los números que la integran, siempre y cuando no haya sido cantada correctamente por otro jugador durante la extracción de las bolas anteriores. Podrá ser cualquiera de las tres que forman el cartón: Superior, central o inferior.

Bingo.–Se entenderá formado el Bingo cuando se hayan extraído los 15 números que forman el cartón.

Prima de Bingo.–Consiste en la obtención de un premio adicional para el jugador o jugadores que accedan o resulten premiados con el bingo ordinario, siempre que el número de bolas extraídas hasta la concesión del premio no supere el número máximo de extracción de bola previsto en el apartado Premios del presente epígrafe.

Tanto en un caso como en otros, la aparición de más de una combinación ganadora determinará la distribución proporcional de los premios.

II. ELEMENTOS

En el juego del Bingo serán necesarios los siguientes elementos:

Cartones.–Habrán de reunir las condiciones establecidas en el punto I de este epígrafe, y cuantas otras se determinen en su momento y estarán necesariamente fabricados en un material que permitan sean marcados por los jugadores. Los cartones sólo serán válidos para una partida y todos deberán estar seriados y numerados, indicando también, en lugar visible, el valor facial y el número de cartones de una serie.

El juego del Bingo sólo podrá practicarse con los cartones oficialmente expedidos y homologados.

La venta de cartones sólo podrá realizarse dentro de la sala donde el juego se desarrolle. Ningún jugador podrá adquirir cartones correspondientes a una partida, en tanto no le hayan sido recogidos y retirados los utilizados en la partida anterior, que deberán quedar a disposición de los empleados de la sala, estando prohibida su retención.

Los cartones se venderán correlativamente, según el número de orden de los mismos, dentro de cada una de las series. La venta en cada partida se iniciará, indistintamente, con el número uno de cada serie, cuando ésta se comience, o con el número siguiente al último vendido en partida anterior del mismo valor facial, ya se haya efectuado ésta el mismo día u otro anterior.

Si el número de cartones de la serie puesta a la venta, comience ésta o no por el número uno de la misma, fuese insuficiente para atender la demanda de los jugadores, podrán ponerse en circulación para la misma partida cartones de una nueva serie, siempre que se cumplan los siguientes requisitos:

a) La segunda serie a emplear con carácter complementario ha de ser del mismo valor facial que la primera.

b) La venta de la segunda serie ha de comenzar necesariamente por el número uno de la misma.

c) Los cartones de la segunda serie podrán venderse hasta el límite máximo del cartón de la primera serie con la que se inició la venta, de tal forma que en ningún caso podrán venderse en la misma partida dos cartones iguales.

Los cartones deben ser pagados por los jugadores en dinero efectivo, quedando prohibida su entrega a cuenta o su abono mediante cheque o cualquier otro medio de pago, así como la práctica de operaciones de crédito a los jugadores.

Por la compra y tenencia de los cartones, los jugadores adquieren el derecho a que se desarrolle la partida con arreglo a las normas vigentes y, en su caso, al pago de los premios establecidos o, cuando proceda a la devolución íntegra del dinero pagado.

Los números de los cartones serán marcados por los jugadores de forma indeleble a medida que las correspondientes bolas aparezcan y sean cantadas. La marca deberá efectuarse mediante el trazo de una cruz, aspa, círculo o cualquier otro símbolo que permita identificar inequívocamente el número marcado. No serán válidos, a efectos de premio, los cartones cuya marca o tachadura impidiese identificar claramente el número y serie, así como aquellos en los que los números impresos en el cartón hubiesen sido sobrelineados o manipulados gráficamente en cualquier forma.

Queda terminantemente prohibido el empleo de lápices para marcar los cartones, así como cualquier otro medio susceptible de ser borrado fácilmente.

La comprobación de los cartones premiados se efectuará a través del circuito de televisión mediante la lectura del cartón original por el Jefe de Mesa y mediante la exposición del cartón-matriz en el circuito monitor o cualquier otro medio electrónico o informático homologado.

Después de cada partida, los cartones usados deberán ser recogidos y, previas las comprobaciones necesarias, destruidos, en cualquier caso antes de la sesión siguiente. De esta destrucción se exceptuarán aquellos que pudieran constituir el cuerpo o las pruebas de delito o infracción en el caso de que apareciesen indicios racionales de haberse cometido alguno durante la partida. En este caso, el representante de la Autoridad, con el atestado correspondiente y copia del acta de la partida, los pondrá a disposición de la autoridad competente. Igualmente quedarán exceptuados los premiados con LÍNEA O BINGO, estando obligado el titular de la sala a archivar y conservar los cartones durante un período no inferior a dieciocho meses, transcurrido el cual podrán ser destruidos.

Los cartones, de un valor facial cualquiera, podrán ser canjeados en las Delegaciones de Hacienda... por otros de valor superior o inferior, siempre que se trate de series enteras y por el mismo importe.

Aparato de extracción de bolas y mecanismos accesorios.–El aparato de extracción de bolas podrá ser de bombo o neumático. Será preciso la homologación previa por parte del organismo competente de los distintos modelos a utilizar. El aparato de extracción de bolas, deberá reunir características tales que garanticen la aleatoriedad de la extracción y la posibilidad de que todas y cada una de las bolas tengan la misma probabilidad de ser extraídas en cualquiera de las noventa extracciones posibles.

Será obligatoria la existencia de un circuito cerrado de TV que garantice el conocimiento por los jugadores de las bolas que vayan saliendo durante el juego, para ello una cámara enfocará permanentemente el lugar de salida de aquéllas y la imagen será recogida por los distintos monitores (aparatos receptores) distribuidos en la sala en número suficiente para asegurar la perfecta visibilidad por todos los jugadores.

Como complemento de todo ello, las salas de bingo, deberán disponer en su interior y en lugar visible para los jugadores, de paneles luminosos informativos expresivos del número de cartones vendidos, precio del cartón, cuantía de los premios de línea y bingo, importes totales del acumulado y

reserva, así como en caso de obtención del premio acumulado, su dotación económica y el número máximo de extracción de bola.

Igualmente será obligatorio la existencia de paneles o pantallas que podrán ser las mismas que contengan la información señalada en el párrafo anterior, que recogerán los números a medida que las bolas son extraídas y cantadas, con indicación expresa del número de extracciones realizadas.

Existirá igualmente, una instalación de sonido que garantice la perfecta audición en toda la sala por parte de los jugadores.

Bolas.–El juego de bolas estará compuesto por 90 unidades, teniendo cada una de ellas inscrito en su superficie, de forma indeleble, el correspondiente número, que habrá de ser perfectamente visible a través de los aparatos receptores de TV. Sólo podrán utilizarse bolas previamente homologadas por el órgano competente y en el caso de aparatos de bingo neumático, cada juego de bolas deberá ser cambiado cada tres mil partidas como máximo, o bien se procederá al cambio antes de ese límite cuando se descubra que alguna de esas bolas no está en condiciones. El cambio de un juego de bolas por otro deberá hacerse constar en el libro de actas, que se define en el apartado actas de las partidas.

Al comenzar y finalizar cada sesión de bingo, las bolas serán objeto de recuento por parte del Jefe de Sala, en presencia del Jefe de Mesa y de una persona del público, si la hubiere, comprobando su numeración y que se hallan en perfecto estado. Los agentes de la autoridad o miembros de la inspección podrán presenciar esta operación y pedir las comprobaciones que estimen pertinentes.

Durante cada partida, los números que vayan saliendo deberán irse reflejando en una pantalla o panel fácilmente legible por todos los jugadores desde sus puestos y por su orden de salida. Se dispondrá, además, lo necesario para que quede constancia impresa del orden de salida de las bolas en cada partida, de lo cual será responsable el Jefe de Mesa.

Las extracciones y lectura de las bolas deberán efectuarse con el ritmo adecuado para que todos los jugadores puedan seguirlas y anotarlas en sus cartones.

En el caso de que una vez comenzada la partida, se descubriera la existencia de falta de bolas, la correspondiente acta de la incidencia se pondrá a disposición del organismo competente, decidiéndose por el Jefe de Sala sobre la continuidad o finalización de la sesión de juego.

Las salas de bingo deberán disponer en todo momento de un juego completo de bolas de reserva para proveer las sustituciones que resulten necesarias.

Premios.–El dinero obtenido por la venta de cartones y destinado a premios, quedará en poder del Cajero, afecto al pago de los mismos dentro de la propia sala, de la que no podrá ser sacado salvo en virtud de las órdenes de la autoridad gubernativa o judicial u organismo competente en materia de juegos, que motivadamente podrá disponer, asimismo, su intervención o inmovilización.

La cantidad a distribuir en premios en cada partida o sorteo consistirá en el 65 por 100 del valor facial de la totalidad de los cartones vendidos.

La cuantía de los premios señalados en el párrafo anterior se determinará como sigue:

– Línea: 8 por 100 del valor facial de la totalidad de los cartones vendidos en cada partida.

– Bingo: 55 por 100 del valor facial de la totalidad de los cartones vendidos en cada partida.

– Acumulado: La dotación de la reserva de acumulado destinada a premios se formará por la detracción continuada de un 4 por 100 del valor facial de la totalidad de los cartones vendidos en cada partida.

Este porcentaje se irá acumulando en sucesivas partidas hasta un máximo de 4.000.000 de pesetas. Alcanzada esta cifra, se continúan detrayendo el mismo porcentaje en los mismos términos hasta alcanzar la cantidad de otros 4.000.000 de pesetas, constituyendo así el «acumulado reserva». Una vez completados ambos fondos con destino a premios se dejarán de detraer el 4 por 100 antes mencionado.

Desde el momento en que la Sala deje de detraer el porcentaje anteriormente citado del 4 por 100, y mientras se permanezca en tal situación, los premios de línea se incrementarán en un 1 por 100 pasando a ser del 10 por 100 y los de bingo en un 3 por 100 pasando a ser del 59 por 100.

– Prima de Bingo.–La dotación destinada a este premio se formará por la detracción continuada de un 2 por 100 del valor facial de la totalidad de los cartones vendidos en cada partida.

Obtención del premio Prima de Bingo.

1. La Prima de Bingo consiste en la obtención de un premio adicional para el jugador o jugadores que resulten premiados en el Bingo Ordinario, independientemente de éste, siempre que el número de bolas extraído hasta la consecución del premio no supere el número de bolas máximo que se determina en el apartado 2 b) de este epígrafe.

Cuando un jugador o jugadores sean agraciados con el premio correspondiente a Prima de Bingo, se les otorgará también el correspondiente al Bingo Ordinario.

2. Límite de bola y escala de Premios.

La cuantía del premio prima de bingo se realizará en función de las compras anuales de cartones que las salas de bingo realizan con la Administración, tomando como referencia las realizadas a 31 de diciembre del año inmediatamente anterior y de acuerdo con el cuadro siguiente:

Compras anuales	Premios prima de bingo
Hasta 6.010.121,04 euros	150-300-500-750-1.000 euros
Más de 6.010.121,04 euros	300-500-750-1.000 euros

Este premio entrará en funcionamiento en la partida inmediatamente siguiente a aquella en la que se alcance el importe del premio que cada sala haya determinado de acuerdo con la escala anterior.

Cada sala de bingo, dentro de una misma sesión, podrá ofertar a los jugadores cualquiera de sus premios prima de bingo posibles, siempre que el premio establecido en cada momento haya sido concedido.

El importe que cada sala de bingo destine para el abono del premio Prima de Bingo, de acuerdo con los diferentes importes establecidos por ésta, deberá reflejarse por escrito en el Libro de Actas de la sala, y anunciarse al público en el acto de la entrega del último premio de esta modalidad otorgado en la sala. A tales efectos, dicho importe deberá permanecer inalterable en tanto que por el responsable de la sala de bingo se opte por otro de los importes establecidos. De todo ello se informará a los jugadores presentes en la sala y se dejará constancia en el Libro de Actas, señalando el número de partida de la sesión en que se produce tales circunstancias.

El Jefe de Mesa, al comienzo de cada partida, anunciará la cantidad destinada al Premio Prima de Bingo y los incrementos de bola sucesivos de acuerdo con lo establecido en el párrafo siguiente.

b) Se otorgará el premio adicional de Prima de Bingo cuando se cante bingo con la bola quincuagésima o inferior en su orden de extracción. No obstante lo anterior, si una vez alcanzado el importe máximo del premio prima de bingo, ningún jugador hubiera obtenido el premio con el límite máximo establecido en el punto anterior, se procederá a incrementar el límite de extracción en una bola por cada una de las partidas sucesivas hasta conceder el premio «Prima de Bingo».

En el supuesto de que haya varias combinaciones ganadoras, se repartirá el premio entre todos los ganadores.

c) Una vez alcanzado el importe máximo del Premio de Prima, y en tanto se otorga el mismo, se seguirá detrayendo el citado porcentaje del 2%, destinándose al pago de ulteriores premios de esta modalidad.

d) El personal de la sala de bingo anunciará a los jugadores cuando el premio Prima de Bingo se halle disponible y el número máximo de extracción de bolas en virtud del cual podrá concederse el premio de esta modalidad.

e) Para conocimiento e información de los jugadores y visitantes, se dispondrá en la sala de los medios suficientes, a fin de que éstos puedan estar informados, al menos, del número y orden de bolas extraídas, de la cuantía del principal del premio de Prima de Bingo, de las cantidades acumuladas de la prima en juego, del número de bolas por las que se otorgará el premio, así como de cualquier otro dato que mediante la correspondiente Orden de la Consejería de Presidencia, Ordenación del Territorio y Urbanismo se establezca.

Para el oportuno control y vigilancia por el Servicio de Control de Juegos de Azar se incluirán en el Libro de Actas los apartados que sean necesarios para reflejar los datos de esta modalidad de juego. A tal fin, quedarán reflejados los importes detraídos en cada partida, así como los importes acumulados hasta que se otorga el Premio de Prima de Bingo. También se hará constar, el número de bolas extraídas con el que se completó el cartón premiado y el número de partidas acumuladas en que se concedió.

Pago de Premios.–Para garantía de los jugadores, el premio de Prima de Bingo se entregará en una bandeja diferente a la del premio del Bingo Ordinario de esa partida, con justificante detallado del número de partidas acumuladas y la cuantía del premio concedido. Un duplicado de este justificante se adjuntará al cartón premiado junto con el impreso donde se refleja el orden de salida de bolas y el número de serie del cartón premiado.

Queda prohibido complementar las cuantías de los premios establecidos, con cualquier cantidad de dinero o pago en especie, de cualquier naturaleza, así como establecer aproximaciones, reintegros o cualquier otra clase de premios distintos a los regulados en el presente epígrafe, con independencia de la forma de retribución de los mismos. No tendrán la consideración de complementos o premios

prohibidos, los detalles u objetos de valor simbólico que, en concepto de atención, puedan las empresas entregar a los clientes.

Los premios de línea y bingo se abonarán en efectivo metálico, quedando prohibida su sustitución total o parcial por premios en especie. No obstante, el pago en metálico de estos premios podrá ser sustituido por la entrega de un cheque librado contra la cuenta corriente de la empresa, previa solicitud o conformidad del jugador, salvo cuando la suma a abonar exceda de la cuantía de tres mil euros, que en todo caso deberá pagarse mediante la entrega de un cheque cruzado nominativo.

Si el cheque o talón nominativo resultase impagado en todo o en parte, el jugador podrá dirigirse al Órgano competente de la Comunidad Autónoma de Cantabria en reclamación de la cantidad adeudada. Este Órgano, una vez comprobada la autenticidad del talón y el impago de la deuda, concederá a la empresa que hubiera librado el efecto un plazo de tres días para depositar la cantidad adeudada, la que se entregará al jugador.

Si no lo hiciere, este Órgano efectuará el pago al jugador con cargo a la fianza de la empresa, haciendo en su Resolución expresa reserva de las acciones civiles o penales que pudieran corresponder a las partes.

Para poder tener derecho a cantar las jugadas premiadas que se definen el presente Catálogo durante la celebración de una partida, es preciso que todos los números del cartón premiado que forman la combinación ganadora hayan sido extraídos en esa determinada partida, independientemente del momento en que se haya completado la combinación. Además para el premio de línea será necesario que la jugada no haya sido ya cantada por otro jugador durante la extracción de las bolas anteriores. Si hubiera más de una combinación ganadora, esto dará lugar al reparto del importe de los premios entre los jugadores que la hayan cantado. En ningún caso podrán aceptarse reclamaciones una vez que los premios hayan sido asignados.

Los premios se pagarán a la terminación de cada partida previa la oportuna comprobación y contra la entrega de los correspondientes cartones, que habrán de presentarse íntegros y sin manipulaciones que puedan inducir a error. Los cartones premiados se acompañarán al acta de la sesión.

No serán tenidas en cuenta las observaciones o reclamaciones que formulen sobre errores en el anuncio de los números, después de que los premios hayan sido asignados.

Actas de las partidas.

a) El desarrollo de cada sesión se irá reflejando en un acta que se redactará partida por partida, simultáneamente a la realización de cada una de éstas, no pudiendo comenzar la extracción de las bolas mientras no se haya consignado en el acta los datos respectivos.

b) Las actas se extenderán en libros encuadernados y foliados que serán sellados y diligenciados por el organismo competente de la Comunidad Autónoma y entregados a los titulares junto con el permiso de apertura de la sala, y posteriormente cuando las necesidades lo requieran, debiendo guardarse y custodiarse al menos durante un año y medio desde la fecha de su emisión. No obstante, en los que constase alguna reclamación pendiente de resolver, se mantendrá su conservación hasta que sobre ella haya recaído la oportuna resolución, haya adquirido firmeza y conste fehacientemente que ésta ha sido debidamente cumplimentada.

Cuando se disponga de sistema informático para la confección de las actas de las sesiones de juego, el papel continuo o de otro tipo que se utilice en las impresoras deberá reunir las mismas características que las exigidas para los folios del Libro de Actas, y en este caso el libro de confección manual pasará a tener la conceptuación de «auxiliar».

c) En el encabezamiento del acta se hará constar la diligencia de comienzo de la sesión, la fecha y la firma del Jefe de Mesa, insertándose a continuación por cada partida los siguientes datos: Número de orden de la partida, serie o series, precio y número de los cartones vendidos, cantidad total recaudada, cantidades pagadas por línea, bingo o prima de bingo, debiendo quedar constancia de los números de los cartones premiados bien en el propio acta o bien en el documento de constancia del orden de salida de bolas. Al terminar la sesión se extenderá la diligencia de cierre, que firmará el Jefe de Mesa.

d) De las actas se hará, cuando menos una copia para los agentes de la autoridad o de la inspección, que podrán recabar su exhibición o envío.

e) Los cartones devueltos, salvo en supuesto de infracciones o delitos, se adjuntarán al ejemplar del acta correspondiente, a los efectos procedentes.

Cuando la confección de las actas se lleven por sistema informático y se produjera una avería de éste, los datos deberán reflejarse de manera manual en el libro descrito.

III. REGLAS DEL JUEGO

Antes de iniciarse cada sesión se deberá comprobar el correcto funcionamiento de todo el material e instalaciones de juego que hayan de utilizarse; acto seguido se procederá a la comprobación de las bolas del aparato extractor, pudiendo los jugadores que así lo deseen presenciar ambas operaciones. Antes de proceder a la venta de cartones, se anunciará la serie a vender, el número de cartones de la misma y el valor facial de cada uno; a continuación se iniciará la venta a través de los locutores-vendedores.

Tras las operaciones de venta, el Cajero procederá a la recogida de los cartones sobrantes y el Jefe de Mesa, una vez realizados los cálculos pertinentes, anunciará:

– El total de cartones vendidos de la serie o series correspondientes, utilizando la siguiente fórmula: «Cartones vendidos de la serie....., del número..... al..... y de la serie (en su caso)..... del número..... al número.....».

– El importe de los premios de línea, bingo, acumulado y cuantía del acumulado «reserva».

– El comienzo de la partida.

Esta información podrá ser realizada mediante sistemas electrónicos de voz.

Se procederá a continuación a exponer en los paneles informativos el número de cartones vendidos, la cuantía de los premios de línea y bingo y los importes totales del acumulado y «reserva».

A partir de ese momento se irán extrayendo sucesivamente las bolas cuyo número se anunciará de forma clara a través de los altavoces, mostrándose simultáneamente en los monitores y pantallas de la Sala. Este anuncio podrá igualmente realizarse mediante sistema electrónico de voz a través de aparato previamente homologado. Sólo después de haber sido anunciado cada número podrá, en su caso, ser marcado en el cartón por el jugador.

Iniciado el juego, el vendedor-locutor lo interrumpirá cuando algún jugador cante la jugada de línea o bingo en voz alta. Acto seguido se entregará el cartón premiado al vendedor. Éste, una vez recibido, comunicará el número de cartón premiado al personal de mesa, quien procederá a su comprobación, mientras coloca el cartón matriz en el sistema de vídeo o cualquier otro medio electrónico o informático homologado. Esta operación se repetirá con todos aquellos cartones cantados.

Esta operación se repetirá con todos aquellos cartones cantados.

Si de la comprobación efectuada resultasen fallos o inexactitudes en alguno de los números del cartón, el juego se reanudará hasta que se produzca un ganador, cuando la línea cantada sea correcta, el juego continuará hasta que sea cantado el bingo y, en caso de ser la verificación de éste positiva, se dará por finalizada la partida, procediéndose al abono del importe.

Una vez comprobada la existencia de algún cartón premiado se preguntará por el Jefe de Mesa si existe alguna otra combinación ganadora con las voces «¿Alguna línea más?-¿Algún bingo más?» dejando un plazo de tiempo prudencial hasta dar la orden de reanudar la partida o darla por finalizada, según el caso. Una vez dada la correspondiente orden por el Jefe de Mesa, se perderá todo derecho a reclamación sobre dicha jugada.

IV. JUEGOS NULOS

Cualquier error por parte del vendedor-locutor que se produzca en el anuncio de un determinado número durante el desarrollo del juego, que no pueda ser subsanado antes de la adjudicación de los premios de línea, bingo y acumulado, y que afecte de forma sustancial al mismo, determinará la anulación de la partida, con la devolución del importe íntegro de sus cartones y la restitución de éstos a la mesa. Del mismo modo se procederá en los casos previstos en el epígrafe Devoluciones del Capítulo II del presente Catálogo.

✐ Punto 13 «Bingo», modificado por art. 3.2, 3.3 y 3.4 del Decreto 66/2004, de 8 julio.

c) Registro

§ 47 DECRETO 44/1997, DE 29 MAYO. REGISTRO DE EMPRESAS EXPLOTADORAS DE MÁQUINAS RECREATIVAS Y DE AZAR Y DE TITULARES DE SALONES RECREATIVOS

(BOC núm. 115, de 10 junio [LCTB 1997, 78])

Artículo 1. Registro de Empresas.

1. Las empresas que tengan como objeto la explotación del juego en sus distintas modalidades, los profesionales de este sector y los elementos, material y modelos de aparatos a utilizar en la práctica de los mismos, así como los establecimientos autorizados en su caso, dentro del territorio de la Comunidad Autónoma de Cantabria, deberán inscribirse en la Sección correspondiente del Registro que a tal efecto se llevará en la Secretaría General de la Consejería de Presidencia.

✐ Ap. 1 modificado por art. único de Decreto 84/1997, de 23 julio 1997.

2. Este Registro será público.

3. La inscripción tendrá una validez de diez años, y podrá renovarse por períodos sucesivos de igual duración, cumpliendo los requisitos de la legislación vigente.

Artículo 2. Secciones.

1. El Registro comprenderá los siguientes Libros y Secciones:

a) Libro I. Casinos.

– Sección I. Empresas.

– Sección II. Profesionales.

– Sección III. Elementos, material y modelos.

b) Libro II. Salas de Bingo.

– Sección I. Empresas.

– Sección II. Profesionales.

– Sección III. Elementos, material y modelos.

– Sección IV. Empresas distribuidoras del Bingo Simultáneo.

c) Libro III. Máquinas Recreativas.

– Sección I. Empresas Operadoras.

– Sección II. Empresas de Salones.

– Sección III. Empresas Comerciales, distribuidoras y Técnicas y Fabricantes.

– Sección IV. Profesionales.

– Sección V. Elementos, material y modelos.

– Sección VI. Establecimientos autorizados.

d) Libro IV. Otras Modalidades de juego.

– Sección I. Empresas Explotadoras.

– Sección II. Establecimientos autorizados.

– Sección III. Profesionales.

– Sección IV. Elementos, material y modelos.

Artículo 3. Requisitos de las empresas.

1. Las empresas que pretendan inscribirse en este Registro contarán con los medios necesarios

para el desarrollo de su actividad, y formularán la correspondiente solicitud, acompañando la documentación exigida.

2. Si fueran sociedades, habrán de contar con el capital mínimo exigido en cada caso, según sea su forma.

Artículo 4. Solicitud y documentación.

1. La solicitud de inscripción en el Registro se dirigirá al Secretario General Técnico de la Consejería de Presidencia, acompañando los documentos que se exijan en cada caso, en la Legislación específica.

2. Si la solicitud no reuniera los requisitos exigidos o no acompañara algún documento necesario, se estará a lo dispuesto en el artículo 71 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, sin perjuicio de que la Administración pueda pedir que se acredite cualquier declaración o documentación aportada.

Artículo 5. Resolución.

1. La solicitud de inscripción se resolverá por la Secretaría General Técnica de la Consejería de Presidencia, en el plazo máximo de tres meses, que quedará interrumpido en el supuesto del artículo 4.2.

2. Resuelta favorablemente la solicitud, se notificará al interesado, que habrá de presentar, para que la inscripción sea definitiva, la siguiente documentación:

a) Declaración de alta en el Impuesto de Actividades Económicas, y aportar el CIF o el NIF, según los casos.

b) Certificación de alta de la empresa y sus empleados, en su caso, en el régimen correspondiente de la Seguridad Social.

c) Si la constitución de la sociedad se hubiese condicionado a la obtención de la resolución favorable a la inscripción, se aportará copia de la escritura de constitución y justificante de la inscripción en el Registro Mercantil.

d) Haber constituido la fianza que corresponda aportando documento justificativo.

3. La no presentación de los anteriores documentos en plazo de un mes, dará lugar al archivo del expediente.

Presentados, la inscripción tendrá carácter definitivo, otorgando un número de registro.

Artículo 6. Fianzas.

1. Las cuantías de las fianzas a prestar para su inscripción en el Registro serán las que se detallan en la legislación específica.

2. Las fianzas podrán constituirse en metálico, aval bancario o póliza de caución individual, a disposición del Gobierno de Cantabria, y quedará afecta al pago de sanciones y de responsabilidades económicas.

3. Las fianzas se mantendrán en su totalidad mientras subsista la circunstancia que motivó su constitución. Si se produce la disminución de la cuantía de la fianza, la empresa habrá de completarla en el plazo máximo de dos meses, y, en caso contrario, se cancelará la inscripción.

4. Las fianzas sólo se extinguirán, previa autorización de la Administración cuando desaparezcan las causas de su constitución, si no hubiera responsabilidades pendientes. Si existieran éstas, y las fianzas no fueran suficientes para satisfacerlas, se hará efectiva la diferencia mediante la ejecución sobre el patrimonio de la empresa.

Artículo 7. Modificaciones.

Las empresas deberán comunicar, dentro del mes siguiente a que se produzcan, las modificaciones de cualquiera de sus características, y en especial, las siguientes:

a) Las transmisiones de acciones o participaciones o los cambios en el Consejo de Administración.

b) Los cambios de domicilio social.

c) Las ampliaciones de capital social.

d) Cualquier otra modificación de los datos de la inscripción.

Artículo 8. Cancelación.

Las inscripciones sólo podrán cancelarse:

A) A solicitud del interesado.

B) Por resolución motivada, con audiencia del interesado, por alguna de las causas siguientes:

a) Falsedad de datos.

b) Incumplimiento de las obligaciones de fianza o cuantía de ésta.

c) Falta o modificación de los requisitos mínimos exigidos, o cuando siendo posible dicha modificación se haya efectuado sin autorización previa.

d) Pérdida de vigencia, sin obtener la renovación.

e) Impago de tributos de juego.

f) Por sanción derivada de infracciones, conforme a lo dispuesto en la Ley del Juego.

C) Por disolución de la sociedad.

D) Por fallecimiento del empresario individual inscrito, si los herederos no solicitan que se mantenga la inscripción, en plazo de un mes. En este caso, la inscripción se mantendrá vigente con carácter provisional hasta que los herederos comuniquen la nueva titularidad de la empresa, lo que, en todo caso, deberán hacer en plazo de un año. El nuevo titular adquirirá los mismos derechos y obligaciones que el empresario fallecido. La inscripción se otorgará con el mismo número del causante.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

Serán de aplicación al ámbito territorial de Cantabria las disposiciones vigentes del Estado sobre homologación y clasificación de los elementos y material de juego; régimen de importación y exportación, así como la identificación de las máquinas; y en relación con las mismas, lo relativo a placas de identidad y Guías de circulación, números de serie e identificación y Boletín de situación.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

Las inscripciones de las empresas que operen en Cantabria y que consten en los correspondientes Registros de la Comisión Nacional de Juego del Ministerio del Interior, con anterioridad a la vigencia de este Decreto, conservarán toda su validez y seguirán surtiendo todos sus efectos, sin perjuicio de su anotación en el registro que se crea en el presente Decreto.

Segunda.

Entre tanto que se regula específicamente cada actividad, se aplicarán las normas del Estado sobre las fianzas y sobre los documentos a que se refiere el artículo 4.1 del presente Decreto.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se autoriza al Consejero de Presidencia para dictar cuantas disposiciones sean necesarias para la aplicación y desarrollo de este Decreto.

Segunda.

Las inscripciones en el Registro producirán un asiento en un libro cuyas características regulará el Consejero de Presidencia, y que podrá llevarse en soporte informático.

Tercera.

El presente Decreto entrará en vigor el mismo día de su publicación en el «Boletín Oficial de Cantabria».

G) Castilla y León

§ 48 LEY 4/1998, DE 24 JUNIO. NORMAS REGULADORAS DEL JUEGO Y LAS APUESTAS DE CASTILLA Y LEÓN

(BOCyL núm. 123, de 1 julio [LCyL 1998, 231])

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

El Estatuto de Autonomía de Castilla y León atribuye a la Comunidad Autónoma competencia exclusiva en la materia de casinos, juegos y apuestas con exclusión de las Apuestas Mutuas Deportivo-Benéficas, lo que la habilita para el ejercicio de facultades tanto legislativas como ejecutivas sin perjuicio de lo establecido en el artículo 149 de la Constitución.

En desarrollo de estas facultades se dicta la presente Ley, que tiene por objeto abordar de una manera global y sistemática la actividad del juego y las apuestas, estableciendo las reglas básicas a las que debe ajustarse la ordenación de este sector.

El rango de esta norma se justifica por las medidas limitadoras de derechos y libertades que se producen en este ámbito, tales como la limitación a la libertad de acceso a los establecimientos de juego o la limitación a la libertad de empresa para la organización y explotación de aquéllos, así como por la necesaria delimitación de infracciones y sanciones, que requiere una norma de este rango.

No se pretende con esta Ley ni incitar al juego ni impedirlo, se trata de fijar unas reglas generales que ofrezcan al ciudadano la seguridad jurídica debida y al Gobierno la posibilidad de desarrollar una política reguladora del juego adaptada a la realidad económica y social.

La Ley vincula el desarrollo de las actividades en materia de juego y apuestas a la previa autorización administrativa, estableciéndose una serie de requisitos mínimos. De este modo, se exige que el juego o apuesta esté incluido en el Catálogo de Juegos y Apuestas, que los establecimientos en los que se vayan a desarrollar actividades de juego reúnan una serie de características y que las empresas que pretendan explotar u organizar juegos y apuestas ostenten unas condiciones determinadas.

Se crea el Registro de Juegos y Apuestas para controlar y centralizar los aspectos administrativos del juego y las apuestas y se alumbra la Comisión de Juegos y Apuestas como órgano coordinador y de estudio que sirva de apoyo a los órganos ejecutivos competentes en esta materia y se establece un régimen sancionador ajustado a los principios de legalidad, tipicidad, responsabilidad y proporcionalidad, atribuyendo la competencia sancionadora a los diferentes órganos de la Administración, atendiendo a la naturaleza y gravedad de los hechos.

Finalmente dado que la materia de juego y apuestas es compleja, la Ley contempla los principios fundamentales sobre los que debe asentarse el ulterior desarrollo reglamentario.

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1. Objeto.

1. La presente Ley tiene por objeto regular en el ámbito territorial de la Comunidad de Castilla y León el juego y las apuestas en sus distintas modalidades y cualesquiera otras actividades relacionadas con las mismas, conforme a lo dispuesto en el Estatuto de Autonomía.

2. Se considera juego, a los efectos de esta Ley, toda actividad en la que se aventuran cantidades de dinero u objetos económicamente evaluables que permitan su transferencia entre los participantes, con independencia de que predomine el grado de habilidad, destreza o maestría de los mismos o intervenga exclusivamente la suerte, envite o azar, tanto si se desarrolla a través de actividades humanas como mediante la utilización de máquinas.

3. Se entiende por apuesta, a los efectos de esta Ley, cualquier actividad en la que se arriesga

dinero u objetos económicamente evaluables sobre el resultado de un acontecimiento determinado, de desenlace incierto y ajeno a las partes intervinientes.

Artículo 2. Ámbito de aplicación.

1. El régimen jurídico de la presente Ley se extenderá a:

a) Las actividades propias de juego y apuestas.

b) Los establecimientos donde se realice la gestión y explotación de juegos y apuestas.

c) La fabricación, homologación, instalación, comercialización, suministro y mantenimiento de materiales relacionados con el juego en general.

d) Las personas y empresas que de alguna forma intervengan en cualquiera de las actividades anteriores.

2. Quedan excluidos del ámbito de esta Ley los juegos y apuestas de ocio y recreo constitutivos de usos sociales de carácter tradicional o familiar, siempre que no sean objeto de explotación lucrativa.

Artículo 3. Catálogo de Juegos y Apuestas de Castilla y León.

1. El Catálogo es el instrumento básico de ordenación de juegos y apuestas de la Comunidad, en cuya elaboración se tendrán en cuenta los siguientes principios:

a) Transparencia en el desarrollo del juego o de la apuesta y garantía de que no se produzcan fraudes.

b) Posibilidad de intervención y control por parte de la Administración.

c) Prevención de perjuicios a terceros.

2. En el Catálogo de juegos y apuestas se especificarán, para cada uno de ellos, las distintas denominaciones con que sea conocido y sus posibles modalidades, los elementos personales y materiales necesarios para su práctica, las reglas esenciales para su desarrollo y los condicionantes, restricciones y prohibiciones que, en su caso, se considere necesario establecer para su práctica.

3. El Catálogo incluirá al menos, los siguientes juegos y apuestas:

a) Bingo en sus distintas modalidades.

b) Los que se desarrollen mediante el empleo de máquinas de juego incluidas en esta Ley.

c) Juego de boletos.

d) Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.

e) Cualquier apuesta basada en actividades deportivas o de competición.

f) El juego de las chapas.

g) Los exclusivos de los casinos de juego.

h) Loterías.

Artículo 4. Autorizaciones.

1. La realización de cualquier actividad incluida en el ámbito de esta Ley requiere la previa autorización administrativa.

2. Las autorizaciones se otorgarán cuando se cumplan los requisitos establecidos en la Ley y reglamentos, salvo que razones excepcionales de interés social o económico justifiquen su denegación. Si se limitase su número a través de la correspondiente planificación, se otorgarán aquéllas mediante concurso público.

3. Las autorizaciones señalarán de forma explícita sus titulares, el tiempo por el que se conceden, las actividades autorizadas y condiciones de las mismas, y los lugares en que pueden ser practicadas indicando las características que éstos deben poseer.

4. La autorización para la actividad de juego y apuestas en un establecimiento requerirá la previa obtención de la correspondiente licencia de actividad o de apertura, según se determine reglamentariamente.

5. Podrán ser revocadas las autorizaciones si desaparecen todas o algunas de las circunstancias que motivaron su otorgamiento y quedarán sin efecto si se incumplieren las condiciones a que estuvieren subordinadas.

6. Las autorizaciones serán transmisibles en los casos y condiciones que reglamentariamente se determinen, siempre previo conocimiento de la Administración. No serán transmisibles aquellas en cuyo otorgamiento se haya tenido en cuenta las circunstancias personales del titular.

7. Podrán ser titulares de las autorizaciones necesarias para la organización y explotación de los juegos o las apuestas regulados por esta Ley quienes no se encuentren en alguna de las siguientes circunstancias:

a) Haber sido condenados dentro de los cinco años anteriores a la fecha de la solicitud mediante sentencia firme por delito de falsedad, contra las personas, contra la propiedad o contra la Hacienda Pública.

Esta previsión alcanzará a las personas jurídicas en las que algunos de sus directivos o miembros de los órganos de gobierno se encuentren incursos en dicho supuesto.

b) Los quebrados no rehabilitados y quienes, habiéndose declarado en estado legal de suspensión de pagos o concurso de acreedores, hayan sido declarados insolventes o no hayan cumplido totalmente las obligaciones adquiridas.

c) Haber sido sancionados mediante resolución firme por dos o más infracciones tributarias graves, en los últimos cinco años, por tributos sobre el juego y apuestas.

La incursión en alguna de las circunstancias mencionadas con posterioridad al otorgamiento de la autorización llevará aparejada la pérdida de ésta, y no podrá volver a solicitarse durante un período de cinco años.

8. En ningún caso se podrán otorgar autorizaciones para instalar establecimientos específicos de juego en la zona de influencia de centros de enseñanza, la cual será determinada reglamentariamente.

Artículo 5. Juegos y apuestas prohibidos.

Se consideran prohibidos aquellos juegos y apuestas que no estén incluidos en el Catálogo, así como aquellos que, estando incluidos, se realicen sin la debida autorización o por persona, en forma o lugares distintos de los establecidos reglamentariamente o especificados en las correspondientes autorizaciones.

Artículo 6. Publicidad.

La publicidad del juego y de las apuestas estará sujeta a previa autorización administrativa, con las condiciones que se fijen reglamentariamente, quedando expresamente prohibida aquella que incite a los jugadores potenciales a la participación, o perjudique la formación de la infancia y de la juventud.

En todo caso, queda prohibida la publicidad del juego en aquellos establecimientos en los que se practique algún tipo de juego y cuya actividad principal no sea la práctica de éste.

Artículo 7. Limitaciones subjetivas de acceso y práctica.

1. A los menores de edad y a los incapacitados legalmente se les prohibirá la entrada en los establecimientos en los que específicamente se desarrollen juegos y apuestas, salvo en los salones recreativos.

De igual forma, está prohibido el acceso a los establecimientos dedicados a juego y apuestas a quienes presenten síntomas de embriaguez, intoxicación por drogas o enajenación mental y los que ostensiblemente puedan perturbar el orden.

También será prohibido el acceso cuando lo declare la autoridad administrativa competente a instancia de la persona misma.

2. Los menores de edad y los incapacitados judicialmente no podrán practicar juegos, participar en apuestas, ni usar máquinas de juego con premio.

La misma prohibición tiene el personal de la Administración de la Comunidad de Castilla y León destinado en las unidades y órganos administrativos que directamente gestionen la materia de juego. Tampoco podrá participar en juegos y apuestas el personal de inspección y control del juego, salvo que para el ejercicio de sus funciones le sea concedida autorización al efecto, ni los funcionarios públicos que, en el ejercicio de sus funciones, manejen fondos públicos.

Esta prohibición alcanza, igualmente, a los altos cargos de la Consejería de Presidencia y Administración Territorial que tengan atribuidas competencias en materia de juego.

3. Las reglamentaciones específicas podrán establecer otras limitaciones especiales de acceso y práctica.

4. Los establecimientos de juego y apuestas deberán establecer sistemas de control de admisión de visitantes en los casos y condiciones que reglamentariamente se determinen. Los sistemas de control garantizarán la objetividad, no pudiendo aplicarse criterios o motivos que no sean los específicamente determinados en las normas reglamentarias.

Artículo 8. Material de juego y apuestas.

1. Los juegos y apuestas a que se refiere la presente Ley se practicarán con el material que haya sido homologado con carácter previo por el órgano competente.

2. El material no homologado que sea usado en la práctica de juego y apuestas se considera clandestino y será decomisado por los agentes de la autoridad que tengan conocimiento de dicha práctica.

Artículo 9. Competencias de la Junta de Castilla y León.

Corresponde a la Junta de Castilla y León:

a) La aprobación del Catálogo de Juegos y Apuestas de Castilla y León.

b) La reglamentación de los juegos y apuestas incluidos en el Catálogo.

c) La planificación de los juegos y apuestas de la Comunidad con arreglo a los siguientes criterios:

– La realidad social y su incidencia en ella del juego y las apuestas.

– La población y la realidad económica y tributaria.

– La necesidad de diversificar empresarialmente el juego y las apuestas.

d) La imposición de sanciones en los términos previstos en el Título VI.

e) Cualquier otra competencia que le sea atribuida por esta Ley.

Artículo 10. Competencias de la Consejería de Presidencia y Administración Territorial.

1. Corresponde a la Consejería de Presidencia y Administración Territorial:

a) La concesión, en su caso, de las autorizaciones necesarias para realizar las actividades previstas en esta Ley.

b) La inspección, control y, en su caso, sanción, en los términos previstos en el Título VI, de los aspectos técnicos y administrativos de las actividades relacionadas con juegos y apuestas, así como de las empresas y establecimientos.

c) El desarrollo de los reglamentos y la ejecución en materia de juegos y apuestas.

d) La organización y actualización del Registro de Juegos y Apuestas de Castilla y León.

e) La homologación del material de juego y apuestas.

f) Aquellas que la Junta de Castilla y León le desconcentre o delegue.

g) Cualquier otra competencia que expresamente le sea atribuida por esta Ley.

2. Estas competencias pueden ser desconcentradas o delegadas en otros órganos centrales o periféricos, a excepción de la potestad sancionadora y de las atribuidas por delegación.

Artículo 11. Registro de Juegos y Apuestas de Castilla y León.

1. Las personas físicas o jurídicas que pretendan dedicarse a la explotación u organización de cualquier juego o apuesta, a la distribución y mantenimiento del material o de las máquinas, y a su fabricación, deberán inscribirse en el Registro de Juegos y Apuestas de Castilla y León.

2. La inscripción en el Registro será requisito indispensable para el desarrollo de la actividad de juego o apuesta en la Comunidad de Castilla y León.

3. En el Registro se anotarán los establecimientos autorizados para la práctica del juego y las apuestas, las máquinas de juego, sus modelos y sus datos de identificación e instalación, los permisos de explotación y otros datos de interés relativos a la actividad de juego, así como cualquier modificación que se produzca en los mismos.

4. Reglamentariamente se determinará la estructura del Registro, las condiciones y requisitos necesarios para la inscripción o anotación, así como su adscripción orgánica.

TÍTULO II

DE LOS ESTABLECIMIENTOS Y LOS JUEGOS QUE EN ELLOS SE PRACTICAN

Artículo 12. De los establecimientos.

1. Los juegos y apuestas podrán practicarse exclusivamente en los establecimientos que, reuniendo los requisitos exigidos en esta Ley y en las disposiciones que la desarrollen, sean autorizados expresamente para ello.

2. Podrán ser autorizados para la práctica de juegos y apuestas los siguientes establecimientos:

a) Casinos de juego.

b) Salas de bingo

c) Salones recreativos.

d) Salones de juego.

e) Bares, cafeterías, restaurantes, centros de ocio o recreo familiar, campings, recintos feriales, hoteles y demás establecimientos análogos.

f) Hipódromos, canódromos, frontones y otros establecimientos o lugares análogos.

3. El aforo y superficie de los establecimientos, así como las condiciones de funcionamiento se determinarán reglamentariamente.

4. En los establecimientos autorizados para la práctica de juegos y apuestas existirá un Libro de Reclamaciones a disposición de los jugadores y de la Administración.

Artículo 13. Casinos de juego.

1. Tendrán la consideración de casinos de juego los establecimientos autorizados con este carácter y en los cuales se puedan practicar todos o al menos la mayoría de los siguientes juegos:

– Ruleta francesa.

– Ruleta americana.

– Veintiuna o Black-Jack.

– Bola o Boule.

– Treinta y Cuarenta.

– Punto y Banca.

– Ferrocarril, Bacarrá o Chemin de Fer.

– Bacarrá a dos paños.

– Dados o Craps.

– Póker.

– Ruleta de la fortuna.

Asimismo podrán practicarse, previa autorización, otros juegos de los incluidos en el Catálogo.

2. La Junta de Castilla y León determinará mediante la correspondiente planificación el número de casinos a instalar en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma.

3. El otorgamiento de autorizaciones se efectuará mediante concurso público, en el que se valorará el interés turístico del proyecto, la solvencia de los promotores, el programa de inversiones, así como el cumplimiento de cualquier otro requisito exigido en las bases de la convocatoria.

4. Los casinos, además de sala de juego, deberán disponer, como mínimo, de las siguientes dotaciones:

– Servicio de bar.

– Servicio de restaurante.

– Sala de estar.

– Sala de espectáculos o fiestas.

Reglamentariamente se regulará la disponibilidad de estos servicios.

5. Las autorizaciones para la explotación de casinos de juego se concederán por un período máximo de diez años y podrán ser renovadas. En cada concurso se establecerá el plazo concreto para el que se convoca la concesión.

Artículo 14. Salas de bingo.

1. Tendrán la consideración de salas de bingo los establecimientos que hayan sido autorizados para la práctica del juego del bingo en sus distintas modalidades.

2. En las salas de bingo podrán instalarse máquinas de tipo «B» en función del aforo del local y en los términos que se determinen reglamentariamente.

3. Las salas de bingo deberán disponer, como mínimo, de un área de recepción y una sala de juegos.

4. Las autorizaciones para la explotación de salas de bingo se concederán por un período de cinco años y podrán ser renovadas.

Artículo 15. Salones recreativos.

1. Tendrán la consideración de salones recreativos aquellos establecimientos que hayan sido autorizados exclusivamente para la instalación de máquinas de tipo «A».

2. El número mínimo de máquinas a instalar en estos salones será de diez y el máximo estará en función de la superficie útil del local destinado a juego.

3. Las autorizaciones para la explotación de salones recreativos se concederán por un plazo de cinco años y podrán ser renovadas.

Artículo 16. Salones de juego.

1. Tendrán la consideración de salones de juego aquellos establecimientos específicamente autorizados para instalar máquinas de tipo «B».

También podrán instalarse máquinas de tipo «A», siempre que se ubiquen en zonas diferentes a las ocupadas por máquinas de tipo «B».

2. El número mínimo de máquinas a instalar en estos salones será de diez y el máximo estará en función de la superficie útil del local destinado a juego.

3. Las autorizaciones para la explotación de los salones de juego se concederán por un plazo de cinco años y podrán ser renovadas.

Artículo 17. Otros establecimientos.

En los establecimientos dedicados a la actividad de bar, restaurante y análogos podrá autorizarse la instalación de un máximo de dos máquinas y en los establecimientos habilitados en recintos feriales, hoteles, campings y centros de ocio o recreo familiar o similares el número de máquinas estará en función de su superficie útil, según se determine reglamentariamente.

No obstante, en los establecimientos dedicados a la actividad de bar, restaurante y análogos que tengan una superficie igual o superior a 60 metros cuadrados de zona de concurrencia o uso público, excluidos aseos, podrá autorizarse la instalación de una máquina más, que deberá ser de tipo «A» o de las previstas en la letra d) del apartado 2 del artículo 18 de esta Ley.

Las obligaciones de los titulares de los establecimientos respecto del uso de las máquinas se establecerán reglamentariamente.

✐ Artículo modificado por art. 55 de Ley 9/2004, de 28 diciembre.

Artículo 18. Máquinas de juego.

1. Son máquinas de juego a los efectos de la presente Ley, los aparatos manuales o automáticos que, a cambio de un precio fijo, ofrecen al usuario el mero entretenimiento o la posibilidad de obtener un premio.

2. Las máquinas de juego se clasifican en los siguientes grupos:

a) Máquinas tipo «A» o recreativas, son aquellas que a cambio de un precio, ofrecen al jugador un tiempo de utilización, sin que haya ningún tipo de premio o compensación en metálico, en especie o en forma de puntos canjeables, salvo la posibilidad de continuar jugando por el mismo importe inicial.

Sólo podrá autorizarse la instalación de máquinas tipo «A» en los bares, cafeterías, restaurantes, salones recreativos, salones de juego y en los establecimientos habilitados en recintos feriales, hoteles, campings y centros de ocio o recreo familiar o establecimientos similares.

b) Máquinas tipo «B» o recreativas con premio, son las que a cambio del precio de la partida o jugada conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio en metálico, de acuerdo con el programa de juego.

Sólo podrá autorizarse la instalación de máquinas de tipo «B» en los bares, cafeterías, salas de bingo, salones de juego y casinos de juego.

c) Máquinas tipo «C», son las que a cambio del precio de la partida o jugada conceden al usuario un tiempo de juego y eventualmente pueden ofrecer un premio que siempre dependerá del azar.

Sólo podrá autorizarse la instalación de máquinas de tipo «C», en los casinos de juego.

d) Aquellas otras máquinas, manuales o automáticas, que permitan la obtención de premios combinando modalidades, elementos o mecanismos de diferentes juegos regulados en esta Ley y que no

estén contempladas en los tipos anteriores, podrán clasificarse como tipo diferenciado y la reglamentación específica determinará su régimen jurídico.

3. Quedan excluidas de la presente Ley las máquinas expendedoras que se limiten a efectuar mecánicamente venta de productos y mercancías, siempre que el valor del dinero depositado en las máquinas corresponda al valor en mercado de los productos que entreguen, así como las máquinas tocadiscos o vídeo-discos y las máquinas o aparatos de competencia pura o deporte en donde el juego se realice sin la ayuda directa de componentes electrónicos.

4. Las máquinas tipo «A», «B» y «C» no podrán situarse en terrazas y zonas que sean de ocupación de vías públicas. Tampoco podrán instalarse máquinas de tipo «B» en los bares de centros y áreas comerciales o estaciones de transporte público si el local no se encuentra aislado de la zona de paso, en los bares que sean dependencias complementarias de otros locales y establecimientos destinados a espectáculos públicos y otras actividades recreativas o deportivas.

Artículo 19. Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.

1. Podrá autorizarse la celebración de rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias en las condiciones y requisitos que reglamentariamente se establezcan.

2. Las combinaciones aleatorias para ser consideradas como tales a los efectos de esta Ley, deberán tener una finalidad publicitaria.

3. Los premios de las rifas y tómbolas tendrán que ser en especie y no canjeables por dinero.

Artículo 20. Apuestas.

Las apuestas debidamente autorizadas podrán cruzarse, previa autorización, en el interior de los establecimientos y recintos destinados a la celebración de determinadas competiciones y en otros lugares que se determinarán reglamentariamente.

Artículo 21. Boletos.

Podrá autorizarse la práctica del juego consistente en la adquisición, en establecimientos autorizados, de boletos que a cambio de un precio cierto permiten obtener, en su caso, un premio en metálico previamente determinado en el boleto y cuyas características y modalidades se determinarán reglamentariamente.

TÍTULO III

DE LAS EMPRESAS TITULARES DE AUTORIZACIÓN PARA LA REALIZACIÓN DE JUEGOS Y APUESTAS Y DEL PERSONAL EMPLEADO

Artículo 22. Empresas de juego.

1. La realización de las actividades incluidas en el ámbito de esta Ley por cualquier persona física o jurídica requerirá la previa autorización e inscripción en el Registro.

2. Las empresas de juego y apuestas deberán constituir a disposición de la Comunidad de Castilla y León fianzas, las cuales estarán afectas a las responsabilidades en que puedan incurrir como consecuencia del incumplimiento de las obligaciones previstas en esta Ley y sus normas de desarrollo.

3. La Junta de Castilla y León bien directamente, bien a través de empresas públicas o sociedades mixtas de capital público mayoritario, podrá asumir la realización de juegos y apuestas.

4. Los empresarios de juego y apuestas están obligados a facilitar a la Administración Autonómica la información que ésta solicite a fin de cumplir las funciones de control y a efectos estadísticos.

5. La transmisión de acciones o participaciones de las entidades dedicadas a la organización y explotación de juegos y apuestas requerirá, en todo caso, comunicación previa a la Administración, quien comprobará la concurrencia de los requisitos del nuevo socio, en su caso.

6. Reglamentariamente podrá limitarse la participación de personas físicas o jurídicas en diferentes empresas o entidades dedicadas a la explotación del juego y las apuestas.

7. Lo dispuesto en este artículo será de aplicación a quienes esporádica o eventualmente sean autorizados para la organización y explotación de alguna modalidad de juego.

Artículo 23. Entidades titulares de casinos.

Las empresas titulares de casinos deberán reunir los siguientes requisitos mínimos:

a) Constituirse bajo la forma de sociedad anónima.

b) Tener por objeto social exclusivo la explotación de casinos de juego y, eventualmente, el desarrollo de actividades complementarias a que se refiere el artículo 13.4 de esta Ley.

c) Ostentar la nacionalidad de cualquier país miembro de la Unión Europea.

d) El capital social, en cuantía no inferior a la fijada reglamentariamente, habrá de estar totalmente suscrito y desembolsado.

e) Las acciones representativas del capital social deberán ser nominativas.

f) La administración de la sociedad será colegiada.

Artículo 24. Entidades titulares de bingo.

1. Podrán ser titulares de salas de bingo:

a) Las entidades benéficas, deportivas, culturales y turísticas que tengan más de tres años de ininterrumpida existencia legal y funcionamiento.

b) Aquellas entidades mercantiles que se constituyan al efecto bajo la forma de sociedades anónimas que tengan por objeto social exclusivo la explotación de bingos y cuyo capital social esté totalmente suscrito y desembolsado en la cuantía y forma que se fije reglamentariamente y dividido en acciones nominativas.

2. Las entidades mencionadas en el apartado 1, a) podrán realizar por sí mismas y bajo su exclusiva responsabilidad la gestión del juego del bingo, o contratarla con una empresa que reúna los requisitos establecidos en el apartado 1, b).

Artículo 25. Empresas operadoras de máquinas de juego.

1. La explotación de máquinas de juego en establecimientos autorizados sólo podrá efectuarse por las empresas operadoras.

2. Ostentarán tal consideración las personas físicas o jurídicas que sean autorizadas mediante su inscripción en el Registro.

3. Los titulares de casinos y de salones de juego tendrán la consideración de empresas operadoras respecto de las máquinas que exploten en sus establecimientos.

4. La autorización de explotación se concederá por un período de diez años y podrá ser renovada.

Artículo 26. Personal empleado.

1. Reglamentariamente se determinará qué personas deberán estar en posesión del documento profesional para prestar servicios en empresas dedicadas a la gestión y explotación de juego y apuestas; así como las condiciones para obtenerlo. En todo caso, a este fin será necesario:

a) No encontrarse incurso en alguna de las circunstancias previstas en el artículo 4.7, a) de esta Ley.

b) No haber sido sancionado en los dos últimos años mediante resolución firme por infracción muy grave o en el último año por infracción grave en esta materia.

2. Una sanción por falta grave o muy grave anula el documento profesional del sancionado.

3. Los documentos profesionales serán expedidos por un plazo de cinco años y podrán ser renovados por idéntico período.

TÍTULO IV

DE LA COMISIÓN DE JUEGO Y APUESTAS DE CASTILLA Y LEÓN

Artículo 27. Creación.

1. La Comisión del Juego y Apuestas de Castilla y León, es el órgano de estudio, coordinación y asesoramiento sobre las actividades relacionadas con el juego y apuestas y depende de la Consejería competente en la materia.

2. Reglamentariamente se determinará su composición, organización y funcionamiento.

Artículo 28. Funciones.

Son funciones de la Comisión del Juego y Apuestas las siguientes:

a) Informar de las disposiciones de carácter general que se hayan de dictar en la materia, incluida la planificación.

b) Emitir informes y dictámenes sobre las cuestiones que le sean planteadas por los distintos órganos de la Administración.

c) Elevar a la Administración las propuestas que estime pertinentes.

d) Aprobar la memoria anual.

e) Cualquier otra función que se le atribuya reglamentariamente.

TÍTULO V

DE LA INSPECCIÓN DEL JUEGO Y DE LAS APUESTAS

Artículo 29. Inspección de juego.

1. Las funciones de control e investigación de los aspectos técnicos y administrativos del juego y de las apuestas, de las empresas y establecimientos relacionados con esta actividad, y sin perjuicio de las competencias del Estado en materia de orden público y seguridad ciudadana, se realizarán por personal de la Administración de la Comunidad de Castilla y León debidamente acreditado, que tendrá la consideración de agente de la autoridad, gozando como tal de la protección que le dispense la legislación vigente.

2. Este personal tendrá las funciones que reglamentariamente se le asignen y principalmente las siguientes:

a) Vigilancia e inspección sobre el cumplimiento de la normativa.

b) Descubrimiento y persecución del juego y las apuestas clandestinos.

c) Levantar las pertinentes actas por infracciones administrativas.

d) Proceder al precinto y comiso de los elementos o clausura de los establecimientos de juego y apuestas de acuerdo con lo dispuesto en esta Ley.

3. El personal de inspección y control del juego y apuestas está facultado para acceder y examinar los establecimientos, máquinas, documentos y todo lo que pueda servir de información para el mejor cumplimiento de sus funciones.

Los titulares de autorizaciones o establecimientos, sus representantes legales o las personas que se encuentren al frente de las actividades en el momento de la inspección tendrán la obligación de facilitar a este personal el acceso a los establecimientos y a sus dependencias, así como el examen de los libros, documentos y registros que necesiten para realizar la inspección.

TÍTULO VI

RÉGIMEN SANCIONADOR

Artículo 30. Infracciones administrativas.

1. Son infracciones administrativas en materia de juego y apuestas las acciones u omisiones tipificadas en la presente Ley, sin perjuicio de que por vía reglamentaria puedan establecerse especificaciones al cuadro de infracciones legalmente establecidas, en orden a una más correcta identificación de las conductas.

2. Las infracciones administrativas en materia de juego se clasifican en muy graves, graves y leves.

Artículo 31. Responsables de las infracciones.

1. Son responsables de las infracciones las personas físicas o jurídicas que realicen las acciones u omisiones, incluso a título de simple inobservancia, tipificadas como tales.

Además, a los titulares de las autorizaciones administrativas se les imputarán las infracciones que les correspondan, si se trata de sujetos distintos.

2. En el caso de infracciones cometidas por directivos, administradores o personal empleado en general en los establecimientos de juego o apuestas donde haya máquinas de juego, serán responsables solidarios las personas o entidades para quienes aquéllos presten sus servicios.

Artículo 32. Infracciones muy graves.

Constituyen infracciones muy graves:

a) La organización, instalación, gestión o explotación de juegos y apuestas, así como permitir estas actividades, sin haber obtenido la correspondiente autorización o inscripción o los documentos exigidos en las normas, o con incumplimiento de los requisitos y condiciones establecidos en las mismas.

b) La realización o consentimiento de las actividades mencionadas en el apartado anterior con

elementos de juego o máquinas superiores en número al autorizado o previsto por las normas, así como su realización o consentimiento en establecimientos, recintos, lugares o por personas no autorizados.

c) La fabricación, importación, comercialización, distribución y explotación de máquinas o elementos de juego no homologados.

d) La utilización de datos o aportación de documentos no conformes con la realidad para obtener los permisos, autorizaciones o inscripciones.

e) La modificación unilateral de cualquiera de las condiciones esenciales en virtud de las cuales se concedieron las preceptivas autorizaciones.

f) La cesión de las autorizaciones otorgadas, incumpliendo las condiciones o requisitos establecidos reglamentariamente.

g) La manipulación de los juegos y apuestas o del material.

h) La admisión de apuestas o la concesión de premios que excedan de los máximos previstos en cada actividad de juego.

i) El impago total o parcial a los apostantes o jugadores de las cantidades ganadas.

j) La concesión de préstamos directamente, o por medio de terceras personas a los jugadores o apostantes, en los lugares donde se practique el juego, realizada por parte de los titulares o empleados de las empresas organizadoras, explotadoras o del establecimiento, así como sus cónyuges, ascendientes y descendientes en primer grado.

k) La participación como jugadores de las personas señaladas en el apartado anterior, directamente o por medio de terceras personas, en los juegos o apuestas que gestionen o exploten dichas empresas o se desarrollen en sus establecimientos.

l) La participación directa en el desarrollo de los juegos y apuestas de los propietarios, accionistas o partícipes de las empresas de juego, así como sus cónyuges, ascendientes y descendientes hasta el primer grado.

ll) La obstaculización e impedimento de las funciones de control y vigilancia en el ámbito de la inspección.

m) La venta de cartones de juego de bingo, boletos o billetes de juego, apuestas, rifas, tómbolas, a precio diferente del autorizado.

n) La contratación de personal que no disponga del documento profesional.

ñ) Permitir la práctica de juego o el acceso a los establecimientos de juego y apuestas, a las personas que lo tengan prohibido en virtud de esta Ley.

o) Efectuar publicidad de los juegos y apuestas o de los establecimientos en que se practiquen, sin la debida autorización o al margen de los límites fijados en la misma.

p) Ejercer coacción o intimidación sobre los jugadores en caso de protesta o reclamación.

q) La reincidencia, por la comisión de una segunda infracción grave en el plazo de un año.

Artículo 33. Infracciones graves.

Constituyen infracciones graves:

a) La práctica de juegos y apuestas en establecimientos públicos, círculos tradicionales, clubs privados o públicos, que no tengan tales actividades en sus previsiones estatutarias, siempre que cada jugada o apuesta supere la cuarta parte del salario mínimo interprofesional mensual o cuando el total de las jugadas o apuestas de cada participante alcance o supere, en un período de 24 horas, el salario mínimo interprofesional mensual.

b) No tener o llevar incorrectamente los libros, hojas de reclamaciones o registros exigidos en la presente Ley o en la correspondiente reglamentación de juego, negarse a ponerlos a disposición de quien los reclame, así como no dar curso a las reclamaciones formuladas.

c) No remitir en plazo a los órganos competentes la información y datos que la normativa exija.

d) No exhibir en el establecimiento de juego o, en su caso, en las máquinas, el documento acreditativo de la correspondiente autorización, así como aquellos otros documentos que en desarrollo de esta Ley se exijan.

e) La conducta desconsiderada hacia los jugadores o los apostantes, tanto durante el desarrollo del juego o de la apuesta, como en el caso de protestas o reclamaciones de éstos.

f) La transferencia de acciones o participaciones sociales sin notificarlo previamente.

g) El incumplimiento de las normas técnicas previstas en el reglamento de cada juego o apuesta.

h) La reincidencia, por la comisión de una tercera infracción leve en el plazo de un año.

i) La conducta de los jugadores y visitantes que consista en la participación en juegos y apuestas clandestinos o ilegales, la manipulación de máquinas o elementos de juego, la perturbación del orden en las salas dedicadas a juego y apuestas, la omisión de la colaboración debida a los agentes de la autoridad y, en general, cualquier comportamiento que suponga incumplimiento de los requisitos o prohibiciones establecidos en la normativa vigente.

Artículo 34. Infracciones leves.

Constituyen infracciones leves:

a) No disponer de fichero de visitantes en los establecimientos autorizados para el juego, tenerlos incompletos o inexactos, de acuerdo con lo que se determine reglamentariamente.

b) La exhibición de la documentación preceptiva de manera que dificulte su visibilidad, o la no adopción de las medidas necesarias para impedir su deterioro o manipulación.

c) Cualquier acción u omisión que suponga el incumplimiento de los requisitos o prohibiciones establecidas en esta Ley, reglamentos y demás disposiciones complementarias, no señaladas como faltas graves o muy graves.

Artículo 35. Sanciones.

1. Las infracciones calificadas como muy graves se sancionarán con multa de hasta 100.000.000 de pesetas.

En atención a las circunstancias que concurran y trascendencia de la infracción, podrá imponerse, accesoriamente, las siguientes sanciones:

a) Inhabilitación de la persona sancionada por un período de dos a quince años para actividades de juego y apuestas, y consiguiente revocación de las autorizaciones de las que sea titular.

b) Revocación de las autorizaciones para actividades de juego y apuestas, sin que puedan volver a obtenerse por el mismo titular durante un período de dos a quince años, o clausura del establecimiento durante el mismo período.

c) Suspensión de las autorizaciones o cierre del establecimiento para actividades de juego y apuestas por un período máximo de dos años.

d) El comiso de las máquinas o elementos de juego o apuestas.

No podrán obtenerse por terceros nuevas autorizaciones durante el período de dos años, cuando se impongan las sanciones accesorias de inhabilitación de la persona sancionada, revocación de las autorizaciones o clausura del establecimiento, ni durante el plazo de un año cuando se hubiera impuesto la de suspensión o cierre.

2. Las infracciones graves se sancionarán con una multa de hasta 10.000.000 de pesetas.

En atención a las circunstancias que concurran y trascendencia de la infracción, podrá imponerse, accesoriamente las siguientes sanciones:

a) La suspensión de las autorizaciones o cierre del establecimiento para actividades de juego o apuestas por un período máximo de un año.

b) El comiso de las máquinas o elementos de juego y apuestas.

Cuando se impongan las sanciones accesorias de suspensión o cierre, no podrán obtenerse por terceros nuevas autorizaciones durante el período de seis meses.

3. Las infracciones leves se sancionarán con una multa de hasta 1.000.000 de pesetas.

4. En los establecimientos cuya actividad principal no sea el juego o las apuestas, no podrán imponerse la clausura o cierre, pero sí la prohibición de instalar y practicar las referidas actividades.

Artículo 36. Graduación de las sanciones.

1. Las sanciones establecidas en la presente Ley podrán ser objeto por vía reglamentaria de especificaciones o graduaciones que contribuyan a la más precisa determinación de las mismas.

2. Para la graduación de la sanción se tendrá en cuenta las circunstancias personales y materiales que concurran en cada caso y especialmente:

a) La reincidencia y reiteración en la comisión de infracciones.

b) La intencionalidad del infractor.

c) La trascendencia económica y social de la infracción.

d) Los perjuicios ocasionados a la Administración y a terceros.

e) El cumplimiento espontáneo de las obligaciones o deberes formales del presunto infractor por iniciativa propia, en cualquier momento del procedimiento administrativo sancionador, antes de dictarse resolución.

3. En todo caso, la sanción a imponer será proporcional a la gravedad del hecho constitutivo de la infracción, y llevará implícita la devolución de los beneficios ilícitamente obtenidos a la Administración o a los perjudicados que estén identificados.

Artículo 37. Competencia sancionadora.

1. Corresponderá a la Junta de Castilla y León la imposición de sanciones por infracciones muy graves, siempre que la multa supere la cantidad de 30.000.000 de pesetas o comporte la revocación de la autorización sin posibilidad de reobtenerla en un plazo mínimo de cinco años, la clausura del establecimiento o la inhabilitación del titular de la autorización por el mismo plazo.

2. Corresponderá al Consejero de Presidencia y Administración Territorial la imposición del resto de sanciones previstas.

Esta competencia podrá ser desconcentrada en otros órganos administrativos.

Artículo 38. Prescripción.

1. Las infracciones leves prescribirán a los seis meses, las graves al año y las muy graves a los dos años, contados desde el día en que se hubiera cometido la infracción.

2. Las sanciones impuestas por infracciones leves prescribirán al año, las impuestas por infracciones graves a los dos años y las impuestas por infracciones muy graves a los tres años, contados desde el día siguiente a aquel en que adquiera firmeza la resolución por la que se impone la sanción.

Artículo 39. Medidas cautelares.

1. Cuando existan indicios de infracción grave o muy grave se podrá acordar como medida cautelar, previa audiencia del interesado, la suspensión de las autorizaciones, la clausura de los establecimientos en que se organice o practique el juego y apuestas sin estar autorizados, así como el comiso, precinto y depósito de las máquinas, material, elementos de juego y apuesta y del dinero obtenido, para asegurar la eficacia de la resolución que pudiera recaer, si existen elementos de juicio suficientes para ello.

2. Los agentes de la autoridad, en el momento de levantar acta por presuntas infracciones muy graves, podrán acordar como medidas cautelares el precinto y depósito de las máquinas de juego y de otros materiales utilizados para la práctica del juego y apuestas, así como del dinero obtenido. En este caso, el órgano competente para iniciar el expediente deberá confirmar o levantar la medida cautelar adoptada en el plazo máximo de veinte días, previa audiencia al interesado, vencido el cual, si no ha sido ratificada, quedará sin efecto.

✐ Ap. 2 modificado por art. 22 de Ley 13/1998, de 23 diciembre.

Artículo 40. Comiso del material de juego y apuestas.

El material de juego y apuestas que sea decomisado será vendido, si es de lícito comercio, y, si no lo fuere, se le dará el destino que dispongan los reglamentos, o en su defecto se inutilizará o destruirá.

Artículo 41. Procedimiento sancionador.

El procedimiento sancionador aplicable será el establecido con carácter general por la Administración de la Comunidad de Castilla y León, sin perjuicio de que se puedan establecer ciertas especialidades en los reglamentos que se dicten en desarrollo de la presente Ley.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera.

El Catálogo de Juegos y Apuestas deberá elaborarse en el plazo de un año desde la entrada en vigor de la presente Ley.

Segunda.

Las autorizaciones que no tuvieran señalado plazo de vigencia, deberán renovarse en el plazo de cinco años a partir de la entrada en vigor de esta Ley.

Tercera.

La constitución de la Comisión del Juego y Apuestas de Castilla y León se llevará a cabo en el plazo de seis meses a partir de la entrada en vigor de esta Ley.

Cuarta.

Las funciones de inspección y control, hasta que se dé cumplimiento a lo previsto en el Título V, se ejercerán por las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad del Estado, en virtud de los correspondientes convenios y acuerdos entre la Administración de la Comunidad Autónoma y la Administración del Estado.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

Hasta que se produzca el desarrollo reglamentario de la presente Ley, serán de aplicación las disposiciones generales de la Administración del Estado, en todo aquello que no se oponga a lo dispuesto en esta Ley.

Segunda.

A efectos fiscales continuará siendo de aplicación la clasificación de máquinas recreativas y de azar prevista en la normativa del Estado, hasta que por la Comunidad Autónoma se establezcan las correspondientes normas.

Tercera.

Las autorizaciones de carácter temporal concedidas con anterioridad a la entrada en vigor de esta Ley se considerarán válidas y en vigor hasta la conclusión del plazo indicado en las mismas.

Cuarta.

El régimen de infracciones y sanciones regulado en esta Ley se aplicará únicamente a los hechos cometidos a partir de la entrada en vigor de la misma.

Los procedimientos sancionadores ya iniciados se regirán por la normativa anterior.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Quedan derogadas todas las normas de igual o inferior rango en lo que contradigan o se opongan a lo establecido en la presente Ley.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se autoriza a la Junta de Castilla y León a dictar las disposiciones para el desarrollo de esta Ley.

Segunda.

La presente Ley entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Boletín Oficial de Castilla y León».

a) Comisión del Juego

§ 49 DECRETO 279/1998, DE 23 DICIEMBRE. COMPOSICIÓN ORGANIZACIÓN Y FUNCIONAMIENTO DE LA COMISIÓN DEL JUEGO Y APUESTAS

(BOCyL núm. 248, de 29 diciembre [LCyL 1998, 422])

La Ley 4/1998, de 24 de junio, Reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León, en su artículo 27, crea la Comisión de Juego y Apuestas como órgano de estudio, coordinación y asesoramiento en todas las actividades relacionadas con esta materia, disponiendo igualmente que por vía reglamentaria se determine su composición, organización y funcionamiento.

Esta Administración en el ejercicio de su potestad de autoorganización quiere contar con un órgano colegiado de naturaleza participativa, abierto a otras administraciones y organizaciones sociales, dadas las repercusiones sociales y económicas que el juego produce en la sociedad en general.

El Decreto sólo pretende regular las peculiaridades en cuanto a composición, organización y funcionamiento de la Comisión, justificadas para conseguir una gestión más eficaz de esta materia, remitiéndose en lo no previsto al régimen general de los órganos colegiados.

En su virtud, a propuesta del Consejero de Presidencia y Administración Territorial, y previa deliberación de la Junta de Castilla y León en sesión del día 23 de diciembre de 1998, dispongo:

Artículo 1.

La Comisión del Juego y Apuestas de la Comunidad de Castilla y León es el órgano de estudio, coordinación y asesoramiento de las actividades relacionadas con el juego y apuestas que se desarrollan en su ámbito territorial.

Artículo 2.

1. La Comisión del Juego y Apuestas en la Comunidad de Castilla y León estará formada por los siguientes miembros:

– Presidente: El Consejero de Presidencia y Administración Territorial, cuyo voto será dirimente.

– Vicepresidente: El Director General de Administración Territorial.

– Vocales:

a) El Director General de Tributos de la Consejería de Economía y Hacienda.

b) El Director General de Salud Pública y Asistencia de la Consejería de Sanidad y Bienestar Social.

c) El Director General de Turismo de la Consejería de Industria, Comercio y Turismo.

d) Un representante de la Asociación o Asociaciones empresariales de Casinos de Castilla y León o, en su defecto del Sector de Casinos.

e) Un representante de la Asociación o Asociaciones empresariales de Bingos de Castilla y León o, en su defecto del Sector de Bingos.

f) Un representante de la Asociación o Asociaciones Empresariales de Máquinas Recreativas de Castilla y León o, en su defecto del Sector de Máquinas Recreativas de Castilla y León.

g) Un representante de la Asociación o Asociaciones Empresariales de Salones de Castilla y León o, en su defecto del Sector de Salones de Castilla y León.

h) Un representante de la Delegación del Gobierno.

i) Un representante de las Asociaciones de Consumidores y Usuarios de implantación en la Comunidad que estén inscritos en el Registro de Organizaciones de Consumidores y Usuarios de Castilla y León.

j) El Letrado-Jefe de la Asesoría Jurídica de la Consejería de Presidencia y Administración Territorial, o letrado que le sustituya.

✐ Letra j) modificada por art. 1 de Decreto 21/2002, de 7 febrero.

2. Para cada uno de los vocales se procederá a designar un suplente, respecto a los mencionados en las letras a) b) y c) del apartado anterior se designará un funcionario del la Consejería respectiva, con nivel al menos de Jefe de Servicio.

3. Actuará como secretario el Jefe del Servicio de Interior de la Dirección General de Administración Territorial, que actuará con voz y sin voto.

4. El Presidente, de oficio o a instancia de la mayoría de la Comisión, podrá recabar la colaboración y asesoramiento de expertos o asesores técnicos, así como de los representantes sociales que proceda.

Artículo 3.

Se podrán crear Ponencias Técnicas que, presididas por un vocal de la Comisión, analizarán cuestiones determinadas y estarán compuestas por técnicos cualificados, designados al efecto, y en las que estarán representadas en todo caso las Consejerías de Presidencia y Administración Territorial, Economía y Hacienda, Sanidad y Bienestar Social, Industria, Comercio y Turismo, así como aquellas organizaciones o sectores que resulten afectados por las cuestiones objeto de estudio.

Artículo 4.

1. La Comisión del Juego y Apuestas tendrá las siguientes funciones:

a) Informar las disposiciones de carácter general que se hayan de dictar en la materia.

b) Emitir informe sobre las solicitudes para la instalación de Casinos de Juego, Bingos y Salones de Juego.

c) Emitir informes y dictámenes sobre las cuestiones que le sean planteadas por los distintos órganos de la Administración.

d) Aprobar la memoria anual sobre el desarrollo del juego y de las apuestas de la Comunidad de Castilla y León.

e) Cualquier otra función que le sea encomendada.

2. Los informes tendrán carácter no vinculante, salvo que una disposición legal o reglamentaria establezca otra cosa.

Artículo 5.

1. La Comisión se reunirá por acuerdo del Presidente una vez cada seis meses. También se reunirá cuando lo solicite, al menos la mitad de sus miembros, debiendo celebrarse dentro de los quince días siguientes.

2. Para la válida constitución del órgano, a efectos de la celebración de sesiones, se requerirá la presencia del Presidente y Secretario o en su caso, de quienes les sustituyan, y la de la mitad, al menos, de sus miembros.

3. En todo lo no previsto en el presente Decreto respecto a la organización y funcionamiento de la Comisión de Juego y Apuestas, se aplicará lo dispuesto en el Título V, Capítulo IV de la Ley 3/2001, de 3 de julio, del Gobierno y de la Administración de la Comunidad de Castilla y León y, de forma supletoria, el Capítulo II del Título II de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, del Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

✐ Ap. 3 modificado por art. 2 de Decreto 21/2002, de 7 febrero.

Artículo 6.

1. El mandato de los vocales de la Comisión de Juego y Apuestas de la Comunidad de Castilla y León de las letras d), e), f), g), e i) del artículo 2 apartado 1, deberá ser renovado cada cuatro años, salvo que nuevas circunstancias del sector o cambios producidos en la Asociación impliquen una escasa representatividad de los miembros elegidos, en cuyo caso el Presidente de la Comisión podrá requerir al sector o a la Asociación, la ratificación o la elección de nuevos miembros.

2. Se pierde la condición de vocal de la Comisión por:

– Pérdida de la condición por la cual fue nombrado, en los casos a), b), c) y j) del apartado 1 del artículo 2.

– Revocación del nombramiento por quien es competente para ello.

– Renuncia.

– Para los miembros que representen a los sectores o Asociaciones de Casinos, Bingos, máquinas recreativas y empresarios de salones, haber sido sancionado, en fin, por la comisión de una infracción administrativa muy grave en materia de juego, y por el tiempo equivalente al plazo de prescripción de la misma.

– Transcurso del período de mandato.

✐ Artículo añadido por art. 3 de Decreto 21/2002, de 7 febrero.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se autoriza al Consejero de Presidencia y Administración Territorial para que dicte cuantas disposiciones fueran necesarias para el desarrollo y aplicación de este Decreto.

Segunda.

El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Boletín Oficial de Castilla y León».

b) Catálogo de Juegos

§ 50 DECRETO 44/2001, DE 22 FEBRERO. APRUEBA EL CATÁLOGO DE JUEGOS Y APUESTAS DE LA COMUNIDAD DE CASTILLA Y LEÓN

(BOCyL núm. 41, de 27 febrero [LCyL 2001, 97])

El Estatuto de Autonomía de Castilla y León atribuye a la Comunidad Autónoma competencia exclusiva en la materia de casinos, juegos y apuestas con exclusión de las Apuestas Mutuas Deportivo-Benéficas, lo que habilita para el ejercicio de las potestades legislativas y de las funciones ejecutivas, sin perjuicio de lo establecido en el artículo 149 de la Constitución.

En desarrollo de estas facultades se dictó la Ley 4/1998, de 24 de junio, Reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León, cuyo objeto fue abordar de una manera global y sistemática la actividad del juego y de las apuestas, estableciendo una reglas básicas a la que debe ajustarse la regulación de este sector.

La citada Ley 4/1998, de 24 de junio, establece que corresponde a la Junta de Castilla y León la aprobación del Catálogo de Juegos y Apuestas de Castilla y León, como instrumento básico de ordenación de juegos y apuestas de la Comunidad, en él se especificarán los juegos que podrán ser autorizados en la Comunidad Autónoma de Castilla y León, remarcándose en el artículo 5 de la citada ley que se considerarán prohibidos aquellos juegos y apuestas que no estén incluidos en el Catálogo.

Con la aprobación de esta disposición, se da cumplimiento al mandato del legislador expresado en la exposición de motivos de la Ley 4/1998, de 24 de junio, que fija como objetivos otorgar a los ciudadanos seguridad jurídica en sus relaciones, buscando para ello la trasparencia en el desarrollo del juego o de la apuesta, y la garantía de que no se produzcan fraudes, así como posibilitar a la Junta de Castilla y León el desarrollo de una política reguladora del juego, que incluya entre otras las funciones de intervención y control por parte de la Administración sobre el mismo.

Mediante una estructuración uniforme para facilitar su manejo, se han recogido en el Catálogo todos los juegos establecidos en el artículo 3 de la Ley 4/1998, mereciendo especial mención la regulación que se hace del Juego de las Chapas, con amplio arraigo y tradición en todo el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Castilla y León.

En su virtud, a propuesta de la Consejera de Presidencia y Administración Territorial, de acuerdo el Consejo de Estado, y previa deliberación de la Junta de Castilla y León en su reunión de 22 de febrero de 2001, dispongo:

Artículo único.

1. Se aprueba, en desarrollo del artículo 3 de la Ley 4/1998, de 24 de junio, Reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León, el Catálogo de Juegos y Apuestas de Castilla y León, que a continuación se inserta.

2. El Catálogo consta de ocho anexos correspondientes cada uno de ellos a los siguientes juegos y apuestas:

1. El juego del bingo.
2. Los juegos que se desarrollen mediante el empleo de las máquinas de juego.
3. Juego de boletos.
4. Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.
5. Las apuestas basadas en actividades deportivas o de competición.
6. El juego de las chapas.
7. Los juegos exclusivos de los casinos de juego.
8. Las loterías.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera.

En los casinos de juego, en las salas de bingo y en los lugares o locales donde se desarrolle el juego de las Chapas, deberá existir, a disposición de los usuarios, ejemplares de las instrucciones de cada uno de los juegos. Así mismo en estos lugares y establecimientos, incluyendo en este último caso, aquellos en los que se instalen máquinas de juego, deberán disponer de un ejemplar de las reglamentaciones oficiales que se apliquen a los mismos.

Segunda.

No podrá autorizarse, organizarse o celebrarse juegos de suerte, envite o azar que, aun estando contemplados en este catálogo, no dispongan de reglamentación específica hasta que se dicten las disposiciones reguladoras correspondientes.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Queda derogada cualquier disposición de igual o inferior rango en lo que se oponga o contradiga a lo dispuesto en el presente Decreto.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se autoriza al Consejero de Presidencia y Administración Territorial, para dictar cuantas disposiciones sean necesarias para la aplicación y desarrollo de este Decreto, ajustándose como principios esenciales a los referidos en el artículo 3.1 de la Ley 4/1998, de 24 de junio, Reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León.

[...]

Tercera.

El presente Decreto entrará en vigor a los veinte días de su publicación en el «Boletín Oficial de Castilla y León».

ANEXO 1º

El juego del bingo

REGLAMENTO DEL JUEGO DEL BINGO DE LA COMUNIDAD DE CASTILLA Y LEÓN

TÍTULO I

OBJETO, ÁMBITO DE APLICACIÓN Y RÉGIMEN JURÍDICO

Artículo 1. Objeto y ámbito de aplicación.

El presente Reglamento tiene por objeto la regulación, en el ámbito de la Comunidad de Castilla y León, del Juego del Bingo en sus distintas modalidades y las actividades económicas, las personas, las empresas y los establecimientos que tengan relación con éste.

Artículo 2. Descripción del juego.

1. El Juego del Bingo Ordinario es una modalidad de juego, del tipo loterías, jugada sobre noventa números, del 1 al 90 ambos inclusive, teniendo los jugadores como unidad de juego cartones integrados por quince números distintos entre sí y distribuidos en tres líneas horizontales de cinco números cada una y nueve columnas verticales, en cualquiera de las cuales puede haber tres, dos o un número, pero sin que pueda existir una columna sin ningún número.

2. Se entenderá formada la línea cuando hayan sido extraídos todos los números que la integran, siempre y cuando no haya resultado premiada ninguna otra con los números extraídos anteriormente. La línea podrá ser cualquiera de las tres horizontales que forman un cartón: la superior, central o inferior.

3. Se entenderá formado el bingo cuando hayan sido extraídos todos los números que integran el cartón.

4. La aparición de varias combinaciones ganadoras, tanto en línea como en bingo, determinará la distribución proporcional de los premios en partes iguales.

Artículo 3. Régimen jurídico.

1. La autorización, organización y desarrollo del Juego del Bingo se regirá por el presente Reglamento, la Ley 4/1998, de 24 de junio, Reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León y por cuantas disposiciones de carácter general o complementario sean dictadas o resulten aplicables.

2. Quedan prohibidos los juegos que, con el mismo o distinto nombre, constituyen modalidades del bingo no previstas en las normas mencionadas en el apartado anterior o se realicen al margen de las autorizaciones, requisitos y condiciones establecidas en dichas normas.

TÍTULO II

EMPRESAS AUTORIZADAS, RÉGIMEN DE LAS AUTORIZACIONES Y RÉGIMEN DE GESTIÓN DEL JUEGO

CAPÍTULO I

Empresas autorizadas

Artículo 4. Empresas titulares de autorizaciones en materia de bingo.

La organización, gestión y explotación del Juego del Bingo en las salas expresamente autorizadas al efecto, dentro del territorio de la Comunidad de Castilla y León, sólo podrá ser realizada por las entidades o sociedades que, cumpliendo con los requisitos que se establecen en el presente Reglamento, sean autorizadas por la Consejería de Presidencia y Administración Territorial.

Artículo 5. Entidades benéficas, deportivas, culturales y turísticas.

1. De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 24.1 de la Ley 4/1998, de 24 de junio, las entidades benéficas, deportivas, culturales y turísticas podrán ser autorizadas para la explotación del Juego del Bingo.

2. Las entidades benéficas, deportivas, culturales y turísticas indicadas deberán reunir las siguientes condiciones:

a) Tratarse de sociedades, asociaciones o clubes sin fines de lucro, ya sean de carácter cultural, deportivo, benéfico o social.

b) Tener más de tres años de ininterrumpida existencia legal. A estos efectos, el plazo comenzará a contarse a partir del día siguiente a aquel en que se produzca la inscripción en el Registro administrativo correspondiente.

c) Haber desarrollado ininterrumpidamente su actividad durante los tres últimos años inmediatamente anteriores a la fecha de presentación de la solicitud, con arreglo a las normas de los respectivos estatutos y a las de la legislación de asociaciones que les sea aplicable.

d) La explotación del Juego del Bingo se efectuará en el ámbito territorial a que se extienda su actividad con arreglo a sus respectivos estatutos.

Artículo 6. Sociedades mercantiles.

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 24 de la Ley 4/1998, de 24 de junio, podrán ser titulares de la autorización para la organización y explotación del Juego del Bingo, además de las indicadas en el artículo anterior, las sociedades mercantiles que cumplan los siguientes requisitos:

a) Constituirse bajo la forma jurídica de sociedad anónima.

b) Tener como objeto social exclusivo la explotación del Juego del Bingo y, en su caso, de los restantes juegos de azar que puedan autorizarse para su desarrollo en salas de bingo, así como los servicios complementarios o accesorios relacionados con el mismo.

c) Tener un capital social mínimo, totalmente suscrito y desembolsado, de 60.101 euros.

d) Los socios deberán ostentar la nacionalidad de cualquier país miembro de la Unión Europea, siendo la participación directa o indirecta de capital extranjero ajustada en todo momento a la legislación vigente en esta materia.

e) Las acciones representativas del capital habrán de ser nominativas. Su transmisión y las variaciones en su capital social, deberán ser comunicados previamente a la Dirección General de Administración Territorial, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 22.5 de la Ley 4/1998, de 24 de junio.

f) Ninguna sociedad mercantil podrá ser titular de más de cinco salas de bingo.

Artículo 7. Empresas de servicios.

La organización y explotación del Juego del Bingo deberá realizarse directamente por las empresas titulares de la autorización. Sólo en el caso de las entidades a que se refiere el artículo 5 podrá realizarse la explotación del juego bien directamente o bien a través de empresa de servicios que reúna los requisitos establecidos en el artículo anterior para las empresas titulares, conforme a lo dispuesto en el apartado 2 del artículo 24 de la Ley 4/1998, de 24 de junio.

CAPÍTULO II

Régimen de las autorizaciones de las salas de bingo

Artículo 8. Autorizaciones de instalación, solicitud y tramitación.

1. El otorgamiento de autorizaciones administrativas para la instalación de sala de bingo se efectuará por concurso público, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 4.2 de la Ley 4/1998, de 24 de junio.

La convocatoria del concurso público se realizará mediante Orden de la Consejería de Presidencia y Administración Territorial, que se publicará en el «Boletín Oficial de Castilla y León» y en la que se recogerán las bases que habrán de regirlo.

2. Las entidades benéficas, deportivas, culturales y turísticas, así como las sociedades mercantiles que cumplan los requisitos especificados en los artículos anteriores, interesados en la obtención de una autorización de instalación de sala de bingo, podrán tomar parte y presentar la correspondiente solicitud en el plazo previsto en la Orden de convocatoria del concurso, especificando el aforo y acompañando la documentación que se detalla a continuación:

a) Documento acreditativo de la representación de la persona o entidad solicitante por parte de quien suscriba la solicitud, en alguna de las formas previstas por la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

b) Proyecto básico de las obras e instalaciones del local, redactado por técnico competente y visado por el colegio profesional correspondiente. El contenido mínimo de dicho proyecto será:

– Plano de situación del edificio donde se localiza la sala de bingo en el municipio, a escala 1/1000, como mínimo, haciendo constar la existencia, en su caso, de todas aquellas salas que se encuentren en un radio de 1.000 metros de la que se solicita.

– Plano de planta en su configuración actual a escala 1/100.

– Plano de sección y fachada.

– Plano de distribución prevista, con las cotas correspondientes.

– Plano de electricidad, indicando situación de los puntos de luz, luces de emergencia, monitores y pantallas o marcadores electrónicos previstos.

– Plano de ventilación y alcantarillado.

– Plano indicativo de las medidas de seguridad (extintores, bocas de incendio, compartimentación, etc.).

– Memoria descriptiva del local en la que se hará constar necesariamente: estado general del local, superficie total, superficie y usos de los espacios en que esté distribuido el local, situación de los mismos, del aparato extractor de bolas, de las pantallas luminosas, de los monitores y demás elementos necesarios para la práctica del juego, bar e instalaciones complementarias, servicios sanitarios, puertas ordinarias y de emergencia, medidas de seguridad activas y pasivas a instalar. Sistema de renovación del aire y de control de la polución ambiental y medidas de control de ruido.

– Superficie útil de la sala y certificación, asimismo suscrita por técnico competente, sobre la seguridad y solidez del local y aptitud del mismo para sala de bingo.

– Medidas de seguridad e higiene.

c) Documento público que acredite la disponibilidad del local.

d) Informe económico, suscrito por técnico competente, acreditativo de la inversión a realizar y viabilidad de la misma, en el que se habrá de hacer constar, como mínimo, el importe de la inversión a realizar, forma de financiación de la misma, estudio de la incidencia en el mercado, teniendo en cuenta el número y cercanía de las salas existentes, y los estados financieros previsibles de los tres ejercicios futuros. Dicho informe deberá ir acompañado de las facturas proforma.

e) Certificación del censo de habitantes de la población y plano sobre distancia entre salas.

3. Si el solicitante es una entidad benéfica, deportiva, cultural o turística, acompañará además:

a) Certificación literal del acuerdo adoptado por la Junta General con el voto favorable de, al menos, dos terceras partes del cuerpo social, en orden a solicitar la autorización.

b) Certificación del secretario u órgano similar conteniendo la relación completa de los miembros de la Junta Directiva u órgano de gobierno de la entidad, con indicación de sus cargos, domicilio, profesión, nacionalidad, número del Documento Nacional de Identidad o, en su caso, pasaporte.

c) Certificado del Registro Central de Penados y Rebeldes y la declaración complementaria a que se refiere la Ley 68/1980, de 1 de diciembre, de Conducta Ciudadana, de las personas a que se refiere el epígrafe anterior.

d) Certificación del Registro de Asociaciones o, en su caso, del correspondiente a la naturaleza de la entidad, expresiva de la fecha de inscripción en el mismo. Si se trata de entidades deportivas, el certificado deberá ser expedido por la Dirección General de Deportes, que, asimismo, expedirá informe sobre la actividad deportiva de la entidad.

e) Estatutos vigentes de la entidad, cuyo texto deberá estar certificado por el secretario de la misma u órgano similar.

f) Memoria suscrita por el presidente y el secretario de la Junta Directiva, en la que se haga constar:

– Número de socios, relación valorada de bienes, número de reuniones celebradas por la junta directiva y por la asamblea general de socios durante los tres años anteriores a la fecha de la solicitud y consignación en el correspondiente libro de actas.

– Liquidación de los presupuestos de ingresos y gastos durante los tres años anteriores.

– Relación concreta y detallada de las actividades sociales llevadas a cabo por la entidad durante el año anterior a la solicitud.

– Proyecto de inversión de los beneficios previstos por la actividad de juego.

g) Si la inversión no la realiza la entidad benéfica, deportiva, cultural o turística, deberá acreditar mediante documento público la disponibilidad de los locales e instalaciones necesarios para el desarrollo del juego.

4. Si el solicitante es una sociedad mercantil acompañará, además, los siguientes documentos:

a) Copia o testimonio de la escritura de constitución de la sociedad, en la que constará el nombre y apellidos de los socios, con la cuota de participación de los mismos y copia de los estatutos.

b) Certificado del Registro Central de Penados y Rebeldes junto con la declaración complementaria a que se refiere la Ley 68/1980, de 1 de diciembre, de Conducta Ciudadana, de los socios de la entidad mercantil.

c) Memoria sobre la experiencia profesional, los medios humanos y técnicos con que se pretende contar para el ejercicio de la actividad.

d) Copia legitimada del Código de Identificación Fiscal y de la autoliquidación del Impuesto de Transmisiones Patrimoniales y Actos Jurídicos Documentados devengado como consecuencia de la constitución de la sociedad, excepto si ésta se ha efectuado sujeta a condición suspensiva.

e) Declaración de los socios accionistas de no participar o poseer más de cinco empresas explotadoras del Juego del Bingo en el ámbito de la Comunidad de Castilla y León, incluyendo la presente.

f) Fotocopia legitimada de las declaraciones del Impuesto sobre la Renta de las Personas Físicas e Impuesto sobre el Patrimonio de todos y cada uno de los socios, cuando sus socios sean personas físicas y las del Impuesto sobre Sociedades si se tratase de personas jurídicas.

5. Presentadas las solicitudes y documentación anexa, así como la documentación complementaria que pueda ser requerida, la Mesa de adjudicación solicitará del Ayuntamiento afectado, la emisión de informe sobre aquellos aspectos de la instalación del establecimiento que pudieran afectar a la normativa municipal y que deberá ser emitido en el plazo de veinte días.

Recabados los documentos que fueran procedentes para la resolución del expediente, en un plazo no superior a seis meses a contar desde la expiración del plazo de presentación de solicitudes, la Consejería de Presidencia y Administración Territorial, a propuesta de la Mesa de adjudicación, por Orden adjudicará el concurso autorizando la instalación de la sala de bingo, o lo dejará desierto en el supuesto de que ninguno de los solicitantes reúnan las condiciones exigidas o sus proyectos no ofrezcan las garantías establecidas en las bases de la convocatoria.

6. La Orden de la Consejería de Presidencia y Administración Territorial que efectúe la adjudicación y autorice la instalación de la sala de bingo expresará:

a) Fecha de autorización.

b) Denominación o razón social.

c) Dirección o domicilio social.

d) Fecha tope para proceder a la apertura, haciendo constar la obligación de solicitar y obtener previamente el permiso de funcionamiento.

7. La autorización de instalación podrá ser transmitida a título gratuito u oneroso, entre entidades o sociedades que cumplan con los requisitos exigidos en el presente Reglamento previa notificación a la Dirección General de Administración Territorial. A estos efectos, la Dirección General podrá realizar las comprobaciones oportunas con el fin de que el adquirente cumpla las mismas condiciones exigidas al adjudicatario.

CAPÍTULO III

Permiso de funcionamiento

Artículo 9. Solicitud.

Antes de proceder a la apertura de la sala de bingo y dentro del plazo señalado para ello en la autorización de instalación, la sociedad o entidad titular de ésta deberá solicitar de la Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León de la provincia respectiva el permiso de funcionamiento.

Artículo 10. Documentación.

El permiso de funcionamiento se solicitará, al menos, con dos meses de antelación a la fecha en que estuviese prevista la apertura al público de la sala, acompañándose a tal efecto la siguiente documentación:

a) Licencia municipal de apertura.

b) Relación del personal que haya de prestar servicios en la sala, acompañada de fotocopias compulsadas de los respectivos contratos de trabajo y de sus acreditaciones personales, con especificación de los puestos de trabajo.

c) Documento acreditativo de haber constituido la fianza a que se refiere el artículo 20 de este Reglamento.

d) Certificación de obra acabada y de que las obras e instalaciones realizadas se corresponden exactamente con el proyecto básico por el que se concedió la autorización de instalación.

e) Certificado de técnico competente y visado por el colegio profesional correspondiente, acreditativo del funcionamiento idóneo de todas las instalaciones relacionadas con el juego, así como de las medidas de seguridad de la sala.

f) En su caso, justificante de autorización de gestión por empresa de servicios.

g) Justificante de pago de la tasa administrativa.

h) El libro de Actas de la sala de bingo para su diligenciamiento.

Artículo 11. Tramitación y resolución.

1. La Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León de la provincia respectiva girará visita de inspección al local a fin de comprobar su correspondencia con el proyecto aprobado, instalación de medidas de seguridad, colocación de las mesas, capacidad máxima y funcionamiento de los aparatos de juego y sistemas de control y el cumplimiento de los restantes requisitos legales.

Si el examen de los documentos presentados y el resultado de la inspección fueran satisfactorios, la Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León de la provincia respectiva, en el plazo de dos meses desde la presentación de la solicitud, extenderá el oportuno permiso de funcionamiento. Transcurrido este plazo sin que haya sido dictada resolución expresa, se entenderá concedido el permiso.

El permiso se notificará a los interesados, con entrega del libro de Actas debidamente diligenciado.

La apertura de la sala deberá producirse dentro de los diez días naturales siguientes a la fecha de notificación del permiso de funcionamiento, salvo que en éste se indicara otra cosa.

2. Por el contrario, si los documentos presentados a los efectos de la obtención del permiso de funcionamiento adoleciesen de defectos, o si de la inspección efectuada a la sala se comprobase que alguno o algunos de sus elementos no se ajustan a la normativa aplicable, la Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León de la provincia respectiva concederá a los interesados un plazo máximo de diez días para la oportuna subsanación. En el caso de que no se hubieran subsanado los defectos de documentación en el indicado plazo, se tendrá al interesado por desistido de su petición, previa

resolución que deberá ser dictada en los términos previstos en el artículo 42.1, de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre.

3. La denegación del permiso de funcionamiento conllevará la caducidad de la autorización de instalación de la sala de bingo, quedando ésta automáticamente extinguida siempre que haya transcurrido el término fijado en la misma para la obtención del permiso de funcionamiento sin haberlo obtenido, salvo que dentro del plazo otorgado en la autorización de instalación la entidad o sociedad titular hubiera obtenido prórroga de la Dirección General de Administración Territorial por causa debidamente justificada.

4. En el permiso de funcionamiento han de constar, como mínimo, los siguientes datos y circunstancias:

a) Sociedad o entidad titular del permiso de funcionamiento de la sala de bingo y domicilio social de ésta.

b) Denominación de la sala de bingo y localización exacta.

c) Período de validez del permiso por cinco años.

d) Horario de apertura y cierre de la sala y, en su caso, temporadas de cierre de ésta.

e) Capacidad o aforo máximo de personas de la sala de bingo.

f) Categoría.

g) Forma de gestión de la sala de bingo.

h) Modalidades del Juego del Bingo a practicar en la sala.

i) Número máximo de elementos auxiliares de juego a disposición de los jugadores de acuerdo con las normas o instrucciones dictadas por la Consejería de Presidencia y Administración Territorial.

j) Plazo para la definitiva puesta en funcionamiento de la sala de bingo.

5. Si la apertura de la sala no se pudiera realizar en el plazo previsto en el permiso de funcionamiento por causas ajenas a su titular, éste podrá solicitar la oportuna prórroga por un plazo máximo de dos meses.

La prórroga se solicitará ante la Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León de la provincia respectiva mediante escrito motivado, acompañado de la documentación acreditativa del motivo o causa de la solicitud, quien la resolverá en el plazo de un mes desde su entrada en dicho organismo, entendiéndose estimada si transcurrido éste no hubiese recaído resolución expresa. En ningún caso procederá la concesión de más de dos prórrogas para proceder a la apertura de la sala, ni que el período de tiempo de aquéllas exceda conjuntamente de seis meses.

CAPÍTULO IV

Modificaciones y régimen jurídico de las autorizaciones de instalación y de los permisos de funcionamiento

Artículo 12. Modificaciones de las autorizaciones de instalación y de los permisos de funcionamiento.

1. Requerirán autorización de la Consejería de Presidencia y Administración Territorial las modificaciones de las autorizaciones de instalación, que impliquen alteraciones de cualquiera de los términos de la resolución de autorización y, en particular, el traslado de la sala.

2. Las modificaciones de los permisos de funcionamiento, requieren autorización de la Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León de la provincia respectiva, cuando impliquen alteración de los términos inicialmente autorizados y especialmente cuando se refieran a alguna de las siguientes cuestiones:

a) La modificación del régimen de gestión del juego, de gestión propia a gestión contratada con una empresa de servicios; la sustitución de la empresa de servicios o la modificación del contrato suscrito con ésta.

b) Modificaciones que impliquen variaciones en el aforo de la sala y el horario de funcionamiento.

c) Modificaciones en los locales que incidan en la seguridad, los aparatos de juego y las instalaciones.

d) La suspensión del funcionamiento de la sala.

3. Las solicitudes se entienden concedidas por el transcurso de dos meses sin que se haya dictado resolución expresa.

4. Cualquier otra modificación de las condiciones de las autorizaciones de instalación y de los permisos de funcionamiento, no incluidos en los apartados anteriores, debe ser comunicada a la Dirección General de Administración Territorial en el plazo de quince días.

Artículo 13. Vigencia y renovación de los permisos de funcionamiento.

1. Los permisos de funcionamiento, tendrán carácter temporal y su validez máxima no podrá exceder de cinco años, si bien, podrán renovarse por períodos de igual duración.

2. La solicitud de renovación se presentará con dos meses de antelación a la fecha de caducidad que se le hubiera otorgado, acompañada de certificación, suscrita por técnico competente y visada por el colegio oficial correspondiente, acreditativa de los siguientes aspectos:

a) Mantenimiento de las condiciones de seguridad y solidez del local y su aptitud para el uso a que se destina de acuerdo con la normativa vigente aplicable.

b) Mantenimiento de la exacta correspondencia de los locales e instalaciones de la sala de bingo con las que contaban en el proyecto en virtud del cual se concedió en su día la autorización de instalación, sin perjuicio de las adaptaciones que, en virtud de las exigencias legales y reglamentarias, hayan tenido que efectuarse a lo largo de la vigencia de las autorizaciones que se pretenden renovar.

c) Estado de funcionamiento de las instalaciones de protección contra incendios exigidas legalmente y vigencia de los certificados de ignifugación de los materiales y elementos instalados en la sala de bingo, acompañándose, a tal fin, fotocopias autenticadas de los mismos.

d) Fotocopia autenticada de los boletines de reconocimiento de la última revisión anual de la instalación eléctrica y de las instalaciones de aire acondicionado, calefacción y ventilación de la sala de bingo.

3. Presentada la solicitud de renovación con la documentación reseñada en el apartado anterior y, en su caso, completada la misma en los términos previstos legalmente para ello, la Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León de la provincia respectiva resolverá concediendo por igual período de cinco años o, en el supuesto que proceda, denegando la renovación del permiso de funcionamiento, dentro del plazo de dos meses.

Transcurrido dicho plazo sin que hubiese recaído resolución expresa, se entenderá concedida la renovación del permiso de funcionamiento.

Artículo 14. Revocación de tos permisos de funcionamiento.

Podrán revocarse los permisos de funcionamiento en los siguientes casos:

a) Por solicitud de la empresa o entidad titular manifestada por escrito a la Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León de la provincia respectiva.

b) Por disolución de la empresa o entidad titular.

c) Por el transcurso del plazo de validez sin haber solicitado su renovación en tiempo y forma.

d) Por impago de los tributos específicos sobre el juego o la ocultación total o parcial de la base imponible de los mismos.

e) Como consecuencia de sanción recaída en materia de juego que consista en la revocación de la autorización.

f) Por resolución motivada adoptada por el procedimiento correspondiente, que se ajustará, en todo caso, a lo previsto en la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común y que recoja alguna de las siguientes causas:

– Falsedad en los datos aportados en la solicitud de autorización o modificación.

– Modificación de los términos de la autorización previstos en el presente Reglamento sin haber obtenido autorización previa.

– El incumplimiento de la obligación que sobre constitución de fianzas y mantenimiento de su vigencia e importe están establecidos en el presente Reglamento.

– Cuando se dejara de reunir los requisitos a que se refieren los artículos 5, 6 y 7 del presente Reglamento.

– Por pérdida de la disponibilidad legal o de hecho del local donde está ubicada la sala.

– Por caducidad o revocación firme de la licencia municipal de apertura.

– Cuando no se procediese a la apertura de la sala en el plazo concedido en el respectivo permiso o sus prórrogas, en su caso.

– Cuando la sala permaneciese cerrada por más de treinta días consecutivos sin previa autorización,

salvo que el período de funcionamiento de la misma se limitase a una temporada concreta o concurriesen circunstancias de fuerza mayor.

CAPÍTULO V

Régimen de las autorizaciones de empresas de servicios

Artículo 15. Solicitud y tramitación.

1. Las sociedades mercantiles a que se refiere el artículo 6, que cumplan los requisitos y condiciones especificados en el mismo y deseen la autorización como empresas de servicios, podrán solicitarlo de la Dirección General de Administración Territorial, mediante escrito ajustado a los requisitos de la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

2. Al escrito de la solicitud deberá acompañarse los siguientes documentos:

a) Documento acreditativo de la representación que ostenta quien suscribe la solicitud, en alguna de las formas previstas por la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

b) Copia o testimonio de la escritura de constitución de la sociedad inscrita en el Registro Mercantil, en la que constará el nombre y apellidos de los socios, con la cuota de participación de los mismos y copia de los estatutos.

c) Certificado del Registro Central de Penados y Rebeldes, junto con la declaración complementaria a que se refiere la Ley 68/1980, de 1 de diciembre, de Conducta Ciudadana, de los socios de la entidad mercantil.

d) Copia legitimada del Código de Identificación Fiscal y de la autoliquidación del Impuesto de Transmisiones Patrimoniales y Actos Jurídicos Documentados devengado como consecuencia de la constitución de la sociedad, excepto si ésta se ha efectuado sujeta a condición suspensiva,

e) Declaración de los socios y accionistas de no participar o poseer más de cinco empresas explotadoras del Juego del Bingo en el ámbito de la Comunidad de Castilla y León.

f) Fotocopia legitimada de las declaraciones del Impuesto sobre la Renta de las Personas Físicas e Impuesto sobre el Patrimonio de todos y cada uno de los socios, cuando éstos sean personas físicas y las del Impuesto sobre Sociedades si se tratase de personas jurídicas.

g) Precontrato de gestión con la entidad benéfica, deportiva, cultural y turística titular de una sala de bingo.

Artículo 16. Resolución.

1. Presentada la solicitud y documentación anexa y realizadas las informaciones y comprobaciones que se estimen necesarias, la Dirección General de Administración Territorial procederá a dictar la resolución correspondiente en el plazo de dos meses, bien autorizando, bien denegando la solicitud formulada. Transcurrido el plazo de dos meses sin que se haya dictado resolución expresa, la solicitud se entenderá concedida.

2. Requerirán autorización previa las modificaciones del expediente de autorización que impliquen:

a) Los cambios en los componentes del cuerpo social cuando sea consecuencia de la entrada de nuevos socios.

b) Las ampliaciones del capital social cuando entren a formar parte nuevos socios.

Artículo 17. Vigencia y renovación.

1. Las autorizaciones de las empresas de servicios tendrán carácter temporal y su validez máxima no podrá exceder de cinco años, contados a partir de su notificación al interesado, si bien podrán renovarse por períodos de igual duración.

2. La solicitud de renovación se formalizará con dos meses, al menos, de antelación a la fecha de expiración de la misma, acompañando la siguiente documentación:

a) Testimonio notarial de los cambios habidos en la sociedad que fueron autorizados en su día o fotocopia compulsada.

b) Especificación de los datos del expediente original que hubiesen experimentado variación.

c) Número y nombre de las salas que gestiona.

d) Relación de los trabajadores por salas, con indicación de las categorías que poseen y fotocopia compulsada de los contratos de trabajo.

e) Copia autenticada de los contratos de gestión que posean con las distintas entidades titulares de salas de bingo o fotocopia compulsada.

f) Memoria explicativa de las actividades de la sociedad durante el período de vigencia de la inscripción.

3. La Dirección General de Administración Territorial, previo examen y comprobación de la solicitud y documentación anexa, procederá a adoptar la resolución pertinente. Transcurrido el plazo de dos meses sin que se haya dictado resolución expresa, la solicitud se entenderá estimada.

Artículo 18. Extinción y caducidad de la autorización.

La Dirección General de Administración Territorial podrá declarar la extinción o caducidad de las autorizaciones de las empresas de servicios cuando concurra alguna de las circunstancias previstas en el artículo 14 del presente Reglamento.

Artículo 19. Régimen jurídico de la empresa de servicios.

1. El contrato de prestación de servicios técnicos, formulado entre la entidad titular de la sala y la empresa de servicios para la gestión y funcionamiento del juego del bingo, en ningún caso comportará la cesión de la titularidad de la explotación.

2. Mediante aquel contrato la empresa de servicios asumirá la dirección técnica del funcionamiento de la sala y la contratación a su cargo del personal de juego necesario, así como el mantenimiento y correcto funcionamiento de la sala y sus instalaciones.

3. Asimismo, en virtud de aquel contrato la empresa de servicios, ante la Administración, asumirá de forma solidaria todas y cuantas responsabilidades se deriven de la organización, explotación y funcionamiento del juego.

CAPÍTULO VI

Garantías

Artículo 20. Fianzas.

1. Con carácter previo a la solicitud del permiso de funcionamiento a que se refiere el artículo 9 del presente Reglamento, deberá constituirse una fianza de acuerdo con la categoría establecida en el artículo 28.5 de este Reglamento por la cuantía siguiente:

– Salas de bingo de primera categoría	48.100 euros.
– Salas de bingo de segunda categoría	36.100 euros.
– Salas de bingo de tercera categoría	24.050 euros.

2. La fianza deberá constituirse a favor de la Consejería de Presidencia y Administración Territorial en la Caja General de Depósitos de la Comunidad de Castilla y León por la empresa o entidad titular de la autorización de instalación, o por la empresa de servicios que gestione la sala de bingo.

3. La fianza podrá constituirse en metálico, por aval bancario, títulos de Deuda Pública o póliza de caución individual y deberá mantenerse en constante vigencia y por la totalidad de su importe.

Cuando la fianza se preste mediante aval, no se podrá utilizar el beneficio de excusión a que se refiere el artículo 1830 del Código Civil y concordantes.

4. La fianza quedará afecta al pago forzoso de las sanciones pecuniarias que los órganos de la Administración impongan a la sociedad titular de la sala, así como de los premios, tributos y salarios que deban ser abonados como consecuencia de la explotación de la sala de bingo.

5. Si se produjese la disminución de la cuantía de la fianza, la empresa o entidad que hubiese constituido la misma dispondrá de un plazo máximo de un mes para completarla en la cuantía obligatoria. De no cumplirse lo anterior, se producirá la revocación de las autorizaciones.

6. Desaparecidas las causas que motivaron su constitución, se podrá solicitar la devolución a la Consejería de Presidencia y Administración Territorial, siempre que no existan responsabilidades pendientes o si ha transcurrido el plazo máximo de prescripción de estas responsabilidades. En estos supuestos han de ser devueltos después de haber hecho la liquidación, en su caso, para la recuperación de las fianzas constituidas y a solicitud de la empresa o entidad que los haya constituido, se ha de solicitar información de los órganos administrativos competentes sobre la existencia de responsabilidades pendientes y se ha de ordenar la publicación de la solicitud de devolución en el «Boletín Oficial de Castilla y León» para que en el plazo de dos meses los posibles interesados puedan ejercer sus

derechos que puedan afectar a la fianza que se pretende recuperar. Transcurrido este plazo se procederá a la devolución.

CAPÍTULO VII

Elementos materiales

Artículo 21. Cartones.

1. El Juego del Bingo sólo podrá practicarse con los cartones autorizados por la Consejería de Presidencia y Administración Territorial, entendiendo por tales, aquellas unidades físicas o informáticas donde el jugador plasma las diferentes extracciones de bolas que se van produciendo en el desarrollo de una partida, los cuales deberán ser identificados en cuanto a número, serie, valor y distribución de porcentajes.

Los cartones deberán ser expedidos por la Consejería de Economía y Hacienda, en las condiciones que ésta fije, y elaborados por la Fábrica Nacional de Moneda y Timbre o, también, por cualquier otro organismo o entidad que determine la Consejería de Economía y Hacienda.

La posibilidad de emisión de cartones en sala, estará sometida a que el sistema propuesto sea previamente autorizado por la Consejería de Presidencia y Administración Territorial, para lo cual deberá de comprobar la fiabilidad, transparencia y seguridad del sistema, así como las garantías de tributación por la expedición de los cartones, mediante sistemas de impresión o emisión informática debidamente homologados.

2. La venta de los cartones, cualquiera que sea la forma autorizada de su emisión, solamente puede realizarse dentro de la sala donde se lleve a cabo el juego. Ningún jugador podrá adquirir cartones correspondientes a una partida, en tanto no se le hayan retirado o inutilizado los cartones de la partida anterior, que deberán quedar a disposición de los empleados de la sala, estando, por tanto, prohibida su retención por el jugador.

3. La venta de cartones se efectuará correlativamente, según el número de orden de los mismos dentro de cada una de las series. La venta de cada partida se iniciará, indistintamente, con el número uno de cada serie, cuando ésta comience en dicho número, o con el número siguiente al último cartón vendido en la partida anterior.

4. Si el número de cartones de la serie puesta a la venta fuese insuficiente para atender la demanda de los jugadores, se podrá poner en circulación para la misma partida cartones de una nueva serie, siempre que se observen los siguientes requisitos:

a) La nueva serie a emplear con carácter complementario ha de ser del mismo valor facial que la primera.

b) La venta de la nueva serie ha de comenzar necesariamente por el número uno de la misma.

c) Los cartones de la nueva serie podrán venderse hasta el límite del número del cartón de la primera serie con el que se inició la venta, de tal forma que, en ningún caso, podrán venderse en la misma partida dos cartones iguales.

5. Los cartones han de ser pagados por los jugadores en dinero efectivo o por otro medio de pago electrónico, el cual será previamente autorizado por la Dirección General de Administración Territorial que, en ningún caso, constituya venta a crédito o préstamo para el jugador otorgado por la sala, no pudiendo comenzar la partida hasta terminada esta función, quedando prohibida cualquier modalidad de pago diferido del importe. El dinero obtenido por la venta de cartones estará en poder del cajero dentro de la sala y afecto al pago de dichos premios.

6. Por la compra y tenencia de cartones, los jugadores adquieren el derecho a que se desarrolle la partida con arreglo a las normas vigentes y, en su caso, al pago de los premios establecidos o, cuando proceda, a la devolución íntegra del dinero pagado.

7. Excepto que se utilice algún sistema informático o electrónico, los números de los cartones serán marcados por los jugadores de forma indeleble, a medida que las correspondientes bolas aparezcan y sean cantadas. No serán válidos, a efectos de premio, los cartones cuya marca o tachadura impidiese identificar claramente el número, así como aquellos en los que los números impresos en el cartón hubiesen sido sobrelineados o manipulados gráficamente en cualquier forma.

8. La comprobación de los cartones premiados se efectuará a través de circuito de televisión mediante la lectura del cartón original por el Jefe de Mesa y la exposición del cartón-matriz en el circuito monitor o cualquier otro medio electrónico o mecánico homologado.

9. Después de cada partida los cartones usados no premiados deberán ser recogidos y, previa las comprobaciones necesarias, destruidos, en cualquier caso, antes de la sesión siguiente. No procederá

la destrucción cuando se hayan producido incidencias o reclamaciones en el desarrollo de la partida. En este caso deberán unirse al atestado correspondiente y a la copia del acta de la partida, procediéndose a ponerlos a disposición de la autoridad competente.

Artículo 22. Aparatos extractores.

El aparato extractor de bolas podrá ser bombo o neumático y deberá estar homologado previamente y autorizado por resolución de la Dirección General de Administración Territorial, dentro del plazo de dos meses contados desde el día siguiente a la recepción de la solicitud, que se entiende concedida si transcurrido este plazo no ha sido dictada resolución expresa.

Asimismo, la Dirección General de Administración Territorial podrá homologar y autorizar sistemas de extracción de bolas por procedimientos informáticos.

Artículo 23. Bolas.

1. Al inicio y finalización de cada sesión de bingo, las bolas serán objeto de recuento por parte del Jefe de Mesa, en presencia del Jefe de Sala y de los jugadores que lo soliciten. Los miembros de la Inspección del Juego y Apuestas, podrán asistir y presenciar esta operación así como requerir las comprobaciones que estimen oportunas.

2. Durante el transcurso de cada partida los números que vayan saliendo deberán ir reflejándose, simultáneamente y por orden de extracción, en pantallas o paneles fácilmente visibles para todos los jugadores desde sus sitios.

3. Las extracciones y lecturas de bolas han de efectuarse con el ritmo adecuado para que todos los jugadores puedan seguirlas e ir anotándolas en sus cartones.

4. Los juegos de bolas están formados por 90 unidades, teniendo cada una de ellas inscrito en su superficie, de forma indeleble, el correspondiente número, que ha de ser perfectamente visible a través de los monitores de televisión. Sólo pueden utilizarse bolas previamente homologadas y autorizadas por resolución de la Dirección General de Administración Territorial, que debe ser emitida en el plazo de dos meses contados desde el día siguiente a la recepción de la solicitud, que se entiende concedida por el transcurso de este plazo sin que haya sido dictada resolución expresa. Cada juego de bolas debe ser sustituido cuando no puedan ser utilizadas con mínima seguridad, o bien debe procederse al cambio cuando se descubra que alguna de las bolas no está en perfectas condiciones. El cambio de un juego de bolas por otro debe hacerse constar en el libro de actas.

5. Con el objeto de constatar estas exigencias, cada juego de bolas ha de ir acompañado de una copia de la resolución de autorización.

6. El juego de bolas sustituido queda en una caja que debe ser precintada por el Jefe de Sala y el empleado de sala correspondiente y debe ser destruido, excepto que exista alguna reclamación relacionada con él.

CAPÍTULO VIII

Elementos informáticos, visuales y auditivos

Artículo 24. Circuito cerrado de televisión.

Es obligatoria la existencia de un circuito cerrado de televisión que garantice el conocimiento, por los jugadores, de las bolas que vayan siendo extraídas durante la partida. Para ello, la cámara enfocará permanentemente el lugar de salida de aquéllas y la imagen será recogida por los distintos monitores distribuidos en la sala en número suficiente para asegurar la perfecta visibilidad por todos los jugadores.

Artículo 25. Paneles y Pantallas.

De la misma manera, han de existir una o varias pantallas o paneles donde se irán recogiendo los números a medida que vayan siendo extraídos y cantados. También será preceptiva la existencia de pantallas indicativas de los premios de línea, bingo en sus modalidades que se obtienen en cada partida y, en su caso, la reserva acumulada correspondiente y la bola máxima de extracción, existiendo igualmente uno o varios aparatos contadores de las extracciones que se realicen.

Artículo 26. Instalación de sonido.

La sala debe estar provista de una instalación de sonido que garantice la perfecta audición, por parte de los jugadores, del desarrollo de la partida.

Artículo 27. Bingo Interconexionado y Bingo Simultáneo: infraestructura técnica.

1. Para la práctica de las modalidades de Bingo Interconexionado y Simultáneo se precisará una

determinada y específica infraestructura técnica que garantice la transferencia de información entre las diferentes salas y la Central Operativa a la cual, en todo caso y momento, tendrá acceso la Administración y contará, al menos, con:

– Una unidad central de proceso de datos denominada Central Operativa, a la que estarán conectadas todas las salas de bingo adheridas al sistema y autorizadas para la práctica de esta modalidad de juego, con la misión de procesar, centralizar, recibir y emitir toda la información relacionada con estas modalidades.

– La modalidad del Bingo Interconexionado requerirá, además de lo señalado en los artículos anteriores, la interconexión de los sistemas informáticos de las diversas salas de bingo autorizadas para su explotación, a la unidad central de proceso de datos, que controlará el desarrollo de estas modalidades de juego, centralizando y procesando el intercambio de información.

La citada unidad central de proceso de datos, que podrá estar radicada en cualquiera de las salas interconexionadas o en un local independiente, estará a cargo de una entidad privada con personalidad jurídica, constituida por el conjunto de salas autorizadas para la explotación de las citadas modalidades. Dicho ente designará a la persona o personas responsables ante la Administración y los usuarios, tanto del correcto funcionamiento de la unidad central de proceso de datos como, en general, del cumplimiento de las funciones asignadas a la mencionada entidad privada.

La unidad central de proceso de datos deberá estar en funcionamiento durante el horario de apertura de las salas de bingo y disponer de los medios técnicos que garanticen la continuidad y seguridad en su actividad. A estos efectos, por la Dirección General de Administración Territorial podrá exigirse la realización periódica de las oportunas auditorías de seguridad informática.

La Central Operativa recepcionará la información que las salas adheridas al sistema están obligadas a remitirle, así como, el importe detraído y acumulado en cada partida, a efectos de conformar el premio y la bola de orden para la obtención del premio entre todas la salas que practiquen dichas modalidades, a su vez, remitirá a todas las salas los correspondientes datos actualizados. En cualquier caso, deberá garantizarse la transferencia de dicha información. A los efectos de su control e inspección, esta información estará a disposición de la Dirección General de Administración Territorial y de la Inspección del Juego y Apuestas. En el supuesto de que por avería del sistema informático de la Central Operativa o cualquier otra eventualidad en sus mecanismos de recepción o remisión de información, éste dejara de funcionar o funcionara de forma incorrecta, se suspenderá la práctica de la modalidad afectada. No obstante lo anterior, se podrá continuar con la práctica del resto de las modalidades que no precisen del uso de los sistemas de interconexión.

En las salas de bingo incorporadas a estas modalidades de juego, deberán implantarse los medios, elementos y soportes informáticos necesarios para su práctica y para la necesaria transparencia de la información.

2. En cada sala deberá implantarse:

a) Soportes y sistemas informáticos que permitan la acumulación de los importes detraídos y acumulados por todas las salas.

b) Un sistema de visualización mediante paneles o monitores, visibles desde cualquier punto de la sala, conteniendo, al menos, la siguiente información:

– Número de cartones vendidos.

– Los cartones que hayan resultado premiados, durante la comprobación de los mismos.

– Número de bola de obtención e importe de los premios.

TÍTULO III

LAS SALAS Y EL PERSONAL

CAPÍTULO I

Las salas de bingo

Artículo 28. Condiciones de los locales y de las actividades autorizadas.

1. Las salas de bingo deben estar exclusivamente dedicadas a la práctica de este juego y a cualquiera de sus modalidades que sean autorizadas, siempre que cumplan las condiciones específicas establecidas para cada una de ellas.

Los locales destinados a salas de bingo habrán de estar dispuestos de forma que las extracciones de bolas sean visibles por todos los participantes, bien directamente, bien mediante el empleo de

monitores y de manera que se garantice la simultaneidad de la visión y de la posibilidad de cantar los premios por los jugadores.

2. En los vestíbulos o en la zona de recepción de las salas de bingo, así como en otras localizaciones dentro del mismo establecimiento, pero en todo caso pasado el servicio de admisión y control, se pueden instalar máquinas de juego tipo «B» en las condiciones establecidas en su normativa específica.

3. Únicamente dentro del horario de funcionamiento autorizado, las salas de bingo pueden prestar servicios de cafetería, dando cumplimiento a la normativa aplicable a estas actividades.

4. Los locales destinados a salas de bingo y las instalaciones de sus áreas complementarias deberán reunir las condiciones técnicas y de seguridad que se establezcan con carácter general para los locales de amplia concurrencia.

5. Las salas de bingo no pueden admitir un número de asistentes, sean o no jugadores, que exceda del aforo máximo señalado en el permiso de apertura.

Las salas, en función de su aforo, que no puede superar las 600 personas, se clasifican en las siguientes categorías:

– Salas de bingo de tercera categoría	hasta 100 plazas.
– Salas de bingo de segunda categoría	entre 101 y 250 plazas.
– Salas de bingo de primera categoría	entre 251 y 600 plazas.

6. En las salas de bingo no se pueden llevar a cabo actividades de promoción ni entrega de obsequios, regalos o invitaciones a los asistentes sin disponer de autorización expresa de la Dirección General de Administración Territorial, que se entiende concedida por el transcurso de dos meses sin resolución expresa.

7. El horario de funcionamiento de las salas de bingo deberá estar comprendido entre las 10.00 horas de un día y las 4.00 horas del día siguiente.

Dentro de los límites horarios señalados anteriormente, cada sala de bingo no podrá superar el límite de doce horas de período máximo de funcionamiento, salvo los viernes, sábados y vísperas de festivo que podrá ampliarse el cierre en una hora más, que serán distribuidas, como máximo, en dos períodos, de forma que, entre la hora de cierre del primer período y la hora de apertura del segundo, exista un lapso mínimo de dos horas.

Cuando su horario sea inferior a esas doce horas, las salas de bingo deberán comunicar a la Dirección General de Administración Territorial el horario de actividad que van a realizar dentro de los márgenes fijados, así como sus posibles modificaciones.

Artículo 29. Localización.

1. A efectos de lo previsto en el artículo 4.8 de la Ley 4/1998, de 24 de junio, la zona de influencia en la que no podrán otorgarse autorizaciones administrativas de instalación de sala de bingo vendrá determinada por lo establecido en las normas urbanísticas y de ordenación del territorio. En defecto de regulación específica, la referida zona de influencia será la comprendida en un radio de acción de ciento cincuenta metros en línea recta, medido sobre plano, partiendo desde el centro de la fachada principal de un centro de enseñanza significativo, hasta el centro de la fachada principal de la sala de bingo.

2. Las entidades reguladas en el artículo 5 del presente Reglamento podrán instalar salas de bingo en locales distintos a aquel en el que tuvieran su sede social, pero siempre dentro del mismo término municipal, a excepción de las entidades titulares de establecimientos turísticos que sólo podrán instalar salas de bingo en los locales del propio establecimiento o en cualquier local del complejo inmobiliario que lo conforme, considerándose, a los efectos del presente Reglamento, establecimientos turísticos todos aquellos definidos como tales en la normativa vigente aplicable a dicha actividad. Si se tratase de establecimientos hoteleros deberán contar, al menos, con 250 plazas de alojamiento autorizadas, no incluyéndose, a los efectos de este cómputo, en ningún caso, las camas supletorias que hubieran sido autorizadas.

CAPÍTULO II

Personal de las salas de bingo

Artículo 30. Requisitos generales del personal.

El personal que preste servicios en las salas de bingo deberá reunir los siguientes requisitos:

a) Ser mayor de edad.

b) Ser español o reunir los requisitos exigidos por las leyes que regulen la contratación laboral de extranjeros.

c) Estar en posesión de la acreditación profesional a que se refiere el presente Reglamento.

d) No haber sido condenado dentro de los cinco años anteriores a la fecha de la solicitud mediante sentencia firme por delito de falsedad, contra las personas, contra la propiedad o contra la Hacienda Pública.

e) No haber sido sancionado en los dos últimos años mediante resolución firme por infracción muy grave o en el último año por infracción grave en esta materia.

f) No haber sido inhabilitado judicialmente para el ejercicio de profesión u oficio relacionado con la actividad del juego y apuestas.

Artículo 31. Documentos profesionales.

1. El personal al servicio de las salas de bingo debe estar en posesión del correspondiente documento profesional. El citado documento habrá de ser expedido por la Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León de la provincia respectiva dentro del plazo de dos meses contados desde el día siguiente a la presentación de la solicitud y se entiende concedido por el transcurso de este plazo sin que hubiera recaído resolución expresa.

2. La solicitud deberá ir acompañada de los siguientes documentos:

a) Documento Nacional de Identidad o documento equivalente.

b) Dos fotografías tamaño carnet.

c) Certificado de antecedentes penales, expedido por el Registro Central de Penados y Rebeldes.

d) Estar en posesión de las titulaciones exigidas en el presente Reglamento para las categorías profesionales correspondientes.

3. La expedición del documento profesional tiene carácter reglado y puede ser suspendido o revocado por la Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León de la provincia respectiva de acuerdo con lo que establece la Ley 4/1998, de 24 de junio, Reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León.

4. La suspensión y revocación del documento profesional priva a su titular de la posibilidad de ejercer su función en cualquiera de las salas de bingo en el ámbito territorial de Castilla y León.

5. Para la expedición del documento profesional que permita desempeñar el puesto a Jefes de Sala, Jefes de Mesa y Cajeros, se requerirá estar en posesión del título de Graduado Escolar o Educación Secundaria Obligatoria; para el documento de Locutor-Vendedor se requerirá estar en posesión del certificado de estudios primarios o certificado de escolaridad; para los restantes documentos bastará con saber leer y escribir.

6. El documento profesional es único para todas las categorías o puestos de trabajo, correspondiendo a la entidad titular de la autorización la contratación de los trabajadores que, en todo caso, debe ser para las funciones previstas en el artículo 32 de este Reglamento.

7. El documento profesional tendrá un período de validez de cinco años, renovable por un período idéntico.

8. Todo el personal de las salas de bingo está obligado a proporcionar a los inspectores o funcionarios competentes en materia de juego toda la información y documentación que se les solicite y que se refiera al ejercicio de sus funciones.

Artículo 32. Funciones del personal y clasificación de los puestos de trabajo.

1. El personal de las salas de bingo de la Comunidad de Castilla y León se clasifica, según las funciones que desempeñen y sin perjuicio de la normativa laboral aplicable, en las siguientes categorías:

– Técnicos de Juego.

– Técnicos de Sala.

Se denominan Técnicos de Juego a quienes desempeñan las funciones de Cajero, Jefe de Mesa y Jefe de Sala.

Se denominan Técnicos de Sala quienes desempeñan los trabajos de Admisión y Control y Locutor-Vendedor.

2. Las funciones de cada categoría serán las que se establezcan en el Convenio Colectivo respectivo o en su defecto las siguientes:

a) Admisión y Control. Será el encargado de controlar la entrada de jugadores en la sala de juego, comprobando que el Documento Nacional de Identidad o documento oficial equivalente corresponde a la persona que lo presenta e impidiendo la entrada a las personas que lo tuviesen prohibido; tendrá, asimismo, como misión la llevanza del fichero de visitantes y su actualización.

b) Locutor-Vendedor. Realizará la venta directa de los cartones y la recaudación de su importe, que entregará junto con los cartones sobrantes al Cajero. En su turno de Locutor, pondrá en funcionamiento la máquina cuando se inicie la jugada, leerá en voz alta el número de la bola según el orden de salida, apagará la máquina al finalizar el juego y entregará a los jugadores los importes de línea y bingo. Cuando realicen la labor de locución no realizarán la función de venta de cartones, aunque podrán colaborar en otras funciones dentro de la sala, como es la de recoger los cartones usados.

c) Cajero. Tendrá en su poder los cartones y los entregará ordenadamente a los vendedores; indicará al Jefe de Mesa el número de cartones vendidos, así como las cantidades que correspondan a los premios de línea y bingo; recaudará el dinero obtenido en la venta de cartones, preparará las cantidades correspondientes a cada premio y abonará éstos una vez finalizada la jugada.

d) Jefe de Mesa. Será personalmente responsable de la comprobación de las bolas y cartones; llevará la contabilidad de los cartones vendidos y sobrantes por cada jugada o sorteo; efectuará la determinación de los premios de línea y bingo; comprobará los cartones premiados; informará colectivamente, en alta voz, de todo ello a los jugadores; contestará individualmente cuantas peticiones de información o reclamaciones formulen éstos y consignará todo ello, así como las incidencias que se produzcan, en el acta de cada sesión.

e) Jefe de Sala. Ejercerá la dirección y control generales del funcionamiento de la sala, adoptando las decisiones relativas a la marcha de las distintas operaciones, de acuerdo con las normas técnicas del bingo y marcando el ritmo adecuado de aquéllas; cuidará del correcto funcionamiento de todos los aparatos, instalaciones y servicios; ejercerá la jerarquía sobre todo el personal al servicio de la sala; será responsable de la correcta llevanza de la contabilidad específica del juego, así como de la tenencia y custodia, en la propia sala, de las autorizaciones precisas para su funcionamiento y de la documentación relativa al personal. Asimismo, el Jefe de Sala ostentará la representación de la entidad titular de la autorización o, en su caso, de la empresa de servicios que gestione el juego, tanto frente a los jugadores como ante los agentes de la autoridad, a menos que dicha representación se halle atribuida a otra persona y ésta se hallara presente en la sala.

Artículo 33. Plantilla de personal.

1. La plantilla mínima en las salas de tercera categoría será de cuatro Técnicos de Sala y dos Técnicos de Juego.

2. En las salas de segunda categoría, la plantilla mínima será de siete Técnicos de Sala y tres Técnicos de Juego.

3. En las salas de primera categoría, la plantilla mínima será once Técnicos de Sala y tres Técnicos de Juego.

Artículo 34. Descansos y suplencias del personal.

1. Las entidades titulares de salas de bingo o, en su caso, las empresas de servicios, deberán establecer turnos de trabajo para el personal de juego que se ajustarán a lo negociado en Convenio Colectivo.

2. En los períodos de descanso diario del personal, así como en los demás supuestos de ausencia legalmente admisibles, la sustitución del personal de juego se ajustará a lo negociado por Convenio Colectivo.

Artículo 35. Propinas.

1. Las propinas o gratificaciones que el cliente entregue serán inmediatamente depositadas en una caja hermética, dotada de ranura y cerrada con llave o candado, que se situará en un lugar visible de la mesa junto al Jefe de Mesa. La llave se encontrará en poder del Jefe de Sala o persona que le sustituya.

2. Finalizado el horario de juego, se contará el contenido de caja por un representante del personal, que anotará en un libro que llevará al efecto. Cada asiento del libro deberá expresar la fecha y la hora del recuento, la cantidad existente en la caja, el nombre, número de documento profesional y firma del empleado que haga el recuento, así como un espacio para observaciones.

3. El importe existente en la caja será distribuido por los representantes del personal entre los trabajadores de la sala, una vez practicadas las retenciones que en su caso procedan, con arreglo a los criterios fijados por el propio personal y la entidad titular o la empresa de servicios, en su caso, sin que pueda detraerse parte alguna para remunerar al personal directivo de éstas. En caso de no acuerdo

sobre esta distribución podrá acordar la entidad titular o empresa de servicios la no admisión de propinas o gratificaciones, de los jugadores a los empleados, en cuyo caso habrá de advertirse mediante anuncios colocados en la sala.

Artículo 36. Prohibiciones y obligaciones.

1. Queda prohibido al personal al servicio de la sala de bingo:

a) Entrar o permanecer en la sala de juego, fuera de sus horas de servicio, salvo con autorización del Jefe de Sala.

b) Conceder préstamos a los jugadores.

c) Participar como jugadores, directamente o mediante terceras personas, en aquellas salas de bingo cuyo titular sea la misma entidad para la que trabaje.

d) Tener participación social o accionaria en la sociedad titular o empresa de servicios que explote aquélla. La presente prohibición igualmente afectará a sus cónyuges, ascendientes o descendientes hasta el primer grado de consanguinidad.

e) Consumir bebidas alcohólicas o sustancias psicotrópicas, durante las horas de servicio.

2. Las empresas de servicios a que se refiere el artículo 7 del presente Reglamento no podrán tener a su servicio personas que formen parte de las Juntas Directivas o Consejo de Administración de las entidades o empresas cuyas salas de bingo gestionen.

3. Todo el personal de la sala de bingo está obligado a proporcionar a los agentes de la autoridad toda la información que se les solicite referida al ejercicio de las funciones propias de cada uno.

TÍTULO IV

ADMISIÓN DE JUGADORES Y DESARROLLO DE LAS PARTIDAS

CAPÍTULO I

Admisión de jugadores

Artículo 37. Control de admisión.

1. Todas las salas de bingo han de disponer de un servicio de admisión que controle el acceso a la sala de bingo de todos los jugadores o visitantes.

2. Dicho servicio de admisión de la sala de bingo deberá abrir a cada visitante, en su primera asistencia, una ficha en la que deberán figurar los siguientes datos:

a) Nombre, apellidos y domicilio.

b) Número del Documento Nacional de Identidad, pasaporte o documento equivalente.

c) Fecha de apertura y sucesivas visitas a la sala.

3. El servicio de admisión exigirá a todos los visitantes antes de acceder a la sala de juego la exhibición de DNI o documento oficial equivalente.

4. Todas las funciones del servicio de admisión y control de las salas de bingo serán realizadas mediante la implantación de la adecuada aplicación informática que garantice la obtención y conservación de todos los datos sobre asistencia diaria de jugadores a la sala, sometiéndose la revelación de dicha información a lo dispuesto en las normas reguladoras del tratamiento automatizado de los datos de carácter personal.

El contenido de la información recogida en la base de datos de la referida aplicación informática, tendrá carácter reservado y sólo podrá ser revelado por resolución de la Dirección General de Administración Territorial, a instancia de los miembros de la Unidad adscrita del Cuerpo Nacional de Policía a la Junta de Castilla y León, así como, por mandamiento judicial.

5. En todos los servicios de admisión y control, así como, en el interior de la sala de juego, existirán a disposición del público tantos ejemplares, como aforo autorizado de jugadores tenga la sala, del presente Reglamento y de la Ley 4/1998, de 24 de junio, Reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León.

Artículo 38. Prohibiciones de acceso.

1. La entrada en salas de bingo está prohibida a:

a) Las personas a las que se refiere el artículo 7 de la Ley 4/1998, de 24 de junio.

b) Las personas que hayan solicitado y obtenido de la Dirección General de Administración

Territorial que les sea prohibida la entrada. En este caso la duración mínima de la prohibición de entrada será la que se acuerde motivadamente por el órgano competente para ello, atendidas las circunstancias y antecedentes que concurran en la solicitud.

c) Las personas que se encuentren en situación de libertad condicional o sometidas al cumplimiento de medidas de seguridad o judiciales, en tanto tales situaciones se mantengan.

d) Las personas que pretendan entrar portando armas u objetos que puedan utilizarse como tales.

2. En los supuestos previstos en la letra b) del apartado anterior la Dirección General de Administración Territorial, tras la realización de las actuaciones que considere oportunas, adoptará la resolución que se estime procedente, la cual se comunicará mediante escrito, o en soporte informático adecuado, a todas las salas de bingo de la Comunidad de Castilla y León. El levantamiento de ésta deberá tramitarse en la misma forma que la seguida para su imposición.

Las prohibiciones a que se refiere el presente apartado tendrán carácter reservado y no podrá distribuirse ni darse publicidad de manera alguna.

3. Con independencia de las condiciones y prohibiciones a que se refiere el presente artículo, el Jefe de Sala podrá expulsar de la sala de bingo a las personas que, aun no constando antecedentes de las mismas, produzcan perturbaciones en el orden de la sala o cometan irregularidades en la práctica de los juegos, cualquiera que sea la naturaleza de éstas.

Las decisiones de prohibición de entrada o la expulsión a que se refiere este artículo serán comunicadas dentro de los tres días siguientes de producirse, a la Dirección General de Administración Territorial quien, previas las comprobaciones que estime oportunas, podrá ordenar su inclusión en el Registro de Prohibidos que a tal efecto se llevará en esas Dependencias.

4. Las personas que consideren que su expulsión o prohibición de entrada fue adoptada de forma injustificada, podrán dirigirse, dentro de los tres días siguientes, al Director General de Administración Territorial exponiendo las razones que les asistan, quien, previas las consultas y actuaciones oportunas, decidirá sobre la reclamación en el plazo de un mes, ordenando, en caso de estimar la reclamación, la iniciación del oportuno expediente sancionador para dilucidar, en su caso, sancionar, la posible comisión de infracciones por parte de la empresa titular o de servicio de la sala.

5. La Dirección General de Administración Territorial remitirá a todas las salas de bingo de la Comunidad de Castilla y León el contenido del Registro de Prohibidos, por escrito o mediante el oportuno soporte informático, con una periodicidad no superior a la mensual. El citado Registro se regulará por Decreto de la Junta de Castilla y León.

6. Las entidades o empresas titulares podrán solicitar de la Dirección General de Administración Territorial la concesión de reserva del derecho de admisión, con especificación concreta y pormenorizada de los requisitos a los que aquéllas condicionan la citada reserva que, en ningún caso, tendrán carácter discriminatorio o lesivo de los derechos fundamentales de las personas. De ser concedida la reserva del derecho de admisión, junto a ella deberán figurar, bien visibles y en los lugares de acceso a la sala de juego, los citados requisitos.

Artículo 39. Hojas de reclamaciones.

1. Deberán existir a disposición del público hojas oficiales de quejas y reclamaciones que se ajustarán al modelo previsto en el Anexo I, tanto en el interior de la sala de juego como en el servicio de control y admisión de las personas.

2. Las hojas deberán estar foliadas, selladas y diligenciadas por la Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León de la provincia respectiva.

3. Para cada reclamación o queja planteada por los jugadores o por el público, se utilizará una hoja distinta, en la que se recogerán el nombre, apellidos, Documento Nacional de Identidad o documento equivalente, domicilio de la persona que la suscriba, exponiendo claramente los hechos motivo de la queja y su pretensión, con expresión de la fecha y hora en que ocurrieron, serán firmadas por el Jefe de Sala, el Jefe de Mesa y la persona reclamante.

4. El original de la reclamación se remitirá, dentro de los dos días hábiles siguientes, a la Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León de la provincia respectiva a través de los órganos de inspección y control en materia de juego, conservando una copia la empresa y entregando otra a la persona que presente la reclamación.

5. Las hojas de incidencias y reclamaciones previstas en este artículo se entienden sin perjuicio de las hojas de reclamaciones que deberán disponer las salas para las máquinas recreativas instaladas en el área de juegos automáticos.

CAPÍTULO II

Desarrollo de las partidas

Artículo 40. Celebración de las partidas.

1. Las salas de bingo se dedicarán exclusivamente a la práctica de este juego, en sus diversas modalidades, sin que puedan tener lugar en ellas otros juegos fuera de los que expresamente autorice la Dirección General de Administración Territorial.

2. A los efectos del presente Reglamento, se considera comenzada la partida cuando se inicia la venta de cartones para la misma, considerándose cerrada cuando el Jefe de Mesa, una vez comprobado el cartón o cartones premiados con Bingo Ordinario o Bingo en las distintas modalidades, da por finalizada ésta.

3. Dentro de los límites máximos de horario fijado en el permiso de funcionamiento, la entidad titular o, en su caso, la empresa de servicios determinará el horario en el que efectivamente han de comenzar y terminar las partidas. La celebración de la última partida de la jornada será anunciada expresamente a los jugadores, sin que quepa, en ningún caso, la celebración de otras después de ser celebrada aquélla.

4. Antes del inicio de cada sesión debe comprobarse el correcto funcionamiento de todo el material y las instalaciones de juego que hayan de utilizarse, a continuación debe procederse a la introducción de las bolas en el aparato extractor, pudiendo los jugadores que así lo deseen inspeccionar ambas operaciones. Antes de proceder a la venta de los cartones debe anunciarse la serie o series a vender, el número de cartones de la misma, así como el valor facial de los mismos, a continuación debe iniciarse la venta.

Una vez finalizada la venta de cartones, durante el desarrollo de la partida no se permite la entrada en la sala de nuevos jugadores o visitantes hasta su finalización.

5. Todas las operaciones necesarias para la realización del juego del bingo deben efectuarse inexcusablemente a la vista de los jugadores y del público. Los jugadores podrán formular cuantas peticiones de información o reclamaciones consideren oportunas, siempre que ello no suponga una interrupción injustificada y extemporánea del juego.

6. Queda prohibido a los empleados de la mesa de control dar conocimiento de la existencia de cartones premiados previamente a haber sido cantados.

7. Los elementos, los aparatos y los mecanismos que incidan directa o indirectamente en el desarrollo y en la práctica del juego deben contar con la correspondiente autorización, una vez solicitada, mediante resolución de la Dirección General de Administración Territorial, que se entiende concedida por el transcurso del plazo de tres meses sin que haya sido dictada resolución expresa. De la misma manera, deben contar con la correspondiente autorización de la Dirección General de Administración Territorial los elementos de control informático del sistema de archivo y verificación de las partidas.

8. Una vez finalizada la operación de venta, el personal de sala debe proceder a la recogida de los cartones sobrantes y el responsable de mesa debe efectuar los cálculos pertinentes, anunciándose:

a) El total de cartones vendidos de la serie o series correspondientes, utilizando la siguiente expresión:

«Cartones vendidos [...], de la serie [...] del número [...] al [...] y de la serie [...] del número [...] al [...]».

b) El importe de los premios de línea y bingo.

9. A continuación debe procederse a exponer, en los paneles y monitores, el número de cartones vendidos, premio de línea y premio del bingo. Una vez efectuada esta operación, se debe proceder a anunciar el comienzo de la partida.

10. A partir de este momento, han de extraerse sucesivamente las bolas, cuyo número debe anunciarse a través de los altavoces, mostrándose simultáneamente en los monitores y paneles de la sala. La locución de las partidas puede realizarse por procedimientos electrónicos como el «lector automático de bolas». El juego se interrumpe cuando algún jugador cante la jugada de línea o bingo en voz alta.

11. Seguidamente debe recogerse el cartón por el personal de la sala y debe comunicarse al responsable de mesa el número de cartón cantado para su posterior comprobación, que debe ser hecha, con arreglo a lo dispuesto en el artículo 21.8 de este Reglamento, por medios informáticos. Esta operación se repite con todos los cartones cantados. La comprobación de los cartones premiados se efectuará a través del circuito de televisión, mediante la lectura y exposición de los mismos.

En el supuesto de que sea un solo jugador el que hubiera cantado, si de la comprobación efectuada resultasen errores o inexactitudes en alguno de los números del cartón el juego debe reanudarse hasta que haya un ganador; cuando alguna línea cantada sea correcta, el juego continúa hasta que sea cantado el bingo y, en caso de ser la verificación de éste positiva, se da por finalizada la partida procediéndose al abono del importe de los premios, no pudiendo reanudarse otra partida hasta terminado dicho proceso.

12. Una vez comprobada la existencia del cartón premiado, el Jefe de Mesa pregunta si existe alguna otra combinación ganadora, dejando un tiempo prudencial hasta dar la orden de continuar la partida o darla por finalizada, según el caso. Una vez dada la correspondiente orden por el responsable de mesa de «la partida queda cerrada», se pierde todo el derecho a reclamación sobre dicha jugada y las anteriores efectuadas.

Artículo 41. Premios.

1. Para poder tener derecho a anunciar los premios de línea o bingo durante la celebración de una partida, será necesario que todos los números del cartón premiado que forman la combinación ganadora hayan sido extraídos y cantados por el locutor en esa partida, independientemente del momento en que se haya completado tal combinación. Además para el premio de línea será necesario que la jugada no haya sido cantada por otro jugador durante la extracción de las bolas anteriores. Si hubiera más de una combinación ganadora, dará lugar al reparto del importe de los premios entre los jugadores que las hayan cantado. En ningún caso se podrán aceptar reclamaciones una vez la partida haya sido cerrada.

2. Las sumas de dinero destinadas a premios quedarán en poder del Cajero, afectadas al abono de los mismos dentro de la propia sala. En los casos de discrepancias sobre obtención de premios, sólo podrán ser retiradas en virtud de resolución del Delegado Territorial de la Junta de Castilla y León de la provincia respectiva o, en su caso, de la autoridad judicial competente que, de forma motivada, podrá disponer de su intervención o inmovilización.

3. La parte de la recaudación por venta de cartones en cada partida destinada al pago de premios, consistirá en el porcentaje del valor facial de los cartones vendidos que se indica:

	Valor facial de los cartones vendidos			
	Premio de bingo	Premio de línea		Total
Bingo Ordinario	58%	10%		68%
Bingo Bote Acumulativo	56,5%	8%	2% a premios de Bingo Bote Acumulativo.	66,5%
Bingo Interconexionado	55%	7%	1% a premios del Bingo Interconexionado	65%
			2% a premios de Bingo Bote Acumulativo	

✐ Ap. 3 modificado por art. único de Decreto 53/2005, de 7 julio.

4. En todo caso, los premios consistirán en sumas dinerarias en moneda de curso legal en España estando prohibida, por tanto, su sustitución total o parcial por premios en especie. No obstante lo anterior, el pago de premios podrá instrumentarse mediante la entrega de cheque o talón bancario al jugador premiado por cuenta de la entidad titular, sociedad o empresa de servicios, esta forma de pago sólo procederá cuando la suma a abonar exceda de 600 euros. Los premios de Bingo Bote Acumulativo y Bingo Interconexionado serán abonados en la forma prevista en el artículo 51 de este Reglamento.

5. Los premios se pagarán a la terminación de cada partida, previa la oportuna comprobación y contra la entrega de los correspondientes cartones premiados, que habrán de presentarse íntegros y sin manipulaciones que puedan inducir a error. Los cartones premiados se acompañarán al acta de la sesión.

6. Los cartones premiados se conservarán por la empresa durante tres meses, en unión del acta de la sesión. Solamente podrán ser destruidos transcurrido dicho término, salvo en aquellos casos en que correspondan a partidas sometidas a reclamación administrativa o judicial por parte de algún jugador, en cuyo supuesto sólo podrán destruirse una vez haya adquirido firmeza la resolución dictada sobre dicha controversia y se acredite fehacientemente su cumplimiento.

Artículo 42. Devolución del importe de los cartones.

1. Si durante la realización de una partida, y antes de la primera extracción de bolas, se produjesen fallos o averías en los aparatos o instalaciones, o bien accidentes que impidan la continuación del juego, se suspenderá provisionalmente la partida. Si en el plazo de 30 minutos no puede ser resuelto

el problema planteado, se procederá a reintegrar a los jugadores el importe íntegro de los cartones, que habrán de ser devueltos a la mesa.

2. En caso de que ya hubiera comenzado la extracción de bolas, se continuará la partida, efectuándose las extracciones por procedimiento manual, garantizando en todo momento su aleatoriedad y utilizándose exclusivamente las bolas pendientes de extraer.

3. En el caso de que, una vez comenzada la partida, se detectase la no existencia de una o algunas bolas, la duplicidad de éstas, bolas defectuosas, exceso de peso en alguna de ellas o cualquiera otra irregularidad relativa a éstas o al mecanismo de extracción se suspenderá la partida y se dará por finalizada la partida a partir de dicho instante, procediéndose a reintegrar a los jugadores el importe íntegro de los cartones, que habrán de ser devueltos a la mesa.

4. Cuando ocurriese alguna de las incidencias referidas en los apartados anteriores, antes de proceder se llevará a cabo por el Jefe de Sala la lectura del apartado correspondiente de este artículo.

5. La retirada del jugador durante el transcurso de la partida no dará lugar a la devolución del importe de los cartones que hubiera adquirido, aunque podrá transferirlos, si lo desea, a otro jugador.

6. Si durante el transcurso de una partida se originara algún error en la locución de las bolas será corregida por el Jefe de Mesa, efectuándose la correspondiente diligencia en el Libro de Actas y continuándose la partida si no existiesen incidencias.

Artículo 43. Actas de las partidas.

1. El desarrollo de cada sesión o jornada se irá reflejando en un acta que se redactará, partida a partida, de forma simultánea al desarrollo de cada una de ellas no pudiendo, en ningún caso, comenzar la extracción de las bolas en tanto no se hayan mecanizado íntegramente dichos datos y anunciados a los jugadores a través de los correspondientes paneles de la sala.

2. Las actas se confeccionarán mediante sistemas informáticos previamente autorizados por la Dirección General de Administración Territorial, que se ajustarán al modelo previsto en el Anexo II del presente Reglamento.

3. En el encabezado del acta se hará constar la diligencia de comienzo de la sesión, fecha y firma del Jefe de Sala y del Jefe de Mesa y las sustituciones que se produzcan, insertándose a continuación, por cada partida, los siguientes datos obligatorios: Número de orden de la partida; serie o series de cartones utilizadas; precio y número de cartones vendidos; cantidad total recaudada y cantidades pagadas por premios de línea, Bingo Ordinario, Bingo Bote Acumulativo y Bingo Interconexionado. Al terminar la sesión se extenderá la diligencia de cierre que firmará, igualmente, el Jefe de Sala y el Jefe de Mesa.

4. Además de la grabación informática, se extenderán en hojas de papel normalizado diligenciadas aquellas actas correspondientes a la apertura, al cierre, así como las correspondientes al otorgamiento de premios extraordinarios.

5. También se harán constar en el acta, mediante diligencias diferenciadas, las incidencias que se hubieran producido durante el desarrollo de las partidas. Las diligencias por incidentes habrán de ser firmadas por el Jefe de Sala y el Jefe de Mesa. Las reclamaciones de los jugadores se formularán en la correspondiente hoja de quejas y reclamaciones, que será firmada por el reclamante, el Jefe de Sala y el Jefe de Mesa.

6. Las actas deberán guardarse y custodiarse, al menos, durante un año desde la fecha de su emisión. No obstante, en los que constase alguna reclamación pendiente de resolver, se mantendrá su conservación hasta que sobre ella haya recaído la oportuna resolución, haya adquirido firmeza y conste fehacientemente que ésta ha sido debidamente cumplimentada.

TÍTULO V

JUEGO DEL BINGO Y SUS DISTINTAS MODALIDADES

CAPÍTULO I

El Bingo Ordinario y sus distintas modalidades

Artículo 44. Juego del Bingo.

En el ámbito de la Comunidad de Castilla y León podrá practicarse el Juego del Bingo, conocido como Bingo Ordinario, así como sus modalidades de Bingo Bote Acumulativo, Bingo Interconexionado, Bingo Simultáneo y Bingo Electrónico, siéndoles de aplicación la misma normativa que rige

para tal juego, con las estipulaciones propias y específicas para dichas modalidades que en el presente Reglamento se determinan.

Artículo 45. Juego del Bingo Ordinario.

Se denomina Bingo Ordinario al juego definido en el artículo 2 de este Reglamento, resultando la obtención de los premios de línea y de bingo independiente del número de bolas extraídas hasta la consecución de los mismos.

Artículo 46. Modalidades.

1. En el ámbito de la Comunidad de Castilla y León podrá practicarse, además del Juego del Bingo, conocido como Bingo Ordinario, sus modalidades de Bingo Bote Acumulativo, Bingo Interconexionado, Bingo Simultáneo y Bingo Electrónico.

2. Para el establecimiento de las modalidades del Bingo Bote Acumulativo, Bingo Interconexionado, Bingo Simultáneo y Bingo Electrónico será necesaria la pertinente autorización, que podrá ser concedida por la Dirección General de Administración Territorial, previa solicitud de la entidad titular de la sala o empresa de servicios que tenga la gestión de la sala.

En cualquier caso, transcurridos tres meses desde la presentación de la solicitud, sin que hubiera recaído resolución expresa, podrá entenderse estimada.

3. Serán requisitos imprescindibles para obtener la autorización:

a) Tener vigente la autorización de sala de bingo.

b) Estar al corriente en el pago de las obligaciones tributarias.

c) No haber sido sancionado por más de una infracción tipificada como muy grave en los últimos doce meses.

d) Poseer marcadores, pantallas o paneles informáticos y demás instrumentos necesarios para la práctica de estas modalidades de Juego del Bingo homologados.

Artículo 47. Solicitud de autorización.

La solicitud deberá ser presentada por la entidad titular de la sala o empresa de servicios que posea la gestión y se efectuará mediante escrito dirigido a la Dirección General de Administración Territorial, en el que deberán constar los requisitos establecidos en el artículo 70 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre.

Asimismo, se acompañarán a la solicitud los siguientes documentos:

a) Medios técnicos específicos de que disponga.

b) Volumen de ventas del ejercicio anterior, especificado por meses.

c) Documento acreditativo de la representación de la persona o entidad solicitante, por parte de quien suscriba la solicitud, en la forma prevista en el artículo 32 de la citada Ley 30/1992.

d) Certificación del acuerdo adoptado por la Junta Directiva o Consejo de Administración.

e) Fotocopia del DNI o NIF del representante.

f) Fotocopia autenticada de la autorización vigente de la sala de bingo y empresa de servicios, en su caso.

g) Certificación emitida por el Servicio Territorial de Economía y Hacienda de la Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León de la provincia respectiva, acreditativa de encontrarse al corriente del pago de los tributos cedidos sobre el juego.

h) Factura acreditativa de adquisición de los marcadores electrónicos, pantallas o paneles, así como el correspondiente certificado de homologación.

Artículo 48. Concesión de autorización.

La concesión de autorización para establecer el sistema de Bingo Bote Acumulativo, Bingo Interconexionado, Bingo Simultáneo o Bingo Electrónico obligará a utilizar estas modalidades en todas las partidas que se realicen.

CAPÍTULO II

Modalidades del Juego del Bingo: Bingo Bote Acumulativo, Bingo Interconexionado, Bingo Simultáneo y Bingo Electrónico

Artículo 49. Normas técnicas del Bingo Bote Acumulativo.

Como normas técnicas específicas de la modalidad del Bingo Bote Acumulativo se determinan las siguientes:

1. El Bingo Bote Acumulativo consiste en la obtención de un premio adicional para el jugador o jugadores que resulten premiados en el Bingo Ordinario, independientemente de éste, siempre que el número de bolas extraído hasta la consecución del premio no supere el número de bolas máximo autorizado.

2. Cuando un jugador o jugadores sean agraciados con el premio correspondiente al Bingo Bote Acumulativo, se les otorgará también el correspondiente al Bingo Ordinario.

3. El número de bolas máximo autorizado se determinará para las partidas de un mes, en relación con la venta media mensual de cartones del período trimestral inmediato anterior, conforme a la escala siguiente:

Ventas período anterior	Extracción bola	Importe Premio Bote	Bola Orden
Hasta 420.700 euros	45 o menos	1.000 euros	1 bola diaria
De 420.701 a 901.500 euros	44 o menos	1.500 euros	2 bolas diarias
De 901.501 a 1.502.530 euros	43 o menos	2.000 euros	3 bolas diarias
De 1.502.531 euros en adelante	42 o menos	2.500 euros	4 bolas diarias

Para el caso de salas de nueva apertura que opten por este sistema, el número de bolas máximo autorizado, se fijará conforme al promedio determinado para las salas equivalentes en categoría y aforo.

4. La cuantía del premio del Bingo Bote Acumulativo se conformará con la detracción del 2% del valor facial de los cartones jugados, por lo que este premio entrará en funcionamiento en la partida inmediatamente siguiente a aquella en la que se alcance el importe del premio que corresponda a la sala que realiza dicha modalidad.

5. Se otorgará el premio adicional del Bingo Bote Acumulativo cuando se cante bingo con la bola de orden igual o inferior a la establecida para cada sala, incrementándose diariamente el número de bola para la obtención del premio, en las unidades que correspondan de acuerdo con la escala anterior, hasta que se conceda el premio, en cuyo caso se retornará a la bola inicial comenzando nuevamente el proceso.

6. Una vez alcanzada la cuantía del premio del Bingo Bote Acumulativo, y en tanto se otorga el mismo, el importe correspondiente a las sucesivas detracciones que se realicen, pasará a una reserva de Bingo Bote Acumulativo que servirá para nutrir el premio una vez que el mismo se haya otorgado. La reserva de Bingo Bote Acumulativo no puede superar la cantidad de 6.000 euros, por lo que llegado dicho límite cesará la detracción del 2% pasando la misma al premio de Bingo Ordinario, el cual, en consecuencia, tendrá un porcentaje del 58,5%.

7. Para el supuesto que exista más de una combinación ganadora de Bingo Bote Acumulativo en una partida, ello dará lugar al reparto de los premios entre los jugadores que lo hayan conseguido.

Artículo 50. Normas técnicas del Bingo Interconexionado.

Como normas técnicas específicas de la modalidad del Bingo Interconexionado se determinan las siguientes:

1. El Bingo Interconexionado, consiste en la obtención de un premio adicional por el jugador o jugadores que resulten premiados con el bingo ordinario, siempre que el número de bola con que se obtenga, según su orden de extracción, no supere a la máxima fijada para todas las salas adheridas al sistema.

La sala que desee acogerse a esta modalidad de juego preceptivamente deberá estar desarrollando la modalidad de Bingo Bote Acumulativo.

2. La dotación económica del Bingo Interconexionado es la resultante de detraer la cantidad

calculada en un 1% del valor facial de los cartones vendidos en cada partida de todas las salas de bingo con autorización para realización de esta modalidad del juego, descontándose de la línea.

3. Existirá una Central Operativa que mediante los correspondientes procedimientos informáticos, procesará la información recibida por cada sala en lo relativo a las cantidades detraídas, reenviando dicha información a cada una de ellas conectadas, al objeto de que, paulatina y automáticamente, se vayan actualizando los importes, tanto del premio de Bingo Interconexionado como de las bolas de obtención.

4. Todas las salas que integran el sistema, deben de realizar el ingreso de las detracciones producidas en la cuenta designada por la Central Operativa encargada de gestionar el sistema, para el abono de los premios a los jugadores.

En el mismo momento en el que se produzca la combinación que dé lugar al premio de Bingo Interconexionado, por parte de la Central Operativa se remitirá la información al resto de las salas para anunciar que dicho premio ha sido otorgado y proceder, en consecuencia, a dotar el nuevo premio.

El premio de Bingo Interconexionado, se podrá abonar en la sala, en cuyo caso, se le reintegrará por la Central Operativa o podrá entregar, al jugador o jugadores agraciados, un certificado acreditativo donde conste el importe del premio, certificado que dará derecho al cobro del premio.

La regulación técnica de este sistema, para que pueda ponerse en práctica, se desarrollará mediante la correspondiente Orden de la Consejería de Presidencia y Administración Territorial.

Artículo 51. Sistemas de pago.

1. El sistema de pago del Bingo Bote Acumulativo será el mismo que el regulado para el Bingo Ordinario. No obstante, para garantía de los jugadores, el premio acumulado se entregará diferenciado del premio del Bingo Ordinario de esa partida, con justificante detallado del número de partidas acumuladas y la cuantía del premio concedido. Un duplicado de este justificante se adjuntará al cartón premiado junto con la tarjeta en la que se refleje el orden de salida de bolas y el número de serie del cartón premiado.

2. El sistema de pago del Bingo Interconexionado será el establecido en el artículo anterior.

Artículo 52. Infraestructura técnica.

1. Las salas autorizadas para la práctica de las modalidades de bingo reguladas en este Reglamento, dispondrán de paneles luminosos, perfectamente visibles en la sala, informativos de ambos bingos. En dichos paneles o pantallas se harán figurar los precios de los cartones, las cuantías de los premios acumulados de ambas modalidades, así como el número máximo de extracciones requeridas para cada uno de ellos y si a la partida le corresponde o no el Bingo Bote Acumulativo: Esta información podrá tenerla el servicio de admisión.

2. Con independencia de lo anterior, antes de iniciarse las partidas y tras las operaciones de venta y recogida de cartones sobrantes, el Jefe de Mesa, una vez realizados los cálculos pertinentes anunciará:

– El total de cartones vendidos de la serie o series correspondientes.

– El importe de los premios de Bingo Ordinario, Línea, Bingo Bote Acumulativo y, en su caso, Interconexionado, Simultáneo o Electrónico.

– El número de bola máximo, según orden de extracción, en la que proceda otorgar el premio.

Artículo 53. Exclusión.

1. La empresa de bingo acogida al sistema de Bingo Bote Acumulativo que posteriormente desee excluirse del mismo, deberá comunicarlo por escrito a la Dirección General de Administración Territorial. En este caso, la dotación del último premio de Bingo Bote Acumulativo estará compuesta por todas las cantidades acumuladas hasta entonces, incluida la reserva, surtiendo efecto la extinción en el momento de entrega del último premio del Bingo Bote Acumulativo. Posteriormente se consignará en el libro de actas dicha circunstancia y se remitirá a la Dirección General de Administración Territorial. Una vez excluida del sistema de Bingo Bote Acumulativo, la empresa titular no podrá optar a él hasta transcurrido un año desde la fecha en que solicitó la exclusión.

2. En el caso de que por las salas integradas en el sistema de Bingo Interconexionado, se decidiese su exclusión y abandono de esta modalidad de bingo, o tan sólo quedara una sala en el sistema, se procederá, respecto de las cantidades que existiesen acumuladas para el pago del premio y para su reserva, a su ingreso en cualquiera de las oficinas de la Caja General de Depósitos de la Comunidad de Castilla y León, tanto en la Tesorería General como en las Secciones de Tesorería de los Servicios Territoriales de Economía y Hacienda, quedando afectadas a fines y obras sociales de la provincia, a través del organismo autonómico competente en la materia de Asuntos Sociales.

En el supuesto de que la exclusión o abandono viniera referida a algunas de las salas integradas

en el sistema, por voluntad manifestada expresamente a la Dirección General de Administración Territorial, las cantidades con las que hubieran contribuido al premio o reserva de esta modalidad no les serán reintegradas por los restantes que continúen en el mismo.

Artículo 54. Cierre temporal o definitivo.

1. En el supuesto de cierre temporal de la sala de bingo acogida al sistema de Bingo Bote Acumulativo las cantidades acumuladas hasta entonces se ingresarán, en las veinticuatro horas siguientes al cierre, en la Tesorería del Servicio Territorial de Economía y Hacienda de la provincia respectiva, en calidad de depósito, a favor de la Consejería de Presidencia y Administración Territorial. Si en el plazo de un año, a partir del cierre, no se reanudase la actividad las cantidades depositadas quedarían en beneficio de la Consejería antes mencionada que, en todo caso, las destinará a fines sociales.

Reanudada la actividad, la empresa queda obligada a comenzar el juego, estableciéndose como dotación inicial la suma depositada al cierre.

2. En el supuesto de cierre definitivo de la sala, las cantidades acumuladas hasta entonces se ingresarán en las veinticuatro horas siguientes al cierre en la Tesorería del Servicio Territorial de Economía y Hacienda de la Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León de la provincia respectiva, en calidad de depósito, a favor de la Consejería de Presidencia y Administración Territorial. Si en el plazo de un año, a partir del cierre, no se reanudase la actividad las cantidades depositadas quedarían en beneficio de la Consejería antes mencionada que, en todo caso, las destinará a fines sociales.

Artículo 55. Fianzas.

1. Con carácter previo a la solicitud de autorización para la inclusión en el sistema de Bingo Bote Acumulativo la empresa correspondiente deberá prestar fianza, en la forma prevista en el artículo 20 de este Reglamento, por un importe de 6.000 euros por cada sala de bingo acogida a esta modalidad de juego, que será adicional a la constituida para el desarrollo del Bingo Ordinario. Esta fianza responderá del pago de los premios y demás obligaciones derivadas exclusivamente de la explotación de esta modalidad de bingo.

2. El conjunto de entidades o sociedades titulares de salas de bingo que opten por explotar la modalidad de Bingo Interconexionado deberán constituir una fianza adicional, en la forma prevista en el citado artículo 20, por un importe de 300.500 euros. Esta fianza estará afecta, exclusiva y solidariamente con la de las restantes salas de bingo acogidas al sistema de Bingo Interconexionado, al pago de los premios y demás obligaciones derivadas de la explotación de esta modalidad de bingo.

Artículo 56. Número de salas acogidas.

Para la implantación de las modalidades del Bingo Interconexionado y Bingo Simultáneo reguladas en este Reglamento, será preciso que obtengan autorización para su implantación al menos el 60% de las salas de bingo radicadas en la Comunidad de Castilla y León.

Artículo 57. Bingo Simultáneo.

1. Esta modalidad de juego consiste en la celebración de una partida de Bingo Ordinario de forma simultánea por todos los jugadores presentes en las diferentes salas que estén adheridas al sistema y en conexión entre sí y la unidad central de proceso de datos.

2. Tiene como base los cartones de bingo, entendido éstos como elementos de juego, mediante series lo suficientemente amplias para asegurar que todos los jugadores puedan jugar, sin que existan cartones repetidos.

3. El sorteo se podrá celebrar tanto en la Central Operativa como en cualquiera de las salas adheridas al sistema y en cada sala se recibirá la información del juego y de las diferentes extracciones a través de imagen de vídeo remitida por la Central Operativa.

El establecimiento que quiera participar, deberá disponer de un sistema informático conectado a la Central Operativa, que deberá permitir enviar a las salas los datos referentes al desarrollo de la partida y recibir de aquél información consolidada y de control y, además, los establecimientos estarán dotados de un sistema de reproducción de imagen de televisión que permita reproducir la imagen de las extracciones realizadas por el sistema de producción del sorteo y que deberá estar conectado al circuito cerrado de televisión de la sala.

4. La modalidad del Bingo Simultáneo se desarrollará, conforme a las normas generales que rigen el Bingo Ordinario excepto en las especificidades reguladas en el presente capítulo, mediante la correspondiente Orden de la Consejería de Presidencia y Administración Territorial, previo informe de la Consejería de Economía y Hacienda.

El número de partidas y la hora de celebración de las mismas, será la que se concreta en la norma de desarrollo y se haría coincidir en las horas que se determinen por la gestora del sistema.

Artículo 58. Bingo Electrónico.

1. La presente modalidad tiene como base el juego del Bingo Ordinario y se practicará en áreas anexas, dentro o fuera de la sala, a través de equipos o sistemas electrónicos, terminales de autoservicio y desarrollará la partida de forma independiente de la celebrada en la sala.

2. Tendrá como base «cartones virtuales», los cuales deben de ser adquiridos mediante la correspondiente tarjeta prepago, la cual será recargada o reintegrada a voluntad del jugador, adquiriendo el número de cartones que estime oportuno.

3. El porcentaje que debe ir destinado a premios, en esta modalidad, será al menos del 70% de la cantidad invertida.

4. La operativa de este juego y requisitos del mismo, se desarrollarán mediante la correspondiente Orden a dictar por la Consejería de Presidencia y Administración Territorial, previo informe de la Consejería de Economía y Hacienda.

TÍTULO VI

DEL RÉGIMEN SANCIONADOR

Artículo 59. Infracciones administrativas en materia de juego.

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 30 la Ley 4/1998, de 24 de junio, constituirán infracciones administrativas en materia de juego y apuestas las acciones u omisiones tipificadas en dicha ley, clasificándose en muy graves, graves y leves.

Artículo 60. Competencia sancionadora.

Mediante el presente Reglamento se procede a desconcentrar las competencias sancionadoras, de forma que corresponderá:

1. Al Delegado Territorial la incoación y tramitación de los expedientes sancionadores en esta materia, así como, la resolución de los expedientes sancionadores por comisión de infracciones leves.

2. Al Director General de Administración Territorial la resolución de los expedientes sancionadores por la comisión de infracciones graves.

3. Al Consejero de Presidencia y Administración Territorial la resolución de los expedientes sancionadores por la comisión de infracciones muy graves.

Artículo 61. Las sanciones y su graduación.

La comisión de infracciones administrativas en materia juego será sancionada de conformidad con lo dispuesto en el artículo 35 de la Ley 4/1998, de 24 de junio, y su graduación se ajustará a lo establecido en el artículo 36 del citado texto legal.

Artículo 62. Prescripción y medidas cautelares.

Por lo que respecta al régimen de prescripción de las infracciones y sanciones y a la adopción de medidas cautelares, se ajustará a lo dispuesto en los artículos 38 y 39 de Ley 4/1998, de 24 de junio y en el Decreto 189/1994, de 25 de agosto, por el que se aprueba el Reglamento Regulador del Procedimiento Sancionador de la Administración de la Comunidad de Castilla y León.

Artículo 63. Procedimiento.

El procedimiento sancionador se tramitará conforme lo dispuesto en el Título IX de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común y en el Decreto 189/1994, de 25 de agosto.

✐ Sustituido por el Decreto 14/2003, de 30 enero, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de la Comunidad de Castilla y León.

ANEXO 2º

Los juegos que se desarrollan mediante el empleo de las máquinas de juego

I. Denominación

El juego que se desarrolla a través de máquinas es aquella actividad que se realiza mediante la utilización de aquellos aparatos manuales o automáticos que, a cambio de un precio fijo, ofrecen al usuario el mero entretenimiento o la posibilidad de obtener un premio.

II. Modalidades

No existen modalidades específicas de este tipo de juego, sin perjuicio de las diversas clases de máquinas existentes que implicarán actividades de juego distintas.

III. Elementos personales

El jugador es aquella persona física que voluntariamente juega, mediante la utilización de los distintos tipos de máquinas.

IV. Elementos materiales

1. Las Máquinas de juego que son aquellos aparatos manuales o automáticos que, a cambio de un precio fijo, ofrecen al usuario el mero entretenimiento o la posibilidad de obtener un premio.

2. Tipología de máquinas:

– Máquinas de tipo «A» o recreativas son las que a cambio de un precio, ofrecen al jugador un tiempo de utilización, sin que haya ningún tipo de premio o compensación en metálico, en especie o en forma de puntos canjeables, salvo la posibilidad de continuar jugando por el mismo importe inicial.

– Máquinas de tipo « B» o recreativas con premio son las que a cambio del precio de la partida o jugada conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio en metálico, de acuerdo con el programa de juego.

– Máquinas de tipo «C» son las que a cambio del precio de la partida o jugada conceden al usuario un tiempo de juego y eventualmente pueden ofrecer un premio que siempre dependerá del azar.

– Máquinas de juego de tipo «D» o de premio en especie son los aparatos manuales o automáticos, que a cambio de un precio fijo concede al usuario un tiempo de utilización y dependiendo en todo caso de la habilidad o maestría de los jugadores, eventualmente un premio en especie en forma de objeto, en todo momento identificable desde el exterior, con un valor económico singular no superior a diez veces el importe de la jugada.

ANEXO 3º

Juego de boletos

I. Denominación

Es un juego que, mediante la adquisición de boletos autorizados en establecimientos autorizados al efecto y a cambio de un precio establecido, permite obtener, en su caso, un premio en metálico previamente determinado en el boleto.

II. Elementos personales

El jugador es aquella persona que a cambio de un precio cierto, adquiere un boleto, y tiene la posibilidad de conseguir un premio en metálico, que previamente viene determinado en el propio boleto.

III. Elementos materiales

El boleto.–Consistirá en un soporte físico que deberá reunir requisitos de inviolabilidad que impidan su manipulación o lectura fraudulenta, debiendo reunir, asimismo, las siguientes características:

a) Tener impresa una serie de números o símbolos invisibles para el usuario y distribuidores de los mismos, cubiertos de manera que quede totalmente garantizada la seguridad de cada uno de los números o símbolos.

b) Tener un código de validación único e irrepetible en los boletos que constituyan cada lote. Asimismo deberán estar seriados de forma que se permita la identificación individual de cada boleto.

c) Contener las instrucciones necesarias para, sin que el boleto sea perjudicado, proceder bien

mediante el cortado del boleto, el raspado de los casilleros, o cualquiera otra operación, al examen de casilleros y, en su caso, de las combinaciones de símbolos predeterminados.

d) Tener fijado el precio del boleto.

IV. Reglas de juego

Adquirido el boleto por el jugador, la comprobación de la existencia o no del premio se verificará de acuerdo con las instrucciones contenidas en los propios boletos, resultando premiados aquéllos en los que aparezca un número o combinación de números, o un símbolo o combinación de símbolos, determinados anteriormente en las propias instrucciones. En general, el boleto contendrá extractadas las instrucciones del juego, así como todas las combinaciones posibles que otorguen premios con sus respectivas cuantías.

ANEXO 4º

Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias

I. Denominación

La rifa es un juego que consiste en el sorteo de un objeto, celebrado entre los adquirentes de uno o varios billetes o papeletas de importe único y cierto, correlativamente numerados o de otra forma diferenciados entre sí, y que en caso de ser premiado, obtendrán el objeto ofrecido.

La tómbola es un juego que consiste en el sorteo simultáneo de varios objetos expuestos al público, celebrado entre los adquirentes de uno o varios billetes o papeletas de importe único y cierto, correlativamente numerados o de otra forma diferenciados entre sí, y que en caso de ser premiado existe la posibilidad de adquirir cualquiera de los objetos sorteados, bien de forma instantánea o por suma de puntos hasta alcanzar una cifra determinada.

Las combinaciones aleatorias es un juego con finalidad estrictamente publicitaria de un producto o servicio, en el que a través de un sorteo, se pueden conseguir determinados premios en metálico, especie o servicio, entre aquellos poseedores de una papeleta o billete que han conseguido como contraprestación del consumo del bien o servicio objeto de publicidad, sin que haya sufrido éste, incremento alguno de su coste ordinario como consecuencia del sorteo.

II. Modalidades

1. Las rifas y tómbolas se clasifican en:

a) Benéficas.–Son aquellas organizadas por Instituciones, Ayuntamientos u otras Corporaciones o Entidades, en las que el importe de los beneficios obtenidos se destine para satisfacer necesidades primarias de establecimientos benéficos.

b) De utilidad pública.–Son las organizadas por las Instituciones o Corporaciones citadas, en las que el importe de lo recaudado se destine a fines de reconocida utilidad pública.

c) De interés particular.–Son las organizadas por personas o Entidades públicas o jurídicas en las que el importe de los beneficios no se aplique a ninguno de los fines especificados en los dos apartados anteriores.

2. Las combinaciones aleatorias podrán ser de tracto único y de tracto sucesivo, siendo la primera cuando el sorteo se celebra en fecha única, y la de tracto sucesivo cuando se celebra de forma sucesiva en varias fechas.

III. Elementos personales

El jugador es el poseedor de un billete o papeleta, adquirido a cambio de un precio cierto, rifa o tómbola, o como contraprestación sin coste alguno, por el consumo de algún bien o servicio, combinación aleatoria, y que puede conseguir determinados premios en metálico, especie o servicios, mediante su participación en un sorteo.

ANEXO 5º

Las apuestas basadas en actividades deportivas o de competición

I. Denominación

Es el juego en el que se arriesga una cantidad de dinero u objetos evaluables económicamente, sobre el resultado de un acontecimiento determinado, de desenlace incierto para las partes intervinientes.

En lo relativo a las modalidades, elementos personales, elementos materiales, y reglas de juego, se estará a su desarrollo reglamentario.

ANEXO 6º

El juego de las chapas

I. Denominación

Las chapas es un juego de azar tradicional de la Comunidad de Castilla y León, que se puede realizar durante el Jueves, Viernes y Sábado de la Semana Santa de cada año, cuya característica esencial reside en que un participante juega en un corro contra otros participantes una cantidad de dinero, dependiendo la posibilidad de ganar de la posición en que queden dos monedas en el suelo, con identidad simultánea de anversos (tradicionalmente denominados «caras») o de reversos (tradicionalmente denominados «cruces» o «lisas»), tras haber sido lanzadas al aire.

II. Modalidades

No existen modalidades, sin perjuicio de las variantes que posteriormente se exponen en las reglas del juego.

III. Elementos personales

Se denomina organizador a aquella persona física o jurídica que, de jugarse en un local cerrado, aparece como titular de la actividad principal de dicho local y que, en su caso, puede cobrar a los lanzadores una comisión previamente pactada. El organizador no podrá participar en el juego.

El gestor (tradicionalmente denominado «baratero») es aquella persona física que dirige el juego en un único corro, colabora en el desarrollo del mismo, casa y controla las apuestas, vigila la tirada, canta los resultados y que, por su labor de ayuda, puede obtener propinas de los lanzadores. Si el juego se desarrolla en un local cerrado, el gestor actúa remunerado por el organizador, y entre sus funciones también está la de cobrar a los lanzadores, de proceder, la comisión que corresponda percibir al organizador. El baratero puede estar auxiliado en todos sus cometidos por otra persona (tradicionalmente llamada «ayudante»), que sólo podrá actuar en ese corro. Ni el baratero ni, en su caso, el ayudante pueden participar en el juego.

Se llama lanzador o tirador a aquella persona física que participa voluntariamente en el juego realizando una apuesta de cantidad de dinero frente al resto de jugadores sobre la posición simultánea de caras o cruces, a su elección, que acaecerán en las monedas al caer en el suelo, y efectúa la tirada al aire de dichas monedas.

Se denominan jugadores o puntos a aquellas personas físicas que participan voluntariamente en el juego cubriendo con una cantidad de dinero la apuesta efectuada por el lanzador, sobre la posición simultánea de caras o cruces contraria a la elegida por éste.

IV. Elementos materiales

A. Las chapas se juegan sobre el suelo, en una superficie rígida, espacio que será plano y libre de cualquier clase de obstáculo.

B. Se utilizarán en el juego monedas iguales, del mismo valor, peso y dibujo, y en buen estado de conservación (tradicionalmente monedas de diez céntimos de cobre del reinado de Alfonso XII, denominadas «perras gordas»), en las que se pueda diferenciar perfectamente la cara y la cruz, planas, sin abombamientos, cortes o mellas, y sin sobrecarga de ningún género.

V. Reglas del juego

Desarrollo. El baratero, situado dentro del círculo, deberá ir ofreciendo las monedas a los participantes, ubicados alrededor del mencionado círculo haciendo un corro, a los efectos de que alguno de ellos voluntariamente acepte la posición de lanzador, ofrecimiento que se realizará siempre de derecha a izquierda.

Aceptadas las monedas por un participante, éste determinará la cantidad de dinero máxima de la apuesta y la posición simultánea de caras o cruces por la que opta, que serán cantadas en voz alta por el baratero, manifestando la expresión tradicional «El que tira va a (caras o cruces)», añadiendo a continuación «dinero al suelo» o «dinero a casar».

Se irán cubriendo por el baratero las apuestas de los jugadores, siempre de derecha a izquierda, en cantidad de dinero igual que la apostada, depositándola en el suelo dentro del círculo y al lado del correspondiente jugador, hasta que el dinero se agote o, en su defecto, devolviendo al lanzador la parte sobrante no cubierta y manifestando en voz alta en cuánto ha quedado la apuesta definitiva.

Una vez casadas las apuestas, mientras no se produzca la identidad de posiciones en las monedas, las cantidades apostadas no podrán alterarse o retirarse.

El baratero ofrecerá al lanzador las monedas para que éste elija dos de ellas.

El lanzador cogerá las monedas con dos dedos de una mano, por su perfil, en posición horizontal,

superpuestas sin coincidir totalmente, reflejando en el anverso de la superior y en el reverso de la inferior la opción por él elegida de caras o cruces, mostrando tal posición a los jugadores.

El baratero en voz alta volverá a cantar la expresión tradicional «El que tira va a (caras o cruces)».

Acto seguido, el lanzador tirará las monedas al aire, siempre en forma ascendente para que éstas alcancen una altura mínima de 2,30 metros medidos desde el suelo, y cuyo primer bote debe producirse siempre dentro del círculo trazado.

Si el lanzador no ha mostrado a los jugadores la correcta posición de las monedas antes de tirarlas, o el lanzamiento no alcanza la altura mínima exigida, la jugada podrá ser anulada por el baratero antes de que éstas lleguen al suelo voceando la palabra «barajo».

La posición en que queden las monedas será siempre cantada en voz alta por el baratero, a través de la expresión tradicional «caras», «cruces» o «cara y cruz», pudiendo acercarse el lanzador o cualquier jugador que lo desee a comprobar dicha posición. Las monedas deben quedar planas en el suelo, de tal forma que no será válida la jugada en la que las mismas aparezcan montadas, aunque sea parcialmente.

En el juego de las chapas, la ganancia asciende al valor de la cantidad apostada.

Cuando ambas monedas queden en la posición elegida por el lanzador, éste habrá ganado la apuesta, procediendo el baratero a recoger el dinero casado en el suelo y a entregárselo.

Cuando ambas monedas queden en la posición contraria a la elegida por el lanzador, los jugadores habrán ganado su apuesta, pudiendo recoger cada uno el correspondiente dinero casado en el suelo.

Si las monedas quedan en posición contraria una respecto a la otra, la tirada genera empate, y han de volver a tirarse sucesivamente hasta conseguir una posición igual en ambas.

Perdida la apuesta por un lanzador, el baratero obligatoriamente habrá de ofrecer las monedas a los siguientes participantes en el corro, de derecha a izquierda, a los efectos de que alguno de ellos voluntariamente acepte la posición de lanzador.

El baratero en supuestos de mucha concurrencia, para un desarrollo más ordenado, podrá determinar la situación en que deben ir colocándose en el corro los nuevos participantes que pretendan incorporarse al juego, para garantizar el derecho del resto de jugadores a acceder preferentemente de forma voluntaria a la posición de lanzador.

B.–Variantes. Por la amplitud geográfica de la Comunidad de Castilla y León, y las peculiaridades propias que a lo largo de la historia ha ido adquiriendo el juego tradicional de las chapas en cada comarca o localidad, se admiten en su desarrollo aquellas variantes que, respetando las reglas anteriormente establecidas, sean propias de la costumbre del lugar, señalándose a continuación aquellas más generalizadas.

En todo caso, los participantes tienen derecho a conocer en todo momento con qué variantes se está desarrollando el juego, y por ello el baratero deberá cantar en voz alta con frecuente periodicidad las mismas.

I. Por los rebotes de las monedas:

1. Válida la pegada: Si alguna o ambas monedas en los sucesivos rebotes golpean involuntariamente en cualquier persona, la jugada es válida y se admite la posición última de las monedas.

2. No válida la pegada: Si alguna o ambas monedas en los sucesivos rebotes golpean en cualquier persona, la jugada no es válida y las monedas han de ser lanzadas nuevamente.

El baratero, al momento de ser lanzadas, cantará en voz alta la expresión tradicional «El que tira va a (cara o cruces), y si pega vale para todos» o, en caso contrario, «El que tira va a (cara o cruces), y si pega no vale para nadie».

II. Por la vinculación sucesiva de la apuesta en los lanzamientos:

1. Juego sencillo: El lanzador tiene plena libertad para determinar la cantidad de la apuesta en el primer lanzamiento y, de continuar, en el segundo y posteriores ha de apostar como mínimo lo ganado en el lanzamiento anterior. Puede retirarse del juego después de cada lanzamiento.

2. Juego mixto: El lanzador tiene plena libertad para determinar la cantidad de la apuesta en el primer lanzamiento, pudiendo retirarse del juego después. Si opta por continuar, está obligado a apostar en el segundo como mínimo lo ganado en el primero, y en el tercero como mínimo lo ganado en los dos lanzamientos anteriores. De querer continuar, en la cuarta tirada volverá a tener libertad de determinación de la cantidad de la apuesta y de retirarse después, vinculándole sus ganancias, de proseguir, para la quinta y sexta en la misma forma que la establecida para la segunda y tercera, y así sucesivamente.

3. Juego doblado: El lanzador tiene plena libertad para determinar la cantidad de la apuesta en el primer lanzamiento, debiendo necesariamente apostar en la segunda todo lo jugado y ganado en la anterior, y de igual forma en la tercera con respecto a la segunda. De querer continuar, en la cuarta tirada volverá a tener libertad de determinación de la cantidad de la apuesta, vinculándole la misma y sus ganancias para la quinta y sexta en la misma forma que la establecida para la segunda y tercera, y así sucesivamente.

III. Por la posibilidad de ampliar la apuesta del lanzador:

1. De apuesta única: Sólo podrá casarse con los jugadores la cantidad que haya apostado el lanzador.

2. De apuestas múltiples: Casada la cantidad que haya apostado el lanzador, si quedaran jugadores no cubiertos, podrá voluntariamente otro u otros jugadores del corro, sucesivamente y de derecha a izquierda, determinar la cantidad de dinero que aportan para cubrir al resto de jugadores cuyas apuestas no hayan podido ser casadas, asumiendo con ello la cualidad de sublanzadores sujetos a la posición y actuación del lanzador.

VI. Régimen administrativo, restricciones y prohibiciones

1. La organización, gestión y desarrollo del juego de las chapas requerirá la previa obtención de autorización administrativa de la Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León en cada provincia.

ANEXO 7º

Juegos exclusivos de casinos de juego

I. Denominación

Son los que se podrán practicar en los establecimientos autorizados al efecto con este carácter.

II. Modalidades

Los juegos que podrán practicarse en los casinos de Juego, cuya descripción y reglas de juego se contemplan a continuación son:

- 01 Ruleta francesa.
- 02 Ruleta americana.
- 03 Veintiuna o «Black-Jack».
- 04 Bola o «Boule».
- 05 Treinta y Cuarenta.
- 06 Punto y banca.
- 07 Ferrocarril, Bacarrá o «Chemin de Fer».
- 08 Bacarrá a dos paños.
- 09 Dados o Craps.
- 10 Póquer de contrapartida.
- 11 Póquer de círculo.
- 12 Ruleta de la fortuna.

✐ Ap. II modificado por Anexo de Decreto 2/2008, de 10 enero, tal y como establece el art. único.

III. Régimen administrativo, restricciones y prohibiciones

1. Constituyen infracciones administrativas las previstas en el Título VI de la Ley 4/1998, de 24 de junio, del Juego y de las Apuestas de Castilla y León, procediendo por su comisión la imposición de las sanciones que en dicho texto legal se prevén.

2. Los elementos personales del juego están sujetos a las limitaciones subjetivas de acceso y práctica de juegos, determinadas en el artículo 7 de la Ley 4/1998, de 24 de junio, sin perjuicio de aquellas otras que se establezcan en su normativa de desarrollo.

3. A los juegos que se practican en los casinos le serán de aplicación, las demás disposiciones de carácter general previstas en la Ley 4/1998, de 24 de junio, Reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León.

01. RULETA FRANCESA

I. Denominación

La ruleta es un juego de los denominados de contrapartida, cuya característica esencial reside en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una bola que se mueve dentro de una rueda horizontal giratoria.

II. Modalidades

Existen dos modalidades de ruleta francesa según exista uno o dos tableros en la mesa de juego, denominándose, ruleta «a un paño» o «a dos paños» respectivamente.

III. Elementos materiales

El material de este juego se compone de un cilindro de madera, de unos 56 centímetros de diámetro, en cuyo interior se encuentra un disco giratorio sostenido por un eje metálico. Este disco, cuya parte superior presenta una superficie ligeramente cóncava, está dividido en 37 casillas radiales, separadas por pequeños tabiques metálicos. Dichos compartimentos, alternativamente rojos y negros, están numerados del 1 al 36, más el cero, que suele ser blanco o verde, pero que no podrá ser rojo ni negro. Nunca dos números consecutivos son vecinos, y, por otra parte, los números cuya suma de cifras sea par son siempre negros, así como el 10 y el 29 y a excepción del 19. Un dispositivo que sobresale del eje, consistente en dos travesaños entrecruzados en el centro mismo de la ruleta, permite darle a ésta un movimiento giratorio en un plano horizontal.

La ruleta se juega en una mesa larga y rectangular, en cuyo centro o extremo está la mencionada rueda. A un lado de ésta o a ambos se encuentra el tablero o tableros, en el que están dibujados los mismos 36 números rojos y negros, dispuestos en tres columnas de doce, un espacio reservado al cero y otro para las diversas combinaciones o suertes en los que estarán impresos en español los distintos términos o abreviaturas indicativos de aquéllas.

IV. Elementos personales

Para la denominada «a un solo paño»: Un jefe de mesa, dos crupieres y un extremo de mesa, puesto, este último, cuya presencia en mesa podrá eximirse por la dirección del juego en función de las circunstancias de la partida.

Asimismo, a juicio de la dirección del juego, podrá haber un jefe de mesa por cada dos mesas contiguas, siempre y cuando cada una de ellas disponga de sistema individualizado de grabación.

Para la denominada «a dos paños»: Un jefe de mesa y un subjefe de mesa, que deben colocarse uno enfrente del otro y de cara al cilindro, y cuatro crupieres que se sitúan en el centro de la mesa, distribuidos de la siguiente forma: dos se colocarán a derecha e izquierda del jefe y subjefe de mesa, respectivamente, dos extremos de mesa colocados en las extremidades de la mesa. No obstante, en función de las circunstancias del juego y a juicio de la dirección del juego, podrá eximirse la presencia del subjefe de mesa y de uno de los dos extremos de mesa.

El jefe y el subjefe tienen por misión dirigir la partida y controlar los cambios realizados en el curso de la misma, estándoles prohibido manipular, de cualquier modo que sea, el dinero, las placas o las fichas.

Los crupieres deben encargarse, sucesivamente y siguiendo un orden de rotación establecido, de accionar el cilindro y lanzar la bola, así como de llevar a cabo las demás operaciones necesarias para la realización del juego, cuyo contenido se especifica en el apartado correspondiente a las reglas de funcionamiento. Asimismo, podrán colocar las posturas sobre la mesa.

Los extremos de mesa tienen por misión colocar las posturas en la zona que ellos controlan a petición de los jugadores presentes en la mesa y ejercer una vigilancia particular sobre aquéllas, a fin de evitar errores, discusiones y posibles fraudes.

✐ Ap. IV modificado por Anexo de Decreto 2/2008, de 10 enero, tal y como establece el art. único.

V. Reglas de juego

1. Combinaciones posibles. Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones siguientes:

A) Posibilidades o suertes sencillas.

a) Posibilidades. Los jugadores pueden apostar sobre par o impar (números pares o impares); sobre rojo o negro (números rojos o negros); o sobre «falta» (números del 1 al 18) o «pasa» (números del 19 al 36).

En todos estos casos, el jugador que gana conserva su apuesta y puede retirarla. La ganancia asciende al valor de la cantidad apostada.

b) Supuesto de salida del cero. En este caso, dos soluciones se ofrecen al jugador que ha apostado sobre una suerte sencilla. Primero, retirar la mitad de su apuesta, mientras la otra mitad la recupera la banca; y segunda, dejar la totalidad de su apuesta en «prisión». Si en la jugada siguiente no sale el cero, las posturas ganadoras colocadas en «prisión» recobran pura y simplemente su libertad, perdiéndose definitivamente todas las demás.

Si el cero sale por segunda, tercera vez, etc., el jugador tiene la misma opción, teniendo en cuenta que el valor inicial de su apuesta se considera que ha perdido el 50 por 100 de su valor a cada salida del cero. Si está por debajo del mínimo de la mesa, la apuesta debe quedar en «prisión» hasta que se libere.

Cuando el cero sale en la última jugada de la sesión, el jugador viene obligado a aceptar el reintegro de la mitad, de la cuarta parte, de la octava parte, etc., de su apuesta inicial, según se trate de la primera, segunda, tercera salida, etc., del número cero.

B) Posibilidades o suertes múltiples.

a) Pleno o número completo. Consiste en hacer la apuesta en uno cualquiera de los 37 números y proporciona al jugador que gana treinta y cinco veces su postura.

b) Pareja o caballo. La apuesta se pone a caballo sobre la línea que separa dos números y proporciona al jugador que gana diecisiete veces su postura.

c) Fila transversal. Se juega a los tres números seguidos que constituyen una fila, colocando su apuesta en medio de la línea longitudinal que separa las filas de los espacios laterales destinados a las suertes sencillas. En caso de salir uno de los tres números, el jugador obtiene once veces la cantidad que puso. Igualmente se pagará once veces la apuesta realizada, a las fichas colocadas sobre las combinaciones «0-1-2» y «0-2-3».

d) Cuadro. La apuesta se hace sobre cuatro números contiguos que forman un cuadro, colocándose la postura en el punto de intersección de las líneas que separan dichos números. En caso de ganancia, se obtiene ocho veces la citada postura. Igualmente cabe la apuesta sobre la combinación «0-1-2-3».

e) Seisena o doble fila transversal. La apuesta comprende seis números y la posible ganancia supone cinco veces la apuesta, debiendo colocarse las fichas sobre la línea longitudinal entre las dos filas de números.

f) Columna. Abarca la apuesta de los doce números que integran una columna, ascendiendo la posible ganancia a dos veces la cantidad apostada.

g) Docena. Abarca la apuesta los números del 1 al 12 (primera docena), los números del 13 al 24 (segunda docena) o los números del 25 al 36 (tercera docena), y la posible ganancia asciende a dos veces la cantidad apostada.

h) Dos columnas o columna a caballo. Se apuesta a 24 números correspondientes a dos docenas y la ganancia asciende a la mitad de la postura.

i) Dos docenas o docena a caballo. Se apuesta a 24 números pertenecientes a dos docenas y la ganancia asciende a la mitad de la postura.

En todos los casos, el jugador que gana conserva su apuesta y puede retirarla.

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

A) Normas generales sobre tales límites.

El mínimo de las apuestas en la ruleta viene determinado en la autorización concedida al casino de juego. Los mínimos en las apuestas denominadas «suertes sencillas», podrán ser fijados hasta cinco veces el mínimo autorizado sobre un número entero. El máximo se fija teniendo en cuenta las combinaciones de juego existentes de la siguiente manera:

a) En las suertes sencillas, el máximo representa 180, 360 ó 540 veces la cantidad fijada como mínimo de postura.

b) En las suertes múltiples, el máximo viene representado, en el pleno o número completo por 10, 20 ó 30 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, por 20, 40 ó 60 veces; en la fila transversal, por 30, 60 ó 90 veces; en el cuadro, por 40, 80 ó 120 veces; en la seisena, por 60, 120 ó 180 veces; en la columna y docena, por 120, 240 ó 360 veces; en la doble columna y doble docena, por 240, 480 ó 720 veces.

B) Normas especiales.

La dirección del juego podrá modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinadas

siempre que el casino tuviera autorizada la posibilidad de modificarlos, esta posibilidad se ejercerá con sujeción a los siguientes requisitos:

a) Durante el desarrollo de la sesión, y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el casino podrá variar su límite de apuesta, anunciando las tres últimas bolas con el límite anterior y completando el anticipo de la mesa, si procediese. La variación del límite de apuesta de una mesa determinada se limitará a una sola vez por sesión de juego y siempre en el sentido de aumentarlo, nunca de disminuirlo.

b) En todo caso, el casino deberá mantener en funcionamiento una mesa, al menos, con el límite mínimo de apuestas autorizado para dicho juego, a menos que en la solicitud y autorización concreta se pidiese y dispusiera otra cosa.

c) Esta variación en los mínimos de las apuestas afectará al anticipo que debe entregarse en cada mesa, al límite máximo de las apuestas y a la suma de dinero que el casino debe tener en caja como garantía de las apuestas en la forma establecida por el Reglamento regulador de los Casinos de Juego de la Comunidad de Castilla y León.

✐ Ap. V.2 modificado por Anexo de Decreto 2/2008, de 10 enero, tal y como establece el art. único.

3. Funcionamiento del juego.

Las fases sucesivas del mismo son las siguientes:

a) El «croupier» encargado de maniobrar el aparato debe obligatoriamente accionar cada vez el cilindro en un sentido opuesto a la anterior y lanzar la bola en el sentido inverso.

b) Antes de esta maniobra y mientras la fuerza centrífuga retiene a la bola en la galería, pueden los jugadores realizar sus apuestas, hasta el momento en que el «croupier», debido a que el movimiento de la bola se hace más lento y está a punto de caer dentro del disco, anuncie « no va más». Desde entonces, ninguna postura puede ser colocada sobre el paño.

c) Cuando la bola se detiene definitivamente en una de las treinta y siete casillas, el «croupier» anunciará en alta voz el número y las suertes sencillas ganadoras, tocando con su raqueta el citado número para designarlo ostensiblemente al público, procediéndose a continuación por los «croupiers» a retirar las apuestas perdidas y al pago de aquellas que han resultado ganadoras, según el orden siguiente: Columnas, docenas, dobles columnas y dobles docenas; suertes simples (rojo, negro, pares, impares, pasa y falta); filas transversales y seisenas, cuadro y parejas, y, en último lugar, los plenos o números completos. En las mesas con un solo paño serán indistintamente los «croupiers» los que pagarán las apuestas ganadoras después de retirar las apuestas perdedoras.

d) En el supuesto de que una ficha o cualquier otro objeto caiga en el cilindro durante la rotación de la bola o que la bola salte fuera del cilindro o en el caso de un lanzamiento defectuoso de la bola, el jefe de mesa debe detener el juego y anunciar inmediatamente en voz alta «tirada nula», recibir la bola y entregarla al «croupier» para que la vuelva a lanzar, poniéndola antes en el número que cayó en la jugada anterior.

e) Al final de cada sesión, el cilindro deberá ser cerrado con una tapa provista de llave o precinto sellado.

02. RULETA AMERICANA

I. Denominación

El funcionamiento de la variedad americana de la ruleta responde a los mismos principios que rigen la ruleta llamada europea o francesa. Por ello, en este apartado únicamente se recogen aquellas normas que son específicas de la ruleta americana, considerando aplicables, en consecuencia, para todo lo no previsto en ellas, las disposiciones referentes a la ruleta contenidas en el epígrafe correspondiente del presente Catálogo.

II. Elementos Materiales

Dos diferencias existen con respecto a la ruleta europea:

a) Las apuestas se colocan solamente sobre uno de los dos lados del tapete.

b) En el reborde del cilindro se colocará un número de cajas o compartimentos transparentes igual a la cifra máxima de colores existentes. Dichas cajas, netamente separadas las unas de las otras, están destinadas a recibir una ficha, sin valor determinado, sobre la cual se coloca un marcador que indica el valor dado a las fichas de ese color por el jugador. Este valor puede ir del mínimo al máximo de la postura de la mesa sobre un número entero, acomodándose al valor individual de las fichas existentes en el casino.

Los marcadores del valor asignado a las fichas por el jugador podrán colocarse también en el lugar

próximo a la mesa de juego o bien ser colocadas sobre un pedestal adherido al arco exterior del cilindro, de forma que su base esté a la altura del reborde de este cilindro.

III. Elementos Personales

El personal afecto a cada ruleta comprende un jefe de mesa, un «croupier» y, eventualmente, un auxiliar, encargado, entre otras funciones de asistencia al mismo, de ordenar los montones de fichas.

El jefe de mesa es responsable de la claridad y regularidad del juego, de los pagos, de todas las operaciones efectuadas en su mesa y del control de los marcadores.

Jugadores, podrán participar un número limitado, de acuerdo con las características de la mesa.

IV. Reglas de juego

1. Combinaciones del juego. Dentro de las suertes sencillas, en caso de salida del cero, se pierde la mitad de la apuesta y se recupera la otra mitad.

2. Máximos y mínimos de las apuestas. El mínimo de apuesta está determinado por la autorización concedida al casino. El jugador, en el momento en que se atribuye una serie de fichas, puede fijar el valor que él desea dar a cada una de ellas, dentro de los limites del mínimo y máximo sobre un número entero. Si no se hace uso de esta facultad cada una de sus fichas representa el mínimo de la postura de la mesa.

El máximo viene fijado respecto a las suertes sencillas, en 360 veces la postura mínima; y respecto a las suertes múltiples, el número entero supone 20 veces dicha cantidad mínima; en la pareja o caballo, 40 veces; en la fila transversal, 60 veces; en el cuadro, 80 veces; en la seisena, 120 veces; en la columna o docena, 240 veces, y en la doble columna y doble docena, 480 veces mínimo por postura.

3. Desarrollo del juego. En cada jugada, el «croupier», cuando no esté asistido por el auxiliar, debe reconstruir los montones de fichas, y los pagos deben ser siempre efectuados en el orden siguiente: Doble columna, columna, pasa, impar, negro, rojo, par, falta, doble docena, docena, seisena, transversal, cuadro, pareja o caballo y en último lugar el pleno o número completo; pero si un jugador tiene varias combinaciones ganadoras, se pagan todas de una sola vez, aunque las apuestas sean de distinta clase. Los pagos se realizan con fichas de color de un valor determinado, propias del jugador ganador, o con fichas y placas de valor o ambas.

03. BLACK-JACK O VEINTIUNO

I. Denominación

El black-jack o veintiuno es un juego de azar practicado con naipes de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, siendo el objeto del juego alcanzar veintiún puntos o acercarse a ellos sin pasar de este límite.

II. Elementos Materiales

Cartas o naipes. Al black-jack se juega con seis barajas de 52 cartas, cada una, tres de un color y tres de otro. Las figuras valen diez puntos, el as un punto u once, según convenga al jugador, y las otras cartas tendrán su valor nominal.

Distribuidor o «sabot». Es un recipiente donde se introducen las cartas, una vez barajadas convenientemente, para proceder a su distribución. En él se deslizan, apareciendo de una en una.

Todos los distribuidores deben ser numerados en cada establecimiento y guardados en el armario de las cartas o en otro distinto que cumpla las mismas exigencias. Su distribución a las diferentes mesas la realiza el director o empleado responsable al comienzo de cada sesión, procurando evitar que los mismos distribuidores se destinen sistemáticamente a las mismas mesas.

Previa homologación se podrá autorizar la utilización de distribuidores o «sabot» automáticos que contengan elementos dispositivos o componentes electrónicos o informáticos y que realicen la función de barajado de cartas de un modo automático.

III. Elementos Personales

El inspector o jefe de mesa, que le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se presenten. Puede existir un inspector o jefe de mesa cada dos mesas contiguas.

El «croupier», que es quien dirige la partida, teniendo como misión, en su caso, la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, el pago a los que resulten ganadores y retirar las posturas perdedoras.

Los jugadores, que deben estar sentados. El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, cuya cifra máxima es siete. Si algunas plazas no están cubiertas, pueden los jugadores apostar sobre las vacantes.

Asimismo podrán apostar sobre la mano de cualquier otro jugador con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima. En cualquier caso, el jugador situado en primera línea delante de cada casilla será el que mande en la misma.

Cada «mano» de un jugador será considerada individualmente y seguirá el orden normal de distribución y petición de cartas.

Pueden también participar en el juego los jugadores que están de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador, con el consentimiento de éste y dentro de los límites de la apuesta máxima de cada plaza. Sin embargo, no pueden dar al jugador consejos o instrucciones, debiendo aceptar sus iniciativas.

IV. Reglas de juego

1. Posibilidades de juego.

a) Juego simple o black-jack. Cuando se hayan efectuando todas las puestas el «croupier» distribuirá un naipe a cada «mano», comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, y dándose él mismo otro naipe.

Después se distribuirá un segundo naipe, siempre en el mismo orden, a cada «mano». Seguidamente preguntará a los jugadores que tienen la «mano» si desean naipes adicionales.

Cada jugador podrá rehusar o pedir naipes complementarios, uno por uno, hasta que lo crea oportuno, pero en ningún caso podrá pedir naipes suplementarios si ha obtenido ya una puntuación de 21 o más. Cuando una «mano» obtenga una puntuación superior a 21, perderá, y el «croupier» recogerá inmediatamente su apuesta y los naipes antes de pasar a la «mano» siguiente.

Cuando los jugadores hayan hecho su juego, el «croupier» se dará a sí mismo una o varias cartas.

Al llegar a 17 puntos deberá plantarse, no pudiendo tomar naipes suplementarios. En caso contrario, deberá pedir otros naipes hasta que el total de su puntuación alcance 17 o más. Cuando tenga un as entre sus cartas, deberá contarlo como once puntos si con este valor alcanza 17 o más y siempre que no cuente con él más de 21 puntos, en cuyo caso, se tomará el valor de un punto.

El «croupier», después de anunciar su puntuación, procederá a recoger las apuestas perdedoras y a pagar las ganadoras de derecha a izquierda. Irá entonces recogiendo las cartas y colocándolas con las caras hacia abajo en un recipiente destinado para este fin, apartando las suyas en último lugar.

Si el banquero se hubiera pasado de 21 puntos pagará todas las apuestas que aún estén sobre el tapete. Si no tuviera 21 puntos, recogerá las apuestas de las «manos» que tengan una puntuación inferior a la suya y pagará a aquellas que la tengan superior.

Las «manos» que hayan obtenido una puntuación igual a la del banquero serán nulas, pudiendo sus titulares retirar sus apuestas una vez hayan sido recogidas sus cartas.

Los pagos se harán a la par, es decir, por la misma cantidad de la apuesta, pero si un jugador hiciera un black-jack, que consiste en alcanzar 21 puntos con sólo dos naipes se le pagará siempre en razón de tres por dos. El black-jack ganará siempre a la puntuación de 21 obtenida con más de dos cartas.

b) El seguro. Cuando el primer naipe del «croupier» sea un as, los jugadores podrán asegurarse contra el posible black-jack de la banca. El «croupier» propondrá este seguro al conjunto de jugadores y antes de dar la tercera carta al primer jugador que la pida. A partir de este momento, nadie podrá asegurarse.

El jugador que se asegure depositará sobre la línea «seguro», situada enfrente de su puesto, una cantidad como máximo igual a la mitad de su apuesta primitiva. Si el «croupier» sacara entonces un diez, es decir, si realizara un black-jack, recogerá las apuestas que pierden y pagará los seguros en razón de dos por uno. Si no realizara black-jack recogerá los seguros y cobrará o pagará las otras apuestas como en el juego simple.

c) Los pares. Cuando un jugador recibe las dos primeras cartas del mismo valor, podrá jugar «a dos manos». Si utilizase esta posibilidad deberá hacer una apuesta igual a la suya inicial en la otra carta. Estas dos cartas y estas dos apuestas serán consideradas entonces como «manos» separadas e independientes, teniendo cada una su valor y destino propios. Podrá, por tanto, formar tantas «manos» como sea el número de cartas de igual valor que reciba.

El jugador se plantará, pedirá cartas y jugará en las mismas condiciones que en el juego simple, empezando por la «mano» más a su derecha antes de pasar a la siguiente. Si formase un nuevo par, podrá de nuevo separarlo y depositar otra apuesta igual.

Cuando un jugador separara un par de ases, no se le permitirá pedir más que un solo naipe por cada as que ha formado una nueva «mano».

Si un jugador separa un par de ases o un par de cartas que valgan 10 puntos cada una y con la

siguiente totalizara 21 puntos, esta jugada no será considerada como black-jack, y se le pagará solamente una vez su apuesta.

d) Apuesta doble. Cuando el jugador obtuviera 9, 10 u 11 puntos con los dos primeros naipes podrá doblar su apuesta.

En este caso, no tendrá derecho más que a un solo naipe suplementario. La doble apuesta estará autorizada para todas las «manos» comprendidos los pares.

2. Máximo y mínimo de las apuestas. Las apuestas de los jugadores exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse, dentro de los límites del mínimo y máximo antes de distribuir las cartas.

a) El mínimo vendrá fijado por la autorización otorgada al casino, siendo de aplicación a este juego las normas de la ruleta referentes a la posibilidad de modificar el mínimo y el máximo de las apuestas.

b) El máximo de las apuestas es fijado por cada mesa en la autorización en 50, 100 ó 200 veces el mínimo de la postura. El máximo se entiende por «mano» y puede ser sobrepasado en el supuesto de un jugador sentado, titular de varias «manos» de otros jugadores.

3. Funcionamiento del juego. Existen diversas operaciones que son previas al comienzo de cada partida:

a) La extracción de naipes del depósito, su desempaquetado y su mezcla se atendrán a la normativa específica correspondiente.

b) Finalizadas las operaciones previas, cada uno de los montones se mezclará y cortará separadamente, al menos tres veces. Seguidamente, los seis juegos se reunirán y cortarán, y finalmente la media docena se presentará a un jugador para un nuevo y último corte. Después del mismo, el «croupier» colocará un separador de muestra o de bloqueo, a fin de dejar como reserva una cantidad de cartas equivalente como mínimo a un juego. A continuación se introducirán las cartas en el distribuidor o «sabot».

c) Antes de distribuir las cartas, el «croupier» apartará las cinco primeras del distribuidor y comenzará después la partida.

Las cartas se distribuirán siempre con las caras hacia arriba. Cuando aparezca el separador, el «croupier» debe enseñarlo al público y anunciará que la jugada que está realizando es la última de la talla. Si apareciera una carta con la cara hacia arriba en el distribuidor, se eliminará.

04. BOULE O BOLA

I. Denominación

La bola o «boule» es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una bola que se mueve dentro de una plataforma circular.

II. Elementos Materiales

El juego de la bola se practica en una mesa, en cuyo centro de encuentra la plataforma circular y, a sus lados, dos paños destinados a recibir las apuestas. También puede incluir un solo paño.

La mencionada plataforma consiste en un plato circular de 1,50 metros de diámetro inserto en un cuadrado de 1,85 metros de lado. En el centro presenta un saliente alrededor del cual se distribuyen dos filas, con dieciocho orificios, y con la numeración del 1 al 9, en uno de los cuales vendrá a caer la bola de caucho indicando el número ganador. De ellos, los orificios con los números 1, 3, 6 y 8 son de color negro, y de color rojo los números 2, 4, 7 y 9, siendo amarillo, o de otro color, pero nunca rojo o negro, el número 5.

Los paños de juego son idénticos y están divididos en un determinado número de casillas que corresponden a las diversas combinaciones posibles. El jugador puede elegir entre las suertes múltiples o sencillas, que consisten en realizar la apuesta sobre par o impar (números pares o impares), rojo o negro (números rojos o negros), pasa (números superiores al 5), y falta (números inferiores al 5). Este número 5 indicado no figura en ninguna de tales combinaciones, ocupa la casilla central del tablero y puede ser jugado como cualquier otro número, pero no es ni rojo ni negro y está excluido de la serie impar, pasa o falta.

III. Elementos Personales

Jefe de mesa que dirige la misma.

«Croupiers», uno por cada paño, encargados de lanzar la bola, siguiendo un orden de rotación establecido por la dirección, sin que ninguno de ellos pueda especializarse en esta misión.

Jugadores, en cada partida pueden participar un número indeterminado de ellos.

IV. Reglas de juego

1. Combinaciones posibles. Sólo se pueden usar dos combinaciones:

Primera: Apostar sobre un número entero, del 1 al 9, en cuyo caso el ganador recibe siete veces el valor de su apuesta;

Segunda: Apostar sobre una suerte sencilla (rojo o negro, par o impar, pasa o falta). En todos estos casos, el ganador recupera su apuesta y recibe un valor igual a ella. Sin embargo, cuando sale el número 5, se pierden todas las apuestas realizadas sobre estas suertes sencillas.

2. Máximo y mínimo de apuestas. El mínimo de apuestas viene fijado en la autorización concedida al casino. Sin embargo, el director responsable del establecimiento puede abrir los paños con una apuesta mínima igual a dos veces la autorizada, siempre que aquel mínimo sea mantenido, al menos, en un paño, durante todo el tiempo en que permanezca abierto dicho establecimiento.

El máximo de apuestas vendrá fijado en la autorización. Para las apuestas sobre un número entero, no podrá ser inferior a cuarenta veces, ni superior a cien veces el mínimo autorizado; y para las suertes sencillas no podrá ser inferior a doscientas veces ni superior a quinientas veces dicho número. Este máximo se aplica, por mesa, a cada jugador considerado aisladamente. Por ello, el establecimiento no puede fijar un máximo para el conjunto de apuestas que pertenezcan a jugadores diferentes y colocados sobre un número entero o sobre una suerte sencilla.

3. Desarrollo del juego. Las apuestas se realizan por los jugadores a partir del momento en que el jefe de la partida anuncia «hagan sus apuestas». Éstas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas del tablero escogido por el jugador.

A continuación la bola es lanzada por el «croupier» a lo largo del borde exterior del plato circular, en el que dará numerosas vueltas antes de abordar la zona de los orificios. Es en este momento cuando el «croupier» pregunta «¿están hechas las apuestas?». Seguidamente anuncia «no va más». Desde entonces toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el «croupier» devuelve las fichas al apostante tardío con su rastrillo o raqueta.

Una vez que la bola queda inmovilizada en un orificio, el lanzador de la bola anuncia el resultado, diciendo en alta voz el número ganador y las suertes sencillas.

El «croupier» recoge entonces, con su rastrillo, todas las apuestas perdedoras, dejando sobre la mesa las apuestas ganadoras, a las que él añade la ganancia. El jugador que gana recupera, en todos los casos, su apuesta y puede retirarla del juego.

05. TREINTA Y CUARENTA

I. Denominación

El treinta y cuarenta es un juego de azar practicado con cartas, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos Materiales

Cartas o naipes.–Al treinta y cuarenta se juega con seis barajas, de las denominadas francesas, de 52 cartas cada una, todas de un mismo color, sin índices. Las figuras valen diez puntos, el as un punto y las otras cartas su valor nominal.

Mesa de juego.–Tendrá forma de escudo, dividida en cuatro casillas, dos de ellas de mayor tamaño, que corresponderán al «rojo» y «negro»; ambas estarán separadas por una banda central que contendrá el «color», situándose más abajo una casilla en forma triangular para el «inverso».

En la parte opuesta se situará el jefe de mesa, colocándose a ambos lados de éste los dos «croupiers». Delante y a la izquierda del «croupier» tallador existirá una ranura en la que se depositarán las cartas usadas y enfrente de los dos «croupiers» la caja que contiene la banca de la mesa.

III. Elementos Personales

Cada mesa tendrá permanentemente destinados a su servicio un jefe de mesa y dos «croupiers».

El jefe de mesa será el responsable del correcto desarrollo del juego y los «croupiers», situados uno frente a otro, uno de ellos, el «croupier» tallador, tendrá como misión el reparto de las cartas y el otro, el pago de las apuestas ganadoras y la retirada de las posturas perdedoras.

En cuanto a los jugadores, en cada partida pueden apostar un número indeterminado de ellos.

III. Reglas de juego

1. Combinaciones posibles. Se han de formar dos filas desplazadas de cartas, la de arriba denominada «negra» y la de abajo «roja». Se distribuirán cartas hasta que se obtenga por cada fila una puntuación comprendida entre treinta y cuarenta.

Los jugadores no pueden hacer uso más que de las combinaciones siguientes, por las que ellos reciben el equivalente de su apuesta.

a) Rojo o negro: Ganará la fila cuyas cartas tengan un valor más próximo a 31.

b) Color o inverso: Hay color si la fila ganadora es del mismo color que la primera carta de la fila negra. En caso contrario hay inverso.

Cuando dos filas de cartas forman el mismo punto, el juego es nulo salvo que dicho punto sea 31. En este caso rigen las mismas disposiciones que regulan el sistema del cero en la ruleta. Las apuestas iguales o superiores, mediante el depósito de 1 por 100 del importe de la apuesta efectuado en el momento de la postura; a este efecto se situará una señal o placa sobre la postura al realizar ésta.

2. Máximo y mínimo de las apuestas. El mínimo de las apuestas viene determinado en la autorización concedida al casino y el máximo será igual a mil veces el mínimo establecido.

3. Desarrollo del juego. Una vez realizada la operación de mezclar las cartas, en su caso, por el «croupier», se procederá por parte del jugador más próximo a la derecha de éste al corte de las mismas.

Acto seguido el «croupier» coloca una carta roja delante de las cinco últimas cartas del mazo. La aparición de esta carta roja determina la anulación del juego en curso, procediéndose a poner en la mesa y boca abajo las cinco últimas cartas, así como al recuento de las mismas.

Después de ser introducidas las cartas en el «sabot» se realiza, en forma descubierta, la colocación de éstas sobre la mesa, que comenzará necesariamente por la fila negra. Cuando el total alcance o sobrepase los 31 puntos, se iniciará la colocación de cartas en la fila roja. A continuación el «croupier» anuncia en voz alta la puntuación de cada fila y las suertes ganadoras (por ejemplo: Dos negro y color ganan o negro e inverso ganan, y lo mismo empezando por el rojo, es decir, dos rojo y color ganan o negro e inverso, el «croupier» anunciará también color gana o color pierde. Acto seguido, se procederá al pago de las apuestas ganadoras, operación que se realizará obligatoriamente suerte por suerte, comenzando siempre por color o inverso y después negro y rojo y por las apuestas más alejadas del «croupier». Sólo después de haber sido retiradas las posturas perdedoras podrá procederse al pago en las apuestas ganadoras.

Las cartas habrán de permanecer sobre la mesa durante todo el tiempo que dure la retirada y pago de las apuestas, de forma que los jugadores pueden verificar las puntuaciones de los distintos juegos.

06. PUNTO Y BANCA

I. Denominación

El punto y banca es un juego de cartas que enfrenta a varios jugadores entre sí, pudiendo el resto de aquéllos apostar tanto a favor de la banca como contra ella. Corresponde en todo caso al establecimiento el ejercicio de la banca.

II. Elementos Materiales

Cartas.–Se utilizarán seis barajas, de 52 cartas, con índices, la mitad de un color y la otra mitad de otro. Los naipes podrán ser usados varias veces, siempre y cuando se encuentren en perfecto estado.

Distribuidor o «sabot».–Se estará a lo dispuesto para dicho elemento material en el desarrollo del juego de Black Jack en el presente Catálogo.

Mesa de juego.–Será de forma ovalada, con dos cortes o hendiduras situadas una en frente a otra en los lados mayores de la mesa, destinados a acoger al jefe de mesa y a los dos «croupiers», respectivamente. La mesa tendrá una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del jefe de mesa, que llevará el número uno. La numeración será correlativa, si bien podrá eliminarse el número 13. Cada departamento puede dar acogida a un jugador sentado. Existe asimismo igual número de casillas destinadas a recibir las apuestas hechas a favor de la banca. Su numeración se corresponderá con la de los departamentos de los jugadores. También podrá practicarse el juego en una mesa reducida con dimensiones y características similares a la del veintiuno o black-jack, para un número de jugadores sentados igual o inferior a siete.

La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas: Una destinada a recibir las cartas usadas, llamada cesta; otras u otras dos para las propinas que se den a los empleados, y otra para introducir los billetes que se cambien por fichas o placas. Asimismo existirá una casilla en el centro de la mesa para recoger las apuestas a favor del empate.

III. Elementos Personales

Cada mesa de juego tendrá afectos un jefe de mesa y dos o tres «croupiers».

Jefe de mesa que le corresponde la dirección del juego en todas sus fases, sin perjuicio de las

funciones que a lo largo del presente epígrafe del Catálogo se le atribuye. También llevará una lista en que se determine el orden de prioridad para cubrir plazas que queden vacantes.

«Croupiers» que son los responsables de las apuestas de sus respectivos lados de la mesa, así como de la recogida de apuestas perdedoras y del pago de las apuestas ganadoras. Les corresponde también, en su caso, la mezcla de las cartas, su introducción en el «sabot» y en la cesta, una vez usadas. Asimismo, recogerán la deducción que en beneficio del establecimiento haya que hacer, recibirán las propinas y las introducirán en la ranura destinada al efecto.

Anunciarán el comienzo de cada jugada y de la mano ganadora, e informarán a los jugadores sobre las reglas a seguir en cada caso. Asimismo pasarán el «sabot», recogerán los naipes al final de cada jugada y comprobarán el estado de los mismos.

Cuando el juego se desarrolle en la mesa reducida, la distribución de las cartas corresponderá al croupier, la primera y la tercera para punto y la segunda y la cuarta para banca, procediendo a extraer una carta adicional para el punto o la banca, siguiendo las reglas de la tercera carta.

Una vez recogidas las apuestas perdedoras y pagadas las ganadoras, las cartas serán retiradas con las caras hacia abajo y depositadas en un recipiente o cajetín destinado a este fin.

Podrán participar en el juego, jugadores sentados frente a los departamentos numerados, y a opción de la dirección del casino, aquellos jugadores que permanezcan de pie.

La distribución de las cartas por los jugadores es optativa. Se establece un turno rotatorio a partir del situado frente a su departamento número 1. Si algún jugador no quiere realizar la distribución, el «sabot» pasará al que esté situado a su derecha.

El jugador que distribuye las cartas juega la «mano» de la banca; la «mano» del jugador corresponderá a aquel que haya realizado la apuesta más elevada; de no haber apuestas a favor de la «mano» del jugador, tendrá las cartas el «croupier». Se perderá el derecho a distribuir las cartas cuando la banca pierda la jugada, pasando el «sabot» al jugador correspondiente, de acuerdo con el turno establecido.

Banca. El Establecimiento se constituye en banca y le corresponderá el cobro y pago de las apuestas. En el supuesto de resultar ganadora la «mano» de la banca se efectuará una deducción del 5 por 100 de las apuestas ganadoras en beneficio del establecimiento.

El mínimo de las posturas podrá ser distinto para cada mesa, no pudiendo en ningún caso ser inferior al mínimo que conste en la correspondiente autorización del casino, y el máximo de las apuestas será fijado para cada mesa en 50 ó 100 veces el mínimo, pudiendo determinar la dirección del casino que las apuestas sean múltiplos del mínimo de la mesa.

IV. Reglas de juego

1. Cada jugador recibe inicialmente dos cartas.

El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que lleva inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico, y el as, que vale un punto. En la suma de los puntos se desprecian las decenas y sólo tiene valor, a efectos del juego, la cifra de unidades. Ganará aquél cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada será considerada nula y las apuestas podrán ser retiradas, a excepción de las efectuadas a empate, que cobrarán del establecimiento su ganancia a razón de ocho a uno.

Recibidas las dos primeras cartas por la «mano» del jugador y la «mano» de la banca, si la puntuación de alguna de éstas es 8 ó 9, el juego se da por finalizado, no pudiendo la otra «mano» solicitar una tercera carta.

2. Reglas de la tercera carta:

a) Para la «mano» del jugador.

– Cuando su puntuación es de 0, 1, 2, 3, 4 ó 5 ha de pedir carta.

– Cuando su puntuación es de 6 ó 7, ha de plantarse.

b) Para la «mano» de la banca el juego se ajustará a lo dispuesto en el siguiente cuadro:

		Tercera carta de la mano del jugador										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuación de las dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	T	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	T	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	T	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: Significa pedir tercera carta.
P: Significa plantarse.

3. Desarrollo del juego. Realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo, se colocará en su interior una carta bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden siete cartas. La aparición de la carta de detención determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en ese momento.

A continuación el «croupier» extrae una primera carta y la descubre. El valor de aquélla determinará, el número de cartas que serán inutilizadas e introducidas en la cesta. Para este caso concreto, el valor de las figuras y los dieces será de diez puntos.

La orden del «croupier», «no va más» y a continuación «cartas», está dirigida al jugador que tiene el «sabot» para que éste reparta dos cartas, boca abajo, a cada «mano». La primera y tercera cartas que corresponden a la «mano» del jugador son trasladadas al «croupier», quedándose la segunda carta y cuarta carta que corresponden a la banca, bajo la esquina frontal derecha del «sabot». Acto seguido, son trasladadas las cartas de la «mano» del jugador, se entregan a aquel que realizó la mayor apuesta a favor de dicha «mano», quien las mostrará devolviéndolas a continuación al «croupier» que anunciará la puntuación total y las colocará a su derecha. Asimismo, el jugador que distribuye las cartas las descubre y las traslada al «croupier».

Éste anuncia el punto total para las dos cartas y las coloca a su izquierda.

Cuando de acuerdo con las reglas establecidas, el jugador haya de plantarse, el «croupier» anunciará: «El jugador se planta... (punto total)»; en caso contrario, dirá en alta voz: «Carta para el jugador».

Iguales reglas son aplicadas a la «mano» de la banca.

Finalizada la jugada, el «croupier» anunciará la «mano» con la más alta puntuación, que será la ganadora, procediéndose a continuación al pago de las apuestas ganadoras y a la deducción, en su caso, del beneficio del establecimiento.

En caso de empate el jugador que apostara a empate cobrará la ganancia establecida.

07. BACCARÁ, CHEMIN DE FER O FERROCARRIL

I. Denominación

El ferrocarril, conocido también como «chemin de fer», es un juego de cartas de los denominados de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí, teniendo uno de ellos la banca y pudiendo apostar contra ésta todos los jugadores que se hallan sentados y los que se encuentren detrás de éstos de pie.

II. Elementos Materiales

Cartas.–Se utilizarán seis barajas, de 52 cartas, de las denominadas francesas, sin índices, la mitad de ellas de un color y la otra mitad de color distinto, pudiendo ser usados los naipes, varias veces y no habrán de ser sustituidos por otros, siempre y cuando se encuentren en perfecto estado. En lo que se refiere a las características que han de reunir las cartas, la forma de ser barajadas y manejadas durante el juego, se estará a lo dispuesto en la normativa específica de casinos de juego.

Distribuidor o «sabot» Se estará a lo dispuesto para dicho elemento material en el desarrollo del juego de Black Jack en el presente Catálogo.

Mesa de juego.–Será de forma ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indica la posición del «croupier». La mesa ha de tener una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del «croupier». Cada departamento puede dar acogida a un solo jugador.

La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas o ranuras: Una en el centro, donde se introducirán las cartas usadas, también llamada cesta; otra a la derecha del «croupier», para las deducciones en beneficio de la casa, llamada pozo o «cagnotte», y una última, o dos en su caso, para propinas. La cantidad que constituye la banca estará situada frente al «croupier» a su izquierda, situándose a la derecha del mismo las ganancias del banquero que no constituyan la banca (que no hayan sido puestas en juego por éste).

III. Elementos Personales

Inspector.–Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la dirección y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa del juego. Llevará una relación de jugadores que aspiren a ocupar plazas que puedan quedarse vacantes.

«Croupier».–Sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe del Catálogo se le atribuyen, tendrá encomendadas las funciones de recuento, mezcla e introducción de las cartas en el «sabot»; traslado de las cartas a los jugadores por medio de su pala; anuncio en voz alta de las distintas frases del juego y actuaciones de los jugadores; cálculo e ingreso de la cantidad que corresponda al pozo en la ranura correspondiente; introducción de las cartas usadas y de las propinas en las ranuras destinadas al efecto; la custodia y control de la suma que constituye la banca; el pago de las ganancias a los jugadores, y orientar a los jugadores que lo soliciten sobre las reglas aplicables en cada caso.

Cambista.–Situado de pie frente o detrás del «croupier», tiene por misión efectuar el cambio de dinero por fichas a los jugadores que lo soliciten, así como al «croupier».

Servidores Auxiliares en número no superior a uno por cuatro mesas o fracción. No podrán intervenir en todo cuanto se relacione con el desarrollo del juego, las cartas o las fichas.

Jugadores.–Frente a cada uno de los departamentos de la mesa, podrá sentarse un jugador, pudiendo participar en el juego cuantos jugadores lo deseen, situándose de pie alrededor de la mesa y detrás de los que se hallen sentados. La superficie de los departamentos podrá ser utilizada para depositar las fichas y manejar, en su caso, las cartas.

A todos los efectos se establece el siguiente orden de prioridad entre los jugadores: Los jugadores sentados sobre los que están de pie; entre los primeros se seguirá la numeración correlativa de los departamentos a partir del que se halle situado a la derecha del banquero. Entre los que están de pie se seguirá el mismo orden de prioridades que entre los sentados. El jugador sentado que cambia de sitio durante una talla está obligado a dejar pasar la «mano» –«saludar»–; además, no puede ejercer su derecho de prioridad para adquirir la «mano» pasada, es decir, coger la banca, o para hacer banco hasta que no haya «saludado». Lo mismo ocurrirá cuando un jugador ocupe una plaza vacante durante la distribución de un «sabot».

Si el cambio de asiento o la llegada de un nuevo jugador se hace al finalizar la talla, el orden de prioridades permanecerá intacto.

En ningún caso puede un jugador ocupar plaza de asiento en varias mesas de juego simultáneamente.

La ocupación de plazas vacantes se hará de la forma siguiente: Tendrán prioridad, durante la talla, los inscritos en la lista de espera en poder del inspector, una vez concluida ésta los jugadores sentados que hayan solicitado cambio de plaza.

El jugador que durante dos veces consecutivas rehúse tomar la mano deberá abandonar su plaza en la mesa de juego.

Está prohibido a los jugadores de pie desplazarse de sitio para seguir la «mano». El que lo haga será cobrado el primero o pagado el último, en su caso. El jugador que esté ausente de la mesa cuando le corresponda coger la mano perderá su plaza en beneficio del primer inscrito en la lista de espera.

En ningún caso podrá ocuparse una plaza de asiento momentáneamente vacía.

Banca.–La banca se adjudicará inicialmente al jugador situado a la derecha del «croupier» (sentado frente al departamento núm. 1) y será rotatoria siguiendo el orden de numeración de los departamentos.

Cualquier jugador, esté sentado o de pie, podrá en cualquier pase de la banca, asociarse al banquero, si éste lo acepta, poniendo a su disposición una cantidad determinada. El asociado no podrá intervenir en ningún momento en el juego y ganará o perderá en las mismas condiciones que el banquero.

La banca podrá ser retirada por el jugador mientras gana, debiendo, en caso de pérdida, ser cedida al jugador situado a su derecha. Lo mismo ocurrirá cuando la banca sea abandonada voluntariamente.

Si alguno de los jugadores no quiere coger la banca, ésta seguirá rotando por el orden establecido. En todo caso, el jugador que coge la banca habrá de hacerlo, por lo menos, con la misma cantidad que el que la abandonó voluntariamente.

Si ningún jugador sentado desea adquirir la banca, se ofrece a los que están de pie, y si nadie la adquiere, el jugador que cedió la banca o pasó la «mano» puede volver a cogerla por la misma cantidad. La «mano» pasada adquirida por un solo jugador tiene preferencia sobre la adquirida en asociación. El banquero que pasó la «mano» puede asociarse con el jugador que la ha adquirido posteriormente.

Cuando la banca no ha sido adquirida en el turno rotatorio, se subastará y adjudicará al mayor postor de entre los jugadores sentados y de pie, a excepción del banquero. Los jugadores sentados sólo tendrán prioridad sobre los que se hallan de pie en caso de pujas iguales.

Cuando algún jugador que está de pie adquiere la banca (toma la «mano») y la vuelve a pasar, aquélla se ofrece primero al jugador sentado a la derecha del último jugador sentado que tuviese la banca. Cuando el jugador que adquiere la banca está sentado al pasarla, ésta se ofrecerá primero al jugador sentado a su derecha.

Una vez adjudicada la banca, el total que la forma puede ser aumentado por el jugador en relación a la cantidad ofrecida, pero nunca disminuido. Si la banca adjudicada es superior a la banca anterior, el jugador que había hecho banca antes de pasarle la «mano» tiene derecho a coger las cartas, aunque su apuesta sea inferior a la de otros jugadores, pero sólo por una jugada.

El banquero que pasa la «mano» así como su asociado, no podrá participar en la subasta de la «mano» que acaban de pasar, pero sí podrán hacerlo cuando el nuevo banquero pase la «mano» y así sucesivamente.

Si ningún jugador adquirió la banca, ésta vuelve al jugador situado a la derecha del banquero que pasó la «mano», quien deberá aceptarla por el mínimo establecido en la mesa. Caso de no hacerlo, cederá su plaza.

Cuando el jugador que adquirió una «mano» pasada pierde, el «sabot» vuelve al jugador sentado a la derecha del banquero que pasó la «mano».

El jugador que adquiere la banca está obligado a dar cartas por lo menos una vez. Si se niega, la banca se subastará pero no podrán pujar por ella ni este jugador ni el anterior banquero si hubiera pasado la «mano». Si en esta primera jugada hay igualdad de puntos la banca puede ser cedida de acuerdo con las reglas generales.

El mínimo de punto o mínimo de las posturas, es decir, la cantidad mínima para poder jugar como punto contra la banca, no será necesariamente idéntico para las distintas mesas, ni podrá ser inferior en ningún caso al mínimo que aparezca en la autorización otorgada al casino, que deberá aparecer ostensiblemente indicado en la mesa.

El máximo del punto o cantidad máxima que puede exponer el jugador es aquella cantidad equivalente a la existente en la banca en cada jugada. Cuando un jugador llega a dicha cantidad máxima se dice que «hace banco».

El máximo de la banca deberá ser equivalente a cien veces el mínimo autorizado para el punto y el mínimo de aquélla no podrá ser inferior al de éste. Previa solicitud de los Casinos podrá autorizarse el que la banca juegue sin máximo limitado.

La deducción en beneficio del establecimiento queda fijado en un 5% sobre las cantidades ganadas por el banquero en cada jugada.

«Garage» es la cantidad o conjunto de cantidades que el banquero excluye del juego, cuando se dan los casos o circunstancias siguientes:

a) «Garage» voluntario. Las ganancias obtenidas por el banquero normalmente pasan a formar parte de la banca, pero aquél podrá decidir voluntariamente excluirlas del juego, siempre que la suma de las mismas supere una cantidad equivalente o cincuenta veces al mínimo del punto, pasando entonces a constituir o formar parte del «garage».

b) «Garage» obligatorio. Es la cantidad que el banquero ha de excluir del juego en la medida en que el importe de la banca exceda de la suma de valores de los puntos.

c) «Garage» impropio. Es aquella parte de la banca que el banquero no puede poner en juego, porque excede de la cantidad máxima permitida para aquélla, es decir, de cien veces el mínimo del punto.

d) Exclusión del «garage». En el caso de que la banca juegue sin máximo limitado, el banquero podrá renunciar al «garage» anunciando «todo va».

IV. Reglas de juego

El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que llevan inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico y el as, que vale un punto. Se suma la

puntuación de las cartas y se desprecian las decenas, teniendo valor exclusivamente la cifra de las unidades. Ganará aquel juego cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada es considerada nula.

El banquero reparte inicialmente y de forma alternativa dos cartas tapadas al jugador que se enfrenta con él, y se da a sí mismo dos cartas tapadas. Si recibidas las dos primeras cartas, la puntuación es de ocho o nueve, éstas serán descubiertas y se abate el juego, debiendo el contrario mostrar asimismo su juego.

En los demás casos el jugador que se enfrenta a la banca podrá solicitar una tercera carta o considerarse servido, lo que anunciará utilizando los términos «carta» y «no» respectivamente. La actuación del jugador se atendrá a las reglas siguientes:

Cuando tiene 0, 1, 2, 3 ó 4, ha de pedir carta.

Cuando tiene 5 puede optar.

Cuando tiene 6 ó 7, ha de plantarse.

En el supuesto de que el jugador haga banco, no se le aplicarán estas reglas y tendrá libertad para pedir carta o quedarse servido, siempre que lo autorice el director de juegos antes de comenzar la partida. A continuación, el banquero podrá optar entre pedir carta o no hacerlo, excepto cuando tiene cero («baccará»), en que es obligatorio solicitar una tercera carta. A diferencia de las anteriores, la tercera carta se da siempre descubierta. El juego finaliza con el anuncio de la puntuación de cada jugador, el descubrimiento de las cartas y el pago o retirada de las apuestas, en su caso.

Todo jugador puede solicitar al «croupier» aclaraciones sobre las reglas del juego, quien está obligado a dárselas. Si el jugador tiene puntuación de 5 y solicita consejo al «croupier» éste le hará plantarse.

El banquero podrá, si lo desea solicitar del «croupier» el cuadro de jugadas de la banca, en cuyo caso, deberá ajustarse a lo en él establecido.

Desarrollo del juego.–Es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo que haya en la mesa un mínimo de cuatro jugadores, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

Al principio de cada partida, el «croupier», después de mezclar las cartas, las ofrece a los jugadores, diciendo: «señores, las cartas pasan». Cualquier jugador puede mezclar las cartas, que a su vez, habrán de mezclarse por última vez por el «croupier» cuando le sean devueltas. Hecho esto, ofrece las cartas al jugador situado a su izquierda, y así sucesivamente, hasta que alguno de ellos corte el mazo.

A continuación se colocará en el interior, antes de las siete cartas finales del mazo, una carta-bloqueo, o carta de detención, de un color que permita diferenciarla de las demás, la aparición de aquella carta determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en el momento.

Adjudicada la banca, el banquero anunciará la cantidad puesta en juego, que será entregada en fichas al «croupier», quien las colocará sobre la mesa, a su izquierda. Acto seguido, éste anunciará la suma, indicando a los jugadores que es la cifra máxima que pueden jugar; para ello utilizará la expresión «hay..... pesetas en la banca».

Si hay varios jugadores que quieren hacer banco, se seguirá el orden de las prioridades establecido en el apartado IV.

El banco hecho por un solo jugador, incluso si está de pie, tiene preferencia sobre el banco en asociación.

Si ninguno de los jugadores, sentados o de pie, está dispuesto a hacer banco, puede anunciarse banco parcial, con la expresión «banco con la mesa», para lo cual la cantidad de la postura habrá de ser la mitad de la banca. A continuación, el «croupier» invitará al resto de los jugadores a completar con sus apuestas la suma en banca, hasta que con la voz «no va más apuestas» dé por finalizado el tiempo de apostar.

El jugador que ha anunciado «banco con la mesa» tiene derecho a coger las cartas, incluso si está de pie, excepto cuando alguien dice la frase «con la mesa y último completo», siendo el hecho de completar la otra mitad el que da prioridad. El «banco con la mesa» es considerado un acto aislado y no da prioridad para la jugada siguiente, salvo que haya sido hecho solo.

Cuando nadie hace banco, ni banco con la mesa, las cartas se dan al jugador sentado cuya apuesta sea más alta. En caso de igualdad de apuestas, se estará a la orden general de prioridades entre los jugadores. Está prohibido que un jugador sentado una su apuesta a la de otros jugadores, estén de pie o sentados.

La petición de banco no tiene preferencia cuando las cartas han sido ya distribuidas, excepto

cuando el jugador repite el banco, «banco seguido», en cuyo caso puede hacerlo incluso después de la distribución de las cartas, siempre que otro jugador no las tenga ya en la mano. Tiene derecho a pedir «banco seguido» el jugador que hizo banco y perdió.

Si en el caso de «banco seguido» el «croupier» da por error las cartas a otro jugador, éstas podrán ser reclamadas si aún no han sido vistas (la carta es considerada vista cuando ha sido levantada del tapiz).

Si la petición de «banco seguido» se produce después de la distribución y entrega de las cartas a otro jugador, este último tiene preferencias si ha tomado cartas y las ha visto.

Cuando habiéndose anunciado correctamente «banco seguido» un jugador toma las cartas antes de que el «croupier» las dé al jugador que anunció «banco seguido», aquéllas le serán retiradas, aunque hayan sido vistas, y se entregarán al jugador al que corresponda.

Todo «banco seguido» abandonado puede ser recuperado en caso de igualdad de puntuación entre el banquero y otro jugador o jugadores.

Cuando nadie hace banco y sólo un jugador apuesta contra la banca, éste tendrá derecho al «banco seguido».

Una vez realizadas las apuestas, y tras la voz del «croupier» «no van más apuestas», el banquero extraerá las cartas del «sabot» y las distribuirá de una en una alternativamente empezando por el jugador contrario. Las cartas serán trasladadas hasta él por el «croupier» mediante la pala. Queda formalmente prohibido al banquero distribuir las cartas antes de que el «croupier» haya anunciado «no va más apuestas»; sin embargo, podrá instar al «croupier» a que retire las posturas efectuadas después de mencionada dicha frase.

Examinadas las cartas y solicitada, en su caso, una tercera, se procederá a descubrir los respectivos juegos, pagando el «croupier» al ganador. Si el triunfo ha correspondido al banquero, se efectuará por el «croupier» la deducción correspondiente al pozo o «cagnotte», y se introducirá su importe en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del banquero pasarán a formar parte de la banca, salvo si éste decide excluirlas del juego, de acuerdo con lo previsto en el apartado V, en cuyo caso el «croupier» las colocará sobre la mesa, a su derecha.

Cuando se hayan terminado las cartas de un «sabot», el «croupier» procederá a realizar las operaciones correspondientes de mezcla, corte e introducción del mazo en el «sabot». El banquero que gana la última jugada de una talla tiene derecho a seguir siéndolo en la próxima, si ofrece una cantidad igual a la que constituía entonces la banca.

		Tercera carta de la mano del jugador										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuación dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	O	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	O	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	T	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: Significa pedir tercera carta.
P: Significa plantarse.
O: Significa que puede optar.

Ante la petición de algún jugador, las cartas serán controladas al final de la talla.

Errores e infracciones en el juego.

1. Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas.

Las cartas sacadas no podrán en ningún caso ser reintegradas al «sabot», y el jugador que las sacó irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en un caso excepcional el inspector estima que no

debe aplicar esta regla en todo su rigor, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que tome la «mano» pasada.

Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del «sabot» se considerará inservible y será retirada, sin que por ello puedan los jugadores disminuir o retirar sus apuestas.

Si en el transcurso de la distribución aparezcan dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada será anulada.

Cuando alguna carta caiga al suelo sólo podrá ser recogida por el «croupier» o cualquier otro empleado del establecimiento y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada.

2. Errores del «croupier».–Si el «croupier» descubre accidentalmente alguna carta durante la distribución, los jugadores habrán de ajustarse a las reglas del juego de banquero y punto. En el caso de que las dos cartas del punto sean descubiertas, el banquero habrá de atenerse a lo dispuesto en el cuadro de jugadas de la banca, debiendo pedir carta en los casos opcionales. Cualquier otra falta cometida por el «croupier» durante el reparto de las cartas anulará la jugada, siempre que no pueda ser aquélla rectificada sin perjuicio para el banquero y el jugador.

En caso de que «croupier» anuncie por error «carta» cuando el punto ha dicho «no», la jugada se restablece conforme al cuadro. Si el banquero tiene 0, 1, 2, 3, 4 ó 5 y ya ha sacado una carta, ésta le es adjudicada; si ha sacado dos cartas, la primera de ellas se le adjudica y la segunda se desecha; si tiene 6 ó 7, cualquier carta extraída es desechada.

3. Errores del banquero.–La extracción por parte del banquero de una quinta carta después de haber dado dos al punto y haberse dado él mismo dos, le obligará a aceptarla para sí en el supuesto de que el punto no solicite una tercera carta.

Si el banquero, en la distribución inicial, se da más de dos cartas, se considera que tiene una puntuación de cero («baccará»), aunque conserve su derecho a pedir otra carta.

Cuando al dar la tercera carta el banquero da por error dos cartas al jugador contrario, se le adjudicará aquélla de las dos con la que forme una puntuación más alta. Lo contrario ocurrirá cuando el banquero se dé a sí mismo dos cartas en vez de una.

Si durante la distribución de las dos primeras cartas del punto el banquero deja caer alguna en la cesta, se considera que el punto abate con 9.

Cuando esto ocurre con la tercera carta del punto, se considerará que su puntuación es de 9. El banquero tendrá en este caso derecho a una tercera carta, salvo si tiene 7.

Si durante el reparto el banquero descubre la primera o la tercera carta, al ir ambas dirigidas al punto, aquél deberá descubrir su carta respectiva.

Cuando el banquero descubre por error las dos cartas dirigidas al contrario, además de descubrir sus dos cartas, habrá de ajustar obligatoriamente su juego al cuadro de jugadas de la banca.

El banquero ha de hablar siempre después del punto. Si abatiera antes de que éste se hubiera pronunciado, los jugadores podrán retirar sus apuestas. Cuando el banquero, teniendo 8 ó 9, da u ofrece cartas, pierde su derecho a abatir.

La introducción por el banquero de alguna carta en la cesta antes de que haya sido vista de forma inequívoca por el resto de los jugadores, llevará aparejada la pérdida de la jugada para el banquero.

No podrá efectuarse ninguna reclamación contra el banquero cuando la jugada haya finalizado y las apuestas hayan sido cobradas o pagadas.

4. Errores de los jugadores.–Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier jugador que emplee demasiado tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

Excepto el «croupier», nadie podrá dar consejos a los jugadores. Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

Si por error el punto dice «carta» en vez de «no», o viceversa, el banquero tiene derecho a darle o negarle la carta, a menos que aquél tenga «baccará». En todo caso, el banquero habrá de pronunciarse antes de casar la carta.

En el caso de que el punto se olvide de abatir en su momento, pierde este derecho; si ha perdido carta la decisión la tomará el banquero. El punto que teniendo 9 olvida abatir pierde la jugada si el banquero abate con 8.

Cualquier otro error en el anuncio del juego por parte del punto será rectificado, desechándose, si procede, las cartas puestas en juego como consecuencia de dicho error. Se exceptuará de esta regla al

jugador que hace banco, en cuyo caso habrá de sufrir las consecuencias de su error, salvo si tiene cero, «baccará», con sus dos primeras cartas, pudiendo entonces solicitar siempre una tercera carta.

Si el jugador arroja las cartas en la cesta antes de que hayan sido vistas, la jugada se le dará por perdida.

Las apuestas de los puntos deben estar situadas a descubierto encima de la mesa y deben ser vigiladas por ellos mismos. Ninguna reclamación podrá ser aceptada si esta regla ha sido incumplida. Cuando haya posturas colocadas sobre la raya, juegan la mitad; cualquier otro anuncio por parte del jugador obliga al «croupier» a proceder al cambio inmediato, sin que el jugador pueda oponerse. Los casos no previstos en el presente epígrafe del Catálogo de Juegos serán sometidos a la apreciación del Inspector de la mesa, quien resolverá.

08. «BACCARÁ» A DOS PAÑOS

I. Denominación

El «baccará» a dos paños es un juego de cartas de los denominados de círculo, que enfrenta a un jugador que es la banca con otros jugadores, pudiendo apostar contra aquél tanto los jugadores que se hallan sentados alrededor de la mesa de juego como los que están situados de pie detrás de aquéllos.

II. Modalidades

Recibe también el nombre de banca o banca francesa y puede revestir dos modalidades: Banca limitada y banca libre o abierta. En el primer caso, el banquero sólo responderá por la cantidad, que situada sobre la mesa constituye la banca en cada momento. En la banca libre o banca abierta, su titular ha de responder frente a todas las posturas sin límite.

En la banca limitada existirá un límite o cifra máxima para constituir la banca, independientemente de que durante el transcurso del juego el banquero supere con sus ganancias tal cantidad máxima de adjudicación.

III. Elementos Materiales

Cartas.–Se utilizarán barajas de 52 cartas, de las denominadas francesas, sin índices, siendo obligatorio que sean siempre barajas a estrenar. Serán necesarias seis barajas, tres de un color y tres de otro, tanto en la banca libre, como en la limitada.

Mesa de juego.–Será ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indicará la posición del «croupier». Frente a él se colocará el banquero, que tendrá a su derecha el primer paño, formado por una serie de departamentos y numerados a partir del más cercano al banquero, que llevará el número 1; a su izquierda estará el segundo paño, con el mismo número de departamento y numeración correlativa, iniciada con el número siguiente al último de primer paño, en el departamento situado más próximo al banquero.

Además, cada paño tendrá una superficie delimitada destinada a recoger las posturas que se quieren realizar sobre el otro paño. Las apuestas, colocadas sobre la raya que separa aquella superficie del resto del paño, jugarán por partes iguales a los dos paños.

En la parte libre de la mesa habrá una primera ranura para las cartas usadas, llamada cesta; una segunda ranura, a la derecha del «croupier» para las deducciones en beneficio de la casa sobre las ganancias del banquero, que recibe el nombre de pozo o «cagnotte», y una tercera ranura, que pueden ser dos, para recoger las propinas.

IV. Elementos Personales

Personal.–El personal mínimo necesario será: Un inspector, un «croupier», un cambista y un auxiliar. Será aplicable al inspector «croupier» y cambista, respectivamente, lo dispuesto al respecto en la regulación del baccará, chemin de fer o Ferrocarril, recogida en el presente Catálogo.

Jugadores.–También llamados puntos, cada uno podrá ocupar uno de los departamentos numerados en la mesa. Asimismo, podrán sentarse más jugadores, que se situarán detrás de aquéllos entre los distintos departamentos.

Igualmente podrán realizar apuestas en los distintos paños cuantos jugadores estén situados de pie, detrás de aquellos que estén sentados.

El orden de prioridad, a efectos de apuestas, entre los jugadores, será el siguiente: Dentro de un mismo paño, los jugadores sentados en los departamentos numerados más cercanos al banquero; a continuación, el resto de los jugadores, por el mismo orden que los sentados.

En el supuesto de que se anuncie banco en ambos paños, se procederá por sorteo para determinar la prioridad de los paños.

Las cartas sólo podrán ser manejadas por los jugadores que estén sentados en departamentos nume-

rados, estableciéndose un turno rotatorio conforme al orden de numeración de cada paño. Las cartas habrán de ser cedidas por el jugador, siguiendo el turno establecido en caso de triunfo de la banca. Queda exceptuado de esta regla el jugador que haga banco, que esté de pie o sentado para manejar las cartas.

Los jugadores que quieran ocupar una plaza sentada, deberán hacerse inscribir en la lista de espera que lleva el inspector en cada mesa.

Banca. El inspector, a la hora de apertura, anunciará el nombre del banquero y la cantidad del montante de la banca. Si no hubiera banquero, el inspector subastará la banca y la adjudicará al mejor postor, pudiendo pujar por ella todos los jugadores. En caso de igualdad de pujas, la adjudicación se hará por sorteo.

La adjudicación podrá hacerse a una o varias tallas, y a juicio del director de juegos, para uno o varios días. El importe de la banca deberá ser depositado, antes del comienzo de la partida, en la caja del casino, en efectivo o mediante cheques librados por banco.

El banquero podrá abandonar la banca una vez realizada la primera jugada, anunciando la cantidad que retira. Si el banquero gana y se retira, durante el mismo «sabot», no podrá volver a ser banquero. Se entenderá que la banca ha saltado cuando no queden fondos de la misma. En este caso, el banquero tiene derecho a continuar, efectuando un nuevo depósito igual o superior al inicial, o a abandonar la banca. Caso de que continúe con la banca, puede cambiar de «sabot».

En cualquiera de los casos, abandonada la banca por el banquero, el inspector volverá a ofrecerla a otro, por la misma cantidad inicial. Si no fuese aceptada por ninguno se subastará, o, en su caso, se sorteará nuevamente, iniciándose luego un nuevo «sabot». Si no se presenta ningún postor, se dará por finalizada la partida.

El mínimo y el máximo de las posturas vendrá establecido en la autorización. Los mínimos podrán variar para las distintas mesas de juego.

La cantidad que forme la banca será necesariamente limitada en la modalidad de banca limitada. En la autorización se fijará el máximo y mínimo de la banca.

En la banca libre no existirá tope máximo para la banca, y el establecimiento no podrá fijar un máximo a las posturas de los jugadores. Cualquier jugador podrá ser banquero, en la modalidad de banca libre, si justifica la existencia de un depósito, considerado suficiente, en la propia caja del establecimiento o en la de una entidad de crédito previamente admitida por la dirección del establecimiento, de tal forma que pueda pagar todas las apuestas sin que la responsabilidad del establecimiento pueda verse en ningún momento comprometida.

El «baccará» con banca libre sólo podrá practicarse en una mesa por establecimiento y por un máximo de dos sesiones separadas entre sí por la hora de la cena. En cada sesión se jugarán dos tallas.

La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada en un dos por ciento sobre las cantidades ganadas en cada jugada por el banquero para la banca limitada, y en 1,25 por 100 para la banca libre.

V. Reglas de juego

Las reglas contenidas en el presente Catálogo para el baccará, chemin de fer o ferrocarril, son aplicables con carácter general. Sin perjuicio de ello se establecen las adaptaciones que se detallan a continuación.

Se enfrentan dos jugadores, uno por cada paño, contra el banquero, siguiendo el turno establecido en el apartado IV, párrafo 5.

Si la puntuación de las dos primeras cartas es de 0, 1, 2, 3 y 4, los jugadores han de pedir una tercera carta; si dicha puntuación es de 5 tienen libertad para pedir carta o quedarse servidos, y, por fin, si es de 8 ó 9 han de descubrir sus cartas. Queda exceptuado de esta regla el jugador que al principio de la partida haga banco.

El banquero puede pedir carta o plantarse, salvo si solicita del «croupier» el cuadro de jugadas de la banca, en cuyo caso habrá de seguirlo siempre que se indique lo mismo para los dos paños. El cuadro de jugadas de la banca es el recogido en el presente Catálogo para el baccará, chemin de fer o ferrocarril.

Un 8 con las dos primeras cartas gana siempre a un 8 ó 9 utilizando una tercera carta.

Se puede pedir banco por cualquier jugador, esté sentado o de pie, por una sola vez y al principio de cada partida. El banco comprenderá los dos paños, pero el juego se desarrollará exactamente igual que si hubiera dos jugadores, de tal forma que no se podrán ver las cartas del segundo paño por el jugador hasta haber jugado en el primer paño. En caso de que haya juego nulo, podrá repetirse la

jugada hasta dos veces más. Se entenderá que ha habido juego nulo cuando no ha habido pérdida o ganancia por parte de ninguno de los dos jugadores.

Está prohibido a los puntos el juego en asociación.

Desarrollo del juego.–Es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo que haya un mínimo de dos jugadores por paño, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

Una vez realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo se colocará en su interior una cartabloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden 10 cartas. La aparición de aquella carta determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en ese momento.

Adjudicada la banca, de acuerdo con lo establecido en el apartado V, el banquero entregará la cantidad puesta en juego, en fichas, al «croupier» para su custodia. A continuación, se realizarán las posturas en ambos paños, de acuerdo con el orden de prioridad que establece el apartado IV, párrafo 3, hasta que el «croupier» anuncie con la voz «ya no va más» la terminación del tiempo de apostar. Las apuestas no podrán ser colocadas inmediatamente a la derecha o a la izquierda del banquero y del «croupier».

Las apuestas colocadas sobre la raya que separa la zona del jugador de la zona de apuestas juegan la mitad, de la misma forma que las posturas colocadas sobre la raya que separa la zona de apuestas de un paño de la zona de otro paño juegan a los dos paños. En este caso, cuando la mitad de una apuesta a caballo representa un número impar de unidades de apuestas, se considera que la fracción más fuerte juega al primer paño.

El banquero, entonces, extraerá las cartas del «sabot» y las repartirá de una en una por el siguiente orden: Primer paño, segundo paño y banca. Las cartas serán trasladadas hasta los jugadores por el «croupier» mediante una pala. Serán los contrarios de la banca y tendrán las cartas los jugadores a los que les corresponda, de acuerdo con el turno establecido en el apartado IV, párrafo 5. El jugador que tiene la mano, después de haber visto su puntuación, abata o no, debe dejar las cartas sobre la mesa. Examinadas las cartas, los jugadores que son mano en cada paño habrán de pronunciarse por su orden respectivo y antes del banquero. Finalizada la jugada, el «croupier» separa las cartas y anuncia el punto. El banquero habrá de enseñar su punto en los dos paños.

A continuación se procederá por el «croupier» al pago de las posturas ganadoras y a la retirada de las perdedoras; en el caso de que el banquero gane en los dos paños, o su ganancia en uno sea superior a la pérdida en otro, el «croupier» ingresará la cantidad que corresponda al pozo o «cagnote», en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del banquero pasarán a formar parte de la banca. Ante la petición de algún jugador, las cartas serán controladas al final de la talla.

Errores e infracciones en el juego.

1. Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas.

Las cartas sacadas no podrán en ningún caso ser reintegradas al «sabot» y el jugador que las sacó irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en un caso excepcional el director responsable del establecimiento estima que no debe aplicar esta regla, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que tome la mano.

Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del «sabot» se considerará inservible y será retirada, sin que por ello los jugadores puedan disminuir o retirar sus apuestas.

Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada será nula.

Cuando alguna carta caiga al suelo sólo podrá ser recogida por el «croupier» o cualquier otro empleado del establecimiento y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada.

Si las cartas son dadas o tomadas por error por un jugador distinto del que tiene la mano, si aquél ya se pronunció, la jugada será mantenida, pasándose las cartas en la jugada siguiente al jugador al que le correspondía.

2. Errores del banquero.

En todos los casos de distribución irregular la jugada será rectificada, si ello puede hacerse de forma evidente; en caso contrario, aquélla será anulada.

Si el banquero da carta a un paño que ha dicho «no» o no da carta a un paño que solicitó, la jugada será reestablecida de acuerdo con las normas de los errores de los jugadores.

Si las dos cartas de un paño son descubiertas durante la distribución, la jugada se llevará a cabo

de acuerdo con lo dispuesto en el párrafo 3º del número 3 del presente apartado y ninguna apuesta podrá ser aumentada, disminuida o retirada.

Si durante la distribución algunas cartas caen en la cesta sin haber sido vistas, la jugada será anulada para el paño que perdió las cartas o para los dos paños, si correspondían al banquero. En el caso de que se trate de alguna de las terceras apuestas, si ha sido vista, será recuperada por el «croupier» y la jugada continuará.

3. Actuaciones del banquero en las jugadas restablecidas.

Cuando un paño abate al banquero está obligado a seguir el cuadro de jugadas de la banca respecto al otro paño, pidiendo tercera carta en los dos supuestos opcionales.

Cuando el cuadro de jugadas de la banca indica lo mismo para los dos paños, el banquero deberá seguirlo.

Cuando el cuadro indica pedir carta en un paño y plantarse en el otro, el banquero es libre de plantarse o pedir, si el error ha sido de un jugador o del «croupier»; si el error ha sido del banquero, éste habrá de pedir carta obligatoriamente, si tiene cinco o menos, plantándose en caso contrario. Dar una carta a un paño que no la ha solicitado o dar a un paño la carta destinada a otro, no constituye una falta del banquero, que no pierde su derecho a solicitar una tercera carta.

4. Errores de los jugadores.

Si el primer paño dice «no» teniendo menos de cinco y el segundo paño ha recibido carta, ésta volverá al primer paño; el segundo paño recibirá entonces la carta siguiente, haya sido recogida o no por el banquero, y éste actuará de acuerdo con lo dispuesto en el número 3 del presente apartado.

Si el primer paño pide carta, teniendo seis o más, la carta recibida irá al segundo paño, si pidió carta, o al banquero, de acuerdo con las reglas contenidas en este apartado, número 3.

Si el primer paño dice «carta» y después «no» o viceversa, el «croupier» deberá hacer especificar al jugador lo que desea y verificar su puntuación. Si ésta es de cinco, la primera palabra se considerará correcta; si tiene otro punto, la jugada será restablecida de acuerdo con las reglas de los párrafos anteriores.

El jugador que dice «no» teniendo ocho o nueve pierde su derecho a abatir; si pide carta, la jugada será restablecida de acuerdo con los párrafos anteriores.

Las mismas reglas se aplicarán entre el segundo paño y el banquero, en caso de error de aquel paño.

5. Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier jugador que emplee mucho tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

Excepto el «croupier» nadie podrá dar consejo a los jugadores. Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

Si las cartas del banquero o de alguno de los paños son arrojadas, a la cesta, sin haber sido mostradas, se considerará que su puntuación era de cero («baccará»). Si esta falta es cometida por el «croupier», las cartas serán recogidas y la puntuación reconstituida de acuerdo con el testimonio del jugador cuyas cartas fueron arrojadas a la cesta y de los otros jugadores que las hayan visto.

El banquero que anuncia un punto que no es el suyo podrá solicitar una tercera carta, siempre que los otros jugadores no hayan mostrado sus puntos. En caso contrario, se estará a lo dispuesto en el párrafo 3º del número 3 del presente apartado.

Ninguna reclamación podrá ser formulada una vez finalizada la jugada correspondiente y pagadas o cobradas las apuestas.

Los casos no previstos en el presente Catálogo de Juegos serán resueltos por el inspector de mesa.

09. DADOS O CRAPS

I. Denominación

El juego de dados es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos materiales

El juego de dados se juega con dos dados, del mismo color, de material transparente, con las superficies pulimentadas, de 20 a 25 mm de lado. Deberán tener los bordes bien definidos (cortantes), los ángulos vivos y los puntos marcados al ras. No se admitirán, por tanto, dados con bordes biselados, ángulos redondeados o puntos cóncavos.

En una de las caras figurará el número de orden del fabricante y las siglas del establecimiento, sin que ello perjudique a su equilibrio.

En cada sesión se pondrán a disposición de cada mesa dedicada al juego de los dados seis dados en perfecto estado y distintos de los usados en la sesión anterior.

Dos dados se utilizarán en la partida, quedando en reserva los otros cuatro, en una cavidad prevista a este efecto en las mesas de juego, para el caso de tener que sustituir a los primeros.

III. Elementos personales

En cada mesa de dados prestará sus servicios un jefe de mesa, dos «croupiers» y un «stickman».

El jefe de mesa es el responsable de la claridad y regularidad del juego, colaborando con los «croupiers» en el manejo de fichas y depositando el dinero en caja.

Los «croupiers» se ocuparán de recoger las apuestas perdidas, colocar en su caso, las apuestas sobre la caja indicando el punto y pagar las apuestas ganadoras. Se ocuparán, asimismo, de los cambios de billetes y fichas que solicitan los jugadores.

El «stickman» estará encargado de comprobar el buen estado de los dados, de entregarlos a los jugadores y de hacer las advertencias precisas para el desarrollo del juego.

IV. Reglas de juego

1. *Combinaciones*.–Los jugadores no podrán hacer uso más que de las siguientes clases de suertes:

A. Suertes sencillas, que se pagarán a la par.

Win. Que se juega a la primera tirada. Gana con 7 u 11, pierde con 2, 3 ó 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y el número que ha salido es el punto, que se indica por el «croupier» mediante una placa colocada sobre la caja correspondiente a este número. Las apuestas sobre el Win ganan si el punto se repite, pierden si sale el 7 y se repiten si sale otra cifra. Los dados cambian de mano cuando sale el 7, que hace perder.

Don't win. Que se juega a la primera tirada. Gana con 2 ó 3, pierde con 7 u 11 y da resultado nulo en 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y la que ha salido es el punto. Las apuestas sobre don't win ganan si sale el 7 y pierden si el punto se repite.

Come. Que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Esta suerte gana si sale el 7 o el 11 en la tirada siguiente y pierde si sale el 2, 3 ó 12. Si sale otra cifra cualquiera, la apuesta es colocada sobre la casilla que lleva el número que salió, y a partir de la tirada siguiente, gana si sale el citado número y pierde con el 7, quedando pendiente el resultado si sale cualquier otro número.

Don't come. Que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Gana si sale el 2 ó 3, pierde con el 7 o el 11 y da resultado nulo con el 12. Si sale cualquier otra cifra, la apuesta es colocada en la casilla correspondiente, y a partir de la siguiente jugada, gana si sale el 7 y pierde si sale el punto sobre el que está colocada la apuesta.

Las apuestas colocadas sobre win no pueden ser retiradas y deben jugar hasta que se hayan ganado o perdido.

Field. Que se juega en cualquier momento de la partida, siendo decisiva cada «tirada». Gana si sale el 2, 3, 4, 9, 10, 11 ó 12 y pierden los restantes resultados. Se paga doble si sale el 2 ó el 12, y a la par para las otras puntuaciones.

Big 6. Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 6 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es 7. Mientas no salga una u otra puntuación la apuesta continúa, aunque puede ser retirada por el jugador.

Big 8. Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 8 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es de 7. Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continúa, pero puede retirarla el apostante.

Under 7. Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si el total de los puntos formados por los dados es inferior a 7 y pierde si es igual o superior 7.

Over 7. Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana cuando la puntuación formada por los dados es superior a 7, y pierde cuando es igual o inferior a 7.

B. Suertes múltiples, que se pueden jugar en cualquier momento de la partida:

Hard ways. Que se juega sobre los totales de 4, 6, 8 ó 10 formados por dobles, pudiendo ser retiradas las apuestas después de cada tirada no decisiva.

Gana si sale «el doble elegido» y pierde con el 7 o si el total del número no está formado por

dobles. El doble de 2 y el doble de 5 se pagan a siete veces la apuesta; el doble de 3 y el doble de 4, nueve veces la apuesta.

Juego de 7. Que se paga cuatro veces la apuesta. Gana si sale 7; pierde si sale cualquier otro resultado.

Juego de 11. Que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 11; pierde si sale cualquier otro resultado.

Any craps. Que se paga siete veces la apuesta. Gana si sale el 2, 3 ó 12; pierde si sale cualquier otro resultado.

Craps 2. Que se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 2; pierde con cualquier otro resultado.

Craps 3. Que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 3; pierde con cualquier otro resultado.

Craps 12. Que se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 12; pierde con cualquier otro resultado.

Horm. Que se paga cuatro veces la apuesta. Esta suerte, que asocia el Craps con el juego del 11, gana si sale 2, 3, 12 u 11; pierde con cualquier otro resultado.

C. Suertes asociadas, que sólo pueden jugarse cuando la suerte simple correspondiente, cuyo punto es conocido, ha sido ya apostada y siguen la suerte de ésta, aunque pueden ser retiradas después de un juego no decisivo.

La suerte asociada al win cuya apuesta se hace en la proximidad y al exterior de la suerte sencilla correspondiente, gana con el punto, pierde con el 7 y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta es pagada 2 por 1 si el punto es 4 ó 10; 3 por 2 si el punto es 5 ó 9; 6 por 5 si el punto es 6 u 8.

La suerte asociada al don't win, cuya apuesta se hace sobre la puesta principal de la suerte sencilla correspondiente, gana con el 7; pierde con el punto y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta se paga 1 por 2 si el punto es 4 ó 10; 2 por 3 si el punto es 5 ó 9, y 5 por 6 si el punto es 6 u 8.

La suerte asociada del come, cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal da la suerte simple correspondiente o próxima ella. Esta suerte gana, pierde o da resultado nulo en las mismas condiciones que el Come y se paga como la suerte asociada al win.

La suerte asociada al don't Come, cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte simple correspondiente. Esta suerte gana, pierde o da resultado nulo en las mismas condiciones que el don't Come y se paga como la suerte asociada al don't win.

D. Las Place bets, que pueden jugarse en cualquier momento de la partida sobre los números 4, 5, 6, 9 ó 10 y pueden ser retiradas las apuestas en las tiradas no decisivas.

La right bet, en la que la apuesta se hace según la posición del jugador, a caballo sobre la línea, delante o detrás de cualquier número elegido. Esta suerte gana si el punto sale antes del 7; pierde con el o da resultado nulo. La apuesta se paga 7 por 6 si el punto es 6 u 8: 7 por 5 si el punto es 5 ó 9, y 9 por 5, si el punto es 4 ó 10.

La wrong bet, en la que la apuesta se hace en la casilla posterior del número elegido y que se indica por el «croupier», con la ayuda de una contramarca con la indicación «wrong bet». Gana si sale el 7 antes del punto; pierde si sale el punto o da resultado nulo. La apuesta es pagada 4 por 5 si el punto es 6 u 8, 5 por 8 si el punto es 5 ó 9 y 5 por 11 si el punto es 4 ó 10.

2. *Apuestas*.–Las apuestas mínima y máxima se determinarán en la autorización del casino.

En las suertes sencillas, la apuesta máxima no podrá ser inferior a 100 veces ni superior a 1.000 veces del mínimo de la mesa.

En las suertes múltiples, la apuesta máxima será calculada de forma que la ganancia posible sea, al menos, igual a la permitida por el máximo sobre las suertes sencillas, y a lo más, igual al triple de dicha ganancia.

En las apuestas asociadas, de win y come, la apuesta máxima se determinará por el importe de las apuestas efectivamente hechas sobre las suertes sencillas correspondientes.

En las suertes asociadas del don't win y del don't Come el máximo de la apuesta se fijará en función del punto jugado, esto es, para 4 y 10, el 200 por 100 del importe de la apuesta hecha sobre la suerte sencilla correspondiente; para el 5 y 9, el 150 por 100 de dicho importe, y para 6 u 8, el 120 por 100 del mismo importe.

En las right bet, el máximo de la apuesta estará en función del punto jugado e igual al máximo de las apuestas en las suertes sencillas para 4, 5, 9 y 10 o el 120 por 100 de este máximo para 6 y 8.

En las wrong bet, el máximo de las apuestas estará en función del punto jugado, e igual al 125 por 100 del máximo de las apuestas sobre las suertes sencillas para 6 y 8, al 160 por 100 de este máximo para el 5 y 9 y al 220 por 100 para el 4 y 10.

3. *Funcionamiento*.–El número de jugadores que podrá ocupar cada mesa de dados no estará limitado.

Los dados serán ofrecidos a los jugadores comenzando, al iniciarse la partida, por aquel que se encuentre a la izquierda de los «croupiers» y después siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Si un jugador rehúsa los dados pasarán al jugador siguiente, en el orden previsto. El «stickman» pasará los dados al jugador por medio de un bastón, evitando tocarlos, más que cuando tenga que examinarlos, o recogerlos cuando caigan al suelo.

El jugador que lance los dados deberá hacerlo inmediatamente después del anuncio de «ya no va más», y no deberá frotarlos ni guardarlos en la mano.

El tirador podrá pedir que se cambien los dados antes de lanzarlos, pero no podrá hacerlo durante la serie de lanzamientos precisos para alcanzar el número designado como punto, salvo en el caso de que un dado salte fuera de la mesa, cayendo en el suelo, en cuyo caso se le ofrecerá elegir entre los cuatro dados restantes de la mesa, para terminar la jugada. Si al término de la misma el dado perdido no se encontrara, se proveerá a la mesa de un nuevo juego de dados, retirando los anteriores.

Los dados se lanzarán a lo largo de la mesa, de tal manera que se detengan dentro de la misma, después de que ambos dados hayan tocado el borde opuesto al jugador que los ha lanzado.

Los dados deberán rodar y no deslizarse para que la jugada resulte válida. Si los dados se rompen, se superponen, se montan sobre una ficha o caen de la mesa o encima del borde de la misma o en el cesto de los dados de reserva, o si el lanzamiento no ha sido correcto, el «stickman» anunciará «tirada nula».

El jefe de mesa podrá privar a un jugador de su derecho a tirar los dados, si incumple repetidamente las reglas del lanzamiento.

Después de un número determinado de tiradas, el jefe de mesa podrá acordar el cambio de dados.

El «stickman» anunciará entonces «cambio de dados» y pondrá delante del jugador, con el bastón, los seis dados al servicio de la mesa. El jugador cogerá dos para lanzarlos y los cuatro restantes serán devueltos, a la vista de los jugadores, a la caja prevista a estos efectos.

No podrán hacerse apuestas después del «ya no va más». El jugador que tira los dados deberá apostar sobre el «win» o sobre el «don't win» antes de lanzarlos, pudiendo jugar además sobre todas las demás suertes posibles.

10. PÓQUER DE CONTRAPARTIDA

I. Denominación

El póker sin descarte es un juego de azar, practicado con naipes, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos materiales

Cartas o naipes.–Al póker se juega con una baraja, de las denominadas francesas, de 52 cartas. El valor de las mismas. Ordenadas de mayor a menor, son: as, rey, dama, jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

Mesa de juego.–Será de las mismas medidas y características que las de «black-jack», con las casillas de apuestas divididas en dos espacios, uno para la postura inicial y delante otro para la segunda apuesta.

III. Elementos personales

El jefe de mesa.–A quien corresponde controlar el juego y resolver los problemas que, durante el transcurso del mismo, se le presenten. Puede existir un jefe de mesa cada dos mesas contiguas.

El croupier.–Es el que dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, retirar las apuestas perdedoras y el pago a los que resulten ganadores. No obstante la mezcla de las cartas podrá realizarse también, mediante barajadores automáticos, previamente homologados.

Jugadores.–Que pueden estar sentados y de pie. En relación con los sentados, el número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, hasta un máximo de siete. Asimismo, podrán apostar sobre la «mano» de cualquier otro jugador, con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima.

Pueden también participar en el juego los jugadores que estén de pie, apostando sobre «la mano»

de un jugador, con el consentimiento de éste y dentro de los límites de la apuesta máxima. El número máximo de apuestas por casilla no será superior a tres.

En todos los casos, el jugador sentado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá enseñar sus cartas a los demás apostantes en su casilla para pedir consejo.

IV. Reglas del juego

1. *Combinaciones posibles*.–Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

a) Escalera real de color. Es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (ejemplo: as, rey, dama, jota y 10 trébol). Se paga 100 veces la apuesta.

b) Escalera de color. Es la formada por cinco cartas correlativas del mismo palo (ejemplo: 4, 5, 6, 7 y 8 de trébol). Se paga 25 veces la apuesta.

c) Póker. Es el formado por cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo: 4 Reyes). Se paga 20 veces la apuesta.

d) Full. Es el formado por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto del anterior (ejemplo: 3 sietes y 2 ochos). Se paga 7 veces la apuesta.

e) Color. Es el formado por cinco cartas no correlativas del mismo palo (ejemplo: As, 4, 7, 8 y dama de trébol). Se paga 5 veces la apuesta.

f) Escalera. Es el formado por cinco cartas correlativas, sin que todas ellas sean del mismo palo (ejemplo: 7, 8, 9, 10 y jota). Se paga 4 veces la apuesta.

g) Trío. Es el formado por tres cartas de un mismo valor (ejemplo: tres damas). Se paga 3 veces la apuesta.

h) Doble pareja. Es la formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del anterior (ejemplo: 2 reyes y 2 sietes). Se paga 2 veces la apuesta.

i) Pareja. Es la formada por dos cartas de igual valor y las otras diferentes (ejemplo: 2 damas). Se paga una vez la apuesta.

j) Cartas mayores. Cuando no se produce ninguna de las combinaciones anteriores, pero las cartas del jugador son mayores que las del croupier. Se entiende que las cartas son mayores atendiendo en primer lugar a la carta de mayor valor, si fueran iguales, a las siguientes y así sucesivamente. Se paga una vez la apuesta.

En cualquier caso, el jugador sólo ganará las apuestas cuando su combinación sea superior a la del croupier, perdiéndola en caso contrario y conservando su apuesta, pero sin ganar premio alguno, en caso de empate. Cuando croupier y jugador tengan la misma jugada, ganará la apuesta quien tenga la combinación formada por cartas de mayor valor, atendiendo a las siguientes reglas:

Cuando ambos tengan póker, ganará aquel que lo tenga superior (ejemplo: un póker de reyes supera a uno de damas).

Cuando ambos tenga full, ganará aquel que tenga las tres cartas iguales de mayor valor.

Cuando ambos tengan escalera, de cualquier tipo, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.

Cuando ambos tengan color, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.

Cuando ambos tengan trío, ganará aquel que lo tenga formado por cartas de mayor valor (igual que en el póker).

Cuando ambos tengan doble pareja, ganará aquel que tenga la pareja formada por cartas de mayor valor, si coincidiese, se estará a la segunda pareja y, en el último caso, a la carta restante de mayor valor.

Cuando ambos tengan pareja, ganará aquel que la tenga de mayor valor, y si coincidiese, se atenderá a la carta de mayor valor (según lo descrito para cartas mayores).

2. *Máximos y mínimos de las apuestas*.–Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa.

Estos mínimos y máximos podrán quedar sujetos a las bandas de fluctuación.

Bandas de fluctuación para la apuesta inicial.

– Mínimo de 500 pesetas y máximo de 12.500 pesetas.

– Mínimo de 1.000 pesetas y máximo de 25.000 pesetas.

– Mínimo de 2.000 pesetas y máximo de 50.000 pesetas.

3. *Desarrollo del juego*.–La extracción de naipes del depósito, su desempaquetado y su mezcla, se atenderán a la normativa correspondiente.

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deberán efectuar sus apuestas iniciales, dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. Seguidamente el croupier cerrará las apuestas con el «no va más» y comenzará la distribución de los naipes de uno en uno, boca abajo, a cada «mano», comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, dándose igualmente carta para la banca, con la salvedad de que la última carta para la banca se dará descubierta.

Los jugadores miran sus cartas y tienen la opción de continuar el juego («ir»), diciendo «voy» o retirarse del mismo («pasar») diciendo «paso». Los que opten por «ir» deberán doblar la apuesta inicial, añadiendo una cantidad doble a ésta, en la casilla destinada a la segunda apuesta; los que opten por «pasar», perderán la apuesta inicial, que será retirada en ese momento por el croupier.

Después de que los jugadores se hayan decidido por «ir» o «pasar», el croupier descubre las cuatro cartas tapadas de la banca.

La banca sólo juega si entre sus cartas existe, como mínimo, un as y un rey, o una combinación superior; de no ser así, abonará a cada jugador una cantidad idéntica a la apostada inicialmente (1 por 1). Si la banca juega, esto es, si tiene, como mínimo, un as y un rey o una combinación superior, el croupier comparará sus cartas con la de los jugadores y pagará las combinaciones superiores a la suya, de acuerdo con lo establecido en el apartado 1 de las reglas del juego para la segunda apuesta, abonando a la par (1 por 1) la postura inicial.

Los jugadores cuya combinación sea inferior a la del croupier, perderán sus apuestas, que serán retiradas en su totalidad por éste. En caso de empate, se estará a lo dispuesto en el apartado 1.

Cualquier error en la distribución de las cartas, bien en el número de las mismas o en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada.

Está prohibido a los jugadores intercambiar información sobre sus cartas o descubrirlas antes de tiempo; cualquier violación de esta prohibición supondrá la pérdida de la totalidad de la apuesta.

Una vez retiradas las apuestas perdedoras y abonados los premios a las ganadoras, se dará por finalizada la jugada, iniciando una nueva.

4. *Carrusel*.–Independientemente del juego que se desarrolle en la mesa, y siempre que el casino haya obtenido la autorización correspondiente, los jugadores podrán participar en un carrusel formado por todas las mesas dedicadas en el casino al juego de póker sin descarte, consistente en que los jugadores que lo deseen podrán introducir monedas en una hendidura destinada al efecto y situada delante de su casilla de apuestas.

La totalidad de las cantidades acumuladas en las mesas conformarán el carrusel y será entregado al jugador de cualquiera de ellas que consiguiese una escalera real de color, entregándose por partes iguales en el caso de que la obtuviesen varios jugadores. En los casos en que se obtuviese escalera de color, se abonara el 10% del acumulado al jugador que obtuviese la de mayor valor.

11. PÓQUER DE CÍRCULO

I. Denominación

Póker sintético es un juego de círculo, practicado con naipes y exclusivo de los casinos de juego, en el que los participantes, enfrentados entre sí, tienen por objetivo el alcanzar la combinación de cartas de mayor valor posible, mediante la utilización de cinco cartas: dos entregadas o repartidas por el croupier a cada jugador y tres de las cinco cartas alineadas sobre la mesa de juego, tras ser extraídas una a una del mazo.

II. Elementos materiales

Cartas o naipes.–El póker sintético se jugará con 28 cartas de una baraja de naipes, similar a las utilizadas en el juego de veintiuno o black jack, conformadas por el as, rey, dama, Jota, 10, 9 y 8 de cada palo.

Mesa de juego.–Será de forma ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indica la posición del croupier. La mesa ha de tener una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del croupier, y hasta un máximo de 10. Cada departamento puede dar acogida a un solo jugador.

Asimismo, las mesas deberán disponer de la superficie de dos ranuras, situadas una a la derecha

de croupier para las deducciones de beneficio del casino, llamada cagnotte, y otra a la izquierda para introducir las propinas que se satisfagan libremente por los jugadores.

III. Elementos personales

Jefe de Mesa.–Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la dirección y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa de juego. Llevará también una relación de jugadores que aspiren a ocupar las plazas que puedan quedarse vacantes.

Croupier.–Sin perjuicio de las funciones que más adelante se le atribuirán, será la persona encargada de los siguientes cometidos: mezclar y distribuir entre los jugadores las cartas (pudiendo hacerse la mezcla mediante barajadores automáticos previamente homologados); anunciar en voz clara y audible por todos los jugadores las distintas fases del juego y las diferentes actuaciones de aquéllos en la partida; calcular la cantidad que en cada partida le corresponde ingresar al casino de juego introduciendo las fichas que le correspondan en la ranura destinada al efecto en la mesa, así como introducir las cantidades donadas por los jugadores para propinas en la ranura correspondiente de la mesa.

Igualmente, corresponderá al croupier el control del juego y la prevención de que ningún jugador apueste fuera de su turno; controlar y custodiar la suma que configure el «pot» o lugar común de la mesa, así como la entrega del mismo a los ganadores; la resolución de las dudas que se le planteen sobre las reglas aplicables a cada momento y, en su caso, comunicar al representante de la dirección los problemas que se susciten con algún jugador en la mesa.

Cambista.–Situado de pie frente o detrás del croupier, tiene por misión efectuar el cambio de dinero por fichas a los jugadores que lo soliciten, así como al croupier.

Jugadores.–Los puestos o departamentos a ocupar por los jugadores serán sorteados si los hubiere vacantes al comienzo de cada partida.

Si existiese una plaza libre, se hubiese iniciado la partida y los jugadores se encontrasen sentados, corresponderá al jefe de mesa asignar los puestos vacantes a las personas que deseen ocuparlos para jugar.

A petición propia, el jugador que ocupe un departamento en la mesa de juego podrá descansar durante dos manos, sin que ello dé lugar a la pérdida del puesto asignado.

Prohibiciones.–Queda totalmente prohibido a los jugadores:

a) Intercambiar su puesto en la mesa con cualquier otra persona que ésta pueda realizar o igualar las demás apuestas o encargárselo a otro jugador de la mesa.

b) Jugar por parejas, siquiera sea temporalmente.

c) Jugarse el «pot» de forma conjunta o repartírselo voluntariamente.

d) La asociación o connivencia ente jugadores.

e) Influir o, en su caso criticar, el juego que realice otro jugador de la mesa.

IV. Reglas del juego

1. *Combinaciones*.–Los jugadores del póker sintético sólo podrán hacer uso de las combinaciones que, ordenadas en su valor de mayor a menor, a continuación se describen, utilizando el as como la carta de mayor valor:

a) Escalera real de color. Es la formada por las cinco cartas de mayor valor de un mismo palo de la baraja en el siguiente orden correlativo: as, rey, dama, jota y 10.

b) Escalera de color. Es la formada por cinco cartas del mismo palo de la baraja, en orden correlativo, sin que éste coincida con el de las cartas de mayor valor.

c) Póker. Es la combinación formada por cuatro cartas de un mismo valor.

d) Color. Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo de la baraja.

e) Full. Es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor que sean de distinto al de las tres anteriores.

f) Escalera. Es la combinación formada por cinco cartas correlativas sin que todas ellas sean del mismo palo (ejemplo: 7, 8, 9, 10 y Jota).

g) Trío. Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor.

h) Doble pareja. Es la combinación formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del de las anteriores.

i) Pareja. Es la combinación formada por dos cartas de igual valor.

j) Cartas mayores. Esta combinación se utilizará cuando no concurra ninguna de las combinacio-

nes anteriores. Se entenderá que las cartas son mayores atendiendo, en primer lugar, a la carta de mayor valor: si éstas fueran iguales a la del siguiente valor y así sucesivamente en orden decreciente.

Empates.–Cuando dos o más jugadores tengan la misma combinación de naipes, ganará la apuesta quien obtenga la combinación formada por cartas de mayor valor atendiendo a las siguientes reglas:

a) Cuando obtengan póker, ganara la apuesta aquel que lo tenga de superior valor.

b) Cuando obtengan color, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.

c) Cuando obtengan full, ganará aquel que tenga las tres cartas iguales de mayor valor.

d) Cuando obtenga escalera, de cualquier tipo, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.

e) Cuando obtengan trío, ganará aquel que lo tenga formado por cartas de mayor valor.

f) Cuando obtengan doble pareja, ganará aquel que tenga la pareja formada por cartas de mayor valor, si coincidiesen, se estará a la otra pareja y, en última instancia, a la carta restante de mayor valor.

g) Cuando obtengan pareja, gana aquel que la tenga de mayor valor, y si coincidiesen, se atenderá a la carta de mayor valor de las restantes.

2. *Máximo y mínimo de las apuestas*.–Las apuestas de los jugadores, que únicamente deberán estar representadas por fichas del casino de juego, salvo lo especificado reglamentariamente para los juegos de círculo, se realizarán dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa. El porcentaje de beneficio del casino se establecerá por resolución del órgano competente, a solicitud de la entidad titular, hasta un máximo del 3% de las cantidades apostadas en cada partida y será introducido, antes de hacer el abono del premio correspondiente al ganador de la partida, en la ranura de la mesa destinada a tal efecto. El director de juegos del casino podrá fijar los límites mínimos y máximos de apuestas de acuerdo a la banda de fluctuación que tenga autorizada el casino de juego. En cualquier caso se deberá tener en cuenta la siguiente escala:

Resto inicial	Reposición mínima
100.000	20.000
50.000	10.000
25.000	5.000

3. Desarrollo del juego.

Número de jugadores.–El casino de juego sólo estará obligado a poner en funcionamiento la mesa cuando se encuentren sentados en la misma un mínimo de cuatro jugadores que, de forma efectiva, participen en el juego. En caso contrario, podrá suspenderse el desarrollo de las partidas en tanto no se subsane tal situación.

El director de juego podrá acordar el cierre de la mesa, transcurridos quince minutos computados desde el momento en que se produjo la suspensión de las partidas en la mesa por no encontrarse en ella, al menos cuatro jugadores.

Asignación de la «mano».–La «mano» de la partida se asignará por el croupier al comienzo de cada una de ellas mediante la colocación de una marca o pieza redonda indicativa delante del puesto del jugador a quien, en forma rotativa, se le atribuya, comenzando por la casilla número 1.

La asignación de la «mano» al finalizar cada partida será rotativa entre los jugadores, siguiéndose para ello el sentido contrario al de las agujas del reloj.

Operaciones preliminares.–Tras la comprobación por el croupier de la existencia de todos los naipes a utilizar para el desarrollo del juego, éste procederá de la siguiente forma:

1) Mezclará las cartas del mismo modo que se lleva a cabo en el juego de chemin de fer o bacarrá, tras lo cual las agrupará.

2) Barajará las cartas de forma que éstas no sean vistas por ninguno de los jugadores de la mesa.

3) El croupier cortará el mazo de cartas barajadas utilizando una sola mano y de manera que ningún jugador pueda ver el anverso de la carta por la que se ha efectuado el corte.

4) Antes de procederse a la distribución de las cartas por el croupier, todos los jugadores que vayan a participar en la partida deberán efectuar la apuesta mínima fijada por el casino de juego, agrupándose en un lugar común de la mesa o «pot».

Distribución o reparto de las cartas.–Efectuadas las operaciones preliminares de la forma indicada en el apartado anterior, se procederá por el croupier al reparto de las cartas a los jugadores comenzando por su derecha y siguiente el sentido contrario de las agujas del reloj, procurando que no sean vistas por los demás jugadores y deslizándolas sobre la mesa en dirección a cada uno de éstos.

El Croupier repartirá dos cartas cubiertas a cada uno de los jugadores y, conservando el resto del mazo, descubrirá la primera carta de éste situándola ante sí en la mesa, alineando sucesivamente y a continuación de ésta las restantes hasta un total de cinco, a media que se vayan realizando los correspondientes turnos de apuestas.

Solamente después de descubierta la primera carta de la mesa, podrán los jugadores examinar las dos cartas que les fueron entregadas por el croupier.

Proceso de apuestas.–Una vez efectuadas por el croupier las operaciones de distribución y reparto de las cartas, se procederá por el jugador que tenga asignada la «mano» a abrir el primer turno de apuestas. Finalizado dicho turno, el croupier descubrirá y alineará la segunda carta, procediéndose a abrir el segundo turno de apuestas por aquel jugador que cruzase la apuesta más alta en el anterior turno y, así sucesivamente hasta descubrir y alinear la quinta carta de la mesa que dará lugar al último turno de apuestas.

A tales efectos, solamente se podrán utilizar por los jugadores en el proceso de apuestas las fichas o el dinero que tenga sobre la mesa antes de que se inicie la mano; durante el indicado proceso, los jugadores dispondrán de las siguientes opciones:

a) Retirarse y salir del juego cuando les alcance su turno de apuesta, debiendo dejar sus cartas en la mesa alejándolas, sin descubrirlas, todo lo posible de las que se estén utilizando en el juego; el croupier las retirará de forma inmediata.

En este supuesto, el jugador no participará en el «pot», suponiendo su retirada la renuncia, a todos los efectos, de las cantidades que haya ido apostando a lo largo de la partida.

Asimismo, se abstendrá tanto de expresar su opinión sobre el juego, mientras la partida dure, así como de examinar las cartas de los demás jugadores.

b) Pasar de efectuar alguna apuesta en su turno, siempre que los demás jugadores de la partida hayan optado por la misma posición en sus turnos correspondientes.

c) Reservarse hasta que alguno de los jugadores decida apostar en el turno correspondiente, en cuyo caso deberá cubrir la apuesta efectuada para continuar participando en el juego añadiendo al «pot» el número suficiente de fichas cuyo valor iguale y no supere el de la apuesta de cualquier otro jugador.

d) Subir la apuesta introduciendo en el «pot» el número de fichas que estime oportuno para cuyo valor supere al de la apuesta efectuada por otro jugador de la mesa. En tal caso, los restantes participantes situados a su derecha podrán, en sus respectivos turnos, adoptar la misma opción o bien cualquiera de las anteriores.

A tales efectos será considerada efectuada la apuesta cuando el jugador traslade las fichas más allá de la línea frontal que delimita su espacio en la mesa de juego o cuando el croupier haya introducido las fichas objeto de la puesta en el «pot» y no se haya producido objeción alguna por parte del jugador propietario de las mismas.

Finalizado el proceso de apuestas, todos los jugadores que continúen en la partida deberán haber introducido en el «pot» el mismo valor en fichas, salvo si su resto no alcanzase el valor del total apostado por cada uno de los restantes jugadores, en cuyo caso jugará la parte proporcional que le corresponda. Si finalizado el turno de apuestas solamente hubiese un jugador que hubiese apostado, en tanto que los demás hubiesen optado por pasar, automáticamente ganará la mano y se le entregará el «pot», previas las deducciones reglamentarias en favor del establecimiento; en tal caso, sus cartas podrán ser mostradas al resto de los jugadores.

Desenlace de la partida.–Una vez que el croupier haya constatado que todos los jugadores han podido examinar las cartas del ganador y que, asimismo, han manifestado su conformidad con la combinación ganadora, entregará el «pot» a aquél y retirará las cartas de la mesa. En el supuesto de que se diesen dos o más combinaciones ganadoras de idéntico valor, el croupier, previas las deducciones reglamentarias, repartirá el «pot» entre los jugadores poseedores de aquéllas.

Corresponderá exclusivamente al croupier anunciar a los jugadores de la mesa la combinación ganadora, así como el jugador que la haya obtenido, sin que las manifestaciones erróneas de los jugadores que se crean, ganadores vinculen, ni a los demás participantes del juego, ni al personal del casino presente en la mesa. Asimismo, corresponderá al croupier mantener el control durante la partida de las cartas no utilizadas por los jugadores impidiendo que éstos puedan examinarlas cualesquiera que sea el motivo.

4. *Errores e infracciones en el juego*.–El croupier procederá a recoger todas las cartas y a iniciar de nuevo la partida cuando durante el proceso de distribución de aquéllas se produjese alguno de los siguientes supuestos:

a) Cuando los jugadores no reciban sus cartas en el orden reglamentariamente señalado para el juego.

b) Cuando algún jugador reciba mayor o menor número de cartas de las dos que le corresponde en cada mano.

c) Cuando se descubra alguna carta durante el proceso de reparto de éstas a los jugadores.

5. *Errores del croupier*.–Se dará plena validez a la primera carta descubierta por el croupier en la mesa, cuando por aquél se hubiese descubierto más de una carta en cada uno de los turnos de apuestas.

Asimismo, cuando antes de que haya finalizado el correspondiente turno de apuestas el croupier descubra alguna otra carta del mazo en la mesa, será sustituida y anulada la descubierta por otra de las que, encontrándose en el mazo, no hubiese sido utilizada.

No obstante lo anterior, será anulada la mano cuando de las cartas no utilizadas no quedasen suficientes para proceder a las indicadas sustituciones, habida cuenta del número de jugadores presentes en la mesa y del volumen de cartas que haya supuesto el proceso de distribución de éstas.

6. *Prohibiciones*.–No será permitida la presencia de personas ajenas al juego que pretenda contemplar el desarrollo de la partidas.

7. *Duración de las partidas*.–La duración de cada partida será fijada previamente y con publicidad por la dirección del juego del casino. Ésta ha de ser, al menos, la necesaria para que cada jugador que inicie la partida puede disfrutar de la mano en dos ocasiones, estableciéndose éste como el tiempo de duración de la partida cuando, previamente, no se hubiese fijado otro en debida forma. Serán de aplicación al póker sintético, las diversas reglas referentes a los juegos del círculo, en cuanto al horario de funcionamiento.

12. RULETA DE LA FORTUNA

I. Denominación

La ruleta de la fortuna es un juego de suerte de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una ruleta que gira.

II. Elementos materiales

La ruleta de la fortuna se práctica en una mesa en la que van dibujadas las series de las apuestas, y que está dividida en un determinado número de casillas, que corresponden a diversas combinaciones posibles. El jugador puede elegir entre las siguientes combinaciones: 24, 15, 7, 4, 2 y Jocker. La mesa llevará una caja para el efectivo y una caja para las apuestas.

La ruleta, de madera, con un tacón central en dorado, tiene un diámetro de 152 cm y va montado en un poste de madera de 8 pulgadas que a su vez va apoyado en una sólida base también de madera. Tiene cincuenta y cuatro divisiones metálicas (celdas), cada una lleva dibujado un símbolo que corresponde a una postura.

III. Elementos personales

El Jefe de la mesa es el que dirige la misma y el encargado de hacer girar la rueda.

El croupier que será el encargado de efectuar los pagos y retirar las apuestas perdedoras.

Los Jugadores que podrán ser un número indeterminado de ellos para cada partida.

IV. Reglas de juego

1. Combinaciones posibles: Se puede apostar a 24 posiciones, en cuyo caso el ganador empata; 15 posiciones, pagándose a los ganadores 1 a 1; a 7 posiciones, pagándose 5 a 1; a 4 posiciones, pagándose 10 a 1; a 2 posiciones, pagándose 20 a 1; a dos jocker se paga 45 a 1.

2. Máximo y mínimos de las apuestas: El máximo y mínimo de las apuestas viene fijado en la autorización otorgada al casino de juego.

3. Funcionamiento del juego: Las apuestas se realizan por los jugadores a partir del momento en que el jefe de mesa anuncia «Hagan sus apuestas». Éstas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas de la mesa escogida por cada jugador.

A continuación la ruleta se hace girar por el jefe de la mesa, dando numerosas vueltas antes de pararse. Cuando la ruleta vaya perdiendo fuerza en su giro el croupier preguntará «¿están hechas las apuestas?». Seguidamente se anunciará «no va más». Desde entonces toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el croupier devuelve la ficha al apostante tardío. Una vez que la rueda queda

inmovilizada en una casilla, el Jefe de mesa anuncia el resultado, diciendo en voz alta la posición ganadora.

El croupier recoge todas las apuestas perdedoras, dejando sobre la mesa las apuestas ganadoras, a las que añade la ganancia. El jugador que gana recupera, en todos los casos su apuesta y puede retirarla del juego.

ANEXO 8º

Lotería

I. Denominación

Es el juego en el que se concede premios en metálico, para aquellos casos en los que el número o números expresados en el billete, en poder de los jugadores coincida en todo o en parte con el número o números que se determinan a través de un sorteo celebrado en la fecha indicada en el billete.

II. Modalidades

En el juego de la lotería se dan las siguientes modalidades:

a) *Sorteo*.–En cada uno de los cuales se adjudica a los números que resulten agraciados los premios referidos en el prospecto respectivo, de tal forma que el adquiriente de cada billete sabe exactamente el número que juega, el cual debe estar impreso en el billete así como las posibilidades de obtener un premio consistente en una cantidad fija.

b) *Sorteo sujeto a dos variables*.–El número de participantes y los números, colores, signos o símbolos que cada jugador determina en un impreso o billete con casilleros a tal efecto. En consecuencia el jugador no conoce con anterioridad al sorteo el importe del premio que pudiera corresponderle.

III. Elementos personales

El jugador es aquella persona que tiene la posibilidad de conseguir un premio en metálico, como consecuencia de ser el poseedor de un billete o impreso, cuyos números coincidan en todo o en parte con el número que se determinará a través de un sorteo a celebrar en la fecha indicada en el propio billete.

c) Registro

§ 51 DECRETO 17/2003, DE 6 FEBRERO. CREA Y REGULA LOS REGISTROS DE MODELOS Y DE EMPRESAS RELACIONADAS CON LAS MÁQUINAS RECREATIVAS Y DE AZAR DE LA COMUNIDAD DE CASTILLA Y LEÓN

(BOCyL núm. 29, de 12 febrero [LCyL 2003, 95])

El Estatuto de Autonomía de Castilla y León declara en su artículo 32.1.23 que la Comunidad Autónoma tiene competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas.

En uso de dicha competencia, la Junta de Castilla y León procedió a la aprobación del Decreto 6/1996, de 18 de enero, por el que se regula provisionalmente el Registro de Empresas Operadoras y Titulares de Salones de Castilla y León. La intención de la Junta de Castilla y León fue que esta norma llegara a convertirse en un instrumento útil en la política de control de las actividades de juego que esta Comunidad Autónoma pretende llevar a cabo, en aras a la debida protección de los intereses generales afectados.

La necesidad de acometer nuevas funciones relacionadas con la homologación de las máquinas recreativas y de azar y la jurisprudencia asentada por el Tribunal Superior de Justicia de Castilla y León, hacen necesario proceder a la aprobación de una nueva norma que, en el ámbito de esta Comunidad Autónoma, permita abordar no sólo el cumplimiento de la obligación registral de las empresas de juego que tengan por objeto la fabricación, importación, comercialización, distribución o explotación de las citadas máquinas o la explotación de los salones recreativos o de juego, sino también constituir un registro de modelos, como medio para garantizar que las máquinas fabricadas y posteriormente explotadas en la Región cumplan los requisitos exigidos por la normativa vigente.

Conviene señalar, finalmente, que la presente norma se inscribe en el marco legal constituido por la Ley 4/1998, de 24 de junio, Reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León.

En su virtud, la Junta de Castilla y León, a propuesta del Consejero de Presidencia y Administración Territorial, de acuerdo con el Consejo de Estado y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su reunión de 6 de febrero de 2003, dispone:

CAPÍTULO I

De las disposiciones generales

Artículo 1. Objeto.

El presente Decreto tiene por objeto la creación y regulación de los Registros de Modelos y de Empresas Relacionadas con las Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad de Castilla y León.

Artículo 2. Ámbito de aplicación.

1. Las previsiones contenidas en el presente Decreto serán aplicables:

a) A las empresas relacionadas con las máquinas recreativas y de azar que pretendan desarrollar su actividad en el territorio de Castilla y León.

b) A los modelos de máquinas recreativas y de azar que sean o vayan a ser objeto de fabricación, importación, comercialización, instalación o explotación en esta Comunidad Autónoma.

2. A los efectos previstos en el número anterior, se entenderá que las empresas ejercen su actividad en Castilla y León en los siguientes supuestos:

a) Cuando fabriquen, importen o comercialicen máquinas recreativas y de azar en esta Comunidad Autónoma, sean, o no, instaladas y explotadas en Castilla y León.

b) Cuando exploten máquinas recreativas y de azar en esta Comunidad.

c) Cuando sean titulares de salones recreativos o de juego situados en el territorio de Castilla y León.

CAPÍTULO II

Del Registro de Modelos

Artículo 3. Objeto y características del Registro.

1. No podrá ser objeto de fabricación, importación, comercialización, instalación y explotación, en el ámbito territorial de la Comunidad de Castilla y León, ninguna máquina recreativa y de azar cuyo modelo no haya sido previamente homologado e inscrito en la Sección correspondiente del Registro de Modelos.

2. La inscripción del modelo en el Registro de Modelos otorgará a sus titulares el derecho a importar, en las condiciones establecidas por la normativa vigente, a fabricar y a vender las máquinas que se ajusten a las mencionadas inscripciones y cumplan los demás requisitos reglamentarios, siempre que sus titulares se encuentren inscritos en la Sección correspondiente del Registro de Empresas a que se refiere el Capítulo III de este Decreto.

3. El Registro de Modelos tendrán carácter público y estará dividido en cuatro secciones que se corresponderán con las distintas categorías de máquinas, en la forma siguiente:

–Sección primera	Máquinas de tipo «A» o recreativas.
–Sección segunda	Máquinas de tipo «B» o recreativas con premio programado.
–Sección tercera	Máquinas de tipo «C» o de azar.
–Sección cuarta	Máquinas de tipo «D».

4. Podrán ser inscritas como modelos de máquinas de tipo «A», aquellas en las que modificando solamente los mandos y el cristal de pantalla puedan introducirse nuevos juegos, que cumplan los requisitos establecidos reglamentariamente. La introducción de nuevos juegos en las máquinas tipo «A» o recreativas ya homologadas, así como, de nuevos juegos, en las máquinas de tipo «B» ya homologadas, desarrollados mediante la utilización de pantalla de televisión o soporte físico análogo, precisará de previa autorización de la Dirección General de Administración Territorial. A tal efecto, el solicitante deberá presentar, junto con la solicitud, la memoria descriptiva del juego o juegos que pretenda incorporar al modelo homologado.

Asimismo, la introducción de nuevos obsequios en las máquinas de tipo «D», precisará de previa autorización de la Dirección General de Administración Territorial. A tal efecto, el solicitante deberá presentar, junto con la solicitud, la memoria descriptiva de los nuevos obsequios que pretenda incorporar como premio al modelo homologado.

5. No podrán inscribirse en el Registro los modelos cuya denominación sea idéntica a la de otros ya inscritos, salvo que el solicitante acredite la inscripción a su nombre, en fecha anterior, en la Oficina de Patentes y Marcas. En estos casos se procederá a la cancelación de la inscripción anterior, una vez tramitado el oportuno expediente administrativo.

6. En todo caso, no podrán ser objeto de homologación e inscripción en el Registro los modelos cuya utilización implique el uso de imágenes, mensajes u objetos que puedan perjudicar la formación de la infancia y la juventud, que directa o indirectamente sean contrarios o vulneren los derechos fundamentales reconocidos por la Constitución y el resto del ordenamiento jurídico, así como aquellos que inciten a la violencia y actividades delictivas, a cualquier forma de discriminación y, en especial, los que contengan elementos racistas, sexistas o pornográficos.

7. Toda modificación de los modelos inscritos requerirá de homologación previa, manteniéndose el mismo número de registro del modelo original seguido de una letra adicional.

No obstante, cuando a juicio de la Dirección General de Administración Territorial la modificación solicitada no sea sustancial se resolverá sin más trámite.

✐ Ap. 4 modificado por disp. final 1.1 de Decreto núm. 12/2005, de 3 febrero.

Artículo 4. Solicitud de homologación e inscripción.

1. La solicitud de homologación e inscripción en el Registro de Modelos se dirigirá a la Dirección General de Administración Territorial, mediante escrito que reúna los requisitos previstos en el artículo 70 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, junto con los siguientes documentos:

a) Ficha técnica, por duplicado, en la que figurarán:

–Fotografía nítida y en color del exterior de la máquina.

–Nombre comercial del modelo.

–Nombre y número de inscripción del fabricante o importador y, en su caso, fecha de licencia de importación del fabricante extranjero.

–Dimensiones de la máquina.

b) Memoria descriptiva del juego o juegos en el caso de máquinas de tipo "A" y de la forma de uso y juego en las de los tipos «B», «C» y «D», así como, de los obsequios que las máquinas de tipo «D» ofrezcan como premio.

c) Planos de la máquina y de su sistema eléctrico y certificado de cumplimiento del Reglamento Electrotécnico para Baja Tensión, suscritos por técnico competente y visados por el Colegio respectivo.

d) Declaración «CE» de conformidad suscrita por el fabricante o representante establecido en la Unión Europea, acreditativo de que el producto satisface todos los requisitos esenciales de las distintas Directivas de aplicación.

e) Copia de la carta de pago de haber abonado la Tasa por actuaciones administrativas en materia de juego.

2. Para la homologación e inscripción de máquinas recreativas de los tipos «B» y «C» la memoria descriptiva deberá contener, además los siguientes datos:

a) Precio de la partida y apuestas que se puedan realizar.

b) Plan de ganancias, con indicación de los diferentes premios que puede otorgar la máquina, especificando el premio máximo por partida y, en el caso de máquinas del tipo «C», los premios especiales o «jackpots» que se pueden obtener.

c) Porcentaje de devolución en premios, especificando el cielo sobre el que se calcula.

d) Existencia o no de mecanismos o dispositivos que permitan aumentar el porcentaje de devolución, con indicación del mencionado porcentaje.

e) Otros mecanismos o dispositivos con los que cuente la máquina, especificando su modo de funcionamiento.

3. Asimismo, además, para la homologación e inscripción de máquinas de los tipos «B» y «C» deberá presentarse los siguientes documentos:

a) Resumen estadístico de una simulación de la secuencia del juego que incluirá, al menos, dos ciclos de 20.000 partidas consecutivas. El original de esta simulación se mantendrá a disposición de la Dirección General de Administración Territorial.

b) Un ejemplar de la memoria en la que se almacena el juego. Estas memorias únicamente podrán ser sustituidas o modificadas previa nueva homologación.

c) Descripción del tipo de contadores que incorpora el modelo.

d) Certificación acreditativa de la realización de ensayos previos a los que hace referencia el artículo siguiente.

4. La Administración de la Comunidad de Castilla y León podrá requerir al solicitante la entrega en depósito de un prototipo del modelo que se pretende homologar.

5. La Administración de la Comunidad de Castilla y León mantendrá la necesaria reserva sobre los datos contenidos en la documentación presentada y sobre los objetos aportados.

✐ Ap. 1 b) modificado por disp. final 1.2 de Decreto núm. 12/2005, de 3 febrero.

Artículo 5. Ensayos previos.

1. Todos los modelos de máquinas recreativas con premio programado o de tipo «B» y de azar o tipo «C», deberán ser sometidos, con anterioridad a su homologación, a ensayo realizado por entidad o laboratorio autorizado a nivel nacional o por la Comunidad de Castilla y León.

Se reconocerán los ensayos previos realizados en otros Estados miembros de la Unión Europea o del espacio económico europeo, así como los realizados en Turquía, en la medida en que dichos resultados hayan sido puestos a disposición de la Administración regional y garanticen un nivel de seguridad equivalente al previsto en la normativa regional.

2. Dicha entidad informará si el funcionamiento de la máquina, y en especial el programa de juego y la distribución de premios, se adecuan a las especificaciones contenidas en la documentación presentada y a las prescripciones contenidas en la normativa sobre Máquinas Recreativas y de Azar que le sea de aplicación.

3. La Dirección General de Administración Territorial podrá requerir la exigencia de los mencionados ensayos respecto de las máquinas calificadas en principio como recreativas o de tipo «A», así como respecto de las máquinas de tipo «D», cuando existan dudas razonables sobre su funcionamiento o características.

✐ Ap. 1 párr. 2º añadido por disp. final 1.3 de Decreto núm. 12/2005, de 3 febrero (LCyL 2005, 60).

Artículo 6. Tramitación y resolución.

1. La solicitud de homologación e inscripción se tramitará y resolverá por la Dirección General de Administración Territorial, que podrá requerir del interesado la aportación de cuanta información y documentación adicionales juzgue necesarias para la debida resolución. La tramitación concluirá con la homologación del modelo si se cumplen los requisitos reglamentarios establecidos, mediante la adopción de la oportuna resolución en el plazo máximo de tres meses, a contar desde la fecha de la recepción de la solicitud, pudiendo entenderse estimada si transcurrido dicho plazo no hubiese recaído resolución expresa.

2. Si la Resolución de Homologación fuera favorable, se procederá a la inscripción del modelo en el Registro, asignándole el número que le corresponda, y notificándose todo ello al interesado. Dicha inscripción registral únicamente dará fe respecto del contenido de los documentos facilitados.

3. La inscripción en el Registro de Modelos otorgará a su titular la facultad de fabricar, importar y comercializar las máquinas que se ajusten a tales inscripciones.

4. Únicamente podrá cederse la habilitación para fabricar un modelo inscrito si el cedente y el cesionario se hallaren inscritos en el Registro de Empresas y lo comunicaren a la Dirección General de Administración Territorial, la cual, en todo caso, dirigirá sus actuaciones únicamente con el titular de la inscripción.

Artículo 7. Cancelación y revocación de inscripciones.

1. La inscripción en el Registro de Modelos podrá cancelarse, previa tramitación del correspondiente expediente administrativo, por resolución de la Dirección General de Administración Territorial, a petición del titular de aquélla, siempre que se constate debidamente que no se encuentra en explotación ninguna máquina del modelo correspondiente en el territorio de la Comunidad Autónoma.

2. Asimismo, las inscripciones podrán revocarse de oficio, previa audiencia del interesado, por resolución motivada de la Dirección General de Administración Territorial, cuando se constate, con posterioridad a la inscripción, que las características del modelo no se ajustan a la documentación aportada para obtener aquélla, o se hayan efectuado modificaciones en los elementos técnicos que determinen la alteración del desarrollo del juego, de la cuantía de los premios, de los contadores o de los dispositivos de seguridad del modelo inscrito sin la correspondiente autorización, y siempre que tales hechos sean imputables al titular de la inscripción.

3. En los supuestos previstos en el apartado anterior, la cancelación o revocación, además de la inhabilitación para la fabricación y comercialización de máquinas del modelo de que se trate, determinará la revocación automática de las autorizaciones de explotación de las máquinas correspondientes a dicho modelo. En la resolución que acuerde la cancelación o revocación se fijará el plazo para llevar a cabo la retirada de la explotación de dichas máquinas, que nunca podrá ser superior a un mes.

Artículo 8. Acceso al Registro.

El Registro tendrá carácter público, salvaguardando los datos que afecten a la intimidad de las personas o puedan perjudicar derechos de terceros, con arreglo a lo dispuesto en el Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal. Cualquier persona física o jurídica, previa solicitud razonada, podrá obtener certificación acreditativa de que un determinado modelo se encuentra homologado e inscrito en el Registro.

CAPÍTULO III

Del Registro de Empresas relacionadas con las Máquinas Recreativas y de Azar

Artículo 9. Objeto y características del Registro.

1. Las personas físicas o jurídicas dedicadas a la fabricación, importación, comercialización y explotación de máquinas recreativas y de azar, así como a la explotación de salones recreativos y de juego que desarrollen su actividad, total o parcialmente, en el ámbito territorial de la Comunidad de Castilla y León deberá inscribirse, con carácter previo, en el Registro de Empresas Relacionadas con las Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad de Castilla y León, cuya gestión corresponderá a la Dirección General de Administración Territorial.

2. Las empresas constituidas bajo la forma de sociedad, en cualquiera de las modalidades admitidas por la legislación mercantil, contarán con el capital social mínimo exigido en cada caso por la legislación correspondiente. La transmisión de las acciones o participaciones en que se divida su capital social deberá ser comunicada a la Dirección General de Administración Territorial en el plazo de un mes a contar desde el día en que dicha transmisión tenga lugar.

3. La participación directa o indirecta de capital extranjero en las empresas a que se refiere este Decreto no podrá exceder, en ningún caso, de la proporción establecida en la legislación vigente del Estado.

4. El Registro se estructura en las siguientes secciones:

–Sección primera	Fabricantes e importadoras.
–Sección segunda	Empresas comercializadoras y distribuidoras.
–Sección tercera	Empresas operadoras.
–Sección cuarta	Empresas titulares de salones recreativos y de juego.

5. Las empresas titulares de casinos y de salones de juego tendrán la consideración de empresas operadoras, exclusivamente, respecto de las máquinas que exploten directamente en sus establecimientos.

6. La inscripción como empresa operadora de máquinas tipo «C» habilita para la explotación de máquinas recreativas de tipo «B». A su vez, la inscripción como empresa operadora de máquinas tipo «B» habilita para la explotación de máquinas tipo «A». Asimismo, la inscripción como empresa titular de salones de juego faculta para la explotación de salones recreativos.

7. La Administración de la Comunidad de Castilla y León podrá celebrar los convenios necesarios para establecer una efectiva coordinación entre los registros propios con los del Estado y los del resto de las Comunidades Autónomas.

Artículo 10. Solicitud de inscripción.

1. Las empresas que pretendan su inscripción en el Registro, lo solicitarán a la Dirección General de Administración Territorial, conforme al modelo que establece el Anexo I del presente Decreto, aportando la documentación siguiente:

a) Fotocopia del Documento Nacional de Identidad o pasaporte del solicitante, si fuese persona física o de los administradores, consejeros y directivos en el supuesto de personas jurídicas.

b) En su caso, documento que acredite la representación por parte de quien suscribe la solicitud.

c) Certificado del Registro Central de Pecados y Rebeldes del solicitante, si se tratara de persona física, o de los administradores y consejeros si fuera persona jurídica.

d) Tratándose de personas jurídicas, se acompañará copia debidamente compulsada de la escritura de constitución y de los estatutos de la sociedad, así como de la de modificaciones posteriores si las hubiere, donde constarán la cuantía del capital social, los nombres y las cuotas de participación de los socios.

e) En su caso, copia del Código de Identificación Fiscal y justificante de estar dado de alta en el Impuesto de Actividades Económicas.

f) Certificado de encontrarse en situación de alta la empresa y, en su caso, los trabajadores en el régimen correspondiente de la Seguridad Social.

g) Justificante de la constitución de la fianza en la cuantía que corresponda.

h) Justificante de la inscripción en el Registro Mercantil, en el caso de personas jurídicas.

i) Declaración jurada de que ningún socio o accionista se encuentra en alguna de las causas de inhabilitación señaladas en el artículo 7 de la Ley 4/1998, de 24 de junio.

j) Copia compulsada de las declaraciones del Impuesto sobre la Renta de las Personas Físicas y del Patrimonio o declaración del Impuesto sobre Sociedades, si fuera persona jurídica, del último ejercicio fiscal.

k) Copia de la carta de pago de haber abonado la Tasa por actuaciones administrativas en materia de juego.

2. Durante la tramitación del expediente, la Dirección General de Administración Territorial podrá solicitar cualesquiera informes de los órganos competentes en materia de seguridad ciudadana, hacienda e industria.

3. Los defectos de documentación podrán ser subsanados con arreglo a lo dispuesto en el artículo 71 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre.

Artículo 11. Tramitación y resolución.

1. La solicitud de inscripción se resolverá por la Dirección General de Administración Territorial en el plazo de tres meses a contar desde la fecha de recepción de la misma. Transcurrido dicho plazo sin haberse notificado resolución expresa, podrá entenderse estimada la solicitud.

2. Si la resolución fuera favorable, se procederá a la inscripción de la empresa en la oportuna Sección del Registro mediante la asignación del número correspondiente.

3. Las inscripciones en el Registro tendrán una validez de diez años, renovable por períodos de igual duración.

Artículo 12. Renovación y mantenimiento de la inscripción.

1. La renovación de la inscripción se solicitará con, al menos, tres meses de antelación a la finalización de su período de vigencia y requerirá el cumplimiento de los requisitos exigidos por la normativa en vigor al tiempo de aquélla. Transcurrido el citado plazo sin recaer resolución expresa se entenderá estimada la solicitud.

2. La falta de solicitud de renovación de la inscripción determinará la cancelación de la misma, previa audiencia del interesado, una vez expirado su período de vigencia.

Artículo 13. Modificaciones de los datos registrales.

1. La modificación de los siguientes caracteres de la empresa requerirá comunicación dentro del plazo de quince días de producirse:

a) Cambios de denominación o domicilio social o a efectos de notificaciones.

b) Ampliaciones o disminuciones de capital social.

c) Transmisiones de acciones o participaciones, de acuerdo con el apartado 2, del presente artículo, tanto «inter vivos» como «mortis causa» y con los cambios que se produzcan en la composición de los Consejos de Administración.

d) Revocación o modificación de los poderes otorgados a terceros.

e) Situaciones que sean causa de inhabilitación producidos de forma sobrevenida.

2. Las empresas que pretendan efectuar transmisiones de acciones o participaciones deberán aportar declaración jurada de que sus titulares no están incluidos en los supuestos señalados en el artículo 7 de la Ley 4/1998, de 24 de junio.

Artículo 14. Información anual para el mantenimiento de la inscripción.

Las empresas inscritas en el Registro habrán de remitir anualmente, durante el primer trimestre, justificación suficiente sobre los siguientes extremos:

a) En su caso, pago del Impuesto sobre Actividades Económicas devengado en el ejercicio anterior.

b) Abono de las cuotas a la Seguridad Social y, en su caso, de los empleados de la empresa en el ejercicio anterior.

c) Cualquier otro documento que le sea requerido, que guarde relación con su actividad y sea debidamente motivado.

Artículo 15. Cancelación y revocación de la inscripción.

1. Las inscripciones sólo podrán cancelarse o revocarse mediante resolución motivada de la Dirección General de Administración Territorial, dictada tras la tramitación del correspondiente expediente administrativo, a petición del titular, o de oficio, cuando concurra alguna de las causas siguientes:

a) Falsedad en los datos aportados para la inscripción.

b) Modificar sin autorización previa cualquiera de las circunstancias o requisitos mínimos exigidos para obtener la inscripción.

c) La falta de mantenimiento de la cuantía íntegra de las fianzas previstas en el artículo 17 del presente Decreto.

d) No ejercer la actividad para la cual está autorizado en el plazo de dos años.

e) Por disolución de la sociedad o fallecimiento de los titulares si se trata de personas físicas.

2. No obstante lo señalado en la letra e) del apartado 1, no se cancelará la inscripción en el Registro si así lo solicitaran los causahabientes en el plazo de un mes desde el fallecimiento del titular, manteniéndose la vigencia de la inscripción con la expresión «Herederos de...» hasta que se efectúe la partición del haber hereditario, y por el plazo máximo de un año prorrogable por igual período por causa justificada.

A tales efectos, para subrogarse en la posición jurídica del fallecido, los causahabientes deberán acompañar a la mencionada solicitud certificación del fallecimiento y documentación acreditativa de la adquisición hereditaria de la empresa debidamente diligenciada por la oficina gestora del Impuesto sobre Sucesiones y Donaciones.

Artículo 16. Acceso al Registro.

El Registro tendrá carácter público, salvaguardando los datos que afecten a la intimidad de las personas o puedan perjudicar derechos de terceros, con arreglo a lo dispuesto en el Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal. Cualquier personal física o jurídica, previa solicitud razonada, podrá obtener certificación acreditativa de inscripción en el Registro de empresas relacionadas con las máquinas recreativas y de azar.

Artículo 17. Fianzas.

1. La cuantía a prestar como fianza por las empresas para su inclusión en el Registro será la siguiente:

– Fabricante, importadora, comercializadora y distribuidora de máquinas de tipo «A» o de máquinas de tipo «D»	6.000 euros.
– Fabricante, importadora, comercializadora y distribuidora de máquinas de tipo «B» y «C»	30.000 euros.
– Empresa operadora máquinas tipo «A», de máquinas de tipo «D» o titular de salón recreativo	6.000 euros.
– Empresa operadora máquinas tipo «B» o titular de salón de máquinas de juego	36.000 euros.
– Empresa operadora máquinas tipo «C»	60.000 euros.

2. Si se solicitase la inscripción conjunta de empresa operadora de máquinas de tipo «A» o tipo «D» y además de tipo «B», o de empresa titular de salón recreativo y de salón de máquinas de juego, así como, en el caso de hacer uso de la habilitación concedida en el apartado 6 del artículo 9 del presente Decreto, se acumulará el importe de las fianzas correspondientes.

3. Con independencia de la fianza de inscripción, las empresas operadoras y los titulares de salones de juego que exploten máquinas del tipo «B» vendrán obligados a constituir una fianza adicional, en función del número de máquinas de las que sean titular, por un importe acorde con la siguiente escala:

–Hasta 25 máquinas de tipo «B»	15.025 euros.
–De 26 a 50 máquinas de tipo «B»	30.051 euros.
–De 51 a 75 máquinas de tipo «B»	45.076 euros.
–De 76 a 100 máquinas de tipo «B»	60.101 euros.
–A partir de 100 máquinas de tipo «B»	60.101 euros, más 15.025 euros por cada 25 máquinas o fracción de 25.

Esta fianza adicional se duplicará para el caso de explotación de máquinas de tipo «C», y se reducirá al 20% en el supuesto de explotación de máquinas de tipo «A» o de máquinas de tipo «D».

Igualmente, por cada salón que exploten, excluido el primero, las empresas titulares habrán de constituir una fianza adicional de 3.000 euros por cada salón de tipo «A» y 9.000 por cada salón de tipo «B».

4. Las fianzas podrán constituirse en metálico, aval bancario, póliza de caución individual o mediante valores públicos o privados avalados por el Estado o por la Comunidad de Castilla y León, a disposición de la Consejería de Presidencia y Administración Territorial, resultándoles de aplicación, en su caso, lo dispuesto en el artículo 41 del Real Decreto Legislativo 2/2000, de 16 de junio de Contratos de las Administraciones Públicas. Las fianzas se constituirán en la Caja General de Depósitos de la Comunidad de Castilla y León.

5. Las fianzas quedarán afectas a cuantas responsabilidades económicas se deriven de infracciones relacionadas con el juego y las apuestas y al cumplimiento de las obligaciones de tal carácter a que deban hacer frente por imperativo legal o reglamentario, así como al pago de las deudas tributarias generadas por la actividad, ostentando la Administración de la Comunidad de Castilla y León preferencia sobre cualquier otro acreedor.

6. Las fianzas se mantendrán en su totalidad mientras subsistan las circunstancias que motivaron su constitución. Producida la detracción total o parcial de las mismas, las empresas que las constituyeron habrán de proceder a su reposición íntegra en el plazo máximo de dos meses desde que se notifique al interesado, procediéndose, en caso de que la reposición no se llevara a efecto, a la cancelación de la inscripción de conformidad con lo dispuesto en el artículo 15 del presente Decreto.

7. Las fianzas se extinguirán, mediante resolución de la Dirección General de Administración Territorial, una vez desaparecidas las causas que motivaron su constitución y tras acreditarse la inexistencia de responsabilidades pendientes. Extinguidas las fianzas, se procederá a su devolución previa la liquidación que pudiera corresponder.

Si la fianza no fuera bastante para satisfacer las indicadas responsabilidades, se hará efectiva la diferencia mediante la ejecución sobre el patrimonio de la empresa.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera.

Los modelos de máquinas recreativas y de azar homologados con anterioridad a la entrada en vigor de esta norma por los órganos competentes de la Comunidad Autónoma y los inscritos en el Registro de Modelos de la Administración General del Estado, se considerarán inscritos en el Registro de Modelos a que se refiere el Capítulo II de este Decreto.

Segunda.

Sin perjuicio de lo previsto en el presente Decreto, será de aplicación en la Comunidad de Castilla y León lo dispuesto en el Real Decreto 2110/1998, de 2 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

En todo caso, la fabricación, comercialización, distribución, instalación y explotación de máquinas recreativas y de azar, así como de salones recreativos o de juego en la Comunidad de Castilla y León no requerirá otras inscripciones registrales que las previstas en este Decreto.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

Las empresas que obtuvieron su inscripción en el Registro de Empresas Operadoras y Titulares de Salones de Castilla y León, a que se refería el Decreto 6/1996, de 18 de enero, así como las autorizadas de forma provisional con anterioridad a la entrada en vigor de este Decreto, se considerarán inscritas provisionalmente en el Registro de Empresas Relacionadas con las Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad de Castilla y León creado por el presente Decreto. Dicha inscripción provisional quedará condicionada a la presentación, en el plazo de seis meses, de la declaración jurada prevista en el Anexo II de este Decreto y a la sustitución, en el mismo plazo, de la fianza que tuvieran constituida por una nueva de acuerdo con lo previsto en el artículo 17.1 de esta norma, que tendrá el mismo alcance y efecto que aquélla. Transcurrido dicho plazo sin haberse constituido la fianza o presentado dicha declaración, la inscripción provisional quedará automáticamente sin efectos.

Segunda.

Las empresas que a la fecha de entrada en vigor del presente Decreto se encontraran inscritas en el Registro de Empresas de la Administración General del Estado deberán obtener su inscripción en el Registra previsto en el Capítulo III de este Decreto en el plazo de seis meses, siempre que reunieran los requisitos que para ello se exigen en esta norma. A tales efectos, junto con la declaración jurada señalada en la disposición anterior deberán presentar la documentación exigida con carácter general en la presente norma, con excepción de los documentos señalados en la letra c) del apartado 1 del artículo 10 de este Decreto. Aunque estas empresas no se consideran inscritas provisionalmente en el Registro de Empresas Relacionadas con las Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad de Castilla y León creado por el presente Decreto, provisionalmente pueden ejercer su actividad durante el citado plazo de seis meses y, transcurrido dicho plazo sin haber obtenido la inscripción, no podrán realizar actividades de juego en el territorio de Castilla y León.

Tercera.

Las máquinas recreativas y de azar, cuyos modelos se hubieran homologado por la Comisión Nacional de Juego del Ministerio del Interior con anterioridad a la entrada en vigor de esta disposición, podrán seguir siendo explotadas en el ámbito territorial de la Comunidad de Castilla y León, hasta tanto no se produzca la cancelación de la inscripción de los modelos en el Registro de Modelos de dicha Comisión Nacional.

Cuarta.

Se mantendrá en vigor el Convenio de encomienda de gestión suscrito con fecha 3 de febrero de 2000 entre el Ministerio del Interior y la Comunidad Autónoma de Castilla y León.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se autoriza al Consejero de Presidencia y Administración Territorial para dictar las disposiciones exigidas para el cumplimiento y desarrollo de este Decreto.

Segunda.

El presente Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de Castilla y León».

SOLICITUD DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO DE EMPRESAS RELACIONADAS CON LAS MÁQUINAS RECREATIVAS Y DE AZAR

Artículo 10 del Decreto ___/2003, de __ de _____ (B.O.C. y L. Nº ___, de __ de _____)

Mod. 1 SIR

DATOS DE LA EMPRESA.

Nombre.			
Representante.			
N.I.F./C.I.F.		Nº. Teléfono.	
Dirección.		Localidad.	
C. Postal.		Provincia.	

Solicita de la Dirección General de Administración Territorial su inscripción en el Registro de Empresas Relacionadas con las Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad de Castilla y León, en la Sección que se señala a continuación:

SECCIÓN.	TIPO DE MÁQUINAS.			
☐ 1ª. FABRICANTES E IMPORTADORAS.	☐ A.	☐ B.	☐ C.	☐ D.
☐ 2ª. COMERCIALIZADORAS Y DISTRIBUIDORAS.	☐ A.	☐ B.	☐ C.	☐ D.
☐ 3ª. EMPRESAS OPERADORAS.	☐ A.	☐ B.	☐ C.	☐ D.
☐ 4ª. TITULARES DE SALONES. ☐ *Salones recreativos.* ☐ *Salones de juego.*				

DOCUMENTACIÓN QUE SE ACOMPAÑA.

- ☐ Fotocopia del Documento Nacional de Identidad o pasaporte del solicitante, si fuese persona física o de los socios, administradores, consejeros y directivos en el supuesto de personas jurídicas.
- ☐ En su caso, documento que acredite la representación por parte de quien suscribe la solicitud.
- ☐ Certificado del Registro Central de Penados y Rebeldes del solicitante, si se tratara de persona física, o de los administradores y consejeros si fuera persona jurídica.
- ☐ Tratándose de personas jurídicas, se acompañará copia debidamente compulsada de los estatutos de la sociedad, así como de la de modificaciones posteriores si las hubiere, donde constarán la cuantía del capital social, los nombres y las cuotas de participación de los socios.
- ☐ En su caso, copia del número del Código de Identificación Fiscal y justificante de estar dado de alta en el Impuesto de Actividades Económicas.
- ☐ Certificado de encontrarse en situación de alta la empresa y, en su caso, los trabajadores en el régimen correspondiente de la Seguridad Social.
- ☐ Justificante de la constitución de la fianza en la cuantía que corresponda.
- ☐ Justificante de la inscripción en el Registro Mercantil, en el caso de personas jurídicas.
- ☐ Declaración jurada de que ningún socio o accionista se encuentra en alguna de las causas de inhabilitación señaladas en el artículo 7 de la Ley 4/1998, de 24 de junio.
- ☐ Copia compulsada de las declaraciones del Impuesto sobre la Renta de Personas Físicas y del Patrimonio o declaración del Impuesto sobre Sociedades, si fuera persona jurídica, del último ejercicio fiscal.
- ☐ Copia de la carta de pago de la Tasa por actuaciones administrativas en materia de juego.

En _____ a _____ de _____ de _____

Por la empresa,

Fdo.: _____

D.N.I.: _____

ILMO. SR. DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN TERRITORIAL.

DECLARACIÓN JURADA SOBRE MÁQUINAS RECREATIVAS CON AUTORIZACIÓN DE EXPLOTACIÓN.

Mod. 2
DJ

DATOS DE LA EMPRESA.	Nombre.				
	N.I.F./C.I.F.		Nº. Teléfono.		
	Dirección.			Localidad.	
	C. Postal.		Provincia.		

DATOS DEL REPRESENTANTE.	Nombre.				
	N.I.F.		Nº. Teléfono.		
	Dirección.			Localidad.	
	C. Postal.		Provincia.		

A los efectos previstos en la Disposición Transitoria Primera y/o Segunda del Decreto ____/2003, de _____ de _____ por el que se crean y regulan los Registros de Modelos y de Empresas Relacionadas con las Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad de Castilla y León, quien suscribe DECLARA,

Que la empresa operadora arriba indicada tiene autorizadas, al día de la fecha, en Castilla y León las siguientes máquinas recreativas:

DATOS DE LA MÁQUINAS. *(se incluirán al dorso)**.

En _____ a _____ de _____ de _____

Por la empresa,

Fdo.: _____

D.N.I.: _____

* **DORSO QUE SE CITA.**

DATOS DE LAS MÁQUINAS.

Tipo.	Modelo.	Nº. de Registro.	Nº. de Serie.	Nº. de Autorización de explotación.

d) Publicidad

§ 52 DECRETO 7/2007, DE 25 ENERO. REGULA LA ACTIVIDAD PUBLICITARIA Y PROMOCIONAL DEL JUEGO Y DE LAS APUESTAS EN LA COMUNIDAD DE CASTILLA Y LEÓN

(BOCyL núm. 21, de 30 enero [LCyL 2007, 51])

La Ley 4/1998, de 24 de junio, Reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León, aborda de una manera global y sistemática la actividad del juego y de las apuestas, estableciendo las reglas básicas sobre las que debe sentarse la ordenación de estas actividades y el ulterior desarrollo reglamentario.

La citada Norma Legal sujeta a autorización administrativa la publicidad del juego y de las apuestas, dejando a ulterior regulación reglamentaria las condiciones en que se ha de llevar a cabo.

Por su parte la Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad, en su artículo 8 permite regular la publicidad sobre los juegos de suerte, envite o azar y, en concreto, la forma y condiciones de difusión de los mensajes publicitarios, así como, los requisitos de autorización.

La Comunidad de Castilla y León es competente para dictar la presente normativa a tenor de lo dispuesto en los artículos 32.1.23 y 32.1.30 del Estatuto de Autonomía de Castilla y León.

Por todo ello, se hace necesaria una regulación autonómica de esta materia a fin de evitar una publicidad del juego y de las apuestas que pudiera incitar a los jugadores potenciales a la participación, o resultara perjudicial para la formación de la infancia y de la juventud.

A este fin obedece la regulación contenida en este Decreto que trata, por un lado, de satisfacer el interés que tienen las empresas del sector de dar a conocer los servicios que ofrecen y, por otro lado, de proteger la salud pública y dar seguridad a los destinatarios finales de sus servicios.

De conformidad con el artículo 75.3, letra d), de la Ley 3/2001, de 3 de julio, del Gobierno y de la Administración de la Comunidad de Castilla y León, se dio traslado del texto de esta Norma, en el trámite de audiencia, no sólo a los sectores afectados por ella, sino también a las asociaciones de agencias, de anunciantes y de consumidores y usuarios en cumplimiento de lo establecido en el artículo 8.6, párrafo 2º, de la Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad.

Con este objeto, se exige previa autorización administrativa para los proyectos de publicidad y promoción con excepción de aquellas actividades publicitarias que, o bien por su entidad, por los destinatarios o por los medios empleados para su difusión, se ha considerado que no son susceptibles de incitar a la práctica del juego ni de ocasionar problemas de salud pública.

A continuación, establece unas prohibiciones generales que tratan de salvaguardar la dignidad de las personas y proteger la infancia y juventud, regula el contenido y los medios permitidos para llevar a cabo la actividad publicitaria y de promoción del juego y de las apuestas y establece un pormenorizado régimen de autorización administrativa previa al desarrollo de la actividad publicitaria.

Por último, recoge el régimen sancionador aplicable a las posibles infracciones administrativas que tengan lugar en esta materia.

En su virtud, la Junta de Castilla y León, a propuesta del Consejero de Presidencia y Administración Territorial, de acuerdo con el Consejo Consultivo de Castilla y León, y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su reunión de 25 de enero de 2007, dispone:

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 1. Objeto.

El presente Decreto tiene por objeto la regulación, en el ámbito territorial de la Comunidad de Castilla y León, de la actividad publicitaria y promocional sobre:

a) La práctica de los juegos de suerte, envite o de azar y de las apuestas, incluidos en el ámbito de aplicación de la Ley 4/1998, de 24 de junio, Reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León.

b) Los establecimientos dedicados a su desarrollo.

c) Las empresas del sector.

Artículo 2. Actividad publicitaria y de promoción.

1. A los efectos del presente Decreto, se entenderá por actividad publicitaria del juego y de las apuestas toda forma de comunicación, cualquiera que sea el medio o soporte de difusión, realizada por el anunciante con el fin de promover de forma directa o indirecta su práctica, los establecimientos o locales donde se desarrolle o la actividad empresarial en este sector.

Se considera publicidad indirecta toda forma de comunicación que pueda conducir a fomentar o incentivar la práctica del juego o de las apuestas, los establecimientos o locales donde se desarrolle o la actividad empresarial en este sector, así como el empleo de imágenes o elementos que permitan difundir de forma encubierta o con fraude de ley un mensaje o unas imágenes prohibidas por este Decreto.

Se entiende incluida dentro de la actividad publicitaria del juego y de las apuestas, la actividad de patrocinio de cualesquiera actividades o servicios, realizada por el anunciante con el fin de promover de forma directa o indirecta la práctica del juego, los establecimientos o locales donde se desarrolle o la actividad empresarial en este sector, cuando sea objeto de comunicación pública hacia terceros.

No se entiende incluido dentro de la actividad publicitaria el mero cartel anunciador del juego de las chapas cuando haya sido autorizado, expuesto en los establecimientos de hostelería, ni el folleto informativo de hoteles o complejos turísticos donde se incluyan los establecimientos de juego que formen parte de sus instalaciones.

2. De igual forma, se entenderá por actividad promocional del juego y de las apuestas la distribución gratuita de productos, bienes, servicios o cualquier otra actuación, cuyo objetivo o efecto directo o indirecto, principal o secundario, sea promocionar su práctica, los establecimientos o la actividad empresarial, con independencia de que dichos productos o bienes contengan publicidad.

Artículo 3. Anunciante o promotor.

1. Tendrá la consideración de anunciante o promotor toda persona física o jurídica que contando con autorización administrativa para realizar la actividad de juego o apuestas en el correspondiente subsector dentro del territorio de la Comunidad de Castilla y León, o aquella que acreditando contar con la correspondiente autorización administrativa o estar inscrita en el Registro de Juego de otra Comunidad Autónoma, en cualquier Estado miembro de la Unión Europea o Turquía, que le habilite para el desarrollo de estas actividades, pretenda realizar la actividad publicitaria o promocional definida en el artículo 2 del presente Decreto, por sí mismo o a través de tercero.

2. Asimismo, podrán ser anunciantes o promotoras las asociaciones representativas de los distintos sectores de juego y apuestas que, por sí mismas o a través de tercero, contraten la realización de la actividad publicitaria o promocional de su propio subsector con arreglo a lo dispuesto en el presente Decreto.

Artículo 4. Prohibiciones generales.

1. Queda prohibida toda forma de actividad publicitaria o promocional del juego y de las apuestas que:

a) Atente contra la dignidad de la persona o vulnere los valores y derechos reconocidos en la Constitución.

b) Perjudique la formación o el desarrollo de la infancia y de la juventud.

c) Incite a los jugadores potenciales a la participación.

d) Utilice lenguaje, signos o imágenes que inciten a la práctica de juego y apuestas.

e) Reproduzca imágenes con personas reales o ficticias.

f) Utilice lenguaje, signos o imágenes que muestren participación alguna en cualquier juego o apuesta.

g) Haga expresión alguna a la forma de jugar, apostar, o a sus técnicas.

h) Haga mención alguna a los premios que se puedan obtener.

i) Sea engañosa, desleal o subliminal.

2. Quedan exceptuadas de la aplicación de la prohibición contenida en la letra e) del apartado

anterior, las actividades publicitarias y promocionales de los servicios complementarios que preste el establecimiento destinado a la práctica del juego o apuestas.

Asimismo, quedan exceptuadas de la aplicación de la prohibición contenida en la letra g) del apartado anterior, las campañas por acontecimientos excepcionales previstas en el artículo 14, párrafo 2º, letra c) del presente Decreto.

En las páginas Web en Internet de la propia empresa, así como, en publicaciones, congresos, certámenes y/o ferias de juego especializadas, no serán de aplicación las prohibiciones contenidas en los apartados d), e), f), g) y h) del apartado primero de este artículo.

En todo caso, en los anteriores supuestos, el tratamiento que se haga de las imágenes con personas no podrá ser vejatorio, bien porque se utilice particular y directamente el cuerpo o partes del mismo como mero objeto de atracción, bien la imagen asociada a comportamientos estereotipados, coadyuvando a generar violencia.

Artículo 5. Prohibiciones especiales.

Queda prohibida toda clase de actividad publicitaria o promocional:

a) De la práctica de los juegos de suerte, envite o de azar y de las apuestas.

b) De los establecimientos dedicados a la práctica de los juegos de suerte, envite o de azar y de las apuestas, o de las empresas en este sector, salvo los supuestos expresamente permitidos, y con el contenido, requisitos y forma previstos en los siguientes capítulos de este Decreto.

c) Del juego y de las apuestas en aquellos establecimientos o empresas en los que se practiquen y cuya actividad principal no sea la práctica de éste.

CAPÍTULO II

Contenido y medios de publicidad o promoción de juego

Artículo 6. Contenido de la actividad publicitaria o promocional.

1. La actividad publicitaria o promocional permitida de los establecimientos dedicados a la práctica del juego y de las apuestas, o de la actividad empresarial, quedará limitada exclusivamente a los siguientes aspectos:

a) Nombre o razón social, domicilio y teléfono de la empresa o, en su caso, de la asociación representativa de los distintos subsectores en el ámbito territorial de la Comunidad de Castilla y León.

b) Nombre, domicilio y teléfono del establecimiento donde se practique.

c) Tipos de juegos o apuestas que se practiquen en el establecimiento o que oferte la empresa anunciante.

d) Horario de la actividad de juego o apuestas o, en su caso, días de práctica.

e) Servicios complementarios que preste el establecimiento destinado a la práctica del juego o de las apuestas.

f) Horario de prestación de los servicios complementarios.

2. La actividad publicitaria o promocional sobre los tipos de juegos de suerte, envite o azar, y de las apuestas, deberá expresar, en todo caso, que: «Queda prohibido el juego a los menores de 18 años» y «Las autoridades sanitarias advierten que el juego abusivo perjudica la salud pudiendo generar ludopatía».

Artículo 7. Medios de publicidad o promoción.

1. La actividad publicitaria del juego y de las apuestas, que en todo caso deberá ajustarse a lo establecido en la normativa reguladora de cada medio, podrá utilizar como soporte para su difusión:

a) La prensa escrita.

b) La radio y los medios audiovisuales.

c) La cartelería publicitaria.

d) La publicidad dinámica.

e) El correo ordinario mediante cartas personalizadas.

f) La página Web, propia del establecimiento o empresa, en Internet.

2. Queda expresamente prohibido, por su posible carácter masivo e indiscriminado, desarrollar actividad publicitaria o promocional mediante el empleo de medios de comunicación informáticos, telemáticos, o cualquier otro medio de comunicación o conexión a distancia, utilizados de forma directa

y activa para comunicarse con el usuario, tales como Internet, chat, correo electrónico, comunicaciones telefónicas, fax, mensajes a móviles o similares, salvo consentimiento del destinatario.

3. Los productos, bienes o servicios que se entreguen gratuitamente en la actividad promocional del juego y de las apuestas podrán ser:

a) De escaso valor económico, entendiendo por tal aquellos cuyo valor individual no supere los 3 euros, impuestos excluidos.

b) De valor económico, ya sean de carácter individual o consistan en conjuntos o composiciones de varios objetos o servicios, sin que el valor de los mismos pueda superar los 6 euros si son individuales, y los 30 euros si son composiciones, impuestos excluidos en ambos casos.

La actividad de promoción del juego y apuestas sólo podrá desarrollarse en los establecimientos autorizados para su práctica, en la sede de las empresas del sector, o con ocasión de congresos o foros especializados en la materia, sin que en ningún caso pueda efectuarse en la calle o indiscriminadamente.

Artículo 8. Prensa escrita.

1. La inserción de anuncios publicitarios del juego y de las apuestas en la prensa escrita no podrá hacerse en la portada ni en la contraportada de periódicos y revistas.

2. Si éstos hicieran exclusivamente referencia a los servicios complementarios de los establecimientos y sus horarios, podrán insertarse en cualquier página.

Artículo 9. Radio y medios audiovisuales.

1. Las cuñas radiofónicas y los mensajes publicitarios audiovisuales del juego y de las apuestas se podrán emitir sólo en la franja horaria comprendida entre las 20.00 horas de un día y las 8.00 horas del día siguiente.

2. Si la cuña radiofónica o el mensaje publicitario hiciera exclusivamente referencia a los servicios complementarios de los establecimientos y sus horarios, se podrán emitir durante las 24 horas del día.

Artículo 10. Cartelería publicitaria.

La inserción de anuncios publicitarios del juego y de las apuestas podrá utilizar exclusivamente como soporte carteles fijos o móviles, marquesinas habilitadas al efecto y vallas anunciadoras.

Artículo 11. Publicidad dinámica.

1. La publicidad dinámica del juego y de las apuestas comprenderá exclusivamente la publicidad manual y el reparto domiciliario, no personalizado, de publicidad.

2. Se podrá utilizar la publicidad manual consistente en difundir los mensajes mediante el reparto en mano o la colocación de material impreso en contacto directo entre el personal autorizado para repartir la publicidad y sus receptores, con carácter gratuito, y utilizando zonas de dominio público, vías y espacios libres públicos y zonas privadas de concurrencia o uso público.

3. El reparto domiciliario, no personalizado, de publicidad consistirá en la distribución de cualquier tipo de soporte material escrito de publicidad llevada a cabo mediante entrega directa a los propietarios o usuarios de viviendas, oficinas, despachos o mediante la introducción de material publicitario en los buzones individuales o en las porterías de los inmuebles.

Artículo 12. Correo ordinario mediante cartas personalizadas.

El correo ordinario mediante cartas personalizadas exclusivamente podrá ser utilizado como soporte para publicitar o promocionar los servicios complementarios de los establecimientos donde se practiquen los juegos o las apuestas y sus horarios.

Artículo 13. Página Web en Internet.

La información que se publique en la página Web propia de la empresa o establecimiento del sector en Internet, se utilizará exclusivamente como soporte para dar a conocer los productos o servicios que se ofrecen a los usuarios de Internet.

CAPÍTULO III

Autorizaciones administrativas

Artículo 14. Autorización administrativa.

1. Se somete a autorización administrativa previa la actividad publicitaria o promocional que quieran realizar las empresas de juego y apuestas, o sus asociaciones, en el territorio de la Comunidad

de Castilla y León, en relación con los establecimientos de su titularidad donde se practiquen o su propia actividad empresarial de juego o apuestas.

2. La actividad publicitaria o promocional podrá consistir en:

a) Campañas ordinarias, cuya duración máxima será de 1 año.

b) Campañas por acontecimientos temporales, cuya duración máxima será de 15 días.

c) Campañas por acontecimientos excepcionales, cuya duración máxima será de 15 días, sin que puedan celebrarse más de 4 al año.

Artículo 15. Actividades publicitarias o promocionales exceptuadas de autorización.

1. En el marco de lo establecido en el presente Decreto respecto a prohibiciones, contenido permitido y medios de publicidad, se exceptúan de autorización administrativa las siguientes actividades publicitarias del juego y de las apuestas:

a) Los letreros, emblemas, gráficos u otros elementos similares que hagan referencia a la identificación del establecimiento donde se practique el juego o las apuestas o razón social de la empresa, y que se hallen situados en la fachada de los establecimientos destinados a la práctica de juego o apuestas, o en el acceso al recinto urbanístico donde esté ubicado.

b) La instalación de rótulos indicativos de los accesos al mismo, dentro del término municipal donde radique el establecimiento, con sujeción a las Ordenanzas municipales y a la normativa de publicidad en carreteras.

c) La colocación de signos orientadores de la dirección del establecimiento en el interior del edificio.

d) Los letreros, emblemas, gráficos u otros elementos similares que hagan referencia a la identificación del establecimiento donde se practique, o razón social de la empresa, y que se hallen situados en los vehículos de cualquier clase de los que sea titular la propia empresa de que se trate.

e) La inclusión en los folletos informativos de hoteles o complejos turísticos de los establecimientos donde se practique juego o apuestas que formen parte de sus instalaciones.

f) La inclusión del establecimiento en anuncios globales de complejos turísticos o en reportajes sobre los atractivos turísticos de municipios o zonas determinadas que se incluyan en publicaciones turísticas especializadas.

g) La inclusión en carteleras de espectáculos en prensa escrita, en planos-guías del municipio y/o guías de ocio, del establecimiento donde se practique juego o apuestas, con los demás espectáculos o medios de diversión existentes.

h) Las referencias, en la prensa escrita, al establecimiento donde se practique juego o apuestas, o a los servicios complementarios que ofrezca, cuando se inserte el anuncio en un módulo de las planillas habituales y su tamaño no exceda de 3 centímetros de ancho por 3 de alto.

i) Cualquier referencia al juego y a las apuestas, a los establecimientos donde se practiquen, o a las empresas del sector, en publicaciones, congresos, certámenes y/o ferias de juego especializadas.

j) La elaboración de folletos informativos del establecimiento y, en su caso, de sus servicios complementarios, que podrán depositarse exclusivamente en el propio establecimiento, en hoteles, agencias de viajes, aeropuertos, estaciones de tren o autobús, o establecimientos turísticos en general.

k) La utilización del nombre comercial de la empresa o del establecimiento en el caso de que patrocinen actividades deportivas o recreativas.

2. Se exceptúan de autorización administrativa las actividades promocionales del juego y de las apuestas cuando los productos, bienes o servicios ofrecidos gratuitamente tengan un escaso valor económico, entendiendo por tal aquéllos con un coste individual inferior a 3 euros, impuestos excluidos.

Artículo 16. Solicitudes y procedimiento.

1. La autorización administrativa para el desarrollo de la actividad publicitaria o promocional se solicitará por el anunciante o promotor a la Dirección General competente en materia de juego y apuestas.

Dicha solicitud deberá ir acompañada de la siguiente documentación:

a) Memoria breve que haga referencia a la siguiente información:

1ª Objeto de la actividad publicitaria, campaña o promoción.

2ª Duración de la misma.

3ª Número de días y, en su caso, horario de difusión.

4ª Ámbito territorial de difusión.

5ª Relación de medios y de los soportes que se van a utilizar.

6ª En el supuesto de que la actividad publicitaria o campaña de promoción conlleve la entrega de obsequios o regalos, memoria descriptiva de todos ellos acompañada de las facturas pro forma o presupuesto que especifique el valor de los productos (coste, IVA, etc.) y tres ejemplares o modelos de cada objeto.

b) El proyecto de actividad publicitaria o promocional, que deberá consistir en una reproducción adecuada, según el soporte de difusión, de los textos, composición gráfica, cuñas radiofónicas o filmaciones.

2. La Dirección General competente en materia de juego y apuestas podrá solicitar al anunciante o promotor cuantos datos o documentación complementaria considere oportuno, respetando, en todo caso, el carácter confidencial del contenido de la actividad recibida.

3. Si la solicitud o la documentación adoleciesen de defectos subsanables se requerirá al interesado a fin de que los subsane en el plazo de diez días hábiles. Transcurrido dicho plazo sin que los defectos fueren subsanados, se le tendrá por desistido de su petición previa resolución que deberá ser dictada en los términos previstos en el artículo 42 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administración Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

Artículo 17. Resolución.

1. Examinada la solicitud y documentación y, en su caso, subsanados los defectos observados, la Dirección General competente en materia de juego y apuestas resolverá sobre la misma.

Transcurrido el plazo de 45 días naturales para su resolución sin que hubiese recaído resolución expresa, se entenderá concedida la autorización solicitada por silencio administrativo.

2. La actividad publicitaria o promocional deberá iniciarse dentro de los 30 días naturales siguientes a la notificación de la resolución estimatoria o, en su caso, al cumplimiento del plazo para resolver.

3. En todo caso, la autorización que se conceda habilitará para el desarrollo de la actividad publicitaria o promocional permitida en el presente Decreto, para su difusión, emisión o distribución dentro del territorio de la Comunidad de Castilla y León.

4. A los meros efectos informativos, la Dirección General competente en materia de juego y apuestas comunicará a la Comisión de Juego y Apuestas de la Comunidad de Castilla y León, en la primera reunión ordinaria que anualmente celebre, todas las autorizaciones concedidas mediante resolución expresa o por silencio administrativo en el año inmediatamente precedente.

Artículo 18. Identificación de la publicidad.

En todos los anuncios, carteles, folletos, textos y demás medios de difusión utilizados para la publicidad, que haya obtenido autorización de la Dirección General competente en materia de juego y apuestas, se hará constar la expresión: «Publicidad autorizada por la Dirección General de....., con núm. de expediente.....».

Si la autorización fuera otorgada en virtud de silencio administrativo se hará constar la expresión: «Publicidad autorizada por la Dirección General de..., con fecha...», debiendo consignarse la fecha del último día del plazo para resolver.

Artículo 19. Modificación de la publicidad o promoción autorizada y revocación de la autorización.

1. Si se produjeran hechos que pudieran suponer un cambio en la publicidad o promoción autorizada el anunciante deberá comunicar tales alteraciones a la Dirección General competente en materia de juego y apuestas que podrá revocar de forma motivada la autorización concedida.

2. Asimismo, la Dirección General competente en materia de juego y apuestas podrá revocar la autorización concedida cuando llegue a su conocimiento nuevos datos o elementos de juicio que alteren sustancialmente las bases sobre las que se concedió la misma, sin perjuicio de las responsabilidades que pudieran exigirse por omisión o inexactitud de los datos aportados.

Artículo 20. Rectificación o cese.

La Dirección General competente en materia de juego y apuestas podrá requerir la inmediata rectificación o cese de aquella actividad publicitaria o promocional que no respete las condiciones de la autorización o que no la hubiese obtenido siendo exigible, en cuyo caso procederá en la forma prevista en el Título IV de la Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad.

CAPÍTULO IV

Del régimen sancionador

Artículo 21. Infracciones administrativas.

Las infracciones a las disposiciones contenidas en el presente Decreto podrán ser objeto de sanciones administrativas con arreglo a lo previsto en la Ley 4/1998, de 24 de junio, y en la Ley 34/1988, de 11 de noviembre, previa instrucción del oportuno expediente sancionador conforme a lo establecido en el Decreto 189/1994, de 25 de agosto, por el que se aprueba el Decreto Regulador del Procedimiento Sancionador de la Administración de la Comunidad de Castilla y León.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera. Publicidad y promoción mediante rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.

1. Queda prohibido al anunciante o promotor definido en el artículo 3 del presente Decreto publicitar o promocionar cualquier práctica de juego de suerte, envite o de azar y de las apuestas, establecimientos o actividades empresariales, propias o ajenas, a través de rifas, tómbolas o combinaciones aleatorias.

2. La actividad de publicidad o promoción definida en el apartado anterior podrá ser desarrollada por aquellas personas físicas o jurídicas no incluidas en el concepto de anunciante del citado artículo 3 siempre que se desarrolle con sujeción a los requisitos y forma previstos en el presente Decreto y demás normativa que sea de aplicación.

Segunda. Actualización del importe de las cuantías de los productos promocionales.

El importe de las cuantías de los productos, bienes o servicios que se entreguen gratuitamente en la actividad promocional de juego y apuestas a que se refiere los artículos 7.3 y 15.2 podrá ser actualizado por Orden de la Consejería de Presidencia y Administración Territorial.

DISPOSICIÓN TRANSITORIA

Única. Autorizaciones otorgadas conforme al régimen jurídico anterior.

Las actividades publicitarias y promocionales del juego y de las apuestas que hubiesen sido autorizadas con anterioridad a la entrada en vigor del presente Decreto no se verán afectadas por lo dispuesto en su articulado.

DISPOSICIONES FINALES

Primera. Desarrollo normativo.

Se faculta al Consejero de Presidencia y Administración Territorial para dictar cuantas disposiciones sean necesarias para el desarrollo este Decreto.

Segunda. Entrada en vigor.

El presente Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de Castilla y León».

H) Castilla-La Mancha

§ 53 LEY 4/1999, DE 31 MARZO. NORMAS REGULADORAS DEL JUEGO

(DOCM núm. 22, de 16 abril [LCLM 1999, 91])

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

I

El Estatuto de Autonomía de Castilla-La Mancha declara, en su artículo 31.1.21ª, que la Comunidad Autónoma tiene competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas, con exclusión de las apuestas Mutuas Deportivo-Benéficas.

A través del Real Decreto 377/1995, de 10 de marzo, se transfirieron, de la Administración del Estado a la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha, las funciones y los servicios en materia de casinos, juegos y apuestas, habiendo ejercido la Junta de Comunidades las competencias correspondientes a partir de entonces.

La experiencia acumulada en el ejercicio de las mencionadas competencias aconseja dotar a la Comunidad Autónoma de una ley que, además de regular adecuada y globalmente cuanto se refiere al juego, lo haga atendiendo a las circunstancias sociales, económicas y administrativas de Castilla-La Mancha. Tal es el propósito de la presente norma, cuyos principios inspiradores no son otros que permitir el pacífico desarrollo de la actividad del juego, garantizar la seguridad jurídica de cuantas personas en ella intervienen –con especial atención a los derechos de los jugadores y apostantes–, eliminar los juegos clandestinos y regular el sector como parte integrante de la oferta de ocio y turística de la Región.

Respecto a su oportunidad y conveniencia, la sola lectura de las fechas de promulgación de las normas que sustentan la legislación hasta ahora vigente en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (Decreto-ley 16/1977, de 25 de febrero, por el que se regulan los aspectos penales, administrativos y fiscales de los juegos de suerte, envite o azar y apuestas, y Ley 34/1987, de 26 de diciembre, de la potestad sancionadora de la Administración Pública en materia de juegos de suerte, envite o azar, junto con diversas normas de desarrollo) pone en evidencia la necesidad de acometer la aprobación de una norma con rango de ley que dé respuesta a las necesidades de un sector tan dinámico como el del juego, y que se constituya en el marco de referencia para un posterior desarrollo reglamentario, con el objeto de conformar un cuerpo normativo propio en materia de juegos de suerte, envite o azar.

II

La Ley se desarrolla a través de cuarenta y seis artículos –agrupados en siete Capítulos–, dos disposiciones adicionales, cinco transitorias, una derogatoria y tres finales.

A lo largo del Capítulo I, bajo la rúbrica: «De las Disposiciones Generales», se definen el objeto y el ámbito de aplicación de la ley, y se atribuye al denominado «Catálogo de Juegos y Apuestas» un papel nuclear en el posterior desarrollo de la misma, estableciéndose los principios que habrán de informar su elaboración. Nótese, a este respecto, que para que un determinado juego pueda ser autorizado, resulta requisito indispensable su inclusión en el citado «Catálogo de Juegos y Apuestas», una vez aprobado el mismo. No obstante, la propia ley califica de «autorizables», sin necesidad de esperar a su inclusión en el Catálogo, algunos juegos y apuestas, en virtud de su evidente implantación, tanto en la Comunidad Autónoma como en el conjunto del Estado. Asimismo, se procura una limitación de la actividad publicitaria relativa al juego, y se atribuye al Consejo de Gobierno la competencia para planificar los juegos y apuestas con arreglo a criterios que tengan en cuenta la realidad e incidencia social de los mismos y sus repercusiones económicas y tributarias, así como para crear el Registro General del Juego y el Registro de Limitación de Acceso al Juego, como instrumentos de control y transparencia, al servicio, por lo tanto, de los objetivos de la ley.

Dentro del propio Capítulo I se recoge uno de los principios esenciales del marco normativo que

pretende crearse: la necesidad de autorización administrativa previa, para el desarrollo de las actividades incluidas en el ámbito de aplicación de la ley. Principio que, unido a los efectos desestimatorios del silencio administrativo en el campo del juego y las apuestas –que se incluye, con el propósito de satisfacer el principio de reserva de ley establecido, al respecto, en el artículo 43.2 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, modificado por la Ley 4/1999–, evidencia la inexistencia, en este sector, de derechos preexistentes.

Por último, se enumeran distintos supuestos de revocación de las autorizaciones, por razón del incumplimiento de los requisitos y condiciones que justificaron su otorgamiento y que, en consecuencia, no suponen el ejercicio de la potestad sancionadora, sino de la más genérica potestad de policía, por parte de la Administración Pública. Entre los supuestos de revocación se incluye, además, el de «la adopción de nuevos criterios de apreciación», que se liga, como es de justicia, al resarcimiento de los daños y perjuicios que, en este caso, se causaren.

III

En el Capítulo II se hace una somera regulación de los juegos y apuestas de mayor implantación en nuestra Comunidad Autónoma, y de aquellos otros que, como en el caso de los propios de los Casinos de Juego, no gozando de tal implantación en la Región, han sido reconocidos, con mayor o menor habitualidad, en nuestro país. Todo ello, sin perjuicio de que a través del futuro «Catálogo de Juegos y Apuestas» y de la posterior normativa de desarrollo, pueda atribuirse la condición de «autorizables» a otros juegos, respetando los principios de la propia ley.

Asimismo, en justa correspondencia se regulan los establecimientos en los que se podrá autorizar la organización y práctica de los juegos y apuestas, permitiendo que sus requisitos y condiciones sean objeto de una posterior regulación reglamentaria.

IV

El Capítulo III está dedicado a los titulares de las autorizaciones para la realización de los juegos y apuestas que son objeto de la ley.

Se parte de un principio fundamental: la organización y explotación de los juegos y apuestas únicamente podrá ser realizada por las personas físicas o jurídicas expresamente autorizadas e inscritas en el Registro General del Juego. Se exceptúa de esta norma general, por su peculiar naturaleza, la organización y explotación de rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias. No obstante, en tanto no se cree y regule el citado Registro General del Juego, resultará preceptiva la inscripción en los Registros creados con el mismo propósito por los órganos competentes de la Comunidad Autónoma, en virtud de lo dispuesto en el disposición transitoria segunda de la ley.

Por otra parte, dadas las implicaciones económicas y sociales de una actividad como la que es objeto de regulación, se ha considerado conveniente evitar que puedan disponer de las preceptivas autorizaciones aquellas personas, físicas o jurídicas, en que concurran circunstancias capaces de ensombrecer la certeza sobre su escrupuloso proceder, tales como: tener antecedentes penales por determinados delitos o presentar una situación de insolvencia económica.

Merece destacarse, por otro lado, que la ley busca evitar, en la medida de lo posible, situaciones de monopolio u oligopolio en el sector. Para ello, se determina que ninguna persona, natural o jurídica, podrá tener participación en el capital, ni ostentar cargos directivos en más de una sociedad titular de casinos de juego, en más de tres empresas explotadoras de salas de bingo, ni en más de ocho empresas operadoras de máquinas recreativas y de azar o empresas titulares de salones. Con ello, se tratan de evitar los problemas de abuso de poder que, con frecuencia, van ligados a situaciones de dominación oligárquica del mercado.

V

En el Capítulo IV se ha buscado, en esencia, garantizar los derechos de los jugadores y apostantes, estableciendo al efecto un mecanismo de control administrativo sobre la profesionalidad de algunos de los intervinientes en la gestión o explotación de los juegos y apuestas, arbitrando un cuadro de derechos a favor de aquéllos, prohibiendo el acceso al juego de aquellas personas que, por determinadas circunstancias, deban tenerlo vedado en garantía de sus propios derechos o de los de terceros, e imponiendo la existencia de Hojas de Reclamaciones a disposición de los jugadores.

VI

La inspección del Juego y las apuestas constituye el objeto del Capítulo V de la ley. A su través, se ha procurado que los funcionarios a quienes se encomienden estas tareas gocen de las facultades y

prerrogativas necesarias para el ejercicio de su función. Así mismo, se pretende garantizar la salvaguarda de los derechos de quienes resulten inspeccionados, permitiendo expresamente que formulen cuantas observaciones juzguen pertinentes en las actas levantadas por aquéllos, dada la crucial importancia que se atribuye a estos últimos documentos, como base de posteriores actuaciones administrativas con repercusión en la esfera jurídica de los interesados.

VII

En apoyo de la normativa precedente se desarrolla, a lo largo del Capítulo VI, el régimen sancionador. Con su redacción se busca, no sólo el establecimiento de un mecanismo de compulsión para el cumplimiento de los mandatos de la ley, sino, también, la formalización de un marco normativo que, dando satisfacción a los principios de tipicidad y legalidad, permita colmar las necesidades derivadas de otros principios, hoy propios del Derecho Administrativo Sancionador, como son los de proporcionalidad, responsabilidad y seguridad jurídica.

En relación con el primero de ellos, merece especial atención la configuración de un cuadro de atenuantes y agravantes que permitan acomodar la graduación de la sanción a la gravedad concurrente en el ilícito cometido.

El principio de responsabilidad es especialmente atendido en el artículo 36 de la ley, donde se ha procurado ligar aquélla a la concurrencia de dolo o culpa, en sus distintos grados, obviando cualquier reflejo de la denominada «responsabilidad objetiva» o sin culpa.

Por último, el principio de seguridad jurídica, tan íntimamente unido con los de legalidad y tipicidad, se ha visto reflejado, no sólo a través de la tipificación de las infracciones y la delimitación de sanciones, sino, al mismo tiempo, en la previsión legal del régimen de distribución competencial y de procedimiento previsto en la Ley.

VIII

El Capítulo VII crea y regula de forma básica la denominada Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha, como órgano consultivo, de estudio, coordinación y asesoramiento de las actividades relacionadas con el juego y las apuestas. Su objetivo primordial no es otro que el de facilitar la consonancia de la acción administrativa con el sector interesado y la sociedad en general.

Finalmente, agotan el cuerpo de la Ley las correspondientes disposiciones adicionales, transitorias, derogatoria y finales.

CAPÍTULO I

De las disposiciones generales

Artículo 1. Objeto.

La presente Ley tiene por objeto la regulación, en el territorio de la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha, del juego y de las apuestas en sus distintas modalidades y, en general, de todas aquellas actividades en las que, en función del resultado de un acontecimiento futuro e incierto, se aventuren cantidades de dinero u objetos económicamente evaluables, en cualquier forma, con independencia de la incidencia que en aquél tenga la habilidad de los intervinientes o el mero azar.

Artículo 2. Ámbito.

1. Se incluyen en el ámbito de aplicación de esta Ley:

a) Las actividades propias de los juegos y apuestas.

b) La fabricación, comercialización, distribución, instalación y mantenimiento del material relacionado con el juego.

c) Los establecimientos donde se llevan a cabo las actividades enumeradas en los apartados precedentes.

d) Las personas físicas y jurídicas que de alguna forma intervengan en la gestión, explotación y práctica de los juegos y las apuestas.

2. Quedan excluidos del ámbito de esta Ley:

a) Los juegos o competiciones de puro pasatiempo o recreo constitutivos de usos sociales de carácter tradicional o familiar, que no produzcan entre los participantes transferencias económicas o éstas sean de escasa cuantía, siempre que no sean objeto de explotación lucrativa, ya sea por los propios jugadores o por personas ajenas a ellos.

b) Las Apuestas Mutuas Deportivo-Benéficas, en los términos previstos en el artículo 31.1.21ª del Estatuto de Autonomía de Castilla-La Mancha.

Artículo 3. Juegos autorizables.

1. Para que un juego pueda ser autorizado será requisito indispensable su inclusión en el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha, una vez aprobado el mismo. En él se especificarán las distintas modalidades y denominaciones de los juegos, las reglas esenciales de su desarrollo, los elementos materiales y personales necesarios para ello y las limitaciones que, en su caso, se considere necesario imponer para su práctica.

2. La elaboración del Catálogo de Juegos y Apuestas. se llevará a cabo con arreglo a los siguientes principios:

a) La garantía de que no se produzcan fraudes.

b) La transparencia en el desarrollo de los juegos y apuestas.

c) La prevención de los perjuicios a terceros.

d) La posibilidad de la intervención y control por parte de la Administración Regional.

3. El Catálogo de Juegos y Apuestas será aprobado por Decreto del Consejo de Gobierno, a propuesta del Consejero de Administraciones Públicas, previo informe de la Comisión del Juego de Castilla-La Mancha. En él se incluirán, en todo caso, los siguientes juegos y apuestas:

a) Las loterías.

b) Los boletos.

c) Los exclusivos de los casinos de juego, según el artículo 10.2 de esta Ley.

d) El juego del bingo.

e) Los que se desarrollen mediante el empleo de máquinas de juego.

f) Las rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.

g) Las apuestas sobre acontecimientos deportivos o de otro carácter previamente determinados.

4. La inclusión en el referido Catálogo de otros juegos y apuestas se llevará a cabo por el procedimiento previsto en el apartado anterior.

5. Los juegos y apuestas no incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas tendrán la consideración legal de prohibidos. Igual consideración tendrán aquellos que, aún estando incluidos en el referido Catálogo, se realicen sin las preceptivas autorizaciones o con incumplimiento de las condiciones y requisitos exigidos en las mismas.

Artículo 4. Material de juego.

1. La práctica de los juegos y las apuestas a que se refiere esta Ley sólo podrá realizarse con material previamente homologado por el órgano competente.

2. No podrá homologarse el material y los elementos de juego cuya utilización implique el uso de imágenes, mensajes u objetos que puedan perjudicar la formación de la infancia y la juventud, que directa o indirectamente vulneren los derechos fundamentales reconocidos por la Constitución y el resto del ordenamiento jurídico, y los que contengan elementos racistas, sexistas, pornográficos o que hagan apología de la violencia.

Artículo 5. Publicidad.

1. Salvo lo dispuesto en los apartados siguientes, queda prohibida en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha la publicidad de las actividades de juego a que se refiere esta Ley.

2. La publicidad de los juegos y apuestas que se realice en el interior de las propias salas de juego, en los medios de comunicación especializados, la que se produzca en el contexto de una oferta turística global y la nominativa derivada del patrocinio, será libre.

3. Los reglamentos específicos de las distintas modalidades de juegos y apuestas podrán establecer las condiciones en que pueda autorizarse su publicidad.

Artículo 6. Competencias.

1. Corresponde al Consejo de Gobierno de Castilla-La Mancha:

a) Planificar los juegos y las apuestas con arreglo a criterios que tengan en cuenta la realidad e incidencia social de los mismos y sus repercusiones económicas y tributarias. Dicha planificación establecerá los criterios por los que se regirá la concesión de autorizaciones, tanto en lo referente a su distribución territorial y al número de las mismas, como a las condiciones objetivas para obtenerlas.

b) Aprobar el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha, así como la inclusión o exclusión del mismo de otras modalidades de juego.

c) Crear el Registro General del Juego de Castilla-La Mancha y el Registro de Limitación de Acceso al Juego.

d) Aprobar los reglamentos específicos de los juegos y apuestas incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas.

e) Autorizar la instalación de los casinos de juego, a propuesta del Consejero de Administraciones Públicas.

f) Autorizar la organización, explotación y gestión de las loterías.

2. Corresponden a los órganos de la Consejería de Administraciones Públicas:

a) Proponer al Consejo del Gobierno la aprobación del Catálogo de Juegos y Apuestas.

b) Aprobar las normas de desarrollo de los reglamentos específicos de los juegos y apuestas incluidos en el Catálogo antes aludido.

c) Conceder las autorizaciones necesarias para realizar las actividades relacionadas con los juegos y apuestas en la Comunidad Autónoma, en los términos que se determinen reglamentariamente.

d) La vigilancia y control de las actividades relacionadas con los juegos y apuestas.

e) La gestión del Registro General del Juego de Castilla-La Mancha y del Registro de Limitación de Acceso al Juego.

Artículo 7. Autorizaciones.

1. Las actividades incluidas en el ámbito de aplicación de esta Ley requerirán autorización administrativa previa. La renovación de tales autorizaciones tendrá carácter reglado, debiendo ser concedida siempre que se cumplan los requisitos exigidos por la legislación vigente en el momento de su solicitud.

2. Las autorizaciones deberán señalar explícitamente los juegos y apuestas autorizados, las condiciones para su práctica, los titulares de las mismas, el tiempo por el que se conceden, el establecimiento o local donde pueden desarrollarse y, en su caso, el aforo máximo permitido de estos últimos.

3. Las autorizaciones de casinos, en función de la inversión total a realizar, tendrán carácter temporal y se otorgarán por un período mínimo de diez años, siendo las mismas renovables automáticamente, siempre que no se hayan producido modificaciones sustanciales en las condiciones que sirvieron de base para la autorización.

4. Las autorizaciones de los locales y establecimientos para la práctica de los juegos y apuestas, y aquellas otras determinadas reglamentariamente, tendrán carácter temporal y renovable.

5. En general, las autorizaciones no podrán cederse ni ser explotadas por terceras personas. Las de los casinos no podrán cederse pero sí ser explotadas o gestionadas a través de terceras personas.

✐ Ap. 5 modificado por disp. adic. 11 de Ley 13/1999, de 15 diciembre.

La Administración Regional podrá autorizar transmisiones en los casos y condiciones que reglamentariamente se determinen.

6. La validez de las autorizaciones concedidas para actividades a realizar en acto único finalizará con la celebración del mismo.

7. En los procedimientos relativos a las materias objeto de la presente Ley, los efectos del silencio administrativo se entenderán desestimatorios, salvo que en la reglamentación específica de cada juego o apuesta se prevea lo contrario.

Artículo 8. Revocación de las autorizaciones.

1. La Autoridad administrativa competente para el otorgamiento de cada una de las autorizaciones exigibles en materia de juegos y apuestas acordará su revocación, mediante procedimiento en el que se dará audiencia a los titulares de aquéllas, en los siguientes supuestos:

a) El incumplimiento de algún o algunos de los requisitos esenciales exigidos por la normativa reguladora de la concesión de las autorizaciones.

b) La falta de funcionamiento de los locales durante un tiempo superior a la mitad del período de apertura autorizado o no ejercer la actividad autorizada durante igual plazo, siempre que la autorización estuviera referida a juegos y apuestas que hubieran sido objeto de planificación y limitación cuantitativa.

c) El cierre definitivo de los locales por la autoridad competente, a consecuencia del incumplimiento de las normas de seguridad sobre espectáculos públicos y actividades recreativas.

d) La no constitución o reposición de las fianzas a que se refiere el artículo 26 de esta Ley, en los plazos previstos al efecto.

e) La falta de pago en período voluntario de los tributos específicos sobre el juego.

2. También se revocarán las autorizaciones como consecuencia de la adopción de nuevos criterios de apreciación. En este caso, la revocación comportará el resarcimiento de los daños y perjuicios que se causaren.

CAPÍTULO II

De los Establecimientos y de los Juegos y Apuestas que en ellos se practican

Sección 1ª De los establecimientos de juego

Artículo 9. Locales.

1. Los juegos y las apuestas sólo podrán organizarse, explotarse y practicarse en los establecimientos, locales y recintos autorizados para ello.

2. La práctica del juego y las apuestas podrá autorizarse en los locales siguientes:

a) Casinos de juego.

b) Salas de bingo.

c) Salones de juego.

d) Salones recreativos.

3. En los establecimientos de hostelería podrá autorizarse la instalación de máquinas de juego de los tipos A y B en los términos previstos en el artículo 14 de esta Ley.

Artículo 10. Casinos de juego.

1. Se entiende por casinos de juego los locales o establecimientos autorizados para la práctica de los juegos y apuestas enumerados en el apartado siguiente.

2. A los casinos de juego les está reservada la práctica de los siguientes juegos:

a) Ruleta.

b) Ruleta americana con un solo cero.

c) Veintiuno o «Black jack».

d) Bola o «Boule».

e) Treinta y cuarenta.

f) Punto y banca.

g) Ferrocarril, baccarrá o «chemin de fer».

h) Baccarrá a dos paños.

i) Dados o «craps».

j) Máquinas de tipo C.

k) Póker.

l) Keno.

3. Además de los señalados en el apartado segundo de este artículo, en los casinos de juego podrá autorizarse la instalación de máquinas de juego de los tipos A y B y podrán practicarse, previa autorización y en los términos previstos reglamentariamente, otros juegos incluidos en el Catálogo.

4. Los casinos de juego se autorizarán sólo si forman parte de un complejo turístico y deberán prestar directamente al público, al menos, los siguientes servicios:

a) Servicio de bar.

b) Servicio de restaurante.

c) Salas de estar.

d) Salas de espectáculos o fiestas.

e) Centro de convenciones con capacidad mínima de dos mil personas e instalaciones hoteleras.

✐ Ap. 4 modificado por disp. adic. 12 de Ley 13/1999, de 15 diciembre.

5. Sin perjuicio de los servicios previstos en el apartado anterior, podrán establecerse otros servicios accesorios y complementarios del casino de juego. Estos últimos podrán pertenecer o ser explotados por persona o empresa distinta de la titular del casino, si bien deberán localizarse en el mismo inmueble, conjunto arquitectónico o complejo en el que se ubique aquél.

6. La autorización de instalaciones de los casinos de juego se otorgará por el Consejo de Gobierno, de conformidad, en su caso, con la planificación existente, valorando las solicitudes de autorización de acuerdo con los siguientes criterios:

a) La solvencia de los promotores y el programa de inversiones.

b) El interés social y turístico del proyecto.

c) El informe del Ayuntamiento del municipio donde se pretenda instalar.

d) La oferta de ocio complementaria.

e) El convenio específico propuesto por el solicitante.

f) Cualesquiera otros requisitos previstos en las bases de la apertura de plazo para la solicitud de autorización.

7. El aforo, los requisitos de superficie y régimen de funcionamiento de los casinos de juego se determinarán reglamentariamente, adecuándose al horario del complejo turístico del que, en su caso, pudiera formar parte.

Artículo 11. Salas de bingo.

1. Son salas de bingo los locales específicamente autorizados para la práctica del juego del bingo, mediante cartones homologados oficialmente, cuya venta únicamente podrá efectuarse dentro de la sala donde se desarrolle el juego.

2. Se establecerán reglamentariamente:

a) Las condiciones para el otorgamiento de las autorizaciones de las salas y su renovación.

b) El aforo, superficie y régimen de funcionamiento de las salas.

c) Las condiciones para la instalación en salas de bingo de máquinas de juego u otras modalidades de juegos y apuestas.

3. Las autorizaciones para la explotación de salas de bingo tendrán una duración de cinco años, renovables por períodos sucesivos de igual duración.

Artículo 12. Salones de Juego.

1. Son salones de juego los establecimientos destinados a la explotación de máquinas tipo B o recreativas con premio. En ellos también podrán instalarse máquinas de tipo A o recreativas.

2. El número mínimo de máquinas a instalar en estos locales será de diez. El número máximo, el aforo y la superficie mínima permitida se establecerán reglamentariamente.

3. La autorización de los salones de juego se concederá por un período de cinco años, renovable por períodos sucesivos de igual duración, en las condiciones establecidas en las normas de desarrollo.

Artículo 13. Salones Recreativos.

1. Son salones recreativos los establecimientos destinados a la explotación de máquinas tipo A o recreativas.

2. El número mínimo de máquinas a instalar en estos locales será de cinco. El número máximo, el aforo y la superficie mínima permitida se establecerán reglamentariamente.

3. La autorización de los salones recreativos se concederá por un período de cinco años, renovable por períodos sucesivos de igual duración, en las condiciones que se determinen en las normas de desarrollo.

Artículo 14. Establecimientos de hostelería y otros locales o recintos.

1. En los establecimientos de hostelería dedicados, con carácter exclusivo, a la actividad de bar, cafetería o restaurante podrá autorizarse la instalación de un máximo de dos máquinas de los tipos A o B, en las condiciones que se determinen en vía reglamentaria.

2. Además de en los establecimientos señalados en el apartado anterior, las máquinas del tipo A podrán instalarse, en las condiciones y número que establezcan las normas de desarrollo, en los siguientes locales o recintos:

a) Locales habilitados al efecto en centros hoteleros.

b) «Campings».

c) Parques de atracciones.

d) Recintos feriales o similares.

e) Cualesquiera otros locales análogos de hostelería o restauración.

3. En los establecimientos previstos en el punto 1 de este artículo, solamente se podrán instalar máquinas del tipo B de una sola empresa operadora.

Sección 2ª De los juegos y apuestas

Artículo 15. Las loterías.

1. A los efectos de esta Ley, se entiende por lotería aquella modalidad de juego en la que se otorgan premios en metálico en los casos en que el número o números expresados en el billete o boleto en poder del jugador coinciden, en todo o en parte, con el determinado mediante un sorteo celebrado en la fecha que figura en los propios billetes o boletos de participación o equivalente electrónico.

Podrá autorizarse la realización de venta de boletos dentro de los recintos o locales que expresamente se determinen en vía reglamentaria.

La práctica de este juego, habrá de realizarse con material que tendrá la consideración de material de comercio restringido y deberá estar previamente homologado por el órgano competente.

2. Asimismo tendrán la consideración de lotería cualesquiera otras modalidades de la misma que se incluyan en el Catálogo de Juegos y Apuestas.

3. El Consejo de Gobierno podrá autorizar la organización, explotación y gestión de una o más loterías, que adoptarán las modalidades previamente establecidas en el Catálogo de Juegos y Apuestas.

4. El otorgamiento de la autorización, o autorizaciones en su caso, para la organización, gestión y explotación de loterías se realizará por concurso. En la resolución de este último se tendrán en cuenta las solicitudes presentadas por instituciones, entidades o asociaciones con fines benéficos y asistenciales, siempre que la gestión del juego sea realizada directamente por la entidad autorizada, y en la forma que reglamentariamente se establezca.

5. La Administración Regional podrá participar en la explotación de loterías.

Artículo 16. Juego de boletos.

A los efectos de esta Ley, se entiende por juego de boletos aquella modalidad de juego en la que el jugador o jugadores participa en el sorteo de diversos premios en metálico, mediante la adquisición de boletos que contienen, en su caso, la indicación del premio que pueda obtener.

Artículo 17. Máquinas de juego.

1. Son máquinas de juego los aparatos manuales o automáticos que, a cambio de un precio, permiten su utilización como instrumento para recreo o pasatiempo del jugador o la obtención por éste de un premio.

2. A efectos de su régimen jurídico, las máquinas de juego se clasifican en los siguientes grupos:

a) Tipo A o recreativas: Son las de mero pasatiempo o recreo que se limitan a ofrecer al usuario un tiempo de uso o de juego a cambio del precio de la partida, sin que puedan conceder ningún tipo de premio en metálico, en especie o en forma de puntos canjeables por objetos o dinero. Se incluyen también en este grupo aquellas máquinas que como único aliciente adicional, y por causa de la habilidad del jugador, ofrecen a éste la posibilidad de continuar jugando con el importe inicial, en forma de prolongación de la propia partida o de otras adicionales.

b) Tipo B o recreativas con premio programado: Son las que a cambio del precio de la partida conceden al jugador un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, de acuerdo con el programa de juego, un premio en metálico cuyo valor no podrá exceder del límite fijado reglamentariamente.

c) Tipo C o de azar: Son aquellas que, de acuerdo con las características y límites fijados reglamentariamente, a cambio de una determinada apuesta conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio en metálico cuya obtención dependerá siempre del azar. A estos efectos, se entenderá por azar que el resultado de cada jugada no dependa de combinaciones o resultados anteriores o posteriores.

3. Reglamentariamente podrán determinarse las condiciones de instalación y explotación de máquinas interconectadas.

4. Quedarán excluidas de la presente Ley las máquinas expendedoras que se limiten a efectuar

mecánicamente la venta de productos o mercancías, siempre que el valor del dinero depositado en las mismas corresponda al valor de mercado de los productos que entreguen. Igualmente quedarán excluidas, en las condiciones que reglamentariamente se establezcan, las máquinas denominadas tipo «grúa» o similares, así como las máquinas tocadiscos o videodiscos y las de competición pura o deporte, tales como futbolines, billares, dianas o similares, de carácter esencialmente manual o mecánico, siempre que no den premio directo o indirecto alguno.

5. Queda prohibida la distribución, instalación y explotación en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha, de las máquinas de juego que, sin estar excluidas de la presente Ley, no sean conceptuables como máquinas recreativas, recreativas con premio programado o de azar, de conformidad con lo dispuesto en el número 2 de este artículo.

Artículo 18. Requisitos de las máquinas de juego.

1. Para su explotación, las máquinas de juego clasificadas en el artículo anterior deberán cumplir, como mínimo, los siguientes requisitos:

a) Estar inscritas en el Registro General del Juego previsto en esta Ley.

b) Llevar incorporadas las marcas de fábrica, en la forma que reglamentariamente se establezca.

c) Contar con la autorización de explotación.

2. Las condiciones para la instalación de las máquinas en un local determinado se fijarán reglamentariamente.

3. Con objeto de garantizar el adecuado control administrativo tanto de las máquinas como de los locales donde se explotan, los reglamentos específicos podrán establecer un período mínimo de vigencia de las autorizaciones correspondientes que, en su caso, no pueda verse afectado por modificaciones subjetivas.

Artículo 19. Apuestas.

1. Se entiende por apuesta aquella actividad de juego en la que se arriesgan cantidades de dinero sobre los resultados de un acontecimiento previamente determinado, cuyo desenlace es incierto y ajeno a los apostantes, estando la cuantía del premio que se otorga en función de las cantidades arriesgadas.

2. Podrá autorizarse la realización de apuestas dentro de los recintos o locales que expresamente se determinen en vía reglamentaria.

Artículo 20. Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.

1. Se entiende por rifa aquella modalidad de juego consistente en el sorteo de uno o varios objetos, a celebrar en una fecha previamente determinada, entre los adquirentes de uno o varios billetes o boletos de importe único, correlativamente numerados o diferenciados entre sí de otra forma.

2. La tómbola es aquella modalidad de juego en la que el jugador participa en el sorteo de diversos objetos expuestos al público mediante la adquisición de billetes o boletos que contienen, en su caso, la indicación del premio que se puede obtener.

3. La combinación aleatoria es una modalidad de juego por la que una persona o entidad sortea un premio en metálico o especie, con fines publicitarios, entre quienes adquieran sus bienes o servicios u ostenten la condición actual o potencial de clientes suyos, sin exigir una contraprestación específica.

4. Podrá autorizarse la celebración de rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias en las condiciones y requisitos que reglamentariamente se establezcan.

CAPÍTULO III

De las empresas titulares de autorizaciones para la realización de juegos y apuestas

Artículo 21. Empresas de juego en general.

1. Con excepción de los juegos y apuestas señalados en el artículo anterior, la organización y explotación del resto de los juegos y apuestas únicamente podrá ser realizada por personas físicas mayores de edad o jurídico-mercantiles, expresamente autorizadas e inscritas en el Registro General del Juego a que se refiere esta Ley.

2. Las empresas de juego estarán obligadas a facilitar a la Consejería de Administraciones Públicas de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha la información que ésta recabe para el cumplimiento de sus funciones de control, coordinación y estadística.

3. Lo establecido en el apartado anterior también será de aplicación a quienes esporádica o eventualmente sean autorizados para la organización y explotación de alguna modalidad de juego, de acuerdo con lo que reglamentariamente se determine.

4. No podrán ser titulares de las autorizaciones necesarias para la organización y explotación de los juegos y apuestas, las personas físicas o las entidades mercantiles en cuyo capital participen personas que se encuentren en alguna de las siguientes circunstancias:

a) Tener antecedentes penales por delito doloso de falsedad o contra las personas, contra el patrimonio y contra el orden socioeconómico o contra la Hacienda Pública.

b) Estar en situación de quebrado no rehabilitado y quienes habiéndose declarado en estado legal de suspensión de pagos o concurso de acreedores hayan sido declarados insolventes definitivos.

5. Asimismo, no podrán ser titulares de las autorizaciones necesarias para la organización y explotación de los juegos y apuestas las personas físicas o jurídicas que no se encuentren al corriente en el cumplimiento de las obligaciones tributarias frente a la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha derivadas de los tributos específicos sobre el juego.

6. Asimismo, no podrán ser titulares de las autorizaciones necesarias para la organización y explotación de los juegos y apuestas, las personas adscritas o vinculadas por razón de servicio a las Unidades de la Administración Regional con competencias específicas en materia de juegos y apuestas, sus cónyuges, así como sus ascendientes y descendientes en primer grado, por consanguinidad o afinidad.

7. Ninguna persona, natural o jurídica, podrá tener participación en el capital ni ostentar cargos directivos en más de una sociedad titular de casinos de juego, en más de tres empresas titulares o explotadoras de salas de bingo, ni en más de ocho empresas operadoras de máquinas recreativas y de azar o titulares de salones de juego; siempre dentro de la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha.

8. El incurrir en alguna causa de incapacidad con posterioridad al otorgamiento de la autorización llevará aparejada la revocación de ésta, que no podrá volver a otorgarse en tanto no haya desaparecido la causa que la motivó.

9. A los efectos previstos en los apartados anteriores, la transmisión de acciones o participaciones de empresas dedicadas a la organización, gestión y explotación de juegos y apuestas en Castilla-La Mancha deberá ser comunicada a la Administración Regional, en el plazo de un mes a contar desde el día en que dicha transmisión se produzca.

Artículo 22. Empresas titulares de casinos de juego.

Las empresas titulares de casinos de juego deberán reunir, al menos, los siguientes requisitos:

a) Constituirse bajo la forma de sociedad anónima o sociedad de responsabilidad limitada y tener por único objeto la explotación de un casino y, eventualmente, el desarrollo de actividades de promoción turística.

b) Ostentar la nacionalidad española o de un país miembro de la Unión Europea.

c) Tener un capital social mínimo de cinco mil millones de pesetas, totalmente desembolsado y dividido en acciones o participaciones nominativas.

Artículo 23. Empresas y entidades titulares de salas de bingo.

1. Podrán ser titulares de salas de bingo:

a) Las entidades sin ánimo de lucro que tengan más de tres años de ininterrumpida existencia legal y de funcionamiento.

b) Las entidades constituidas bajo la forma de sociedad mercantil.

2. Las sociedades mercantiles citadas en el apartado precedente deberán reunir los siguientes requisitos:

a) Tener por objeto social la explotación de una o varias salas de bingo y, en su caso, de los restantes juegos de azar que en ellas pudieran autorizarse, así como de los servicios complementarios.

b) Tener nacionalidad española o de un país miembro de la Unión Europea.

c) Tener el capital social totalmente desembolsado, dividido en acciones o participaciones nominativas, y en la cuantía prevista en la legislación mercantil.

Artículo 24. Empresas titulares de salones.

1. La explotación de salones recreativos y de salones de juego sólo podrá realizarse por las empresas debidamente autorizadas al efecto.

2. Tendrán esta consideración las personas naturales o jurídicas inscritas como empresas titulares de salones en el Registro General del Juego previsto en esta Ley.

3. Las empresas titulares de salones deberán reunir, al menos, los siguientes requisitos:

a) Tener como objeto la explotación de salones recreativos o de salones de juego y, en su caso, la explotación de máquinas de juego.

b) Tener nacionalidad española o de un estado miembro de la Unión Europea.

c) Tratándose de personas jurídicas con forma de sociedad mercantil, tener el capital social dividido en acciones o participaciones nominativas, y en la cuantía prevista en la legislación mercantil.

Artículo 25. Empresas operadoras de máquinas de juego.

1. La explotación de máquinas de juego sólo podrá efectuarse por las empresas operadoras debidamente autorizadas.

2. Tendrán esa consideración las personas naturales o jurídicas inscritas como tales en el Registro General del Juego previsto en esta Ley. Las entidades titulares de casinos de juego tendrán, en todo caso, la consideración de empresas operadoras respecto de las máquinas de juego en ellos instaladas.

3. Igual consideración podrán tener, respecto de las máquinas que exploten en sus respectivos establecimientos, y con las condiciones y requisitos que en vía reglamentaria se determinen, las entidades titulares de salas de bingo y las empresas titulares de salones recreativos y de salones de juego.

4. Las empresas operadoras de máquinas de juego deberán reunir, al menos, los siguientes requisitos:

a) Tener como objeto la explotación de máquinas de juego, sin perjuicio de lo dispuesto en los dos apartados anteriores.

b) Tener nacionalidad española o de un estado miembro de la Unión Europea.

c) Tratándose de personas jurídicas con forma de sociedad mercantil, tener el capital social dividido en acciones o participaciones nominativas, y en la cuantía prevista en la legislación mercantil.

Artículo 26. Fianzas.

1. Las empresas que realicen actividades relacionadas con el juego y las apuestas deberán constituir fianza a favor de la Consejería de Administraciones Públicas, en los términos y las cuantías previstas en los reglamentos específicos.

2. Estas fianzas quedarán afectas al cumplimiento de las obligaciones derivadas de la presente Ley, especialmente al abono de las sanciones, así como al pago de las deudas derivadas de tributos específicos sobre el juego.

3. Las obligaciones a que se refiere el número anterior deberán hacerse efectivas de oficio contra las fianzas depositadas, una vez transcurrido, en cada caso, el período de pago voluntario. Si la fianza fuera insuficiente para satisfacer las obligaciones que hubieran de hacerse efectivas a su cargo, deberá iniciarse el cobro por la vía de apremio de la parte de la deuda pendiente de pago.

4. Una vez constituida, la fianza habrá de mantenerse por su importe total. Si se produjese una disminución, total o parcial, de su cuantía, la persona o entidad que la hubiera constituido deberá proceder a su reposición íntegra en el plazo de dos meses a contar desde la fecha de la detracción. De no procederse a la reposición de la fianza, se revocará la autorización, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 8.1.d) de esta Ley.

5. Las fianzas se extinguirán mediante resolución del órgano a cuya disposición se constituyeron, una vez desaparecidas las causas que motivaron su constitución y tras acreditarse la inexistencia de responsabilidades pendientes. Extinguidas las fianzas se procederá a su devolución, previa la liquidación que pudiera corresponder.

CAPÍTULO IV

Del personal que realiza su actividad en empresas de juego y de los usuarios

Artículo 27. Personal empleado y directivo.

1. Reglamentariamente se determinarán las personas que deban estar en posesión de un documento profesional para el ejercicio de su actividad en empresas dedicadas a la gestión o explotación de los juegos y apuestas.

2. Los documentos a que se refiere el apartado anterior serán expedidos y renovados por la Administración de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha por plazos máximos de cinco años, pudiendo ser revocados por acuerdo motivado de la autoridad competente. Para su otorgamiento será necesario que el solicitante acredite la ausencia de antecedentes penales por delito doloso de falsedad o contra las personas, contra la propiedad o contra la Hacienda Pública.

3. Los directivos y administradores de empresas de juego habrán de cumplir los siguientes requisitos:

a) Carecer de antecedentes penales por delito doloso de falsedad o contra las personas, contra la propiedad o contra la Hacienda Pública.

b) No estar en situación de quebrado no rehabilitado, ni haber sido declarado insolvente definitivo en procedimiento de suspensión de pagos o concurso de acreedores.

4. Las empresas de juego están obligadas a comunicar a la Consejería de Administraciones Públicas los datos que reglamentariamente se establezcan sobre el personal que contraten.

Artículo 28. Usuarios.

Los usuarios o participantes en los juegos y apuestas tienen los siguientes derechos:

a) Derecho al tiempo de uso.

b) Derecho a obtener información sobre el producto y los mecanismos de los juegos y apuestas.

c) Derecho al cobro de los premios que les pudieran corresponder.

d) Derecho a hacer constar sus reclamaciones.

Artículo 29. Prohibiciones y reclamaciones.

1. Con la excepción de los salones recreativos, queda prohibido el acceso de los menores de edad a las salas dedicadas específicamente a las actividades de juegos o apuestas. Igualmente les está prohibido el uso de las máquinas de juego de los tipos B y C, y la práctica y participación en los juegos y apuestas.

2. Las personas que presenten síntomas de embriaguez, intoxicación por drogas o enajenación mental; quienes por decisión judicial hayan sido declarados incapaces, pródigos o culpables de quiebra fraudulenta en tanto no sean rehabilitados; los que pretendan entrar portando armas u objetos que puedan calificarse como tales; así como aquellas que voluntariamente soliciten su exclusión, no podrán practicar juegos, usar máquinas recreativas con premio programado o de azar ni participar en apuestas. En consecuencia, no les será permitido el acceso a los locales y establecimientos dedicados específicamente a los juegos o apuestas. Los reglamentos que desarrollen esta Ley podrán imponer condiciones especiales de acceso a tales locales.

3. Los titulares de los establecimientos de juego habrán de solicitar autorización, en la forma que reglamentariamente se establezca, para imponer otras condiciones o prohibiciones de admisión a las salas de juego diferentes de las mencionadas en el presente artículo.

4. Los empleados, directivos, administradores, accionistas y partícipes de empresas de juego, así como sus cónyuges, ascendientes y descendientes hasta el primer grado por consanguinidad o afinidad, no podrán participar como jugadores en los juegos y apuestas gestionados o explotados por sus respectivas empresas. Dicha prohibición alcanzará también a los titulares o empleados de los locales donde se instalen máquinas o se practiquen juegos.

5. Los establecimientos autorizados para la práctica de juegos y la realización de apuestas deberán disponer de las Hojas de Reclamaciones previstas en la legislación sobre defensa de consumidores y usuarios vigente en esta Comunidad Autónoma. Dichas Hojas estarán a disposición de los jugadores o apostantes, quienes podrán reflejar en ellas sus reclamaciones. Si del contenido de éstas se dedujera la comisión de una posible infracción en materia de juego, los órganos competentes de la Administración Regional darán traslado de la reclamación a la Consejería de Administraciones Públicas.

CAPÍTULO V

De la inspección del juego y apuestas

Artículo 30. Inspección y control.

1. Para el cumplimiento de las funciones de inspección y control de las actividades de juego previstas en esta Ley, y sin perjuicio de las facultades que correspondan a las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad del Estado, se crea el Servicio Regional de Control del Juego. A tales efectos, se habilitarán los créditos presupuestarios y las dotaciones de medios personales y materiales necesarios.

2. Las competencias, funciones y organización del Servicio Regional de Control del Juego se desarrollarán reglamentariamente.

3. Sin perjuicio de cualesquiera otras que tengan asignadas por la normativa vigente, los funcionarios a los que se encomiende el control y la inspección del juego y las apuestas tendrán las siguientes competencias:

a) Vigilancia e inspección del cumplimiento de la normativa en vigor.

b) Descubrimiento y persecución del juego y las apuestas clandestinas.

c) Formalización de actas por infracciones administrativas.

d) Precinto y depósito del material y elementos de juego, en los términos del artículo 44.2 de esta Ley.

e) Comunicación o denuncia ante la Administración tributaria competente de las posibles infracciones tributarias que detecten en el ejercicio de sus funciones, en relación con los tributos específicos sobre el juego.

4. En orden al cumplimiento de las competencias consignadas en el apartado anterior, los citados funcionarios tendrán la consideración de agentes de la autoridad, gozando, como tales, de la protección que les dispensa la legislación vigente, con las facultades y prerrogativas que se determinen normativamente y estando autorizados para examinar los locales, máquinas, documentos y cuanto pueda servir para el mejor cumplimiento de su tarea.

5. Las personas físicas o jurídicas titulares de las autorizaciones o establecimientos de que se trate, sus representantes legales y, en definitiva, el personal que en su caso se encuentre al frente de las actividades en el momento de la inspección, tendrán la obligación de facilitar a los inspectores el acceso a los locales y a sus diversas dependencias, así como el examen de los libros, registros y documentos que necesiten para efectuar la inspección.

6. Las inspecciones podrán efectuarse de oficio o como consecuencia de orden superior, petición razonada o denuncia. Su resultado se hará constar en las correspondientes actas, que deberán ser firmadas por los funcionarios que las extiendan y, siempre que ello sea posible, por el denunciado o su representante, quienes podrán hacer constar en aquéllas cuantas observaciones estimen convenientes. De las actas se entregará copia a estos últimos, dejando constancia, en su caso, de su negativa a firmarlas o a estar presentes en el desarrollo de la inspección.

CAPÍTULO VI

Del régimen sancionador

Sección 1ª De las infracciones

Artículo 31. Infracciones administrativas.

1. Son infracciones administrativas en materia de juego y apuestas, las acciones u omisiones tipificadas como tales en la presente Ley, que podrán ser especificadas en los reglamentos que la desarrollen.

2. En aplicación de esta Ley, un mismo hecho, cometido por un mismo sujeto, no podrá ser considerado constitutivo de infracciones administrativas diferentes.

3. Las infracciones se clasifican en muy graves, graves y leves.

Artículo 32. Infracciones muy graves.

Son infracciones muy graves:

a) La organización, gestión, instalación o explotación de juegos o apuestas, sin disponer de las autorizaciones o documentos exigidos por la presente Ley y por los reglamentos específicos, o con incumplimiento de los requisitos y condiciones a que se sujetan dichas autorizaciones; así como organizar, gestionar, instalar o explotar juegos y apuestas en locales o recintos no autorizados, incluidos los espacios públicos, o efectuarlo por personas no autorizadas.

b) La fabricación, importación, comercialización y distribución de material de juego careciendo de las preceptivas autorizaciones.

c) La cesión de las autorizaciones concedidas, salvo con las condiciones o requisitos establecidos en esta Ley y demás normas que la desarrollen o complementen. Esta infracción será imputable al cedente y al cesionario.

d) Utilizar máquinas o elementos de juego no homologados o no autorizados previamente por el organismo competente, así como alterar o modificar total o parcialmente los elementos de juego autorizados.

e) Utilizar documentos y aportar datos no conformes con la realidad para obtener los permisos o autorizaciones, sin necesidad de que su obtención llegue a consumarse, así como expedir documentos o aportar datos no conformes con la realidad por los titulares de las autorizaciones administrativas.

f) Alterar los límites de las apuestas o premios autorizados reglamentariamente.

g) La negativa u obstrucción a la acción inspectora de control o vigilancia realizada por los funcionarios u órganos encargados o habilitados específicamente para el ejercicio de tales funciones.

h) Tolerar por parte de los directivos o empleados de empresas dedicadas al juego, cualquier conducta o actividad tipificada como infracción muy grave en esta Ley, sin perjuicio de las responsabilidades que de dicha conducta o actividad se deriven para las entidades a las que prestan servicios.

i) Modificar las condiciones esenciales en función de las cuales se han concedido las preceptivas autorizaciones.

j) Reducir por debajo del límite previsto en la normativa específica el capital de las sociedades dedicadas al juego, sin proceder a su reposición en los plazos previstos en aquélla, o transferir acciones o participaciones sin la pertinente comunicación previa.

k) Ejercer coacción o intimidación injustificadamente sobre los jugadores o apostantes.

l) Manipular los juegos en perjuicio de los jugadores, de los apostantes, o de la Hacienda Regional.

m) El impago total o parcial de los premios o cantidades ganados por los jugadores o apostantes.

n) Vender por personas distintas de las autorizadas, o a precio distinto del autorizado, cartones del juego del bingo, boletos, billetes de lotería o cualquier otro título semejante.

o) Participar como jugador, directamente o por medio de terceros, en juegos y apuestas organizados, gestionados o explotados por empresas de las que se sea empleado, directivo, accionista o partícipe.

p) Instalar o explotar elementos o materiales de juego en número que exceda del autorizado.

q) Permitir o consentir, expresa o tácitamente, la organización, celebración o práctica de juegos o apuestas, en locales no autorizados o por personas no autorizadas, así como la instalación o explotación de máquinas recreativas y de azar carentes de autorización.

r) Gestionar y explotar juegos mediante actividades monopolísticas o de competencia desleal.

s) Realizar fraudulentamente la transmisión de una máquina de juego carente de la autorización correspondiente.

t) La comisión de una infracción tipificada como grave habiendo sido sancionado por otras dos infracciones graves en el plazo de un año o por cinco en el de tres, siempre que las infracciones tomadas como referencia sean firmes en vía administrativa.

Artículo 33. Infracciones graves.

Son infracciones graves:

a) La transferencia o cambio de instalación entre locales autorizados de máquinas recreativas del tipo B sin ajustarse a los requisitos exigidos reglamentariamente.

b) Permitir la práctica de juegos o apuestas, así como el acceso a los locales o salas de juego autorizadas, a personas que lo tengan prohibido en virtud de la presente Ley y de los reglamentos que la desarrollen.

c) Realizar actividades publicitarias sobre el juego que infrinjan la normativa vigente, o los límites establecidos en las preceptivas autorizaciones. En este caso la infracción podrá ser imputable al titular de la autorización, a la entidad o al particular anunciante, a la agencia que gestione o efectúe la publicidad y al medio publicitario que lo difunda.

d) Realizar promociones de ventas no autorizadas, mediante actividades análogas a los juegos permitidos, regulados en la vigente normativa.

e) La falta de las Hojas de Reclamaciones en los locales autorizados para el juego, o no ponerlas a disposición de quien las reclame.

f) Incumplir las normas técnicas previstas en el Reglamento de cada juego.

g) Permitir u organizar juegos de azar en establecimientos públicos o círculos tradicionales que no tengan el juego entre sus actividades propias, si la suma total de las apuestas en cada jugada es igual o superior al 50% del importe mensual del salario mínimo interprofesional.

h) No disponer de ficheros de visitantes en los locales autorizados para el juego o tenerlos incompletos o inexactos, de acuerdo con lo que se determine reglamentariamente.

i) Servir bebidas alcohólicas en salones recreativos o en dependencias anexas a los mismos.

j) El incumplimiento de la normativa vigente en relación con el mantenimiento de material de juego.

k) Modificar las condiciones no esenciales en función de las cuales se han concedido las preceptivas autorizaciones, salvo que dicha modificación constituyera infracción muy grave.

l) No remitir a la autoridad competente la información o documentación correspondiente, cuando así esté previsto en la normativa aplicable.

m) La comisión de una infracción tipificada como leve habiendo sido sancionado por otras dos infracciones leves en el plazo de un año, siempre que esta últimas sean firmes en vía administrativa.

Artículo 34. Infracciones leves.

Son infracciones leves:

a) No exhibir en los establecimientos o en las máquinas los documentos acreditativos de la correspondiente autorización o los demás cuya exhibición sea exigida reglamentariamente.

b) Permitir u organizar juegos de azar en establecimientos públicos o círculos tradicionales que no tengan el juego entre sus actividades propias, si la suma total de las apuestas en cada jugada supera las cinco mil pesetas.

c) Colocar la documentación que ha de llevar incorporada la máquina de manera que se dificulte su visibilidad desde el exterior, o la falta de protección eficaz para impedir su deterioro o manipulación.

d) No remitir en plazo a la autoridad competente la información o documentación correspondiente, cuando así esté previsto en la normativa aplicable.

e) Tener una conducta desconsiderada con los jugadores o apostantes, tanto durante el desarrollo del juego como en caso de protestas o reclamaciones.

f) Las acciones u omisiones que supongan el incumplimiento de los requisitos o condiciones establecidos en esta Ley no susceptibles de tipificarse como infracciones graves o muy graves.

Artículo 35. Infracciones cometidas por jugadores o visitantes.

1. Son infracciones cometidas por los jugadores y visitantes de los locales donde se practica el juego, las siguientes:

a) Utilizar fichas, cartones, boletos u otros elementos de juego que sean falsos, a sabiendas de su irregularidad.

b) Manipular las máquinas o elementos de juego.

c) Participar en juegos o apuestas ilegales, salvo que dicha conducta estuviera tipificada en esta Ley como infracción grave o muy grave.

d) Interrumpir sin causa justificada una partida o un juego.

e) Omitir la colaboración debida a los agentes de la Autoridad, en el ejercicio de sus funciones.

f) Perturbar el orden en las salas y demás recintos de juego.

g) Cometer, en general, cualquier tipo de irregularidad en la práctica del juego, que suponga un perjuicio para la persona o entidad organizadora del mismo o para terceros.

2. Las infracciones señaladas en el número anterior serán consideradas, a todos los efectos, como leves, a excepción de las previstas en los apartados a) y b) que tendrán la consideración de graves.

Artículo 36. Responsables de las infracciones.

1. Son responsables de las infracciones tipificadas en esta Ley sus autores, por acción u omisión, sean personas físicas o jurídicas, incluidas las comunidades de bienes.

2. De las infracciones cometidas por los directivos, administradores o empleados de las empresas reguladas en esta Ley, podrán ser responsables, además, las personas físicas o jurídicas para las que presten sus servicios.

3. En relación con la instalación y explotación de máquinas de juego, las infracciones por incumplimiento de los requisitos que debe reunir la máquina serán imputables al titular del negocio desarrollado en el establecimiento donde se encuentre instalada y a la empresa operadora titular de aquélla, sin perjuicio de la responsabilidad que por estos hechos pueda corresponder al fabricante o importador.

Asimismo, las infracciones derivadas de las condiciones y requisitos documentales de los locales, serán imputables a los titulares de las actividades en ellos desarrolladas y a la empresa operadora titular de las máquinas que estén siendo objeto de explotación en los mismos.

Sección 2ª De las sanciones

Artículo 37. Sanciones pecuniarias.

1. Las infracciones tipificadas como muy graves, serán sancionadas con multa de un millón a 500 millones de pesetas.

2. Las infracciones tipificadas como graves, serán sancionadas con multa de 250.001 a 5.000.000 de pesetas.

3. Las infracciones calificadas como leves, se sancionarán con multa de 25.000 a 250.000 pesetas.

4. Las Leyes de Presupuestos Generales de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha, podrán modificar anualmente las cuantías señaladas en los apartados precedentes, al objeto de adaptarlas a la coyuntura económica.

Artículo 38. Sanciones no pecuniarias.

1. Sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo anterior, y atendiendo a su naturaleza, repetición o trascendencia, previos los trámites legales correspondientes que garanticen la defensa de los intereses de los afectados, las infracciones tipificadas como muy graves podrán conllevar la imposición de las siguientes sanciones:

a) La suspensión de la autorización concedida, el cierre del local o la inhabilitación de éste para actividades de juego, con carácter temporal, por un período máximo de cinco años.

b) La revocación de la autorización, el cierre del local, o la inhabilitación de éste con carácter definitivo.

2. A su vez, las infracciones tipificadas como graves, atendiendo a su naturaleza, repetición o trascendencia, y sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo anterior, podrán conllevar la imposición de las siguientes sanciones:

a) La suspensión de la autorización por un período máximo de un año.

b) El cierre del local o la inhabilitación de éste para actividades de juego, con carácter temporal, por un período máximo de un año.

3. Cuando la actividad principal que se ejerza en un establecimiento no sea la de juego, no podrá producirse su clausura, si bien podrá acordarse la prohibición de realizar actividades de juego, por los plazos y en las condiciones señaladas en este artículo.

4. Por causa de infracción grave o muy grave, cometida por el personal de la empresa de juego, se podrá imponer, accesoriamente a la sanción de multa, la suspensión de la vigencia de los documentos profesionales y la imposibilidad de obtener otros nuevos.

En los casos de infracciones graves, la suspensión o imposibilidad de obtener nuevos documentos profesionales podrá acordarse por un plazo máximo de un año, en tanto que en los supuestos de infracciones muy graves dicho plazo no podrá ser superior a cinco años.

Artículo 39. Graduación de las sanciones.

1. Para determinar la graduación de las sanciones deberán tomarse en consideración las circunstancias personales y materiales que concurran en cada caso, así como las demás exigencias derivadas del principio de proporcionalidad.

2. A tal efecto, se considerarán circunstancias agravantes de la responsabilidad, las siguientes:

a) La existencia de intencionalidad o reiteración.

b) La reincidencia, por comisión en el término de un año, de más de una infracción de la misma naturaleza, cuando así haya sido declarado por resolución firme en vía administrativa.

c) La especial gravedad de los perjuicios causados a terceros o a la Administración.

d) La especial trascendencia económica o social de la infracción.

3. Por su parte, serán consideradas circunstancias atenuantes de la responsabilidad, las siguientes:

a) El escaso daño causado a terceros o a la Administración.

b) El carácter colateral que la actividad del juego presente para el imputado, en relación con otra u otras de carácter principal o preferente.

c) La situación de regularidad jurídica, en que al tiempo de adoptarse la resolución sancionadora, se encuentre el imputado, en relación con la actividad que fue objeto del procedimiento sancionador.

d) El reconocimiento de responsabilidad por parte del imputado, durante la tramitación del procedimiento sancionador.

4. En todo caso, la cuantía de la multa no podrá ser inferior al cien por cien de la cantidad defraudada, cuando esta última quede debidamente acreditada, respetando siempre los límites establecidos en el artículo 37 de esta Ley.

Sección 3ª De la prescripción

Artículo 40. Prescripción de infracciones y sanciones.

1. Las infracciones leves prescribirán al año, las graves a los dos años, y las muy graves a los tres años.

2. El término de la prescripción comenzará a contarse desde el día en que se hubiere cometido la infracción.

3. Interrumpirá la prescripción la iniciación, con conocimiento del interesado, del procedimiento sancionador, reanudándose el plazo de prescripción si el expediente sancionador estuviera paralizado más de un mes por causa no imputable al presunto responsable.

4. Las sanciones impuestas por faltas leves prescribirán al año, las impuestas por faltas graves a los dos años y las impuestas por faltas muy graves a los tres años.

5. El plazo de prescripción de las sanciones comenzará a contarse desde el día siguiente a aquél en que adquiera firmeza la resolución administrativa por la que se impone la sanción.

Interrumpirá la prescripción la iniciación, con conocimiento del interesado, del procedimiento de ejecución, volviendo a transcurrir el plazo si aquél estuviera paralizado durante más de tres meses por causa no imputable al infractor.

Sección 4ª De la competencia y del procedimiento

Artículo 41. Competencia para el ejercicio de la potestad sancionadora.

1. Será competencia del Consejo de Gobierno de Castilla-La Mancha la sanción de las infracciones muy graves cuando la cuantía de la multa objeto de propuesta exceda de diez millones de pesetas, o se proponga la revocación de la autorización, el cierre del local o la inhabilitación de éste con carácter definitivo.

2. Corresponden al Consejero de Administraciones Públicas las siguientes competencias:

a) La imposición del resto de las sanciones previstas para las infracciones muy graves.

b) Resolver los recursos de alzada que se interpongan frente a las Resoluciones dictadas por el Director General de Administración Local o los Delegados Provinciales de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha en el ejercicio de las competencias señaladas en este artículo.

3. Corresponden al Director General de Administración Local las competencias que a continuación se indican:

a) Incoar y ordenar la tramitación de los procedimientos sancionadores por infracciones muy graves.

b) Sancionar las infracciones graves cuando la cuantía de la multa objeto de propuesta exceda de un millón de pesetas, o se proponga la suspensión de la autorización, el cierre del local o la inhabilitación de éste para actividades de juego, con carácter temporal, por un período máximo de un año.

4. Se asignan a los Delegados Provinciales de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha, en sus respectivos ámbitos territoriales, las siguientes competencias:

a) Incoar y ordenar la tramitación de los expedientes sancionadores por infracciones leves y graves.

b) Sancionar las infracciones leves.

c) Sancionar las infracciones graves, siempre que esta competencia no le esté atribuida al Director General de Administración Local.

5. Por Decreto del Consejo de Gobierno podrá modificarse la asignación orgánica de las atribuciones previstas en los números precedentes.

Artículo 42. Procedimiento sancionador.

Los expedientes sancionadores derivados de la aplicación de esta Ley, se tramitarán de acuerdo con el procedimiento sancionador previsto en el Real Decreto 1398/1993, de 4 de agosto, por el que se aprueba el reglamento del procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora, y las demás normas que lo sustituyan, complementen, modifiquen o desarrollen.

Artículo 43. Suspensión del procedimiento sancionador en caso de infracciones penales.

1. En cualquier momento del procedimiento sancionador en que los órganos competentes estimen que los hechos también pudieran ser constitutivos de ilícito penal lo comunicarán al Ministerio Fiscal, solicitándole testimonio de las actuaciones practicadas respecto a la comunicación.

2. Cuando los órganos competentes tengan conocimiento de que se está desarrollando un proceso penal sobre los mismos hechos solicitarán del órgano judicial comunicación sobre las actuaciones adoptadas.

3. Recibido el testimonio o comunicación a que se refieren los números precedentes, el órgano competente para la resolución del procedimiento acordará su suspensión hasta que recaiga resolución judicial si estimase que existe identidad de sujeto, hecho y fundamento entre la infracción administrativa y la infracción penal que pudiera corresponder.

4. En la misma forma habrá de procederse cuando los hechos lleguen a conocimiento del órgano competente para incoar el procedimiento sancionador, sin que éste haya sido aún iniciado, interrumpiéndose en estos casos los plazos de prescripción previstos para la infracción presuntamente cometida.

5. En todo caso, los hechos declarados probados por sentencia penal firme vinculan a los órganos administrativos respecto a los procedimientos sancionadores que sustancien.

Sección 5ª De las medidas cautelares y del comiso

Artículo 44. Medidas Cautelares.

1. Si existiesen indicios racionales de infracción muy grave, el órgano competente para la tramitación o resolución del procedimiento sancionador, podrá acordar, como medida cautelar, previa o simultáneamente a la incoación del expediente, el precinto y depósito de las máquinas y elementos de juego, la suspensión de las autorizaciones, o el cierre temporal de los establecimientos.

2. Los agentes de la autoridad, en el momento de levantar acta de las infracciones señaladas en el número precedente, podrán adoptar directamente las medidas cautelares de precinto y depósito de las máquinas, material y elementos de juego, a que se refiere el apartado anterior. En este caso, el órgano competente para la incoación del expediente, deberá confirmar o levantar las medidas cautelares adoptadas en el plazo de dos meses, vencido el cual, si no han sido ratificadas, quedarán sin efecto, sin perjuicio de la prosecución del expediente sancionador.

Artículo 45. Comiso de los elementos de juego y de los beneficios.

1. En los supuestos de falta de las autorizaciones para la instalación, organización, gestión o explotación de un juego, la autoridad competente podrá acordar el comiso y destrucción de las máquinas o de los elementos de juego objeto de la infracción.

2. Asimismo, atendiendo a la naturaleza de la infracción, la Autoridad sancionadora podrá ordenar el comiso de las apuestas percibidas y de los beneficios ilícitos obtenidos, cuyo importe habrá de ingresarse en el Tesoro de la Hacienda Regional. Producido dicho ingreso, los particulares perjudicados dispondrán de un mes para solicitar que les sea entregada la parte de los beneficios obtenido a su costa, siempre que sean indubitadamente identificados como tales perjudicados.

CAPÍTULO VII

De la Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha

Artículo 46. Comisión del Juego.

1. Como órgano consultivo, de estudio, coordinación y asesoramiento de las actividades relacionadas con el juego y las apuestas se crea la Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha.

2. Corresponden a la Comisión del Juego las siguientes funciones:

a) Emitir dictámenes e informes, resolver consultas y ejercer cuantas otras actividades de asesoramiento les sean solicitadas en materia de juego y apuestas.

b) Promover la coordinación de las actuaciones relacionadas con el juego y las apuestas desarrolladas por los órganos de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha.

c) Facilitar la participación y comunicación con la Administración Regional de las personas físicas o jurídicas relacionadas con las actividades de juego.

d) Elaborar estudios y formular propuestas tendentes a la consecución de los fines establecidos en esta Ley.

e) Cualesquiera otras que les sean atribuidas reglamentariamente.

3. Bajo la presidencia del Consejero de Administraciones Públicas o autoridad en quien éste delegue, la Comisión estará formada, además, por representantes de los órganos de la Administración de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha con competencias en la materia, de los sectores empresariales y profesionales interesados, así como de las centrales sindicales y organizaciones de consumidores y usuarios más representativas en la Región.

4. Su estructura, composición y funcionamiento se determinarán reglamentariamente.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera.

Las referencias contenidas en esta Ley a la Consejería de Administraciones Públicas, a la Dirección General de Administración Local y a las Delegaciones Provinciales de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha, se entenderán realizadas a favor de los órganos de la Administración Regional que en cada momento resulten competentes en materia de juego.

Segunda.

A los efectos previstos en los artículos 8.1 y 21.5 de esta Ley, el requisito de estar al corriente en el cumplimiento de las obligaciones tributarias frente a la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha, se acreditará mediante certificado del órgano competente de la Consejería de Economía y Hacienda, de oficio o a instancia del interesado, y se extenderá a la Tasa Fiscal que grava los juegos de suerte, envite o azar, al Impuesto sobre los premios del juego del bingo y al recargo sobre la Tasa citada, establecidos en la Ley 4/1989, de 14 de diciembre, de Tributación sobre juegos de suerte, envite o azar.

A los efectos de lo establecido en esta Disposición, se considerará que se está al corriente en el cumplimiento de las obligaciones tributarias cuando concurran las siguientes circunstancias:

a) Haber presentado las correspondientes declaraciones-liquidaciones por los importes legalmente establecidos.

b) No existir, con la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha, deudas de naturaleza tributaria en período ejecutivo.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

Las autorizaciones temporales concedidas con anterioridad a la entrada en vigor de esta Ley seguirán siendo válidas durante el plazo de vigencia que en ellas se hubiese indicado. Su renovación deberá realizarse con arreglo a las disposiciones de esta Ley y, en su caso, las reglamentarias que la complementen.

Las autorizaciones que no tuvieran señalado plazo de vigencia deberán renovarse dentro del plazo de tres años, contados a partir de la fecha de entrada en vigor de esta Ley.

Segunda.

El régimen sancionador previsto en el Capítulo VI de esta Ley se aplicará únicamente a las infracciones cometidas a partir de su entrada en vigor, extendiéndose, no obstante, a las anteriores en el caso de que constituya norma más favorable.

Tercera.

En tanto no se ponga en funcionamiento el Servicio Regional de Control del Juego previsto en el artículo 30 de esta Ley, las funciones de inspección y control de los aspectos administrativos y técnicos del juego y las apuestas, así como de las empresas y establecimientos relacionados con dichas actividades, podrán ejercerse por funcionarios habilitados por la Consejería de Administraciones Públicas.

Cuarta.

1. Los juegos y apuestas incluidos en el artículo 3.3 adquieren la condición de autorizables a partir de la entrada en vigor de la presente Ley.

2. El Consejo de Gobierno de Castilla-La Mancha podrá ejercer la competencia prevista en el artículo 6.1 e) a partir de la entrada en vigor de la presente Ley, no siendo preciso al efecto la previa aprobación del Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha.

Quinta.

En función de las condiciones socioeconómicas regionales y de las previsiones de crecimiento de la población, se establece el límite de una autorización en Castilla-La Mancha para un casino de juego, que tendrá carácter exclusivo durante un período de diez años.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Queda derogada la disposición adicional quinta de la Ley 9/1998, de 16 de diciembre, de Presupuestos Generales de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha para 1999, y cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo establecido en la presente Ley.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

En el plazo de seis meses el Consejo de Gobierno de Castilla-La Mancha procederá a la aprobación del Reglamento de Casinos de Juego.

En el plazo de dos años, el Consejo de Gobierno procederá a la aprobación del Catálogo de Juegos y Apuestas y del resto de las disposiciones reglamentarias previstas en esta Ley.

Segunda.

En tanto el Gobierno de Castilla-La Mancha no haga uso de las facultades reglamentarias que le otorga la presente Ley, se aplicarán las disposiciones generales dictadas por la Administración de la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha en todo lo que no se opongan a esta Ley y, en defecto de aquéllas, las disposiciones generales de la Administración del Estado.

Tercera.

La presente Ley entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Diario Oficial de Castilla-La Mancha».

a) Comisión del Juego

§ 54 DECRETO 3/2007, DE 22 ENERO. REGULA LA COMISIÓN DEL JUEGO DE CASTILLA-LA MANCHA

(DOCM núm. 20, de 26 enero [LCLM 2007, 22])

La Comisión del Juego de Castilla-La Mancha, que se regula en este Decreto, es el instrumento diseñado por la Ley 4/1999, de 31 de marzo, del Juego de Castilla-La Mancha para hacer efectivos los principios de participación y de transparencia de la actividad administrativa en la materia, correspondiéndole funciones de estudio, coordinación y asesoramiento de las actividades relacionadas con el juego y las apuestas.

Con este ánimo y para favorecer la mejor consecución de sus objetivos, la presente disposición convoca, junto a los representantes de los sectores llamados directamente por la Ley a integrarse en este órgano consultivo de la Administración de la Junta de Comunidades, a representantes de la Administración General del Estado, la Federación de Municipios y Provincias de Castilla-La Mancha y la Organización Nacional de Ciegos Españoles, y realiza una lectura amplia de los órganos cuyas competencias se consideran concomitantes con las del juego y las apuestas.

Este proyecto ha sido sometido a información de las asociaciones y organizaciones representativas de los intereses afectados.

En su virtud, a propuesta de la Consejera de Administraciones Públicas, y previa deliberación del Consejo de Gobierno, en su reunión del día 22 de enero de 2007, dispongo:

Artículo 1. Objeto.

El presente Decreto regula la estructura, composición y funcionamiento de la Comisión del Juego de Castilla-La Mancha.

Artículo 2. Naturaleza y adscripción.

La Comisión del Juego es un órgano colegiado de carácter consultivo, de estudio, coordinación y asesoramiento de las actividades relacionadas con el juego y las apuestas en la Comunidad Autónoma, adscrito a la Consejería de Administraciones Públicas.

Artículo 3. Composición.

1. La Comisión del Juego tendrá la siguiente composición:

a) Presidencia: La ostentará la persona titular de la Consejería de Administraciones Públicas.

b) Vicepresidencia: La ostentará la persona titular de la Dirección General competente en materia de juego.

c) Vocalías:

1) Grupo correspondiente a los órganos de la Administración de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha con competencias relacionadas con la materia: las personas titulares de la Secretaría General de la Consejería de Administraciones Públicas y de las Direcciones Generales competentes en materia de administración local, atención a la familia, consumo, empleo, industria, planificación y atención sociosanitaria, tributos y turismo.

2) Grupo correspondiente a los sectores empresariales y profesionales interesados: un representante de las asociaciones de empresarios de ámbito regional existentes en cada uno de los sectores siguientes: hostelería, casinos de juego, salas de bingo, operadores de máquinas de juego, salones de juego y recreativos.

3) Grupo correspondiente a las centrales sindicales y organizaciones de consumidores y usuarios más representativas: un representante de cada una de las dos centrales sindicales con mayor número de delegados de personal y miembros de comités de empresa en el ámbito de Castilla-La Mancha

y otros dos por las asociaciones de consumidores y usuarios presentes en el Consejo Regional de Consumo.

4) Grupo de otras Administraciones y Corporaciones: Por la Administración Local, un representante de la Federación de Municipios y Provincias de Castilla-La Mancha; por la Administración General del Estado, un representante del organismo o entidad de la misma con competencias en materia de juego público y por la Organización Nacional de Ciegos Españoles, un representante de esta Corporación.

d) Secretaría: La desempeñará un funcionario de la Dirección General competente en materia de juego.

2. La designación de los vocales de los apartados 2º a 4º de la letra c) del punto anterior, se efectuará por la persona titular de la Consejería de Administraciones Públicas, a propuesta de las organizaciones u órganos siguientes:

a) La propuesta de los representantes de las asociaciones de empresarios de los sectores de la hostelería, casinos de juego, salas de bingo, operadores de máquinas de juego y salones de juego y recreativos corresponderá a sus federaciones regionales o, en su defecto, al conjunto de las asociaciones provinciales existentes. En defecto de estas últimas, la designación recaerá sobre alguna de las empresas existentes, previa consulta al resto de las empresas con actividad en el sector de que se trate y, en su caso, a la federación nacional correspondiente.

b) La propuesta de los representantes de las centrales sindicales y del representante de la Federación de Municipios y Provincias de Castilla-La Mancha corresponderá, respectivamente, a tales organizaciones.

c) La propuesta de designación de los representantes de las asociaciones de consumidores y usuarios corresponderá al Consejo Regional de Consumo de Castilla-La Mancha.

d) La propuesta de nombramiento del representante de la Administración General del Estado corresponderá a la Delegación del Gobierno en Castilla-La Mancha.

e) El representante de la Organización Nacional de Ciegos Españoles será propuesto por la Delegación Territorial de la Corporación en Castilla-La Mancha.

Artículo 4. Suplencias y sustitución.

1. En los casos de vacante, ausencia, enfermedad o cualquier otra causa justificada:

a) La persona titular de la Vicepresidencia suplirá a la persona titular de la Presidencia.

b) Los vocales pertenecientes a los órganos de Administración de la Junta de Comunidades podrán hacerse representar por las personas titulares de puestos de trabajo adscritos a los mismos, con rango al menos de Jefe de Servicio.

c) Los vocales restantes podrán designar directamente a sus suplentes, notificándolo a la persona titular de la Secretaría con la suficiente antelación.

d) La persona titular de la Secretaría será suplida por el funcionario que designe a tal efecto la persona titular de la Presidencia.

2. La sustitución de los vocales a que se refiere la letra c) del apartado anterior se podrá producir, en cualquier momento, a iniciativa del órgano u organización que propuso su designación.

Artículo 5. Funciones de la Comisión.

Corresponden a la Comisión del Juego las siguientes funciones:

1) Informar, con carácter previo a su aprobación, el Catálogo de Juegos y Apuestas de Castilla-La Mancha, y dictaminar los planes y las disposiciones de carácter general que tengan una incidencia directa sobre el conjunto del sector.

2) Elaborar informes, resolver consultas y ejercer cuantas otras actividades de asesoramiento le sean solicitadas en materia de juego y apuestas.

3) Promover la coordinación de las actuaciones relacionadas con el juego y las apuestas desarrolladas por los órganos de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha.

4) Facilitar la participación y comunicación con la Administración Regional de las personas físicas o jurídicas relacionadas con las actividades de juego.

5) Elaborar estudios y formular propuestas tendentes a la consecución de los fines establecidos en la Ley del Juego de Castilla-La Mancha.

6) Cualesquiera otras que le sean atribuidas reglamentariamente.

Artículo 6. Régimen de funcionamiento.

1. La Comisión deberá reunirse con carácter ordinario, como mínimo, una vez al año. También podrá reunirse con carácter extraordinario a iniciativa de la Presidencia o cuando motivadamente lo solicite una tercera parte de sus miembros, debiendo, en este último caso, celebrarse la reunión en el plazo máximo de un mes.

2. La convocatoria se realizará con una antelación mínima de cinco días naturales a la fecha de la reunión, salvo en los casos de urgencia, libremente apreciada por la Presidencia, en que podrá efectuarse con una antelación mínima de cuarenta y ocho horas.

3. La fijación del orden del día corresponderá a la Presidencia, pudiendo el resto de componentes solicitar motivadamente a aquélla la inclusión de cuantos asuntos consideren procedentes.

4. Para la válida constitución de la Comisión será necesaria la presencia de las personas que ostenten la Presidencia y la Secretaría de la misma, o de quienes les sustituyan, y de la mitad de los vocales, bastando, en segunda convocatoria, con la asistencia de una cuarta parte de éstos. Entre la primera y segunda convocatoria deberá transcurrir un período mínimo de 30 minutos.

5. No serán computables, a efectos del quórum exigido en el apartado anterior, las vocalías que permanecieran vacantes a consecuencia de no haber sido cursada la propuesta a la que se refiere el artículo 3.2.

6. En la adopción de acuerdos, la Presidencia ostentará voto de calidad en caso de empate.

7. Como regla general, el acta de cada reunión se aprobará en la siguiente sesión.

8. En lo no previsto en este Decreto, el funcionamiento de la Comisión se ajustará a lo establecido en el capítulo II del título II de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

Artículo 7. Grupos de trabajo y expertos.

1. La Comisión podrá acordar la creación, en su seno, de grupos de trabajo con la composición y fines que se determinen. Dichos grupos se disolverán una vez completados los trabajos que se les hubieran encomendado y elevado a la Comisión el informe, estudio o dictamen correspondiente, salvo que en el acuerdo de creación se establezca que tengan carácter permanente.

2. La Presidencia, por su propia iniciativa o a propuesta de los vocales, podrá convocar a las sesiones de la Comisión o de sus grupos de trabajo a personas expertas con competencia técnica reconocida en los asuntos a tratar o a representantes empresariales, sindicales, sociales y de otras Administraciones cuya asistencia resultase de interés.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

Única.

Las referencias a la Consejería de Administraciones Públicas contenidas en el presente Decreto se entenderán realizadas a favor de la Consejería que, en cada momento, resulte competente en materia de juegos de suerte, envite o azar.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

En el plazo de los quince días siguientes a la fecha de entrada en vigor del presente Decreto, el Director General de Protección Ciudadana solicitará formalmente de los órganos y organizaciones indicados en el artículo 3.2 que procedan a cursar las propuestas para la designación de los vocales, de modo que la sesión constitutiva de la Comisión pueda ser convocada en el plazo máximo de tres meses, contados desde dicha fecha.

Segunda.

Se faculta a la persona titular de la Consejería de Administraciones Públicas para dictar cuantas disposiciones sean necesarias para el desarrollo y ejecución de la presente disposición.

Tercera.

El presente Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Diario Oficial de Castilla-La Mancha».

§ 55 DECRETO 292/2007, DE 6 NOVIEMBRE, POR EL QUE SE APRUEBA EL CATÁLOGO DE JUEGOS Y APUESTAS DE CASTILLA-LA MANCHA

(DOCM núm. 234, de 9 noviembre [LCLM 2007, 369])

El Estatuto de Autonomía de Castilla-La Mancha, atribuye a la Comunidad Autónoma, en su artículo 31.1.21º, competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas con exclusión de las Apuestas Mutuas Deportivo Benéficas.

En uso de dicha competencia exclusiva, las Cortes de Castilla-La Mancha aprobaron la Ley 4/1999, de 31 de marzo, del Juego de Castilla-La Mancha, modificada por la Ley 13/1999, de 15 de diciembre.

La precitada Ley del Juego insta al Consejo de Gobierno a proceder a la aprobación del Catálogo de Juegos y Apuestas, previo informe de la Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha.

El Catálogo de Juegos y Apuestas es un inventario de los juegos que tienen la consideración de legales y por lo tanto autorizables dentro del territorio de la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha, donde se recoge el contenido y condiciones mínimas necesarias para su práctica, siendo posteriormente objeto de desarrollo en las respectivas normas específicas de cada juego.

En su virtud, a propuesta de la Consejería de Justicia y Protección Ciudadana, de acuerdo con el Consejo Consultivo de Castilla-La Mancha y previa deliberación del Consejo de Gobierno, en su reunión del día 6 de noviembre de 2007, dispongo:

Artículo único.

Se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de Castilla-La Mancha, que se acompaña como anexo del presente Decreto.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Corresponde a la persona titular de la Consejería competente en materia de juegos dictar las normas de desarrollo sobre las previsiones de los juegos y apuestas incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas de Castilla-La Mancha que no dispongan de un reglamento específico, a través de las cuales se podrán autorizar variaciones en las reglas o aspectos accesorios de los mismos, siempre que no esté justificada su aprobación como juegos independientes o modalidad de éstos.

Segunda.

El presente Decreto entrará en vigor en el plazo de un mes, contado a partir del día siguiente al de su publicación en el Diario Oficial de Castilla-La Mancha.

ANEXO

CATÁLOGO DE JUEGOS Y APUESTAS DE CASTILLA-LA MANCHA

ÍNDICE

1. Loterías.

1.2. Modalidades.

1.2.1. Sorteo.

1.2.2. Sorteo sujeto a dos variables.

2. Boletos.

3. Juegos exclusivos de casinos de juego.

3.1. Ruleta.
3.1.2. Modalidades.
3.1.2.1. Ruleta Rápida.
3.1.2.2. Ruleta a un paño.
3.1.2.3. Ruleta a dos paños.
3.1.2.4. Ruleta de la Fortuna.
3.2. Ruleta americana de un solo cero.
3.2.2. Modalidades.
3.2.2.1. Ruleta americana de doble cero.
3.2.2.2. Ruleta Rápida.
3.3. Veintiuno o «Black Jack».
3.4. Bola o «Boule».
3.4.2. Modalidades.
3.4.2.1. Bola de un paño.
3.4.2.2. Bola a dos paños.
3.5. Treinta y Cuarenta.
3.6. Punto y Banca.
3.6.2. Modalidades.
3.6.2.1. Mini punto y banca.
3.6.2.2. Midi punto y banca.
3.7. Ferrocarril. Bacarrá o «Chemin de Fer».
3.8. Bacarrá a dos paños.
3.8.2. Modalidades.
3.8.2.1. Banca limitada.
3.8.2.2. Banca libre o abierta.
3.9. Dados o «Craps».
3.9.2. Modalidades.
3.9.2.1. «Sic 60».
3.10. Máquinas de juego tipo «C».
3.11. Póquer.
3.11.2. Modalidades.
3.11.2.1. Póquer de contrapartida.
3.11.2.1.l. Póquer sin descarte.
3.11.2.1.2. Póquer «Trijoker».
3.11.2.1.3. Póquer «Let it Ride».
3.11.2.1.4. Póquer de «Tres Cartas».
3.11.2.1.5. Póquer «Caribbean Stud Poker».
3.11.2.1.6. Póquer «Texas Hold'em Bonus Poker».
3.11.2.1.7. «Pai Gow Poker».
3.11.2.1.8. «Pai Gow Dominó».
3.11.2.1.9. Monte o Banca.
3.11.2.2. Póquer de círculo.
3.11.2.2.1. Póquer cubierto de cinco cartas con descarte.
3.11.2.2.2. Póquer descubierto.
3.11.2.2.2.1. «Seven Stud Poker».
3.11.2.2.2.2. «Omaha».

3.11.2.2.2.3. «Hold'em».

3.11.2.2.2.4. «Five Stud Poker».

3.11.2.2.2.5. Póquer sintético.

3.12. «Keno».

4. Juego del Bingo.

4.2. Modalidades.

4.2.1. Bingo.

4.2.2. Bingo Electrónico.

5. Máquinas de juego.

5.2. Modalidades o clases.

5.2.1. Máquinas tipo «A» o recreativas.

5.2.2. Máquinas tipo «ü» o recreativas con premio programado.

5.2.3. Máquinas tipo «C» o de azar.

6. Rifas, Tómbolas y Combinaciones Aleatorias.

6.2. Modalidades.

6.2.1. Rifas y tómbolas.

6.2.1.l. Benéficas.

6.2.1.2. De utilidad pública.

6.2.1.3. De interés particular.

6.2.2. Combinaciones aleatorias.

6.2.2.1. De tracto único.

6.2.2.2. Detracto sucesivo.

7. Apuestas.

7.2. Modalidades.

7.2.1. Internas.

7.2.2. Externas.

CATÁLOGO

1. Loterías.

1.1. Denominación: Loterías.

La lotería es aquella modalidad de juego en la que se otorgan premios en metálico en los casos en que el número o números expresados en el billete o boleto en poder del jugador coinciden, en todo o parte, con el determinado mediante un sorteo celebrado en la fecha que figura en los propios billetes o boletos de participación o equivalente electrónico.

1.2. Modalidades.

1.2.1. Sorteo. En el que se adjudica a los números que resulten agraciados los premios previamente anunciados en las reglas de aquel, de tal suerte que el jugador sabe desde el momento que adquiere el billete o boleto el número que juega, así como las posibilidades de obtener un premio consistente en una cantidad fija.

1.2.2. Sorteo sujeto a dos variables. En el que el número de participantes y los números, colores, signos o símbolos que cada jugador señala en un impreso o billete con casilleros a tal efecto determinan el montante de los premios en función de unos porcentajes fijados en las reglas del juego, de tal forma que el jugador conoce con anterioridad al sorteo el importe del premio que pudiera corresponderle.

1.3. Reglas esenciales.

1.3.1. Adquirido el billete o boleto por el jugador, la comprobación de la existencia o no del premio se verificará de acuerdo con las instrucciones contenidas en los mismos, en función de la correspondiente modalidad de lotería.

1.3.2. Resultaran premiados aquéllos en los que aparezca un número o combinación de números, en los términos señalados en las propias instrucciones.

1.3.3. El billete o boleto contendrá extractadas las instrucciones del juego, así como todas las combinaciones posibles que otorguen premios con sus respectivas cuantías.

1.4. Elementos.

1.4.1. Los boletos o billetes deberán reunir las características de seguridad que impidan su alteración o lectura fraudulenta; además, contendrán las reglas esenciales de la modalidad de juego, el precio los premios y su forma de adjudicación.

1.4.2. La práctica del juego, habrá de realizarse con material que tendrá la consideración de material de comercio restringido y deberá estar previamente homologado por el órgano competente.

1.4.3. Cualesquiera otros elementos tanto materiales, como personales, que en función de las distintas modalidades se prevean en vía reglamentaria.

1.5. Limitaciones. La organización, explotación y gestión, sólo se podrá realizar por personas, instituciones, entidades y asociaciones previamente autorizadas por el Consejo de Gobierno, en esta autorización se determinará las apuestas y premios máximos y mínimos, dentro de los términos previstos reglamentariamente.

2. Boletos.

2.1. Denominación: Boletos.

El juego de boletos es aquella modalidad de juego en la que el jugador o jugadores participan en el sorteo de diversos premios en metálico, median-te la adquisición de boletos que contienen, en su caso, la indicación del premio obtenido.

2.2. Reglas esenciales.

2.2.1. Adquirido el boleto por el jugador, la comprobación de la existencia o no del premio se verificará de acuerdo con las instrucciones contenidas en los propios boletos.

2.2.2. Resultaran premiados aquellos en los que aparezca un número o combinación de números, o un símbolo o combinación de símbolos, determinados anteriormente en las propias instrucciones.

2.2.3. El boleto contendrá extractadas las instrucciones del juego. así como todas las combinaciones posibles que otorguen premios con sus respectivas cuantías.

2.3. Elementos.

2.3.1. Los boletos o billetes. Deberán estar homologados y reunir las características de seguridad que impidan su alteración o lectura fraudulenta. Con-tendrán las reglas esenciales de la modalidad de juego, el precio, los premios y su forma de adjudicación.

2.3.2. Cualesquiera otros elementos tanto materiales, como personales, que así se prevean en vía reglamentaria.

2.4. Limitaciones.

La organización, explotación y gestión, sólo se podrá realizar por personas, instituciones, entidades y asociaciones previamente autorizadas, en esta autorización se determinará las apuestas y premios máximos y mínimos, dentro de los términos previstos reglamentariamente.

3. Juegos exclusivos de casinos de juego.

3.1. Ruleta.

3.1.1. Denominación: Ruleta.

La ruleta es un juego de azar de los denominados de contrapartida, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una rueda giratoria.

3.1.2. Modalidades.

3.1.2.1. Ruleta rápida. Se denomina así a la ruleta en la que los jugadores realizan sus apuestas mediante la utilización de pantallas táctiles, permaneciendo inalterados los demás aspectos del juego de ruleta.

3.1.2.2. Ruleta a un paño. Se denomina así a la ruleta que tiene un tablero.

3.1.2.3. Ruleta a dos paños. Se denomina así a la ruleta cuando tiene dos tableros.

3.1.2.4. Ruleta de la fortuna. Su particularidad es que la rueda se encuentra en posición vertical, dependiendo la posibilidad de ganar del número indicado por la lengüeta situada en la propia rueda.

3.1.3. Reglas esenciales.

3.1.3.1. Para el desarrollo del juego, se usa una rueda giratoria dividida en casillas numeradas.

3.1.3.2. Las distintas formas de ganar en el juego o suertes se dividen en múltiples y sencillas, o combinaciones de ambas, siendo mayor el premio cuanto menor es la probabilidad de obtenerlo.

3.1.4. Elementos materiales mínimos.

3.1.4.1. Rueda.

3.1.4.2. Un tablero (ruleta a un paño) y dos tableros (ruleta a dos paños).

3.1.4.3. Pantallas táctiles (ruleta rápida).

3.1.4.4. Controlador del juego (ruleta rápida).

3.1.4.5. Lengüeta (ruleta de la fortuna).

3.1 4.6. Máquinas clasificadoras de

3.1.5. Elementos personales mínimos.

3.1.5.1. Jefe del área de juego.

3.1.5.2. Un crupier.

3.1.5.3. Un subjefe (facultativamente).

3.1.6. Limitaciones.

Las empresas autorizadas para instalar un casino podrán fijar libremente los montos máximos y mínimos de las apuestas; las modificaciones de estos deberán ser comunicadas a la Conserjería competente en materia de juego en el plazo determinado reglamentariamente.

3.2. Ruleta americana de un solo cero.

3.2.1. Denominación: Ruleta americana de un solo cero.

La ruleta es un juego de azar de los denominados de contrapartida, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una bola que se hace girar dentro de una rueda horizontal giratoria.

3.2.2. Modalidades.

3.2.2.1. Ruleta americana de doble cero. Se rige con los mismos principios que la ruleta de un solo cero, con las particularidades siguientes, el disco giratorio de la ruleta tendrá una casilla más, correspondiente al doble cero, situada frente a la casilla del cero, y que al igual que esta última no podrá ser de color rojo o negro, en el tablero de la mesa habrá un espacio reservado al doble cero, situado a la derecha del espacio asignado al cero y los jugadores podrán realizar sus apuestas también sobre el doble cero, así como otras predeterminadas.

3.2.2.2. Ruleta rápida. Se denomina así a la ruleta en la que los jugadores realizan sus apuestas mediante la utilización de pantallas táctiles, permaneciendo inalterados los demás aspectos del juego de ruleta.

3.2.3. Reglas esenciales.

3.2.3.1. Para el desarrollo del juego, se usa una rueda giratoria dividida en casillas numeradas y una bola.

3.2.3.2. Las distintas formas de ganar en el juego o suertes se dividen en múltiples y sencillas, o combinaciones de ambas, siendo mayor el premio cuanto menor es la probabilidad de obtenerlo.

3.2.4. Elementos materiales mínimos.

3.2.4.1. Rueda.

3.2.4.2. Pantallas táctiles (ruleta rápida).

3.2.4.3. Controlador del juego (ruleta rápida).

3.2.4.4. Máquinas clasificadoras de fichas opcionalmente.

3.2.5. Elementos personales mínimos.

3.2.5.1. Jefe del área de juego.

3.2.5.2. Un crupier.

3.2.5.3. Un subjefe (facultativamente).

3.2.6. Limitaciones.

Las empresas autorizadas para insta-lar un casino podrán fijar libremente los montos máximos y mínimos de las apuestas; las modificaciones de estos deberán ser comunicadas a la Conserjería competente en materia de juego en el plazo determinado reglamentariamente.

3.3. Veintiuno o «Black Jack».

3.3.1. Denominación: Veintiuno o «Black Jack».

El Veintiuno o «Black Jack» es un juego de azar de los denominados de contrapartida practicado con naipes, siendo el objeto del juego alcanzar veintiún puntos o acercarse a ellos sin pasar de este límite.

3.3.2. Reglas esenciales.

3.3.2.1. La apuesta inicial podrá ser incrementada por los jugadores, dependiendo de las cartas inicialmente repartidas, para que opte en su caso por las posibilidades del juego de seguro, los pares y la apuesta doble.

3.3.2.2. La dirección del casino podrá permitir a los jugadores retirarse o no de las apuestas realizadas.

3.3.2.3. Pueden existir otras variantes adicionales, e independientes del juego en cuanto al resultado de la ordinaria del «Black Jack».

3.3.3. Elementos materiales mínimos.

3.3.3.1. Cartas o naipes.

3.3.3.2. Mesa.

3.3.3.3. Distribuidor o «sabot» (opcionalmente).

3.3.3.4. Máquinas barajadoras (opcionalmente).

3.3.3.5. Visores (opcionalmente).

3.3.4. Elementos personales mínimos.

3.3.4.1. Jefe de área de juego.

3.3.4.2. Un crupier.

3.3.5. Limitaciones.

Las empresas autorizadas para instalar un casino podrán fijar libremente los montos máximos y mínimos de las apuestas; las modificaciones de estos deberán ser comunicadas a la Consejería competente en materia de juego en el plazo determinado reglamentariamente.

3.4. Bola o «Boule».

3.4.1. Denominación: Bola o «Boule».

La bola o «boule» es un juego de azar de los denominados de contrapartida, dependiendo la posibilidad de ganar, al igual que en la ruleta, del movimiento de una bola que se hace girar dentro de una plataforma circular.

3.4.2. Modalidades.

3.4.2.1. Bola de un paño. Se denomina así al juego de bola que tiene un tablero.

3.4.2.2. Bola a dos patios. Se denomina así cuando el juego tiene dos tableros.

3.4.3. Reglas esenciales.

3.4.3.1. Las distintas formas de ganar en el juego o suertes se dividen en suertes sencillas, o apostar a un número entero, siendo mayor el premio cuanto menor es la probabilidad de obtenerlo.

3.4.4. Elementos materiales mínimos.

3.4.4.1. Plataforma circular.

3.4.4.2. Un tablero (bola a un paño) y dos tableros (bola a dos paños).

3.4.4.3. Máquinas clasificadoras de fichas (opcionalmente).

3.4.5. Elementos personales mínimos.

3.4.5.1. Un jefe de área de juego.

3.4.5.2. Un crupier.

3.4.6. Limitaciones.

Las empresas autorizadas para instalar un casino podrán fijar libremente los montos máximos y mínimos de las apuestas; las modificaciones de estos deberán ser comunicadas a la Conserjería competente en materia de juego en el plazo determinado reglamentariamente.

3.5. Treinta y cuarenta.

3.5.1. Denominación: Treinta y cuarenta.

El treinta y cuarenta es un juego de azar practicado con naipes de los denominados de contrapartida, existiendo varias combinaciones ganadoras.

3.5.2. Reglas esenciales.

3.5.2.1. El jugador para ganar parte de la formación de dos filas desplazadas de cartas, la de arriba denominada «negra» y la de abajo «roja», distribuyéndose las cartas hasta obtener en cada fila una puntuación comprendida entre treinta y cuarenta, pudiendo apostar a las combinaciones de color o inverso, o rojo y negro.

3.5.3. Elementos materiales mínimos.

3.5.3.1. Cartas o naipes.

3.5.3.2. Mesa.

3.5.3.3. Distribuidor o «sabot» (opcionalmente).

3.5.3.4. Máquinas barajadoras (opcionalmente).

3.5.4. Elementos personales mínimos.

3.5.4.1. Un jefe de área de juego.

3.5.4.2. Dos crupieres.

3.5.5. Limitaciones.

Las empresas autorizadas para instalar un casino podrán fijar libremente los montos máximos y mínimos de las apuestas; las modificaciones de estos deberán ser comunicadas a la Conserjería competente en materia de juego en el plazo determinado reglamentariamente.

3.6. Punto y banca.

3.6.1. Denominación: Punto y banca.

3.6.2. Modalidades.

3.6.2.1. Mini punto y banca.

Sus particularidades son, que la mesa de juego tiene una dimensión inferior a la normal, que está dividida hasta en nueve departamentos, pudiendo la dirección del casino opcionalmente permitir la participación de jugadores de pie, sin que los jugadores, tanto se encuentren sentados como de pie, puedan tocar las cartas.

3.6.2.2. Midi Punto y banca.

Responde a los mismos principios que la modalidad anterior, con la particularidad que, en ésta, los jugadores que reciban cartas y se encuentren sentados pueden tocarlas.

3.6.3. Reglas esenciales.

3.6.3.1. El ejercicio de la banca corresponde siempre al casino.

3.6.3.2. Existe distintas posibilidades de apostar en el juego del punto y banca: apostar a favor de la mano de la banca, de la mano del jugador, que exista empate, o una combinación de las anteriores, siendo mayor el premio cuanto menor es la probabilidad de obtenerlo.

3.6.3.3. Tanto la mano del jugador como la mano de la banca recibirán inicialmente dos cartas, teniendo, en función de la puntuación de las cartas recibidas, la obligación en su caso de solicitar una tercera o plantarse.

3.6.3.4. El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que llevan inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico, y el as. que vale un punto.

3.6.4. Elementos materiales mínimos.

3.6.4.1. Cartas o naipes.

3.6.4.2. Mesa.

3.6.4.3. Distribuidor o «sabor».

3.6.4.4. Máquinas barajadoras opcionalmente.

3.6.5. Elementos personales mínimos.

3.6.5.1. Un jefe de área de juego.

3.6.5.2. Un crupier.

3.6.6. Limitaciones.

Las empresas autorizadas para instalar un casino podrán fijar libremente los montos máximos y

mínimos de las apuestas; las modificaciones de estos podrán ser comunicadas a la Consejería competente en materia de juego en el plazo determinado reglamentariamente.

3.7. Ferrocarril. Bacarrá o «Chemin de Fer».

3.7.1. Denominación: Ferrocarril. Bacarrá o «Chemin de Fer».

Es un juego de cartas de los denominados de circulo, que enfrenta a varios jugadores entre si, teniendo uno de ellos la banca y pudiendo apostar contra ésta todos los jugadores que se hallen sentados y los que se encuentren de pie detrás de éstos.

3.7.2. Reglas esenciales.

3.7.2.1. El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que llevan inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico y el as que vale un punto. Ganará el juego aquel cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra, en caso de empate la jugada se considera nula.

3.7.2.2. Tanto la mano del jugador como la mano de la banca recibirán inicialmente dos cartas, teniendo, en función de la puntuación de las cartas recibidas, la obligación en su caso de solicitar una tercera, de optar a solicitar la tercera carta o plantarse.

3.7.3. Elementos materiales mínimos.

3.7.3.1. Cartas o naipes.

3.7.3.2. Mesa.

3.7.3.3. Distribuidor o «sabor».

3.7.3.4. Máquinas barajadoras (opcionalmente).

3.7.4. Elementos personales mínimos.

3.7.4.1. Un jefe de área de juego.

3.7.4.2. Un crupier.

3.7.4.3. Un cambista.

3.7.4.4. Un auxiliar (opcionalmente).

3.7.5. Limitaciones.

Las empresas autorizadas para instalar un casino podrán fijar libremente los montos máximos y mínimos de las apuestas; las modificaciones de estos deberán ser comunicadas a la Consejería competente en materia de juego en el plazo determinado reglamentariamente.

3.8. Bacarrá a dos paños.

3.8.1. Denominación: Bacarrá a dos paños.

El bacarrá a dos paños es un juego de naipes de los denominados de circulo, que enfrenta a un jugador, que es la banca, con otros jugadores, pudiendo apostar contra aquel tanto los jugadores que se hallan sentados alrededor de la mesa de juego como los que están situados de pie detrás de aquéllos.

3.8.2. Modalidades.

3.8.2.1. Banca limitada. En esta modalidad el banquero sólo responderá por la cantidad que, situada sobre la mesa, constituye la banca en cada momento.

3.8.2.2. Banca libre o abierta. Modalidad en la que su titular ha de responder frente a todas las posturas sin límite.

3.8.3. Reglas esenciales.

3.8.3.1. Resultan de aplicación las mismas reglas expuestas en el apartado 3.7.2.

3.8.4. Elementos materiales mínimos.

3.8.4.1. Cartas o naipes.

3.8.4.2. Mesa.

3.8.4.3. Distribuidor o «sabor».

3.8.4.4. Máquinas barajadoras (opcionalmente).

3.8.5. Elementos personales mínimos.

3.8.5.1. Un jefe de área de juego.

3.8.5.2. Un crupier.

3.8.5.3. Un cambista.

3.8.5.4. Un auxiliar (opcionalmente).

3.8.6. Limitaciones.

Las empresas autorizadas para instalar un casino podrán fijar libremente los montos máximos y mínimos de las apuestas; las modificaciones de estos deberán ser comunicadas a la Consejería competente en materia de juego en el plazo determinado reglamentariamente.

3.9. Dados o «craps».

3.9.1. Denominación: Dados o «craps». El juego de dados es un juego de azar de los denominados de contrapartida, en el que existen varias combinaciones ganadoras.

3.9.2. Modalidades.

3.9.2.1. «Sic So». Su particularidad es que se practica con tres dados introducidos dentro de un agitador, cuyo uso corresponde exclusivamente al crupier.

3.9.3. Reglas esenciales.

3.9.3.1. Las distintas formas de ganar en el juego o suertes se dividen en sencillas y múltiples, o combinaciones de ambas, siendo mayor el premio cuanto menor es la probabilidad de obtenerlo.

3.9.3.2. Las suertes o combinaciones dependerán en todo caso del resultado que salga en los dados.

3.9.4. Elementos materiales mínimos.

3.9.4.1. Dados.

3.9.4.2. Mesa.

3.9.4.3. Un agitador («Sic 00»).

3.9.5. Elementos personales mínimos.

3.9.5.1. Un jefe de área de juego.

3.9.5.2. Un crupier.

3.9.5.3. Un «stickman» (dados o «craps»).

3.9.6. Limitaciones.

Las empresas autorizadas para insta-lar un casino podrán fijar libremente los montos máximos y mínimos de las apuestas; las modificaciones de estos deberán ser comunicadas a la Conserjería competente en materia de juego en el plazo determinado reglamentariamente.

3.10. Máquinas tipo «C».

3.10.1. Denominación: Máquinas de tipo «C».

Son aquellas que de acuerdo con las características y límites fijados reglamentariamente a cambio de una determinada apuesta conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio en metálico, cuya obtención dependerá siempre del azar. A estos efectos, se entenderá por azar que el resultado de cada jugada no dependa de combinaciones o resultados anteriores o posteriores.

3.10.2. Reglas esenciales.

Sin perjuicio de las exigencias previstas en vía reglamentaria, las máquinas de juego tipo «C» habrán de cumplir, para su instalación o explotación regular, una serie de requisitos, como son los de:

– Estar inscritas en el correspondiente Registro de Modelos previsto reglamentariamente, en los términos y condiciones allí señaladas.

– Llevar incorporadas las correspondientes marcas de fábrica.

– Contar con la correspondiente autorización de explotación. Elementos materiales mínimos Serán los propios de cada modelo de máquina de juego objeto de la correspondiente y preceptiva homologación.

3.10.3. Limitaciones.

Los límites de las máquinas de juego varían en función del modelo de máquina y de conformidad a lo establecido en vía reglamentaria en relación a los requisitos técnicos que deben reunir cada una debiendo verificar la homologación, el precio máximo duración de la partida, así como los porcentajes de devolución.

3.11. Póquer.

3.11.1. Denominación: Póquer. El Póquer es un juego de azar, en el que en función de la modali-

dad que se juegue, los jugadores se enfrentarán entre s i o contra el casino, pudiendo existir diferentes combinaciones ganadoras.

3.11.2. Modalidades.

3.11.2.1. Póquer de contrapartida. En el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador. Incluye las siguientes modalidades:

3.11.2.1.1. Póquer sin descarte. Los jugadores reciben cinco cartas. La banca sólo juega si, entre sus cartas, hay como mínimo un As y una K, o una combinación superior; si no es así, la banca pagará a cada jugador su apuesta inicial finalizando el juego, pudiendo ofrecer apuestas adicionales.

3.11.2.1.2. Póquer «Trijokel». Se juega con cinco cartas: tres que recibe el jugador y dos comunes a todos los jugadores, ganando en función de una serie de combinaciones predeterminadas, siendo la jugada mínima para ganar una pareja de Jotas.

3.11.2.1.3. Póquer «Let it Ride». Se juega con cinco cartas: tres que recibe el jugador y dos comunes a todos los jugadores, ganando en función de una serie de combinaciones predetermina-das, siendo la jugada mínima para ganar una pareja de dieces, si bien en este juego se podrá realizar, además, una apuesta extra.

3.11.2.1.4. Póquer de «Tres cartas». Los jugadores reciben tres cartas. La banca sólo juega si, entre sus cartas, hay como mínimo una Q, o una combinación superior, si no es así, la banca pagará a cada jugador su apuesta inicial, finalizando el juego, u ofrecerá una apuesta adicional, que el jugador podrá ganar si obtiene alguna de las combinaciones previamente determinadas, con independencia de la combinación que tenga el crupier.

3.11.2.1.5. Póquer «Caribbean Stud Poker». Los jugadores reciben cinco cartas. La banca sólo juega si entre sus cartas hay como mínimo un As y una K. o una combinación superior; si no es así, la banca pagará a cada jugador su apuesta inicial finalizando el juego, pudiendo ofrecer adicionalmente un bote progresivo.

3.11.2.1.6. Póquer «Texas Hold'em Bonus». Se juega con siete cartas: dos que inicialmente recibe el jugador y cinco comunes a todos los jugadores, teniendo como objetivo lograr una combinación de cinco cartas de valor superior a la que tenga el crupier, pudiéndose ofrecer apuestas adicionales que el jugador podrá ganar si obtiene alguna de las combinaciones previamente determinadas, con independencia de la combinación que tenga el crupier.

3.11.2.1.7. «Pai Gow Poker». Se juega con siete cartas, con las que el jugador tendrá que hacer dos manos: una de dos cartas y otra de cinco cartas, con el objeto de superar las dos manos de la banca, pudiéndose ofrecer apuestas adicionales.

3.11.2.1.8. «Pai Gow Dominó». Se juega con cuatro fichas, con las que el jugador tendrá que hacer dos manos, de dos fichas cada una, con el objeto de superar las dos manos de la banca, pudiéndose ofrecer apuestas adicionales.

3.11.2.1.9. Monte o Banca. Se juega con cuatro cartas comunes de la baraja española, sobre las que los jugadores realizan sus apuestas, ganando en función de una serie de suertes o combinaciones previamente determinadas.

3.11.2.2. Póquer de círculo. En él los participantes se enfrentan entre si. Incluye las siguientes modalidades: 3.11.4.1. Cartas o naipes.

3.11.2.2.1. Póquer cubierto de cinco cartas con descarte. Los jugadores reciben cinco cartas cubiertas, pudiendo, si lo consideran oportuno, realizar una apuesta al bote siempre y cuando tengan una pareja de Jotas o una combinación mayor.

3.11.2.2.2. Póquer descubierto. El objetivo del juego es obtener la mejor combinación posible de cinco cartas entre las recibidas y las comunes a todos, sin posibilidad de descarte. A su vez podrá ser:

3.11.2.2.2.1. «Seven Stud Poker». El jugador recibe siete cartas, tres de las cuales serán cubiertas y las cuatro restantes descubiertas.

3.11.2.2.2.2. «Omaha». Se juega con nueve cartas: cuatro cartas cubiertas que recibe el jugador y cinco comunes descubiertas.

3.11.2.2.2.3. «Hold'em». Se juega con siete cartas: dos cartas cubiertas que recibe el jugador y cinco comunes que son descubiertas.

3.11.2.2.2.4. «Five Stud Poker». El jugador recibe cinco cartas: una cubierta y cuatro descubiertas.

3.11.2.2.2.5. Póquer sintético. Se juega con 28 cartas, en lugar de las 52 normales: el jugador recibe dos cartas cubiertas y cinco comunes descubiertas.

3.11.3. Reglas esenciales.

3.11.3.1. Una vez iniciado el juego, el jugador tiene la posibilidad de plantarse o continuar con el mismo.

3.11.3.2. Las distintas formas de ganar en el juego dependen de realizar una serie de combinaciones preestablecidas.

3.11.3.3. Una vez hayan sido recogidas las apuestas perdedoras y pagadas las ganadoras, se da por terminado el juego, iniciándose uno nuevo.

3.11.3.4. Los jugadores no podrán, durante el desarrollo del juego, revelar información respecto de su mano.

3.11.3.5. Pueden existir otras variantes independientes, en cuanto al resultado del juego, de la ordinaria del póquer.

3.11.4. Elementos materiales mínimos. Las empresas autorizadas para instalar un casino podrán fijar libremente los montos máximos y mínimos de las apuestas; las modificaciones de estos deberán ser comunicadas a la Consejería competente en materia de juego en el plazo determinado reglamentariamente.

3.12.4.1. Jefe de área de juego.

3.11.4.2. Fichas («Pai Gow domino»).

3.11.4.3. Cubilete y dados («Pai Gow domino»).

3.11.4.4. Mesa.

3.11.4.5. Máquinas barajadoras (opcionalmente).

3.11.4.6. Distribuidor o «sabor».

3.11.5. Elementos personales mínimos.

3.11 5.1. Un jefe de área de juego.

3.11.5.2. Un crupier.

3.11.6. Limitaciones.

Las empresas autorizadas para insta-lar un casino podrán fijar libremente los montos máximos y mínimos de las apuestas; las modificaciones de éstos deberán ser comunicadas a la Consejería competente en materia de juego en el plazo determinado reglamentariamente.

3.12. «Keno».

3.12.1. Denominación: «Keno». El juego del «Keno» es una modalidad de lotería, exclusiva de los casinos de juego, jugada sobre ochenta números, del 1 al 80, ambos inclusive, en el que los participantes tratan de adivinar qué número o números serán extraídos en cada partida.

3.12.2. Reglas esenciales.

3.12.2.1. Los jugadores, para apostar, deberán marcan uno o varios números, o combinaciones de éstos, de los 80 números incluidos en el cartón o ticket del Keno.

3.12.2.2. Las distintas formas de ganar en el juego, dependerán de la cantidad de aciertos de los números, o combinaciones previamente marcadas en el cartón o ticket, siendo mayor el premio cuanto menor es la probabilidad de obtenerlo.

3.12.3. Elementos materiales mínimos.

3.12.3.1. Maquinas extractora de bolas.

3.12.3.2. Cartones o «tickets».

3.12.3.3. Bolas.

3.12.4. Elementos personales mínimos.

3.12.4.2. Un cajero de «Keno».

3.12.5. Limitaciones.

4. Juego del Bingo.

4.1. Denominación: Bingo.

El objetivo del juego es obtener la mejor El juego del bingo es una modalidad de juego del tipo loterías jugada sobre noventa números, del uno al noventa inclusive, distribuidos en combinaciones numéricas de quince números distintos entre sí y en tres líneas horizontales.

4.2. Modalidades.

4.2.1. Bingo. El juego del bingo es una modalidad de juego, jugada sobre noventa números, del uno al noventa inclusive, cuyo soporte son cartones o tarjetas, integrados por combinaciones numéricas de quince números distintos entre si y distribuidos en tres líneas horizontales de cinco números cada una y en nueve columnas verticales, en cualquiera de las cuales puede haber tres, dos o un número, pero sin que nunca haya una columna sin número.

4.2.2. Bingo Electrónico. Como modalidad del juego de bingo jugado sobre cartones de 15 números distribuidos en 3 filas en un sorteo de 90 bolas a través de un sistema íntegramente automatizado, tanto en lo concerniente a la participación de los jugadores, como a su gestión y liquidación de premios, y cuya práctica se llevará a efecto en las salas de bingo y en las salas complementarias, debidamente autorizadas.

4.2.3. Reglas esenciales.

4.2.3.1. En el juego del bingo se premiarán las combinaciones de línea y bingo.

4.2.3.2. Se entenderá formada la línea cuando hayan sido extraídos y cantados todos los números que integran cualesquiera de las tres líneas que componen el cartón, siempre y cuando no hubiera sido cantada correctamente por otro jugador durante la extracción de las bolas anteriores.

4.2.3.3. Se entenderá formado el bingo cuando se hayan extraído y cantado los quince números que integran el catón, siempre y cuando no hubiera sido cantado correctamente por otro jugador durante la extracción de las bolas anteriores.

4.2.3.4. Además de las anteriores, existen otras modalidades de premios que los jugadores pueden obtener mediante el juego del bingo en los términos previstos reglamentariamente.

Son las siguientes:

4.2.3.4.1. Premio de Bingo Acumulativo. Consiste en la obtención de un premio adicional por el jugador o jugadores que resulten premiados con el del bingo, siempre que el número de bolas extraídas hasta la consecución de este último no supere el número máximo previsto en el Reglamento del juego del bingo.

4.2.3.4.2. Premio de Prima. Consistirá en una cantidad fija prevista en el reglamento del juego del bingo, debiendo ser dicha cuantía autorizada para cada una de las salas de bingo, teniendo derecho a este premio el jugador o jugadores que formen bingo en la partida siguiente a aquélla en la que se hubiera alcanzado la cuantía máxima autorizada.

4.2.4. Elementos materiales mínimos.

4.2.4.1. Cartones.

4.2.4.2. Máquinas, aparatos o equipos informáticos auxiliares destinados a la lectura de cartones (opcionalmente).

4.2.4.3. Bolas.

4.2.4.4. Aparatos extractores de bolas.

4.2.4.5. Instalación de sonido.

4.2.4.6. Circuito cerrado de televisión.

4.2.4.7. Paneles informativos.

4.2.4.8. Sistema automatizado (bingo electrónico).

4.2.5. Elementos personales mínimos.

4.2.5.1. Grupo de técnicos de juego:

4.2.5.1.1. Jefe de sala.

4.2.5.1.2. Jefe de mesa.

4.2.5.1.3. Cajero.

4.2.5.2. Grupo de técnicos de sala:

4.2.5.2.1. Locutor-Vendedor.

4.2.5.2.2. Admisión-Control.

4.2.6. Limitaciones.

El material necesario para la práctica del juego del bingo, deberá estar previamente homologado por el órgano competente. Los límites se fijan en función de la modalidad de premio que el jugador puede obtener. Sus cuantías se establecen en el Reglamento del juego del bingo.

5. Máquinas de juego.

5.1. Denominación: Máquinas de juego.

Son máquinas de juego, a las que se refiere el artículo 17 de la Ley 411999, de 31 de marzo, del Juego de Castilla La Mancha, los aparatos manuales o automáticos que, a cambio de un precio, permiten su utilización como instrumento de recreo o pasatiempo del jugador, o la obtenci6n por éste de un premio.

5.2. Modalidades o clases.

5.2.1. Máquinas Tipo «A» o recreativas. Son las de mero pasatiempo o recreo, que se limitan al ofrecer al usuario un tiempo de uso o de juego a cambio del precio de la partida, sin que pueda conceder ningún tipo de premio en metálico, en especie o en forma de puntos canjeables por objetos o dinero. Se incluyen también en este grupo aquellas máquinas que, como único aliciente adicional, y por causa de la habilidad del jugador, ofrecen a éste la posibilidad de continuar jugando con el importe inicial, en forma de prolongación de la propia partida o de otras adicionales.

5.2.2. Máquinas Tipo «B» o recreativas con premio programado. Son las que, a cambio del precio de la partida, conceden al jugador un tiempo de uso o de juego y. eventualmente, de acuerdo con el programa de juego, un premio en metálico cuyo valor no podrá exceder del limite fijado reglamentariamente. Dentro de este grupo podrán heme logarse modelos de máquinas tipo B especiales para salones de juego y salas de bingo. Las máquinas especiales para salas de bingo sólo podrán incorporar, de manera electrónica, juegos similares a los practicados en las salas de bingo o modalidades de éstos.

5.2.3. Máquinas tipo «C» o de azar. Son las definidas en el apartado 3.10.1.

5.3. Reglas esenciales.

5.3.1. Sin perjuicio de las exigencias previstas en vía reglamentaria, las máquinas de juego habrán de cumplir, para su instalación o explotación regular, una serie de requisitos, como son el de:

– Estar inscritas en el correspondiente Registro de Modelos, previsto reglamentariamente, en los términos y condiciones allí señaladas.

– Llevar incorporadas las correspondientes marcas de fábrica.

– Contar con la correspondiente autorización de explotación.

5.4. Elementos materiales mínimos.

Serán los propios de cada modelo de máquina de juego objeto de la correspondiente y preceptiva homologación.

5.5. Limitaciones. Los límites de las máquinas de juego varían en función de la clase de máquina y de conformidad a lo establecido en vía reglamentaria, en relación a los requisitos técnicos que ha de reunir cada una, debiendo verificar la homologación, en función de la modalidad de máquina, el precio máximo y la duración de la partida, así como los porcentajes de devolución.

6. Rifas, Tómbolas y Combinaciones Aleatorias.

6.1. Denominación: Rifas, Tómbolas y Combinaciones Aleatorias.

6.1.1. Rifas. La rifa es un juego que consiste en el sorteo de uno o varios objetos, a celebrar en una fecha previamente determinada, celebrado entre los adquirentes de uno o varios boletos o billetes de importe único, correlativamente numerados o diferenciados entre si de alguna otra manera.

6.1.2. Tómbolas. La tómbola es un juego en el que el jugador participa en el sorteo de diversos objetos expuestos al público mediante la adquisición de billetes o boletos que contienen, en su caso, la indicación del premio que se puede obtener.

6.1.3. Combinaciones aleatorias. Las combinaciones son un juego en el que una persona o entidad sortea un premio en metálico o en especie, con fines publicitarios, entre quienes adquieran sus bienes o servicios u ostenten la condición actual o potencial de clientes, sin exigir una contra-prestación específica.

6.2. Modalidades.

6.2.1. Las rifas y tómbolas se clasifican en:

6.2.1.1. Benéficas. Son aquellas organizadas por Instituciones, Ayuntamientos u otras Corporaciones o Entidades, en las que el importe de los beneficios obtenidos se destina para satisfacer necesidades primarias de establecimientos benéficos.

6.2.1.2. De utilidad pública. Son las organizadas por las Instituciones o Corporaciones citadas, en las que el importe de lo recaudado se destina a fines de reconocida utilidad pública.

6.2.1.3. De interés particular. Son las organizadas por personas o entidades públicas o privadas

en las que el importe de los beneficios no se aplica a ninguno de los fines especificados en los dos apartados anteriores.

6.2.2. Las combinaciones aleatorias se clasifican en:

6.2.2.1. Detracto único. Cuando el sorteo se celebra en una fecha única.

6.2.2.2. De tracto sucesivo. Cuando el sorteo se celebra de forma sucesiva en varias fechas.

6.3. Reglas esenciales.

6.3.1. Las rifas y las tómbolas tienen por objeto la obtención de un premio en especie, previamente determinado, por medio de la participación del jugador en el mismo, a través de billetes, papeletas u otros documentos acreditativos, cuya numeración coincida con la que resulte ganadora en el sorteo correspondiente.

6.3.2. Las combinaciones aleatorias tienen por objeto la obtención del premio, previamente determinado, mediante la participación del jugador en un sorteo a través de un resguardo acreditativo.

6.3.3. Los premios en el caso de las combinaciones aleatorias deberán, con carácter previo a la fecha de celebración de esta, ser adquiridos e instalados o depositados en lugares en los que pueda constatarse su existencia.

6.4. Elementos mínimos.

6.4.1. Las rifas y tómbolas tendrán como elementos básicos los billetes, boletos o papeletas que acreditan la participación en un sorteo concreto. Tendrán un precio en metálico y estarán numerados correlativamente. En ellos constarán cuantos datos sean necesarios para asegurar el conocimiento del sorteo y, en todo caso, los premios, duración, fecha de celebración y término de caducidad del mismo, que no podrá ser inferior a tres meses contados desde su celebración.

6.4.2. Las combinaciones aleatorias. Tendrán como elemento básico la papeleta, billete o impreso que sirva para participar en la actividad. En ellos junto con la fecha del sorteo y del premio o premios a entregar, deberá aparecer claramente el carácter gratuito del sorteo y del plazo de caducidad para la entrega de premios, así como que el mencionado sorteo ha sido autorizado por la Consejería competente en materia del juego.

6.4.3. Cualesquiera otros elementos, tanto materiales como personales, que, en función de las distintas modalidades, se prevean por vía reglamentaria.

6.5. Limitaciones.

6.5.1. En las rifas y tómbolas, los premios no podrán ser canjeables por dinero. Los consistentes en bienes muebles deberán estar previamente adquiridos y depositados o instalados en lugares en los que pueda constatarse su existencia.

6.5.2. En las combinaciones aleatorias, los premios consistentes en bienes muebles deberán estar, previamente a la celebración del sorteo, adquiridos y depositados o instalados en lugares en los que pueda constatarse su existencia. Los otorgados en metálico deberán estar depositados en una entidad bancaria.

7. Apuestas.

7.1. Denominación: Apuestas. Se entiende por apuesta aquella actividad por la que se arriesga una cantidad de dinero sobre los resultados de un acontecimiento previamente determinado, de desenlace incierto y ajeno a los apostantes, estando la cuantía del premio que se otorga en función de las cantidades arriesgadas.

7.2. Modalidades.

7.2.1. Internas. Cuando se formalicen en el mismo establecimiento o recinto en el que se está desarrollando el acontecimiento.

7.2.2. Externas. Cuando se formalicen en diferente establecimiento o recinto en el que se está desarrollando el acontecimiento, en otros recintos o en instalaciones específicamente autorizadas a tal fin.

7.3. Reglas esenciales.

7.4. Elementos.

7.4.1. La instalación en la que se desarrolle el acontecimiento debe reunir las condiciones legalmente establecidas y contar con el material debidamente homologado.

7.4.2. Billete o ticket, que será el documento o resguardo acreditativo de la cantidad que se arriesga. Los billetes, que deberán estar numerados correlativamente, contendrán la cantidad apostada,

las reglas esenciales del juego, el porcentaje destinado a premios y su distribución según las categorías de éstos y una referencia a la autorización.

7.4.3. Cualesquiera otros elementos tanto materiales, como personales, que en función de las distintas modalidades se prevean en vía reglamentaria.

7.5. Limitaciones.

7.5.1. La organización, explotación y gestión sólo se podrá realizar por personas, instituciones, entidades y asociaciones previamente autorizadas, determinándose en la autorización las apuestas y premios máximos y mínimos, dentro de los términos previstos reglamentariamente.

I) Cataluña

§ 56 LEY 15/1984, DE 20 MARZO. NORMAS REGULADORAS DE JUEGOS DE SUERTE, ENVITE O AZAR

(DOGC núm. 421, de 30 marzo; rect. DOGC núm. 495, de 19 diciembre [LCAT 1984, 851])

Artículo 1.

La presente Ley tiene por objeto regular, para el ámbito territorial de Cataluña, todas las actividades relativas a casinos, juegos y apuestas, según lo dispuesto por el art. 9.32 del Estatuto de Autonomía.

Artículo 2.

1. Se incluyen en el ámbito de la presente Ley:

a) Las actividades en las que se arriesguen cantidades de dinero u objetos económicamente evaluables, en forma de envites, de quinielas o de apuestas sobre resultados de un hecho futuro o incierto, con independencia de que predomine en ellas el grado de habilidad, de traza o de pericia de los participantes o de que sean exclusiva o primordialmente de suerte, de envite o de azar, tanto si se desarrollan mediante la utilización de máquinas automáticas como por medio de actos humanos.

b) Las Empresas dedicadas a la gestión y explotación de juegos y de apuestas a la fabricación de materiales de juego y a actividades conexas.

✎ Ap. 1.b) suspendida de vigencia y aplicación por Providencia del TC de 5 julio 1984 por fallo de TC de 5 julio 1984 (JUR 2005, 223234).

Ap. 1.b) levantada la suspensión de vigencia y aplicación por ATC núm. 781/1984 (Pleno), de 13 diciembre (RTC 1984, 781 AUTO).

c) Los locales donde se realiza la gestión y explotación de juegos y apuestas y la producción de los resultados condicionantes.

d) Las personas que intervienen en la gestión, la explotación y la práctica de los juegos y las apuestas.

2. Quedan excluidos, no obstante, los juegos y las apuestas de ocio y recreo constitutivos de usos sociales de carácter tradicional o familiar en los casos en que no se producen transferencias económicas entre los jugadores o éstas son de escasa importancia, siempre que los jugadores o las personas ajenas a éstos no hagan de ello objeto de explotación lucrativa.

Artículo 3.

1. Corresponderá al Consejo Ejecutivo aprobar el catálogo de juegos y apuestas autorizados de entre aquéllos a que hacen referencia los artículos anteriores.

2. De cada juego, el catálogo especificará las diferentes denominaciones, las modalidades posibles, los elementos necesarios para practicarlo y las reglas esenciales que es preciso aplicar.

Artículo 4.

1. Corresponderá al Consejo Ejecutivo planificar los juegos y las apuestas.

Esta planificación tendrá en cuenta la realidad y la incidencia social del juego y de las apuestas, sus repercusiones económicas y tributarias, y la necesidad de reducir, diversificar y no fomentar su hábito y de impedir en su gestión actividades monopolistas.

2. La planificación deberá establecer los criterios por los que se regirá la concesión de autorizaciones tanto por lo que respecta a la situación territorial y al número de las mismas como a las condiciones objetivas para obtenerlas.

Artículo 5.

1. El Departamento de Gobernación ha de aprobar las reglamentaciones especiales de los juegos

y apuestas incluidos en el catálogo, que regularán los condicionamientos y las prohibiciones que se consideren necesarias para practicarlos.

2. Cada reglamentación ha de determinar como mínimo:

a) El régimen y ámbito de aplicación.

b) Los requisitos que deberán cumplir las personas o entidades que puedan ser autorizadas para gestionar y explotar el juego o la apuesta de que se trate.

c) El régimen de tramitación, modificación, renovación y caducidad de las autorizaciones.

d) Las normativas técnicas y urbanísticas de los locales donde pueda practicarse el juego y donde, en su caso, puedan producirse los resultados condicionantes.

e) Los horarios de apertura y cierre.

f) Los requisitos de admisión del personal y las condiciones de habilitación profesional.

g) El régimen de fabricación y de instalación de los materiales que deben ser utilizados.

h) El régimen de gestión y explotación.

i) La documentación y el control contable.

j) El régimen de sanciones.

Artículo 6.

1. Salvo disposición en contrario del decreto de planificación, corresponderá a la Dirección General del Juego conceder las autorizaciones necesarias para gestionar y explotar los juegos y las apuestas.

2. En cada autorización será necesario precisar la persona o entidad titular del juego o de la apuesta autorizados y el local donde deberá hacerse la gestión o explotación.

3. Las autorizaciones se concederán discrecionalmente, tanto en lo que respecta a los titulares como en lo concerniente a los lugares, juegos y apuestas autorizados, pero con sujeción a las disposiciones generales determinadas en la planificación y la reglamentación sectorial correspondientes.

Artículo 7.

Corresponderá a la Generalidad determinar y homologar las características técnicas de los tipos o modelos de materiales de juego y de sus instrumentos autorizados en Cataluña.

✐ Suspendido de vigencia y aplicación por Providencia del TC de 5 julio 1984 por fallo de TC de 5 julio 1984 (JUR 2005, 223234).
Levantada la suspensión de vigencia y aplicación por ATC núm. 781/1984 (Pleno), de 13 diciembre (RTC 1984, 781 AUTO).

Artículo 8.

Corresponderá al Departamento de Gobernación determinar las condiciones que deberá cumplir la publicidad de las actividades incluidas en el ámbito de la presente Ley.

Artículo 9.

Quedan prohibidos a los menores de edad y a cualquier persona que presente síntomas de embriaguez o de enajenación mental, la práctica de juegos, el uso de máquinas recreativas con premio y azar y la participación en apuestas y, en cualquier caso, la entrada en los locales que específicamente se dediquen a ello. Las reglamentaciones especiales podrán determinar condiciones más rigurosas de acceso y de uso.

Artículo 10.

1. Al objeto de garantizar el cumplimiento más exacto de lo que dispone la presente Ley, corresponderá al Departamento de Gobernación el control de los aspectos administrativos y técnicos del juego y de las Empresas y locales que se dediquen a él.

2. Con este fin se creará y organizará un servicio especial de inspectores de juego, que se integrará en la policía de la Generalidad en el momento oportuno.

Artículo 11. ...

✐ Derogado por disp. derog. de Ley 1/1991, de 27 febrero.

Artículo 12. ...

✐ Derogado por disp. derog. de Ley 1/1991, de 27 febrero.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

En tanto los órganos de la Generalidad no hagan uso de las facultades reglamentarias que les otorga la presente Ley, se aplicarán las disposiciones generales de la Administración del Estado.

Segunda.

En tanto la Generalidad no haya homologado el material de juego, serán válidas en Cataluña las homologaciones realizadas por la Administración del Estado.

✐ Suspendida de vigencia y aplicación por Providencia del TC de 5 julio 1984 por fallo de TC de 5 julio 1984 (JUR 2005, 223234).
Levantada la suspensión de vigencia y aplicación por ATC núm. 781/1984 (Pleno), de 13 diciembre (RTC 1984, 781 AUTO).

Tercera.

Se autoriza al Consejo ejecutivo para que dicte las disposiciones necesarias para el desarrollo de la presente Ley.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera.

En el plazo de tres meses el Consejo ejecutivo deberá aprobar el primer catálogo de juegos autorizados en Cataluña que incluirá los juegos siguientes: Lotería. Ruleta. Veintiuno o black jack. Bola o boule. Treinta y cuarenta. Dados. Punto y banca. Bacarrá. Chemin de fer. Plena o bingo. Organización Nacional de Ciegos. Máquinas recreativas A, B y C. Boletos. Rifas. Tómbolas. Apuestas hípicas. Apuestas de galgos. Apuestas de frontón.

✐ Suspendida de vigencia y aplicación por Providencia del TC de 5 julio 1984 por fallo de TC de 5 julio 1984 (JUR 2005, 223234).
Levantada la suspensión de vigencia y aplicación por ATC núm. 781/1984 (Pleno), de 13 diciembre (RTC 1984, 781 AUTO).

Segunda.

Las apuestas externas referidas a los juegos incluidos en el catálogo a que se refiere la disposición adicional precedente sólo se podrán realizar en el ámbito territorial de Cataluña.

a) Catálogo de Juegos

§ 57 DECRETO 240/2004, DE 30 MARZO. APRUEBA EL CATÁLOGO DE JUEGOS Y APUESTAS AUTORIZADOS EN CATALUÑA Y LOS CRITERIOS APLICABLES A SU PLANIFICACIÓN

(DOGC núm. 4104, de 1 abril [LCAT 2004, 154])

El artículo 3 de la Ley 15/1984, de 20 de marzo, del Juego, establece que la aprobación del catálogo de juegos y apuestas corresponde al Gobierno. Mediante el Decreto 325/1985, de 28 de noviembre, se aprobó el primer catálogo de juegos y apuestas autorizados en Cataluña, en desarrollo del mencionado artículo 3. La aprobación de disposiciones reglamentarias posteriores ha motivado una serie de modificaciones de esta Norma, que han afectado a la mayor parte de su parte dispositiva.

Así, el contenido del artículo 1 del Decreto 325/1985, fue ampliado por el catálogo de juegos y apuestas que pueden practicarse exclusivamente en los casinos de juego, aprobado mediante Decreto 386/2000, de 5 de diciembre, el cual derogó igualmente el artículo 2.

Finalmente, el artículo 4 del Decreto 325/1985, relativo a máquinas recreativas, fue derogado por el Decreto 316/1992, de 28 de diciembre, por el que se aprobó el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

Por otra parte, el artículo 4 de la Ley 15/1984, de 20 de marzo, del Juego, también atribuye al Gobierno la planificación de los juegos y de las apuestas. Por el Decreto 324/1985, de 28 de noviembre, se estableció la planificación del juego, en desarrollo del mencionado artículo 4. No obstante, hay que tener en cuenta que la aprobación de normas planificadoras, contenidas en reglamentaciones específicas posteriores, ha comportado igualmente una serie de modificaciones que han afectado de una manera importante al contenido de esta disposición reglamentaria.

Así, el artículo 3.b) del Decreto 324/1985, que establecía limitaciones del número de máquinas del tipo B destinadas a bares y bares restaurante, fue tácitamente derogado por el Decreto 316/1992, de 28 de diciembre, de aprobación del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar. Esta misma norma implicó la derogación expresa de los artículos 4 y 5.

Posteriormente, el Decreto 66/1995, de 7 de marzo, por el que se modifica la planificación del juego en Cataluña y se limita el número de máquinas del tipo B instaladas en bares y bares restaurante, volvió a limitar el número de este tipo de máquinas para estos establecimientos, limitación que mantuvo posteriormente el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar aprobado por el Decreto 28/1997, de 21 de enero.

Igualmente el Reglamento del Juego de la Plena o Bingo, aprobado por el Decreto 147/2000, de 11 de abril, modificó el artículo 1 del Decreto 324/1985, variando el número de salas autorizadas, fijando una distancia mínima para nuevas autorizaciones y traslados, y limitando la posibilidad de concesión de nuevas autorizaciones y ampliaciones que superen las 600 plazas de aforo.

Dadas las modificaciones producidas en las normativas reguladoras del catálogo de juegos y apuestas y de la planificación del juego en Cataluña se considera necesario aprobar una nueva disposición normativa que integre de forma unitaria el contenido vigente de ambos Textos Legales.

Por otra parte, hay que tener en cuenta que la especificidad propia de cada uno de los juegos regulados en el catálogo ha hecho necesaria una regulación normativa exhaustiva que concreta las diferentes modalidades y denominaciones y los elementos y reglas esenciales para practicarlos, así como una regulación detallada de los requisitos de concesión de las autorizaciones y su localización territorial, entre otros.

Asimismo la evolución de nuevas tecnologías y la proliferación de actividades relacionadas con el juego a través de medios informáticos y sistemas telemáticos, hace conveniente la actualización de la normativa, en el sentido de admitir la posibilidad de utilizar estos medios para la realización de los juegos y las apuestas comprendidos en el catálogo. En este sentido el Parlamento de Cataluña, a través

de la Resolución 991/VI, de 25 de octubre de 2001, ha instado al Gobierno de la Generalidad a adoptar las medidas necesarias para ajustar la normativa vigente en materia de juego, en particular la de los casinos, a la realidad derivada del uso de las nuevas tecnologías en los juegos propios de los casinos, cuando éstos sean promovidos por empresas con sede en Cataluña.

Por todo el expuesto, de acuerdo con el dictamen de la Comisión Jurídica Asesora, a propuesta de la consejera de Interior y en uso de las atribuciones que establece la disposición final tercera de la Ley 15/1984, de 20 de marzo, del Juego, con la deliberación previa del Gobierno, decreto:

Artículo 1. Objeto.

Este Decreto tiene por objeto aprobar el catálogo de juegos y apuestas autorizados en Cataluña, así como aprobar los criterios que tienen que regir en la planificación de los mencionados juegos y apuestas.

CAPÍTULO I

Juegos y apuestas autorizados en Cataluña

Artículo 2. Descripción del catálogo de juegos y apuestas.

El catálogo de juegos y apuestas autorizados en Cataluña, previsto en el artículo 3 de la Ley 15/1984, de 20 de marzo, del Juego, comprende los siguientes: lotería, juegos que se pueden practicar exclusivamente en los casinos de juego previstos en el artículo 8.2 del presente Decreto, plena o bingo, máquinas recreativas, máquinas recreativas con premio y de azar, rifas, tómbolas, combinaciones aleatorias, apuestas hípicas, apuestas de galgos y apuestas de trinquete, en todas sus modalidades y las apuestas deportivas o no deportivas que no tengan el carácter de apuestas mutuas.

✎ Modificado por art. 1 de Decreto 25/2006, de 28 febrero.

Artículo 3. Organización y explotación de los juegos y apuestas.

3.1. Los juegos y apuestas que especifica el artículo 2 pueden ser organizados y explotados en establecimientos autorizados al efecto, así como mediante el uso de sistemas informáticos o telemáticos por cualquiera de los medios o sistemas de soporte previstos.

3.2. Las reglamentaciones específicas de la organización y explotación de juegos y apuestas mediante sistemas informáticos o telemáticos han de determinar las modalidades concretas de juegos y, si procede, la posibilidad de practicar en tiempo real determinados juegos; los requisitos de los operadores autorizados y las condiciones para ofrecer la práctica del juego; los mecanismos de control y de seguridad; las garantías de protección de los fondos depositados como consecuencia de la práctica del juego y de los pagos de las ganancias correspondientes; los sistemas de protección de las personas menores de edad y de las personas sobre las que recaigan prohibiciones específicas; los posibles límites a las apuestas y a las pérdidas y, si procede, la inscripción de las personas jugadoras en el correspondiente registro del operador.

3.3. Los juegos y las apuestas descritos en el apartado 1 únicamente pueden ser organizados, gestionados y explotados por personas físicas o jurídicas inscritas en los correspondientes registros y autorizadas de acuerdo con las reglamentaciones específicas.

Artículo 4. Régimen jurídico.

La organización y desarrollo de los juegos y apuestas contenidos en este Decreto se rigen por la Ley 15/1984, de 20 de marzo, del Juego, por la Ley 1/1991, de 27 de febrero, Reguladora del Régimen Sancionador en Materia de Juego y por las reglamentaciones específicas de aplicación. Estas reglamentaciones tienen que contener los elementos necesarios para practicarlos, sus reglas esenciales y las garantías del funcionamiento en cada una de sus modalidades, si procede.

Artículo 5. Juego de la lotería.

5.1. En lo que concierne a la lotería, como juego de azar, será organizada por la Generalidad de Cataluña por medio de la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad, a quien corresponde la organización y su gestión directa, sin perjuicio de las competencias que correspondan a otros organismos.

5.2. Las modalidades que admite el juego de la lotería son las siguientes:

a) Sorteos, en cada uno de los cuales se adjudican a los números que resulten ganadores los premios ofrecidos en el prospecto respectivo, de manera que la persona que adquiere cada billete sabe exactamente el número que juega, que es el que se encuentra impreso en el billete, y las posibilidades de su premio, que consiste en una cantidad fija.

b) Sorteos sujetos a dos variables: el número de personas que participan, y los números que cada

jugador o jugadora determina en su billete, de manera que el importe del premio está en proporción a las aportaciones de los jugadores y jugadoras, desconociendo éstos previamente el importe del premio que puede corresponderles.

c) Lotería presorteada, que consiste en el hecho de que el número del billete es invisible para la persona que lo adquiere y, una vez abierto, le descubren si se corresponde con algún premio fijado previamente y rigurosamente secreto. En esta modalidad el jugador o jugadora queda informado instantáneamente de su fortuna.

CAPÍTULO II

Planificación de los juegos y apuestas

Artículo 6. Criterios de planificación de los juegos y apuestas.

De conformidad con lo que dispone el artículo 4 de la Ley 15/1984, de 20 de marzo, del Juego, se planifican los juegos y apuestas, fijando los criterios por los que tiene que regirse la concesión de autorizaciones, tanto en lo que concierne a la situación territorial y al número, como a las condiciones objetivas para obtenerlas, de acuerdo con lo que establecen los artículos siguientes.

Artículo 7. Bingos.

7.1. Se limita a 75 el número de autorizaciones de salas de bingo para todo el territorio de Cataluña.

7.2. No puede autorizarse el traslado ni la instalación de nuevas salas de bingo cuando existan otras salas autorizadas dentro de un radio de 1.000 metros desde la ubicación pretendida. Esta distancia se mide desde el punto central de la puerta de acceso a la sala; en el supuesto de que la puerta de acceso a la sala no coincida con la entrada del edificio donde se ubica la sala, la distancia se mide desde el punto central de la puerta de acceso a la sala.

En ningún caso pueden autorizarse nuevas salas ni ampliaciones de las ya existentes que superen el número total resultante de 600 plazas de aforo.

Artículo 8. Casinos.

8.1. Se limita a cuatro el número de casinos autorizados para todo el territorio de Cataluña.

✎ Ap. 1 modificado por art. 2 de Decreto 25/2006, de 28 febrero.

8.2. Los juegos que se pueden practicar exclusivamente en los casinos de juego son los siguientes: ruleta francesa, ruleta americana de un solo cero, veintiuno o «Black Jack», bola o «Boule», treinta y cuarenta, dados o «Craps», punto y banca, bacará o «Chemin de fer» o ferrocarril, bacará a 2 paños, póqueres de contrapartida (póquer sin descarte y póquer «Trijoker»), póqueres de círculo (póquer cubierto en su variedad de póquer cubierto de cinco cartas con descarte, y póquer descubierto en sus modalidades de «Seven Stud Póquer», «Omaha», «Hold'em», «Five Stud Póquer» i póquer sintético) y rueda de la fortuna.

8.3. No pueden autorizarse otras modalidades o localización de juegos de casino diferentes de las previstas en el apartado anterior, y su práctica se ha de ajustar a las previsiones, condiciones y reglas de juego establecidas en la reglamentación de aprobación del catálogo de juegos que se pueden practicar exclusivamente en los casinos de juego. Únicamente se podrán practicar otros juegos en los locales o establecimientos autorizados como casinos de juego, en los términos que establezca la reglamentación de los casinos de juego en Cataluña.

Artículo 9. Máquinas recreativas.

9.1. La reglamentación específica de las máquinas recreativas y de azar ha de contener la regulación del juego desarrollado mediante máquinas recreativas y de azar, o aparatos automáticos que a cambio de un precio cierto ofrecen al usuario únicamente un tiempo de utilización sólo para el entretenimiento o bien la obtención de un premio, así como la regulación de estas máquinas recreativas y de azar, de las actividades que se relacionan y de las personas o empresas y establecimientos dedicados a la realización de estas actividades.

9.2. Las máquinas recreativas y de azar se clasifican en los tipos siguientes: máquinas tipo A, o recreativas; máquinas tipo B, o recreativas con premio; y máquinas tipo C, o de azar.

9.3. No pueden emitirse permisos de explotación para máquinas del tipo B, o recreativas con premio, destinadas a los establecimientos dedicados a la actividad de bar o bar restaurante, salvo que se trate de una alta por sustitución de una máquina de las mismas características.

Artículo 10. Rifas, tómbolas, combinaciones aleatorias.

10.1. Se entiende por rifa, a los efectos de la correspondiente reglamentación específica de este

juego, el sorteo de un bien previamente determinado, mueble o inmueble, pero en ningún caso valores, metálico o signo que lo represente. El sorteo se celebra entre varias personas mediante la adquisición de boletos o billetes de importe único. El total de los boletos emitidos ha de satisfacer como mínimo el valor del objeto sorteado.

10.2. Se entiende por tómbola el sorteo simultáneo de diversos bienes muebles de manera que en un único boleto o papeleta de importe único exista la posibilidad de adquirir cualquiera de los objetos sorteados a la vista del jugador. El total de los boletos habrá de satisfacer, al menos, el precio de todos los objetos sorteados.

10.3. Se entiende por combinaciones aleatorias aquellos sorteos que con finalidades exclusivamente publicitarias o de promoción de un producto o servicio, y teniendo como única contraprestación el consumo del producto o servicio sin ningún incremento de su coste ordinario, ofrecen determinados premios en metálico, especies o servicios.

10.4. Los juegos mediante rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias que se celebren en Cataluña se atendrán a las reglamentaciones específicas en esta materia.

Artículo 11. Hipódromos.

11.1. Los cinco hipódromos previstos en el Decreto 455/1983, de 22 de septiembre, tienen que instalarse de acuerdo con su reglamento particular, pero durante los diez años posteriores a la autorización del primero de éstos no puede autorizarse ningún otro.

11.2. La autorización para el establecimiento de un hipódromo supone la de gestionar las apuestas relativas a las carreras que se celebren.

Artículo 12. Canódromos, velódromos y frontones.

De acuerdo con los reglamentos particulares puede autorizarse la instalación de nuevos canódromos, velódromos y frontones con la licencia anexa para organizar las apuestas internas; pero en ningún caso puede autorizarse la organización de apuestas urbanas o externas de este tipo.

Artículo 13. Apuestas.

13.1. Se entiende por apuesta la actividad de juego por la que se arriesga una cantidad de dinero, con la expectativa de obtener un premio económicamente evaluable, sobre los resultados de un acontecimiento previamente determinado, de desenlace futuro, incierto y ajeno a las partes intervinientes.

13.2. Se entiende por apuestas cruzadas la actividad de juego por la que una empresa se sitúa en la posición de intermediario respecto de las cantidades apostadas entre terceros.

13.3. Se entiende por apuestas de contrapartida la actividad de juego por la que la persona usuaria apuesta contra la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad o contra una empresa autorizada, las cuales se obligan a pagar al ganador un premio igual a multiplicar el importe apostado por el coeficiente que la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad o la empresa hayan asignado previamente al resultado ganador.

13.4. Quedan prohibidas las apuestas, en cualquiera de sus modalidades, que por sí mismas o por los acontecimientos sobre los que se realicen, atenten contra derechos fundamentales de la persona, y las que se basen en la comisión de delitos, faltas o infracciones administrativas y aquellas basadas en acontecimientos de naturaleza política o religiosa.

✐ Añadido por art. 3 de Decreto 25/2006, de 28 febrero.

Artículo 14. Salones de juego.

Se establece en 125 el número de autorizaciones de instalaciones de salones de juego o tipo B para todo el territorio de Cataluña.

Cuando se produzca la extinción de la autorización de algún salón de juego o tipo B se podrá autorizar la instalación de uno nuevo, garantizando los principios de igualdad y publicidad, de conformidad con el procedimiento establecido en el Reglamento de Salones Recreativos y de Juego aprobado por el Decreto 22/2005, de 22 de febrero, sin perjuicio del supuesto de transmisión, que se regirá por lo que dispone el artículo 24 del mencionado Reglamento.

✐ Añadido por art. 1 de Decreto 53/2008, de 11 marzo.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Al entrar en vigor este Decreto, se derogan las disposiciones siguientes:

a) El Decreto 324/1985, de 28 de noviembre, por el que se establece la planificación del juego de acuerdo con la Ley 15/1984, de 20 de marzo.

b) El Decreto 325/1985, de 28 de noviembre, por el que se aprueba el primer catálogo de juegos y apuestas autorizados en Cataluña.

c) El Decreto 66/1995, de 7 de marzo, por el que se modifica la planificación del juego en Cataluña y se limita el número de máquinas del tipo B instaladas en bares y bares restaurante.

§ 58 DECRETO 386/2000, DE 5 DICIEMBRE. APRUEBA EL CATÁLOGO DE JUEGOS QUE PUEDEN PRACTICARSE EXCLUSIVAMENTE EN LOS CASINOS DE JUEGO

(DOGC núm. 3294, de 29 diciembre [LCAT 2000, 695])

El artículo 9.32 del Estatuto de autonomía de Cataluña declara que la Generalidad tiene competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas, con exclusión de las Apuestas Mutuas Deportivo-benéficas. En consecuencia, el Parlamento de Cataluña aprobó la Ley 15/1984, de 20 de marzo, del juego.

El artículo 5 de dicha Ley 15/1984, de 20 de marzo, establece que el Departamento de Interior, de acuerdo con el Decreto 297/1999, de 26 de noviembre, de creación y reorganización de departamentos de la Administración de la Generalidad de Cataluña, ha de aprobar las reglamentaciones especiales de los juegos y de las apuestas incluidos en el Catálogo, las cuales han de regular los condicionamientos y las prohibiciones que se consideran necesarios para poderlos practicar.

En virtud de lo que disponen el artículo 3 y la disposición adicional primera de la Ley 15/1984, de 20 de marzo, del juego, se aprobó el Decreto 325/1985, de 28 de noviembre, por el que se aprueba el primer Catálogo de juegos y apuestas autorizados en Cataluña.

Hasta ahora, al no haberse hecho uso de las facultades reglamentarias relativas a las reglamentaciones especiales de los juegos de casinos, y de acuerdo con lo que dispone el artículo 2 del Decreto 325/1985, de 28 de noviembre, se ha aplicado en Cataluña en esta materia la Orden ministerial de 9 de octubre de 1979, por la que se aprueba el Catálogo de juegos.

Teniendo en cuenta la finalidad concreta perseguida por la Ley 15/1984, de 20 de marzo, del juego, resulta evidente la necesidad de complementar mediante una disposición de carácter reglamentario el marco jurídico regulador de los juegos que se pueden practicar en los casinos, por otro lado necesario después de quince años de aplicación de la Orden ministerial de 9 de octubre de 1979, al tiempo que se actualiza su contenido.

Así pues, mediante este nuevo reglamento se pretende unificar la normativa existente en la materia y adecuarla a los principios de la mencionada Ley con la finalidad de obtener una completa regulación de cada uno de los juegos que pueden practicarse en los casinos. Además, con esta nueva normativa se pretende una mejora del control administrativo que ha de mantenerse sobre este tipo de actividades con clara trascendencia económica y social.

En consecuencia, y de acuerdo con el dictamen de la Comisión Jurídica Asesora, a propuesta del consejero de Interior y con la deliberación previa del Gobierno, decreto:

Artículo 1.

Se aprueba el Catálogo de juegos que se pueden practicar exclusivamente en los casinos de juego, cuyo texto se adjunta en el Anexo 1.

Artículo 2.

Los juegos que se pueden practicar exclusivamente en los casinos de juego son los siguientes: Ruleta francesa, Ruleta americana de un solo cero, Black Jack o Veintiuno, Bola o Boule, Treinta y cuarenta, Dados o Craps, Punto y banca, Bacará o Chemin de Fer o Ferrocarril, Bacará a dos paños, Póqueres de contrapartida (Póquer sin descarte y Póquer Trijoker), Póqueres de círculo (Póquer cubierto en su variedad de Póquer Cubierto de 5 cartas con descarte, y Póquer descubierto en sus modalidades de Seven Stud Póquer, Omaha, Hold'em, Five Stud Póquer y Póquer sintético), y Rueda de la fortuna.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera.

El Catálogo de juegos y apuestas autorizados en Cataluña, previsto en el artículo 1.1 del Decreto 325/1985, de 28 de noviembre, por el que se aprueba el primer Catálogo de juegos y apuestas autorizados en Cataluña, se amplía con los juegos siguientes: Póqueres de contrapartida (Póquer sin descarte

y Póquer Trijoker), Póqueres de círculo (Póquer cubierto en su variedad de Póquer cubierto de 5 cartas con descarte, y Póquer descubierto en sus modalidades de Seven Stud Póquer, Omaha, Hold'em, Five Stud Póquer y Póquer sintético), y Rueda de la fortuna.

Segunda.

El director del casino, en los términos establecidos en el Reglamento de casinos de juego, puede modificar los mínimos y los máximos de las apuestas en los juegos incluidos en el Catálogo del Anexo 1 de este Decreto.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Queda derogado el artículo 2 del Decreto 325/1985, de 28 de noviembre, por el que se aprueba el primer Catálogo de juegos y apuestas autorizados en Cataluña.

DISPOSICIÓN FINAL

Este Decreto entrará en vigor el día siguiente de su publicación en el «Diari Oficial de la Generalitat de Catalunya».

ANEXO I

Catálogo de juegos que se pueden practicar exclusivamente en los casinos de juego

JUEGOS QUE SE PUEDEN PRACTICAR EXCLUSIVAMENTE EN LOS CASINOS

01 Ruleta francesa.

I. Denominación.

La Ruleta francesa es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, cuya característica esencial consiste en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador y en que la posibilidad de ganar depende del movimiento de una bola que se mueve dentro de una rueda horizontal giratoria.

II. Elementos del juego: instrumentos de la Ruleta francesa.

1. Cilindro o cubeta y disco giratorio.

La ruleta está compuesta por un cilindro de madera, de aproximadamente 56 centímetros de diámetro, en cuyo interior hay un disco giratorio sostenido por un eje metálico. Este disco, cuya parte superior tiene una superficie inclinada, está dividido en 37 casillas radiales separadas por pequeños tabiques también metálicos. Estos compartimentos, alternativamente rojos y negros, están numerados del 1 al 36, más el cero, que suele ser blanco o verde, pero que nunca puede ser ni rojo ni negro. Nunca son vecinos dos números consecutivos, y los números, la suma de cuyas cifras sea número par, son siempre negros, así como también el 10 y el 29, y con la excepción del 19. Un dispositivo que sobresale del eje permite dar a la ruleta un movimiento giratorio en un plano horizontal.

2. Mesa, tablero y paño.

La ruleta se juega en una mesa larga y rectangular, en cuyo centro o en un extremo se encuentra la ruleta. A un lado de ésta está situado el tablero con el paño en el que están dibujados los mismos 36 números distribuidos en tres columnas de 12, un espacio reservado al cero y otros para las distintas jugadas, en los que están impresos los términos o abreviaturas que indican estas jugadas y, opcionalmente, algunas combinaciones de jugadas de uso más frecuente por parte de los jugadores.

III. Personal.

El personal destinado a cada ruleta es el siguiente: un jefe de mesa, dos crupieres y, opcionalmente, un tercer crupier (o un extremo de mesa).

1. El jefe de mesa se encarga de dirigir la partida y controlar los cambios que se realizan durante su curso y le está prohibido manipular, en forma alguna, el dinero, las placas o las fichas.

2. Los crupieres deben encargarse, sucesivamente y siguiendo un orden de rotación establecido, de accionar el cilindro y lanzar la bola, así como de llevar a cabo las demás operaciones necesarias para la realización del juego, cuyo contenido se especifica en el apartado correspondiente a las reglas de funcionamiento del juego. Asimismo, pueden colocar las apuestas sobre la mesa.

3. El crupier en el extremo de mesa se encarga de colocar, a petición de los jugadores presentes en la mesa, las apuestas en la zona que controla, y de ejercer una vigilancia particular sobre dichas apuestas a fin de evitar errores, discusiones y posibles fraudes.

IV. Reglas de la Ruleta.

1. Jugadas posibles.

Los jugadores pueden hacer uso de las jugadas siguientes:

A) Posibilidades o suertes múltiples.

a) Pleno o número entero. Consiste en hacer la apuesta en cualquiera de los 37 números, y el jugador que gana obtiene 35 veces el importe de su apuesta.

b) Pareja o caballo. La apuesta se coloca a caballo sobre la línea que separa dos números y el jugador que gana obtiene 17 veces el importe de su apuesta.

c) Fila transversal. Se juega a los tres números seguidos que constituyen una fila, colocando la apuesta en medio de la línea longitudinal que separa las filas de los espacios laterales destinados a las jugadas sencillas y también el (0, 1, 2) y el (0, 2, 3). Si sale uno de los tres números, el jugador obtiene 11 veces el importe de su apuesta.

d) Cuadro. La apuesta se hace sobre los cuatro números contiguos que forman un cuadro, y también el (0, 1, 2, 3) colocando la apuesta en el punto de intersección de las líneas que separan estos números. En caso de ganar, obtiene ocho veces el importe de su apuesta.

e) Seisena o doble fila transversal. La apuesta incluye seis números y en caso de ganar, obtiene cinco veces el importe de su apuesta.

f) Columna. Abarca la apuesta de los 12 números que integran una columna, y en caso de ganar, obtiene dos veces el importe de su apuesta.

g) Docena. Abarca la apuesta de los números del 1 al 12 (primera docena), los números del 13 al 24 (segunda docena) o los números del 25 al 36 (tercera docena), y en caso de ganar, obtiene dos veces el importe de su apuesta.

h) Dos columnas o columna a caballo. Se apuesta a los 24 números que corresponden a dos columnas contiguas y la ganancia es la mitad de la apuesta.

i) Dos docenas o docena a caballo. Se apuesta a los 24 números que corresponden a dos docenas contiguas y la ganancia es la mitad de la apuesta.

En todos estos casos, el jugador que gana conserva su apuesta y puede retirarla.

B) Posibilidades o suertes sencillas.

a) Posibilidades. Los jugadores pueden apostar sobre par o impar (números pares o impares); sobre rojo o negro (números rojos o negros); o sobre «falta» (números del 1 al 18) o «pasa» (números del 19 al 36). La ganancia es el valor de la cantidad apostada.

En todos estos casos, el jugador que gana conserva su apuesta y puede retirarla.

b) Supuesto de salida del cero. En este caso, se ofrecen al jugador que haya apostado dos soluciones sobre una jugada sencilla. Primera, retirar la mitad de su apuesta, mientras que la otra mitad se pierde a favor de la banca, y segunda, dejar la totalidad de su apuesta en la «cárcel». Si en la jugada siguiente no sale el cero, las apuestas ganadoras colocadas en la cárcel recuperan su libertad, y se pierden definitivamente todas las demás.

Si el cero sale por segunda o tercera vez, etc., el jugador tiene la misma opción, teniendo en cuenta el valor inicial de su apuesta, y pierde el 50% de su valor en cada salida del cero. Si está por debajo del mínimo de la mesa, la apuesta queda en la cárcel hasta que se libere, si procede.

Si el cero sale en la última jugada de la sesión, el jugador está obligado a aceptar el reintegro de la mitad, de la cuarta parte, de la octava parte, etc., de su apuesta inicial, según sea la primera, segunda, tercera salida consecutiva, etc., del número cero.

2. Mínimo y máximo de las apuestas.

A) El mínimo de las apuestas en la Ruleta está determinado por la autorización concedida por la Dirección General del Juego y de Espectáculos.

B) El máximo se fija teniendo en cuenta las posibilidades o jugadas que existen:

a) En las jugadas múltiples, el máximo representa en el pleno o número entero, 10, 20 ó 30 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, 20, 40 ó 60 veces; en la fila transversal, 30, 60 ó 90 veces; en el cuadro, 40, 80 ó 120 veces; en la seisena, 60, 120 ó 180 veces; en la columna y docena, 120, 240 ó 360 veces; en la doble columna y doble docena, 240, 480 ó 720 veces.

b) En las suertes sencillas, el máximo representa 180, 360 ó 540 veces la cantidad fijada como mínimo de la apuesta. Los mínimos en las apuestas denominadas suertes sencillas podrán ser fijados hasta cinco veces el mínimo autorizado sobre un número entero.

3. Funcionamiento del juego.

Las fases sucesivas del juego son las siguientes:

a) El crupier encargado de maniobrar la ruleta debe accionar el disco giratorio obligatoriamente cada vez en un sentido opuesto al anterior y lanzar la bola en el sentido inverso.

b) Antes de esta maniobra y también mientras la fuerza centrífuga retiene a la bola girando por la parte superior de la galería, los jugadores pueden realizar sus apuestas hasta el momento en que el crupier, debido a que el movimiento de la bola se hace más lento y está a punto de caer en el disco, anuncie «no va más». A partir de este momento, no deben aceptarse más apuestas sobre el paño.

c) Cuando la bola se para definitivamente en una de las 37 casillas, el crupier anuncia en voz alta el número y las jugadas sencillas ganadoras, y toca con su raqueta el número ganador para mostrarlo ostensiblemente al público. A continuación, los crupieres retiran las apuestas perdedoras y pagan las ganadoras, según el orden siguiente: dobles columnas, columnas, dobles docenas y docenas; jugadas sencillas (rojo o negro, pares o impares, pasa o falta); seisenas, filas transversales, cuadros y parejas o caballos y, en último lugar, los plenos o números enteros. Los crupieres indistintamente pagan las apuestas ganadoras tras retirar las apuestas perdedoras.

d) Si una ficha o cualquier otro objeto cae en el cilindro durante la rotación de la bola o la bola salta fuera del cilindro, o en el caso de un lanzamiento defectuoso de la bola, el jefe de mesa ha de detener el juego y anunciar inmediatamente en voz alta «no va nada», recibir la bola y entregarla al crupier para que la vuelva a lanzar después de haberla colocado en el número en el que ha caído en la jugada anterior.

e) Al final de cada sesión, el cilindro debe cerrarse con una tapa con llave, precinto o sistema de seguridad equivalente.

02 Ruleta americana de un solo cero.

El funcionamiento de la variedad americana de la ruleta responde a los mismos principios que rigen para la Ruleta francesa. Por eso, en este apartado únicamente se recogen aquellas reglas que son específicas de la Ruleta americana, y, en consecuencia, para todo lo que no está previsto, se consideran aplicables las disposiciones que hacen referencia a la ruleta francesa contenidas en el epígrafe 01 de este Catálogo.

I. Instrumentos de la Ruleta americana.

La mesa debe ser de dimensiones que permitan participar a un número limitado de jugadores. Puede autorizarse el uso de mesas dobles.

Existen varias diferencias con respecto a la Ruleta francesa:

a) Las apuestas se colocan encima de uno de los dos lados de la mesa de juego en espacios reservados para el cero y para las otras jugadas, sobre los términos o abreviaturas correspondientes y, opcionalmente, para algunas combinaciones de jugadas de uso más frecuente por parte de los jugadores.

b) La utilización de fichas de juego denominadas «de color». En el borde de la mesa y de forma bien visible se coloca un número de compartimentos o marcadores transparentes igual a la cifra máxima de colores existentes. Estos compartimentos, claramente separados los unos de los otros, están destinados a recibir una ficha, sin valor predeterminado, sobre la que se coloca un marcador que indica el valor dado por el jugador a las fichas de ese color. Este valor puede ir desde el mínimo hasta el máximo de la apuesta de la mesa sobre el número entero, y debe adaptarse al valor individual de las fichas existentes en el casino.

c) El jefe de mesa podrá también autorizar las apuestas hechas directamente con fichas de valor individual, de las existentes en el casino, siempre y cuando el número de apuestas no resulte excesivo para el adecuado desarrollo y control del juego.

II. Elementos personales.

El personal destinado a cada ruleta es un inspector o jefe de mesa (para un máximo de cuatro mesas contiguas), un crupier y, eventualmente, un auxiliar encargado, entre otras funciones de asistencia, de ordenar las pilas de fichas si no existe máquina clasificadora de fichas.

Si no le ayuda el auxiliar o la máquina clasificadora de fichas, el crupier es quien debe reconstruir las pilas de fichas.

El jefe de mesa es responsable de la claridad y regularidad del juego, de los pagos, de todas las operaciones efectuadas en su mesa y del control de los marcadores.

III. Funcionamiento del juego.

Los pagos deben efectuarse siempre en el orden siguiente: doble columna, columna, pasa, impar, negro, rojo, par, falta, doble docena, docena, seisena, fila transversal, cuadro, pareja o caballo y en

último lugar el pleno o número entero; pero si un jugador posee diversas combinaciones ganadoras se pagan todas al mismo tiempo aunque las apuestas sean de distinta clase. Los pagos se efectúan con fichas de color de un valor determinado, propias del jugador ganador, o con fichas y placas de valor o con ambas.

IV. Salida del cero.

En las jugadas sencillas, en el caso de que salga el cero, se pierde la mitad de la apuesta y se recupera la otra mitad.

V. Mínimo y máximo de las apuestas.

El mínimo de la apuesta está determinado por la autorización concedida por la Dirección General del Juego y de Espectáculos. El jugador, en el momento en que se atribuye una serie y color de fichas fija el valor que desee otorgar a estas fichas, dentro de los límites del mínimo y el máximo sobre el número entero. Si no se hace uso de esta facultad, cada una de sus fichas valdrá el mínimo de la apuesta de la mesa. En todo caso, solamente se pueden realizar las apuestas por un valor que permita su pago con el mínimo de la mesa.

El máximo está fijado de la siguiente manera:

a) En las jugadas sencillas, el máximo representa 180, 360 ó 540 veces la cantidad fijada como mínimo de apuesta sobre un número entero. Los mínimos en las apuestas denominadas suertes sencillas podrán ser fijados hasta cinco veces el mínimo autorizado sobre un número entero.

b) En las jugadas múltiples, el máximo viene representado, en el pleno o número entero, por 10, 20 ó 30 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, por 20, 40 ó 60 veces; en la fila transversal, por 30, 60 ó 90 veces; en el cuadro, por 40, 80 ó 120 veces; en la seisena, por 60, 120 ó 180 veces; en la columna y en la docena, por 120, 240 ó 360 veces; y en la doble columna y en la doble docena, por 240, 480 ó 720.

03 Black Jack o Veintiuno.

I. Denominación.

El Black Jack o Veintiuno es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, que se practica con naipes, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, siendo el objetivo del juego conseguir veintiún puntos o aproximarse sin pasar de este límite.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Se juega al Black Jack con seis barajas de las denominadas inglesas de 52 cartas cada una, tres de un color y tres de otro distinto. Las figuras valen 10 puntos, el as un punto u 11, según convenga al jugador, y las otras cartas tienen su valor nominal.

2. Distribuidor o sabot (manual o automático).

Es un recipiente en el que se introducen las cartas para distribuirlas, una vez barajadas convenientemente. Las cartas se deslizan en este recipiente y aparecen de una en una.

Todos los distribuidores deben estar numerados en cada establecimiento y guardados en el armario de las cartas o, si son automáticos, de forma que cumplan condiciones equivalentes de seguridad. El director o el empleado responsable se encarga de su distribución a las distintas mesas al empezar la sesión.

El distribuidor debe ser obligatoriamente de un modelo debidamente autorizado para este juego por la Dirección General del Juego y de Espectáculos.

III. Personal.

1. El inspector o jefe de mesa.

Le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que se le presenten durante su curso. Puede haber un inspector o jefe de mesa por cada dos mesas o hasta cuatro, si son contiguas.

2. El crupier.

Es quien dirige la partida, y se encarga de barajar las cartas, distribuirlas a los jugadores, pagar las apuestas ganadoras y retirar las apuestas perdedoras.

IV. Jugadores.

1. Jugadores sentados.

El número de jugadores a los que les está permitido participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en la mesa de juego, hasta una cifra máxima de seis a nueve.

Si algunas plazas no quedan cubiertas, los jugadores pueden apostar sobre las vacantes. Asimismo pueden apostar sobre la mano de cualquier otro jugador, hasta un límite de tres apuestas totales por casilla y claramente separadas, con su consentimiento o, en caso necesario, con el consentimiento del jefe de mesa y dentro de los límites de la apuesta máxima. En cualquier caso, el jugador situado en la primera línea de delante de cada casilla es quien manda en la casilla.

Cada mano de un jugador se considera individualmente y debe seguir el orden normal de distribución y petición de cartas.

2. Jugadores de pie.

También pueden participar en el juego jugadores de pie dentro del límite de tres apuestas totales autorizadas por casilla en el número 1 de este apartado, que apuesten sobre la mano de un jugador, siempre que éste no se oponga o, en caso necesario, con el consentimiento del jefe de mesa y dentro de los límites de la apuesta máxima por cada plaza. Sin embargo, no pueden dar consejos ni instrucciones al jugador sentado, y deben aceptar sus iniciativas.

V. Reglas del juego.

1. Posibilidades de juego.

a) Juego simple o Black Jack.

Cuando se han efectuado todas las apuestas el crupier distribuye un naipe a cada mano, comenzando por su izquierda, siguiendo el sentido de las agujas del reloj, y dándose él mismo otro naipe.

Después, y siempre en el mismo orden, distribuye un segundo naipe a cada mano.

Seguidamente pregunta a los jugadores que tienen la mano si quieren naipes adicionales. Cada jugador puede rehusar o pedir naipes complementarios, uno a uno, hasta que lo considere oportuno, pero en ningún caso puede pedir naipes suplementarios si ha obtenido ya una puntuación de 21 o más.

Si una mano obtiene una puntuación superior a 21, pierde, y el crupier recoge inmediatamente su apuesta y los naipes antes de pasar a la mano siguiente.

Cuando los jugadores han hecho su juego el crupier, siempre que queden competidores en esa mano, se da a sí mismo una o varias cartas. Al llegar a 17 puntos debe plantarse y no puede coger naipes suplementarios. En caso contrario, debe pedir otros naipes hasta que el total de su puntuación llegue a 17 o más. Cuando tenga un as entre sus cartas, debe contarlo como 11 puntos si con este valor llega a 17 o más, y siempre que no cuente, con el as, más de 21 puntos; en este caso el as tendrá el valor de un punto.

El crupier, después de anunciar su puntuación, recoge las apuestas perdedoras y paga las ganadoras, de derecha a izquierda. Entonces recoge las cartas y las coloca boca abajo en un recipiente destinado a este fin, y retira las suyas en último lugar.

Si la banca ha sobrepasado los 21 puntos debe pagar todas las apuestas que permanezcan todavía encima de la mesa de juego.

Si no llega a los 21 puntos, recoge las apuestas de las manos que tengan una puntuación inferior a la suya y paga las que la tienen superior. Las manos que han obtenido una puntuación igual a la de la banca son consideradas nulas y sus titulares pueden retirar sus apuestas una vez se hayan recogido sus cartas.

Los pagos se efectúan a la par, es decir, por el mismo importe de la apuesta, pero si un jugador hace un Black Jack, que consiste en llegar a los 21 puntos sólo con los dos primeros naipes, se le paga a razón de tres por dos. El Black Jack siempre gana a la puntuación de 21 obtenida con más de dos cartas.

b) El seguro.

Cuando el primer naipe del crupier es un as, los jugadores pueden asegurarse contra el posible Black Jack de la banca. El crupier propone este seguro al conjunto de los jugadores y antes de dar la tercera carta al primer jugador que la pida. A partir de este momento, nadie puede asegurarse.

El jugador que se asegura deposita encima de la línea de seguro, situada delante de su plaza, una cantidad como máximo igual a la mitad de su apuesta primitiva. Si el crupier saca entonces un 10, es decir, consigue un Black Jack, recoge las apuestas que pierden y paga los seguros a razón de dos por uno. Si no consigue un Black Jack, recoge los seguros y cobra o paga las otras apuestas como en el juego simple.

c) Las parejas.

Cuando un jugador recibe las dos primeras cartas del mismo valor, puede jugar a dos manos. Si utiliza esta posibilidad debe hacer una apuesta igual a la suya inicial sobre la otra carta. Estas dos

cartas y estas dos apuestas se consideran entonces como manos separadas e independientes, y cada una tiene su valor y destino propios. Puede, por tanto, formar tantas manos como número de cartas de igual valor reciba.

El jugador se planta, pide carta y juega en iguales condiciones que en el juego simple, comenzando por la mano que está situada más a su derecha antes de pasar a la siguiente. Si forma una nueva pareja puede de nuevo separarla y depositar otra apuesta igual.

Si un jugador separa una pareja de ases, recibirá un solo naipe por cada as que ha formado una nueva mano.

Si un jugador separa una pareja de ases o una pareja de cartas que valen 10 puntos cada una y con la siguiente totaliza 21 puntos, esta jugada no se considera como un Black Jack, y si resulta ganadora, se paga a la par.

d) Apuesta doble.

Cuando el jugador obtiene 9, 10 u 11 puntos con los dos primeros naipes, puede doblar su apuesta. En este caso, sólo tiene derecho a un único naipe suplementario. La doble apuesta está autorizada para todas las manos, incluidas las parejas.

2. Apuestas acumuladas.

Podrán autorizarse, por la Dirección General del Juego y de Espectáculos, las denominadas apuestas y premios acumulados, con relación a combinaciones especiales de naipes obtenidas por parte de los jugadores dentro de sus manos en el curso de las partidas ordinarias y también entre varias mesas de Black Jack.

3. Mínimo y máximo de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, han de realizarse dentro de los límites del mínimo y del máximo, antes de distribuir las cartas:

a) El mínimo viene fijado por la autorización concedida por la Dirección General del Juego y de Espectáculos.

b) El máximo de las apuestas se fija en la autorización en 20, 25, 50, 100 ó 200 veces el mínimo de la apuesta. El máximo se entiende por mano y no puede ser sobrepasado por la suma de las apuestas realizadas sobre cada mano por parte de uno o varios jugadores.

4. Funcionamiento del juego.

Existen diversas operaciones que son previas al inicio de cada partida:

a) Se extraen los naipes del depósito, se desempaquetan y se mezclan y se barajan siguiendo las normas del Reglamento de casinos de juego.

b) Finalizadas las operaciones previas, se baraja y corta cada una de las pilas por separado, como mínimo tres veces. Acto seguido, los seis juegos se reúnen y se cortan y, finalmente, la media docena se presenta a un jugador para un nuevo y último corte. Después de este último corte, el crupier coloca un separador de muestra o bloqueo, a fin de dejar como reserva una cantidad de cartas equivalente como mínimo a un juego. A continuación se introducen las cartas en el distribuidor.

c) Distribuidor o barajador automático. Si se utiliza el procedimiento de mezcla automática de naipes, el crupier los introducirá en el distribuidor automático para su mezcla y distribución en proceso continuo.

d) Antes de distribuir las cartas, el crupier separa las cinco primeras del distribuidor y después empieza la partida.

Las cartas se distribuyen siempre boca arriba. Cuando aparece el separador, si el distribuidor de naipes es manual, el crupier debe enseñarlo al público y debe anunciar que la jugada que se está realizando es la última del corte.

Si en el distribuidor aparece una carta boca arriba debe ser eliminada.

04 Bola o Boule.

I. Denominación.

La Bola o Boule es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, y la posibilidad de ganar, al igual que en la Ruleta, depende del movimiento de una bola que se mueve dentro de una plataforma circular.

II. Elementos del juego.

El juego de la Bola se practica en una mesa, en cuyo centro hay una plataforma circular y, en sus lados, los paños destinados a recibir las apuestas. También puede incluir un solo paño.

La mencionada plataforma consiste en un plato circular de aproximadamente 1,50 metros de diámetro inserto en un cuadro de aproximadamente 1,85 metros de lado. En el centro hay un saliente, a cuyo alrededor se distribuyen dos filas, con 18 orificios, y con la numeración del 1 al 9, en uno de los cuales irá a caer la bola de caucho o material similar, indicando así el número ganador.

Los orificios con los números 1, 3, 6 y 8 son de color negro, los de los números 2, 4, 7 y 9 de color rojo, y el número 5 debe ser de un color diferente, pero nunca rojo o negro.

Los paños de juego están divididos en un número determinado de casillas que corresponden a las diversas jugadas posibles.

III. Personal.

El personal destinado es el jefe de mesa y los crupieres.

1. El jefe de mesa.

El jefe de mesa es quien dirige la partida y se encarga de lanzar la bola y controlar los pagos y los cambios.

2. Los crupieres.

Los crupieres, uno para cada paño, son los encargados de efectuar las otras operaciones necesarias según las reglas de funcionamiento del juego.

IV. Jugadores.

En cada partida pueden participar un número indeterminado de jugadores.

V. Reglas del juego.

1. Jugadas posibles.

Se pueden hacer dos tipos de jugadas:

Primera: apostar sobre un número entero, del 1 al 9, en este caso el ganador obtiene siete veces el valor de su apuesta; y segunda: apostar sobre una jugada sencilla (rojo o negro, par o impar, pasa o falta) y el ganador obtiene una ganancia igual al valor de su apuesta. En todos estos casos, el ganador recupera su apuesta.

Sin embargo, cuando sale el número 5, se pierden todas las apuestas realizadas sobre las jugadas sencillas.

2. Mínimo y máximo de apuestas.

El mínimo de apuestas está fijado en la autorización concedida por la Dirección General del Juego y de Espectáculos. No obstante, el director responsable del establecimiento puede abrir los paños con una apuesta mínima igual a dos veces la autorizada, siempre que este mínimo se mantenga, al menos en un paño.

El máximo de apuestas está fijado en la autorización. Para las apuestas sobre un número entero, el máximo no puede ser inferior a 40 veces, ni superior a 100 veces el mínimo autorizado, y para las jugadas sencillas no puede ser inferior a 200 veces ni superior a 500 veces el citado mínimo.

Este máximo se aplica, por mesa, a cada jugador considerado aisladamente. Por ello, el establecimiento no puede fijar un máximo para el conjunto de apuestas que pertenezcan a jugadores distintos y colocadas sobre un número entero o sobre una jugada sencilla.

3. Funcionamiento del juego.

Los jugadores realizan las apuestas a partir del momento en que el jefe de la partida anuncia «hagan sus apuestas». Estas se colocan, en forma de fichas, en una de las casillas del paño elegida por el jugador. A continuación el crupier lanza la bola a lo largo del borde superior del plato circular, en el que da numerosas vueltas antes de llegar a la zona de los orificios. En este momento el crupier anuncia «no va más». A partir de entonces cualquier apuesta depositada después de este anuncio es rechazada y el crupier devuelve con su rastrillo las fichas al jugador que ha apostado tarde.

Una vez que la bola queda inmovilizada en un orificio, quien ha lanzado la bola anuncia el resultado, anunciando en voz alta el número ganador y las jugadas sencillas.

Entonces, el crupier recoge, con su raqueta, todas las apuestas perdedoras, dejando encima de la mesa las apuestas ganadoras, a las que añade la ganancia. El jugador que gana recupera, en todos los casos, su apuesta y puede retirarla del juego.

05 Treinta y cuarenta.

I. Denominación.

El Treinta y cuarenta es un juego de azar de los denominados de contrapartida practicado con

cartas, en el que los participantes juegan contra el establecimiento y que tiene varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Al Treinta y cuarenta se juega con seis barajas de las denominadas francesas, de 52 cartas cada una, todas del mismo color, sin índices. Las figuras valen 10 puntos, el as un punto y las otras cartas su valor nominal.

2. Mesa de juego.

Debe tener forma de escudo y estar dividida en cuatro casillas, dos de las cuales, de mayor tamaño, corresponden al rojo y al negro; ambas han de estar separadas por una banda central que debe contener el color, y más abajo se coloca una casilla en forma triangular para el inverso.

En la parte opuesta se sitúa el jefe de mesa y a cada uno de sus lados los dos crupieres. Al frente y a la izquierda del crupier que corta debe haber una ranura en la que se depositan las cartas usadas y delante de los dos crupieres la caja que contiene las fichas y los billetes.

III. Personal.

Cada mesa debe tener permanentemente destinados a su servicio un jefe de mesa y dos crupieres.

1. Jefe de mesa.

El jefe de mesa es el responsable de que el juego se desarrolle correctamente.

2. Crupieres.

Debe haber dos, situados uno frente al otro. Uno de ellos, el crupier que corta, se encarga de repartir las cartas, y el otro del pago de las apuestas ganadoras y de retirar las apuestas perdedoras.

IV. Jugadores.

En cada partida pueden apostar un número indeterminado de jugadores.

V. Reglas del juego.

1. Jugadas posibles.

Deben formarse dos filas desplazadas de cartas, la de arriba se denomina negra y la de abajo roja. Se distribuyen las cartas hasta que se obtiene para cada fila una puntuación comprendida entre 30 y 40.

Los jugadores pueden utilizar las jugadas siguientes, en las cuales las apuestas ganadoras se pagan a la par, es decir, reciben el equivalente del importe de la apuesta:

a) Rojo o negro: gana la fila que tiene las cartas con un valor más cercano a 31.

b) Color o inverso: hay color si la fila ganadora es del mismo color que la primera carta de la fila negra. En caso contrario hay inverso.

Si dos filas de cartas forman el mismo punto, el juego es nulo excepto si este punto es 31. En este caso rigen las mismas disposiciones que regulan el sistema del cero en la ruleta.

2. Mínimo y máximo de las apuestas.

El mínimo de las apuestas está determinado por la autorización concedida por la Dirección General del Juego y de Espectáculos.

El máximo no puede ser inferior a 100 veces ni superior a 1.000 veces el mínimo establecido.

3. Desarrollo del juego.

Una vez el crupier ha realizado la operación de barajar, el jugador más cercano a la derecha de dicho crupier corta las cartas.

Seguidamente el crupier coloca una carta separadora antes de las cinco últimas cartas de la baraja. La aparición de esta carta separadora determina el final del juego actual, procediéndose a poner sobre la mesa y boca abajo las cinco últimas cartas y al recuento de las mismas.

Después de haber introducido las cartas en el sabot, se reparten boca arriba sobre la mesa, empezando obligatoriamente por la fila negra. Cuando el total llega o sobrepasa los 31 puntos se inicia la colocación de las cartas en la fila roja. A continuación el crupier anuncia en voz alta la puntuación de cada fila y las jugadas ganadoras (por ejemplo: dos negro y color ganan o negro e inverso ganan, y exactamente igual empezando por el rojo, es decir, dos rojo y color ganan o negro e inverso ganan, el crupier anuncia también color gana o color pierde). Seguidamente se pagan las apuestas ganadoras, operación que se realiza obligatoriamente jugada a jugada, comenzando siempre por color o inverso,

y después negro y rojo y por las apuestas más alejadas del crupier. Sólo después de haberse retirado las apuestas perdedoras se pueden pagar las apuestas ganadoras.

Las cartas deberán permanecer sobre la mesa todo el tiempo que dure la retirada y pago de apuestas, de forma que los jugadores puedan verificar las puntuaciones de los distintos juegos o jugadas.

Toda carta separada y descubierta por error debe ser «quemada» inmediatamente.

06 Dados o Craps.

I. Denominación.

El juego de los dados o craps es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos del juego: dados.

El juego de los dados se juega con dos dados, del mismo color, de material transparente, con las superficies bruñidas, de 15 a 25 mm de lado. Han de tener todas las aristas bien definidas y cortantes, los ángulos vivos y los puntos marcados al ras. No se admiten, por tanto, dados con aristas biseladas, ángulos redondeados o puntos cóncavos.

En una de las caras debe figurar el número de orden del fabricante y las siglas del establecimiento, sin que ello perjudique su equilibrio.

En cada sesión se ponen a disposición de cada mesa dedicada al juego de los dados, un mínimo de cinco dados en perfecto estado y distintos de los usados en la sesión anterior.

En la partida se utilizan dos dados, mientras que los otros quedan en reserva en una cavidad prevista para esta finalidad en las mesas de juego, en caso de tener que substituir los primeros dados.

III. Personal.

En cada mesa de dados debe haber un jefe de mesa, dos crupieres y un stickman.

1. Jefe de mesa.

El jefe de mesa es el responsable de la claridad y regularidad del juego. Colabora con los crupieres en la manipulación de las fichas y deposita el dinero en la caja.

2. Crupieres.

Los crupieres se ocupan de recoger las apuestas perdedoras, de colocar, si es necesario, las apuestas sobre la caja indicando el punto, y de pagar las apuestas ganadoras. Se ocupan, también, de los cambios de billetes y fichas que soliciten los jugadores.

3. Stickman.

El stickman es el encargado de comprobar el buen estado de los dados, de entregarlos a los jugadores y de hacer las advertencias precisas para el desarrollo del juego. También podrá emplazar/recoger las apuestas sobre las suertes o jugadas múltiples.

Cuando funcione solamente la mitad de la mesa o se utilice la mesa reducida de dados (Mini-craps, European Seven-Eleven, etc.) tendrá que haber, como mínimo, un crupier-stickman.

IV. Reglas del juego.

1. Jugadas.

Los jugadores sólo pueden utilizar las siguientes clases de jugadas:

A) Suertes o jugadas sencillas, que se pagan a la par.

Win. Que se juega en la primera tirada cuando todavía no hay un punto establecido. Gana con el 7 o el 11, pierde con el 2, 3 ó 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y el número que ha salido es el punto, lo que indica el crupier mediante un marcador especial colocado sobre la caja correspondiente a este número. A partir de la jugada siguiente, las apuestas sobre el win ganan si el punto se repite, pierden si sale el 7 y se repiten si sale otra cifra. Los dados cambian de mano cuando sale el 7, que hace perder.

Don't win. Que se juega en la primera tirada cuando todavía no hay punto establecido. Gana con el 2 o el 3, pierde con el 7 o el 11 y da resultado nulo en el 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y la que ha salido es el punto. A partir de la jugada siguiente las apuestas sobre don't win ganan si sale el 7 y pierden si el punto se repite.

Come. Se juega en cualquier momento después de la primera tirada, cuando resulta punto establecido. Esta jugada gana si sale el 7 o el 11 en la tirada siguiente y pierde si sale el 2, 3 ó 12. Si sale cualquier otra cifra, la apuesta se coloca en la casilla correspondiente, y a partir de la jugada siguiente, gana si sale este número y pierde con el 7 y el resultado queda pendiente si sale cualquier otro número.

Don't come. Se juega en cualquier momento después de la primera tirada, cuando resulta punto establecido. Gana si sale el 2 o el 3, pierde con el 7 o el 11 y da resultado nulo con el 12. Si sale otra cifra, la apuesta se coloca en la casilla correspondiente, y a partir de la jugada siguiente, gana si sale el 7 y pierde si sale el punto sobre el que está colocada la apuesta.

Las apuestas colocadas sobre win y sobre come no pueden retirarse y han de jugarse hasta que se hayan ganado o perdido.

Field. Se juega en cualquier momento de la partida, y cada tirada es decisiva. Gana si sale el 2, 3, 4, 9, 10, 11 ó 12 y pierden todos los otros resultados. Se paga doble si sale el 2 o el 12 y a la par por las otras puntuaciones.

Big 6. Se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 6 formada de cualquier modo y pierde si la puntuación es 7. Mientras no salga ninguna de estas dos puntuaciones la apuesta continúa, aunque puede ser retirada por el jugador.

Big 8. Se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 8 formada de cualquier modo y pierde si la puntuación es 7. Mientras no salga ninguna de estas dos puntuaciones la apuesta continúa, pero el jugador la puede retirar.

Under 7. Se juega en cualquier momento de la partida. Gana si el total de los puntos que forman los dados es inferior a 7 y pierde si es igual o superior a 7.

Over 7. Se juega en cualquier momento de la partida. Gana cuando la puntuación formada por los dados es superior a 7 y pierde cuando es igual o inferior a 7.

B) Suertes o jugadas múltiples que se pueden jugar en cualquier momento de la partida:

Hard ways. Se juega sobre los totales de 4, 6, 8 ó 10 formados por dobles, y las apuestas pueden retirarse después de cada tirada no decisiva. Gana si sale el doble escogido y pierde con el 7 o si el total del número no está formado por dobles. El doble de 2 y el doble de 5 se pagan a siete veces la apuesta; el doble de 3 y el doble de 4, a nueve veces la apuesta.

Juego de 7. Se paga a cuatro veces la apuesta. Gana si sale 7; pierde si sale cualquier otro resultado.

Juego de 11. Se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 11; pierde si sale cualquier otro resultado.

Any craps. Se paga siete veces la apuesta. Gana si sale el 2, 3 o el 12; pierde si sale cualquier otro resultado.

Craps 2. Se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 2; pierde con cualquier otro resultado.

Craps 3. Se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 3; pierde con cualquier otro resultado.

Craps 12. Se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 12; pierde con cualquier otro resultado.

Horn. Se paga cuatro veces la apuesta. Esta jugada, que asocia el craps con el juego del 11, gana si sale 2, 3, 12, u 11; pierde con cualquier otro resultado.

C) Suertes o jugadas asociadas que sólo pueden jugarse cuando la jugada simple correspondiente, cuyo punto se conoce, ha sido apostada y siguen su suerte, aunque pueden ser retiradas después de un juego no decisivo.

La jugada asociada al win, cuya apuesta se hace en la proximidad y en el exterior de la jugada sencilla correspondiente, gana con el punto, pierde con el 7 y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta se paga 2 por 1 si el punto es 4 ó 10; 3 por 2 si el punto es 5 ó 9; 6 por 5 si el punto es 6 u 8.

La jugada asociada al don't win, cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la jugada sencilla correspondiente, gana con el 7; pierde con el punto y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta se paga 1 por 2 si el punto es 4 ó 10; 2 por 3 si el punto es 5 ó 9 y 5 por 6 si el punto es 6 u 8.

La jugada asociada del come, cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal, da la jugada simple correspondiente o próxima a ella. Esta jugada gana, pierde o da resultado nulo en las mismas condiciones que el come, y se paga igual que la jugada asociada al win.

La jugada asociada del don't come, cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la jugada simple correspondiente. Esta jugada gana, pierde o da resultado nulo en las mismas condiciones que el don't come, y se paga igual que la jugada asociada al don't win.

D) Las place bets, que pueden jugarse en cualquier momento de la partida sobre los números 4, 5, 6, 9 ó 10, pudiendo retirarse las apuestas en las tiradas no decisivas.

La CENTER bet, en la que la apuesta se hace según la posición del jugador, a caballo sobre la

línea, delante o detrás de cualquier número elegido. Esta jugada gana si el punto sale antes del 7; pierde con el 7 o da resultado nulo si sale cualquier otra puntuación. La apuesta se paga 7 por 6 si el punto es 6 u 8; 7 por 5 si el punto es 5 ó 9, y 9 por 5 si el punto es 4 ó 10.

La wrong bet, en la que la apuesta se hace en la casilla posterior del número escogido y que el crupier indica con la ayuda de una contramarca con la indicación wrong bet. Gana si sale el 7 antes del punto; pierde si sale el punto o da resultado nulo si sale cualquier otra puntuación. La apuesta se paga 4 por 5 si el punto es 6 u 8, 5 por 8 si el punto es 5 ó 9, y 5 por 11 si el punto es 4 ó 10.

2. Apuestas.

Las apuestas mínima y máxima se determinan en la autorización del casino.

En las jugadas sencillas, la apuesta máxima no puede ser inferior a 20 veces ni superior a 1.000 veces el mínimo de la mesa, pudiendo determinar la Dirección del casino que las apuestas sean múltiples del mínimo de las diferentes suertes o jugadas.

En las jugadas múltiples, la apuesta máxima ha de calcularse de forma que la posible ganancia sea, como mínimo, igual al que está permitido para el máximo sobre las jugadas sencillas y, como máximo, igual al triple de esta ganancia.

En las jugadas asociadas del win y come, la apuesta máxima está determinada por el importe de las apuestas hechas efectivamente sobre las jugadas sencillas correspondientes.

En las jugadas asociadas del don't win y del don't come, el máximo de la apuesta se fija en función del punto jugado, es decir, para 4 y 10, el 200 por 100 del importe de la apuesta hecha sobre la jugada sencilla correspondiente; para el 5 y 9, el 150 por 100 de este importe, y para el 6 y 8, el 120 por 100 del mismo importe.

En las CENTER bet, el máximo de la apuesta está en función del punto jugado y es igual al máximo de las apuestas en las jugadas sencillas para el 4, 5, 9 y 10 o el 120 por 100 de este máximo para 6 y 8.

En las wrong bet, el máximo de la apuesta está en función del punto jugado, y es igual al 125 por 100 del máximo de las apuestas sobre las jugadas sencillas para 6 y 8, al 160 por 100 de máximo para 5 y 9, y al 220 por 100 para 4 y 10.

3. Funcionamiento.

El número de jugadores que puede jugar en cada mesa de dados no está limitado.

Los dados se ofrecen a los jugadores al iniciarse la partida, comenzando por el que está situado a la izquierda de los crupieres y siguiendo después el sentido de las agujas del reloj. Si un jugador rechaza los dados, éstos pasan al jugador siguiente en el orden previsto. El stickman pasa los dados al jugador mediante un bastón, evitando tocarlos con la mano excepto cuando los haya de examinar o recoger si han caído al suelo.

El jugador que lanza los dados debe hacerlo inmediatamente después del anuncio de «no va más», y no debe frotarlos ni guardarlos en la mano.

La persona que lanza los dados puede pedir que se cambien antes de hacer la tirada, pero no puede hacerlo durante la serie de lanzamientos precisos para conseguir el número designado como punto, excepto en el caso de que un dado salte fuera de la mesa y caiga al suelo. En dicho caso se le ofrece escoger para acabar la partida entre los cuatro dados de la mesa que quedan. Si al final de ésta no se encuentra el dado perdido, se provee a la mesa de un nuevo juego de dados y se retira el anterior.

Los dados se lanzan a lo largo de la mesa, de tal manera que se detengan dentro de la misma y siempre con la intención de hacer que ambos dados toquen el borde opuesto al jugador que los ha lanzado.

Los dados han de rodar y no resbalar para que la jugada sea válida. Si los dados se rompen, superponen o caen de la mesa o encima del borde de la mesa o en el cesto de los dados de reserva o si la tirada no ha sido correcta, el stickman anuncia tirada nula.

Si los dados caen encima de fichas de juego, la tirada es válida. Los casos no previstos serán resueltos por el jefe de mesa.

El jefe de mesa puede privar a un jugador de su derecho a tirar los dados, si éste incumple repetidamente las reglas del lanzamiento.

Después de un número determinado de tiradas, el jefe de mesa puede acordar un cambio de dados. El stickman anuncia, entonces, «cambio de dados» y, con el bastón, pone frente al jugador los dados restantes al servicio de la mesa. El jugador coge dos para hacer la tirada y, a la vista de los jugadores, los restantes se devuelven al recipiente previsto con este objeto.

No pueden efectuarse apuestas después del «no va más». El jugador que tira los dados debe apostar sobre el win o el don't win antes de hacer la tirada, y puede jugar además sobre las otras jugadas posibles.

Para el cierre de la mesa se anunciarán «las tres últimas tiradas». Las apuestas sin resultado después de la última tirada serán devueltas al jugador.

07. Punto y banca.

I. Denominación.

El Punto y banca es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, que enfrenta a diversos jugadores contra el establecimiento y que pueden apostar a favor de «banca» o a favor de «punto». Corresponde en todos los casos al establecimiento el ejercicio de la banca.

II. Elementos del juego.

1. Cartas.

Se utilizan seis barajas, de 52 cartas, con índices, la mitad de un color y la otra mitad de otro. Los naipes podrán ser usados varias veces, siempre y cuando se encuentren en buen estado.

2. Distribuidor, sabot o carro.

Se tiene en cuenta lo dispuesto en el número 2 del apartado II del epígrafe 03 de este Catálogo (juego de Black Jack o Veintiuno).

3. Mesa de juego.

De forma ovalada, con dos entrantes situados uno frente al otro, destinados a acoger al jefe de mesa y a los dos crupieres, respectivamente. La mesa debe tener una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del jefe de mesa, que lleva el número 1. La numeración debe ser correlativa, aunque puede eliminarse el número 13. Cada departamento puede acoger a un jugador sentado. Existe, asimismo, igual número de casillas destinadas a recibir las apuestas hechas a favor de «banca» que para las hechas a favor de «punto» e igual número de casillas para apostar a favor de la «igualdad». Su numeración se corresponde con la de los departamentos de los jugadores.

La superficie central de la mesa debe contener las aberturas siguientes: una destinada a recibir las cartas usadas, llamada cesta; una o dos para las propinas, y otra para introducir los billetes que se cambien por fichas o placas.

También podrá practicarse el juego de Punto y banca en una mesa reducida, de forma similar al del juego del Black Jack o Veintiuno (que puede permitir el uso alternativo y reversible para ambos juegos de una misma mesa) y para un número de jugadores sentados igual o inferior a 7 (mesa de Mini Punto y banca) e igual o inferior a 9 (mesa de Midi Punto y banca). En estas mesas no podrán participar jugadores de pie y se substituirá la cesta para recibir las cartas usadas por un recipiente situado a la derecha del crupier y destinado a este fin.

III. Personal.

Cada mesa de juego debe tener un jefe de mesa y, según sus dimensiones, uno, dos o tres crupieres.

1. Jefe de mesa o inspector.

Le corresponde la dirección del juego en todas las fases, sin perjuicio de las funciones que se le atribuyen en este epígrafe.

En las mesas de Mini Punto y banca y Midi Punto y banca, el jefe de mesa o inspector podrá tener a su cargo hasta cuatro mesas si éstas son contiguas.

También lleva una lista en la que se determina el orden de prioridad para cubrir las plazas que queden vacantes.

2. Crupieres.

Son los responsables de las apuestas de sus respectivos lados de la mesa, así como de recoger las apuestas perdedoras y pagar las apuestas ganadoras. Les corresponde también barajar las cartas e introducirlas en el sabot y en la cesta, una vez usadas. Asimismo, les corresponde recibir las propinas e introducirlas en las ranuras destinadas a recogerlas, deben anunciar el inicio de cada partida y la mano ganadora, y también deben informar a los jugadores sobre las reglas que se deben seguir en cada caso. Además deben pasar el sabot, recoger los naipes al final de cada jugada y comprobar su estado.

En las mesas de Mini Punto y banca y Midi Punto y banca el desarrollo de la partida corre a cargo de un crupier.

IV. Jugadores.

Pueden participar en el juego los jugadores sentados frente a los departamentos numerados y, a opción de la dirección del casino, los jugadores que permanezcan de pie.

La distribución de las cartas por parte de los jugadores es optativa. Se establece un turno rotativo a partir del jugador situado frente al departamento número 1. Si algún jugador no quiere realizar la distribución, el sabot pasa al que está situado a su derecha.

El jugador que distribuye las cartas juega la mano de «banca», pero puede hacer apuesta a favor de la mano de «punto»; la mano de «punto» corresponde al jugador que ha realizado la apuesta más alta; si no hay apuestas a favor de «punto», el crupier descubre las cartas. Se pierde el derecho a distribuir las cartas cuando «banca» pierde la jugada y el sabot pasa al jugador correspondiente, de acuerdo con el turno establecido.

La distribución de las cartas de «punto» y de «banco» en las mesas de Mini Punto y banca y Midi Punto y banca se efectúa por el crupier, sin que se permita a los jugadores tocar las cartas.

V. Banca.

El establecimiento se constituye en banca y le corresponde el cobro y pago de las apuestas. En el caso de que la mano de «banca» salga ganadora, el pago será de 19 a 20; en el caso de que la mano de «punto» salga ganadora, el pago será a la par.

En el caso de «igualdad», el pago será de 8 a 1. Las apuestas sobre «igualdad» no podrán ser superiores al 10% del máximo de la mesa.

El mínimo de las apuestas puede ser diferente para cada mesa pero en ningún caso puede ser inferior al mínimo autorizado por la Dirección General del Juego y de Espectáculos. El máximo de las apuestas se fija para cada mesa entre 20 y 100 veces el mínimo y la Dirección del casino puede determinar que las apuestas sean múltiples del mínimo de la mesa.

VI. Reglas del juego.

1. El «punto» y la «banca» reciben inicialmente dos cartas. El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que lleva inscritos, excepto el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico, y el as, que vale un punto. En la suma de los puntos se desestiman las decenas y sólo tiene valor, a efectos del juego, la cifra de las unidades. Gana quien tiene una puntuación de nueve o la más cercana a esta cifra.

En caso de empate, las apuestas que jueguen «punto» o «banca» pueden ser retiradas y se procederá al pago de las apuestas realizadas sobre la «igualdad».

Una vez recibidas las dos primeras cartas por la mano de «banca», si la puntuación de alguna de las dos manos es 8 ó 9, finaliza el juego y la otra mano no puede pedir una tercera carta.

2. Reglas de la tercera carta.

a) Para la mano de «punto», cuando su puntuación es de 0, 1, 2, 3, 4, o 5 debe pedir carta; y cuando su puntuación es de 6 ó 7, debe plantarse.

b) Para la mano de «banca», el juego se efectúa según lo que disponen las reglas de tirada de la banca en el juego de Punto y banca previstas en la figura 1 del anexo 2.

VII. Desarrollo del juego.

Realizadas las operaciones de recuento, de barajar las cartas y de cortar la baraja, se coloca en el interior del mazo una carta de bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, teniendo en cuenta que por debajo de esta carta queden siete. La aparición de la carta de detención determina el final de la partida y no puede efectuarse ninguna jugada más a excepción de la que se está llevando a cabo en este momento.

A continuación el crupier extrae una primera carta y la descubre. El valor de ésta determina el número de cartas que deben inutilizarse e introducir en la cesta o recipiente. Para este caso concreto, el valor de las figuras y de los dieces es de 10 puntos.

La orden del crupier, «no va más» y a continuación «cartas», está dirigida al jugador que tiene el distribuidor para que éste reparta dos cartas, boca abajo, a cada mano. La primera y tercera carta que corresponden a la mano de «punto» son trasladadas al crupier, y quedan la segunda y cuarta carta que corresponden a «banca» bajo la esquina frontal derecha del distribuidor o carro. Inmediatamente, las cartas de la mano de «punto» se entregan al jugador sentado que haya realizado la apuesta más alta a favor de la citada mano, quien las enseña y a continuación las devuelve al crupier que anuncia su puntuación total y las coloca a su derecha. Asimismo, el jugador que distribuye las cartas, las descubre y las traslada al crupier. Este anuncia el punto total para las dos cartas y las coloca a su izquierda.

Cuando de acuerdo con las reglas establecidas, el «punto» haya de plantarse, el crupier anuncia:

«El punto se planta con (...) (puntuación total)». En caso contrario, dirá en voz alta: «Carta para el punto». Se aplican las mismas reglas a la mano de «banca».

Acabada la jugada, el crupier anuncia la mano con la puntuación más alta, y ésta es la que gana. A continuación se retiran las apuestas perdedoras y se pagan las apuestas ganadoras.

08. Bacará, Chemin de fer o Ferrocarril.

I. Denominación.

El Chemin de fer, conocido también como Bacará o Ferrocarril, es un juego de cartas, de los denominados de círculo, que enfrenta a diversos jugadores entre sí. Uno de los jugadores tiene la banca y pueden apostar contra la misma todos los jugadores sentados y los que estén de pie tras ellos. El crupier anunciará, de acuerdo con la mesa, si se juega libre o ateniéndose a la tabla de reglas de tirada.

II. Elementos de juego.

1. Cartas.

Se utilizan seis barajas de 52 cartas, de las denominadas francesas sin índices, la mitad de un color y la otra mitad de un color distinto.

Los naipes pueden usarse diversas veces y no se deben substituir por otros mientras estén en perfecto estado. Por lo que respecta a las características que deben reunir las cartas y a la forma como han de ser barajadas y manejadas durante el juego, se tiene en cuenta lo dispuesto en el Reglamento de casinos de juego.

2. Distribuidor o sabot.

Se tendrá en cuenta lo dispuesto en el número 2 del apartado II del epígrafe 03 de este Catálogo.

3. Mesa de juego.

Será de forma ovalada, con un entrante en uno de sus lados más grandes, que indica la posición del crupier. La mesa debe tener una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del crupier. Cada departamento sólo puede acoger a un jugador.

La superficie central de la mesa debe tener las siguientes aberturas o ranuras: una en el centro, también llamada cesta, en la que se introducen las cartas usadas; otra a la derecha del crupier, llamada pozo o cagnotte, para las deducciones en beneficio de la casa, y otra, o si es necesario dos, para las propinas. La cantidad que constituye la banca está situada frente al crupier, a su izquierda, y a su derecha se sitúan las ganancias del banquero que no constituyen la banca (las que el crupier no ha puesto en juego), es decir, el «garaje».

III. Personal.

Cada mesa de juego debe tener permanentemente a su servicio un inspector, un crupier y un cambista. Además, puede haber opcionalmente servidores auxiliares.

1. Inspector.

Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la dirección del casino y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa de juego. Lleva una relación de los jugadores que aspiran a ocupar las plazas que puedan quedar vacantes.

2. Crupier.

Sin perjuicio de las funciones que se le atribuyen en este epígrafe, el crupier tiene atribuidas las funciones siguientes: recontar, barajar e introducir las cartas en el distribuidor; trasladar las cartas a los jugadores mediante su pala; anunciar en voz alta las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; calcular e ingresar la cantidad que corresponde al pozo en la ranura correspondiente, e introducir las cartas usadas y las propinas en las ranuras destinadas a tal fin.

Asimismo le corresponde la custodia y control de la suma que constituye la banca y el pago de las ganancias a los jugadores. También le corresponde orientar a los jugadores que lo soliciten sobre las reglas aplicables en cada caso.

3. Cambista.

Situado de pie delante o bien detrás del crupier, debe efectuar el cambio del dinero por fichas a los jugadores que lo soliciten, así como también al crupier.

4. Servidores auxiliares.

Además puede haber servidores auxiliares que no pueden intervenir en nada relacionado con el desarrollo del juego, de las cartas o de las fichas sobre la mesa.

IV. Jugadores.

Frente a cada uno de los departamentos de la mesa puede sentarse un jugador. La superficie de los departamentos puede ser usada para depositar las fichas y manejar, si es necesario, las cartas. También pueden participar en el juego todos los jugadores que lo deseen, si se sitúan de pie alrededor de la mesa y detrás de los que estén sentados.

Con carácter general, se establece el orden de prioridad siguiente entre los jugadores: los jugadores sentados, por delante de los que están de pie; entre los primeros se sigue la numeración correlativa de los departamentos a partir del que está situado a la derecha del banquero. Entre los que están de pie, se sigue el mismo orden de prioridades que entre los sentados. El jugador sentado que cambia de lugar durante una talla está obligado a dejar pasar la mano («saludar»); además no puede ejercer su derecho de prioridad para adquirir la mano pasada, es decir, para coger la banca o para hacer de banco hasta que no haya saludado. Lo mismo sirve para cuando un jugador ocupa una plaza vacante durante la distribución de un distribuidor.

Si el cambio de asiento o la llegada de un nuevo jugador se realiza al terminar la talla, el orden de prioridades quedará intacto.

La ocupación de plazas vacantes se hará de la manera siguiente: tendrán prioridad, durante la talla, los jugadores inscritos en la lista de espera que tiene el inspector. Una vez acabada la talla, tendrán prioridad los jugadores sentados que han solicitado cambio de plaza.

En ningún caso podrá un jugador ocupar una plaza de asiento en varias mesas de juego simultáneamente.

El jugador que por dos veces consecutivas haya rechazado coger la mano debe abandonar su plaza en la mesa de juego.

Está prohibido a los jugadores de pie desplazarse de lugar para seguir la mano. El jugador que así lo haga será el primero a quien se cobrará o el último a quien se pagará, según el caso.

En ningún caso puede ocuparse una plaza de asiento momentáneamente vacía.

V. Banca.

La banca se adjudica inicialmente al jugador sentado a la derecha del crupier (sentado frente al departamento número 1), es rotatoria y sigue el orden de numeración de los departamentos.

Cualquier jugador, sentado o de pie, puede, en cualquier pase de la banca, asociarse al banquero si éste lo acepta y pone a su disposición la misma cantidad que el banquero. El asociado no puede intervenir en el juego en ningún momento y gana o pierde en las mismas condiciones que el banquero.

El jugador puede retener la banca mientras gana pero en el caso de que pierda ha de cederla al jugador sentado a su derecha. También es así cuando la banca ha sido abandonada voluntariamente. Si alguno de los jugadores no quiere coger la banca, ésta sigue pasando según el orden establecido. En cualquier caso, el jugador que coge la banca debe hacerlo, como mínimo, con la misma cantidad que la del jugador que la ha abandonado voluntariamente.

Si ninguno de los jugadores sentados quiere tener la banca, ésta se ofrece a los jugadores que están de pie, y si ninguno de éstos la quiere, el jugador que ha cedido la banca o que ha pasado la mano puede volver a adquirirla por la misma cantidad. La mano pasada adquirida por un solo jugador tiene preferencia sobre la que ha sido adquirida en asociación. El banquero que ha pasado la mano no puede asociarse con el jugador que la ha adquirido posteriormente.

Si la banca no ha sido adquirida en el turno rotativo, se subasta y se adjudica al mejor postor de entre todos los jugadores sentados y de pie, excepto el banquero. Los jugadores sentados sólo tienen prioridad sobre los que están de pie en el caso de licitaciones iguales.

Si algún jugador que está de pie adquiere la banca («coge la mano») y la vuelve a pasar, la banca se ofrece al primer jugador sentado a la derecha del último jugador que ha tenido la banca. Si el jugador que adquiere la banca está sentado en el momento de pasarla, la banca se ofrece primero al jugador sentado a su derecha.

Una vez adjudicada la banca, el total que la forma puede aumentarse por el jugador en relación a la cantidad ofrecida, pero nunca disminuirse.

Si la banca adjudicada es superior a la banca anterior, el jugador que ha hecho banca tiene derecho, antes de pasarle la mano, a tomar las cartas, aunque su apuesta sea inferior a la de otros jugadores, pero sólo por una jugada.

El banquero que pasa la mano, así como su asociado, no pueden participar en la subasta de la mano que acaban de pasar, pero sí pueden hacerlo cuando el nuevo banquero pasa la mano, y así sucesivamente, siempre que sea por la misma cantidad que él la pasó. Si ningún jugador adquiere la

banca, ésta vuelve al jugador situado a la derecha del banquero que ha pasado la mano, quien debe aceptarla por el mínimo establecido en la mesa. En caso de no hacerlo, debe ceder su plaza.

Si el jugador que ha adquirido una mano pasada pierde, el distribuidor vuelve al jugador sentado a la derecha del banquero que ha pasado la mano.

El jugador que adquiere la banca está obligado a dar las cartas al menos una vez. Si se niega, la banca se subasta, pero no puede licitar por ella ni este jugador ni el anterior banquero si se ha pasado la mano. Si en esta primera jugada hay igualdad de puntos la banca puede ser cedida de acuerdo con las reglas generales.

El mínimo de punto o mínimo de apuestas, es decir, la cantidad mínima para poder jugar como punto contra la banca, no ha de ser necesariamente idéntico para las distintas mesas, ni puede ser inferior en ningún caso al mínimo autorizado por la Dirección General del Juego y de Espectáculos, y debe aparecer ostensiblemente indicado en la mesa.

El máximo del punto o cantidad máxima que puede exponer un jugador es la cantidad que equivale a la que tiene la banca en cada jugada. Cuando un jugador llega a la citada cantidad se dice que «hace banca».

El máximo de la banca debe ser equivalente a 100 veces el mínimo autorizado para el punto y el mínimo de la banca no puede ser inferior al de éste. A solicitud previa de los casinos, se puede autorizar que la banca juegue sin un máximo limitado.

La deducción en beneficio del establecimiento queda fijado en un 5 por 100 sobre las cantidades ganadas por el banquero en cada jugada.

«Garaje» es la cantidad o conjunto de cantidades que el banquero excluye del juego cuando se dan los casos o circunstancias siguientes:

a) Garaje voluntario. Las ganancias obtenidas por el banquero pasan normalmente a formar parte de la banca, pero éste puede decidir excluirlos voluntariamente del juego siempre que su suma supere una cantidad equivalente a 50 veces el mínimo del punto, que pasa, entonces, a formar parte del «garaje».

El banquero podrá excluir voluntariamente del juego la mitad de la banca en todos los pases a partir del segundo. Cuando no se cubra la banca en su totalidad, el banquero podrá instar al crupier a doblar la cantidad dentro de la Banca en esta jugada, pasando el resto a formar parte del «garaje». También podrá retirar la mitad de la banca resultante, si corresponde según el párrafo anterior. Antes de iniciar la siguiente jugada el crupier pedirá al banquero si desea o no formar «garaje».

b) Garaje obligatorio. Es la cantidad que el banquero debe excluir del juego en la medida en que el importe de la banca exceda la suma de valores de los puntos.

c) Garaje impropio. Es la parte de la banca que el banquero no puede poner en juego porque excede la cantidad máxima permitida a la banca, es decir, 100 veces el mínimo del punto.

d) Exclusión del «garaje». En el caso de que la banca juegue sin un máximo limitado, el banquero puede renunciar al «garaje» anunciando «todo va».

VI. Reglas del juego.

El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta que son los que llevan inscritos, excepto el 10 y las figuras que no tienen ningún valor numérico y el as que vale un punto. Se suma la puntuación de las cartas, se desprecian las decenas y sólo tiene un valor la cifra de las unidades.

Gana el juego que tiene puntuación nueve o la más cercana a esta cifra. Si hay empate la jugada se considera nula.

Inicialmente y de forma alternativa, el banquero reparte dos cartas cubiertas al jugador que se enfrenta con él, y se da a sí mismo dos cartas también cubiertas. Cuando recibe estas cartas, si ve que la puntuación es de ocho o nueve, las descubre y se abate el juego, debiendo el contrario mostrar también su juego.

En los demás casos el jugador que se enfrenta a la banca puede solicitar una tercera carta o considerarse servido, lo que anunciará utilizando los términos «carta» y «no», respectivamente. La actuación del jugador ha de tener en cuenta las reglas de tirada siguientes:

a) Cuando tiene 0, 1, 2, 3, ó 4 ha de pedir carta.

b) Cuando tiene 5 puede optar.

c) Cuando tiene 6 ó 7 debe plantarse.

Respecto al banquero y siempre que se juegue con las reglas de tirada, se aplicarán las reglas para

la banca incluidas en el juego de «Punto y banca» (figura 1 del anexo 2), con las dos excepciones siguientes:

a) Si la suma de sus dos primeras cartas es de 5 y la tercera carta servida al «Punto» es un 4, podrá optar entre pedir carta o plantarse.

b) Si la suma de sus dos primeras cartas es de 3 y la tercera carta servida al «Punto» es un 9, podrá optar entre pedir carta o plantarse.

Si el jugador hace banco, no se aplican estas reglas y se tiene libertad para pedir carta o quedar servido, siempre y cuando lo autorice el inspector antes de empezar la partida. A continuación, el banquero puede optar entre pedir carta o no hacerlo, excepto cuando tiene cero (bacará), entonces es obligatorio solicitar una tercera carta. A diferencia de las anteriores, la tercera carta se da siempre descubierta. El juego finaliza con el anuncio de la puntuación de cada jugador, el descubrimiento de las cartas y el pago o retirada de las apuestas, en su caso.

Cada jugador puede solicitar al crupier aclaraciones sobre las reglas del juego, y éste está obligado a darlas. Si el jugador tiene puntuación de 5 y solicita consejo al crupier, éste debe hacer que se plante.

El banquero puede, si lo desea, solicitar al crupier las reglas de jugadas de la banca. En este caso debe ajustarse a aquello que se establece de acuerdo con lo que prevén las reglas de tiraje de la banca en el juego del bacará de la figura 2 del anexo 2.

Una vez cubierta la banca, el banquero y cualquier jugador sentado o de pie podrá abonar (apostar a favor de la banca) una cantidad determinada, que dará al crupier cuando diga: «abono la diferencia»; pero sólo en este caso.

No se permite el abono en asociación. Los abonos quedarán afectados solamente en la jugada en la que se produzcan, sin obtener prioridad ni causando obligación respecto a la jugada siguiente ni posterior, siempre dentro de los máximos y mínimos autorizados para la salida inicial de la banca.

El número de abonos permitido será un máximo de tres. Los casos no previstos se resolverán por el inspector de la mesa.

VII. Desarrollo del juego.

Para que el juego pueda empezar, es imprescindible que haya como mínimo cuatro jugadores en la mesa, cifra que debe mantenerse durante toda la partida.

Al comienzo de cada partida, el crupier, después de barajar las cartas, las ofrece a los jugadores y dice «señores, las cartas pasan». Cualquier jugador puede barajar las cartas, pero el crupier las debe barajar por última vez cuando le sean devueltas. Una vez hecho esto, ofrece las cartas al jugador situado a su izquierda, y así sucesivamente, hasta que alguno de los jugadores corte la baraja.

A continuación, antes de las siete cartas finales de la baraja, se coloca una carta-bloqueo o de detención, de un color que permita diferenciarla de las demás. La aparición de esta carta determina el final de la partida, no pudiendo realizarse ninguna otra jugada, excepto la que se lleva a cabo en aquel momento.

Adjudicada la banca, el banquero anuncia la cantidad puesta en juego, que se entrega en fichas al crupier, quien las coloca encima de la mesa, a su izquierda. Seguidamente, el crupier anuncia la suma e indica a los jugadores cuál es la cifra máxima que pueden jugar; para este fin utiliza la expresión «hay (...) pesetas/euros en la banca».

Si hay varios jugadores que quieren hacer banca, se sigue el orden de prioridades establecido en el apartado IV.

La banca hecha por un solo jugador, incluso si está de pie, tiene preferencia sobre la banca en asociación.

Si ningún jugador, sentado o de pie, está dispuesto a hacer banco, puede anunciarse «banca parcial», con la expresión «banca con la mesa», para lo cual la cantidad de la apuesta debe ser la mitad de la banca. A continuación, el crupier invita al resto de los jugadores a completar con sus apuestas la suma en la banca, hasta que con la voz «no van más apuestas» da por finalizado el tiempo de apostar.

El jugador que ha anunciado «banca con la mesa» tiene derecho a coger las cartas, incluso si está de pie, excepto cuando alguien dice la frase «con la mesa y último completo», y da prioridad al hecho de completar la otra mitad. La «banca con la mesa» se considera un acto aislado y no da prioridad para la jugada siguiente, excepto que la haya hecho solo.

Si nadie hace banca, ni «banca con la mesa», las cartas se dan al jugador sentado cuya apuesta sea más alta. En el caso de apuestas iguales, se sigue el orden general de prioridades entre jugadores. Está prohibido que un jugador sentado una su apuesta a la de otros jugadores, estén de pie o sentados.

La petición de banco no tiene preferencia cuando las cartas han sido distribuidas, excepto cuando el jugador repite banco, «banca seguida», en cuyo caso puede hacerlo incluso después de la distribución de las cartas siempre que otro jugador las tenga ya en la mano. Tiene derecho a pedir «banca seguida» el jugador que ha hecho banco y ha perdido.

Si en el caso de «banca seguida» el crupier, por error, da las cartas a otro jugador, éstas pueden ser reclamadas si todavía no se han visto (la carta se considera vista cuando se ha levantado del paño).

Si la petición de «banca seguida» se produce después de la distribución y entrega de las cartas a otro jugador, éste tiene preferencia si ha cogido las cartas y las ha visto.

Si, una vez se ha anunciado correctamente «banca seguida», un jugador coge las cartas antes de que el crupier las dé al jugador que ha anunciado «banca seguida», las cartas se le retiran aunque se hayan visto y se entregan al jugador al que correspondan.

Cualquier «banca seguida» abandonada puede ser recuperada en el caso de que la puntuación entre el banquero y otro jugador o jugadores sea la misma.

Si nadie hace banco y sólo un jugador apuesta contra la banca, este jugador tiene derecho a la «banca seguida».

Una vez realizadas las apuestas y después de la voz del crupier «no va más», el banquero extrae las cartas del distribuidor y las distribuye alternativamente de una en una, comenzando por el jugador contrario. El crupier traslada las cartas hasta este jugador mediante la pala. El banquero tiene formalmente prohibido distribuir las cartas antes de que el crupier haya anunciado «no van más apuestas»; sin embargo, puede instar al crupier a que retire las apuestas efectuadas una vez que ha dicho esta frase.

Una vez examinadas las cartas y solicitada, si es necesario, una tercera, se descubren los respectivos juegos, y el crupier paga al ganador. Si el ganador ha sido el banquero, el crupier hace la deducción correspondiente al pozo o cagnotte, e introduce el importe en la ranura destinada a tal efecto. Las ganancias del banquero pasan a formar parte de la banca, excepto si éste decide excluirlas del juego, de acuerdo con lo previsto en el apartado V. En tal caso el crupier las coloca encima de la mesa, a su derecha.

Cuando se han terminado las cartas de un distribuidor, el crupier realiza las operaciones correspondientes de barajar, cortar e introducir la baraja en el distribuidor. El banquero que gana la última jugada de una talla tiene derecho a continuar como banquero en la próxima jugada si ofrece una cantidad igual a la que en aquel momento constituía la banca.

Si algún jugador lo pide, las cartas deben ser controladas al final de la talla.

VIII. Errores e infracciones en el juego.

1. Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas. Las cartas que se han extraído no pueden reintegrarse al distribuidor en ningún caso, y el jugador que las ha extraído irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en un caso extraordinario el inspector cree que no debe aplicarse esta regla en todo su rigor, la carta o las cartas extraídas deben ser obligatoriamente rechazadas y no pueden ser utilizadas por el jugador que toma la mano pasada.

Cualquier carta que aparezca descubierta cuando se extrae del distribuidor se considera inservible y se retira sin que por este motivo los jugadores puedan disminuir o retirar sus apuestas.

Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada se anula.

Si una carta cae al suelo sólo puede ser recogida por el crupier o cualquier otro empleado del establecimiento, y conserva su valor. Seguidamente se reemprende el juego.

2. Errores del crupier.

Si el crupier descubre accidentalmente alguna carta durante la distribución, los jugadores deben ajustarse a las reglas del juego del banquero y del «punto». En el caso de que las dos cartas del «punto» se descubran, el banquero debe tener en cuenta lo que disponen las reglas de tirada de la banca, y debe pedir carta en los casos opcionales. Cualquier otra falta cometida por el crupier mientras reparte las cartas anula la jugada, siempre que la falta no pueda rectificarse sin perjuicio para el banquero o para el jugador.

Si el crupier anuncia «carta», por error, cuando el punto ha dicho «no», la jugada se restablece tal como se indica en las reglas mencionadas. Si el banquero tiene 0, 1, 2, 3, 4 ó 5 y ya ha sacado una carta, esta carta se le adjudica; si ha sacado dos, se le adjudica la primera y se rechaza la segunda; si tiene 6 ó 7, se rechaza cualquier carta extraída.

3. Errores del banquero.

Si el banquero extrae una quinta carta después de haberse dado dos a sí mismo, está obligado a aceptarla en el caso de que el «punto» no solicite una tercera carta.

Si en la distribución inicial, el banquero se da más de dos cartas, se considera que tiene una puntuación de cero (bacará), aunque conserve su derecho a pedir otra carta.

Si al dar la tercera carta, el banquero da, por error, dos cartas al jugador contrario, se le adjudica la carta con la que forme una puntuación más alta. Pasa lo contrario cuando el banquero se da a sí mismo dos cartas en lugar de una.

Si durante la distribución de las primeras cartas del «punto», el banquero deja caer alguna en la cesta, se considera que el «punto» abate con el 9. Cuando pasa esto con la tercera carta del «punto», se considera que su puntuación es 9. En este caso el banquero tiene derecho a una tercera carta, excepto si tiene 7.

Si durante el reparto, el banquero descubre la primera o la tercera carta, si van las dos dirigidas al «punto», el banquero debe descubrir su carta respectiva. Si el banquero descubre por error las dos cartas dirigidas al contrario, además de descubrir sus dos cartas, debe ajustar obligatoriamente su juego a las reglas de tirada de la banca.

El banquero ha de hablar siempre después del «punto». Si abate antes de que éste se haya pronunciado, los jugadores pueden retirar sus apuestas. Cuando el banquero, si tiene 8 ó 9, da u ofrece cartas, pierde su derecho a abatir.

El banquero pierde la jugada si introduce alguna carta en la cesta antes de que la hayan visto de manera inequívoca el resto de los jugadores.

No puede hacerse ninguna reclamación contra el banquero cuando la jugada ha finalizado y las apuestas se hayan cobrado o pagado.

4. Errores de los jugadores.

Está formalmente prohibido mirar lentamente las cartas recibidas o tenerlas demasiado rato en la mano. Si cualquier jugador tarda demasiado tiempo en anunciar su juego no puede continuar teniendo las cartas.

Excepto el crupier, nadie puede dar consejos a los jugadores. Si alguien infringe esta regla, deberá atenerse a lo que disponen las reglas de tirada.

Si por error el «punto» dice «carta» en lugar de «no», o viceversa, el banquero tiene derecho a darle o negarle la carta, salvo que el punto tenga bacará. En cualquier caso, el banquero ha de pronunciarse antes de sacar la carta.

Si el «punto» se olvida de mostrar la carta cuando le toca, pierde este derecho; si ha perdido carta, la decisión la toma el banquero. Si el «punto» que tiene 9 se olvida de abatir pierde la jugada si el banquero abate con 8.

Cualquier otro error en el anuncio del juego, por parte del «punto», debe ser rectificado y se deben rechazar, si es necesario, las cartas puestas en juego como consecuencia de este error. Se exceptúa de esta regla al jugador que hace banco, quien, en este caso, debe sufrir las consecuencias de su error, excepto si tiene cero (bacará) con sus dos primeras cartas. En este caso siempre puede solicitar una tercera carta.

Si el jugador tira las cartas al cesto antes de que nadie las haya visto, la jugada se da por perdida.

Las apuestas de los puntos deben estar situadas al descubierto sobre la mesa y las deben vigilar ellos mismos. No se puede aceptar ninguna reclamación si no se ha cumplido esta regla. Si hay apuestas colocadas sobre la línea, juegan la mitad, y cualquier otro anuncio que hace el jugador obliga al crupier a efectuar inmediatamente el cambio y ningún jugador puede oponerse.

Los casos no previstos en este epígrafe del Catálogo de juegos deben ser sometidos a la apreciación del inspector de la mesa, quien resolverá.

09. Bacará a dos paños.

I. Denominación.

El bacará a dos paños es un juego de cartas de los denominados de círculo, que enfrenta a un jugador que es la banca con los otros jugadores. Contra el jugador que es la banca pueden apostar tanto los jugadores sentados alrededor de la mesa como los que están de pie detrás de éstos.

También recibe el nombre de banca o «banca francesa» y puede constar de dos modalidades: «banca limitada» y «banca libre o abierta». En el primer caso, el banquero sólo responde por la cantidad que, situada encima de la mesa, constituye la banca en cada momento. En la «banca libre» o «banca abierta», su titular responde a todas las apuestas sin límite.

En la banca limitada existe un límite o cifra máxima para constituir la banca, independientemente de que durante el juego el banquero supere con sus ganancias la cantidad máxima de adjudicación.

II. Elementos del juego.

1. Cartas.

Se utilizan barajas de 52 cartas de las denominadas francesas, sin índices, y es obligatorio que sean siempre barajas a estrenar. Son necesarias seis barajas, tres de un color y tres de otro distinto, tanto en la banca libre como en la banca limitada.

2. Distribuidor o sabot.

Debe tenerse en cuenta lo dispuesto en el número 2 del apartado II del epígrafe 03 de este catálogo.

3. Mesa de juego.

Debe ser ovalada, con un entrante en uno de sus lados más grandes, que indica la posición del crupier. Frente a éste se coloca el banquero, quien tiene a su derecha el primer paño, formado por un continuo de departamentos numerados a partir del más próximo al banquero, que lleva el número 1; a su izquierda está el segundo paño, con el mismo número de departamentos y con una numeración correlativa iniciada con el número siguiente al último del primer paño, en el departamento situado más cerca del banquero. Además, cada paño debe tener una superficie delimitada destinada a recoger las apuestas que se quieran realizar sobre el otro paño. Las apuestas colocadas sobre la línea que separa aquella superficie del resto del paño, juegan en los dos paños a partes iguales.

En la parte libre de la mesa hay una primera ranura para las cartas llamada cesta; una segunda ranura a la derecha del crupier para las deducciones en beneficio de la casa sobre las ganancias del banquero, que recibe el nombre de pozo o cagnotte, y una tercera ranura, que también pueden ser dos, para recoger las propinas.

III. Personal.

El personal necesario es un inspector, un crupier, un cambista y, opcionalmente, un auxiliar. Se les aplica respectivamente lo dispuesto en los números 1, 2, 3 y 4 del apartado III del epígrafe 08 de este Catálogo.

IV. Jugadores.

También llamados «puntos», cada uno puede ocupar uno de los departamentos numerados de la mesa. Asimismo, pueden sentarse más jugadores que deben situarse detrás de los primeros entre los distintos departamentos.

Igualmente pueden realizar apuestas, en cualquiera de los paños, todos los jugadores que estén de pie detrás de los que están sentados.

El orden de prioridad para las apuestas entre los jugadores es el siguiente: en un mismo paño, los jugadores sentados en los departamentos numerados más cercanos al banquero; a continuación, el resto de jugadores por el mismo orden que los sentados.

Si se anuncia «banca» en los dos paños, se efectúa un sorteo para determinar la prioridad de los paños.

Las cartas sólo pueden ser manejadas por los jugadores que estén sentados en departamentos numerados, y se establece un turno rotatorio según el orden de numeración de cada paño. En el caso de ganar la banca, el jugador ha de ceder las cartas siguiendo el orden establecido. Se exceptúa de esta regla al jugador que hace banco y que está de pie o sentado para manejar cartas.

Los jugadores que quieran ocupar una plaza de asiento, deben inscribirse en la lista de espera que lleva el inspector de cada mesa.

V. Banca.

1. A la hora de la apertura, el inspector anuncia el nombre del banquero y la cantidad del importe de la banca. Si no hay banquero, el inspector subasta la banca y la adjudica al mejor postor, pudiendo todos los jugadores licitar para obtenerla.

Si hay licitaciones iguales la adjudicación se efectúa por sorteo.

La adjudicación puede darse para una o más tallas y a juicio del director de juegos, para uno o más días. El importe de la banca debe depositarse antes del inicio de la partida, en la caja del casino, en efectivo o en cheques librados por banco.

El banquero puede abandonar la banca una vez efectuada la primera jugada, y debe anunciar la cantidad que retira. Si el banquero gana y se retira no puede volver a ser banquero durante el mismo distribuidor. Se entiende que la banca ha saltado cuando se queda sin fondos. En este caso, el banquero

tiene derecho a continuar pero debe hacer un nuevo depósito igual o superior al inicial, o si no debe abandonar la banca. Si continúa con la banca puede cambiar de distribuidor.

En cualquiera de los dos casos, si el banquero abandona la banca, el inspector vuelve a ofrecerla a otro jugador por la misma cantidad inicial. Si nadie la acepta, o bien se subasta o bien se sortea otra vez, comenzando después otro distribuidor. Si no se presenta ningún licitador se da por terminada la partida.

El mínimo y el máximo de las apuestas serán los que el casino tenga autorizados. Los mínimos pueden variar para las distintas mesas de juego.

La cantidad que forme la banca será necesariamente limitada en la modalidad de banca limitada. Dentro de la autorización se fijará el máximo y el mínimo de la banca.

2. En la banca libre no existe límite máximo para la banca, y el establecimiento no puede fijar un límite máximo para las apuestas de los jugadores. Cualquier jugador puede ser banquero si justifica la existencia de un depósito que se considere suficiente, en la caja del establecimiento o en la de una entidad de crédito previamente admitida por la dirección del establecimiento, de manera que se puedan pagar todas las apuestas sin que la responsabilidad del establecimiento pueda verse comprometida en ningún momento.

El bacará con «banca libre» sólo puede practicarse en una mesa por cada establecimiento y por un máximo de dos sesiones separadas entre sí por la hora de cenar. En cada sesión se juegan dos tallas.

3. La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada, para la «banca limitada», en un 2 por 100 sobre las cantidades ganadas en cada jugada por el banquero, y en 1,25 por 100 para la «banca libre».

VI. Reglas del juego.

Las reglas que contiene el apartado VI del epígrafe 08 del juego de bacará de este Catálogo son aplicables con carácter general. Sin perjuicio de ello se establecen las adaptaciones que se detallan a continuación.

Se enfrentan dos jugadores, uno por cada paño, contra el banquero, siguiendo el orden establecido en el apartado IV, párrafo 5 del presente epígrafe.

Si la puntuación de las dos primeras cartas es de 0, 1, 2, 3 y 4, los jugadores deben pedir una tercera carta; si la citada puntuación es de 5 tienen libertad para pedir carta o quedar servidos y, finalmente, si es de 8 ó 9 deben descubrir sus cartas. El jugador que al principio de la partida haga banca queda excluido de esta regla.

El banquero puede pedir carta o plantarse, excepto si solicita las reglas de tirada de la banca al crupier. En este caso debe seguirlas siempre que se indique lo mismo para los dos paños. Las reglas de tirada de la banca son las que se explican en el apartado VI del epígrafe 08 de este Catálogo (figura 2 del anexo 2).

Un 8 con las dos primeras cartas gana siempre a un 8 o a un 9 conseguidos utilizando una tercera carta.

Se puede pedir banco por cualquier jugador, sentado o de pie, por una sola vez y al comienzo de cada partida. El banco incluye los dos paños, pero el juego se desarrolla exactamente igual que si fuesen dos jugadores, de manera que el jugador no puede ver las cartas del segundo paño hasta que se haya jugado en el primer paño. En el caso de que el juego sea nulo, puede repetirse la jugada hasta dos veces más. Se entiende que el juego es nulo cuando ninguno de los dos jugadores ha perdido o ha ganado.

Está prohibido a los puntos el juego en asociación.

VII. Desarrollo del juego.

Es condición imprescindible para que comience el juego que haya un mínimo de dos jugadores por paño, cifra que ha de mantenerse durante toda la partida.

Una vez realizadas las operaciones de recuento, barajar y cortar la baraja, se coloca en ella una carta-bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las otras, teniendo en cuenta que por debajo de esta carta queden 10. La aparición de la carta de detención determina el final de la partida y no puede realizarse ninguna jugada más, excepto la que se está jugando.

Adjudicada la banca de acuerdo con lo establecido en el apartado V, el banquero entrega al crupier la cantidad puesta en juego, en fichas, para que éste las custodie. Seguidamente, se realizan las apuestas en ambos paños, de acuerdo con el orden de prioridad que se establece en el apartado IV, párrafo 3, hasta que el crupier anuncia con la voz «no va más» el final del tiempo para apostar. Las apuestas no pueden colocarse inmediatamente a la derecha o a la izquierda del banquero y del crupier.

Las apuestas colocadas sobre la línea que separa la zona del jugador de la zona de las apuestas juegan la mitad, y las apuestas colocadas encima de la línea que separa la zona de apuestas de un paño de la zona de apuestas del otro juegan a los dos paños. En este caso, cuando la mitad de una apuesta a caballo representa un número impar de unidades de apuestas, se considera que la fracción más fuerte juega en el primer paño.

Entonces el banquero extrae las cartas del distribuidor y las reparte de una en una en el orden siguiente: primer paño, segundo paño y banca. El crupier traslada las cartas hasta los jugadores mediante una pala. Tienen las cartas y son los contrarios de la banca los jugadores a los que les corresponde, de acuerdo con el turno establecido en el apartado IV, párrafo 5. Si ha visto su puntuación, el jugador que tiene la mano, tanto si la descubre como si no, ha de dejar las cartas encima de la mesa. Una vez examinadas las cartas, los jugadores que son mano en cada paño deben pronunciarse según el orden respectivo y antes que el banquero. Finalizada la jugada, el crupier separa las cartas y anuncia el punto. El banquero debe mostrar su punto en los dos paños.

Seguidamente, el crupier paga las apuestas ganadoras y retira las perdedoras; si el banquero gana en los dos paños, o si su ganancia en un paño es superior a la pérdida en el otro, el crupier ingresa la cantidad que corresponde en el pozo o cagnotte, en la ranura destinada a dicho efecto. Las ganancias del banquero pasan a formar parte de la banca. Si algún jugador lo pide, las cartas son controladas al final de la talla.

VIII. Errores e infracciones en el juego.

1. Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo para las apuestas. En ningún caso las cartas que se han extraído pueden reintegrarse al distribuidor y el jugador que las ha sacado irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si excepcionalmente el director responsable del establecimiento cree que no debe aplicar esta regla, la carta o las cartas que se han extraído deben rechazarse obligatoriamente y el jugador que coge la mano no las puede utilizar.

Cualquier carta que aparezca descubierta cuando se extrae del distribuidor se considera inservible y debe retirarse sin que por ello los jugadores puedan disminuir o retirar sus apuestas.

Si durante la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre ellas, la jugada será considerada nula.

Si alguna carta cae al suelo conserva su valor y sólo puede ser recogida por el crupier o cualquier empleado del establecimiento, y se reanuda la partida seguidamente.

Si, por error, un jugador distinto del que tiene la mano da o toma las cartas se mantiene la jugada siempre que el jugador que tiene la mano se haya pronunciado, y en la jugada siguiente se pasan las cartas al jugador al que correspondían.

2. Errores del banquero.

Si se puede hacer de forma evidente, se rectificará la jugada en todos los casos de distribución irregular; en caso contrario se anula la distribución.

Si el banquero da carta en un paño que ha dicho no o no da carta en un paño que lo ha solicitado, la jugada se restablece de acuerdo con las reglas de los errores de los jugadores.

Si durante la distribución se descubren las dos cartas de un paño, la jugada debe efectuarse de acuerdo con lo dispuesto en el número 3 de este apartado y no puede aumentarse, disminuir o retirar ninguna apuesta.

Si durante la distribución algunas cartas caen en la cesta sin que se hayan visto, se anula la jugada para el paño que ha perdido las cartas o para los dos paños si corresponden al banquero. Si estas cartas son algunas de las de las terceras apuestas, y se han visto, las recupera el crupier y continúa la jugada.

3. Actuaciones del banquero en las jugadas restablecidas.

Si un paño descubre las cartas, el banquero está obligado a seguir las reglas de tirada de la banca por lo que respecta al otro paño, y se ha de pedir tercera carta en los dos supuestos opcionales.

Cuando las reglas de tirada indican pedir carta en un paño y plantarse en el otro, el banquero es libre de plantarse o pedir si el error es de un jugador o del crupier; si el error es del banquero, éste debe pedir carta obligatoriamente si tiene 5 o menos, y plantarse en caso contrario. Dar una carta a un paño que no la ha solicitado o dar a un paño la carta destinada al otro no es una falta del banquero, que no pierde su derecho a solicitar una tercera carta.

Cuando las reglas de tirada de la banca indican lo mismo para los dos paños, el banquero deberá seguirlo.

4. Errores de los jugadores.

Si el primer paño dice «no», y tiene menos de 5, y el segundo paño ha recibido carta, esta carta

vuelve al primer paño; entonces el segundo paño recibe la carta siguiente, tanto si el banquero la ha recogido como si no, y el banquero debe actuar de acuerdo con lo dispuesto en el número 3 de este apartado.

Si el primer paño pide carta, y tiene seis o más, la carta que ha recibido va al segundo paño, si ha pedido carta, o al banquero, de acuerdo con las reglas contenidas en el número 3 de este apartado.

Si el primer paño dice «carta» y después «no» y viceversa, el crupier debe hacer especificar al jugador qué desea y verificar su puntuación. Si ésta es de 5, la primera palabra se considera correcta; si tiene otro punto, la jugada se establece de acuerdo con las reglas de los párrafos anteriores.

El jugador que dice «no», teniendo 8 ó 9, pierde su derecho a descubrir el juego y se pide carta, la jugada se restablecerá de acuerdo con los párrafos anteriores.

Las mismas reglas se aplicarán entre el segundo paño y el banquero en caso de error de este paño.

5. Está formalmente prohibido mirar lentamente las cartas recibidas y tenerlas en la mano demasiado rato. Cualquier jugador que tarde demasiado en anunciar su juego, no puede conservar las cartas.

Excepto el crupier, nadie puede dar consejos a los jugadores. Cuando se infringe esta regla, se aplica lo dispuesto en las reglas de tirada.

Si las cartas del banquero o de alguno de los paños se tiran a la cesta sin mostrar, se considera que su puntuación era cero (bacará). Si esta falta la comete el crupier, se deben recoger las cartas y la puntuación se debe reconstituir de acuerdo con el testimonio del jugador cuyas cartas son las que se han tirado a la cesta, y de los demás jugadores que las han visto.

El banquero que anuncia un punto que no es el suyo puede solicitar una tercera carta siempre y cuando los demás jugadores no hayan mostrado sus puntos. En caso contrario se aplica lo dispuesto en el número 3 de este apartado.

No se puede formular ninguna reclamación una vez finalizada la jugada correspondiente y habiéndose pagado o cobrado las apuestas.

Los casos no previstos en este Catálogo de juegos son resueltos por el inspector.

10. Póquer de contrapartida en la variedad de póquer sin descarte.

I. Denominación.

El póquer sin descarte en un juego de azar de los denominados de contrapartida practicado con cartas y en el que los participantes juegan contra el establecimiento. Se juega con cinco cartas y el objetivo del juego es conseguir una combinación de cartas de valor más alto que la de la banca.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Se juega con una baraja de características similares a las utilizadas en el juego de Black Jack o Veintiuno de 52 cartas. Su valor, ordenadas de mayor a menor es: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, y 2. El As puede utilizarse como la carta más pequeña delante del 2 o como un As detrás de la K.

2. Distribuidor o sabot debidamente autorizado por la Dirección General del Juego y de Espectáculos para este juego. La distribución con sabot automático debe efectuarse de cinco en cinco cartas.

3. Mesa de juego.

Debe ser de características similares a la mesa de Black Jack, con siete casillas de apuestas divididas en dos espacios, uno para el «Ante» (apuesta inicial) y, delante, otro para la segunda apuesta, y opcionalmente siete espacios bien diferenciados para jugar la apuesta del seguro prevista en la letra a) del apartado VII de este epígrafe y, si procede, las ranuras con contador para jugar la apuesta del progresivo prevista en la letra b) del apartado VII de este epígrafe, así como una abertura para introducir las propinas.

4. Está permitido el uso alternativo y reversible de mesas para la práctica de juegos de naipes de contrapartida, según las normas previstas en el número 3 del apartado II del epígrafe 07 de este Catálogo.

III. Personal.

1. Inspector o jefe de mesa.

Es la persona encargada de controlar el juego y de resolver los problemas que, durante su transcurso, se presenten. Puede haber un inspector o jefe de mesa para cada sector de juego de naipes de contrapartida.

2. Crupier.

Tiene la banca y dirige la partida. Tiene como cometido barajar las cartas, distribuirlas a los jugadores, retirar las apuestas perdedoras y pagar las ganadoras. También anuncia las distintas fases del juego y efectúa el cambio de dinero en efectivo por fichas a los jugadores.

IV. Jugadores: sentados.

El número de jugadores sentados que pueden participar en el juego debe coincidir con el número de casillas de apuestas marcadas en la mesa de juego, hasta un máximo de siete.

Opcionalmente el director de juegos podrá autorizar la participación de hasta tres apuestas en cada casilla.

En todos los casos, el jugador sentado frente a cada casilla no puede mostrar sus cartas a los demás jugadores ni pedir consejo.

En ningún caso podrán hacerse comentarios sobre el desarrollo de la partida.

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

a) Escalera real de color. Es la combinación formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (ejemplo: As, K, Q, J y 10 de trébol). Se paga 100 veces la apuesta.

b) Escalera de color. Es la combinación formada por cinco cartas correlativas del mismo palo sin que ésta coincida con las cartas más altas (ejemplo: 4, 5, 6, 7 y 8 de trébol). Se paga 25 veces la apuesta.

c) Póquer. Es la combinación formada por cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo: cuatro K y un 7). Se paga 20 veces la apuesta.

d) Full. Es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y dos cartas distintas también del mismo valor (ejemplo: tres 7 y dos 8). Se paga 7 veces la apuesta.

e) Color. Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo (ejemplo: As, 4, 7, 8 y Q de trébol). Se paga 5 veces la apuesta.

f) Escalera. Es la combinación formada por cinco cartas correlativas que no son de un mismo palo (ejemplo: 7, 8, 9, 10 y J). Se paga 4 veces la apuesta.

g) Trío. Es la combinación formada por cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y las dos restantes no forman pareja (ejemplo: tres Q, un 7 y un 2). Se paga 3 veces la apuesta.

h) Doble pareja. Es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor y dos cartas también del mismo valor pero distinto al anterior (ejemplo: dos K, dos 7 y un As). Se paga 2 veces la apuesta.

i) Pareja. Es la combinación formada por dos cartas de un mismo valor y tres cartas diferentes (ejemplo: dos Q, un 6, un 9 y un As). Se paga 1 vez la apuesta.

j) Cartas mayores. Es la combinación formada cuando no se produce ninguna de las combinaciones anteriores. En caso de que el jugador y el crupier tengan un As y una K, se comparan sucesivamente las cartas restantes según su valor de mayor a menor y ganará la carta de valor más alto. Se paga una vez la apuesta.

En cualquier caso, el jugador sólo gana las apuestas cuando su combinación es superior a la del crupier, y la pierde si es inferior.

Cuando el crupier y el jugador tienen la misma jugada, gana la apuesta quien tiene la combinación formada por cartas de valor más alto, según las reglas siguientes:

a) Cuando ambos tienen póquer, gana el formado por cartas de valor más alto (ejemplo: un póquer de K gana a un póquer de Q).

b) Cuando ambos tienen full, gana quien tiene las tres cartas iguales de valor más alto.

c) Cuando ambos tienen escalera de cualquier tipo, gana quien tiene la carta de valor más alto.

d) Cuando ambos tienen color, gana quien tiene la carta de valor más alto (según lo descrito para cartas mayores).

e) Cuando ambos tienen trío, gana el que está formado por las cartas de valor más alto (igual que en el póquer).

f) Cuando ambos tienen doble pareja, gana el que tiene la pareja formada por cartas de valor más alto. Si coincide, se pasa a la segunda pareja y, en último lugar, a la carta que queda de valor más alto.

g) Cuando ambos tienen pareja, gana quien la tiene de valor más alto, y si coincide se pasa a la carta de valor más alto de las cartas restantes (según lo descrito para cartas mayores).

En caso de empate, por tratarse de jugadas de igual valor, el jugador conserva su apuesta pero no gana ningún premio.

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben efectuarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa, de acuerdo con las bandas de fluctuación que tenga autorizadas el casino.

3. Banda de fluctuación para la apuesta inicial.

Debe tener como límite máximo el de 10, 20 ó 25 veces el límite mínimo establecido en las bandas de fluctuación autorizadas por la Dirección General del Juego y de Espectáculos.

VI. Desarrollo del juego.

Las cartas se extraen del depósito, se desempaquetan y se barajan según lo dispuesto en el Reglamento de casinos de juego.

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deben efectuar sus apuestas iniciales dentro de los límites mínimos y máximos de la mesa de juego. Seguidamente, el crupier cierra las apuestas anunciando «no va más» e inicia la distribución de las cartas de una en una y boca abajo, a cada jugador, empezando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Da también carta a la banca, y completa la distribución de las cinco cartas a cada jugador y a la banca, con la excepción de la última carta para la banca que se da descubierta. Sin quitar los brazos de la mesa y quedando siempre las cartas a la vista del crupier, los jugadores miran sus cartas, y tienen la opción de continuar el juego si dicen «voy» y de retirarse si dicen «paso». Los que optan por «ir» deben doblar la apuesta. Los que optan por «pasar» pierden la apuesta inicial, que el crupier retira en aquel momento y deben dejar sus cartas boca abajo sobre la mesa de juego para que el crupier compruebe el número de cartas y las recoja.

Una vez los jugadores han decidido si «ir» o «pasar», el crupier descubre las cuatro cartas tapadas de la banca. La banca sólo juega si entre sus cartas hay como mínimo un As y una K, o una combinación superior. Si no es así, la banca ha de pagar a cada jugador que permanezca en juego a la par, es decir, un importe idéntico a la apuesta inicial.

Si la banca juega, el crupier compara sus cartas con las de los jugadores y paga las combinaciones superiores a la suya de acuerdo con lo establecido en el apartado V.1 de las reglas del juego para la segunda apuesta, y abona a la par (1 por 1) la apuesta inicial.

Los jugadores cuyas combinaciones sean inferiores a la del crupier, pierden sus apuestas, que son retiradas por el crupier.

En caso de empate se hace lo dispuesto en el número 1 del apartado V de este epígrafe.

Cualquier error en la distribución de las cartas, o bien en el número o bien en la aparición indebida de alguna carta descubierta, comporta la anulación de toda la jugada.

Está prohibido que los jugadores intercambien información sobre sus cartas o que las descubran antes de tiempo. Cualquier violación de esta prohibición comporta la pérdida de la totalidad de la apuesta.

Una vez retiradas las apuestas perdedoras y pagados los premios a las ganadoras, se da por terminada la jugada y se inicia una nueva.

VII. Opciones de juegos adicionales.

Opcionalmente, el casino podrá ofertar las siguientes posibilidades de juego:

a) «Seguro».

El jugador deberá depositar en la casilla destinada a tal fin y antes de comenzar a distribuir las cartas, una apuesta no superior a la mitad del mínimo de la mesa. Dentro de las normas de funcionamiento del póquer sin descarte, y en caso de obtener una de las combinaciones que se indican a continuación, el jugador tiene opción a la siguiente tabla de pago:

Full: 100 veces la cantidad única estipulada.

Póquer: 300 veces la cantidad única estipulada.

Escalera de color: 1.000 veces la cantidad única estipulada.

Escalera real: 2.000 veces la cantidad única estipulada.

b) «Progresivo».

Hay una apuesta adicional independiente para los jugadores llamada «progresivo», cuyo objetivo es conseguir un premio especial, que depende solamente de la jugada que obtenga el jugador y del importe acumulado por el progresivo en aquel momento, previa la deducción autorizada a favor del establecimiento. Para jugar al progresivo, cada jugador debe depositar una cantidad estipulada en la ranura con contador destinada a esta finalidad. Asimismo, puede existir un progresivo común a varias mesas. El desarrollo de esta modalidad de juego ha de estar expuesta en un lugar visible de la mesa y debe indicar las combinaciones que comportan premio y su importe.

Las combinaciones que posibilitan la obtención del progresivo son: escalera real que obtiene el acumulado de todas las mesas, y escalera de color que obtiene un 10 por 100 del acumulado. El importe de la apuesta del progresivo no puede ser superior a la mitad de la apuesta mínima de la mesa.

c) Comprar una carta adicional.

Existe otra posibilidad de juego que consiste en el descarte de un solo naipe. Se compra esta carta a la banca por la misma cantidad que la apuesta inicial del jugador interesado en el descarte. Para ello, en el momento que le corresponda el turno de juego al jugador interesado, éste depositará el naipe descartado juntamente con la misma cantidad de su apuesta inicial, que le dará derecho a recibir una carta adicional.

11. Póquer de contrapartida en la variedad de póquer «Trijoker».

I. Denominación.

El «Trijoker» es un juego de azar practicado con naipes, de los denominados de contrapartida y exclusivo de los casinos de juego, en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar de conseguir unas combinaciones de cartas determinadas. Se establece la jugada mínima para ganar en pareja de J.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Se juega con una baraja de similares características a las utilizadas en el juego del Black Jack o Veintiuno de 52 cartas. El valor de aquéllas, ordenadas de mayor a menor, será el siguiente: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2.

2. Distribuidor o sabot debidamente autorizado para este juego por la Dirección General del Juego y de Espectáculos.

3. Mesa de juego.

Será de dimensiones similares a la utilizada en el juego del Black Jack, con siete espacios separados para los jugadores. Cada espacio tiene tres casillas para efectuar las apuestas, de las cuales al menos dos están numeradas con las referencias 1 y 2. Además tiene dos casillas diferenciadas para colocar las dos cartas comunes a todos los jugadores, y una abertura para introducir las propinas.

4. Será permitido el uso alternativo y reversible de mesas para la práctica de juegos de naipes de contrapartida, según las normas previstas al apartado II.3 del epígrafe 07 de este catálogo.

III. Personal.

1. Inspector o jefe de mesa.

Es la persona encargada de controlar el juego y resolver los problemas que se susciten durante su desarrollo. Podrá haber un inspector o jefe de mesa para cada sector de juego de naipes de contrapartida.

2. Crupier.

Tiene la banca y dirige la partida. Además, tiene encomendada la función de barajar las cartas, la distribución de éstas a los jugadores, la retirada de las apuestas perdedoras y el pago de las ganadoras. Anuncia también las distintas fases del juego y efectúa el cambio de dinero en efectivo por fichas a los jugadores.

IV. Jugadores.

Podrán participar un máximo de siete jugadores y cada jugador sólo podrá jugar en una casilla. Está prohibido enseñar sus cartas a los demás jugadores, o comentarles su jugada, mientras dure la mano. No se admite la participación de jugadores que se encuentren de pie en torno a la mesa.

V. Reglas del juego.

Las combinaciones posibles del juego, ordenadas de mayor a menor valor, son las siguientes:

a) Escalera real de color. Es la formada por las cinco cartas de mayor valor de un mismo palo en el siguiente orden correlativo: As, K, Q, J y 10.

b) Escalera de color. Es la formada por cinco cartas del mismo palo, en orden correlativo, sin que éste coincida con las cartas de mayor valor.

c) Póquer. Es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor.

d) Full. Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor y distinto al de las anteriores.

e) Color. Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo.

f) Escalera simple. Es la combinación formada por cinco cartas, en orden correlativo y de distinto palo.

g) Trío. Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor y las otras dos sin formar pareja.

h) Doble pareja. Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del de las anteriores.

i) Pareja. Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas de igual valor que tienen que ser, como mínimo, J.

La tabla de pagos, en orden ascendente, es la siguiente:

a) Pareja de J o mayor: 1 a 1.

b) Doble pareja: 2 a 1.

c) Trío: 3 a 1.

d) Escalera simple: 5 a 1.

e) Color: 8 a 1.

f) Full: 11 a 1.

g) Póquer: 50 a 1.

h) Escalera de color: 200 a 1.

i) Escalera real de color: 500 a 1.

VI. Máximos y mínimos de las apuestas.

1. Normas generales.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del casino de juego, deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para la mesa. Se entiende que el mínimo y máximo es para cada una de las tres casillas de cada jugador.

El director de juegos del casino podrá fijar los límites mínimos y máximos de las apuestas según la banda de fluctuación que tenga autorizada por la Dirección General del Juego y de Espectáculos.

2. Bandas de fluctuación.

Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán como límite máximo el de 10, 20 ó 30 veces el mínimo establecido en las bandas recogidas en las correspondientes autorizaciones de funcionamiento.

VII. Desarrollo del juego.

1. Extracción y distribución de naipes.

La extracción de naipes del depósito, el desempaquetado y la mezcla de los mismos se atendrán a las reglas contenidas en la normativa aplicable en el Reglamento de casinos de juego.

2. Intervalo de apuestas.

Después de haber mezclado los naipes, el crupier propondrá a los jugadores que hagan sus apuestas. Cada jugador deberá efectuar tres apuestas iguales, una en cada una de las tres casillas dispuestas en su departamento. Cuando las apuestas estén efectuadas y el crupier haya anunciado el «no va más», éste comenzará a repartir los naipes cubiertos, uno por uno y alternativamente a los jugadores y comenzando por su izquierda. Seguidamente, colocará un naipe cubierto en la casilla situada enfrente de él y a su izquierda. A continuación, repartirá un segundo naipe cubierto a cada jugador, y colocará otro naipe cubierto en la casilla situada a su derecha. Repartirá después un tercer naipe cubierto a cada jugador. Si se descubriera por error uno de los naipes de los jugadores, la mano continuará normalmente. Si se descubriera uno de los dos naipes comunes para todos los jugadores y situados delante del crupier, se continuará la jugada normalmente, a excepción de que sea una J o mayor, en cuyo caso, se anulará la mano completa.

Después de que cada jugador haya visto sus cartas y a medida que le corresponda su turno, tiene

la opción de retirar la apuesta número 1 o dejarla en juego. Cuando todos los jugadores hayan decidido el destino de su apuesta número 1, el crupier descubre la carta situada en la casilla a su izquierda. Esta carta es común para todos los jugadores y forma parte de la mano de cada uno de ellos. Después de conocer el valor de la primera carta común, cada jugador puede retirar su apuesta número 2 o dejarla en juego, independientemente del destino de la primera apuesta. A continuación, el crupier descubre la segunda carta situada en la casilla de su derecha. Esta carta es también común para todos los jugadores y forma parte de sus respectivas combinaciones. Hasta este momento, los jugadores deben tener una, dos o tres apuestas en juego, dependiendo de sus decisiones anteriores.

3. Desenlace de la jugada.

Según la tabla de pagos que se hallará expuesta en cada una de las mesas, el crupier procede a pagar cada una de las apuestas ganadoras en la proporción establecida y a cobrar las perdedoras, comenzando por su derecha. El jugador que aún tenga tres apuestas en juego y gane la jugada, cobrará la proporción establecida en cada una de sus tres apuestas. Si su jugada no es ganadora, perderá las apuestas en juego.

Al finalizar, el crupier retirará las cartas, comprobando las mismas.

Al finalizar la jornada, el jefe de mesa anunciará «las tres últimas jugadas».

VIII. Reglas comunes.

1. Errores.

Cualquier error que se produjese durante la distribución de las cartas, en el número de las mismas o bien en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada, salvo lo especificado en el apartado VII.2 de este epígrafe.

Las cartas deberán permanecer en todo momento sobre la mesa.

2. Prohibiciones.

Queda prohibido a los jugadores intercambiar información sobre las cartas, descubrirlas antes de tiempo o pedir consejo sobre las jugadas.

12. Póqueres de círculo: normas generales y comunes a las diferentes variedades del póquer de círculo.

I. Denominación.

El póquer de círculo es un juego de cartas de los denominados de círculo porque enfrenta a varios jugadores entre sí. El objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible con una serie de cartas.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Se juega con una baraja de las denominadas cartas inglesas de características similares a las utilizadas en el juego de Black Jack o Veintiuno de 52 cartas. El valor de las mismas ordenadas de mayor a menor es: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As puede ser utilizado como la carta más pequeña delante de la menor con que se juegue o como As detrás de la K.

2. Mesa de juego.

Es de forma ovalada por uno de sus lados y con un ligero entrante en el lado contrario destinado a acoger al crupier. La mesa tiene una serie de espacios o departamentos separados y numerados a partir de la derecha del crupier que lleva el número 1. Cada departamento dará acogida a un jugador sentado.

La mesa debe tener las siguientes aberturas o ranuras: una a la derecha del crupier para las deducciones en beneficio de la casa, llamada pozo o cagnotte y otra, a la izquierda, para introducir las propinas.

3. Beneficio.

El beneficio del establecimiento se podrá obtener eligiendo una de las dos opciones que se describen a continuación:

a) Un porcentaje sobre el bote que, en ningún caso superará el 5%, y que se aplicará en cada uno de los intervalos de apuestas.

b) Un porcentaje que oscilará entre el 10 y el 20% del máximo de la mesa o del resto, por sesión, según la modalidad de póquer que se juegue. Se entiende por sesión, una hora de juego más las dos últimas manos.

La dirección de juego del casino puede fijar previamente la duración de cada partida siempre que

lo haga público a los jugadores. En el caso de que el casino no utilice esta facultad, la duración de la partida tiene que ser, como mínimo, la necesaria para que cada jugador que inicia la partida pueda tener la mano en dos ocasiones.

III. Personal.

Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un crupier. La zona donde se desarrolle el juego está controlada por un jefe de sector o equivalente y, además, puede haber un cambista para diversas mesas.

1. Jefe de sector o equivalente.

Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la dirección del casino, le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en las mesas de juego y llevará una relación de jugadores que deseen ocupar las plazas que puedan quedar vacantes.

2. Crupier.

Sin perjuicio de las funciones que más adelante se le atribuyen, tendrá encomendadas las siguientes: recuento, mezcla y reparto de las cartas a los jugadores; anuncio en voz alta de las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; cálculo e ingreso del beneficio correspondiente al establecimiento introduciéndolo en la ranura que para dicho fin existe en la mesa; introducción de las propinas en la ranura de la mesa destinada a tal efecto; control del juego y vigilancia para que ningún jugador apueste fuera de turno; custodia y control de la suma que constituye el bote y el pago del mismo. Igualmente resolverá a los jugadores las dudas sobre las reglas a aplicar en cada momento de la partida y en el caso de que tenga problemas con algún jugador se lo debe comunicar al jefe de sector o equivalente.

3. Cambista.

Caso de que la dirección lo considere necesario, podrá haber una persona que atenderá a las distintas mesas y cuya función principal será cambiar dinero por fichas.

IV. Jugadores.

Frente a cada uno de los espacios o departamentos de la mesa de juego, sólo se podrá sentar un jugador. La superficie de los espacios podrá ser utilizada para depositar las fichas y mantener, en su caso, las cartas.

Al comienzo de la partida se sortearán los puestos.

Si la partida ya está iniciada será el jefe de sector o equivalente quien asigna el puesto en la mesa si hay plaza libre.

A petición propia un jugador puede descansar dos jugadas o manos sin perder el puesto en la mesa.

V. Prohibiciones.

Está totalmente prohibido que un jugador abandone la mesa de juego dejando encargado a otro jugador que le realice e iguale las apuestas, pues cada jugador juega por sí mismo y no se permiten las actuaciones siguientes:

a) El juego por parejas ni siquiera temporalmente.

b) Jugarse el bote conjuntamente.

c) Repartirse el bote voluntariamente.

d) La connivencia entre jugadores.

e) Comprar o añadir fichas al resto para aumentarlo, una vez que se ha iniciado la jugada.

f) Prestarse dinero entre jugadores.

g) Guardarse las fichas de su resto.

h) Retirar las cartas de la mesa o alejarlas de la vista del crupier y de los demás jugadores.

VI. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones que se describen a continuación:

a) Escalera de color real: es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (As, K, Q, J y 10).

b) Escalera de color: es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo, sin que ésta coincida con las cartas más altas (ejemplo: 6, 7, 8, 9, y 10).

c) Póquer: es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo: cuatro K y un 6).

d) Full: es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos también distintas de igual valor (ejemplo: tres 8 y dos 7).

e) Color: es la combinación formada por cinco cartas no correlativas de un mismo palo (ejemplo: 5, 7, 10, Q y As de tréboles).

f) Escalera: es la combinación formada por cinco cartas correlativas de distintos palos.

g) Trío: es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas del mismo valor y las dos restantes sin formar pareja (ejemplo: tres 8, un 7 y un 2).

h) Figuras: es la combinación formada por cinco cartas que deben ser As, K, Q, o J. Esta combinación sólo se utiliza en las variedades de póquer cubierto.

i) Doble pareja: es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos parejas de cartas de distinto valor (ejemplo: dos 6, dos J y un As).

j) Pareja: es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor (ejemplo: dos 4, un 6, un 9 y un As).

k) Carta mayor: cuando una jugada no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana el jugador que tenga la carta mayor.

En las variantes de póquer que se jueguen con menos de 52 cartas, el color es más importante que el full.

2. Empates.

Cuando diversos jugadores tienen póquer, gana el que lo tiene de valor superior (ejemplo: un póquer de K supera a uno de Q).

Cuando diversos jugadores tienen full, gana el que tiene las tres cartas iguales de valor más alto.

Cuando diversos jugadores tienen escalera, de cualquier tipo, gana el que tiene la carta de valor más alto.

Cuando diversos jugadores tienen color, gana el que tiene la carta de valor más alto.

Cuando diversos jugadores tienen trío, gana el que lo tiene formado por las cartas de valor más alto.

Cuando diversos jugadores tienen figuras, gana el que tiene la pareja más alta, y si coincide, se considera la carta de valor más alto.

Cuando diversos jugadores tienen doble pareja, gana el que tiene la pareja formada por las cartas de valor más alto; si coincide, se considera la segunda pareja, y en último lugar, la carta que queda de valor más alto.

Cuando diversos jugadores tienen pareja, gana el que la tiene de valor más alto y, si coincide, se considera la carta de valor más alto de las restantes.

3. Mínimos y máximos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites mínimos y máximos que tenga autorizados el casino.

a) Normas generales sobre estos límites.

El mínimo y el máximo de la mesa depende de la modalidad de póquer que se juegue. El mínimo puede variar entre el 20 y el 40% del máximo y el «Ante» (apuesta inicial) será como máximo un 50% del mínimo de la mesa.

Se puede jugar con tres límites diferentes:

1) «Split limit»: el máximo de la apuesta está limitado por la mitad del bote.

2) Bote con límite: el máximo de la apuesta está limitado por el bote.

3) Bote sin límite: no existe límite para la apuesta máxima; el mínimo no puede ser nunca inferior al autorizado, el cual deberá aparecer ostensiblemente visible en la mesa.

b) Normas especiales.

El director del casino, dentro de los límites autorizados, puede variar el límite de la apuesta de una mesa una vez puesta en funcionamiento con previo anuncio a los jugadores.

VII. Desarrollo del juego.

Es condición indispensable para que la partida pueda comenzar que haya en la mesa de juego como mínimo cuatro jugadores, número que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

1. Reparto de cartas.

Al principio de cada partida el crupier debe señalar claramente con una pieza redonda («marca») quién tiene la mano, colocándola delante del jugador. La mano irá rotando en el sentido contrario a las agujas del reloj cada vez que procede un nuevo reparto de cartas.

El crupier debe comprobar que están la totalidad de las cartas que componen la baraja y barajarlas, al menos 3 veces, de forma que no sean vistas por los jugadores, con el siguiente orden: mezclar (tipo «Chemin de fer»), –agrupar– barajar.

Las cartas también pueden ser barajadas por cualquier jugador, pero el último barajado, en la forma prevista en el párrafo anterior, siempre lo realiza el crupier, que seguidamente ofrece las cartas al jugador situado a la izquierda de la mano para que proceda al corte o talla.

Si en el momento de cortar queda al descubierto alguna carta del mazo se debe volver a barajar.

Al realizar el corte se deben de cumplir las siguientes condiciones:

a) Usar una sola mano.

b) La dirección del corte debe ser recta y alejándose del cuerpo.

c) La mano libre no puede tocar la baraja hasta que, después del corte, los montones de cartas se hayan reunido otra vez.

d) La mano libre no debe obstaculizar la vista a los jugadores de tal forma que no puedan ver el procedimiento de corte.

Una vez que se ha realizado el corte, los jugadores que participan en la jugada deben realizar previamente una apuesta denominada «Ante» (apuesta inicial) fijada por el casino y acto seguido, el crupier reparte las cartas en el sentido contrario de las agujas del reloj.

El crupier debe tener cuidado al dar las cartas de que no sean vistas por los otros jugadores. Por ello, al repartirlas, no puede levantarlas sino deslizarlas sobre la mesa.

2. Intervalos o turnos de apuestas.

Acto seguido se inician las apuestas y el crupier va indicando a quién le corresponde apostar, según la variante del póquer de que se trate. Todas las apuestas se reúnen en un lugar común llamado bote.

Al llegar el turno de las apuestas los jugadores tienen las siguientes opciones:

a) «Retirarse» y salir del juego, para lo cual debe dar a conocer su intención, cuando sea su turno, poniendo las cartas encima de la mesa alejándolas lo más posible de las cartas que se están usando en el juego. En este caso el crupier retira sus cartas, las cuales no deben ser vistas por nadie.

Cuando un jugador se retira no puede participar en el bote, renuncia a todas las apuestas que haya realizado y no puede expresar ninguna opinión sobre el juego ni mirar las cartas de los otros jugadores.

b) «Pasar». Cualquier jugador al que le ha llegado el turno de apostar y decide no hacerlo, tendrá que decir «paso» siempre y cuando ningún jugador anterior haya realizado una apuesta durante ese intervalo de apuestas. Cualquier jugador que esté participando en el juego puede reservarse hasta que alguno de los jugadores decida apostar, en cuyo caso para seguir participando en el juego tiene que cubrir la apuesta o subirla si lo desea.

c) «Cubrir» la apuesta metiendo en el bote el número suficiente de fichas para que el valor que representen dichas fichas sea igual a la de cualquier otro jugador pero no superior.

d) «Subir» la apuesta metiendo en el Bote el número de fichas suficientes para cubrir la apuesta e incluyendo algunas fichas más para superar la apuesta, lo que dará lugar a que los jugadores, situados a su derecha, realicen alguna de las acciones anteriormente descritas.

Dependiendo de la variedad de póquer y en cada intervalo de apuestas, el número de veces que un jugador puede realizar una subida puede estar limitado; pero en el caso de que sólo existan dos jugadores no hay límite al número de veces.

Al final de las apuestas todos los jugadores que permanezcan en juego («activos») deben haber puesto el mismo valor de fichas en el bote.

Si al finalizar el turno de las apuestas sólo hay un jugador que ha realizado una apuesta y todos los demás han pasado, gana automáticamente la mano y se lleva el bote sin necesidad de enseñar sus cartas.

Antes de realizar la apuesta, cada jugador puede reunir sus fichas dentro del espacio de la mesa que le corresponde. Se considera que un jugador ha realizado la apuesta cuando traslada las fichas más allá de la línea que delimita su espacio o, en situaciones poco claras, desde el momento en que el crupier introduce las fichas en el bote y no ha habido objeciones por parte del jugador.

Un jugador no puede realizar una apuesta, ver la reacción de los demás jugadores y subir la apuesta. Las apuestas deben realizarse de una forma clara e inmediata, sin simular dudas respecto a dicha jugada.

Los jugadores que estén jugando la mano deben hablar solamente lo estrictamente necesario y, además, en cada intervalo de apuestas no pueden realizarlas como si tuvieran la máxima combinación con intención de confundir y engañar a los demás jugadores. Caso de que alguno de los jugadores actuase de la forma anteriormente descrita le será llamada la atención por el crupier y, si reincide, el jefe de sector decidirá de forma irrevocable sobre su participación o continuación en la partida.

Los jugadores deben disponer del dinero suficiente en fichas para terminar la mano. Si no lo tuvieran jugarán en proporción a la cantidad apostada.

El crupier debe mantener las cartas eliminadas y los descartes bajo control; ningún jugador está autorizado a verlos durante la partida. Las demás cartas que tiene el crupier para repartir deben estar juntas y ordenadas durante todo el juego salvo en el momento del reparto.

El crupier debe mantener la baraja en una posición lo más horizontal posible, sin realizar desplazamientos con ella y la parte superior de la misma debe estar siempre a la vista de los jugadores. Cuando no tenga la baraja en la mano debe protegerla poniendo una ficha del bote encima.

3. Pagos de las combinaciones ganadoras.

Una vez que las apuestas han sido igualadas, en el último intervalo de apuestas, cada jugador que previamente no se haya retirado debe mostrar sus cartas de modo que pueda verse la combinación que tiene para establecer la combinación ganadora.

El jugador que haya hecho la última apuesta mostrará las cartas en primer lugar y a continuación y por turno los restantes jugadores empezando por la derecha del jugador que las haya descubierto en primer lugar.

No es necesario que un jugador diga la combinación que tiene al mostrar las cartas ni tampoco se tiene en cuenta lo que haya dicho pues es el crupier quien establece el valor de las combinaciones descubiertas e indica cuál es el jugador con la combinación más alta y, si es el caso, corrige las combinaciones que hayan sido erróneamente anunciadas por los jugadores.

Una vez que todos los jugadores han podido ver las cartas de la mano ganadora, el crupier recogerá las cartas de las combinaciones perdedoras y la ganadora sólo será retirada cuando el crupier le haya entregado el bote.

En el caso de que haya combinaciones del mismo valor, el crupier repartirá el bote entre los distintos jugadores que tengan la misma combinación, en proporción a sus respectivos restos.

Ningún jugador puede influir o criticar el juego que realice otro.

No se permite que haya personas ajenas al juego mirando el desarrollo de la partida, salvo el personal del casino debidamente autorizado.

Las cartas que da el crupier durante la mano sólo se mostrarán cuando el crupier lo indique al final de la jugada.

Solamente los jugadores pueden ver sus cartas cubiertas y son responsables de que nadie más las vea.

VIII. Errores e infracciones en el juego.

1. Errores en el reparto.

En general, si durante el reparto de las cartas se dan algunos de los casos que más abajo se indican, se considera que ha habido error en el reparto y todas las cartas son recogidas por el crupier que inicia la mano de nuevo. Los casos que se tienen en cuenta son:

a) Si los jugadores no reciben las cartas en el orden normal.

b) Si un jugador recibe menos cartas de las debidas y no se puede corregir el error antes de comenzar las apuestas.

c) Si un jugador recibe más cartas de las debidas y no se puede corregir el error antes de comenzar las apuestas.

d) Si al comenzar la mano un jugador recibe una carta que no le corresponde y se tiene constancia de que la ha visto.

e) Si hay más de una carta boca arriba en la baraja.

f) Si se descubre que faltan una o más cartas en la baraja.

g) Si se descubre que la baraja es defectuosa.

2. Errores del crupier.

a) Si el crupier anuncia una mano de modo equivocado, se considera que las cartas hablan por sí mismas, y se tiene en cuenta la combinación de cartas existente sobre la mesa.

b) Si el crupier, en el reparto de las cartas, le da una carta a un jugador ausente no se considera error en el reparto. En el caso de que el jugador no llegue cuando le toca su turno se retira su mano y deja de jugar.

c) Si el crupier, en el reparto de las cartas, le da una carta a un jugador que no va a jugar la mano o a un sitio que se encuentra vacío, no se considera un error en el reparto sino que el crupier da las cartas normalmente incluido dicho espacio vacío y cuando termina recoge las cartas.

3. Errores del jugador.

a) El jugador debe tomar todas sus decisiones con carácter inmediato con el fin de no retrasar el desarrollo de la partida; caso contrario será advertido por el crupier.

b) Si un jugador al apostar mezcla sus cartas con los descartes, creyendo que no han ido más jugadores a igualar su apuesta, pierde el bote salvo que el crupier o el jefe de sector puedan reconstruir la mano sin lugar a dudas. Como norma general se debe intentar siempre reconstruir la mano y por consiguiente jugar el bote.

c) Si un jugador para cubrir una apuesta mete en el bote un número insuficiente de fichas no tiene derecho a retirarlas; sólo podrá añadir las precisas para igualar la apuesta.

d) Si un jugador mete en el bote una ficha por importe superior al necesario, sin anunciar la subida de la apuesta, se considera que cubre sólo la apuesta y se le devuelve la cantidad que ha puesto de más.

e) Si un jugador por error descubre sus cartas, el juego sigue siendo válido.

f) Si un jugador efectúa una apuesta fuera de su turno se considera válida pero cuando llegue su turno de apuestas no puede subir la misma.

g) Si uno o varios jugadores, al repartir las cartas, no han puesto el «ante» en el bote se considera que la mano es válida y deben poner el «ante» si quieren participar en la mano. En el caso de que no sea posible determinar quiénes son los jugadores que no han puesto la apuesta inicial se juega la mano con un bote reducido.

h) Si un jugador pone en contacto, voluntaria o involuntariamente, sus cartas con las de otro jugador le será anulada su mano así como la del otro jugador.

i) Si a un jugador se le pasa el turno de apostar debe ponerlo en conocimiento del crupier inmediatamente. El jefe de sector analizará la situación y tomará la decisión oportuna la cual tendrá carácter irrevocable.

IX. Variantes de póquer de círculo.

Las distintas variantes de póquer de círculo responden a los principios expuestos en los apartados precedentes de este epígrafe. Estas variantes de póquer de círculo recogidas en este Catálogo son la variante de póquer cubierto de 5 cartas con descarte y las cinco variantes de póquer descubierto siguientes: «Seven Stud Póquer», «Omaha», «Hold'em», «Five Stud Póquer» y póquer sintético.

Las normas específicas de cada una de las variantes de póquer citadas en este apartado se recogen en los apartados siguientes de este epígrafe y, en todo lo no previsto de forma específica, se regularán por las referidas normas generales contenidas en los apartados I a VIII de este epígrafe.

12.1. Póquer cubierto de 5 cartas con descarte.

I. Elementos del juego: cartas.

Dependiendo del número de jugadores se podrá jugar con 52 ó 32 cartas.

II. Reglas del juego: desarrollo del juego.

Una vez puesto el «ante» por los jugadores que participan en la jugada, reciben cinco cartas, todas cubiertas, comenzando el primer intervalo de apuestas. La mano y los demás jugadores pueden actuar de las siguientes formas:

a) «Abrir» el bote haciendo una apuesta siempre y cuando tenga una pareja de J o una combinación mayor.

b) «Pasar», es decir, no hacer ninguna apuesta en ese momento pero se reserva el derecho de cubrir o subir la apuesta posteriormente. Un jugador puede pasar teniendo o no una combinación tan buena como una pareja de J.

Si el jugador con la combinación mayor pasa, el siguiente jugador que le toque hablar puede abrir

el bote o pasar, y así sucesivamente. Una vez que alguno de los jugadores que participan en la partida haya apostado, el bote está abierto y cada jugador en su turno podrá, a partir de entonces, retirarse, cubrir o subir la apuesta.

Si todos los jugadores que participan en la jugada pasan, se produce lo que se llama una «mano en blanco». El juego continúa, realizándose otro «ante» y en este caso se necesitará al menos una pareja de Q para abrir el bote. Si esa jugada fuera nuevamente en blanco se necesitaría al menos una pareja de K en la siguiente; si esa partida fuera nuevamente en blanco se necesitaría una pareja de As para la siguiente mano. En el caso de que la mano fuese nuevamente en blanco, el crupier seguirá dando cartas hasta que alguno de los jugadores pudiera abrir el juego con una pareja de As como mínimo.

Una vez que han sido igualadas todas las apuestas, los jugadores que siguen en la partida pueden descartarse, comenzando por el primero que abrió el bote, de una o más cartas cubiertas, diciendo en voz alta el número de las que quiere descartarse. El crupier cogerá un número de cartas equivalentes de la parte superior de la baraja y las entregará al jugador de manera que tenga cinco.

Cada jugador, en su turno, recibe el número de cartas solicitadas antes que el siguiente se descarte.

Un jugador que no quiera cambiar sus cartas se dice que «está servido» y debe decirlo o dar un golpe encima de la mesa cuando le llegue el turno de descartarse.

El jugador que abrió el bote puede descartarse de una o más cartas de las que le permitieron hacer la combinación para abrir. Su descarte se colocará boca abajo sobre el bote de tal manera que al finalizar la jugada pueda comprobarse que tenía la combinación mínima para abrir.

Si el crupier, al dar las cartas de los descartes, nota cuando ha dado la penúltima que no va a tener suficientes para completar los mismos, debe barajar junto con la última carta todas las que se hayan descartado previamente, pedir al jugador anterior al que tiene que recibir la siguiente carta que corte y continuar con el reparto con el nuevo montón. Los descartes del jugador que abrió el bote y del jugador que tiene que recibir las cartas no se incluyen si se han mantenido separadas y se pueden identificar.

En cualquier momento del descarte, y hasta que llegue el turno de las apuestas, cualquier jugador puede solicitar que cada uno de los demás diga el número de cartas de las que se ha descartado.

Una vez que se ha finalizado el reparto, el jugador que abrió el bote debe pasar o apostar. En el caso de que dicho jugador se haya retirado es el jugador que se encuentra a su derecha el que tiene el turno. Cada uno de los demás jugadores en su turno pueden retirarse, cubrir o subir las apuestas hasta que las mismas sean igualadas. En ese momento, se muestran por turno las cartas y la combinación más alta gana el bote.

III. Errores e infracciones en el juego.

1. Errores en el reparto.

a) Si un jugador recibe demasiadas cartas y lo indica antes de mirarlas el crupier debe recoger las cartas adicionales y colocarlas encima de la baraja. En el caso de que el jugador haya visto alguna de ellas se considera error en el reparto y se vuelve a iniciar la jugada.

b) Si un jugador recibe menos cartas y lo indica antes de mirarlas, el crupier debe darle las necesarias para completar el número adecuado de encima de la baraja. En el caso de que el jugador haya visto alguna de dichas cartas se considera error en el reparto y se vuelve a iniciar la jugada.

c) Si la primera carta que recibe un jugador se da boca arriba se considera error en el reparto y se vuelve a iniciar la jugada.

2. Errores del crupier.

Si el crupier retira la baraja antes de finalizar la jugada sin darse cuenta de que tienen que repartirse más cartas debe, si se puede, coger la parte superior de la baraja y repartir las cartas que faltan. En caso contrario, debe mezclar las cartas que no se han usado sin incluir las de descarte. La mano debe proceder de nuevo al corte y el crupier debe eliminar la primera carta antes de empezar a repartir.

3. Errores del jugador.

Si el jugador que abre el bote no puede demostrar que tenía la combinación necesaria para abrirlo, se considera que la jugada es «falsa».

Si una jugada es falsa el jugador que la haya cometido no puede ganar el bote. Se deberá retirar cuando se conozca la irregularidad, y cualquier ficha que haya apostado permanecerá en el bote. En el caso de que haya realizado la última apuesta y ésta no haya sido cubierta, se quedan en el bote las fichas apostadas para la siguiente partida. En el caso de que hubiese alguna duda es el jefe de sector quien decide en última instancia de acuerdo con la situación.

12.2. Variantes de póquer descubierto.

12.2.a. Póquer descubierto en la variante «Seven Stud Póquer».

I. Denominación.

El objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible con siete cartas, teniendo en cuenta que de esas cartas sólo tienen valor al descubrir la jugada cinco de ellas.

II. Reglas del juego.

1. Mínimos y máximos de las apuestas.

Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda de apuestas en función del bote pueden ser:

a) «Split limit»: en los dos primeros intervalos de apuestas se juega con el límite más bajo y en los tres siguientes con el límite más alto. Caso de que las dos primeras cartas descubiertas sean una pareja, se jugará con el límite más alto.

b) Bote limitado: en los dos últimos intervalos de apuestas el límite tiene los siguientes valores:

Igual a la mitad del bote que existe al dar la sexta carta.

Igual al bote que existe al dar la séptima carta.

En cada intervalo de apuestas cada jugador puede subir su apuesta como máximo tres veces y de acuerdo con los límites establecidos para cada intervalo.

2. Desarrollo del juego.

El crupier reparte tres cartas, de una en una, a cada uno de los jugadores, las dos primeras cubiertas y la tercera descubierta.

Acto seguido se inicia el primer intervalo de apuestas, el cual es indicado por el crupier a los jugadores mediante la frase «hagan sus apuestas». Empieza a hablar el jugador que tenga la carta más baja; en caso de igualdad, hablará el más cercano por la derecha a la mano.

El segundo intervalo de apuestas tiene lugar cuando ha terminado de repartirse la cuarta carta y cada jugador tiene dos cartas cubiertas y dos descubiertas. El jugador con la combinación de cartas más alta o en su defecto con la carta más alta, es el que abre este segundo intervalo de apuestas pudiendo pasar permaneciendo en juego («check») o apostar («bet»), y en ningún caso puede retirarse del juego.

Si al terminar este segundo intervalo de apuestas sólo hay un jugador que ha realizado una apuesta y todos los demás han pasado, gana automáticamente la mano y se lleva el bote.

Al finalizar el segundo intervalo de apuestas se les da una carta descubierta a los jugadores que no hayan pasado.

El tercer y cuarto intervalo de apuestas se realiza como el segundo.

El quinto intervalo de apuestas es el último y es anunciado por el crupier con las palabras «última carta» y le da a cada jugador que permanezca en la partida una carta cubierta. En caso de igualdad hablará el más cercano por la derecha a la mano.

Después de dar las tres primeras cartas y en cada uno de los tres siguientes repartos se separará una carta, hasta un total de cuatro, que deben quedar apartadas de las de descarte (cartas muertas). Estas cartas se pueden usar solamente en los siguientes casos:

a) Cuando el crupier al dar la séptima carta se salte el turno de un jugador, se le da la primera «carta muerta» siempre que las cartas de los demás jugadores hayan sido vistas. El jugador la recibe cuando el crupier haya terminado de dar las demás a los jugadores, es decir, es el último que recibe la carta. El objetivo de esta regla es mantener la secuencia de las cartas de la baraja para los demás jugadores.

b) Cuando el crupier, al repartir la séptima carta, se da cuenta de que no tiene suficientes para terminar este intervalo, usa dichas «cartas muertas» mezclándolas con las que todavía no se han repartido con el fin de completar la jugada.

c) Cuando no haya cartas suficientes para completar la séptima ronda, habiendo tenido en cuenta tanto los descartes realizados como las «cartas muertas», el crupier sacará una de las que quedan por repartir, la cual la colocará en el centro de la mesa y será la séptima carta para todos los jugadores (carta común).

III. Errores e infracciones en el juego.

1. Errores en el reparto.

a) Si al repartir las dos primeras cartas («hole cards») alguna de ellas queda al descubierto se pueden dar dos casos:

a.1) Que quede una de ellas al descubierto. En este caso esa carta es la carta descubierta y el jugador recibe la tercera carta que debería ser cubierta.

a.2) Que queden las dos primeras cartas descubiertas, en cuyo caso se le devuelve la apuesta inicial.

b) Si al repartir la séptima carta ésta es dada erróneamente, el crupier preguntará al jugador y de acuerdo con su respuesta, se aplicarán los siguientes criterios:

b.1) Si a pesar del error quiere seguir jugando, la carta se cubre y el juego sigue normalmente.

b.2) Si no desea seguir jugando, no tomará parte en el último intervalo de apuestas y jugará sólo con las apuestas realizadas hasta ese momento. Los demás jugadores seguirán jugando y apostarán el intervalo correspondiente de apuestas formándose un bote aparte («side pot») en el cual el jugador que no quiso seguir jugando no toma parte.

2. Errores del crupier.

a) Si en el reparto de la séptima carta, el crupier por error la da descubierta y sólo quedan dos jugadores en la partida, no se podrán subir las apuestas y se descubrirán directamente («showdown»).

b) Si el crupier empieza a distribuir las cartas sin que hayan finalizado las apuestas, debe mantener dicha carta sobre la mesa hasta que finalicen las mismas y luego retirar, aparte de dicha carta, tantas cartas como jugadores se mantengan en juego («burnt cards»). Dichas cartas cubiertas se ponen en un lugar separado de los descartes.

3. Errores del jugador.

Si un jugador por error descubre sus cartas cubiertas («hole cards») debe cubrirlas de nuevo pues el juego sigue siendo válido y la siguiente carta no se le dará cubierta.

12.2.b) Póquer descubierto en la variante «Omaha».

I. Denominación.

Es una variante del «Seven Stud Póquer» siendo el objetivo del juego alcanzar la mayor combinación posible eligiendo dos de las cuatro cartas que tiene el jugador en la mano y tres de las cinco cartas que son comunes a todos los jugadores y que están sobre la mesa.

II. Reglas del juego: desarrollo del juego.

Una vez que todos los jugadores que quieren participar en la jugada han puesto el «ante», el crupier da cuatro cartas cubiertas a los jugadores de una en una. Acto seguido se inicia el primer intervalo de apuestas.

Una vez finalizado el intervalo de apuestas separa una carta (carta quemada), la cual no se mezcla con los descartes y no es vista por los demás jugadores y coloca tres cartas descubiertas en el centro de la mesa, con lo que se inicia el segundo intervalo de apuestas.

Al finalizar el intervalo de apuestas, retira una nueva carta y coloca otra carta descubierta al lado de las anteriores en la mesa, con lo que empieza el tercer intervalo de apuestas.

Cuando se terminan las apuestas, se retira una nueva carta y se coloca una nueva carta descubierta en la mesa, al lado de la última, con lo que se inicia el cuarto y último intervalo de apuestas.

12.2.c) Póquer descubierto en la variante «Hold'em».

I. Denominación.

Es una variante del «Seven Stud Póquer» siendo el objetivo del juego alcanzar la mayor combinación posible, eligiendo cualesquiera de las siete cartas de que se dispone en cada jugada.

II. Reglas del juego: desarrollo del juego.

La única diferencia que existe con la variante de póquer «Omaha» es que en lugar de dar el crupier las cuatro cartas al inicio de la partida, sólo da a los jugadores dos cartas.

12.2.d) Póquer descubierto en la variante «Five Stud Póquer».

I. Denominación.

Es una variante del «Seven Stud Póquer» y el objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible entre las cinco cartas de que dispone cada uno de los jugadores.

II. Elementos del juego: cartas.

Se juega con 32 cartas en lugar de 52. De esas 52 cartas de la baraja sólo se escogen las siguientes: As, K, Q, J, 10, 9, 8 y 7.

III. Reglas del juego: desarrollo del juego.

El crupier da una carta cubierta a cada uno de los jugadores en lugar de dos y una descubierta con lo que empieza el primer intervalo de apuestas.

A continuación el crupier da a cada jugador una carta descubierta con lo que empieza el segundo intervalo de apuestas.

Al finalizar este intervalo de apuestas el crupier da una nueva carta descubierta a cada jugador con lo que empieza el tercer intervalo de apuestas.

Cuando se terminan las apuestas el crupier da una nueva carta descubierta, con lo que se inicia el cuarto y último intervalo de apuestas.

En esta variante, el jugador con la combinación más alta es el que inicia las apuestas.

12.2.e. Póquer descubierto en la variante de póquer sintético.

I. Denominación.

El objetivo del juego es conseguir la combinación de cartas del valor más alto posible, mediante la utilización de cinco cartas: dos repartidas por el crupier a cada jugador y tres de las cinco cartas comunes que el crupier alinea sobre la mesa de juego.

II. Elementos de juego: cartas.

Se juega con 28 cartas en lugar de las 52 cartas que tiene la baraja inglesa completa y sólo se utiliza el As, K, Q, J, 10, 9 y 8 de cada palo, según su valor y orden de importancia. El As se puede utilizar como la carta más pequeña delante del 8 o como carta más alta después de la K.

III. Mínimos y máximos de las apuestas.

Se juega con una cantidad mínima inicial denominada «resto». En caso de agotarse el resto, se podrán hacer reposiciones de acuerdo con la siguiente escala:

a) Resto inicial: de 10 a 200 veces la cantidad de la apuesta mínima de la mesa.

b) Reposiciones: de 5 a 100 veces la cantidad de la apuesta mínima de la mesa.

IV. Desarrollo del juego.

Una vez que todos los jugadores han colocado la apuesta denominada «ante» señalada por el casino, el crupier reparte dos cartas cubiertas a cada jugador y descubre la primera de las cinco cartas comunes.

A partir de este momento, comienza el primer turno de apuestas por el jugador que tiene la mano. Una vez hechas las apuestas, descubre la segunda carta. Seguidamente comienza el segundo turno de apuestas, que es abierto por el jugador que hace la apuesta más alta, y así sucesivamente hasta que descubre la quinta y última carta y empieza el último turno de apuestas.

Una vez acabadas las apuestas, se descubren las cartas comenzando por el jugador que realiza la última apuesta más alta, y se paga el bote al ganador o se reparte entre los ganadores si hay diversas jugadas del mismo valor.

V. Errores e infracciones en el juego.

1. Errores en el reparto.

Si durante el reparto de las cartas se produce alguno de los casos siguientes, todas las cartas han de ser recogidas por el crupier, quien debe iniciar de nuevo el reparto de cartas:

a) Si los jugadores no reciben las cartas en el orden establecido.

b) Si un jugador recibe más o menos de las dos cartas que le corresponden.

c) Si aparece alguna carta descubierta.

2. Errores del crupier.

a) Si el crupier descubre más de una carta de las cinco comunes, en cada intervalo de apuestas, se considera como válida la primera y se han de substituir las otras por cartas de la baraja que no se hayan usado, y en el caso de no haber suficientes se considera anulada la mano.

b) Si el crupier descubre una carta de las cinco comunes, antes de que haya finalizado el turno de apuestas, esta carta se considera nula y se ha de sustituir por otra nueva de las que quedan en la baraja.

13. Rueda de la fortuna.

I. Denominación.

La Rueda de la fortuna es un juego de azar exclusivo de casino de juego, de los llamados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador y la posibilidad de ganar depende del movimiento de una rueda giratoria.

II. Elementos del juego.

1. Mesa de juego.

Es de forma similar a la mesa del Black Jack, aunque de dimensiones más reducidas, en la que están marcados los tipos de apuestas en un número determinado de espacios que corresponden a los nombres de las diferentes jugadas que el jugador puede escoger para apostar: 24, 15, 7, 4, 2 y figura (existen dos), y sus premios correspondientes.

La mesa debe tener una caja para el anticipo, el pago de las apuestas ganadoras y la recogida de las apuestas perdedoras, y otra caja para dar cambio a los jugadores.

2. Rueda giratoria.

Con un diámetro no inferior a 150 cm y está situada detrás de la mesa y a una altura que sea claramente visible para los jugadores. Contiene dos círculos concéntricos compuestos por 54 casillas separadas entre ellas por dos pivotes rígidos, en los que hay, en el orden, número y la frecuencia correspondientes, los símbolos de las diferentes combinaciones posibles y sus respectivos premios

Ha de estar fijada en un punto vertical sobre el centro de la rueda, una pieza de cuero, de plástico o de otro material flexible que llegue hasta el espacio situado entre los pivotes rígidos y que, al hacer girar la rueda, la fricción aminore su movimiento circular progresivamente hasta que finalmente se pare entre los dos pivotes rígidos de una determinada casilla, indicando así la combinación ganadora.

III. El personal.

Es el crupier que, bajo la supervisión general del personal de control de la sala, se encarga de anunciar la partida y el período de apuestas de los jugadores, hace girar la rueda, efectúa los pagos a las apuestas ganadoras y retira las apuestas perdedoras.

IV. Jugadores.

En cada partida puede participar un número indeterminado de jugadores.

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles y tabla de premios.

Se puede apostar a 24 posiciones y se paga a los ganadores 1 por 1; a 15 posiciones, y se paga a los ganadores 2 por 1; a 7 posiciones, y se paga a los ganadores 5 por 1; a 4 posiciones, y se paga a los ganadores 10 por 1; a 2 posiciones, y se paga a los ganadores 20 por 1. Cada una de las dos figuras se paga a 45 por 1.

2. Mínimo y máximo de las apuestas.

El máximo y mínimo de las apuestas está fijado dentro de la banda de fluctuación autorizada por la Dirección General del Juego y de Espectáculos.

3. Desarrollo del juego.

El crupier pone en movimiento la Rueda impulsándola en el sentido de las agujas del reloj al tiempo que anuncia a los jugadores «hagan sus apuestas». Antes de que la rueda se detenga, el crupier le da un nuevo impulso al tiempo que anuncia de forma bien audible a los jugadores «no va más». A partir de este momento no se admiten ni nuevas apuestas ni que éstas se toquen ni se retiren.

Como consecuencia del segundo impulso del crupier, la rueda da como mínimo 4 revoluciones completas de las 54 casillas.

Una vez la rueda se ha detenido entre dos pivotes, la pieza que la retiene señala una determinada casilla y, por tanto, la combinación ganadora.

Si la pieza que retiene se para sobre el pivote entre dos casillas o si alguna persona u objeto obstaculiza el libre movimiento giratorio de la rueda o si la rueda no ha dado las 4 revoluciones completas, la jugada se considera nula, se detiene el juego y se retoma el ciclo completo de una nueva jugada.

Las apuestas ganadoras se pagan de menor a mayor, los ganadores recuperan su apuesta inicial y el crupier retira las apuestas perdedoras.

No se admite la colocación de apuestas durante el pago de las apuestas ganadoras y la retirada de las perdedoras, correspondientes a la jugada previa.

ANEXO II

Figura 1: Reglas de tirada de la banca en el juego del Punto y banca

		Tercera carta de la mano del jugador										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuación total de las dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	T	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	T	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: Significa pedir tercera carta.
P: Significa plantarse.

Figura 2: Reglas de tirada de la banca en el juego de Bacará

		Tercera carta de la mano del jugador										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuación total de las dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	O	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	O	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	T	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: Significa pedir la tercera carta.
P: Significa plantarse.
O: Significa que puede optar.

b) Normativa Sancionadora

§ 59 LEY 1/1991, DE 27 FEBRERO. RÉGIMEN SANCIONADOR EN MATERIA DE JUEGO

(DOGC núm. 1418, de 13 marzo [LCAT 1991, 103])

I

En desarrollo de la competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas que el artículo 9º 32 del Estatuto de Autonomía reconoce a la Generalidad, se aprobó la Ley 15/1984, de 20 de marzo, del Juego, que fue la primera norma legal autonómica dictada en la materia.

El objetivo primordial de dicha Ley era permitir el poder ejecutivo de la Generalidad el desarrollo de una política sobre el juego adaptada a las circunstancias de cada momento, garantizando, sin embargo, la seguridad jurídica de los ciudadanos mediante el establecimiento de unas reglas terminantes.

El plazo transcurrido desde la aprobación de la Ley del Juego y la aplicación práctica que se ha hecho de ella evidencian la necesidad de revisar la actual legislación catalana con el fin de cubrir lagunas, sobre todo en lo referente al régimen sancionador y, especialmente, a la tipificación de las infracciones, la tipología y cuantía de las sanciones y demás aspectos anexos de esta función ejecutiva.

En este sentido, se ha optado, por un lado, por elaborar un texto específico que regule la potestad sancionadora y establezca la obligación de constituir fianzas y, por otro lado, por mantener la vigencia del resto de disposiciones normativas de la Ley 15/1984, a fin de conseguir una regulación global de los distintos aspectos que inciden en el ámbito del juego.

La elaboración de una norma especial ofrece como principal ventaja la posibilidad de dar un tratamiento normativo completo y detallado del ámbito que se regula e incluir aspectos no legislados antes. Así pues, la actualización de la tipología de las infracciones y sanciones y la regulación de todos los aspectos que condicionan el ejercicio de la potestad sancionadora de la Administración de la Generalidad son los dos objetivos básicos que la presente Ley pretende alcanzar.

II

Por lo que se refiere a su estructura, la Ley consta de un total de veinte artículos, dos disposiciones adicionales, una derogatoria y dos finales. Siguiendo las pautas que marcan las tendencias actuales sobre técnica legislativa, cada uno de estos preceptos recibe el título identificativo correspondiente.

Asimismo, como toda disposición legal que debe incidir en situaciones futuras, puede verse afectada por modificaciones organizativas o bien por la alteración del equilibrio económico de las sanciones y, por tanto, se introducen cláusulas que permitan actualizar su contenido sin que sea preciso modificarla.

Como novedades más destacadas de la presente Ley, respecto al contenido de la Ley 15/1984, pueden señalarse distintos aspectos.

Se hace una regulación más completa y específica del régimen y procedimiento sancionador, con el establecimiento de sanciones accesorias y medidas colaterales y cautelares, y de otros aspectos como la responsabilidad subsidiaria de las empresas y la prescripción de las infracciones.

Por lo que se refiere a las infracciones, se define y establece un catálogo detallado, esencialmente de las muy graves y de las graves, de acuerdo con la experiencia conseguida por la Administración de la Generalidad desde el año 1984 y la contrastación de otras normas similares.

En cuanto a las sanciones, se amplía su régimen, con un límite mucho más elevado para las económicas y un régimen más completo por lo que se refiere a la suspensión o revocación de autorizaciones y al cierre temporal o definitivo de los locales. También se suprimen los límites mínimos en las cuantías de las sanciones económicas, medida que permite mayor flexibilidad al imponerlas, con el fin de garantizar su proporcionalidad.

Por otro lado, se establece un régimen de fianzas obligatorias para las empresas dedicadas a actividades de juego, en orden a garantizar las responsabilidades que puedan derivarse de dichas actividades, y se prevé su desarrollo reglamentario.

Finalmente, se regulan las funciones inspectoras de la Generalidad y las obligaciones de los titulares del juego hacia los funcionarios inspectores y se prevé que determinadas tareas inspectoras sean realizadas por entidades concesionarias de la Administración, si así lo aconseja su grado de especialización técnica.

Artículo 1. Objeto de la Ley.

La presente Ley tiene por objeto regular la potestad sancionadora de la Administración de la Generalidad y las condiciones para ejercerla en las actividades relativas a casinos, juegos y apuestas.

Artículo 2. Tipificación y clases de infracciones.

1. Serán infracciones administrativas en materia de juego las acciones y omisiones tipificadas como tales en la presente Ley, que pueden ser completadas y especificadas en los reglamentos que la desarrollen o que, en general, regulen las distintas actividades de juego.

2. Cuando un mismo hecho, cometido por un mismo sujeto, puede ser considerado como constitutivo de infracciones administrativas diferentes, sólo se impone la sanción que corresponde al tipo de infracción más grave y las otras infracciones se considerarán como circunstancias agravantes para hacer su graduación, excepto que haya infracción administrativa tributaria.

✐ Ap. 2 modificado por art. 56.1 de Ley 21/2001, de 28 diciembre.

Artículo 3. Infracciones muy graves.

Tendrán la consideración de faltas muy graves las siguientes infracciones.

a) Organizar, gestionar o explotar un juego sin disponer de las autorizaciones o los documentos exigidos por la presente Ley y por los reglamentos específicos o incumpliendo los requisitos y condiciones que prevén, así como organizar, gestionar o explotar un juego en locales o recintos no autorizados, incluidos los espacios públicos, o efectuarlos personas no autorizadas.

b) Realizar actividades de juego autorizadas o explotar elementos de juego autorizados sin haber satisfecho la correspondiente tasa fiscal o utilizar esta tasa para realizar una actividad o explotar unos elementos distintos de los que le corresponden.

c) Incumplir las medidas cautelares adoptadas por la Administración en los procedimientos sancionadores.

✐ Letra c) modificada por art. 56.2 de Ley 21/2001, de 28 diciembre.

d) No disponer de las hojas o libros de control y de contabilidad de cada juego determinados por el respectivo reglamento.

e) Utilizar máquinas o elementos de juegos no homologados o no autorizados previamente por el organismo competente y alterar o modificar total o parcialmente los elementos de juego.

f) Importar, fabricar, distribuir, vender, instalar o explotar, de la forma que sea, máquinas o elementos de juego destinados a ser utilizados en el territorio de Cataluña que no hayan sido previamente inscritos en el registro de modelos, que estén inscritos en otra forma o que correspondan a inscripciones canceladas, o realizar dichas actividades persona distinta de la autorizada.

g) Autorizar o permitir a los menores de edad o a personas sujetas a prohibición la entrada en locales donde la tengan prohibida o la práctica de juegos de suerte, envite o azar.

h) Utilizar documentos y aportar datos no conformes con la realidad para obtener permisos o autorizaciones así como, los titulares de autorizaciones administrativas, expedir documentos o aportar datos no conformes con la realidad.

i) Admitir apuestas o conceder premios que excedan de los máximos previstos.

j) Negarse a mostrar a los agentes de la autoridad la documentación de las máquinas o abrirles y mostrarles los elementos de juego y no facilitarles la debida colaboración, en los términos previstos en la presente Ley.

k) Asociarse con otras personas para fomentar la práctica de los juegos de suerte, envite o azar al margen de las normas establecidas o de las autorizaciones concedidas.

l) Tolerar, los directivos y empleados de empresas dedicadas al juego, cualquier actividad ilícita o ilegal, sin perjuicio de las responsabilidades que se deriven de esta actividad.

m) Otorgar préstamos no autorizados por el respectivo reglamento a los jugadores o apostantes

en los lugares donde se practican juegos autorizados así como, los titulares de las autorizaciones, permitir a terceros que otorguen dichos préstamos.

n) Modificar unilateralmente o incumplir cualquiera de las condiciones en función de las cuales han sido concedidas las autorizaciones preceptivas o específicas.

✐ Letra n) modificada por art. 56.3 de Ley 21/2001, de 28 diciembre.

o) Fomentar y practicar juegos o apuestas al margen de las autorizaciones concedidas o de las normas establecidas.

p) Reducir por debajo del límite previsto en los reglamentos específicos el capital de las sociedades o las fianzas de las empresas dedicadas al juego o transferir acciones o participaciones sin la pertinente autorización.

q) Ejercer coacción o intimidación sobre los jugadores, en caso de protesta o reclamación.

r) Manipular los juegos en perjuicio de los jugadores, de los apostantes o del tesoro de la Generalidad.

s) No pagar, total o parcialmente, los premios o cantidades ganados por los apostantes.

t) Vender a precio distinto al autorizado cartones de juego del bingo, boletos, billetes de las loterías o cualquier otro título semejante.

u) Participar como jugador, directamente o por medio de terceros, en juegos y apuestas organizados, gestionados o explotados por empresas de las que se sea empleado, directivo, accionista o partícipe.

v) Instalar o explotar materiales o salas de juego, directamente o por medio de terceros, en un número que exceda al autorizado. En este caso, la infracción será imputable a todas las personas que han intervenido en la instalación o explotación.

w) Tener material de juego en sitios no autorizados.

x) Contratar personal que no disponga del documento profesional o que lo tenga caducado.

y) Ceder, mediante cualquier título, autorizaciones para la explotación o práctica de juegos incumpliendo las condiciones y requisitos establecidos en la normativa vigente.

z) Gestionar y explotar juegos mediante actividades monopolistas.

Artículo 4. Infracciones graves.

Tendrán la consideración de las faltas graves las siguientes infracciones:

a) Realizar acciones publicitarias de juego que contravengan la normativa establecida. En este caso, la infracción será imputable solidariamente al titular de la autorización, a la entidad o al particular anunciante, a la agencia que gestione o efectúe la publicidad y al medio publicitario que lo difunda.

b) Realizar promociones de venta no autorizadas mediante actividades análogas a las de los juegos incluidos en el catálogo.

c) Practicar juegos de azar en establecimientos públicos o en círculos tradicionales que no tengan el juego entre sus actividades estatutarias, si la suma total de apuestas en cada jugada iguala o supera el cincuenta por ciento del importe mensual del salario mínimo interprofesional, o si el total de las apuestas admitidas a un jugador en un período de veinticuatro horas iguala o supera el ciento por ciento de dicho salario.

d) No remitir a la autoridad aquellas informaciones y documentación que solicite con respecto a las empresas y actividades relacionadas con el juego.

e) No exhibir en los establecimientos y en las máquinas de juego los documentos acreditativos de la correspondiente autorización o los demás documentos cuya exhibición sea exigida reglamentariamente.

f) No disponer o no hacer uso de los sistemas de control y de seguridad de los juegos exigidos reglamentariamente.

g) No disponer de registros de visitantes y de personas que tienen prohibido el acceso en los locales autorizados para el juego, o tenerlos incompletos o inexactos, de acuerdo con lo que se establezca por reglamento.

✐ Letra g) modificada por art. 56.4 de Ley 21/2001, de 28 diciembre.

h) No disponer del libro o de hojas de reclamaciones en los locales autorizados para el juego, negarse a ponerlos a disposición de quien los reclame, así como no tramitar en el plazo previsto las reclamaciones formuladas.

i) Incumplir las normas técnicas previstas en el reglamento de cada juego.

j) Tener una conducta desconsiderada hacia los jugadores o los apostantes, tanto durante el desarrollo del juego como en caso de protestas o reclamaciones.

k) Servir bebidas alcohólicas en salones recreativos y en dependencias anexas de servicio al público.

Artículo 5. Infracciones leves.

Tienen la consideración de faltas leves las infracciones que supone el incumplimiento, por acción o por omisión, de las obligaciones, los requisitos o las prohibiciones establecidos por esta Ley y por las normas reglamentarias que la desarrollen y concreten, cuando no estén tipificadas como faltas muy graves o graves.

✐ Modificado por art. 56.5 de Ley 21/2001, de 28 diciembre.

Artículo 6. Sanciones administrativas.

1. Las infracciones muy graves pueden ser sancionadas conjunta o alternativamente con:

a) Una multa de hasta cien millones de pesetas.

✐ Ap. 1 a) modificado en cuanto que convierte a euros por Anexo.1 a) de Resolución INT/627/2002, de 22 marzo.

b) La suspensión de la autorización concedida, en el cierre del local o la inhabilitación de éste para actividades de juego, con carácter temporal, por un período máximo de cinco años.

c) La renovación de la autorización, el cierre del local o la inhabilitación de éste, con carácter definitivo.

2. Las infracciones graves pueden ser sancionadas conjunta o alternativamente con:

a) Una multa de hasta cinco millones de pesetas.

✐ Ap. 2 a) modificado en cuanto que convierte a euros por Anexo.1 a) de Resolución INT/627/2002, de 22 marzo.

b) La suspensión de la autorización, por un período máximo de doce meses.

c) El cierre del local o la inhabilitación de éste para actividades de juego, con carácter temporal, por un período máximo de doce meses.

3. Las infracciones leves pueden ser sancionadas conjunta o alternativamente con:

Una multa de hasta quinientas mil pesetas.

✐ Ap. 3 a) modificado en cuanto que convierte a euros por Anexo.1 a) de Resolución INT/627/2002, de 22 marzo.

b) La suspensión de la autorización, por un período máximo de un mes.

c) El cierre del local o la inhabilitación de éste para actividades de juego, con carácter temporal, por un período máximo de un mes.

Artículo 7. Competencia para imponer las sanciones.

1. Corresponderá al consejero de Gobernación la imposición de sanciones por faltas muy graves, salvo que la multa supere la cantidad de treinta millones de pesetas, en cuyo caso la imposición de la sanción corresponde al Gobierno.

✐ Ap. 1 modificado en cuanto que convierte a euros por Anexo.1 b) de Resolución INT/627/2002, de 22 marzo.

2. Corresponderá al director general del Juego y de Espectáculos la imposición de sanciones por faltas graves, si superan la cantidad de un millón de pesetas o exceden los seis meses de suspensión de la autorización o de cierre o inhabilitación del local.

✐ Ap. 2 modificado en cuanto que convierte a euros por Anexo.1 b) de Resolución INT/627/2002, de 22 marzo.

3. Corresponderá a los delegados territoriales del Gobierno la imposición de sanciones por faltas graves, si no superan la cantidad de un millón de pesetas o no exceden los seis meses de suspensión de la autorización o de cierre o inhabilitación del local, y las sanciones por faltas leves.

✐ Ap. 3 modificado en cuanto que convierte a euros por Anexo.1 b) de Resolución INT/627/2002, de 22 marzo.

Artículo 8. Graduación de las sanciones.

1. Para determinar la graduación de las sanciones deberán tenerse en cuenta las circunstancias personales y materiales que concurren en los hechos y, especialmente:

a) La intencionalidad del infractor.

b) Los perjuicios producidos directamente a terceros y a la Administración.

c) La reincidencia o reiteración en la comisión de una infracción.

d) La trascendencia económica y social de la infracción.

e) El cumplimiento espontáneo de las obligaciones o deberes formales del infractor por iniciativa propia, en cualquier momento del procedimiento administrativo sancionador, si todavía no se ha dictado resolución firme.

2. Para determinar la graduación de las sanciones deberán tenerse en cuenta en cualquier caso el principio de proporcionalidad entre la infracción cometida y la cuantía y efectos de la sanción.

3. La cuantía de una multa no podrá ser en ningún caso inferior al quíntuple de la cantidad defraudada.

Artículo 9. Revocación de autorizaciones.

La autoridad administrativa competente para el otorgamiento de autorizaciones en materia de juego podrá acordar su revocación, mediante un procedimiento sumario, con audiencia de los titulares de las autorizaciones, en los siguientes supuestos:

a) Si deja de cumplirse alguno de los requisitos esenciales exigidos por la normativa para concesión de la autorización.

b) Si los locales autorizados dejan de funcionar durante un tiempo superior a la mitad del período anual de apertura autorizado o deja de ejercerse la actividad autorizada durante el mismo tiempo, salvo que los reglamentos específicos determinen para este supuesto un período distinto.

c) Si se produce un incumplimiento de las medidas de seguridad que determine el cierre definitivo de los locales de acuerdo con la normativa sobre espectáculos y actividades recreativas.

d) Si no se constituyen en los plazos previstos las fianzas a que se refiere el artículo 18.

Artículo 10. Responsables.

1. Son responsables de las infracciones las personas físicas o jurídicas que realicen acciones u omisiones tipificadas como tales infracciones.

2. Asimismo son responsables de las infracciones los titulares de las autorizaciones administrativas, si se trata de sujetos distintos.

3. Los titulares de autorizaciones administrativas son subsidiariamente responsables de las infracciones cometidas por el personal de cualquier calificación o su servicio o contratado por ellos.

Artículo 11. Sanciones accesorias.

1. Durante el plazo de suspensión de una autorización o de cierre o inhabilitación temporal de un local no podrán concederse nuevas autorizaciones a la empresa sancionada ni puede autorizarse a otras empresas a desarrollar actividades relacionadas con el juego en el local o locales en que se ha producido la infracción. En el caso de revocación de una autorización o de cierre o inhabilitación de un local con carácter definitivo, impuestos como sanción, no podrá concederse, en plazo de cinco años, contando a partir de la fecha de imposición de la sanción, ninguna autorización para el establecimiento afectado relacionada con la actividad que en él se desarrollaba.

2. Podrá acordarse asimismo como sanción accesoria la suspensión de la vigencia de los documentos profesionales de los empleados, directivos y socios de las empresas dedicadas al juego que hayan intervenido directamente en la comisión de una infracción muy grave o grave y podrá prohibirse que obtengan nuevos documentos.

3. Las sanciones accesorias deberán ser impuestas por el órgano competente para la imposición de las sanciones principales.

Artículo 12. Comiso de los elementos de juego y de los beneficios ilícitos.

1. En caso de que falte la autorización para la organización, explotación o gestión de un juego, o de que haya sido revocada o suspendida, la autoridad sancionadora podrá acordar el comiso y destrucción de las máquinas o elementos de juego objeto de la infracción. Asimismo, atendiendo a la naturaleza de la infracción, la autoridad sancionadora podrá ordenar el comiso de las apuestas percibidas y de los beneficios ilícitos obtenidos, cuyo importe deberá ingresarse en el Tesoro de la Generalidad; en dicho caso, los particulares perjudicados podrán comparecer ante el órgano incoador del expediente y solicitar que les sea entregada la parte de los beneficios obtenida a su costa, siempre que sean identificados en el expediente como tales perjudicados.

2. Las sanciones implican en cualquier caso el comiso de los beneficios ilícitamente obtenidos, cuyo importe deberá ingresarse en el Tesoro de la Generalidad.

Artículo 13. Infracciones cometidas por jugadores y visitantes.

1. Son infracciones cometidas por jugadores y visitantes de locales donde se practica el juego:

a) Entrar en el local o participar en el juego teniéndolo prohibido.

b) Utilizar fichas, cartones u otros elementos de juego que sean falsos conociendo su irregularidad.

c) Manipular máquinas o elementos de juego.

d) Participar en juegos y apuestas clandestinos o ilegales.

e) Interrumpir sin causa justificada una partida o un juego.

f) Omitir la colaboración debida a los agentes de la autoridad.

g) Perturbar el orden en las salas de juego.

h) Cometer, en general, cualquier tipo de irregularidad en la práctica del juego.

2. Las infracciones a que se refiere el apartado 1 pueden ser sancionadas con una multa de hasta un millón de pesetas y con la prohibición de entrada en un casino o sala de juego por un máximo de cinco años y comportarán en cualquier caso el comiso de los beneficios ilícitos obtenidos, de acuerdo con lo previsto en el artículo 12.2.

✐ Ap. 2 modificado por Anexo.1 c) de Resolución INT/627/2002, de 22 marzo.

3. Corresponderá al director general del Juego y de Espectáculos la imposición de las sanciones previstas en el apartado 2, ateniéndose a los criterios previstos en el artículo 8.

Artículo 14. Prescripción de las infracciones.

1. Las infracciones leves y las infracciones a que se refiere el artículo 13 prescriben a los seis meses, las infracciones graves prescriben a los dos años, contando a partir del día en que la infracción ha sido cometida.

2. El plazo de prescripción se interrumpe en el momento en el que se inicia el procedimiento y vuelve a iniciarse si éste se paraliza por más de seis meses, por causa no imputable al interesado, o acaba sin sanción.

Artículo 15. Procedimiento sancionador.

La imposición de las sanciones previstas en esta Ley se regirá por la normativa vigente en materia de procedimiento sancionador de aplicación a los ámbitos de competencia de la Generalitat.

✐ Modificado por art. 7 de Decreto Legislativo 13/1994, de 26 julio.

Artículo 16. Medidas cautelares.

1. Si hay indicios racionales de infracción grave o muy grave, el órgano competente para la resolución del expediente sancionador podrá acordar como medida cautelar, previa o simultáneamente a la instrucción del expediente, el precinto y depósito de las máquinas, material y elementos de juego y la suspensión de las autorizaciones.

2. El órgano competente, sin perjuicio de las sanciones que procedan, podrá acordar, en cualquier caso, el cierre inmediato de los establecimientos en que se organice o practique el juego sin estar autorizado y podrá acordar también el comiso de los materiales y el dinero relacionados con las actividades de juego utilizados para practicarlo así como de las apuestas realizadas.

3. Los agentes de la autoridad, en el momento de levantar acta de las infracciones, podrán adoptar directamente las medidas cautelares a que se refieren los apartados 1 y 2 y proceder al precinto y depósito de las máquinas, material y elementos de juego. En este caso, el órgano competente para la resolución del expediente deberá confirmar o levantar las medidas cautelares adoptadas en el plazo de un mes, vencido el cual, si no han sido ratificadas, quedarán sin efecto, sin perjuicio de la prosecución del expediente sancionador.

Artículo 17. Régimen de recursos.

1. Contra las resoluciones de los delegados del Gobierno se puede interponer recurso de alzada ante el director o directora general del Juego y de Espectáculos.

2. Contra las resoluciones del director o directora general del Juego y de Espectáculos, excepto en las resolutorias de recurso, se puede interponer recurso de alzada ante el consejero o consejera de Interior.

3. Las resoluciones del consejero o consejera de Interior y las del Gobierno, que agotan la vía administrativa, pueden ser impugnadas de acuerdo con lo que establece la legislación de la jurisdicción contenciosa administrativa.

✐ Modificado por art. 56.6 de Ley 21/2001, de 28 diciembre.

Artículo 18. Fianzas.

1. Las empresas que realizan actividades relacionadas con el juego deberán constituir fianzas, en

los términos y con las cuantías previstas por reglamento, que quedarán afectas a las responsabilidades económicas y al cumplimiento de las obligaciones que se deriven del régimen sancionador previsto por la presente Ley y, en general, al cumplimiento de las obligaciones derivadas en cada caso de la normativa específica.

2. Las obligaciones a que se refiere el apartado 1 deberán hacerse efectivas de oficio contra las fianzas depositadas, una vez transcurrido el período voluntario del pago. La Administración tendrá preferencia por el importe de las fianzas sobre cualquier otro acreedor.

3. Una vez ejecutada una fianza, la persona o entidad que la haya constituido dispondrá del plazo previsto reglamentariamente para reponerla íntegramente; si no lo hiciere, se suspenderá la correspondiente autorización hasta que la fianza haya sido totalmente repuesta.

4. Si una fianza fuere insuficiente para satisfacer las obligaciones que hayan de hacerse efectivas, deberá iniciarse el cobro por vía de apremio de la parte pendiente de la deuda.

5. Las fianzas se extinguirán si desapareciesen las causas que motivaron su constitución, si no hubiera responsabilidades pendientes o si hubiera transcurrido el plazo máximo de prescripción de dichas responsabilidades, en cuyos casos deberán ser devueltas, previa liquidación, si procede.

Artículo 19. Suspensión del procedimiento sancionador en caso de infracciones penales.

Si durante la tramitación de un expediente sancionador de constatare la existencia de hechos que pudieren ser constitutivos de delito o falta, deberán ponerse estos hechos en conocimiento de la autoridad judicial y deberá suspenderse el procedimiento administrativo en tanto no se dicte sentencia firme o resolución que ponga fin al procedimiento penal. Si la sentencia o resolución estimasen que no ha habido delito ni falta, se reanudará la tramitación del expediente sancionador, tomando como base, en su caso, los hechos que los juzgados y tribunales hayan declarado probados.

Artículo 20. Inspección de las actividades relacionadas con el juego.

1. Los funcionarios de la Administración de la Generalidad a quienes se asigne el control e inspección de las actividades relacionadas con el juego en el territorio de Cataluña tendrán la consideración de agentes de la autoridad y tendrán atribuida, como tales, la protección que les otorga la legislación vigente, con las facultades establecidas reglamentariamente.

2. Los funcionarios adscritos a la inspección del juego estarán facultados para examinar los locales, máquinas, documentos y todo cuanto pueda servir de información para el mejor cumplimiento y ejecución de su labor.

3. La inspección y el control técnico de las instalaciones, elementos y material de juego podrán ser realizados directamente por funcionarios adscritos a la inspección del juego o por medio de entidades concesionarias que asuman su ejecución, cuyos certificados tendrán idéntica validez que los emitidos por la Administración. Las entidades concesionarias deberán remitir copia de cada certificado que emitan al servicio de Inspección del Juego.

4. Las Inspecciones podrán iniciarse de oficio o a instancia de parte y las resoluciones correspondientes deberán notificarse a los interesados, de conformidad con lo previsto en la presente Ley y la normatividad reguladora del procedimiento administrativo.

5. El gobierno deberá regular las condiciones que deben cumplir en materia de inspección de juego de las entidades concesionarias y el personal de su servicio.

6. Los titulares de las autorizaciones o de establecimientos donde se practica el juego, sus representantes legales y los responsables de las actividades en el momento de la inspección tendrán la obligación de facilitar a los inspectores y a las entidades concesionarias el acceso de los locales y las distintas dependencias, así como el examen de los libros registros y documentos que necesiten para la inspección.

7. En caso en que la inspección de un local resulten indicios de la infracción deberá levantarse acta de entrada en el local de la inspección que se haya llevado a cabo, firmada por el personal que se refiere el apartado 3 y por el responsable o uno de los ocupantes del local, si lo acepta. Dicho personal deberá entregar una copia de acta a la persona que haya autorizado la entrada en el local y, en caso de que haya sido preciso un mandato judicial, al juez.

8. Los resultados de una inspección podrán comportar las correspondientes sanciones previstas por la presente Ley o bien la apertura de un plazo para proceder a las modificaciones requeridas, transcurrido el cual, si no hubiesen sido realizadas, deberá sancionarse la infracción de conformidad de previsto en la presente Ley.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera.

El gobierno podrá modificar por decreto la asignación orgánica de las atribuciones para la imposición de sanciones y medidas cautelares por infracciones graves o leves, salvo en el caso de aquellas atribuciones que, de conformidad con lo dispuesto en la presente Ley, corresponden al propio Gobierno.

Segunda.

La cuantía económica de las sanciones previstas por la presente Ley podrá ser modificada anualmente por la Ley de Presupuestos de la Generalidad a fin de adaptarla a la coyuntura económica.

Tercera.

Todas las referencias que esta Ley hace al Departamento de Gobernación o al consejero o consejera de Gobernación, se deben entender referidas al Departamento de Interior o al consejero o consejera de Interior.

✐ Añadida por art. 56.7 de Ley 21/2001, de 28 diciembre.

Cuarta.

Se prevé la cesión de datos a las empresas titulares de autorizaciones en materia de casinos y bingos de la base de datos de la Dirección General del Juego y de Espectáculos, relativa a las personas que tienen prohibida la entrada a bingos y casinos, según establecen el artículo 30 del Decreto 147/2000, de 11 de abril, y el artículo 21 del Decreto 204/2001, de 24 de julio.

✐ Añadida por art. 56.8 de Ley 21/2001, de 28 diciembre.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Quedan derogados los artículos 11 y 12 de la Ley 15/1984, de 20 de marzo, del juego, y las demás normas y disposiciones de igual o inferior rango que se opongan a lo dispuesto en la presente Ley.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se autoriza al Gobierno y al Consejero de Gobernación a dictar las disposiciones necesarias para el desarrollo y ejecución de la presente Ley.

Segunda.

La presente Ley entrará en vigor el día siguiente de su publicación en el «Diari Oficial de la Generalitat de Catalunya».

J) Extremadura

§ 60 LEY 6/1998, DE 18 JUNIO. NORMAS REGULADORAS DEL JUEGO

(DOE núm. 82, de 18 julio [LEXT 1998, 147])

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

La Comunidad Autónoma de Extremadura asume, en virtud del artículo 7 del Estatuto de Autonomía, competencia exclusiva sobre casinos, juegos y apuestas, con la única exclusión de las apuestas mutuas deportivo-benéficas.

La presente Ley regula la actividad del Juego con una pretensión globalizadora y de generalidad, recogiendo las peculiaridades y realidad social del ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

El rango de Ley viene justificado por dos motivos fundamentales: en primer lugar, por afectar a un derecho fundamental, como es la libertad de empresa, reconocido en el artículo 38 de la Constitución, conjuntamente con los artículos 128 y 131 de la norma de cabecera estatal, que lo contempla como materia reservada a la Ley según el artículo 53.1 del citado texto legal; en segundo lugar, por establecer una tipificación de infracciones y previsión de sanciones en materia de juego, cuestiones afectadas, igualmente, por el principio de reserva de Ley.

El objetivo primordial de la Ley consiste en establecer unas reglas que ofrezcan a los ciudadanos la seguridad jurídica debida y, por otra parte, permita la adecuación normativa mediante desarrollo reglamentario, de una materia sujeta a innovación permanente.

Se agrupa el articulado de la Ley en siete capítulos, dedicados respectivamente, a establecer los principios básicos del sistema, configurar las distintas modalidades y establecimientos de Juego y Apuestas, las personas y empresas intervinientes, los usuarios, las competencias de los órganos de la Administración y, finalmente, establece las normas necesarias para garantizar su cumplimiento o, lo que es lo mismo, articular la condición de su eficacia a través del régimen sancionador.

Las actuaciones administrativas en relación con esta materia, no quedan modificadas con la asunción competencial por parte de nuestra Comunidad.

En este sentido, en primer lugar, se mantiene la posibilidad de que, desde el Ejecutivo, se establezca la planificación de la actividad del juego, utilizándose la distribución de autorizaciones concretas por lo que respecta a aquellos juegos, empresas y locales en que, por la importancia económica o la incidencia social, resulte aconsejable hacerlo.

Por último, la intervención administrativa se extiende también al material del juego. Esta intervención se desarrolla en tres niveles: con respecto a la fabricación, la reglamentación de las características técnicas de las máquinas y del material del juego en general, y a la homologación del material.

Por lo que se refiere a las infracciones administrativas, y dentro del marco que las transferencias permiten, se hace una detallada regulación de las mismas. Pues, al desaparecer la configuración de determinados juegos como constitutivos de delito, y reconocerse su realidad como una situación de hecho, se hace necesario, por las implicaciones que tiene, un adecuado control por parte de los poderes públicos competentes.

Se trata, pues, en resumen, de una ley no excesivamente extensa, para reservar su ulterior concreción a normas reglamentarias, que posibilita, por otra parte, el ejercicio de las competencias estatutarias en la materia, y busca claridad y solidez de sus principios para permitir desarrollar una actividad consentida por la sociedad y, al mismo tiempo, desde el punto de vista administrativo, armonizar los plurales intereses puestos en juego. Todo ello sin regular en este texto los aspectos tributarios que la actividad puede entrañar, salvo lo dispuesto en las Disposiciones Adicionales 1ª y 2ª.

La misma pretende regular una realidad compleja, sin entrar en valoraciones éticas, pero sin olvidar las repercusiones sociales del abuso del juego en la familia y en la sociedad.

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 1. Objeto y ámbito de aplicación.

1. La presente Ley tiene por objeto la regulación, en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Extremadura, de todas las actividades relativas a los casinos, juegos y apuestas, según lo dispuesto en el artículo 7 del Estatuto de Autonomía.

2. Se incluyen, en particular, en el objeto de la presente Ley la regulación de:

a) Las actividades de juego y apuestas, entendiéndose como tales, a los efectos de esta Ley, aquellas en las que se arriesgan, entre partes a ganar o perder, cantidades de dinero o cualquier clase de bienes susceptible de valoración económica, sobre el resultado de un acontecimiento futuro e incierto, ya intervenga la habilidad o destreza de los participantes o exclusivamente la suerte o el azar, ya se produzca el resultado mediante la utilización de aparatos automáticos o con la única intervención de la actividad humana.

b) Las empresas dedicadas a la gestión y explotación de juegos y de apuestas, a la fabricación de materiales de juego y actividades conexas.

c) Los locales donde se realizan la gestión y explotación de juegos y de apuestas, así como aquellos donde se producen los resultados condicionantes.

d) Las personas que intervengan en la gestión, explotación y práctica de los juegos y apuestas.

e) La advertencia y prevención de posibles repercusiones en los usuarios, sus familias y la sociedad, por el uso abusivo del juego.

3. No obstante, quedan excluidos del ámbito de esta Ley los juegos y apuestas de ocio y recreo constitutivos de usos sociales de carácter tradicional o familiar en los casos en que no se producen transferencias económicas entre los jugadores o éstas son de escasa importancia, siempre que los jugadores o las personas ajenas a éstas no hagan de ello objeto de explotación lucrativa.

4. Igualmente, quedan excluidos del objeto de la presente Ley los Juegos y Apuestas de ámbito estatal, así como los aspectos tributarios de los Juegos y las Apuestas.

Artículo 2. Prohibiciones.

Queda prohibida la práctica de todos los juegos y apuestas que, siendo objeto del ámbito de regulación de esta Ley, no estén incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas de Extremadura. La infracción de este precepto dará lugar a la imposición de sanciones previstas en el Capítulo VII de esta Ley y el material utilizado en ello será objeto de comiso.

Artículo 3. Intervención administrativa.

1. La realización de todas las actividades necesarias para la organización, práctica y desarrollo de los juegos y las apuestas permitidas a que se refiere esta Ley requerirá la correspondiente autorización administrativa previa, que tendrá carácter reglado y se concederá de acuerdo con los requisitos establecidos en esta Ley o previstos en los reglamentos que se dicten en desarrollo de la misma.

2. Las autorizaciones deberán señalar de forma explícita sus titulares, el tiempo por el que se conceden, los juegos autorizados y las condiciones de los mismos, y el establecimiento o local en que pueden ser practicados así como el aforo máximo permitido en su caso y las demás circunstancias que deban figurar en las autorizaciones de conformidad con lo dispuesto en esta Ley o en los reglamentos que la desarrollen.

3. Las autorizaciones administrativas exigidas en este precepto podrán ser objeto de transmisión con la conformidad explícita de la Consejería de Economía, Industria y Hacienda previo informe de la Comisión del Juego de Extremadura en el que se haga constar, como mínimo, si el adquirente o adquirentes cumplen los requisitos establecidos en esta Ley o en los Reglamentos que la desarrollen para la obtención de la autorización que sea objeto de la transmisión.

Artículo 4. Catálogo de juegos y apuestas.

1. El Consejo de Gobierno aprobará mediante Decreto el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Extremadura. De cada juego y apuesta incluido en dicho Catálogo, se especificarán las diferentes denominaciones, las modalidades posibles, los elementos necesarios para practicarlo.

Las reglas esenciales que es preciso aplicar en los Juegos y Apuestas incluidas en el Catálogo, se regularan mediante Orden de la Consejería de Economía, Industria y Hacienda.

2. Los Juegos y Apuestas no incluidos en el Catálogo, o no amparados por el Estado, tendrán la consideración legal de prohibidos a todos los efectos.

Artículo 5. Material de juego.

1. La práctica de los juegos y apuestas a los que se refiere la presente Ley, sólo podrá efectuarse con el material ajustado a los modelos homologados, que tendrá la consideración de material de comercio restringido.

2. El material no homologado que se use en la práctica de los juegos y apuestas que se regulan en esta Ley se reputará material clandestino y será objeto de comiso.

3. La fabricación, comercialización, distribución y mantenimiento del material de juego y apuestas requerirá autorización administrativa previa, en los términos previstos en los reglamentos específicos.

4. La Junta de Extremadura acreditará los centros de homologación y las condiciones técnicas del material de juego.

Artículo 6. Publicidad.

1. El Consejo de Gobierno regulará el régimen de publicidad del juego en el exterior de los locales y en los medios de comunicación.

2. Reglamentariamente se determinará:

a) El régimen de publicidad en el interior de los locales.

b) El establecimiento de las normas oportunas tendentes a garantizar el adecuado conocimiento de las reglas y condiciones en que se desarrolle cada juego por parte de sus usuarios.

3. En cualquier caso, la práctica publicitaria estará sometida a comunicación administrativa previa.

CAPÍTULO II

De los establecimientos y modalidades de juego

Artículo 7. Establecimientos de juego.

1. Tendrán la consideración de establecimientos de juego aquellos locales que, reuniendo los requisitos exigidos en esta Ley y en las disposiciones reglamentarias que los desarrollen, sean expresamente autorizados para la práctica de los juegos permitidos.

2. Los establecimientos de juego, atendiendo a los juegos cuya práctica esté autorizada en los mismos, se comprenderán en las siguientes categorías:

a) Casinos de juego.

b) Salas de juegos colectivos de dinero y azar o Salas de Bingo.

c) Salones de juego.

d) Salones recreativos.

3. Asimismo, podrá autorizarse la explotación de máquinas de juego en establecimientos de hostelería, bares, cafeterías o similares, en las condiciones que reglamentariamente se determinen.

Artículo 8. Casinos de juego.

1. Tendrán la consideración legal de Casinos de Juego los establecimientos que, reuniendo los requisitos exigidos, hayan sido autorizados para la práctica de los juegos que, en el Catálogo de Juegos y Apuestas de Extremadura, se recojan como exclusivos de los Casinos de Juego.

2. Podrán también practicarse en los Casinos, previa autorización específica, los juegos autorizables a las entidades gestoras de juegos colectivos de dinero y azar y Salones de Juego.

3. La autorización de instalación de un Casino se hará mediante concurso público en el que se valorará, entre otros, el número de puestos de trabajo fijo, el interés turístico del proyecto, la solvencia de los promotores, la experiencia en el sector, el programa de inversiones y el cumplimiento de la condiciones concretas de la convocatoria. La concesión no excluye la obtención de la licencias preceptivas.

4. En la Comunidad Autónoma podrá autorizarse un casino de juego por cada medio millón de residentes o fracción, siempre que ésta supere los 250.000 habitantes determinados de acuerdo con los datos oficiales del censo.

5. Las características de todo orden de los establecimientos a que se refiere este precepto, así

como servicios complementarios que puedan establecerse, serán determinados en la reglamentación correspondiente. Tendrán la consideración de servicios complementarios, los de restaurante, cafetería, auditorio, salas de fiesta, aparcamientos y otros servicios.

6. La autorización se concederá por un período mínimo de diez años sin perjuicio del régimen sancionador en caso de infracción.

Artículo 9. Salas de juegos colectivos de dinero y azar.

1. Las Salas de Juegos colectivos de dinero y azar son locales específicamente autorizados para la práctica del juego del Bingo, mediante cartones oficialmente homologados, cuya venta se efectuará exclusivamente dentro de la sala donde se desarrolla el juego.

2. En tales Salas podrán instalarse máquinas de juego en la condiciones que reglamentariamente se determinen.

3. En los establecimientos de juego regulados en este precepto sus titulares podrán instalar cafeterías y restaurantes para el servicio del público.

Artículo 10. Locales para la instalación de máquinas recreativas y recreativas con premio.

1. Se entiende por Salones de Juego todos aquellos establecimientos destinados específicamente a la explotación de máquinas recreativas con premio tipo B.

2. Se entiende por Salones Recreativos todos aquellos establecimientos destinados a la explotación de máquinas recreativas.

3. Podrán ser autorizados para la instalación de hasta tres máquinas de los tipos A o B los locales y dependencias destinados a bares, cafeterías o similares, en las condiciones que reglamentariamente se determinen. En el supuesto de que se instalen tres máquinas, al menos una será del tipo A.

Artículo 11. Máquinas recreativas y comerciales.

1. No son consideradas como juegos de azar y apuestas las máquinas recreativas tipo A, siendo éstas las de mero pasatiempo, que se limitan a conceder un tiempo de uso a cambio del precio de la partida. No se puede conceder ningún premio en metálico, en especie o en forma de puntos canjeables. Dichas máquinas podrán conceder como único aliciente adicional la posibilidad de continuar jugando con el importe inicial.

2. Asimismo son consideradas máquinas recreativas del tipo A-1 las que ofrezcan premios en especies en forma de juguetes u objetos decorativos con valor singularizado inferior a mil pesetas.

3. Tampoco serán consideradas máquinas de juego de azar y apuestas las máquinas tipo A-2 expendedoras que se limiten a efectuar mecánicamente la venta de mercancía.

Sin perjuicio de las autorizaciones que la mercancías de las máquinas expendedoras necesiten para su comercialización, el valor del dinero depositado en la máquina corresponderá al valor de mercado de los productos que entreguen, siempre que no sean utilizadas como elementos para la celebración de los juegos y apuestas a que se refiere la presente Ley.

4. No obstante, el Consejo de Gobierno podrá reglamentar la explotación y uso de las Máquinas Tipo A, A-1 y A-2, de acuerdo con las normas técnicas e industriales, teniendo en cuenta criterios que permitan distinguirlas con precisión de las máquinas de juego, así como limitar su número y los locales donde se instalen.

Artículo 12. Máquinas de juego.

1. A los efectos de esta Ley se consideran máquinas de juego aquellos elementos de juego accionados por monedas u otros medios de pago equivalente y clasificados en los tipos siguientes:

Tipo B.–Máquinas recreativas con premio: perteneciendo a esta categoría aquellas que, a cambio del precio de la jugada, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio ordinario en dinero o en especie cuyo valor no podrá exceder de un determinado número de veces el fijado como precio de la jugada, o un premio extraordinario también de un número determinado de veces y siempre mayor al del premio ordinario.

Tipo C.–Máquinas de azar: perteneciendo a esta categoría aquellas que, a cambio del precio de la jugada, pueden ofrecer premios ordinarios de cuantía siempre superior al extraordinario previsto para las máquinas reguladas en el inciso anterior, y premios extraordinarios no sujetos a más limitación que la derivada del mínimo previsto en el reglamento correspondiente y que derive del porcentaje que, en todo caso, debe devolver el aparato al jugador.

2. Aquellas maquinas, manuales o automáticas, que permitan la obtención de premios combinando modalidades, elementos o mecánicas de diferentes juegos regulados en esta Ley y que no estén

contemplados en los tipos anteriores, podrán clasificarse como tipo diferenciado y la reglamentación específica determinará su régimen y ámbito de la aplicación.

3. Podrán instalarse máquinas recreativas con premio y de azar interconexionadas en la forma que reglamentariamente se determine.

4. El precio de la jugada podrá ser establecido y actualizado por Orden de la Consejería de Economía, Industria y Hacienda.

5. Las condiciones para la expedición de autorizaciones que permitan la instalación de las máquinas en los locales autorizados se determinarán reglamentariamente.

CAPÍTULO III

De las loterías y apuestas

Artículo 13. Apuestas.

1. Podrá autorizarse el cruce de apuestas dentro de los recintos en que se realicen determinadas competiciones, como hipódromos, canódromos, frontones o similares, y en otros espacios o condiciones que expresamente se determinen en vía reglamentaria.

2. Se entiende por apuesta aquella actividad por la que se arriesga una cantidad de dinero sobre los resultados de un acontecimiento previamente determinado de desenlace incierto y ajeno a las partes intervinientes.

Artículo 14. Loterías.

1. El juego de lotería es aquel que mediante la prestación de un precio determinado se adquiere una opción para obtener, en su caso, un premio en dinero previamente contenido en la parte oculta del soporte empleado y que descubre el jugador (lotería presorteada) o, en otros casos, para obtenerlo tras un sorteo posterior (lotería postsorteada).

2. En todos los casos, el jugador, o bien recibe un soporte acreditativo de la participación en el que figuran los requisitos para obtener el premio (billete o boleto) o bien el juego se ejecuta directamente a través de una terminal conectada a una red informática.

Dichos soportes acreditativos de la participación tendrán la consideración de efectos estancados.

3. La organización de Loterías, ya sean presorteadas o postsorteadas, corresponderá a la Junta de Extremadura. Su explotación sólo podrá realizarse a través de una empresa pública o una sociedad mixta de capital público, o bien autorizarse mediante concurso a empresa privada, con los controles y finalidades de carácter social que pudieran establecerse.

Artículo 15. Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.

1. Podrá autorizarse la celebración de Rifas, Tómbolas y Combinaciones Aleatorias en las condiciones y requisitos que se establezcan reglamentariamente.

Igualmente podrá autorizarse la celebración de Rifas y Tómbolas cuyo beneficio se destinará íntegramente a la financiación de fiestas populares, actividades culturales y deportivas y recuperación de arte y tradiciones populares.

2. Los premios de las Rifas y Tómbolas necesariamente tendrán que ser en especie y no canjeables en dinero. Las combinaciones aleatorias tendrán que tener una finalidad publicitaria.

CAPÍTULO IV

De las personas y empresas intervinientes en el juego

Artículo 16. Empresas de juego.

1. La organización y explotación de juegos y apuestas únicamente podrán ser realizadas por personas físicas o jurídicas expresamente autorizadas e inscritas en los registros que, en su caso, se determinen.

2. Las acciones o participaciones en las personas jurídicas autorizadas para la titularidad, organización o explotación de juegos deberán adoptar la forma de nominativas íntegramente desembolsadas en el momento de su constitución y su transmisión a otras personas físicas o jurídicas distintas de los accionistas o partícipes deberán ser notificadas a estos con un mes de antelación y a la Consejería de Economía, Industria y Hacienda. Los accionistas o partícipes tendrán el derecho de tanteo y, en su caso, tetracto durante el mes siguiente a la transmisión. Si no ejercieran estos derechos podrá hacerlo la Junta de Extremadura solicitando el oportuno crédito extraordinario a la Asamblea de Extremadura.

3. Las Empresas de Juego autorizadas estarán obligadas a auditar sus cuentas anuales, así como

a remitir a la Junta de Extremadura la información sobre su actividad empresarial que recabe a fin de cumplir sus funciones de control, coordinación y estadística, de conformidad con las previsiones reglamentarias.

4. Lo establecido en el número anterior será asimismo de aplicación a quienes de manera no permanente sean autorizados para la organización y explotación de alguna modalidad de juego regulada en esta Ley.

5. Salvo que la organización y explotación de Juegos y Apuestas sea realizada por empresa pública, entidad cultural, deportiva o benéfica sin ánimo de lucro, las empresas dedicadas a estas actividades deberán tener forma de Sociedad Anónima o limitada siendo el capital mínimo el establecido en la Ley, íntegramente desembolsado en el momento de su constitución y sus acciones o participaciones nominativas, sin perjuicio de lo dispuesto en esta Ley.

Artículo 17. Prohibiciones y limitaciones.

1. En ningún caso podrán ser titulares de las autorizaciones necesarias para la práctica y organización de los Juegos regulados en esta Ley las personas físicas o las jurídicas en cuyo capital participen personas que se encuentren en algunas de las circunstancias siguientes:

a) Haber sido condenado mediante sentencia firme por delitos de falsedad, contra la propiedad o contra la Hacienda Pública, dentro de los cinco años anteriores a la fecha de autorización.

b) Los quebrados no rehabilitados y quienes habiéndose declarado en suspensión de pagos o concurso de acreedores, hayan sido declarados insolventes o no hayan cumplido totalmente las obligaciones adquiridas.

c) Haber sido sancionados mediante resolución firme por dos o más infracciones muy graves o graves en los últimos cinco años por incumplimiento de las normas reguladoras del juego.

2. Asimismo, no podrán ser titulares de las autorizaciones necesarias para la organización y explotación de juegos las personas adscritas o vinculadas a órganos que ejerzan las funciones y servicios en materia de Juego y Apuestas en la Comunidad Autónoma de Extremadura, o en otras Administraciones de cualquier ámbito, así como sus cónyuges y ascendientes y descendientes de primer grado y otros parientes por afinidad o consanguinidad en segundo grado.

3. Si las personas físicas, titulares o partícipes de una sociedad, incurriesen en alguna de las circunstancias a que se refieren las letras a), b) y c) del apartado primero de este artículo, con posterioridad a la obtención de la autorización administrativa, ésta quedará automáticamente revocada.

Artículo 18. Fianzas.

1. Las empresas y empresarios que realicen actividades relacionadas con el juego deberán constituir fianza en los términos, formas y cuantías que se prevean en los reglamentos de desarrollo. Tales afianzamientos quedarán afectos al cumplimiento por tales entidades y personas de sus obligaciones derivadas de los regímenes fiscal y sancionador, así como a la entrega de premios.

Los depósitos que se constituyan en entidades públicas o privadas expresamente afectos al pago de los premios derivados de las actividades lúdicas a que se refiere esta ley, serán inembargables, salvo lo establecido en los párrafos siguientes.

2. Las obligaciones a que se refiere el apartado 1 deberán hacerse efectivas de oficio contra las fianzas depositadas, una vez transcurrido el período voluntario de pago.

3. Una vez ejecutada una fianza, la persona o entidad que la haya constituido dispondrá del plazo previsto reglamentariamente para reponerla íntegramente; si no lo hiciere, se suspenderá la correspondiente autorización hasta que la fianza haya sido totalmente repuesta.

4. Si una fianza fuere insuficiente para satisfacer las obligaciones que hayan de hacerse efectivas, deberá indicarse el cobro por vía de apremio de la parte pendiente de la deuda, previo requerimiento.

5. Las fianzas se extinguirán si desapareciesen las causas que motivaron su constitución si no hubieren responsabilidades pendientes o si hubiera transcurrido el plazo máximo de prescripción de dichas responsabilidades, en cuyos casos deberán ser devueltas, previa liquidación, si procede.

Artículo 19. Empresas gestoras de casinos.

Las empresas titulares de autorizaciones de casinos de juego deberán reunir los siguientes requisitos mínimos:

a) Deberán constituirse como sociedad anónima, tener un capital social suscrito y totalmente desembolsado de 100.000.000 de pesetas.

b) Tener órgano de administración en forma colegiada con tres o más administradores.

c) Deberán constituir ante la Administración garantías en forma de hipotecas, prendas, avales o pólizas de caución por importe de 100.000.000 de pesetas, valoradas de conformidad con las normas tributarias.

Artículo 20. Entidades gestoras de salas de juegos colectivos de dinero y de azar.

Las empresas titulares de tales Salas deberán reunir los siguientes requisitos mínimos:

a) Deberán constituirse como sociedad anónima o sociedad limitada, y tener un capital social suscrito y totalmente desembolsado de 20.000.000 de pesetas.

b) Tener órgano de administración en forma colegiada

c) Deberán constituir ante la Administración garantías en forma de hipotecas, prendas, avales o pólizas de caución por importe de 25.000.000 de pesetas, valoradas de conformidad con las normas tributarias.

Artículo 21. Empresas titulares de salones de juego.

Podrán ser titulares de Salones de Juego las personas físicas o jurídicas, estableciéndose reglamentariamente las condiciones que debe reunir, la cuantía del afianzamiento que en su caso deban constituir, el número de máquinas Tipo B a instalar, el aforo y superficie permitidos.

Artículo 22. Empresas operadoras de máquinas de juego.

1. La explotación de máquinas de juego en locales autorizados sólo podrá llevarse a cabo por empresas operadoras.

2. Tendrán tal consideración las personas físicas o jurídicas que previamente autorizadas, sean inscritas en el correspondiente Registro de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

3. En el caso de entidades jurídicas constituidas bajo formas societarias su capital social mínimo será de 15.000.000 de pesetas, que deberán estar enteramente suscritos y desembolsados, al menos en sus dos terceras partes.

4. En el caso de que la titularidad corresponda a personas físicas éstas deberán constituir ante la Administración garantías en forma de hipotecas, prendas, avales o pólizas de caución por importe de 15.000.000 de pesetas, valoradas de conformidad con las normas tributarias.

5. La autorización de Empresa Operadora se concederá por un período de ocho años renovables.

6. Las entidades titulares de Casinos de Juego, cuando recojan todos y cada uno de los juegos que en el Catálogo de Juegos y Apuestas de Extremadura se recogen como exclusivos de los Casinos de Juego, tendrán la condición de Empresa Operadora.

7. Sin perjuicio de lo establecido en el párrafo primero de este artículo, los titulares de entidades gestoras de juegos colectivos de dinero y azar y Salones de Juego, podrán explotar directamente las Máquinas de Juego instaladas en sus Establecimientos de Juego, previa autorización administrativa. Reglamentariamente se establecerán los requisitos necesarios para la concesión de dicha autorización y la constitución de las garantías pertinentes.

Artículo 23. Empresas concesionarias de loterías y sorteos.

1. La explotación de loterías y sorteos podrá efectuarse en lugares autorizados por empresas de loterías y sorteos constituidas y autorizadas al efecto.

2. Las entidades a que se refiere el presente precepto deberán tener un capital social suscrito y totalmente desembolsado de 200.000.000 de pesetas. Reglamentariamente se establecerán los términos en los que se constituirán ante la Administración, garantías en forma de hipotecas, prendas, avales o pólizas de caución por importe equivalente valoradas de conformidad con las normas tributarias.

3. Las Empresas dedicadas a esta actividad habrán de tener, asimismo, administración colegiada.

Artículo 24. Personal empleado y directivo.

1. Se determinará reglamentariamente las personas que deban estar en posesión del documento profesional para el ejercicio de sus funciones en las empresas dedicadas a la explotación de los juegos regulados en la presente Ley. Dicho documento será expedido por la Consejería de Economía, Industria y Hacienda por el plazo máximo de cinco años renovables.

2. Quienes precisen de documento profesional para prestar sus servicios en empresas dedicadas a la explotación de juegos regulados en esta Ley deberán cumplir los siguientes requisitos:

a) Carecer de antecedentes penales por alguna de las circunstancias previstas en el artículo 17.1.a) de la presente Ley.

b) No haber sido sancionado administrativamente mediante resolución firme en los últimos dos

años inmediatamente anteriores por alguna de las faltas tipificadas como graves o muy graves en la normativa reguladora del juego tanto emanada de la Comunidad Autónoma de Extremadura como vigente en el resto del Estado.

3. Las empresas de juego deberán comunicar a la Consejería de Economía, Industria y Hacienda los datos que reglamentariamente se establezcan sobre las personas que presten sus servicios en ellas.

4. Las personas que ostenten cargos de Administradores, gerentes y apoderados, deberán cumplir los requisitos a que se refiere el artículo 17.1 de esta Ley.

CAPÍTULO V

De los usuarios

Artículo 25. Usuarios.

1. Los usuarios de los juegos tienen derecho al tiempo de uso, garantías de información sobre el producto y mecanismos de los juegos y, eventualmente, al cobro del premio que pudieran obtener.

2. Los menores de edad, así como cualquier persona que presente síntomas de embriaguez, intoxicación por estupefacientes o enajenación mental, no podrán practicar juegos, ni usar la máquinas recreativas con premio o de azar, ni participar en apuestas, debiéndoseles impedir la entrada a los lugares que específicamente se dediquen al juego.

Igualmente se podrá impedir el acceso por mandato judicial o cuando la empresa gestora presuma que la persona pueda hacer mal uso de los juegos, las instalaciones o lo esté haciendo. En ningún caso se podrá entrar a los locales portando armas u objetos que puedan utilizarse como tales.

3. En los establecimientos autorizados para la práctica, organización y explotación de los juegos existirá un libro de reclamaciones a disposición de los jugadores, así como de los Agentes encargados del control de las actividades mencionadas.

Artículo 26. Registro de limitaciones de acceso.

1. No estará permitida la entrada a los Salones de juego de los casinos y Salas a las personas incluidas en el Registro de Limitaciones de Acceso que llevará el órgano competente, en el cual se incluirá:

a) A las personas sancionadas por infracciones graves, o muy graves en aplicación de las Disposiciones de esta Ley o de los Reglamentos que la desarrollen que lleven aparejada tal sanción.

b) A quienes lo soliciten voluntariamente por considerar que necesitan de dicha previsión administrativa, en tanto no soliciten su exclusión.

c) A quienes así lo ordene una resolución judicial.

d) Los funcionarios civiles y militares que manejen fondos públicos.

e) Los funcionarios adscritos a la funciones y servicios del Juego y las Apuestas en la Comunidad Autónoma de Extremadura.

f) En ningún caso podrán participar en los juegos autorizados, los accionistas, partícipes o titulares de la propia empresa, su personal, directivos y empleados, así como los cónyuges, ascendientes y descendientes de primer grado.

2. Las personas a que se refiere el apartado anterior deberán ser incluidas en el Registro mediante anotación una vez la empresa reciba notificación del órgano competente al efecto.

3. En los establecimientos autorizados podrán aplicarse sistemas de control de admisión en las condiciones que reglamentariamente se determinen.

CAPÍTULO VI

De los órganos competentes en materia de juegos y apuestas

Artículo 27. Competencias del Consejo de Gobierno.

Corresponde al Consejo de Gobierno, a propuesta del Consejero de Economía, Industria y Hacienda:

a) La aprobación del Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

b) Aprobar la planificación general del Sector, teniendo en cuenta la realidad y la incidencia social del juego y de las apuestas, sus repercusiones económicas y tributarias y la necesidad de diversificar el juego, dando cuenta a la Asamblea de Extremadura.

c) El desarrollo reglamentario general de esta Ley.

d) Cualesquiera otras competencias que le asigne la presente Ley.

Artículo 28. Competencias de la Consejería de Economía, Industria y Hacienda.

Corresponde a la Consejería de Economía, Industria y Hacienda:

a) La elaboración de las normas necesarias para el control y dirección de los juegos y apuestas.

b) La concesión de las autorizaciones necesarias para realizar las actividades relacionadas con los juegos y apuestas.

c) La vigilancia y control de las actividades relacionadas con los juegos y apuestas.

d) Las reglas esenciales que es preciso aplicar en los Juegos y Apuestas incluidas en el Catálogo.

e) Cualesquiera otras competencias que le asigne la presente Ley.

Artículo 29. Comisión del Juego de Extremadura.

1. La Comisión del Juego de Extremadura, dependiente de la Consejería de Economía, Industria y Hacienda, es el órgano consultivo, de estudio y asesoramiento de las actividades relacionadas con el juego y apuestas que se desarrollen en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

2. En el plazo máximo de tres meses desde la entrada en vigor de la presente Ley, el Consejo de Gobierno determinará reglamentariamente su organización, funcionamiento y composición, en la que estarán al menos representadas la Administración regional, las organizaciones sindicales y empresariales más representativas, así como las asociaciones de carácter regional de ludópatas que existan en Extremadura.

CAPÍTULO VII

Del Régimen sancionador

Artículo 30. Infracciones administrativas.

1. Son infracciones administrativas en materia de juego las acciones u omisiones tipificadas en la presente Ley y especificadas en las disposiciones reglamentarias que la desarrollen.

2. Las infracciones administrativas en materia de juego se clasifican en muy graves, graves y leves.

Artículo 31. Infracciones muy graves.

Son infracciones muy graves:

1. La organización, práctica, celebración o explotación de juegos sin poseer la correspondiente autorización administrativa, así como la celebración o práctica de los mismos fuera de los locales o recintos permitidos, o mediante personas no autorizadas.

2. La cesión de las autorizaciones concedidas, salvo con las condiciones o registros establecidos en las normas vigentes. Esta infracción será imputable al cedente y al cesionario.

3. Permitir o consentir expresa o tácitamente la organización, celebración o práctica de juegos o apuestas en locales no autorizados o por personas no autorizadas, así como permitir la instalación y explotación de máquinas recreativas o de azar, sin la debida autorización.

4. Modificar los límites de apuestas o premios autorizados.

5. La utilización de máquinas o elementos de juego que no hayan sido homologados o autorizados previamente por el organismo competente, o bien la alteración o modificación total o parcial de los elementos del juego.

6. La fabricación, importación, explotación, comercialización, mantenimiento y distribución de material de juego con incumplimiento de lo dispuesto en la normativa vigente.

7. Permitir el acceso al juego de las personas que lo tienen prohibido de acuerdo con las normas vigentes, conociendo tal condición.

8. Ejercer coacción o intimidación sobre los jugadores en caso de protesta o reclamación.

9. Otorgar préstamos o permitir que se otorguen por terceros a jugadores o apostantes en los locales o recintos en que tengan lugar los juegos.

10. La manipulación de los juegos en perjuicio de los jugadores y apostantes.

11. El impago total o parcial a los apostantes, de los premios o cantidades de que resultasen ganadores.

12. La participación como jugadores del personal empleado o directivo, así como accionistas y partícipes de empresas dedicadas a la gestión, organización y explotación del juego directamente o por medio de terceras personas en los juegos o apuestas que gestionen o exploten aquéllos.

13. Admisión de más jugadores de los que permita el aforo del local.

14. La inexistencia o mal funcionamiento de las medidas de seguridad de los locales cuando puedan afectar gravemente a la seguridad de las personas.

15. La negativa a exhibir a los agentes de la autoridad los documentos acreditativos de las autorizaciones administrativas correspondientes, así como no abrir o no mostrar a los mismos, para su comprobación, las máquinas o elementos de juego.

16. La comisión de tres faltas graves en un período de doce meses.

Artículo 32. Infracciones graves.

Son infracciones graves:

1. Realizar promociones de ventas no autorizadas, mediante actividades análogas a los juegos permitidos, regulados en la vigente normativa.

2. Efectuar publicidad de los juegos de azar o de los establecimientos en que éstos se practiquen sin la debida autorización, o al margen de los límites fijados en la misma. De esta infracción será responsable el titular de la autorización y solidariamente la entidad o particular anunciante y la agencia que gestione o lleve a efecto la publicidad.

3. Carecer o llevar de forma manifiestamente incorrecta los libros exigidos por la correspondiente reglamentación del juego.

4. El fomento y la práctica de juegos o apuestas al margen de las normas establecidas en las autorizaciones concedidas.

5. No remitir oportunamente a la autoridad competente los datos o documentos debidamente cumplimentados exigidos por la normativa del juego.

6. El fomento y la práctica de juegos o apuestas al margen de las normas establecidas en las autorizaciones concedidas.

7. No estar al corriente del cumplimiento de las obligaciones formales previstas en esta Ley.

8. La comisión de tres infracciones leves en el plazo de doce meses.

Artículo 33. Infracciones leves.

Son infracciones leves las contravenciones a esta Ley no tipificadas como infracciones graves o muy graves en la presente Ley. En general, aquellas que no produzcan perjuicios a terceros ni beneficios al infractor o a personas relacionadas con éste ni redunden en perjuicio de los intereses de la Hacienda Pública de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

Artículo 34. Responsables.

1. Son responsables de las infracciones las personas físicas o jurídicas que realicen acciones u omisiones tipificadas como tales infracciones y los inductores.

2. Asimismo son responsables de las infracciones los titulares de las autorizaciones administrativas, si se trata de sujetos distintos cuando los toleren.

3. Asimismo son responsables de las infracciones los titulares de las autorizaciones administrativas, sus gerentes y directivos o los encargados o responsables de un local donde se practique el juego cuando también la comisión reiterada de actividades de juego irregular, o cuando no siendo reiterada resulte evidente la contravención.

Los reglamentos de desarrollo graduarán esta responsabilidad.

Artículo 35. Responsabilidad de los jugadores.

1. Son infracciones cometidas por jugadores y visitantes de locales donde se practica el juego:

a) Entrar en el local o participar en el juego teniéndolo prohibido.

b) Utilizar fichas, cartones u otros elementos de juego que sean falsos conociendo su irregularidad.

c) Manipular máquinas o elementos de juego.

d) Participar en juegos y apuestas clandestinas o ilegales.

e) Interrumpir sin causa justificada una partida o un juego.

f) Impedir la colaboración debida a los agentes de la autoridad.

g) Perturbar el orden en las Salas de Juego.

h) Cometer, en general, cualquier tipo de irregularidad en la práctica del juego.

2. Estas infracciones podrán ser graves o leves, atendiendo al lucro obtenido, desorden provocado, reiteración y, en general, daños.

Artículo 36. Sanciones.

1) Principales.

A) Por falta muy grave:

a) Multa de hasta 100 millones de pesetas.

b) Multa del doble al quíntuple de las ganancias obtenidas irregularmente.

c) Suspensión de las autorizaciones concedidas para explotar locales de juego, apuestas o casinos por un plazo de hasta cinco años y prohibiciones de obtener otras nuevas en igual plazo.

d) Suspensión de la validez de los documentos profesionales por el mismo plazo y limitaciones previstas en la norma anterior.

e) Suspensión de la autorización de empresa operadora de máquinas recreativas o de juego por idéntico termino y condiciones anteriores.

f) Inhabilitación de la empresa, su director, gerentes y propietarios para la organización o explotación de actividades de juego en el territorio de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

B) Por infracciones graves:

a) Multa de hasta 5 millones de pesetas.

b) Multa del doble al cuádruple de la ganancia irregularmente obtenida.

c) La suspensión de hasta dos años en los casos prescritos en las letras c), d), y e) del inciso anterior.

C) Por infracciones leves y en los casos previstos en el artículo anterior:

a) Multa de hasta 1 millón de pesetas.

b) Multa del tanto al triple de la ganancia ilícitamente obtenida.

2) Accesorias:

a) En todos los casos:

El comiso de la ganancia ilícitamente obtenida, de los elementos del juego o las apuestas utilizadas irregularmente y la prohibición de entrada en locales de juego por un plazo de hasta cinco años.

b) En el caso de falta muy grave se podrá acordar la clausura del local de juego por hasta cinco años.

3) Las penas señaladas como principales se podrán poner conjunta o alternativamente graduándose su acumulación y extensión atendiendo a las circunstancias personales del infractor, a la reiteración de los hechos, la trascendencia económica y a la alarma social de los hechos sancionables.

4) En los casos por falta grave prevenida en el artículo anterior se podrá acordar la inclusión en el registro prevenido en el artículo 26.

Artículo 37. Órgano sancionador.

1. Los expedientes de infracción serán incoados por resolución del Director General competente en la materia y tramitados por el personal funcionario de él dependiente.

2. Concluso el procedimiento se elevarán las actuaciones con propuesta de resolución al Consejero de Economía, Industria y Hacienda si se hubiese tipificado la infracción, como falta grave o muy grave, o al Director General si fuese leve.

3. Las resoluciones de ambas autoridades agotan la vía administrativa.

Artículo 38. Medidas cautelares.

El órgano competente para ordenar la incoación del expediente podrá acordar como medida cautelar el precinto y depósito de las máquinas y del material y elementos de juego, cuando existan indicios racionales de infracción muy grave, como medida previa o simultánea a la instrucción del expediente sancionador.

Sin perjuicio de lo establecido en materia de sanciones por juego ilegal, el órgano competente para ordenar la incoación de expediente deberá adoptar medidas conducentes al cierre inmediato de los establecimientos en que se organice la práctica de juegos sin la autorización requerida, así como a la inmovilización de los materiales de todo tipo usados para la práctica y las apuestas habidas.

Los agentes de la autoridad, en el momento de levantar acta por dicha infracción, podrán adoptar las medidas cautelares a que se refiere el párrafo anterior, así como proceder al precintado y depósito de las máquinas y demás material o elementos de juego. En estos casos, el órgano a quien compete la apertura del expediente deberá, en la providencia de incoación, confirmar o levantar la medida cautelar adoptada. Si en el plazo de dos meses no se hubiese comunicado la ratificación de la medida, se considera sin efecto, sin perjuicio de la continuación del expediente sancionador que se hubiere incoado.

Artículo 39. Prescripción.

Las infracciones leves prescribirán a los seis meses, las graves a los dos años y las muy graves a los tres años. Las sanciones impuestas por infracciones muy graves prescribirán a los tres años, las impuestas por infracciones graves a los dos años y las impuestas por faltas leves al año.

El término de la prescripción comenzará a contar desde el día en que se hubiere cometido la infracción.

Esta prescripción se interrumpirá desde que el procedimiento se dirija contra el infractor, volviendo a correr de nuevo el tiempo de la prescripción desde que aquél termine sin sanción o se paralice el procedimiento durante más de tres meses, si no es por causa imputable al interesado.

El plazo de prescripción de las sanciones comenzará a contarse desde el día siguiente a aquel en que adquiera firmeza la resolución por la que se impone la sanción.

Artículo 40. Procedimiento sancionador.

1. El procedimiento sancionador se ajustará a lo previsto en la Ley de Procedimiento Administrativo Común, así como por el Reglamento de la Comunidad Autónoma de Extremadura sobre procedimientos sancionadores seguidos en la misma.

2. Reglamentariamente podrán establecerse disposiciones que regulen especificaciones por razón de la materia.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera.

1. Reglamentariamente se determinaran las condiciones técnicas de las máquinas tipo A definidas en esta Ley, velando especialmente por la protección de los menores y de los jóvenes.

Para poder expedir guía de circulación en el territorio de la Comunidad Autónoma de Extremadura de máquinas del tipo A, A-1 y A-2 será necesario además de la acreditación de su homologación el abono de una Tasa de 200.000 ptas. por las del Tipo A-1 y de 100.000 para las demás, de pago único que le habilitará para su explotación comercial en Extremadura por diez años. Será sujeto pasivo el solicitante de la guía de circulación. Se devengará en el momento de la expedición de la guía y no se exigirá en el caso de la transmisión de la máquina autorizada dentro del período decenal.

2. Explotar máquinas sin la guía de circulación, transmitirlas sin notificar tal hecho a la Administración, o utilizarla para juegos o utilidades distintas para el que fueron concedidas será sancionado como infracción grave salvo que de acuerdo con la presente ley corresponda otra mayor, siendo responsable quien aparezca como poseedor de la máquina y, subsidiariamente, el titular eventual.

3. No se exigirá afianzamiento para la explotación de tales máquinas, pero quien lo tuviese constituido podrá continuar con su actual régimen salvo que opte por acomodarse al nuevo.

4. Las Leyes de Presupuestos de la Comunidad Autónoma de Extremadura podrán modificar las cuantías que se expresan en esta Ley al objeto de actualizarlas temporalmente.

Segunda. ...

✐ Derogada por disp. derog. única.2 de Ley 7/2003, de 19 diciembre.

Tercera.

Sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 4 de esta Ley, se establece con carácter indicativo la siguiente lista de juegos:

a) Ruleta francesa

b) Ruleta americana

c) Veintiuna o Black Jack

d) Bola o Boule

e) Treinta y cuarenta

f) Punto y banca

g) Ferrocarril, bacarrá o chemin de fer

h) Bacarrá a dos paños

i) Máquinas recreativas con premio y de azar

j) Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias, así como apuestas sobre acontecimientos deportivos o de otro carácter previamente determinados

k) Loterías y Sorteos.

Cuarta. Gestión de la tasa y recursos sobre el Juego, realizado mediante máquinas.

La tasa se gestionará a partir del padrón de la misma que se formará anualmente, y estará constituido por el censo comprensivo de máquinas tipo B o recreativas con premio y tipo C o de azar, con autorización de explotación vigente, sujetos pasivos y cuotas y recargos exigibles, sin perjuicio de la actualización que se establezca legislativamente. En este caso, el ingreso de las cuotas trimestrales se realizará por el sujeto pasivo mediante el abono del documento de pago expedido por la Administración.

Cuando se trate de máquinas de nueva autorización sin sustitución, el sujeto pasivo, previamente a la obtención de la autorización de explotación e inclusión en el padrón, practicará, en el impreso habilitado al efecto por la Administración, la declaración de alta en el mismo y la autoliquidación de la tasa, e ingresará el importe de los trimestres ya vencidos y/o corriente en cualquiera de las entidades colaboradoras autorizadas, abonándose los restantes según el procedimiento establecido en el párrafo anterior. Igualmente se procederá en el caso de modalidad de juego que suponga un incremento de la cuota de gravamen o del recargo.

Las restantes variaciones que se produzcan en la situación de las máquinas, una vez adoptadas las resoluciones oportunas, conllevarán la modificación del padrón, si bien tendrán efectividad en el período impositivo siguiente a aquél en que tuvieren lugar.

El padrón de la tasa será aprobado mediante Resolución del Ilmo. Sr. Director General de Ingresos en el primer trimestre del ejercicio, y se expondrá al público, por un plazo de quince días, para que los legítimos interesados puedan examinarlo y, en su caso, formular las reclamaciones oportunas.

La referida exposición al público se llevará a cabo mediante inserción en el «Diario Oficial» de la Comunidad Autónoma de Extremadura», y producirá los efectos de notificación de la liquidación a cada uno de los sujetos pasivos, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 124.3 de la Ley General Tributaria.

No obstante lo prevenido en los párrafos anteriores, hasta que se publique por primera vez el padrón que queda referido, se continuará gestionando por los procedimientos actuales.

✐ Añadida por disp. adic. 15 de Ley 11/1998, de 16 diciembre.

Quinta. ...

✐ Derogada por disp. derog. única.2 de Ley 7/2003, de 19 diciembre.

Sexta.

1. Se prohíbe en el territorio de la Comunidad Autónoma de Extremadura la práctica de la modalidad de juego mediante máquinas del tipo grúa salvo en la fiestas municipales y en los recintos feriales con ocasión de las mismas.

2. Las máquinas actualmente en explotación deberán ser objeto de retirada por las empresas explotadoras antes del día 1 de julio de 2002. Las que después de esa fecha no hayan sido retiradas, serán objeto de inmovilización y comiso por la Administración.

3. Los explotadores de estas máquinas que hubieren satisfecho alguna tasa a la Hacienda Regional podrán solicitar antes del 31 de julio de 2002 la devolución de la proporción de la misma por el tiempo que quede por explotar hasta un máximo de 10 años, siempre que acrediten además de los extremos que se establezcan reglamentariamente, la destrucción de las máquinas o su ubicación fuera del territorio extremeño mediante certificación administrativa o acta de notoriedad.

✐ Añadida por disp. adic. 2.3 de Ley 20/2001, de 20 diciembre.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

Hasta que los distintos órganos de la Comunidad Autónoma de Extremadura no hagan uso de las facultades reglamentarias que les concede la presente Ley, serán de aplicación directa las disposiciones generales de la Administración del Estado y de la Comunidad Autónoma en materia de juego.

Segunda.

Las autorizaciones de carácter temporal concedidas con anterioridad a la entrada en vigor de esta Ley se considerarán válidas y en vigor hasta la conclusión del plazo indicado en las mismas.

Las autorizaciones de entidades gestoras de juegos colectivos de dinero y azar vigentes en la actualidad concedidas a entidades sin ánimo de lucro, podrán renovarse sin necesidad de constituirse en forma societaria mercantil.

Sus renovaciones se llevarán a cabo de acuerdo con las prescripciones de la presente Ley las normas que las desarrollen o complementen.

Las autorizaciones sin plazo de vigencia deberán renovarse, al menos, en el plazo de cinco años a contar desde la entrada en vigor de la presente Ley.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única.

Quedan derogadas cuantas disposiciones se opongan a lo establecido en la presente Ley.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se autoriza al Consejo de Gobierno de la Junta de Extremadura para que dicte las disposiciones necesarias para el desarrollo de la presente Ley.

Segunda.

La presente Ley entrará en vigor a los veinte días de su publicación en el «Diario Oficial de Extremadura».

a) Catálogo de Juegos

§ 61 DECRETO 130/2007, DE 22 MAYO. APRUEBA EL CATÁLOGO DE JUEGOS DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE EXTREMADURA

(DOE núm. 61, de 29 mayo [LEXT 2007, 206])

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 7.1,22 del Estatuto de Autonomía, aprobado por Ley Orgánica 1/1983, de 25 de febrero, a la Comunidad Autónoma de Extremadura le corresponde la competencia exclusiva en materia de Casinos, Juegos y Apuestas, con exclusión de las Apuestas Mutuas Deportivo Benéficas y Loterías Nacionales.

A tal efecto, por Real Decreto 58/1995, de 24 de enero, se traspasaron a esta Comunidad Autónoma las funciones y servicios de la Administración del Estado en dichas materias, atribuyéndose las mismas, en virtud del Decreto del Presidente 6/1995, a la Consejería de Economía, Industria y Hacienda; competencias que, en la actualidad, son ejercidas por la Consejería de Hacienda y Presupuesto en función de la distribución de competencias efectuada por Decreto del Presidente 26/2003, de 30 de junio.

La voluntad de la Asamblea de Extremadura de dotar a nuestra Comunidad de una norma que, además de regular adecuada y globalmente cuanto se refiere al juego, atendiera a las circunstancias sociales, económicas y administrativas propias de nuestra Región, determinó la aprobación de la Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego de Extremadura; norma que, con visión de conjunto y criterio de unidad, recoge en su articulado las directrices básicas a las que debe ajustarse la planificación y ordenación del juego, configurándose como marco de referencia de un cuerpo normativo propio en materia de juegos de suerte, envite o azar, en cuya conformación se inscribe la presente norma reglamentaria.

El primero de los objetivos que persigue el presente Decreto es cumplir el mandato conferido en el artículo 4 de la ya citada Ley del Juego, aprobándose el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Extremadura; mandato que ya fue atendido, aunque parcialmente, a través del Decreto 115/2000, de 16 de mayo, que aprobó el Reglamento de Casinos de Juego, en cuyo Anexo se desarrolló el Catálogo de Juegos y Apuestas, aunque referido solamente a los propios de dichos establecimientos de juego.

Por cuanto antecede, a propuesta del Consejero de Hacienda y Presupuesto, de acuerdo con el Consejo Consultivo y previa deliberación del Consejo de Gobierno, en su reunión del día 22 de mayo 2007, dispongo:

Artículo único.

Se aprueba el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma de Extremadura que se inserta como Anexo a este Decreto.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera. Modificación del Decreto 115/2000, de 16 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

1. Se modifica el apartado 1 del artículo 3 del Decreto 115/2000, de 16 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Extremadura, que quedará redactado con el siguiente tenor literal:

> «1. Se consideran juegos exclusivos de Casinos y, por tanto, sólo podrán practicarse en los locales o establecimientos autorizados como Casinos de Juego, los comprendidos en el apartado 1) del artículo 1 del Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma de Extremadura».

2. Se modifica el Anexo Catálogo de Juegos, añadiendo un punto 14, que queda con la siguiente redacción:

«14. BANCA FRANCESA O "DADOS PORTUGUESES"

I. Denominación.–La Banca Francesa es un juego de azar de los denominados de contrapartida, cuya característica esencial reside en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del resultado de la suma de las caras de tres dados, que son lanzados por el crupier.

II. Elementos del juego.–La Banca Francesa se juega en una mesa de forma circular o elíptica, con una hendidura para alojar a los crupiés y jefe de mesa, existiendo enfrente del crupier lanzador un cerramiento para delimitar la zona de lanzamiento de los dados, también denominado "arena", existiendo en el paño las siguientes subdivisiones: una franja perfectamente delimitada, que abarcará todo el paño, destinada a recoger las apuestas a pequeño, con los números 5-6-7 y la expresión "pequeño", siendo la parte interna que queda de la mesa la destinada a albergar las apuestas a grande en la que estarán impresos los números 14-15-16 y la expresión "grande". En la franja que delimita las apuestas a pequeño, existirá una parte acotada con la expresión "ases", dividida en doce pequeñas casillas.

Tres juegos de dados (terna de dados), debidamente acondicionados en un estuche, que reunirán los siguientes requisitos: El mismo color y transparencia uniforme.

Igual longitud en las aristas dentro de los límites de 12 a 15 mm.

Suma de los valores de las caras opuestas igual a siete.

Los puntos que determinen los valores de las caras tienen que ser del mismo diámetro y bien visibles.

Deben estar numerados y con el anagrama del establecimiento y perfectamente equilibrados.

Vaso de cuero o plástico duro.

Tubo ligeramente curvo en forma de cuerno, también de cuero, de forma cónica y estriado interiormente, colocado en un soporte metálico sobre la mesa.

III. Personal.–El personal afecto a cada mesa de Banca Francesa es de un Jefe de Mesa y dos crupiés, con las siguientes funciones:

Jefe de Mesa.–Dirige el funcionamiento de la mesa de juego controlando todas las operaciones en ella realizadas, verificará las apuestas hechas por los jugadores y controlará los pagos y cambios efectuados en la mesa, determinando las apuestas que son válidas y las que no lo son al realizarse, una vez conocida la suerte ganadora.

Crupier lanzador.–Es el encargado de lanzar los dados a través del tubo corvado por medio de un cubilete, anunciará la suerte ganadora con la expresión "pequeño", "grande" o "ases", e impedirá que se realicen apuestas una vez anunciada la suerte ganadora.

Crupier pagador.–Es el encargado de recoger las fichas perdedoras y de pagar las ganadoras, así como velar por el correcto desarrollo del juego.

IV. Jugadores.–Podrán participar en el juego todos los jugadores que lo deseen, bien sentados, ocupando cada uno de los doce puestos con los que cuenta cada mesa, bien de pie.

V. Desarrollo del juego.–El estuche de los tres juegos de dados (Terna de dados), atribuida a la mesa, permanecerá en ésta hasta su cierre, debiendo cada "terna" ser sustituida rotativamente, de hora en hora, desde la apertura de la mesa hasta su cierre.

Siempre que el servicio de inspección tenga fundadas sospechas de vicio o defecto de algún dado o que esas sospechas sean manifestadas por cualquier jugador, es obligatorio el requisado de la terna de dados, levantándose la correspondiente acta, procediéndose de inmediato a un cuidadoso embalaje de los mismos, el cual será sellado en presencia de dos testigos, requiriéndose su verificación a una entidad competente y homologada.

Los gastos originados por el requisado y verificación de los dados será por cuenta del jugador reclamante si fuesen infundadas sus sospechas.

En el lanzamiento de los dados han de observarse las siguientes reglas:

Los tres dados serán introducidos en el vaso de cuero y lanzados conjuntamente a través del cuerno hacia la "arena", de forma que rueden sobre sí mismos y se inmovilicen en la zona de lanzamiento.

Sólo son considerados válidos los lanzamientos en que cada uno de los tres dados se asienten aisladamente en la "arena".

Los dados no pueden ser levantados de la "arena" sin que estén totalmente inmovilizados y sea posible ver con nitidez el valor de cada uno.

Si después de estar inmovilizados en la "arena" el crupier levanta, altera o toca los dados sin anunciar la suerte ganadora, el lanzamiento será válido, ganando los jugadores que hayan apostado a la suerte correspondiente a la suma de los dados y no perdiendo ninguna de las otras apuestas.

Son considerados lanzamientos nulos:

Los lanzamientos en que alguno de los dados, al caer o rodar en la "arena", toquen en algún objeto extraño a la mesa.

Los lanzamientos en que algún dado caiga al suelo, salga de la mesa, sufra defecto o tenga alguna sustancia extraña a su textura, siendo obligatorio, en cualquiera de estos casos, la sustitución inmediata de la terna de dados.

Cuando no sean introducidos todos los dados dentro del vaso.

Si alguno de los dados, al ser lanzados sobre la "arena", queda retenido en el vaso.

En la Banca Francesa los jugadores pueden apostar a:

Los "ases", en que la suma de los puntos de la caras superiores de los tres dados es 3.

"Pequeño", en que la suma de los puntos de las caras superiores de los tres dados es 5, 6 ó 7. "Grande", en que la suma de los puntos de las caras superiores de los tres dados es 14, 15 ó 16.

Son válidas también las siguientes apuestas:

A "pequeño", cuando la apuesta es hecha sobre el límite exterior del paño.

A "grande", cuando la apuesta es hecha sobre el límite interior del paño.

Cada una de las apuestas hechas según el apartado anterior, representa la mitad del valor de las fichas colocadas, el cual no puede ser inferior al doble del mínimo ni superior al doble del máximo permitidos en la mesa.

La retirada de las fichas de las apuestas perdedoras se hará en el sentido inverso a las agujas del reloj, comenzando siempre por la apuesta de los ases.

Las apuestas ganadoras se pagan de la siguiente forma:

Los "ases", 61 veces el valor de la apuesta.

El "pequeño", 1 vez el valor de la apuesta.

El "grande", 1 vez el valor de la apuesta.

En cualquiera de las suertes referidas en el apartado anterior, la apuesta ganadora continúa perteneciendo al jugador.

El pago de los premios sólo puede iniciarse después de recoger todas las apuestas perdedoras.

El pago de los premios a la apuesta de los "ases" será efectuado por el procedimiento de extender las fichas, igual que en la ruleta francesa.

La sustitución del crupier lanzador de los dados debe ser hecha de hora en hora, salvo situación de fuerza mayor, que debe ser comunicada al funcionario encargado del control del casino si se encontrara presente.

VI. Mínimos y máximos.–El mínimo vendrá fijado en la autorización de la mesa, pudiéndose autorizar una banda de fluctuación.

El máximo de la mesa para la apuesta a "pequeño" o "grande" será a igual a 200 veces el mínimo, y el máximo para la apuesta a los "ases" es igual a 6 veces el mínimo».

Segunda. Modificación del Decreto 38/1999, de 23 de marzo, de normas sobre el juego.

Se modifica el apartado 5 del artículo 2 del Decreto 38/1999, de 23 de marzo, de normas sobre el juego de Extremadura, que quedará redactado con el siguiente tenor literal:

«5. Tres vocales: En representación de los empresarios del sector, uno del sector del bingo, otro del sector de casinos y un tercero del sector de máquinas recreativas y de juego».

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única.

Quedan derogadas todas las normas de igual o inferior rango que se opongan a lo establecido en este Decreto.

DISPOSICIÓN FINAL

Única.

El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Diario Oficial de Extremadura».

ANEXO

Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma de Extremadura

Artículo 1. Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

De acuerdo con las previsiones contenidas en el artículo 4 de la Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego de Extremadura, el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Extremadura comprende los siguientes juegos:

1. Los exclusivos de los casinos de juego, considerándose como tales los siguientes:

a) Ruleta francesa

b) Ruleta americana

c) Veintiuno o «blackjack»

d) Bola o «bouche»

e) Treinta y cuarenta

f) Punto y banca

g) Ferrocarril, «bacarrá» o «chemin de fer»

h) «Bacarrá» a dos paños

i) Dados o «craps»

j) Ruleta de la fortuna

k) Pócker sin descarte

l) Pócker sintético

m) Monte

n) Banca francesa o dados portugueses.

2. Las máquinas recreativas y de juego tipos «A2», «B» y «C».

3. El bingo, en sus modalidades de bingo ordinario, bingo acumulativo, bingo simultáneo, bingo electrónico y bingo interconexionado.

4. Las rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias, así como apuestas sobre acontecimientos deportivos o de otro carácter previamente determinados.

5. Loterías y Sorteos.

Artículo 2. Regulación de los juegos comprendidos en el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

La descripción de los diferentes juegos comprendidos en el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma de Extremadura, así como de los elementos necesarios para su práctica, serán los que figuren en sus Reglamentos específicos.

b) Comisión del Juego

§ 62 DECRETO 38/1999, DE 23 MARZO. NORMAS SOBRE EL JUEGO

(DOE núm. 38, de 30 marzo [LEXT 1999, 99])

La publicación y entrada en vigor de la Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego de Extremadura, exige un mínimo desarrollo normativo al objeto de dar operatividad a la Comisión del Juego en Extremadura, organismo de carácter asesor de la Comunidad Autónoma en la materia.

El presente Decreto pretende, antes que nada, establecer el marco elemental de funcionamiento de la propia Comisión antes de dar una normación general del sector.

Sin embargo a este primer motivo se ha de añadir otros dos, cuales son de un lado, simplificar los trámites administrativos, la documentación a adherir físicamente a las máquinas de juego, y de otro lado, establecer el vehículo de continuidad en el sector como es la regulación de modelos, toda vez que en puridad la Comisión Nacional del Juego ya no puede seguir emitiéndolas, y la Comunidad Autónoma de Extremadura no dispone en la actualidad de Laboratorio de Homologación ni propio ni concertado.

Por ello, a propuesta del Consejero de Economía, Industria y Hacienda, previa deliberación de Consejo de Gobierno, en su sesión del día 23 de marzo de 1999, dispongo:

DISPOSICIÓN PRELIMINAR

Artículo 1.

El presente Decreto tiene por objeto la regulación, en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Extremadura, de:

A) La Comisión de Juego de Extremadura según lo dispuesto en el artículo 29 de la Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego de Extremadura.

B) Disposiciones que suponen una simplificación administrativa y fiscal, a la hora de determinar la documentación que ha de constar en las máquinas y en los locales donde se exploten.

C) Requisitos esenciales para proceder a convalidar homologaciones de máquinas recreativas y de azar procedentes de otras Comunidades Autónomas.

CAPÍTULO I

De la Comisión del Juego

Artículo 2.

La Comisión del Juego de Extremadura se compondrá de los siguientes miembros:

1. Presidente: El Consejero de Economía, Industria y Hacienda.

2. Vicepresidente: El Director General con competencia en el juego.

3. Secretario: Un funcionario del Grupo A de la Consejería de Economía, Industria y Hacienda, que actuará con voz y sin voto.

4. Dos vocales, elegidos por las dos centrales sindicales más representativas en el ámbito de la Comunidad Autónoma.

5. Tres vocales: En representación de los empresarios del sector, uno del sector del bingo, otro del sector de casinos y un tercero del sector de máquinas recreativas y de juego.

✐ Ap. 5 modificado por disp. adic. 2 de Decreto 130/2007, de 22 mayo.

6. Un vocal: Un representante de la FEMPEX.

7. Dos vocales: Uno en representación de los consumidores y usuarios y otro de las asociaciones de ludópatas.

8. Un vocal: Un representante de la Delegación del Gobierno.

9. Dos vocales: Designados libremente por el Consejero de Economía, Industria y Hacienda entre profesionales de reconocido prestigio en el sector.

Artículo 3.

Corresponde a la Comisión del Juego de Extremadura (CJE):

A) Informar de las propuestas normativas de la Ley del Juego de Extremadura.

B) Informar de la implantación de nuevas modalidades del juego en Extremadura.

C) Cuantas otras estén establecidas en el ordenamiento jurídico del Consejo de Gobierno de la Junta de Extremadura o el Consejero de Economía, Industria y Hacienda someta a consideración de la Comisión.

Artículo 4.

La Comisión del Juego de Extremadura se reunirá siempre en pleno, si bien, pueden constituirse ponencias para temas específicos formando parte de ellas no más de tres miembros.

El régimen de funcionamiento interno se acordará por Orden del Consejero de Economía, Industria y Hacienda.

Artículo 5.

La Comisión del Juego de Extremadura se constituirá en el plazo máximo de dos meses desde la entrada en vigor de la presente norma.

CAPÍTULO II

Simplificación Administrativa

Artículo 6.

1. Desde el 1 de enero de 1999, el cumplimiento de las obligaciones administrativas y fiscales de los poseedores de máquinas de juego, se acreditará, exclusivamente, por medio del documento único que aparece en el Anexo de este Decreto.

2. El documento único acreditará que la máquina es de un modelo homologado por la Junta de Extremadura o por otra Administración convalidado por aquélla, que el operador está autorizado para explotarla, que está autorizada la explotación de la máquina en el local donde la misma está instalada, y que el local donde se explota consta, asimismo, de autorización para explotar máquinas de juego.

3. Todas las autorizaciones anteriormente mencionadas tendrán una validez mínima de un año renovable automáticamente por el pago de la tasa anual sobre el juego, salvo los boletines de situación que tendrán una validez mínima de dos años, más la fracción restante hasta la fecha del devengo de la tasa de juego.

4. Los documentos de pago de las tasas de juego, las guías de circulación, la autorización de explotación, los boletines de situación y las autorizaciones para instalar máquinas recreativas con premio en bares y cafeterías, serán sustituidos por el documento único.

Artículo 7.

1. El documento único se expedirá en relación de todas las máquinas autorizadas a 1 de enero de cada año natural previa solicitud del operador de las mismas. La solicitud deberá hacerse conjuntamente con la declaración-liquidación tributaria antes del 21 de enero de cada año.

2. Examinados por la Administración los documentos presentados y observando que cumple con todos los requisitos administrativos y fiscales se expedirá el documento correspondiente.

3. Se podrá presentar la solicitud junto con las declaraciones liquidaciones en el modelo que se establezca por Orden del Consejero de Economía, Industria y Hacienda.

4. No se expedirá documento único a aquellas máquinas cuyos operadores o explotadores no hayan acreditado el cumplimiento de sus obligaciones formales de índole administrativo y fiscal y siempre quedará vinculado al pago de la Tasa fiscal sobre el juego y los recargos correspondientes.

Artículo 8.

1. En los casos de modificación de las circunstancias existente en el momento de conceder el documento único para una máquina concreta durante la anualidad correspondiente se emitirá un nuevo documento único debidamente diligenciado que sustituya el anterior procediéndose a la anulación del anterior.

2. De igual modo se procederá cuando se acredite la sustitución de una máquina por otra en virtud del canje fiscal previsto en el artículo 1.3º Orden del Ministerio de Economía y Hacienda de 18 de enero de 1991.

No cabe el canje fiscal cuando la nueva máquina sustituya en el mismo período anual y dentro de distinto mismo ámbito territorial de gestión del tributo, esto es las procedentes de otras Comunidades Autónomas.

Artículo 9.

1. Las máquinas de juego en locales autorizados que pertenezcan a un operador sólo podrán ser sustituidas antes del vencimiento del año natural por máquinas del mismo operador y no se admitirá más que un solo operador por establecimiento de cafetería o bar a partir de la entrada en vigor de la presente norma.

2. El operador único ha de ser de un mismo tipo de máquina, esto es, un solo operador de máquinas tipo «A» y un solo operador de máquinas tipo «B», si bien también puede ser un mismo operador si éste, es operador de máquinas tipo «A» y «B». La máquina tipo «A» no podrá nunca canjearla por otra máquina de tipo «B», salvo que sea del mismo operador.

3. Las máquinas instaladas en un local debidamente autorizado no podrán ser retiradas ni sustituidas sin consentimiento escrito del titular del establecimiento o encargado del mismo salvo en los casos de averías, comiso y alteraciones de la máquina.

4. Si el titular del establecimiento decidiera unilateralmente rescindir el boletín de situación, no podrá instalar una nueva máquina en el local hasta el cómputo del plazo mínimo establecido en este Decreto. De igual forma las empresas operadoras habrán de mantener las máquinas instaladas por las que se les han concedido las autorizaciones oportunas en el local para el cual se le ha expedido el boletín de situación, no pudiendo retirarlas unilateralmente dentro del plazo mínimo de validez del mismo previsto en el presente Decreto.

5. Los cambios de titularidad del local de hostelería, bar o cafetería dará lugar a la subrogación del nuevo titular del establecimiento en el lugar que ocupaba el antiguo titular del mismo, debiendo expedirse un nuevo documento único donde se recoja el nombre del nuevo titular.

CAPÍTULO III

Convalidación Administrativa de modelos

Artículo 10.

1. Los modelos de máquinas de juego homologados hasta la fecha de entrada en vigor de este Decreto por la Comisión Nacional del Juego se considerarán de oficio homologadas en el ámbito de Extremadura.

2. Los modelos de máquinas de juego que la Comisión Nacional del Juego homologue en lo sucesivo serán convalidados previa presentación de la ficha técnica del modelo.

3. Para comercializar modelos de máquinas de juego han de ser homologadas en la Comunidad Autónoma de Extremadura sin perjuicio de lo dispuesto en los artículos siguientes.

Artículo 11.

Pasarán a estar inscritas y explotadas en la Comunidad Autónoma de Extremadura las máquinas recreativas, comerciales y de juego homologadas por la Comunidad Autónoma de Extremadura, conservando el número que en las mismas tienen asignado.

Artículo 12.

Los modelos de máquinas de juego homologados por otras Comunidades Autónomas podrán convalidarse por la Junta de Extremadura siempre que cumplan las condiciones siguientes:

A) Que se aporte la ficha técnica del modelo y copia testimoniada o compulsada de la resolución de homologación.

B) Que cumpla las condiciones de porcentaje de devolución de premios que se establezcan por la Junta de Extremadura y en su defecto por las actualmente en vigor y monedas utilizables.

C) Que la Administración homologante conceda trato de reciprocidad a las homologaciones acreditadas por la Junta de Extremadura. Por Orden del Consejero de Economía, Industria y Hacienda se dará publicidad a las Comunidades Autónomas que concedan este trato.

Artículo 13.

Se prevé un proceso abreviado de homologación, consistente en homologar todas aquellas máquinas para las que la Comisión Nacional del Juego ha elaborado informe favorable.

Para proceder a homologar máquina a través de este sistema, será necesario acompañar a la solicitud la siguiente documentación:

1. Memoria descriptiva de la máquina donde se contenga:

– Características generales de la máquina.

– Sistemas de control.

– Esquemas eléctricos y electrónicos de la máquina.

2. Fotocopia de los ensayos del informe técnico del laboratorio.

3. Fotocopia del informe favorable de la Comisión Nacional del Juego.

4. Dos fotografías de la máquina.

Artículo 14.

1. Las máquinas actualmente existentes han de pedir una acreditación sin pago de las tasas exigidas para las máquinas tipos A descritas en el artículo anterior, siempre que dicha acreditación sea presentada en el plazo de los tres meses siguientes a la publicación del presente Decreto. Debiendo inscribirse las mismas en los registros de máquinas tipos A existentes en los Servicios Territoriales de la Consejería de Economía, Industria y Hacienda.

2. En lo sucesivo, además de los requisitos que se establezcan reglamentariamente se deberá abonar la tasa prevista en la disposición adicional primera, párrafo primero de la Ley 6/1998, de Juego de Extremadura. Tal pago se formalizará mediante el modelo 50.

Artículo 15.

Por Orden de la Consejería de Economía, Industria y Hacienda se establecerán los registros necesarios para la gestión administrativa de los distintos intervinientes y empresas de juego.

DISPOSICIÓN TRANSITORIA

Hasta que se dicte el Reglamento de Máquinas Recreativas de Extremadura será de aplicación lo dispuesto en el artículo 36.1 d) del Real Decreto 2110/1998, de 2 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar del Estado. Debiendo ser al menos una de las dos máquinas de tipo «A».

DISPOSICIÓN FINAL

1. La fecha establecida en el artículo 6.1 de este Decreto podrá ser ampliada por Orden del Consejero de Economía, Industria y Hacienda hasta un año más.

✐ Ap. 1 ampliado plazo un año más por art. 1 de Orden de 27 diciembre 1999.

2. Se faculta al Consejero de Economía, Industria y Hacienda para que dicte cuantos actos y resoluciones sean necesarios para la ejecución del presente Decreto.

3. El presente Decreto entrará en vigor el mismo día de su publicación en el «Diario Oficial de Extremadura».

ANEXO

JUNTA DE EXTREMADURA
CONSEJERÍA DE ECONOMÍA, INDUSTRIA Y HACIENDA
Dirección General de Ingresos

TASA FISCAL SOBRE EL JUEGO
MAQUINAS RECREATIVAS
045000000000

MAQUINAS TIPO
B

MAQUINA MODELO: H
Nº DE MAQUINA (nº y serie):
REFERENCIA:
FAB. O IMPR.: E
CODG.:
CODEX.: E
Nº DE GUIA EXTREMADURA: M
CONTROL MODELO:
Nº DE SERIE:

AÑO
_ _ _ _

* LOCAL AUTORIZADO: _____ Tipo: _____ Cod: _____
* CALLE: _____ Nº: ____ MUNICIPIO: _____ PROVINCIA: _____ C.P. _____
*TITULAR: _____ C.I.F.: _____

__ T

* EMPRESA OPERADORA: _____ C.I.F.: _____ Cod: _____
* DOMICILIO: _____ Nº: ____ MUNICIPIO: _____ PROVINCIA: _____ C.P. _____

ADVERTENCIA:
Esta certificación carece de efectos Jurídicos si no ha realizado el ingreso y el modelo va sellado o marcado mecánicamente por entidad colaboradora.

MODALIDAD JUEGO	TASA	RECARGO AUTONÓMICO	A INGRESAR	FECHA
	Pts Euro	Pts Euro	Pts Euro	

EJEMPLAR PARA LA EMPRESA OPERADORA

Validez hasta: __/__/__

JUNTA DE EXTREMADURA
CONSEJERÍA DE ECONOMÍA, INDUSTRIA Y HACIENDA
Dirección General de Ingresos

TASA FISCAL SOBRE EL JUEGO
MAQUINAS RECREATIVAS
045000000000

MAQUINAS TIPO
B

MAQUINA MODELO: H
Nº DE MAQUINA (nº y serie):
REFERENCIA:
FAB. O IMPR.: E
CODG.:
CODEX.: E
Nº DE GUIA EXTREMADURA: M
CONTROL MODELO:
Nº DE SERIE:

AÑO
_ _ _ _

* LOCAL AUTORIZADO: _____ Tipo: _____ Cod: _____
* CALLE: _____ Nº: ____ MUNICIPIO: _____ PROVINCIA: _____ C.P. _____
*TITULAR: _____ C.I.F.: _____

__ T

* EMPRESA OPERADORA: _____ C.I.F.: _____ Cod: _____
* DOMICILIO: _____ Nº: ____ MUNICIPIO: _____ PROVINCIA: _____ C.P. _____

ADVERTENCIA:
Esta certificación carece de efectos Jurídicos si no ha realizado el ingreso y el modelo va sellado o marcado mecánicamente por entidad colaboradora.

MODALIDAD JUEGO	TASA	RECARGO AUTONÓMICO	A INGRESAR	FECHA
	Pts Euro	Pts Euro	Pts Euro	

EJEMPLAR PARA LA EMPRESA OPERADORA

Validez hasta: __/__/__

JUNTA DE EXTREMADURA
CONSEJERÍA DE ECONOMÍA, INDUSTRIA Y HACIENDA
Dirección General de Ingresos

TASA FISCAL SOBRE EL JUEGO
MAQUINAS RECREATIVAS
045000000000

MAQUINAS TIPO
B

ENTIDADES BANCARIAS COLABORADORAS

En Badajoz el Banco de Extremadura en la sede del Servicio Territorial.

En Cáceres el Banco de Extremadura en la sede del Servicio Territorial.

AÑO
_ _ _ _

EMPRESA OPERADORA: _____ C.I.F.: _____
* DOMICILIO: _____ Nº: ____ MUNICIPIO: _____ PROVINCIA: _____ C.P. _____

__ T

A INGRESAR
Pts
Euro

FECHA

EJEMPLAR ENTIDAD COLABORADORA

K) Galicia

§ 63 LEY 14/1985, DE 23 OCTUBRE. NORMAS REGULADORAS DE ACTIVIDADES RELATIVAS A CASINOS, JUEGOS Y APUESTAS

(DOG núm. 222, de 20 noviembre [LG 1985, 3122])

Como una manifestación más del desarrollo de la libertad individual, principio mantenido reiteradamente en nuestra Constitución, el juego en general dejó de ser una conducta prohibida recogida en la legislación penal anterior a la reforma, que tipificaba como delito tanto el hecho de dirigir una casa de juego, envite o azar, como el de concurrir a los citados establecimientos como mero jugador. Sin embargo, no sólo por la incidencia que el juego tiene en la conducta ciudadana y en la moral social, sino incluso por ser una importante fuente de ingresos para el erario público, debe ser objeto de una adecuada regulación y control, cuando excede los límites del simple ocio.

El artículo 27 del Estatuto de Autonomía, para Galicia señala como de la competencia exclusiva de la Comunidad, entre otras, la ordenación de los casinos, juegos y apuestas, con exclusión de las Apuestas Mutuas Deportivo Benéficas.

En consonancia con lo anterior y como resultado del acuerdo Estado-Comunidad Autónoma, se dictó el Real Decreto 228/1985, de fecha 6 de febrero de 1985, por el que se concreta lo que, en materia de juego, son competencias exclusivas y concurrentes del Estado y de la Comunidad Autónoma de Galicia.

Siendo necesario establecer con el debido rango normativo aspectos fundamentales relativos a los juegos y apuestas lícitas, y dentro del marco del convenio realizado con el Estado, se elabora la Ley reguladora de los juegos y apuestas en Galicia.

Se define lo que es el juego o apuesta en general, a efectos de la norma, eludiendo lo que son uno y otro tipo de actividades, por sus efectos prácticamente similares, y para no incurrir en descripciones casuísticas; por el contrario, se acude a conceptos mantenidos con carácter general por la Doctrina. También se determina qué juegos se incluyen en la regulación legal, considerando como tales aquéllos en los que se persigue un lucro mercantil, o de los que se deriven obligaciones económicas, al menos de cierta importancia, y definiendo conforme a criterios ya aceptados en la normativa precedente determinados tipos de juegos y apuestas que se practican en la Comunidad Autónoma. Por otra parte se incluyen en la regulación del juego las actividades consideradas en sí mismas y los titulares de la explotación. Para la evaluación económica entre el juego sometido a los principios de derecho privado o público se acude a un criterio que es mantenido en nuestro Código Civil para determinados efectos a las deudas procedentes del juego.

Es conveniente también que sea la propia Ley la que establezca en algunos casos, por la repercusión que el tema tiene en Galicia, qué personas o entidades han de ser titulares, como ocurre en los casinos de juego o bingos, o en qué lugares habrán de llevarse a cabo concretos tipos de juego; en cuanto a los jugadores también es indispensable excluir de la práctica del juego a aquellas personas que, por razón de edad u otras circunstancias, condicionen su libre albedrío, utilizándose a tal fin en la norma una expresión que engloba todos los supuestos que puedan producirse de disminución o pérdida de tal capacidad.

En el campo de la competencia de los diversos órganos, se limita la Ley a delimitarla con respecto a los altos órganos de Gobierno: el Consello de la Xunta de Galicia, que tiene capacidad decisoria sobre cuestiones verdaderamente fundamentales, y la Consellería de la Presidencia, como órgano de ejecución, por entenderse que entra en el campo reglamentario el desarrollo de las citadas competencias a través de órganos administrativos inferiores. Se crea un ente colegiado de apoyo, la Comisión de Juego de la Comunidad Autónoma, con participación de representaciones de las Consellerías que tienen alguna relación directa con esta materia, así como de la Administración Local, con el objetivo primordial de asistir en sus decisiones a los órganos ejecutivos anteriormente citados.

Con respecto a las infracciones administrativas, y dentro del marco que las transferencias permiten,

se hace una detallada regulación, al tener en cuenta que, como anteriormente se indicó, al desaparecer la configuración de determinados juegos como constitutivos de delito, y reconocerse su realidad como una situación de hecho que, sin potenciarla ni desvirtuarla, es merecedora, por las implicaciones que tienen, de un adecuado control por parte de los poderes públicos competentes. Con respecto a las sanciones, la Ley, respetuosa con los límites de transferencias, se somete a la normativa del Estado.

Completa el contenido de la Ley una referencia específica a la existencia de un Catálogo de juegos, en el que se recogerán al menos los ya conocidos en Galicia, y en el que se permite la introducción de otros de nueva implantación.

Finalmente, consciente la Ley reguladora de los juegos y apuestas de que su contenido debe comprender sus aspectos fundamentales, se limita a señalar una amplia posibilidad de desarrollo reglamentario de tan compleja materia, y permite su aplicación inmediata con carácter provisional, remitiéndose a las disposiciones de tal rango actualmente vigentes.

Por todo lo expuesto, el Parlamento de Galicia aprobó y yo, de conformidad con el artículo 13.2 del citado Estatuto y con el artículo 24 de la Ley 1/1983, de 22 de febrero, Reguladora de la Xunta y de su Presidente, promulgo, en nombre del Rey, la Ley reguladora de los juegos y las apuestas en Galicia.

Artículo 1.

1. Se regulan por la presente Ley las actividades relativas a casinos, juegos y apuestas que, consideradas lícitas, se practiquen en territorio de la Comunidad Autónoma, con la excepción de las Apuestas Mutuas Deportivo Benéficas.

2. Quedan excluidos los juegos y apuestas de ocio que se celebren que no sean objeto de explotación lucrativa, y aquéllos de los que se deriven obligaciones de carácter económico módico.

Artículo 2.

Se entiende por juego o apuesta a efectos de esta Ley cualquier actividad, dependiente de la destreza o del azar, mediante la que se arriesguen cantidades de dinero u objetos económicamente evaluables que permitan su transferencia entre los participantes, con independencia de que predomine el grado de habilidad o destreza de aquéllos, o sea exclusiva de suerte, envite o azar, tanto si se lleva a cabo mediante toda clase de máquinas como a través de la realización de actividades humanas.

Artículo 3.

Se incluyen en el ámbito de aplicación de esta Ley:

a) Las actividades propias de los juegos y apuestas.

b) La instalación de materiales relacionados con el juego en general y empresas dedicadas a su explotación.

c) Los casinos y demás locales en los que se lleven a cabo las actividades enumeradas en los dos apartados precedentes.

d) Las personas naturales o jurídicas que de algún modo intervengan en la gestión, explotación y práctica de los juegos y apuestas.

Artículo 4.

A los menores de edad y a los que, siendo mayores, no se encuentren en pleno uso de su capacidad de obrar, les está prohibida la práctica de juegos de azar, o uso de máquinas con premio y la participación en apuestas, así como la entrada a los locales dedicados específicamente a dichas actividades.

Artículo 5.

1. Son juegos autorizados los determinados en esta Ley. Los juegos autorizados se atendrán en su realización en materia de publicidad a las reglas de la competencia y a los usos mercantiles.

La publicidad del juego en Galicia queda expresamente prohibida en todo lugar exterior a las propias salas de juego y en todos los medios de documentación gallegos, a excepción de los especializados en temas relacionados con el mismo.

2. Son juegos prohibidos todos los que no estén permitidos por esta Ley y aquellos que, aunque permitidos, se realicen sin la oportuna autorización o en la forma, lugar o personas distintas de las que especifica esta Ley.

Artículo 6.

Requerirá autorización administrativa previa la organización, práctica y desarrollo de los siguientes juegos:

a) Los exclusivos de los casinos de juego. Tienen tal condición:

Ruleta francesa.

Ruleta americana.

Veintiuno o black-jack.

Bola o boule.

Treinta y cuarenta.

Punto y banca.

Ferrocarril, bacarrá o chemin de fer.

Bacarrá a dos paños.

Dados o craps.

Póquer en las variantes que reglamentariamente se establezcan.

✐ Letra a) modificada por art. 26 de Ley 7/2002, de 27 diciembre.

b) El juego del Bingo.

c) Las máquinas de juego.

✐ Letra c) modificada por disp. adic. 6.1 de Ley 3/2002, de 29 abril.

d) El juego de boletos.

e) Las rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.

✐ Letra e) modificada por disp. adic. 6.1 de Ley 3/2002, de 29 abril.

f) Apuestas que estén debidamente autorizadas y sean expresión o consecuencia de una actividad deportiva.

g) Las loterías, salvo que el Consello de la Xunta de Galicia reserve la gestión a la propia Administración pública autonómica.

✐ Letra g) modificada por art. 26 de Ley 7/2002, de 27 diciembre.

Artículo 7.

1. Las autorizaciones se otorgarán siempre que se cumplan los requisitos exigidos legalmente. En los casos en que exista un plan de carácter territorial para su distribución, la autorización podrá otorgarse mediante la resolución de un concurso de carácter público entre las solicitudes que cumplan las condiciones legalmente establecidas.

En el caso del juego de la lotería instantánea electrónica se concederá autorización a una sola empresa en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Galicia, para la gestión y explotación mercantil de ese juego.

✐ Ap. 1 modificado por disp. adic. 7 de Ley 3/2002, de 29 abril.

2. Las autorizaciones válidamente otorgadas tendrán una duración indefinida y se extinguirán con el cese del hecho o actividad que constituya el objeto de la misma.

✐ Ap. 2 modificado por disp. adic. 7 de Ley 3/2002, de 29 abril.

No obstante, tendrán una duración limitada cuando las autorizaciones se otorguen mediante resolución de un concurso de carácter público con un plazo y condiciones de prórroga fijados reglamentariamente.

3. La permanencia de la autorización queda condicionada al cumplimiento de los requisitos legales exigidos para su otorgamiento, que será requerido por el órgano administrativo competente antes de proceder a su renovación.

4. La eficacia de la autorización quedará supeditada a la obtención del correspondiente permiso de apertura para el cual se operará con unidades de expediente.

Artículo 8.

1. Son casinos de juegos los establecidos expresamente dedicados a la práctica de todos los juegos legalmente autorizados.

2. Los casinos habrán de contar, como mínimo, con los juegos referidos en el apartado a) del artículo 6 y reunir las siguientes condiciones:

a) Las empresas titulares habrán de prestar al público otros servicios con carácter obligatorio, tales como bar, restaurante, salas de estar, salas de espectáculos o fiestas y sala de biblioteca.

b) El aforo de la sala principal no podrá ser inferior a trescientas personas, y su superficie total se calculará a razón de tres metros cuadrados por persona.

c) Cada casino dispondrá por lo menos de cuatro mesas de juego de las denominadas de contrapartida y de dos mesas de juego de las denominadas de círculo.

3. En los casinos de juego podrán instalarse máquinas de juego y terminales del juego de la lotería instantánea electrónica, en el número que se fije reglamentariamente, en salones independientes de la sala principal y sin acceso directo a dicha sala y a los servicios enumerados en el apartado 2.a) de este artículo.

✐ Ap. 3 modificado por disp. adic. 8 de Ley 3/2002, de 29 abril.

4. En los casinos habrá un registro de admisión y un servicio de control y asistencia.

5. Únicamente se autorizará la instalación y funcionamiento de un casino en cada provincia de la Comunidad Autónoma, el cual, en todo caso, habrá de contar en un radio de 25 kilómetros, del lugar de su emplazamiento, medidos en línea recta, con un asentamiento de población superior a los 300.000 habitantes.

Se respetarán las situaciones de hecho actualmente existentes en cuanto a la ubicación de los casinos.

Artículo 9.

1. Son salas de bingo los locales destinados a la práctica de este juego.

2. En las salas de bingo podrán instalarse máquinas de juego de los tipos A y B y, en las mismas condiciones, terminales del juego de la lotería instantánea en salón diferente de aquel en que se celebre el juego del bingo, sin comunicación con éste ni con la cafetería y siempre que no impida el desarrollo normal del juego del bingo.

✐ Ap. 2 modificado por disp. adic. 9 de Ley 3/2002, de 29 abril.

3. Las salas de bingo en Galicia no podrán tener un aforo inferior a las cien personas ni superior a las ochocientas personas.

4. Las máquinas instaladas de tipo B en una sala de bingo guardarán relación con el aforo de la sala, no pudiendo instalarse más que una máquina recreativa tipo B por cada veinticinco plazas de aforo.

5. Las salas de bingo tendrán un registro de admisión y un servicio de control de asistencia.

Artículo 10.

1. Son salones recreativos los autorizados para explotar en los mismos de forma permanente máquinas de juego de tipo A y que deberán tener en explotación como mínimo diez máquinas.

2. Son salones de juego los autorizados para explotar en los mismos de forma permanente máquinas de los tipos A, A especial y B, y que deberán tener en explotación por salón, como mínimo, diez máquinas tipo B. No obstante, en el caso de que se exploten conjuntamente con las máquinas de tipo A cualquiera de los otros tipos referidos, deberán estar instaladas las de tipo A en salas diferentes a las de tipo A especial y B, sin que pueda existir comunicación directa entre las salas excepto en el caso de que exista prohibición de entrada a menores en el salón de juego.

3. En los salones de juego, en la sala destinada a las máquinas de tipo B, podrán instalarse terminales de acceso para el juego de la lotería instantánea electrónica, en las mismas condiciones que las máquinas de tipo B.

✐ Modificado por disp. adic. 10 de Ley 3/2002, de 29 abril.

⇒ Vid. Orden de 31 de enero de 2003 de la Consellería de Justicia, Interior y administración Local por la que se establece el procedimiento de homologación de los modelos de las maquinas de Tipo A especial DOG núm. 32 de 14 de febrero de 2003.

Artículo 11.

En los bares, cafeterías, establecimientos de hostelería y análogos tan sólo podrá instalarse una máquina de cada uno de los tipos A, A especial y B. En ningún caso, la instalación de máquinas de juego podrá desvirtuar ni impedir el desarrollo normal de la actividad propia del establecimiento. De la misma manera, podrá ser instalado un terminal de acceso para el juego de la lotería instantánea electrónica. Reglamentariamente podrá limitarse el número total de los aparatos anteriormente citados en este tipo de establecimientos.

✐ Modificado por disp. adic. 11 de Ley 3/2002, de 29 abril.

Artículo 12.

1. Las empresas que realicen la explotación de juegos con ánimo de lucro habrán de constituirse bajo la forma de sociedad mercantil.

2. Todas las empresas de juego habrán de constituir fianza, que en ningún caso será inferior al veinticinco por ciento del capital social. La fianza se aplicará, en su caso. a garantizar las obligaciones derivadas de la presente Ley.

Artículo 13.

1. Las empresas que realicen la explotación mercantil de un casino de juego habrán de contar al menos con un capital social equivalente al producto resultante de multiplicar el aforo de la sala principal por la cantidad de tres millones de pesetas. Si con posterioridad a la constitución estas empresas incrementasen el aforo, se aumentará el capital social de acuerdo con lo establecido en el párrafo anterior.

2. Las empresas que realicen la gestión y explotación mercantil del juego del bingo contarán con un capital social mínimo de cinco millones de pesetas por sala. El número máximo de salas por empresa será de cinco en el ámbito de la Comunidad Autónoma Gallega.

3. Las empresas que exploten salones recreativos habrán de tener un capital social como mínimo de cinco millones de pesetas por cada salón.

4. La empresa adjudicataria del juego de la lotería instantánea electrónica deberá revestir la forma de sociedad anónima y contar con un capital social mínimo de 60.101,21 euros en el momento de la autorización, debiendo procederse a la adaptación del mismo por períodos de tres años de tal forma que al final de cada uno de esos períodos el capital sea como mínimo un 30% del total de la inversión ejecutada acumulado en ese mismo período.

✐ Ap. 4 añadido por disp. adic. 12 de Ley 3/2002, de 29 abril.

Artículo 14.

Las empresas que se dediquen a la fabricación, distribución o importación de máquinas o elementos directamente relacionados con el juego, habrán de tener como mínimo un capital social de cinco millones de pesetas, su cuantía no se podrá disminuir durante la existencia de la sociedad y habrá de reunir los mismos requisitos exigidos en los artículos anteriores.

Artículo 15.

Las personas que realicen su actividad en empresas dedicadas a la gestión y a la explotación del juego en Galicia habrán de estar en posesión del correspondiente documento profesional.

Artículo 16.

Son máquinas de juego los aparatos de funcionamiento manual o automático que a cambio de un precio permiten al usuario un tiempo de recreo y, eventualmente, en función del azar o la destreza del usuario, obtener de la máquina un premio o un objeto económicamente valorable.

✐ Modificado por disp. adic. 13 de Ley 3/2002, de 29 abril.

Artículo 17.

A los efectos de su régimen jurídico las máquinas de juego se clasifican en los siguientes tipos:

1. Máquinas tipo A: son aquellas que a cambio de un precio permiten al usuario un tiempo de recreo sin ningún tipo de premio ni contraprestación en dinero, en especie o en forma de puntos que puedan cambiarse por objetos o dinero, salvo la posibilidad de prolongación de la propia partida o de otras adicionales con el mismo importe inicial.

2. Máquinas tipo A especial: son aquellas que a cambio de un precio no superior a veinte céntimos de euro permiten al usuario un tiempo de recreo y, eventualmente, obtener un premio en especie cuyo valor de mercado no sea superior a diez euros.

3. Máquinas tipo B: son aquellas que a cambio de un precio permiten al usuario un tiempo de recreo y, eventualmente, obtener un premio en dinero que no puede exceder de cuatrocientas veces el precio máximo de la partida simple o de seiscientas veces el precio máximo de la partida doble simultánea.

4. Máquinas tipo C: son aquellas que a cambio de un precio permiten al usuario un tiempo de recreo y, eventualmente, obtener un premio en dinero que no puede exceder de dos mil veces el precio máximo de la partida. Se incluyen dentro de este tipo las máquinas denominadas progresivas, para las cuales su premio máximo no podrá exceder de diez mil veces el precio máximo de la partida.

✐ Modificado por disp. adic. 14 de Ley 3/2002, de 29 abril.

Artículo 18.

Sólo podrán explotar las máquinas de los tipos A, A especial y B las empresas operadoras autorizadas.

✐ Modificado por disp. adic. 15 de Ley 3/2002, de 29 abril.

Artículo 19.

1. Las máquinas de juego habrán de disponer para su explotación de la autorización oficial que establezca la Xunta de Galicia.

2. Quedan expresamente excluidas de la presente Ley:

a) Las máquinas puramente expendedoras o de venta de productos y mercancías, en las cuales el importe depositado para la obtención del producto ofertado se corresponde con su valor de mercado, sin intervención de ningún componente de juego.

b) Las máquinas tocadiscos o videodiscos.

c) Las máquinas de pura competencia o deporte.

d) Las máquinas o aparatos de uso infantil.

✐ Modificado por disp. adic. 16 de Ley 3/2002, de 29 abril.

Artículo 20.

La autorización, organización y desarrollo del juego, mediante boletos, de las rifas, tómbolas, combinaciones aleatorias y lotería instantánea electrónica serán objeto de sus propios reglamentos.

✐ Modificado por disp. adic. 17 de Ley 3/2002, de 29 abril.

Artículo 21.

1. Los juegos y apuestas regulados en esta Ley sólo podrán ser practicados previa su inclusión en el catálogo.

2. El catálogo especificará para cada juego o apuesta:

a) Las distintas denominaciones con que sea conocido y sus posibles modalidades.

b) Los elementos necesarios de su práctica.

c) Las reglas aplicables al mismo.

d) Los condicionamientos y prohibiciones que se considere necesario imponer a su práctica.

3. Asimismo habrá de establecer:

a) La transparencia en el desarrollo de los juegos y la garantía de que no se pueden producir fraudes.

b) La posibilidad de llevar y controlar, en su caso, la contabilidad de todas las operaciones realizadas.

c) El riguroso control tributario.

Artículo 22.

Es competencia del Consello de la Xunta de Galicia:.

a) La aprobación del catálogo de juegos y apuestas autorizadas.

b) La planificación de los juegos y apuestas en la Comunidad Autónoma conforme a las normas generales del Estado.

c) La aprobación de los reglamentos especiales de juegos y apuestas incluidos en el catálogo.

d) Reservar la gestión del juego de las loterías a un organismo o sociedad pública de la Comunidad Autónoma.

✐ Letra d) añadida por art. 27 de Ley 7/2002, de 27 diciembre.

Artículo 23.

Corresponde a la consellería competente en materia de juegos y apuestas:

a) Conceder las autorizaciones necesarias para gestionar y explotar los juegos y apuestas. Cuando se conceda mediante concurso público será obligatorio el informe favorable de la consellería competente en materia de economía y hacienda sobre las condiciones económico-financieras.

b) Determinar las condiciones relativas a las actividades relacionadas con los mismos y con la materia de publicidad en los términos previstos en el artículo 5.

c) El control de sus aspectos administrativos y técnicos.

✐ Modificado por disp. adic. 18 de Ley 3/2002, de 29 abril.

Artículo 24.

1. Se crea el Cuerpo de Inspectores de Juegos y Apuestas, que, además de su inspección permanente y sin perjuicio de las competencias del Estado en materia de orden público y seguridad ciudadana, tendrá las funciones que reglamentariamente se le asignen, y principalmente las siguientes:

a) La vigilancia del cumplimiento de lo previsto en la presente Ley y en las disposiciones complementarias dictadas al efecto.

b) El descubrimiento y persecución del juego clandestino.

c) Levantar las pertinentes actas por infracciones administrativas.

2. El ingreso en el Cuerpo de Inspección de Juegos y Apuestas estará sometido a las siguientes prevenciones:

a) Sistema de oposición libre conforme a lo establecido en la legislación general.

b) Estar en posesión de titulación académica a nivel de diplomado o equivalente.

Artículo 25.

1. Se crea la Comisión de Juego de Galicia como órgano de estudio, coordinación y asesoramiento de las actividades relacionadas con la práctica de juegos y apuestas en el territorio de la Comunidad Autónoma.

2. Corresponde a la Comisión de Juego de Galicia informar en aquellas materias relacionadas con las actividades reguladas en la presente Ley que sean competencia del Consello de la Xunta de Galicia, y en aquéllas en las que éste o la Consellería de la Presidencia le soliciten.

3. Se atribuyen a la Comisión de Juego las siguientes competencias:

a) El informe preceptivo no vinculante, que se emitirá en el plazo de 15 días desde que tenga entrada en la Secretaría de la antedicha Comisión, sobre los asuntos siguientes:

– Disposiciones de carácter general que se hayan de dictar en desarrollo de esta Ley y del Catálogo de Juegos.

– Medidas de planificación del juego en Galicia.

– Propuestas de altas y bajas y modificaciones en el Catálogo del Juego en Galicia.

b) Evacuar cualquier otro informe o consulta que le sean solicitados conforme al apartado 2º.

Artículo 26.

1. La Comisión del Juego será presidida por el conselleiro con competencias en materia de juegos y apuestas y estará integrada por los siguientes miembros:

a) El director general con competencias en materia de juegos y apuestas, que actuará como vicepresidente.

b) Un representante con rango de director general por cada una de las consellerías con competencia en materia de economía y hacienda, trabajo, industria, juventud y deportes.

c) Un representante de cada uno de los sectores de casinos, bingos y máquinas de juego.

2. Será secretario de la comisión un funcionario de la consellería con competencias en la materia.

✐ Modificado por disp. adic. 19 de Ley 3/2002, de 29 abril.

Artículo 27.

1. Constituye infracción administrativa el incumplimiento de los mandatos, órdenes y prohibiciones establecidos por la presente Ley y disposiciones reglamentarias que la desarrollen.

2. Las infracciones serán muy graves. graves o leves.

Artículo 28.

Será infracción muy grave:

a) La organización, gestión o explotación de juegos y apuestas sin poseer todas las autorizaciones legalmente previstas.

b) Cualquier forma de explotación de máquinas en las modalidades de juego autorizadas, sin pagar previamente la tasa fiscal o la utilización de ésta para una máquina diferente.

✐ Letra b) suprimida por disp. adic. 3 de Ley 7/1991, de 19 junio.

c) Utilizar elementos de juegos o máquinas no homologadas o autorizadas, o sustituir fraudulentamente el material de juego o de las máquinas de tipo B y C.

d) Fabricar, distribuir, vender, explotar o instalar máquinas o elementos de juego no inscritos en el Registro de Modelos, o por personas o empresas no autorizadas para explotar o instalar máquinas B o C en locales o lugares no autorizados.

e) La autorización o permisión a los menores de edad de la práctica de juegos de suerte, de envite o de azar.

f) La utilización de documentos no conformes a la realidad para obtener los permisos o autorizaciones necesarios.

g) La carencia de los documentos necesarios para la explotación de los elementos de juego.

h) La organización y la práctica de juegos aprobados por el Catálogo de Juegos en recintos distintos a los autorizados.

i) El hecho de superar los límites máximos de premios o de apuestas permitidas por cada juego.

l) La concesión de préstamos a los jugadores apostantes en los lugares en los que se practique el juego.

ll) La inexistencia de las medidas de seguridad de los locales exigidas en la autorización de instalaciones o permiso de apertura o el no funcionamiento de las mismas cuando pueda afectar a la seguridad de las personas.

m) Cualquier acción u omisión que, significando una alteración o modificación sustancial de lo dispuesto en los Reglamentos respectivos, sea determinante de defraudación o engaño.

n) La reincidencia por la comisión de más de una infracción grave en el plazo de un año.

✐ Letra n) añadida por disp. adic. 20 de Ley 3/2002, de 29 abril.

Artículo 29.

Será infracción grave:

a) La cesión, por cualquier título de autorizaciones para la práctica de juegos, salvo que éstos cumplan los requisitos y las condiciones fijadas reglamentariamente,

b) Cualquier acción de carácter publicitario de los juegos que infrinja las normas reglamentarias establecidas.

c) Las promociones de venta mediante actividades análogas a las de los juegos incluidos en el catálogo.

d) La negativa a exhibir a los Agentes de la Autoridad y demás funcionarios los documentos acreditativos de las autorizaciones administrativas correspondientes, así como no abrir o mostrar a los mismos las máquinas o elementos de juego.

e) Las actitudes de coacción o intimidación sobre los jugadores en el caso de protestas o reclamación.

f) No llevar los libros de contabilidad específicos del juego en aquellas actividades que se determinen en el Catálogo de Juegos, y en todo caso de las empresas titulares de las actividades a que se refiere esta Ley.

g) No facilitar a los órganos competentes la información necesaria para el adecuado control de las actividades de juegos y apuestas, conforme a las disposiciones establecidas en la presente Ley.

h) La admisión de más jugadores de lo que permita el aforo del local.

i) No tener en el local o instalada en la máquina toda la documentación exigida preceptivamente.

✐ Letra i) añadida por disp. adic. 3 de Ley 7/1991, de 19 junio.

j) La reincidencia por la comisión de más de una infracción leve en el plazo de un año.

✐ Letra j) añadida por disp. adic. 21 de Ley 3/2002, de 29 abril.

Artículo 30.

Serán infracciones leves:

a) No tener en el local o instalado en la máquina el documento acreditativo de la autorización, guía o tasa.

✐ Letra a) suprimida por disp. adic. 3 de Ley 7/1991, de 19 junio.

b) La llevanza inexacta de manera habitual del fichero de visitantes.

c) Y, en general, todas las previstas en la Ley y disposiciones reglamentarias que, no estando comprendidas en los artículos 28 y 29, no produzcan perjuicios a tercero ni beneficios al infractor.

Artículo 31.

1. Las infracciones muy graves serán sancionadas con multa superior a 18.000 euros hasta 100.000 euros, que podrá elevarse hasta 600.000 euros en el caso de reincidencia o según las cuantías jugadas, beneficios obtenidos o incidencia social.

Como sanción accesoria se podrá, además, retirar temporal o definitivamente la autorización concedida y proceder a la clausura del local de juego. En el supuesto de revocación de la autorización o clausura definitiva como local de juego no podrán concederse, hasta transcurridos cinco años, nuevas autorizaciones para cualquiera de las actividades previstas en la presente Ley a las mismas empresas. Asimismo podrá, en su caso, decretarse la destrucción de la máquina o de los elementos de juego.

2. Las infracciones graves serán castigadas con multa superior a 3.000 euros hasta 18.000 euros.

3. Las infracciones leves serán sancionadas la primera vez con apercibimiento. Si la falta implica una deficiencia técnica se requerirá al infractor para que proceda a su subsanación inmediata. Si el requerimiento no fuera atendido o se reiterara o persistiera en la infracción, se le impondrá una multa de 1.000 euros a 3.000 euros.

4. La sanción conllevará la devolución de los beneficios ilícitamente obtenidos, según los casos, a la administración o a los directamente perjudicados.

5. A los efectos de la presente Ley, de las infracciones cometidas por empresas serán responsables solidarios los gerentes y administradores de las mismas.

✐ Modificado por disp. adic. 22 de Ley 3/2002, de 29 abril.

Artículo 32.

1. Las infracciones muy graves serán sancionadas con multa superior a 18.000 euros hasta 100.000 euros, que podrá elevarse hasta 600.000 euros en el caso de reincidencia o según las cuantías jugadas, beneficios obtenidos o incidencia social.

Como sanción accesoria se podrá, además, retirar temporal o definitivamente la autorización concedida y proceder a la clausura del local de juego. En el supuesto de revocación de la autorización o clausura definitiva como local de juego no podrán concederse, hasta transcurridos cinco años, nuevas autorizaciones para cualquiera de las actividades previstas en la presente Ley a las mismas empresas. Asimismo podrá, en su caso, decretarse la destrucción de la máquina o de los elementos de juego.

✐ Ap. 1 modificado por disp. adic. 23 de Ley 3/2002, de 29 abril.

2. Las infracciones graves serán castigadas con multa superior a 3.000 euros hasta 18.000 euros.

✐ Ap. 2 modificado por disp. adic. 23 de Ley 3/2002, de 29 abril.

3. Las infracciones leves serán sancionadas la primera vez con apercibimiento. Si la falta implica una deficiencia técnica se requerirá al infractor para que proceda a su subsanación inmediata. Si el requerimiento no fuera atendido o se reiterara o persistiera en la infracción, se le impondrá una multa de 1.000 euros a 3.000 euros.

✐ Ap. 3 modificado por disp. adic. 23 de Ley 3/2002, de 29 abril.

4. La sanción conllevará la devolución de los beneficios ilícitamente obtenidos, según los casos, a la administración o a los directamente perjudicados.

5. A los efectos de la presente Ley, de las infracciones cometidas por empresas serán responsables solidarios los gerentes y administradores de las mismas.

6. Iniciado el expediente sancionador por falta grave o muy grave, la autoridad competente para resolverlo podrá decretar, como medida provisional, el decomiso de efectos, máquinas o instrumentos de juego relacionados con la infracción.

Cuando el personal inspector proceda a levantar acta por infracciones que puedan tener este carácter de grave o muy grave y se estime conveniente a efectos probatorios, éste realizará el precinto inmediato de tales máquinas, efectos o instrumentos, reflejando tal circunstancia en dicha acta, así como las razones que la motivaron.

La Administración dispone de un plazo de 30 días naturales para confirmar o modificar tal medida provisional. Transcurrido el plazo, sin haber efectuado la oportuna notificación a la empresa operadora o al titular del local, indistintamente, quedará enervada dicha medida provisional, sin perjuicio de que pueda adoptarse posteriormente.

✐ Ap. 4 modificado por disp. adic. 3 de Ley 7/1991, de 19 junio.

Artículo 33.

La autorización, organización o celebración de juegos y actividades comprendidas en esta Ley queda sometida a la correspondiente tasa fiscal sobre rifas, tómbolas y apuestas y combinaciones aleatorias.

Artículo 34.

La prestación de los servicios encaminados a la obtención de inscripciones, diligencias de libros. expedición de documentos, autorizaciones, licencias o permisos, dará lugar a la percepción por la Comunidad Autónoma de la tasa que le corresponde en la cuantía que legalmente se determine.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera.

Lo dispuesto en esta Ley se entiende sin perjuicio de las competencias que correspondan al Estado en materia de juegos y apuestas.

Segunda.

Se autoriza al Gobierno gallego a dictar las disposiciones reglamentarias que sean necesarias para el desarrollo de esta Ley. En tanto no se dicten, se aplicarán las emanadas de la Administración del Estado.

Tercera.

En el catálogo que se elabore, se incluirán, como mínimo, los siguientes juegos:

– Lotería.

– Los correspondientes a casinos de juego.

– Bingo.

– Máquinas tipos A, A especial, B y C.

– Rifas.

– Tómbolas.

– Apuestas hípicas.

✐ Modificada por disp. adic. 24 de Ley 3/2002, de 29 abril.

Cuarta.

A los efectos previstos en el artículo 6, se establecen las siguientes definiciones:

a) Ruleta francesa.–La ruleta es un juego de azar de los denominados de contrapartida, su característica esencial reside en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una bola que se mueve dentro de una rueda horizontal giratoria.

b) Ruleta americana.–Es la variedad de ruleta en la que las apuestas se colocan sobre uno de los lados del tapete y en la que un número a la cifra máxima de colores existentes figura en el reborde del cilindro.

c) Black-Jack o Veintiuno.–El Black-Jack o Veintiuno es un juego de azar practicado con naipes de los denominados de contrapartida, en el caso de que los participantes jueguen contra el establecimiento, siendo el objeto del juego alcanzar veintiún puntos o acercarse a ellos sin pasar de este límite.

d) Bola o Boule.–La Bola o Boule es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar, igual que en la ruleta, del movimiento de una bola que se mueve dentro de una plataforma circular.

e) Treinta y Cuarenta.–El Treinta y Cuarenta es un juego de azar, practicado con cartas, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

f) Punto y Banca.–El Punto y Banca es un juego de cartas que enfrenta a varios jugadores entre sí, pudiendo el resto de aquéllos apostar tanto a favor de la banca como contra ella. Corresponde en todo caso al establecimiento el ejercicio de la banca.

g) Ferrocarril, Bacarrá o Chemin de Fer.–El Ferrocarril, Bacarrá, conocido también como Chemin de Fer, es un juego de cartas de los denominados de círculo, que enfrenta a varios jugadores entre sí,

teniendo uno de ellos la banca y pudiendo apostar contra ésta todos los jugadores que se encuentren sentados y los que se encuentren detrás de éstos, de pie.

h) Bacarrá a dos paños.–El Bacarrá a dos paños es un juego de cartas de los denominados de círculo, que enfrenta a un jugador, que es la banca, con otros jugadores, pudiendo apostar contra aquél tanto los jugadores que se encuentren sentados alrededor de la mesa de juego como los que están situados de pie detrás de aquéllos.

i) Dados o Craps.–El juego de dados es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

l) Póker-Keno-Rueda de la Fortuna.–El Póker-Keno-Rueda de la Fortuna consiste en señalar una lista de números del uno al ochenta, veinte de los cuales se escogen al azar en cada juego. Cada número se paga a dos por uno.

ll) Juego del Bingo.–El juego del bingo es una lotería jugada con noventa números del uno al noventa inclusive, teniendo los jugadores como unidad de juego cartones o tarjetas integradas por quince números distintos entre sí y distribuidos en tres líneas horizontales de cinco números cada una y nueve columnas verticales, en cualquiera de las cuales puede haber tres, dos o un número, pero sin que nunca haya una columna sin número.

m) Juego de la lotería. –Es el juego que, realizado a través de terminales de acceso o mediante la adquisición de boletos y participaciones en los establecimientos autorizados, permite obtener, en su caso, a cambio de un precio cierto, el premio en metálico indicado en los mismos.

✐ Letra m) modificada por disp. adic. 25 de Ley 3/2002, de 29 abril.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

Los casinos actualmente en funcionamiento en la Comunidad Autónoma Gallega dispondrán hasta el 31 de diciembre de 1986 para adaptarse a las disposiciones de la presente Ley.

Segunda.

A las salas de bingo ya autorizadas no les será de aplicación lo establecido en el artículo 9 apartado 3º, aun en el caso de solicitud de modificaciones, renovaciones, cambio de empresa de servicios o de la entidad titular de la licencia.

En el caso de renuncia, disolución, pérdida de la licencia, extinción del contrato u otra circunstancia por la que la que la entidad titular de la misma deje de serlo, podrá asumir la titularidad de la licencia la empresa de servicios, teniendo preferencia, en todo caso, la que acredite la disponibilidad del local.

Tercera.

Las entidades benéficas, deportivas, culturales y turísticas que en la actualidad están autorizadas para la explotación del juego del bingo y vengan realizando por sí mismas y bajo su responsabilidad la gestión del juego o que la tengan contratada con una empresa de servicios, podrán continuar con la situación hasta ahora vigente durante dos años a partir de la entrada en vigor de la presente Ley, o por los necesarios, en su caso, para completar el período de diez años desde que se inició la actividad, que permita la amortización de las inversiones realizadas. Cumplido el plazo de autorización sólo se podrá renovar en favor de la empresa de juego que se subrogase en los derechos de unas u otras y en las condiciones que para las empresas de juego establece el artículo 23 de esta Ley.

Cuarta.

Los salones recreativos se ajustarán a lo establecido en la presente Ley en un plazo que finalizará el 31 de diciembre de 1986; en todo caso, en los salones donde existan máquinas tipo B, se impedirá el acceso a los menores de edad desde la entrada en vigor de esta Ley.

Quinta.

Desde la entrada en vigor de la presente Ley, los establecimientos a que se refiere el artículo 11 habrán de ajustarse, antes del 31 de diciembre de 1985, a las previsiones y requisitos exigidos en dicho precepto.

Sexta.

Los empresarios individuales se transformarán en sociedades mercantiles y con los requisitos exigidos en esta Ley en un plazo que finalizará el 31 de diciembre de 1986.

DISPOSICIÓN FINAL

La presente Ley entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Diario Oficial de Galicia».

a) Comisión del Juego

§ 64 DECRETO 192/1988, DE 21 JULIO. COMPOSICIÓN, ORGANIZACIÓN Y FUNCIONAMIENTO

(DOG núm. 154, de 11 agosto [LG 1988, 161])

Artículo 1.

1. La Comisión del Juego de Galicia se configura como órgano de estudio, coordinación e informe de las actividades relacionadas con la práctica de juegos y apuestas en el territorio de las Comunidad Autónoma.

2. Le corresponde, igualmente informar sobre aquellas materias relacionadas con las actividades reguladas en la Ley 14/1985, de 23 de octubre, que sean competencia del Consello de la Xunta de Galicia y sobre aquéllas en las que éste o la Consellería de la Presidencia y Administración Pública se lo soliciten.

Artículo 2.

1. La presidencia de la Comisión del Juego de Galicia corresponde al Conselleiro de la Presidencia y Administración Pública.

La vicepresidencia de la Comisión del Juego se atribuye al Director General de Justicia y Administración Territorial.

2. Son también vocales de dicha Comisión;

A) Un representante con categoría de Director General de las siguientes Consellerías:

– Economía y Hacienda.

– Trabajo y Bienestar Social.

– Industria, Comercio y Turismo.

– Cultura y Deportes.

B) Un representante del sector de casinos.

C) Un representante de la Asociación Empresarial de Bingos.

D) Un representante de las asociaciones empresariales de empresas operadoras de máquinas recreativas.

3. Un secretario que actuará con voz pero sin voto, siendo desempeñado su puesto por un funcionario con el nivel orgánico mínimo de Jefe de Servicio y nombrado por el Conselleiro de la Presidencia y Administración Pública.

4. El presidente de la Comisión también podrá convocar a la misma, para cuestiones concretas, a expertos o asesores técnicos y a representantes empresariales, sociales o sindicales que puedan tener un interés en las mismas.

Artículo 3.

Los vocales serán nombrados por el Conselleiro de la Presidencia y Administración Pública a propuesta de las diferentes Consellerías y de los sectores u organizaciones empresariales del Juego de Galicia.

Artículo 4.

Corresponden a la Comisión del Juego de Galicia las siguientes funciones:

A) El informe preceptivo no vinculante, que se emitirá en el plazo de 15 días desde que tenga entrada en la Secretaría de dicha Comisión, sobre los asuntos siguientes:

– Disposiciones de carácter general que se tengan que dictar en desarrollo de esta Ley y del Catálogo de Juegos.

– Medidas de planificación del juego de Galicia.

– Propuestas de altas y bajas y modificación del Catálogo de Juegos en Galicia.

B) Evacuar las consultas que sobre la materia le soliciten los órganos de la Comunidad Autónoma.

C) Cualquier otra función que le sea atribuida por el Consejo de Gobierno de la Xunta de Galicia.

Artículo 5.

La Comisión se reunirá, previa convocatoria del presidente, por iniciativa propia cuando lo soliciten al menos la tercera parte de sus miembros y, en este caso, su celebración no podrá demorarse más de veinte días.

Los miembros de la Comisión serán convocados por el presidente mediante escrito al que se adjuntará el correspondiente orden del día, con una anticipación mínima de setenta y dos horas.

Corresponde al presidente la aprobación del orden del día a propuesta del Director General de Justicia y Administración Territorial.

Los acuerdos de la Comisión adoptarán la forma de dictámenes.

La Comisión se reunirá como mínimo una vez cada semestre natural.

Artículo 6.

De cada Comisión se levantará acta autorizada por el secretario, que llevará el visto bueno del presidente y se aprobarán en la misma o posterior reunión.

El secretario de la Comisión será responsable de la recepción de documentos y expedición de certificaciones de los mismos y, así mismo, de la ejecución o remisión de los acuerdos adoptados por la Comisión.

Artículo 7.

La Comisión podrá acordar la creación en su seno de grupos de trabajo cuya composición y funcionamiento serán determinados por la propia Comisión.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Queda derogado el Decreto 418/1987 de 12 de noviembre, por el que se determina la composición de la Comisión del Juego de Galicia.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

El régimen de constitución, convocatoria, adopción de acuerdos y, en general, el funcionamiento como órgano colegiado, de la Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma se regirá por lo dispuesto en el capítulo II del título primero de la vigente Ley de Procedimiento Administrativo, y lo que dispongan las normas de desarrollo del presente Decreto.

Segunda.

Se faculta al Conselleiro de la Presidencia y Administración Pública para dictar cuantas normas sea preciso para desarrollar el presente Decreto.

Tercera.

El presente Decreto entrará en vigor el mismo día de su publicación en el «Diario Oficial de la Comunidad Autónoma».

b) Catálogo de Juegos

§ 65 DECRETO 166/1986, DE 4 JUNIO. CATÁLOGO DE JUEGOS DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA

(DOG núm. 114, de 13 junio [LG 1986, 1848])

Artículo 1.

El catálogo de juegos y apuestas en Galicia previsto en el artículo 21 de la Ley 14/1985, de 23 de octubre, comprende los siguientes:

1) Los exclusivos de los casinos de juego.

2) El bingo.

3) Las máquinas recreativas y de azar. Tipos A, A especial, B y C.

✐ Ap. 3 modificado por art. 1 del Decreto 29/2005, de 3 febrero.

4) Combinaciones aleatorias.

5) Las rifas.

6) Las tómbolas.

7) Las loterías.

8) Las apuestas hípicas.

Las variaciones que se produzcan en el catálogo deberán efectuarse mediante Decreto del Consello de la Xunta de Galicia.

Artículo 2.

1. De acuerdo con lo previsto en el artículo 6 letra a) de la Ley 14/1985, de 23 de octubre, Reguladora de los Juegos y Apuestas en Galicia, son juegos cuya práctica se autoriza exclusivamente en los casinos de juego los siguientes:

– 01 Ruleta francesa.

– 02 Ruleta americana.

– 03 Veintiuno o black-jack.

– 04 Bola o boule.

– 05 Treinta y cuarenta.

– 06 Punto y banca.

– 07 Ferrocarril, bacará o chemin de fer.

– 08 Bacará a dos paños.

– 09 Dados o craps.

– 10 Póquer.

– 11 Ruleta de la fortuna.

2. La práctica del juego del póquer, en sus diversas variantes, estará sujeta a lo dispuesto en el Decreto 112/2005, de 14 de abril, por el que se aprueba el Reglamento del Juego de Póquer en los Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Galicia.

3. En todo caso, en los casinos de juego y durante todo el horario de juego deberán encontrarse en servicio, como mínimo, una mesa de ruleta y otra de naipes, siempre que tales juegos estén autorizados en el casino.

4. La práctica del resto de los juegos exclusivos de casinos de juego estarán sometidos a las reglas que se recogen como anexo a este catálogo.

5. Los juegos exclusivos de casino, por sus peculiaridades, podrán tener los paños y el resto del material impresos en gallego, español o alguno de los dos idiomas tradicionales para estos juegos: francés o inglés.

6. El casino podrá realizar torneos o campeonatos de los diferentes juegos que tengan autorizados, con las bases y condiciones que específicamente establezca y autorice la dirección general competente en materia de juegos y apuestas, a solicitud de la sociedad titular de la autorización de explotación del casino. La publicidad del torneo, siempre que no se ocupe del juego sino de las características del torneo, previa autorización administrativa, entra dentro de las reglas de la competencia y usos mercantiles previstos en el artículo 5.1º de la vigente Ley 14/1985, Reguladora de los Juegos y Apuestas en Galicia.

✐ Modificado por art. único del Decreto 177/2007, de 30 agosto.

Artículo 3. Juego del bingo.

El juego del bingo es una lotería jugada sobre 90 números del 1 al 90 inclusive, teniendo cada jugador cartones o tarjetas integradas por 15 números distintos entre sí y distribuidos en tres líneas horizontales de cinco números cada una, y en nueve columnas verticales en cualquiera de las cuales puede haber tres, dos o un número, pero sin que nunca haya una columna sin número.

Se premiarán las siguientes combinaciones:

Línea.–Se entenderá formada la línea cuando hayan sido extraídos todos los números que la integran, siempre y cuando no haya resultado premiada otra líneas con los números extraídos anteriormente.

La línea podrá ser cualquiera de las tres que forman un cartón o tarjeta: la superior, la central o la inferior.

Bingo.–Se entenderá formado el bingo cuando se hayan extraído todos los números que integran un cartón o tarjeta, pudiendo, en su modalidad acumulativa, otorgarse un premio especial procedente de la acumulación de un porcentaje previamente fijado de todos los premios otorgados desde que se anuncie el inicio de la modalidad, y que se adjudiquen al jugador que cante bingo en una bola con un número de salida previamente determinado.

Artículo 4. Juego con máquinas recreativas o de azar.

El juego con máquinas recreativas o de azar consiste en la introducción de una o varias monedas en una máquina, lo que produce su accionamiento automático o permite su accionamiento manual, mecánico o electrónico, desarrollándose entonces el juego, en el que, según los casos, dependerá de la habilidad del jugador o del azar la consecución de un premio, que puede consistir en la prolongación del juego o en la obtención de una cantidad en monedas determinadas en el plan de ganancias de la máquina que siempre será claramente visible por el jugador.

A tal objeto, las máquinas se clasifican en los tipos enumerados en el artículo 17 de la Ley reguladora, y les será de aplicación directa lo establecido en los anexos 3 y 4 del RD 1794/1981, de 24 de julio, que aprueba el Reglamento de Máquinas recreativas y de azar.

Artículo 5.

El juego de combinaciones aleatorias. El jugador participa en este juego mediante la adquisición de un determinado producto que, con una pura finalidad comercial de publicidad y sin que ello suponga aumento alguno de su coste ordinario, incluye en el mismo una combinación de números aleatoria que puede resultar premiada con un objeto, un determinado servicio o una cantidad en metálico previamente conocida.

Se considerarán combinaciones aleatorias todas las modalidades de este juego que se establezcan en relación con las siguientes variables:

a) Fecha cierta o incierta en que se ha de conocer la combinación premiada.

b) Acumulación de puntos hasta obtener un número determinado.

Artículo 6. El juego de las rifas.

El juego de la rifa se produce mediante la adquisición por un precio cierto de una papeleta en la que deberá constar de modo visible dicho precio, la fecha del juego y un número que es con el que se participa en la rifa, que es además el de control.

El número que resulte premiado podrá sortearse de forma pública y transparente o de manera que tenga que coincidir con el que resulte en otro sorteo autorizado por la Administración.

El premio de las rifas deberá ser uno o varios objetos y en ningún caso una cantidad en metálico.

También se considera objeto de rifa la prestación de un determinado servicio, cuyas condiciones deberán ser expresadas en la misma.

Artículo 7. El juego de tómbolas.

El juego de la tómbola se produce mediante la adquisición por un precio cierto de un sobre o boleto que deberá contener ocultos números, símbolos o textos, expresivos del premio que en su caso le corresponda, que se puede obtener de modo instantáneo o por suma de puntos hasta alcanzar una cifra determinada.

El premio de las tómbolas deberá ser de uno o varios objetos y en ningún caso una cantidad en metálico.

Artículo 8. El juego de la lotería.

1. Modalidad de la lotería de premio fijo y sorteo.

En esta modalidad el juego se produce mediante la adquisición de un billete, tarjeta o boleto en el que figura un número, precio fijo, fecha del sorteo y en su anverso la relación de premios fijos que corresponden al número o números que resulten agraciados con la suerte.

2. Modalidad de lotería de premio variable, sorteo y número compuesto por el jugador.

En esta modalidad el juego se produce mediante la composición por un jugador de determinados grupos de números en un impreso o billete con casilleros a tal efecto, debiendo coincidir éstos con los que resulten en el sorteo.

El premio puede estar en función del número de apuestas y del número de aciertos que se produzcan.

3. Modalidad de lotería de premio instantáneo o juego de boletos.

El juego se produce mediante la adquisición de un boleto con precio fijo, en el que debe constar de modo visible el precio y número de serie de dicho boleto y la relación o plan de ganancias que puede obtenerse con el juego, y de modo invisible los símbolos o números por los que se conoce la suerte obtenida de modo instantáneo y un número aleatorio de validación de los premios, para su comprobación antes de pagarlo. La comprobación de la suerte se producirá de un modo sencillo, sin necesidad de operaciones que requieran una habilidad especial.

Los premios serán establecidos previamente de modo absolutamente secreto, incorporados a los boletos de modo tal que no puedan ser comprobados sin inutilizarlos al rasgar, arrancar o raspar el sobre que lo contenga o el propio boleto.

4. Modalidad de lotería de participación.

El juego se produce mediante la adquisición de un boleto con precio fijo en el que constarán de un modo visible el precio y la serie a que pertenece, y de modo invisible un número único y correlativo en cada serie hasta la cifra total no superior a 4.000 boletos.

Comprobada la suerte, el jugador comparará su número con los números premiados preestablecidos y si coincide con algunos probara nueva suerte eligiendo entre los premios ocultos en una tabla o cartel fabricado a tal efecto, obteniendo en tal caso, el premio que finalmente descubra.

Artículo 9. Las apuestas hípicas.

Las apuestas hípicas se regularán por sus disposiciones especiales en tanto que no se dicte por la Xunta una reglamentación en esta materia.

DISPOSICIÓN FINAL

Este Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Diario Oficial de Galicia».

ANEXO

Catálogo de juegos de Casinos de la Comunidad Autónoma de Galicia

✐ Actualizado por Decreto 177/2007, de 30 agosto.

01. Ruleta francesa.

I. Denominación.

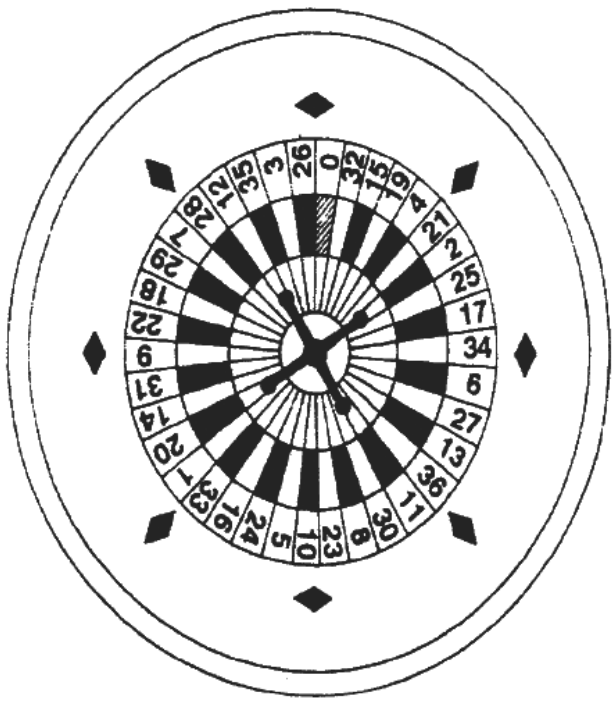
La ruleta es un juego de los denominados de contrapartida. Su característica esencial reside en que los/as participantes juegan en contra del establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una bola que da vueltas dentro de una rueda horizontal giratoria.

II. Modalidades.

Existen dos modalidades de ruleta francesa según existan uno o dos tableros en la mesa de juego, denominándose ruleta a un paño o a dos paños, respectivamente.

III. Elementos materiales.

El material de este juego lo compone un cilindro de madera, de unos 56 centímetros de diámetro, que dispone en el interior de un disco giratorio sostenido por un eje metálico. Este disco, en su parte superior presenta una superficie ligeramente cóncava, está dividido en 37 casillas radiales, separadas por pequeños tabiques metálicos. Dichos compartimentos, alternativamente rojos y negros, están numerados del 1 al 36, y el cero, que acostumbra a ser blanco o verde, pero que no podrá ser rojo ni negro. Nunca dos números consecutivos son vecinos y, por otra parte, los números cuya suma de cifras sea par son siempre negros, así como el 10 y el 29 y la excepción del 19. Un dispositivo que sobresale del eje, consistente en dos travesaños entrecruzados en el centro mismo de la ruleta, permite darle a ésta un movimiento giratorio en un plano horizontal.



A la ruleta se juega en una mesa larga y rectangular, en su centro o extremo está la mencionada rueda. A un lado de ésta o a ambos se encuentra el tablero o tableros, en el que están dibujados los mismos 36 números rojos y negros, dispuestos en tres columnas de doce, un espacio reservado al cero y otro para las diversas combinaciones o suertes en los que estarán impresos los distintos términos o abreviaturas indicativos de aquéllas.

IV. Elementos personales.

Para la denominada «a un solo paño»: un/a jefe/a de mesa, dos *croupiers* y, opcionalmente, un/a tercero/a *croupier* (o un/a extremo de mesa).

Para la denominada «a dos paños»: un/a jefe/a de mesa y un/a subjefe/a de mesa, que deben colocarse frente a frente y de cara al cilindro; cuatro *croupiers* que se sitúan en el centro de la mesa, respectivamente a la derecha e izquierda de aquéllos y, opcionalmente, dos extremos de mesa, instalados en las extremidades de ésta.

El/La jefe/a y el/la subjefe/a tienen por misión dirigir la partida y controlar los cambios realizados durante su curso, estándoles prohibido manipular, de cualquier manera que sea, el dinero, las placas o las fichas.

Los/Las *croupiers* deben encargarse, sucesivamente y siguiendo un orden de rotación establecido, de accionar el cilindro y lanzar la bola, así como de llevar a cabo las demás operaciones necesarias para la realización del juego, cuyo contenido se especifica en el apartado correspondiente a las reglas de funcionamiento. Asimismo, podrán colocar las posturas sobre la mesa.

Los extremos de mesa tienen por misión colocar las posturas en la zona que ellos controlan a petición de las personas jugadoras presentes en la mesa y ejercer una vigilancia particular sobre aquéllas, a fin de evitar errores, discusiones y posibles fraudes.

Podrá haber un/a jefe/a de mesa por cada dos mesas.

V. Reglas de juego.

1. Combinaciones posibles. Las personas jugadoras sólo pueden hacer uso de las combinaciones siguientes:

A) Posibilidades o suertes sencillas.

a) Posibilidades. Las personas jugadoras pueden apostar sobre par o impar (números pares o impares); sobre rojo o negro (números rojos o negros); o sobre falta (números del 1 al 18) o pasa (números del 19 al 36).

En todos estos casos, la persona jugadora que gana conserva su apuesta y puede retirarla. La ganancia asciende al valor de la cantidad apostada.

b) Supuesto de salida del cero. En este caso se ofrecen dos soluciones a la persona jugadora que apostó sobre una suerte sencilla. Primero, retirar la mitad de su apuesta, mientras la otra mitad la recupera la banca; y segunda, dejar la totalidad de su apuesta en prisión. Si en la jugada siguiente no sale el cero, las posturas ganadoras colocadas en prisión recobran pura y simplemente su libertad, perdiéndose definitivamente todas las demás.

Si el cero sale por segunda, tercera vez, etc., la persona jugadora tiene la misma opción, teniendo en cuenta que el valor inicial de su apuesta se considera que perdió el 50% de su valor a cada salida del cero. Si está por debajo del mínimo de la mesa, la apuesta debe quedar en prisión hasta que sea liberada.

Cuando el cero sale en la última jugada de la sesión, la persona jugadora está obligada a aceptar el reintegro de la mitad, de la cuarta parte, de la octava parte, etc., de su apuesta inicial, según se trate de la primera, segunda, tercera salida, etc. del número cero.

B) Posibilidades o suertes múltiples.

a) Pleno o número completo. Consiste en hacer la apuesta en un número cualquiera de los 37 números y proporciona a la persona jugadora que gana treinta y cinco veces su postura.

b) Pareja o caballo. La apuesta se pone a caballo de la línea que separa dos números y proporciona a la persona jugadora que gana diecisiete veces su postura.

c) Fila transversal. Se juega a los tres números sucesivos que constituyen una fila, colocando su apuesta en medio de la línea longitudinal que separa las filas de los espacios laterales destinados a las suertes sencillas. En caso de salir uno de los tres números, la persona jugadora obtiene once veces la cantidad que ha puesto. Igualmente se pagará once veces la apuesta realizada, a las fichas colocadas sobre las combinaciones 0-1-2 y 0-2-3.

d) Cuadro. La apuesta se hace sobre cuatro números contiguos que forman un cuadro, colocándose la postura en el punto de intersección de las líneas que separan dichos números. En el caso de ganancia, se obtiene ocho veces la citada postura. Igualmente cabe la apuesta sobre la combinación 0-1-2-3.

e) Seisena o doble fila transversal. La apuesta comprende seis números y la posible ganancia supone cinco veces la apuesta, debiendo colocarse las fichas sobre la línea longitudinal entre las dos filas de números.

f) Columna. Abarca la apuesta de los doce números que integran una columna, ascendiendo la posible ganancia a dos veces la cantidad apostada.

g) Docena. Abarca la apuesta los números del 1 al 12 (primera docena), los números del 13 al 24 (segunda docena) o los números del 25 al 36 (tercera docena), y la posible ganancia asciende a dos veces la cantidad apostada.

h) Dos columnas o columna a caballo. Se apuesta a 24 números correspondientes a dos docenas y la ganancia asciende a la mitad de la postura.

i) Dos docenas o docena a caballo. Se apuesta a 24 números pertenecientes a dos docenas y la ganancia asciende a la mitad de la postura.

En todos los casos, la persona jugadora que gana conserva su apuesta y puede retirarla.

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

A) Normas generales sobre tales límites.

El mínimo de las apuestas en la ruleta viene determinado en la autorización concedida al casino de juego. Los mínimos en las apuestas denominadas suertes sencillas, podrán ser fijados hasta cinco veces el mínimo autorizado sobre un número entero. El máximo se fija teniendo en cuenta las combinaciones de juego existentes de la siguiente manera:

a) En las suertes sencillas, el máximo representa 180, 360 ó 540 veces la cantidad fijada como mínimo de postura.

b) En las suertes múltiples, el máximo viene representado, en el pleno o número completo por 10, 20 ó 30 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, por 20, 40 ó 60 veces; en la fila transversal, por 30, 60 ó 90 veces; en el cuadro, por 40, 80 ó 120 veces; en la seisena, por 60, 120 ó 180 veces; en la columna y docena, por 120, 240 ó 360 veces; en la doble columna y doble docena, por 240, 480 ó 720 veces.

B) Normas especiales.

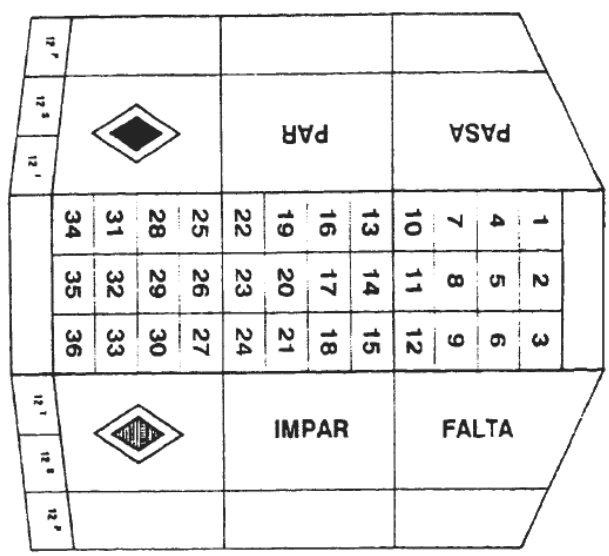
El/La director/a del casino podrá modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinados, siempre que el casino haya tenido autorización para ello y, en todo caso, con sujeción a los siguientes requisitos:

a) Durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el casino no podrá variar el límite de su apuesta.

b) En todo caso, el casino deberá poner en funcionamiento una mesa, por lo menos, con el límite mínimo de apuestas autorizado para dicho juego, salvo que en la autorización concreta se hubiera dispuesto otra cosa.

Esta variación en los mínimos de las apuestas afectará al anticipo que debe entregarse a cada mesa, al límite máximo de las apuestas y a la suma de dinero que el casino debe tener en caja en concepto de garantía de las apuestas.

PAÑO DE RULETA FRANCESA



3. Funcionamiento del juego.

Las fases sucesivas del juego son las siguientes:

a) El/La *croupier* encargado/a de maniobrar el aparato debe obligatoriamente accionar cada vez el cilindro en un sentido opuesto al anterior y lanzar la bola en el sentido inverso.

b) Antes de esta maniobra y mientras la fuerza centrífuga retiene a la bola en la galería, pueden las personas jugadoras realizar sus apuestas hasta el momento en que el/la *croupier*, debido a que el movimiento de la bola se hace más lento y está a punto de caer dentro del disco, anuncie «No va más». Desde entonces, ninguna postura puede ser colocada sobre el paño.

c) Cuando la bola se detiene definitivamente en una de las treinta y siete casillas, el/la *croupier* anunciará en alta voz el número y las suertes sencillas ganadoras, tocando con su raqueta el citado número para designarlo ostensiblemente al público, procediéndose a continuación por los/as *croupiers* a retirar las apuestas perdidas y al pago de aquellas que hayan resultado ganadoras, según el orden siguiente: columnas, docenas, dobles columnas y dobles docenas; suertes simples (rojo, negro, pares, impares, pasa y falta); filas transversales y seisenas, cuadro y parejas, y, en último lugar, los plenos o números completos. En las mesas con un solo paño serán indistintamente los/as *croupiers* los que pagarán las apuestas ganadoras después de retirar las apuestas perdedoras.

d) En el supuesto de que una ficha o cualquier otro objeto caiga en el cilindro durante la rotación de la bola o que la bola salte fuera del cilindro o en caso de un lanzamiento defectuoso de la bola, el/la jefe de mesa debe detener el juego y anunciar inmediatamente en voz alta «Tirada nula», recibir la bola y entregarla al/a la *croupier* para que la vuelva a lanzar, poniéndola antes en el número que cayó en la jugada anterior.

e) Al final de cada sesión, el cilindro deberá ser cerrado con una tapa provista de llave o precinto sellado.

02. Ruleta americana.

I. Denominación.

El funcionamiento de la variedad americana de la ruleta responde a los mismos principios que rigen la ruleta llamada europea o francesa. Por ello, en este apartado únicamente se recogen aquellas normas que son específicas de la ruleta americana, considerando aplicables, en consecuencia, para todo lo no previsto en ellas, las disposiciones referentes a la ruleta contenidas en el epígrafe correspondiente del presente catálogo.

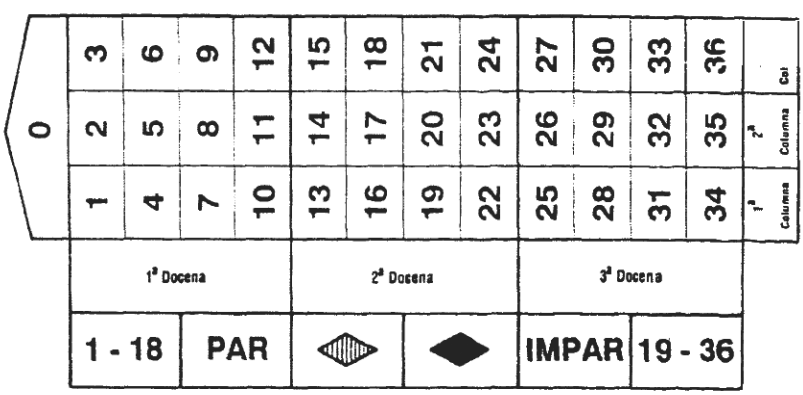
II. Elementos materiales.

Dos diferencias existen con respecto a la ruleta europea:

a) Las apuestas se colocan solamente sobre uno de los dos lados del tapete.

b) En el borde del cilindro se colocará un número de cajas o compartimentos transparentes igual a la cifra máxima de colores existentes. Dichas cajas, netamente separadas unas de las otras, están destinadas a recibir una ficha, sin valor determinado, sobre la que se coloca un marcador que indica el valor dado a las fichas de ese color por la persona jugadora. Este valor puede ir del mínimo al máximo de la postura de la mesa sobre un número entero, acomodándose al valor individual de las fichas existentes en el casino.

Los marcadores del valor asignado a las fichas por la persona jugadora podrán colocarse también en el lugar próximo a la mesa de juego o bien ser colocadas sobre un pedestal adherido al arco exterior del cilindro, de forma que su base esté a la altura del borde de este cilindro.



III. Elementos personales.

El personal afecto a cada ruleta comprende un/a jefe/a de mesa, un/a *croupier* y, eventualmente, un/una auxiliar encargado/a, entre otras funciones, de su asistencia y de ordenar los montones de fichas.

El/La jefe/a de mesa es responsable de la claridad y regularidad del juego, de los pagos, de todas las operaciones efectuadas en su mesa y del control de los marcadores.

Puede existir un/a jefe/a de mesa cada cuatro mesas.

Personas jugadoras, podrán participar un número limitado, de acuerdo con las características de la mesa.

IV. Reglas de juego.

1. Combinaciones del juego. Dentro de las suertes sencillas, en caso de salida del cero, se pierde la mitad de la apuesta y se recupera la otra mitad.

2. Máximos y mínimos de las apuestas. El mínimo de apuesta está determinado por la autorización concedida al casino. La persona jugadora, en el momento en el que se le atribuye una serie de fichas, puede fijar el valor que ella desea dar a cada una de ellas, dentro de los límites del mínimo y máximo sobre un número entero. Si no se hace uso de esta facultad, cada una de sus fichas representa el mínimo de la postura de la mesa.

Los mínimos en las apuestas denominadas suertes sencillas podrán ser fijados hasta cinco veces el mínimo autorizado sobre un número entero.

El máximo viene fijado respeto a las suertes sencillas, en 180, 360 ó 540 veces la postura mínima; y respecto a las suertes múltiples, el número entero supone 10, 20 ó 30 veces dicha cantidad mínima; en la pareja o caballo, 20, 40 ó 60 veces; en la fila transversal, 30, 60 ó 90 veces; en el cuadro, 40, 80 ó 120 veces; en la seisena, 60, 120 ó 180 veces; en la columna o docena, 120, 240 ó 360 veces, y en la doble columna y doble docena, 240, 480 ó 720 veces mínimo por postura.

3. Desarrollo del juego. En cada jugada, el/la *croupier*, cuando no esté asistido/a por el/la auxiliar, debe reconstruir los montones de fichas y los pagos deben ser siempre efectuados en el orden siguiente: doble columna, columna, pasa, impar, negro, rojo, par, falta, doble docena, docena, seisena, transversal, cuadro, pareja o caballo y, en último lugar, el pleno o número completo; pero si una persona jugadora tiene varias combinaciones ganadoras, se pagan todas de una sola vez, aunque las apuestas sean de distinta clase. Los pagos se realizan con fichas de color de un valor determinado, propias de la persona jugadora ganadora, o con fichas y placas de valor o ambas.

03. Veintiuno o *black-jack*.

I. Denominación.

El veintiuno o *black-jack* es un juego de azar practicado con cartas de los denominados de contrapartida, en el que los/as participantes juegan contra el establecimiento, siendo el objeto del juego alcanzar veintiún puntos o acercarse a ellos sin pasar de este límite.

II. Elementos materiales.

Cartas o naipes. Al veintiuno o black-jack se juega con seis barajas de 52 cartas cada una, tres de un color y tres de otro. Las figuras valen diez puntos, el as un punto u once, según convenga a la persona jugadora, y las otras cartas tendrán su valor nominal.

Distribuidor o *sabot*. Es un recipiente donde se introducen las cartas, una vez barajadas convenientemente para proceder a su distribución. En él se deslizan, apareciendo de una en una.

Todos los distribuidores deben ser numerados en cada establecimiento y guardados en el armario de las cartas o en otro distinto que cumpla las mismas exigencias. Su distribución a las diferentes mesas la realiza el/la director/a o empleado/a responsable al inicio de cada sesión, procurando evitar que los mismos distribuidores se destinen sistemáticamente a las mismas mesas.

Previa homologación se podrá autorizar la utilización de distribuidores o *sabot* automáticos que contengan elementos dispositivos o componentes electrónicos o informáticos y que realicen la función de barajado de cartas de una manera automática.

La dirección general competente en materia de juego podrá autorizar, tras la solicitud del casino, la instalación de mesas con paños reversibles, de tal forma que, en una misma mesa, se puedan poner en funcionamiento distintos juegos, teniendo en cuenta, en la misma jornada, y una vez puesta en funcionamiento una mesa con un tipo de juego, que este sólo podrá variarse en una ocasión en esa jornada, y siempre efectuando el cierre del juego anterior. Posteriormente se iniciará el nuevo juego con su nuevo anticipo. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos.

III. Elementos personales.

El/La inspector/a o jefe/a de mesa, a quien le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante su transcurso se presenten. Puede existir un/a inspector/a o jefe/a de mesa por un máximo de cuatro mesas si son contiguas.

El/la *croupier*, que es quien dirige la partida, y tiene como misión, en su caso, la mezcla de las cartas, su distribución a las personas jugadoras, el pago a las que resulten ganadoras y retirar las posturas perdedoras.

Las personas jugadoras, que deben estar sentadas. El número de personas jugadoras a las que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, su cifra máxima es siete. Si algunas plazas no están cubiertas, pueden las personas jugadoras apostar sobre las vacantes. Asimismo, podrán apostar sobre la mano de cualquiera otra persona jugadora con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima. En cualquiera caso, la persona jugadora ubicada en la primera línea delante de cada casilla será la que mande en ella.

No podrá iniciarse o continuar la partida con menos de dos manos apostadas.

Cada mano de una persona jugadora será considerada individualmente y seguirá el orden normal de distribución y petición de cartas.

Pueden también participar en el juego las personas jugadoras que están de pie, apostando sobre la mano de una persona jugadora, con el consentimiento de ésta y dentro de los límites de la apuesta máxima de cada plaza. No obstante, no pueden dar a la persona jugadora consejos o instrucciones, debiendo aceptar sus iniciativas.

Cuando dos o más clientes/as jueguen en una casilla vacante se dará prioridad al/a la de la apuesta mayor y, en caso de que las posturas sean iguales, al/a la que esté más cerca del *sabot*.

El máximo de personas jugadoras que podrán apostar por casilla será de tres.

IV. Reglas de juego.

1. Posibilidades de juego.

a) Juego simple o veintiuno o *black-jack*. Cuando se hallan efectuado todas las apuestas el/la *croupier* distribuirá una carta a cada mano, comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, y dándose él/ella mismo/a otra carta.

Después se distribuirá una segunda carta, siempre en el mismo orden, a cada mano. Seguidamente preguntará a las personas jugadoras que tienen la mano si desean cartas adicionales.

Cada persona jugadora podrá rechazar o pedir cartas complementarias, una por una, hasta que lo crea oportuno, pero en ningún caso podrá pedir cartas suplementarias si ha obtenido ya una puntuación de 21 o más. Cuando una mano obtenga una puntuación superior a 21, perderá, y el/la *croupier* recogerá inmediatamente su apuesta y las cartas antes de pasar a la mano siguiente.

Cuando las personas jugadoras hubiesen hecho su juego, el/la *croupier* se dará a sí mismo/a una o varias cartas.

Al llegar a 17 puntos deberá plantarse, no pudiendo tomar cartas suplementarias. En caso contrario, deberá pedir otras cartas hasta que el total de su puntuación alcance 17 o más. Cuando tenga un as entre sus cartas, deberá contarlo como once puntos si con este valor alcanza 17 o más y siempre que no cuente con él más de 21 puntos. En este caso, se tomará el valor de un punto.

El/La *croupier*, después de anunciar su puntuación, recogerá las apuestas perdedoras y a pagar las ganadoras de derecha a izquierda. Irá entonces recogiendo las cartas y colocándolas con la cara hacia abajo en un recipiente destinado para este fin, apartando las suyas en último lugar.

Si la banca se ha pasado de 21 puntos, pagará todas las apuestas que aún estuviesen sobre el tapete. Si no ha pasado de 21 puntos, recogerá las apuestas de las manos que tengan una puntuación inferior a la suya y pagará a aquellas que la tengan superior.

Las manos que hayan obtenido una puntuación igual a la de la banca serán nulas, pudiendo sus titulares retirar sus apuestas una vez que se recojan sus cartas.

Los pagos se harán a la par, es decir, por la misma cantidad de la apuesta, pero si una persona jugadora hubiese hecho un veintiuno o *black-jack*, que consiste en alcanzar 21 puntos con sólo dos cartas, se le pagará siempre en razón de tres por dos. El veintiuno o *black-jack* ganará siempre a la puntuación de 21 obtenida con más de dos cartas.

b) El seguro. Cuando la primera carta del/de la *croupier* sea un as, las personas jugadoras podrán asegurarse contra el posible veintiuno o *black-jack* de la banca. El/La *croupier* propondrá este seguro

al conjunto de personas jugadoras y antes de dar la tercera carta a la primera persona jugadora que la pida. A partir de este momento, nadie podrá asegurarse.

La persona jugadora que se asegure depositará sobre la línea «seguro», situada enfrente de su puesto, una cantidad como máximo igual a la mitad de su apuesta primitiva. Si el/la *croupier* hubiese sacado entonces un diez, es decir, si realizó un veintiuno o *black-jack*, recogerá las apuestas que pierden y pagará los seguros en razón de dos por uno. Si no hubiese realizado veintiuno o *black-jack*, recogerá los seguros y cobrará o pagará las otras apuestas como en el juego simple.

c) Los pares. Cuando una persona jugadora recibe las dos primeras cartas del mismo valor, podrá jugar a dos manos. Si utiliza esta posibilidad deberá hacer una apuesta igual a su inicial en la otra carta. Estas dos cartas y estas dos apuestas serán consideradas entonces como manos separadas e independientes, teniendo cada una su valor y destino propios. Podrá, por lo tanto, formar tantas manos como sea el número de cartas de igual valor que reciba.

La persona jugadora se plantará, pedirá cartas y jugará en iguales condiciones que en el juego simple, empezando por la mano más a su derecha antes de pasar a la siguiente. Si forma un nuevo par, podrá de nuevo separarlo y depositar otra apuesta igual.

Cuando una persona jugadora haya separado un par de ases, no se le permitirá pedir más que una sola carta por cada as que forme una nueva mano.

Si una persona jugadora separase un par de ases o un par de cartas que valgan 10 puntos cada una y con la siguiente totalizara 21 puntos, esta jugada no será considerada como veintiuno o *black-jack*, y se le pagará solamente una vez su apuesta.

d) Apuesta doble. Cuando la persona jugadora obtuviese 9, 10 u 11 puntos con las dos primeras cartas podrá doblar su apuesta.

En este caso, no tendrá derecho más que a una sola carta suplementaria. La doble apuesta estará autorizada para todas las manos, comprendidas los pares.

e) Retiro. Una persona jugadora podrá desistir de su jugada, perdiendo la mitad del importe de su apuesta, siempre que la primera carta del/de la *croupier* no sea un as, y antes de dar la tercera carta a la primera persona jugadora que la solicite.

2. Máximo y mínimo de las apuestas. Las apuestas de las personas jugadoras exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse, dentro de los límites del mínimo y máximo antes de distribuir las cartas.

a) El mínimo vendrá fijado por la autorización otorgada al casino, siendo de aplicación a este juego las normas de la ruleta referentes a la posibilidad de modificar el mínimo y el máximo de las apuestas.

b) El máximo de las apuestas es fijado por cada mesa en la autorización en 20, 25, 50, 100 ó 200 veces el mínimo de la postura. El máximo se entiende por mano y puede ser sobrepasado en el supuesto de una persona jugadora sentada, titular de varias manos de otras personas jugadoras.

3. Funcionamiento del juego. Existen diversas operaciones que son previas al inicio de cada partida:

a) La extracción de cartas del depósito, su desempaquetado y su mezcla se atendrán a la normativa específica correspondiente.

b) Finalizadas las operaciones previas, cada uno de los montones se mezclará y se cortará aparte, por lo menos tres veces. Seguidamente, los seis juegos se reunirán y se cortarán y, finalmente, la media docena se presentará a una persona jugadora para un nuevo y último corte. Después de éste, el/la *croupier* colocará un separador de muestra o de bloqueo, a fin de dejar como reserva una cantidad de cartas equivalente como mínimo a un juego. A continuación se introducirán las cartas en el distribuidor o *sabot*.

c) Antes de distribuir las cartas, el/la *croupier* apartará las cinco primeras del distribuidor y comenzará después la partida.

Las cartas se distribuirán siempre con las caras hacia arriba. Cuando aparezca el separador, el/la *croupier* debe enseñarlo al público y anunciará que la jugada que está realizando es la última del corte. Si apareciese una carta con la cara hacia arriba en el distribuidor, se eliminará.

04. Bola o *boule*.

I. Denominación.

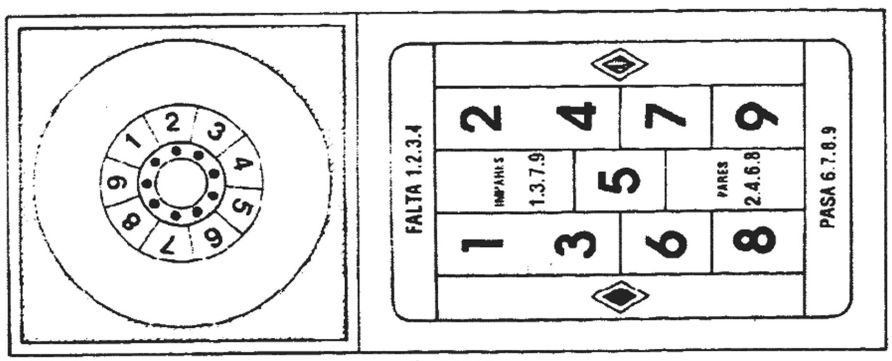
La bola o *boule* es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los/as participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una bola que se mueve dentro de una plataforma circular.

II. Elementos materiales.

El juego de la bola se practica en una mesa que en su centro dispone de una plataforma circular y, a sus lados, dos paños destinados a recibir las apuestas. También puede incluir un solo paño.

La mencionada plataforma consiste en un plato circular de 1,50 metros de diámetro insertado en un cuadrado de 1,85 metros de lado. En el centro presenta un saliente alrededor del que se distribuyen dos filas, con dieciocho orificios, y con la numeración del 1 al 9, en uno de los cuales vendrá a caer la bola de caucho indicando el número ganador. De ellos, los orificios con los números 1, 3, 6 y 8 son de color negro, y de color rojo los números 2, 4, 7 y 9, siendo amarillo, o de otro color, pero nunca rojo o negro el número 5.

Los paños de juego son idénticos y están divididos en un determinado número de casillas que corresponden a las diversas combinaciones posibles. La persona jugadora puede elegir entre las suertes múltiples o sencillas, que consisten en realizar la apuesta sobre par o impar (números pares o impares), rojo o negro (números rojos o negros), pasa (números superiores al 5), y falta (números inferiores al 5). Este número 5 indicado no figura en ninguna de tales combinaciones, ocupa la casilla central del tablero y puede ser jugado como cualquier otro número, pero no es ni rojo ni negro y está excluido de la serie impar, pasa o falta.



PAÑO BOULE

III. Elementos personales.

Jefe/a de mesa que dirige ésta.

Croupiers, un/a por cada paño, encargados/as de lanzar la bola, siguiendo un orden de rotación establecido por la dirección, sin que ninguno de ellos/as pueda especializarse en esta misión.

Personas jugadoras, en cada partida pueden participar un número indeterminado de ellas.

IV. Reglas de juego.

1. Combinaciones posibles. Sólo se pueden usar dos combinaciones:

Primera: apostar sobre un número entero, del 1 al 9, en este caso la persona ganadora recibe siete veces el valor de su apuesta.

Segunda: apostar sobre una suerte sencilla (rojo o negro, par o impar, pasa o falta). En todos estos casos, la persona ganadora recupera su apuesta y recibe un valor igual a ella. No obstante, cuando sale el número 5, se pierden todas las apuestas realizadas sobre estas suertes sencillas.

2. Máximo y mínimo de apuestas. El mínimo de apuestas viene fijado en la autorización concedida al casino. No obstante, el/la director/a responsable del establecimiento puede abrir los paños con una apuesta mínima igual a dos veces la autorizada, siempre que aquel mínimo sea mantenido, por lo menos, en un paño, durante todo el tiempo en que permanezca abierto dicho establecimiento.

El máximo de apuestas vendrá fijado en la autorización. Para las apuestas sobre un número entero, no podrá ser inferior a cuarenta veces, ni superior a cien veces el mínimo autorizado; y para las suertes sencillas no podrá ser inferior a doscientas veces ni superior a quinientas veces dicho número. Este máximo se aplica, por mesa, a cada persona jugadora considerada aisladamente. Por eso, el establecimiento no puede fijar un máximo para el conjunto de apuestas que pertenezcan a personas jugadoras diferentes y colocadas sobre un número entero o sobre una suerte sencilla.

3. Desarrollo del juego. Las apuestas se realizan por las personas jugadoras a partir del momento

en el que el/la jefe/a de la partida anuncia «Hagan sus apuestas». Éstas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas del tablero escogido por la persona jugadora.

A continuación la bola es lanzada por el/la *croupier* al largo del borde exterior del plato circular, en el que dará numerosas vueltas antes de abordar la zona de los orificios. Es en este momento cuando el/la *croupier* pregunta «¿Están hechas las apuestas?». Seguidamente anuncia «No va más». Desde entonces toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el/la *croupier* devuelve las fichas al apostante tardío/a con su rastrillo o raqueta.

Una vez que la bola queda inmovilizada en un orificio, el/la lanzador/a de la bola anuncia el resultado, diciendo en voz alta el número ganador y las suertes sencillas.

El/La *croupier* recoge entonces, con su rastrillo, todas las apuestas perdedoras, dejando sobre la mesa las apuestas ganadoras, a las que él/ella añade la ganancia. La persona jugadora que gana recupera, en todos los casos, su apuesta y puede retirarla del juego.

05. Treinta y cuarenta.

I. Denominación.

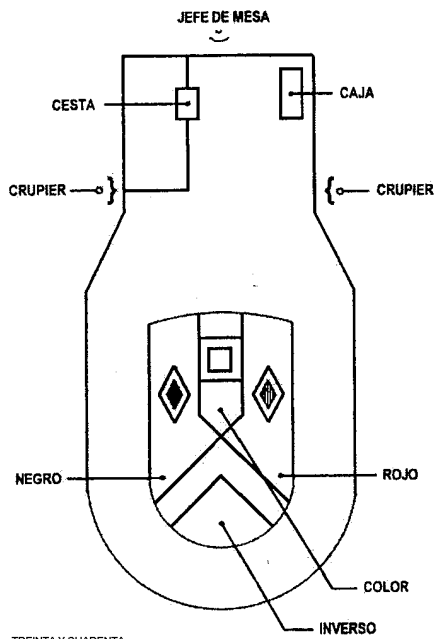
El treinta y cuarenta es un juego de azar practicado con cartas, de los denominados de contrapartida, en el que los/as participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos materiales.

Cartas o naipes. Al treinta y cuarenta se juega con seis barajas, de las denominadas francesas, de 52 cartas cada una, todas de un mismo color, sin índices. Las figuras valen diez puntos, el as un punto y las otras cartas su valor nominal.

Mesa de juego. Tendrá forma de escudo, dividida en cuatro casillas, dos de ellas de mayor tamaño, que corresponderán al rojo y negro; ambas estarán separadas por una parte central que contendrá el color, situándose más abajo una casilla en forma triangular para el inverso.

En la parte contraria se situará el/la jefe/a de mesa, colocándose a ambos lados de éste los/as dos *croupiers*. Delante y a la izquierda del/de la *croupier* que corta existirá una ranura en la que se depositarán las cartas usadas y enfrente de los/as dos *croupiers* la caja que contiene la banca de la mesa.



TREINTA Y CUARENTA

III. Elementos personales.

Cada mesa tendrá permanentemente destinados/as a su servicio un/a jefe/a de mesa y dos *croupiers*.

El/La jefe/a de mesa será el responsable del correcto desarrollo del juego y los/as *croupiers*,

situados/as uno/a enfrente al otro/a a la otra, uno de ellos/as, el/la *croupier* que corta, tendrá como misión el reparto de las cartas y el otro/a, el pago de las apuestas ganadoras y la retirada de las posturas perdedoras.

En cuanto a las personas jugadoras, en cada partida pueden apostar un número indeterminado de ellas.

IV. Reglas de juego.

1. Combinaciones posibles. Se formarán dos filas desplazadas de cartas, la de arriba denominada negra y la de abajo roja. Se distribuirán cartas hasta que se obtenga por cada fila una puntuación comprendida entre treinta y cuarenta.

Las personas jugadoras no pueden hacer uso más que de las combinaciones siguientes, por las que ellas reciben el equivalente de su apuesta.

a) Rojo o negro: ganará la fila con cartas que tengan un valor más próximo a 31.

b) Color o inversa: hay color si la fila ganadora es del mismo color que la primera carta de la fila negra. En el caso contrario hay inversa.

Cuando dos filas de cartas forman el mismo punto, el juego es nulo salvo que dicho punto sea 31. En este caso rigen las mismas disposiciones que regulan el sistema del cero en la ruleta. Las apuestas iguales o superiores, mediante el depósito de 1 por 100 del importe de la apuesta efectuada en el momento de la postura; a tal efecto se situará una señal o placa sobre la postura al realizar ésta.

2. Máximo y mínimo de las apuestas. El mínimo de las apuestas viene determinado en la autorización concedida al casino y el máximo será igual a mil veces el mínimo establecido.

3. Desarrollo del juego. Una vez realizada la operación de mezclar las cartas, en su caso, por el/la *croupier*, se procederá por parte de la persona jugadora más próxima a la derecha de éste/a al corte de ellas.

Acto seguido el/la *croupier* coloca una carta roja delante de las cinco últimas cartas del mazo. La aparición de esta carta roja determina la anulación del juego en curso, procediéndose a poner en la mesa y boca abajo las cinco últimas cartas, así como al recuento de ellas.

Después de ser introducidas las cartas en el *sabot* se realiza, en forma descubierta, la colocación de éstas sobre la mesa, que comenzará necesariamente por la fila negra. Cuando el total alcance o sobrepase los 31 puntos, se iniciará la colocación de cartas en la fila roja. A continuación el/la *croupier* anuncia en voz alta la puntuación de cada fila y las suertes ganadoras (como por ejemplo: dos negro y color ganan el negro e inverso ganan, y, empezando por el rojo, es decir, dos rojo y color ganan el negro e inverso), el/la *croupier* anunciará también color gana o color pierde. Acto seguido, se procederá al pago de las apuestas ganadoras, operación que se realizará obligatoriamente suerte por suerte, comenzando siempre por color o inversa y después negra y roja y por las apuestas más alejadas del/de la *croupier*. Sólo después de ser retiradas las posturas perdedoras podrá procederse al pago en las apuestas ganadoras.

Las cartas permanecerán sobre la mesa durante todo el tiempo que dure la retirada y pago de las apuestas, de manera que las personas jugadoras pueden verificar las puntuaciones de los distintos juegos.

06. Punto y banca.

I. Denominación.

El punto y banca es un juego de cartas que enfrenta a varias personas jugadoras entre sí, pudiendo el resto de aquéllas apostar tanto a favor de la banca como contra ella. Corresponde en todo caso al establecimiento el ejercicio de la banca.

II. Elementos materiales.

Cartas: se utilizarán seis barajas, de 52 cartas, con índices, la mitad de una y la otra mitad de otra. Las cartas podrán ser usadas varias veces, siempre y cuando se encuentren en perfecto estado.

Distribuidor o *sabot*: se estará a lo dispuesto para dicho elemento material en el desarrollo del juego de *black-jack* en el presente catálogo.

Mesa de juego: será de forma ovalada, con dos cortes o ranuras ubicadas una enfrente de la otra en los lados mayores de la mesa, destinados a acoger al/a la jefe/a de mesa y a los/as dos *croupiers*, respectivamente. La mesa tendrá una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del/de la jefe/a de mesa, que llevará el número uno. La numeración será correlativa, si bien podrá eliminarse el número 13. Cada departamento puede dar acogida a una persona jugadora sentada. Existe asimismo igual número de casillas destinadas a recibir las apuestas hechas a favor de la banca. Su numeración se corresponderá con la de los departamentos de las personas jugadoras. También

podrá practicarse el juego en una mesa reducida con dimensiones y características similares a la del veintiuno o *black-jack*, que puede permitir el uso alternativo y reversible para ambos juegos de una misma mesa y para un número de personas jugadoras sentadas igual o inferior a siete (mesa de mini punto y banca) e igual e inferior a nueve (mesa de midi punto y banca). En estas mesas no podrán participar personas jugadoras de pie y se sustituirá la cesta para recibir las cartas usadas por un recipiente situado a la derecha del/de la *croupier* y destinado a este fin.

La superficie central de la mesa contendrá las siguientes aberturas: una destinada a recibir las cartas usadas, llamada cesta; otras u otras dos para las propinas que se den a los/as empleados/as, y otra para introducir los billetes que se cambien por fichas o placas. Asimismo existirá una casilla en el centro de la mesa para recoger las apuestas a favor del empate.

III. Elementos personales.

Cada mesa de juego tendrá afectos un/a jefe/a de mesa y dos o tres *croupiers*, excepto si el juego se desarrolla en una sola ala de la mesa, en dicho caso el/la jefe/a de mesa podrá realizar también las funciones de uno de los/as *croupiers*. En el caso de las mesas reducidas puede existir un/a jefe/a de mesa cada cuatro mesas y un/a *croupier* para cada mesa.

Jefe/a de mesa, al/a la que le corresponde la dirección del juego en todas sus fases, sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe del catálogo se le atribuye. También llevará una lista en la que se determine el orden de prioridad para cubrir plazas que queden vacantes.

Croupiers que son los/as responsables de las apuestas de sus respectivos lados de la mesa, así como de la recogida de apuestas perdedoras y del pago de las apuestas ganadoras. Le corresponde también, en su caso, la mezcla de las cartas, su introducción en el *sabot* y en la cesta, una vez usadas. Asimismo, recogerán la deducción que en beneficio del establecimiento haya que hacer, recibirán las propinas y las introducirán en la ranura destinada a tal efecto.

Anunciarán el comienzo de cada jugada y de la mano ganadora, e informarán a las personas jugadoras sobre las reglas a seguir en cada caso. Asimismo pasarán el *sabot*, recogerán las cartas al final de cada jugada y comprobarán su estado.

Cuando el juego se desarrolla en la mesa reducida, la distribución de las cartas corresponderá al/a la *croupier*, la primera y la tercera para punto y la segunda y la cuarta para banca, procediendo a extraer una carta adicional para el punto o la banca, siguiendo las reglas de la tercera carta.

Una vez recogidas las apuestas perdedoras y pagadas las ganadoras, las cartas serán retiradas con la cara hacia abajo y depositadas en un recipiente o caja destinada a este fin.

Podrán participar en el juego personas jugadoras sentadas frente a los departamentos numerados y, a opción de la dirección del casino, aquellas personas jugadoras que permanezcan de pie.

La distribución de las cartas por las personas jugadoras es optativa. Se establece un turno rotatorio a partir de la situada frente a su departamento número 1. Si alguna persona jugadora no quiere realizar la distribución, el *sabot* pasará a la que esté situada a su derecha.

La persona jugadora que distribuye las cartas juega la mano de la banca; la mano de la persona jugadora corresponderá a aquella que hubiera realizado la apuesta más elevada; de no haber apuestas a favor de la mano de la persona jugadora, tendrá las cartas el/la *croupier*. Se perderá el derecho a distribuir las cartas cuando la banca pierda la jugada, pasando el *sabot* a la persona jugadora correspondiente, de acuerdo con el turno establecido.

Banca. El establecimiento se constituye en banca y le corresponderá el cobro y pago de las apuestas. En el supuesto de resultar ganadora la mano de la banca se efectuará una deducción del 5 por 100 de las apuestas ganadoras en beneficio del establecimiento.

El mínimo de las posturas podrá ser distinto para cada mesa, no pudiendo en ningún caso ser inferior al mínimo que conste en la correspondiente autorización del casino, y el máximo de las apuestas será fijado para cada mesa entre 20 y 50 ó 100 veces el mínimo, pudiendo determinar la dirección del casino que las apuestas sean múltiplos del mínimo de la mesa.

IV. Reglas de juego.

1. Cada persona jugadora recibe inicialmente dos cartas.

El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que lleva inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico, y el as, que vale un punto. En la suma de los puntos se desprecian las decenas y sólo tiene valor, a efectos del juego, la cifra de unidades. Ganará aquella cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada será considerada nula y las apuestas podrán ser retiradas, a excepción de las efectuadas a empate, que cobrarán del establecimiento su ganancia a razón de ocho a uno. Las apuestas sobre el empate no podrán ser superiores al 10% del máximo de la mesa.

Recibidas las dos primeras cartas por la mano de la persona jugadora y la mano de la banca, si la puntuación de alguna de éstas es 8 ó 9, el juego se da por finalizado, no pudiendo la otra mano solicitar una tercera carta.

2. Reglas de la tercera carta:

a) Para la mano de la persona jugadora.

– Cuando su puntuación es de 0, 1, 2, 3, 4 ó 5, pedirá carta.

– Cuando su puntuación es de 6 ó 7, se plantará.

b) Para la mano de la banca el juego se ajustará a lo dispuesto en el siguiente cuadro:

		Tercera carta de la mano de la persona jugadora										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuación de las dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	T	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	T	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: significa pedir tercera carta.
P: significa plantarse.

3. Desarrollo del juego. Realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo, se colocará en su interior una carta bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden siete cartas. La aparición de la carta de detención determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en ese momento.

A continuación el/la *croupier* extrae una primera carta y la descubre. El valor de aquélla determinará el número de cartas que serán inutilizadas e introducidas en la cesta. En este caso concreto, el valor de las figuras y los dieces será de diez puntos.

La orden del/de la *croupier* «No va más» y a continuación «Cartas» está dirigida a la persona jugadora que tiene el *sabot* para que ésta reparta dos cartas, boca abajo, a cada mano. La primera y tercera cartas que corresponden a la mano de la persona jugadora son trasladadas al/a la *croupier*, quedándose la segunda carta y cuarta carta, que corresponden a la banca, bajo la esquina frontal derecha del *sabot*. Acto seguido, son trasladadas las cartas de la mano de la persona jugadora, se entregan a aquella que realizó la mayor apuesta a favor de dicha mano, quien las mostrará devolviéndolas a continuación al/a la *croupier*, que anunciará la puntuación total y las colocará a su derecha. Asimismo, la persona jugadora que distribuye las cartas las descubre y las traslada al/a la *croupier*.

Éste/a anuncia el punto total para las dos cartas y las coloca a su izquierda.

Cuando de acuerdo con las reglas establecidas, la persona jugadora tenga que plantarse, el/la *croupier* anunciará: «La persona jugadora se planta... (punto total)»; en caso contrario, dirá en alta voz: «Carta para la persona jugadora».

Iguales reglas son aplicadas a la mano de la banca.

Finalizada la jugada, el/la *croupier* anunciará la mano con la más alta puntuación, que será la ganadora, procediéndose a continuación al pago de las apuestas ganadoras y a la deducción, en su caso, del beneficio del establecimiento.

En caso de empate, la persona jugadora que haya apostado al empate cobrará la ganancia establecida.

07. Ferrocarril, bacará o *chemin de fer*.

I. Denominación.

El ferrocarril, conocido también como *chemin de fer*, es un juego de cartas de los denominados de

círculo que enfrenta a varias personas jugadoras entre sí, teniendo una de ellas la banca y pudiendo apostar contra ésta todas las personas jugadoras que estén sentadas y las que se encuentren detrás de éstas de pie.

II. Elementos materiales.

Cartas: se utilizarán seis barajas, de 52 cartas, de las denominadas francesas, sin índices, la mitad de ellas de un color y la otra mitad de color distinto, pudiendo ser usadas las cartas varias veces y no se sustituirán por otras, siempre y cuando se encuentren en perfecto estado. En lo que se refiere a las características que tienen que reunir las cartas, a la forma de ser barajadas y manejadas durante el juego, se estará a lo dispuesto en la normativa específica de casinos de juego.

Distribuidor o *sabot*: se estará a lo dispuesto para dicho elemento material en el desarrollo del juego de veintiuno o *black-jack* en el presente catálogo.

Mesa de juego: será de forma ovalada, con un ligero corte o ranura en uno de sus lados mayores, que indica la posición del/de la *croupier*. La mesa tendrá una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del/de la *croupier*. Cada departamento puede dar acogida a una sola persona jugadora.

La superficie central de la mesa debe contener las siguientes aberturas o ranuras: una en el centro, donde se introducirán las cartas usadas, también llamada cesta; otra a la derecha del/de la *croupier*, para las deducciones en beneficio de la casilla, llamada pozo o *cagnotte*, y una última, o dos en su caso, para propinas. La cantidad que constituye la banca estará ubicada frente al/a la *croupier* a su izquierda, situándose a la derecha de él/ella las ganancias del/de la banquero/a que no constituyan la banca, es decir, que no hayan sido puestas en juego por éste/a.

III. Elementos personales.

Inspección: es la responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegación de la dirección y le corresponde resolver cualquier conflicto presentado en la mesa del juego. Llevará una relación de personas jugadoras que aspiren a ocupar plazas que puedan quedar vacantes.

Croupier: sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe del catálogo se le atribuyen, tendrá encomendadas las funciones de recuento, mezcla e introducción de las cartas en el *sabot*; traslado de las cartas a las personas jugadoras por medio de su pala; anuncio en voz alta de las distintas fases del juego y actuaciones de las personas jugadoras; cálculo e ingreso de la cantidad que corresponda al pozo en la ranura correspondiente; introducción de las cartas usadas y de las propinas en las ranuras destinadas a tal efecto; la custodia y control de la suma que constituye la banca; el pago de las ganancias a las personas jugadoras, y orientar a las personas jugadoras que se lo soliciten sobre las reglas aplicables en cada caso.

Cambista: situado de pie frente o detrás del/de la *croupier*, tiene por misión efectuar el cambio de dinero por fichas a las personas jugadoras que lo soliciten, así como al/a la *croupier*.

Servidores/as auxiliares en número no superior a uno/a por cuatro mesas o fracción: no podrán intervenir en todo cuanto se relacione con el desarrollo del juego, las cartas o las fichas.

Personas jugadoras: frente a cada uno de los departamentos de la mesa podrá sentarse un persona jugadora, pudiendo participar en el juego cuantas personas jugadoras lo deseen, situándose de pie alrededor de la mesa y detrás de las que se encuentren sentadas. La superficie de los departamentos podrá ser utilizada para depositar las fichas y manejar, en su caso, las cartas.

A tales efectos se establece el siguiente orden de prioridad entre las personas jugadoras: las personas jugadoras sentadas sobre las que están de pie; entre las primeras se seguirá la numeración correlativa de los departamentos a partir del que se encuentre situado a la derecha de la banca; entre las que están de pie se seguirá el mismo orden de prioridades que entre las sentadas. La persona jugadora sentada que cambia de sitio durante un corte está obligada a dejar pasar la mano-saludar; además, no puede ejercer su derecho de prioridad para adquirir la mano pasada, es decir, coger la banca, o para hacer banco hasta que no haya saludado. Lo mismo ocurrirá cuando una persona jugadora ocupe una plaza vacante durante la distribución de un *sabot*.

Si el cambio de asiento o la llegada de una nueva persona jugadora se hacen al finalizar el corte, el orden de prioridades permanecerá intacto.

En ningún caso puede una persona jugadora ocupar plaza de asiento en varias mesas de juego simultáneamente.

La ocupación de plazas vacantes se hará de la forma siguiente: tendrán prioridad, durante el corte, las personas inscritas en la lista de espera en poder de la inspección, una vez concluida ésta, las personas jugadoras sentadas que hubiesen solicitado cambio de plaza.

La persona jugadora que durante dos veces consecutivas rechace tomar la mano deberá abandonar su plaza en la mesa de juego.

Está prohibido a las personas jugadoras de pie desplazarse de sitio para seguir la mano. La que lo haga cobrará la primera u obtendrá el pago en último lugar, en su caso. La persona jugadora que esté ausente de la mesa cuando le corresponda coger la mano perderá su plaza en beneficio del/de la primero/a inscrito/a en la lista de espera.

En ningún caso podrá ocuparse una plaza de asiento momentáneamente vacía.

Banca: la banca se adjudicará inicialmente a la persona jugadora situada a la derecha del/de la *croupier* (sentado/a frente al departamento número 1) y será rotatoria siguiendo el orden de numeración de los departamentos.

Cualquier persona jugadora, esté sentada o de pie, podrá, en cualquier pase de la banca, asociarse a la banca, si ésta lo acepta, poniendo a su disposición una cantidad determinada. La persona asociada no podrá intervenir en ningún momento en el juego y ganará o perderá en iguales condiciones que la banca.

La banca podrá ser retirada por la persona jugadora mientras gana, debiendo, en el caso de pérdida, ser cedida a la persona jugadora ubicada a su derecha. Lo mismo ocurrirá cuando la banca sea abandonada voluntariamente.

Si alguna de las personas jugadoras no quiere coger la banca, ésta seguirá rotando por el orden establecido. En todo caso, la persona jugadora que coge la banca deberá hacerlo, por lo menos, con la misma cantidad que la que la abandonó voluntariamente.

Si ninguna persona jugadora sentada desea adquirir la banca, se ofrece a las que están de pie y, si nadie la adquiere, la persona jugadora que cedió la banca o pasó la mano puede volver a cogerla por la misma cantidad. La mano pasada adquirida por una sola persona jugadora tiene preferencia sobre la adquirida en asociación. La banca que pasó la mano puede asociarse con la persona jugadora que la adquirió posteriormente.

Cuando la banca no fuera adquirida en el turno rotatorio, se subastará y se adjudicará al/a la mayor postor/a de entre las personas jugadoras sentadas y de pie, a excepción de la banca. Las personas jugadoras sentadas sólo tendrán prioridad sobre las que se encuentran de pie en el caso de subastas iguales.

Cuando alguna persona jugadora que está de pie adquiere la banca (toma la mano) y la vuelve a pasar, aquélla se ofrece primero a la persona jugadora sentada a la derecha de la última persona jugadora sentada que tuviera la banca. Cuando la persona jugadora que adquiere la banca está sentada al pasarla, ésta se ofrecerá primero a la persona jugadora sentada a su derecha.

Una vez adjudicada la banca, el total que la forma puede ser aumentado por la persona jugadora en relación con la cantidad ofrecida, pero nunca disminuida. Si la banca adjudicada es superior a la banca anterior, la persona jugadora que hizo banca antes de pasarle la mano tiene derecho a coger las cartas, aunque su apuesta sea inferior a la de otras personas jugadoras, pero sólo por una jugada.

La banca que pasa la mano así como su persona asociada, no podrá participar en la subasta de la mano que acaban de pasar, pero sí podrán hacerlo cuando la nueva banca pase la mano y así sucesivamente.

Si ninguna persona jugadora adquirió la banca, ésta vuelve a la persona jugadora ubicada a la derecha de la banca que pasó la mano, quien deberá aceptarla por el mínimo establecido en la mesa. De no hacerlo, cederá su plaza.

Cuando la persona jugadora que adquirió una mano pasada pierde, el *sabot* vuelve a la persona jugadora sentada a la derecha de la banca que pasó la mano.

La persona jugadora que adquiere la banca está obligada a dar las cartas por lo menos una vez. Si se niega, la banca se subastará pero no podrán licitar por ella ni esta persona jugadora ni la anterior banca si ha pasado la mano. Si en esta primera jugada hay igualdad de puntos, la banca puede ser cedida de acuerdo con las reglas generales.

El mínimo de punto o mínimo de las posturas, es decir, la cantidad mínima para poder jugar como punto contra la banca, no será necesariamente idéntico para las distintas mesas, ni podrá ser inferior en ningún caso al mínimo que aparezca en la autorización otorgada al casino, que deberá aparecer ostensiblemente indicado en la mesa.

El máximo del punto o cantidad máxima que puede exponer la persona jugadora es aquella cantidad equivalente a la existente en la banca en cada jugada. Cuando una persona jugadora llega a dicha cantidad máxima se dice que «hace banco».

El máximo de la banca deberá ser equivalente a cien veces el mínimo autorizado para el punto y el mínimo de aquélla no podrá ser inferior al de éste. Previa solicitud de los casinos, podrá autorizarse que la banca juegue sin máximo limitado.

La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada en un 5% sobre las cantidades ganadas por la banca en cada jugada.

Garaje es la cantidad o conjunto de cantidades que la banca excluye del juego, cuando se dan los casos o circunstancias siguientes:

a) Garaje voluntario. Las ganancias obtenidas por la banca normalmente pasan a formar parte de la banca, pero aquélla podrá decidir voluntariamente excluirlas del juego, siempre que su suma supere una cantidad equivalente o cincuenta veces al mínimo del punto, pasando entonces a constituir o formar parte del garaje.

b) Garaje obligatorio. Es la cantidad que la banca excluirá del juego en la medida en que el importe de la banca exceda de la suma de valores de los puntos.

c) Garaje impropio. Es aquella parte de la banca que la banca no puede poner en juego, porque excede de la cantidad máxima permitida para aquélla, es decir, de cien veces el mínimo del punto.

d) Exclusión del garaje. En caso de que la banca juegue sin máximo limitado, la banca podrá renunciar al garaje anunciando «Todo va».

IV. Reglas de juego.

El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que llevan inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico y el as, que vale un punto. Se suma la puntuación de las cartas y se desprecian las decenas, teniendo valor exclusivamente la cifra de las unidades. Ganará aquel juego con una puntuación que sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En el caso de empate, la jugada es considerada nula.

La banca reparte inicialmente y de forma alternativa dos cartas tapadas a la persona jugadora que se enfrenta con ella, y se da a sí misma dos cartas tapadas. Si recibidas las dos primeras cartas, la puntuación es de ocho o nueve, éstas serán descubiertas y se abate el juego, debiendo la persona contraria mostrar, asimismo, su juego.

En los demás casos la persona jugadora que se enfrenta a la banca podrá solicitar una tercera carta o considerarse servida, lo que anunciará utilizando los términos «carta» y «no» respectivamente. La actuación de la persona jugadora se atendrá a las reglas siguientes:

Cuando tiene 0, 1, 2, 3 ó 4, tiene que pedir carta.

Cuando tiene 5, puede optar.

Cuando tiene 6 ó 7, tiene que plantarse.

En el supuesto de que la persona jugadora haga banco, no se le aplicarán estas reglas y tendrá libertad para pedir carta o quedar servida, siempre que lo autorice el/la director/a de juegos antes de comenzar la partida. A continuación, la banca podrá optar entre pedir carta o no hacerlo, excepto cuando tiene cero, bacará, en que es obligatorio solicitar una tercera carta. A diferencia de las anteriores, la tercera carta se da siempre descubierta. El juego finaliza con el anuncio de la puntuación de cada persona jugadora, el descubrimiento de las cartas y el pago o retirada de las apuestas, en su caso.

Toda persona jugadora puede solicitar al/a la *croupier* aclaraciones sobre las reglas del juego, quien está obligado/a a dárselas. Si la persona jugadora tiene puntuación de 5 y solicita consejo al/a la *croupier*, éste/a hará que se plante.

La banca podrá, si lo desea, solicitar del/de la *croupier* el cuadro de jugadas de la banca; en este caso, deberá ajustarse a lo establecido en él.

Desarrollo del juego. Es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo que haya en la mesa un mínimo de cuatro personas jugadoras, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

Al principio de cada partida, el/la *croupier*, después de mezclar las cartas, las ofrece a las personas jugadoras, diciendo: «Señores/señoras, las cartas pasan». Cualquier persona jugadora puede mezclar las cartas, que a su vez, deberán mezclarse por última vez por el/la *croupier* cuando le sean devueltas. Hecho esto, ofrece las cartas a la persona jugadora ubicada a su izquierda, y así sucesivamente, hasta que alguna de ellas corte el mazo.

A continuación se colocará en el interior, antes de las siete cartas finales del mazo, una carta-bloqueo, o carta de detención, de un color que permita diferenciarla de las demás. La aparición de aquella carta determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en ese momento.

Adjudicada la banca, el/la banquero/a anunciará la cantidad puesta en juego, que será entregada en fichas al/a la *croupier*, quien las colocará sobre la mesa, a su izquierda. Acto seguido, éste/a anunciará la suma, indicando a las personas jugadoras que es la cifra máxima que pueden jugar; para eso utilizará la expresión «Hay... euros en la banca».

Si hay varias personas jugadoras que quieren hacer banco, se seguirá el orden de las prioridades establecido en el apartado IV.

El banco hecho por una sola persona jugadora, incluso si está de pie, tiene preferencia sobre el banco en asociación.

Si ninguna de las personas jugadoras, sentadas o de pie, está dispuesta a hacer banco, puede anunciarse banco parcial, con la expresión «Banco con la mesa», para lo cual la cantidad de la postura deberá ser la mitad de la banca. A continuación, el/la *croupier* invitará al resto de las personas jugadoras a completar con sus apuestas la suma en banca, hasta que con la voz «No van más apuestas» dé por finalizado el tiempo de apostar.

La persona jugadora que anunció «Banco con la mesa» tiene derecho a coger las cartas, incluso si está de pie, excepto cuando alguien dice la frase «Con la mesa y último completo», siendo el hecho de completar la otra mitad lo que da prioridad. El «Banco con la mesa» es considerado un acto aislado y no da prioridad para la jugada siguiente, salvo que fuese hecho sólo.

Cuando nadie hace banco, ni banco con la mesa, las cartas se dan a la persona jugadora sentada con la apuesta más alta. En este caso de igualdad de apuestas, se estará al orden general de prioridades entre las personas jugadoras. Está prohibido que una persona jugadora sentada una su apuesta a la de otras personas jugadoras, estén de pie o sentadas.

La petición de banco no tiene preferencia cuando las cartas fueron ya distribuidas, excepto cuando la persona jugadora repite el banco, «Banco seguido», en este caso puede hacerlo incluso después de la distribución de las cartas, siempre que otra persona jugadora no las tenga ya en la mano. Tiene derecho a pedir «Banco seguido» la persona jugadora que hizo banco y perdió.

Si en el caso de banco seguido el/la *croupier* da por error las cartas a otra persona jugadora, éstas podrán ser reclamadas si aún no han sido vistas, la carta es considerada vista cuando fue levantada del tapiz.

Si la petición de banco seguido se produce después de la distribución y entrega de las cartas a otra persona jugadora, esta última tiene preferencias si tomó cartas y las ha visto.

Cuando, anunciándose correctamente «Banco seguido», una persona jugadora toma las cartas antes de que el/la *croupier* se las dé a la persona jugadora que anunció «Banco seguido», aquéllas le serán retiradas, aunque hayan sido vistas, y se le entregarán a la persona jugadora a la que le corresponda.

Todo banco seguido abandonado puede ser recuperado en el caso de igualdad de puntuación entre la banca y otra persona jugadora o personas jugadoras.

Cuando nadie hace banco y sólo una persona jugadora apuesta contra la banca, ésta tendrá derecho al banco seguido.

Una vez realizadas las apuestas, y tras la voz del/de la *croupier* «No van más apuestas», la banca extraerá las cartas del *sabot* y las distribuirá de una en una alternativamente empezando por la persona jugadora contraria. Las cartas serán trasladadas hasta ella por el/la *croupier* mediante la pala. Queda formalmente prohibido a la banca distribuir las cartas antes de que el/la *croupier* haya anunciado «No van más apuestas»; no obstante, podrá instar al/a la *croupier* a que retire las posturas efectuadas después de mencionada dicha frase.

Examinadas las cartas y solicitada, en su caso, una tercera, se procederá a descubrir los respectivos juegos, pagando el/la *croupier* a la persona ganadora. Si el triunfo correspondió a la banca, se efectuará por el/la *croupier* la deducción correspondiente al pozo o *cagnotte* y se introducirá su importe en la ranura destinada a tal efecto. Las ganancias del/de la banquero/a pasarán a formar parte de la banca, salvo si éste/a decide excluirlas del juego, de acuerdo con lo previsto en el apartado V, en este caso el/la *croupier* las colocará sobre la mesa, a su derecha.

Cuando se hubiesen terminado las cartas de un *sabot*, el/la *croupier* procederá a realizar las operaciones correspondientes de mezcla, corte e introducción del mazo en el *sabot*. La banca que gana la última jugada de un corte tiene derecho a seguir siéndolo en la próxima, si ofrece una cantidad igual a la que constituía entonces la banca.

		Tercera carta de la mano del jugador										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuación de las dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	O	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	O	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	T	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: significa pedir tercera carta.
P: significa plantarse.
O: significa que puede optar.

Ante la petición de alguna persona jugadora, las cartas serán controladas al final del corte.

Errores e infracciones en el juego.

1. Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas.

Las cartas sacadas no podrán en ningún caso ser reintegradas al *sabot*, y la persona jugadora que las sacó irregularmente está obligada a seguir la jugada. Si en un caso excepcional la inspección estima que no debe aplicar esta regla en todo su rigor, la carta o cartas sacadas tendrán que ser obligatoriamente descartadas y no podrán ser utilizadas por la persona jugadora que tome la mano pasada.

Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del *sabot* se considerará inservible y será retirada, sin que por ello puedan las personas jugadoras disminuir o retirar sus apuestas.

Si en el transcurso de la distribución hubiesen aparecido dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada será anulada.

Cuando alguna carta caiga al suelo sólo podrá ser recogida por el/la *croupier* o cualquier otro/a empleado/a del establecimiento y conservará su valor, prosiguiéndose a continuación la jugada.

2. Errores del/de la *croupier*. Si el/la *croupier* descubre accidentalmente alguna carta durante la distribución, las personas jugadoras deberán ajustarse a las reglas del juego de banca y punto. En caso de que las dos cartas del punto sean descubiertas, la banca deberá atenerse a lo dispuesto en el cuadro de jugadas de la banca, debiendo pedir carta en los casos opcionales. Cualquier otra falta cometida por el/la *croupier* durante el reparto de las cartas anulará la jugada, siempre que no pueda ser aquélla subsanada sin perjuicio para la banca y la persona jugadora.

En caso de que el/la *croupier* anuncie por error «Carta» cuando el punto dijo «No», la jugada se restablece conforme al cuadro. Si la banca tiene 0, 1, 2, 3, 4 ó 5 y ya ha sacado una carta, ésta le es adjudicada; si sacó dos cartas, la primera de ellas se le adjudica y la segunda se descarta; si tiene 6 ó 7, cualquier carta extraída es descartada.

3. Errores de la banca. La extracción por parte de la banca de una quinta carta después de haber dado dos al punto y haberse dado ella misma dos, le obligará a aceptarla para sí en el supuesto de que el punto no solicite una tercera carta.

Si la banca, en la distribución inicial, se da más de dos cartas, se considera que tiene una puntuación de cero bacará, aunque conserve su derecho a pedir otra carta.

Cuando al dar la tercera carta la banca da por error dos cartas a la persona jugadora contraria, se le adjudicará aquélla de las dos con la que forme una puntuación más alta. Lo contrario ocurrirá cuando la banca se dé a sí misma dos cartas en vez de una.

Si durante la distribución de las dos primeras cartas del punto la banca deja caer alguna en la cesta, se considera que el punto abate con 9.

Cuando esto ocurre con la tercera carta del punto, se considerará que su puntuación es de 9. La banca tendrá en este caso derecho a una tercera carta, salvo si tiene 7.

Si durante el reparto la banca descubre la primera o la tercera carta, al ir ambas dirigidas al punto, aquélla deberá descubrir su carta respectiva.

Cuando la banca descubre por error las dos cartas dirigidas al contrario, además de descubrir sus dos cartas, deberá ajustar obligatoriamente su juego al cuadro de jugadas de la banca.

La banca deberá hablar siempre después del punto. Si hubiese abatido antes de que éste se pronunciase, las personas jugadoras podrán retirar sus apuestas. Cuando la banca, teniendo 8 ó 9, da u ofrece cartas, pierde su derecho a abatir.

La introducción por la banca de alguna carta en la cesta antes de que hubiese sido vista de forma inequívoca por el resto de las personas jugadoras, llevará aparejada la pérdida de la jugada para la banca.

No podrá efectuarse ninguna reclamación contra la banca cuando la jugada hubiese finalizado y las apuestas hubiesen sido cobradas o pagadas.

4. Errores de las personas jugadoras. Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier persona jugadora que emplee demasiado tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

Excepto el/la *croupier*, nadie podrá dar consejos a las personas jugadoras. Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

Si por error el punto dice «Carta» en vez de «No», o viceversa, la banca tiene derecho a darle o negarle la carta, a no ser que aquélla tenga bacará. En todo caso, la banca deberá pronunciarse antes de casar la carta.

En caso de que el punto se olvide de abatir en su momento, pierde este derecho; si ha perdido la carta la decisión la tomará la banca. El punto que teniendo 9 olvida abatir, pierde jugada si la banca abate con 8.

Cualquier otro error en el anuncio del juego por parte del punto será subsanado, descartándose, si procede, las cartas puestas en juego como consecuencia de dicho error. Se exceptuará de esta regla a la persona jugadora que hace banco, en dicho caso sufrirá las consecuencias de su error, salvo si tiene cero, bacará, con sus dos primeras cartas, pudiendo entonces solicitar siempre una tercera carta.

Si la persona jugadora tira las cartas en la cesta antes de que hubiesen sido vistas, la jugada se le dará por perdida.

Las apuestas de los puntos deben estar situadas descubiertas encima de la mesa y deben ser vigiladas por ellas. Ninguna reclamación podrá ser aceptada si esta regla fue incumplida. Cuando haya posturas colocadas sobre la raya, juegan a la mitad; cualquier otro anuncio por parte de la persona jugadora obliga al/a la *croupier* a proceder al cambio inmediato, sin que la persona jugadora pueda oponerse. Los casos no previstos en el presente epígrafe del catálogo de juegos serán sometidos a la apreciación de la inspección de la mesa, quien resolverá.

08. Bacará a dos paños.

I. Denominación.

El bacará a dos paños es un juego de cartas de los denominados de círculo, que enfrenta a una persona jugadora que es la banca con otras personas jugadoras, pudiendo apostar contra aquel tanto las personas jugadoras que se encuentren sentadas alrededor de la mesa de juego como las que están situadas de pie detrás de aquéllas.

II. Modalidades.

Recibe también el nombre de banca o banca francesa y puede revestir dos modalidades: banca limitada y banca libre o abierta. En el primer caso, la banca sólo responderá por la cantidad, que ubicada sobre la mesa constituye la banca en cada momento. En la banca libre o banca abierta, su titular responderá frente a todas las posturas sin límite.

En la banca limitada existirá un límite o cifra máxima para constituir banca, independientemente de que durante el transcurso del juego la banca supere con sus ganancias dicha cantidad máxima de adjudicación.

III. Elementos materiales.

Cartas: se utilizarán barajas de 52 cartas, de las denominadas francesas, sin índices, siendo obligatorio que sean siempre barajas a estrenar. Serán necesarias seis barajas, tres de un color y tres de otro, tanto en la banca libre, como en la limitada.

Mesa de juego: será ovalada, con un ligero corte o boquete en uno de sus lados mayores, que indicará la posición del/de la *croupier*. Frente a él/ella se colocará la banca, que tendrá a su derecha el primero paño, formado por una serie de departamentos y numerados a partir del más próximo a la banca, que llevará el número 1; a su izquierda estará el segundo paño, con el mismo número de

departamento y numeración correlativa, iniciada con el número siguiente al último del primero paño, en el departamento situado más próximo a la banca.

Además, cada paño tendrá una superficie delimitada destinada a recoger las posturas que se quieren realizar sobre el otro paño. Las apuestas, colocadas sobre la raya que separa aquella superficie del resto del paño, jugarán por partes iguales a los dos paños.

En la parte libre de la mesa habrá una primera ranura para las cartas usadas, llamada cesta; una segunda ranura, a la derecha del/de la *croupier* para las deducciones en beneficio de la casilla sobre las ganancias de la banca, que recibe el nombre de pozo o *cagnotte*, y una tercera ranura, que pueden ser dos, para recoger las propinas.

IV. Elementos personales.

Personal: el personal mínimo necesario será: un/a inspector/a, un/a *croupier*, un/una cambista y un/una auxiliar. Será aplicable al/a la inspector/a, *croupier* y cambista, respectivamente, lo dispuesto al respecto en la regulación del ferrocarril, bacará o *chemin de fer*, recogida en el presente catálogo.

Personas jugadoras: también llamados puntos, cada una podrá ocupar uno de los departamentos numerados en la mesa. Asimismo, podrán sentarse más personas jugadoras, que se situarán detrás de aquéllas entre los distintos departamentos.

Igualmente podrán realizar apuestas en los distintos paños cuantas personas jugadoras estén situadas de pie, detrás de aquellas que estén sentadas.

El orden de prioridad, a efectos de apuestas, entre las personas jugadoras, será el siguiente: dentro de un mismo paño, las personas jugadoras sentadas en los departamentos numerados más próximos a la banca; a continuación, el resto de las personas jugadoras, por el mismo orden que las sentadas.

En el supuesto de que se anuncie banco en los dos paños, se procederá por sorteo para determinar la prioridad de los paños.

Las cartas sólo podrán ser manejadas por las personas jugadoras que estén sentadas en departamentos numerados, estableciéndose un turno rotatorio conforme al orden de numeración de cada paño. Las cartas habrán de ser cedidas por la persona jugadora, siguiendo el turno establecido en caso de triunfo de la banca. Queda exceptuado de esta regla la persona jugadora que haga banco, que esté de pie o sentada para manejar las cartas.

Las personas jugadoras que quieran ocupar una plaza sentada, deberán inscribirse en la lista de espera que lleva la inspección en cada mesa.

Banca: la inspección, a la hora de apertura, anunciará el nombre del/de la banquero/a y la cantidad del montante de la banca. Si no hubiera banquero/a, la inspección subastará la banca y la adjudicará al/a la mejor postor, pudiendo pujar por ella todos las personas jugadoras. En caso de igualdad de pujas, la adjudicación se hará por sorteo.

La adjudicación podrá hacerse a uno o varios cortes, y a juicio del/de la director/a de juegos, para uno o varios días. El importe de la banca deberá ser depositado, antes del comienzo de la partida, en la caja del casino, en efectivo o mediante cheques librados por banco.

El/La banquero/a podrá abandonar la banca una vez realizada la primera jugada, anunciando la cantidad que retira. Si la banca gana y se retira, durante el mismo *sabot*, no podrá volver a ser banquero/a. Se entenderá que la banca ha saltado cuando no queden fondos de ella. En este caso, el/la banquero/a tiene derecho a continuar, efectuando un nuevo depósito igual o superior al inicial, o a abandonar la banca. En caso de que continúe con la banca, puede cambiar de *sabot*.

En cualquiera de los casos, abandonada la banca por el/la banquero/a, la inspección la volverá a ofrecer a otra persona, por la misma cantidad inicial. Si no fuera aceptada por ninguna se subastará, o, en su caso, se sorteará nuevamente, iniciándose luego un nuevo *sabot*. Si no se hubiese presentado ninguno/a postor/a, se dará por finalizada la partida.

El mínimo y el máximo de las posturas han de venir establecido en la autorización. Los mínimos podrán variar para las distintas mesas de juego.

La cantidad que forme la banca será necesariamente limitada en la modalidad de banca limitada. En la autorización se fijará el máximo y mínimo de la banca.

En la banca libre no existirá tope máximo para la banca, y el establecimiento no podrá fijar un máximo a las posturas de las personas jugadoras. Cualquier persona jugadora podrá ser banquero/a, en la modalidad de banca libre, si justifica la existencia de un depósito, considerado suficiente, en la propia caja del establecimiento o en la de una entidad de crédito previamente admitida por la dirección del establecimiento, de tal manera que pueda pagar todas las apuestas sin que la responsabilidad del establecimiento pueda verse en algún momento comprometida.

El bacará con banca libre sólo podrá practicarse en una mesa por establecimiento y por un máximo de dos sesiones separadas entre sí por la hora de la cena. En cada sesión se jugarán dos cortes.

La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada en un dos por ciento sobre las cantidades ganadas en cada jugada por la banca para la banca limitada, y en un 1,25 por 100 para la banca libre.

V. Reglas de juego.

Las reglas contenidas en el presente catálogo para el ferrocarril, bacará, o *chemin de fer*, son aplicables con carácter general. Sin perjuicio de eso se establecen las adaptaciones que se detallan a continuación.

Se enfrentan dos personas jugadoras, una por cada paño, contra la banca, siguiendo el turno establecido en el apartado IV, párrafo 5.

Si la puntuación de las dos primeras cartas es de 0, 1, 2, 3 y 4, las personas jugadoras pedirán una tercera carta; si la dicha puntuación es de 5 tienen libertad para pedir carta o quedar servidas, y, por fin, si es de 8 ó 9 descubrirán sus cartas. Queda exceptuada de esta regla la persona jugadora que al principio de la partida haga banco.

La banca puede pedir carta o plantarse, salvo si solicita del/de la *croupier* el cuadro de jugadas de la banca, en este caso tendrá que seguirlo siempre que se indique esto para los dos paños. El cuadro de jugadas de la banca es el recogido en el presente catálogo para el ferrocarril, bacará o *chemin de fer*.

Un 8 con las dos primeras cartas gana siempre a un 8 ó 9 utilizando una tercera carta.

Se puede pedir banco por cualquiera persona jugadora, esté sentada o de pie, por una sola vez y al principio de cada partida. El banco comprenderá los dos paños, pero el juego se desarrollará exactamente igual que si hubiera dos personas jugadoras, de tal forma que no se podrán ver las cartas del segundo paño por la persona jugadora hasta jugar en el primer paño. En caso de que haya juego nulo, podrá repetirse la jugada hasta dos veces más. Se entenderá que hubo juego nulo cuando no ha habido pérdida o ganancia por parte de ninguna de las dos personas jugadoras.

Está prohibido a los puntos el juego en asociación.

Desarrollo del juego: es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo que haya un mínimo de dos personas jugadoras por paño, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

Una vez realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo se colocará en su interior una carta bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden 10 cartas. La aparición de aquella carta determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está realizando en ese momento.

Adjudicada la banca, de acuerdo con lo establecido en el apartado V, la banca entregará la cantidad puesta en juego, en fichas, al/a la *croupier* para su custodia. A continuación, se realizarán las posturas en los dos paños, de acuerdo con el orden de prioridad que establece el apartado IV, párrafo 3º, hasta que el/la *croupier* anuncie en voz alta «Ya no va más» la terminación del tiempo de apostar. Las apuestas no podrán ser colocadas inmediatamente a la derecha o a la izquierda de la banca y del/de la *croupier*.

Las apuestas colocadas sobre la raya que separa la zona de la persona jugadora de la zona de apuestas juegan a la mitad, de la misma forma que las posturas colocadas sobre la raya que separa la zona de apuestas de un paño de la zona de otro paño juegan a los dos paños. En este caso, cuando la mitad de una apuesta a caballo representa un número impar de unidades de apuestas, se considera que la fracción más fuerte juega al primer paño.

La banca, entonces, extraerá las cartas del *sabot* y las repartirá de una en una en el siguiente orden: primer paño, segundo paño y banca. Las cartas serán trasladadas hasta las personas jugadoras por el/la *croupier* mediante una pala. Serán los contrarios de la banca y tendrán las cartas las personas jugadoras a las que les corresponda, de acuerdo con el turno establecido en el apartado IV, párrafo 5º. La persona jugadora que tiene la mano, después de ver su puntuación, abata o no, debe dejar las cartas sobre la mesa. Examinadas las cartas, las personas jugadoras que son mano en cada paño habrán de pronunciarse por su orden respectivo y antes de la banca. Finalizada la jugada, el/la *croupier* separa las cartas y anuncia el punto. La banca habrá de enseñar su punto en los dos paños.

A continuación se procederá por el/la *croupier* al pago de las posturas ganadoras y a la retirada de las perdedoras; en caso de que la banca gane en los dos paños, o su ganancia en uno sea superior a la pérdida en otro, el/la *croupier* ingresará la cantidad que corresponda al pozo o *cagnote*, en la

ranura destinada a tal efecto. Las ganancias del/de la banquero/a pasarán a formar parte de la banca. Ante la petición de alguna persona jugadora, las cartas serán controladas al final del corte.

Errores e infracciones en el juego.

1. Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de finalizar el tiempo de las apuestas.

Las cartas sacadas no podrán en ningún caso ser reintegradas al *sabot* y la persona jugadora que las sacó irregularmente está obligada a seguir la jugada. Si en un caso excepcional el/la director/a responsable del establecimiento estima que no debe aplicar esta regla, la carta o cartas sacadas tendrán que ser obligatoriamente descartadas y no podrán ser utilizadas por la persona jugadora que tome la mano.

Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del *sabot* se considerará inservible y será retirada, sin que por ello las personas jugadoras puedan disminuir o retirar sus apuestas.

Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada será nula.

Cuando alguna carta caiga al suelo sólo podrá ser recogida por el/la *croupier* o cualquier otro/a empleado/ a del establecimiento y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada.

Si las cartas son dadas o tomadas por error por una persona jugadora distinta de la que tiene la mano, si aquélla ya se ha pronunciado, la jugada será mantenida, pasándose las cartas en la jugada siguiente a la persona jugadora a la que le correspondía.

2. Errores de la banca.

En todos los casos de distribución irregular la jugada será subsanada, si ello puede hacerse de forma evidente; en caso contrario, aquélla será anulada.

Si la banca da carta a un paño que dijo «No» o no da carta a un paño que lo ha solicitado, la jugada será restablecida de acuerdo con las normas de los errores de las personas jugadoras.

Si las dos cartas de un paño son descubiertas durante la distribución, la jugada se llevará a cabo de acuerdo con lo dispuesto en el párrafo 3º del número 3 del presente apartado y ninguna apuesta podrá ser aumentada, disminuida o retirada.

Si durante la distribución algunas cartas caen en la cesta sin ser vistas, la jugada será anulada para el paño que ha perdido las cartas o para los dos paños, si correspondían a la banca. En caso de que se trate de alguna de las terceras apuestas, si ha sido vista, será recuperada por el/la *croupier* y la jugada continuará.

3. Actuaciones de la banca en las jugadas restablecidas.

Cuando un paño abate a la banca está obligada a seguir el cuadro de jugadas de la misma banca respecto al otro paño, pidiendo tercera carta en los dos supuestos opcionales.

Cuando el cuadro de jugadas de la banca indica lo mismo para los dos paños, la banca deberá seguirlo.

Cuando el cuadro indica pedir carta en un paño y plantarse en otro, la banca es libre de plantarse o pedir, si el error ha sido de una persona jugadora o del/de la *croupier*; si el error ha sido de la banca, ésta tendrá que pedir carta obligatoriamente, si tiene cinco o menos, plantándose en caso contrario. Dar una carta a un paño que no la ha solicitado o dar a un paño la carta destinada al otro, no constituye una falta de la banca, que no pierde su derecho a solicitar una tercera carta.

4. Errores de las personas jugadoras.

Si el primer paño dice «No» teniendo menos de cinco y el segundo paño recibió carta, ésta volverá al primer paño; el segundo paño recibirá entonces la carta siguiente, hubiese sido recogida o no por la banca, y ésta actuará de acuerdo con lo dispuesto en el número 3 del presente apartado.

Si el primer paño pide carta, teniendo seis o más, la carta recibida irá al segundo paño, si pidió carta, o a la banca, de acuerdo con las reglas contenidas en este apartado, número 3.

Si el primer paño dice «Carta» y después «No» o viceversa, el/la *croupier* deberá hacer especificar a la persona jugadora lo que desea y verificar su puntuación. Si ésta es de cinco, la primera palabra se considerará correcta; si tiene otro punto, la jugada será restablecida de acuerdo con las reglas de los párrafos anteriores.

La persona jugadora que dice «No» teniendo ocho o nueve pierde su derecho a abatir; si pide carta, la jugada será restablecida de acuerdo con los párrafos anteriores.

Las mismas reglas se aplicarán entre el segundo paño y la banca, en caso de error de aquel paño.

5. Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la mano

demasiado tiempo. Cualquier persona jugadora que emplee mucho tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

Excepto el/la *croupier* nadie podrá dar consejo a las personas jugadoras. Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

Si las cartas de la banca o de alguno de los paños son echadas a la cesta, sin ser mostradas, se considerará que su puntuación era de cero, bacará. Si esta falta es cometida por el/la *croupier*, las cartas serán recogidas y la puntuación reconstruida de acuerdo con el testimonio de la persona jugadora poseedora de las cartas que fueron echadas a la cesta y de las otras personas jugadoras que las habían visto.

La banca que anuncia un punto que no es el suyo podrá solicitar una tercera carta, siempre que las otras personas jugadoras no hubiesen mostrado sus puntos. En caso contrario, se estará a lo dispuesto en el párrafo 3º del número 3 del presente apartado.

Ninguna reclamación podrá ser formulada una vez finalizadas las jugadas correspondientes y pagadas o cobradas las apuestas.

Los casos no previstos en el presente catálogo de juegos serán resueltos por la inspección de mesa.

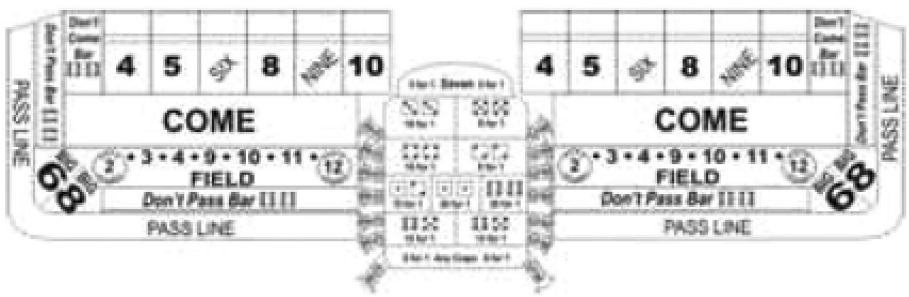
09. Dados o *craps*.

I. Denominación.

El juego de dados o *craps* es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los/as participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos materiales.

El juego de dados o *craps* se juega con dos dados, del mismo color, de material transparente, con las superficies pulidas, de 20 a 25 mm de lado. Deberán tener los bordes bien definidos (cortantes), los ángulos vivos y los puntos marcados en las caras. No se admitirán, por lo tanto, dados con bordes biselados, ángulos redondeados o puntos cóncavos.



Nombres en el paño:

Pass line: línea.

Don't pass bar: no pasa línea.

Don't come bar: no va línea.

Six: seis.

Nine: nueve.

Come: ve.

Field: campo.

Big 6: pequeña.

Big 8: grande.

Pays 2 double: paga 2 doble.

Pays 12 double: paga 12 doble.

5 for 1: 5 a 1.

Seven: siete.

10 for 1: 10 a 1.

15 for 1: 15 a 1.

30 for 1: 30 a 1.

Any craps: dados.

Donde pone C, hay que poner D que significa dados.

Donde pone E, hay que poner O que significa once.

En una de las caras figurará el número de orden del/de la fabricante y las siglas del establecimiento, sin que eso perjudique a su equilibrio.

En cada sesión pondrán a disposición de cada mesa dedicada al juego de los dados seis dados en perfecto estado y distintos de los usados en la sesión anterior.

Dos dados se utilizarán en la partida, quedando en reserva los otros cuatro, en una cavidad prevista a tal efecto en las mesas de juego, para el caso de tener que sustituir a los primeros.

III. Elementos personales.

En cada mesa de dados prestará sus servicios un/a jefe/a de mesa, dos *croupiers* y un/a bastonero/a o *stickman*.

El/la jefe/a de mesa es el/la responsable de la claridad y regularidad del juego, colaborando con los/as *croupiers* en el manejo de fichas y depositando el dinero en caja.

Los/as *croupiers* se ocuparán de recoger las apuestas perdidas, colocar, en su caso, las apuestas sobre la caja indicando el punto y pagar las apuestas ganadoras. Se ocuparán, asimismo, de los cambios de billetes y fichas que solicitan las personas jugadoras.

El/la bastonero/a o *stickman* estará encargado/a de comprobar el buen estado de los dados, de entregarlos a las personas jugadoras y de hacer las advertencias precisas para el desarrollo del juego.

IV. Reglas de juego.

1. Combinaciones. Las personas jugadoras no podrán hacer uso más que de las siguientes clases de suertes:

A. Suertes sencillas, que se pagarán a la par.

Gana o *win*: que se juega a la primera tirada. Gana con 7 u 11, pierde con 2, 3 ó 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y el número que salió es el punto, que se indica por el/la *croupier* mediante una placa colocada sobre la caja correspondiente a este número. Las apuestas sobre el gana o win triunfan si el punto se repite, pierden si sale el 7 y se repiten si sale otra cifra. Los dados cambian de mano cuando sale el 7, que hace perder.

No gana el *don't win*: que se juega a la primera tirada. Gana con 2 ó 3, pierde con 7 u 11 y da resultado nulo en 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y la que sale es el punto. Las apuestas sobre no gana o don't win ganan si sale el 7 y pierden si el punto se repite.

Ve o *come*: que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Esta suerte gana si sale el 7 o el 11 en la tirada siguiente y pierde si sale el 2, 3 ó 12. Si sale otra cifra cualquiera, la apuesta es colocada sobre la casilla que lleva el número que ha salido, y a partir de la tirada siguiente, gana si sale el citado número y pierde con el 7, quedando pendiente el resultado si sale cualquier otro número.

No va o *don't come*: que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Gana si sale el 2 ó 3, pierde con el 7 o el 11 y da resultado nulo con el 12. Si sale cualquier otra cifra, la apuesta es colocada en la casilla correspondiente, y a partir de la siguiente jugada, gana si sale el 7 y pierde si sale el punto sobre el que está colocada la apuesta.

Las apuestas colocadas sobre gana o *win* no pueden ser retiradas y deben jugar hasta que hayan ganado o hayan perdido.

Campo o *field*: que se juega en cualquier momento de la partida, siendo decisiva cada tirada. Gana si sale el 2, 3, 4, 9, 10, 11 ó 12 y pierden los restantes resultados. Se paga doble si sale el 2 o el 12, y a la par para las otras puntuaciones.

Pequeña o *big 6*: que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 6 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es 7. Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continúa, aunque puede ser retirada por la persona jugadora.

Grande o *big 8*: que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 8 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es de 7. Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continúa, pero puede retirarla la persona apostante.

Bajo 7 o *under 7*: que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si el total de los puntos formados por los dados es inferior a 7 y pierde si es igual o superior 7.

Sobre 7 o *over 7*: que se juega en cualquier momento de la partida. Gana cuando la puntuación formada por los dados es superior a 7, y pierde cuando es igual o inferior a 7.

B. Suertes múltiples, que se pueden jugar en cualquier momento de la partida:

Dobles o *hard ways*: que se juega sobre los totales de 4, 6, 8 ó 10 formados por dobles, pudiendo ser retiradas las apuestas después de cada tirada no decisiva.

Gana si sale el doble elegido y pierde con el 7 o si el total del número no está formado por dobles. El doble de 2 y el doble de 5 se pagan a siete veces la apuesta; el doble de 3 y el doble de 4, nueve veces la apuesta.

Juego de 7: que se paga cuatro veces la apuesta. Gana si sale 7; pierde si sale cualquier otro resultado.

Juego de 11: que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 11; pierde si sale cualquier otro resultado.

Dados o *any craps*: que se paga siete veces la apuesta. Gana si sale el 2, 3 ó 12; pierde si sale cualquier otro resultado.

Dados 2 o *craps 2*: que se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 2; pierde con cualquier otro resultado.

Dados 3 o *craps 3*: que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 3; pierde con cualquier otro resultado.

Dados 12 o *craps 12*: que se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 12; pierde con cualquier otro resultado.

Dados 11 o *horm*: que se paga cuatro veces la apuesta. Esta suerte, que asocia los dados o *craps* con el juego del 11, gana si sale 2, 3, 12 u 11; pierde con cualquier otro resultado.

C. Suertes asociadas, que sólo pueden jugar cuando la suerte simple correspondiente, con un punto conocido, ha sido ya apostada y siguen la suerte de ésta, aunque pueden ser retiradas después de un juego no decisivo.

La suerte asociada al gana o *win*, cuando la apuesta se hace en la proximidad y al exterior de la suerte sencilla correspondiente, gana con el punto, pierde con el 7 y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta es pagada 2 por 1 si el punto es 4 ó 10; 3 por 2 si el punto es 5 ó 9; 6 por 5 si el punto es 6 u 8.

La suerte asociada al no gana o *don't win*, cuando la apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte sencilla correspondiente, gana con el 7; pierde con el punto y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta se paga 1 por 2 si el punto es 4 ó 10; 2 por 3 si el punto es 5 ó 9, y 5 por 6 si el punto es 6 u 8.

La suerte asociada del va o *come*, cuando la apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte simple correspondiente o próxima a ella. Esta suerte gana, pierde o da resultado nulo en iguales condiciones que el va o *come* y se paga como la suerte asociada al gana o *win*.

La suerte asociada al no va o *don't come*, cuando la apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte simple correspondiente. Esta suerte gana, pierde o da resultado nulo en iguales condiciones que el no va o *don't come* y se paga como la suerte asociada al no gana o *don't win*.

D. Apuestas al pleno o *place bets*, que pueden jugarse en cualquier momento de la partida sobre los números 4, 5, 6, 9 ó 10 y pueden ser retiradas las apuestas en las tiradas no decisivas.

La apuesta buena o *right bet*, en la que la apuesta se hace según la posición de la persona jugadora, a caballo sobre la línea, delante o detrás de cualquier número elegido. Esta suerte gana si el punto sale antes del 7; pierde con él o da resultado nulo. La apuesta se paga 7 por 6 si el punto es 6 u 8; 7 por 5 si el punto es 5 ó 9, y 9 por 5, si el punto es 4 ó 10.

La apuesta mala o *wrong bet*, en la que la apuesta se hace en la casilla posterior del número elegido y que se indica por el/la *croupier*, con la ayuda de una contramarca con la indicación apuesta mala o *wrong bet*. Gana si sale el 7 antes del punto; pierde si sale el punto o da resultado nulo. La apuesta es pagada 4 por 5 si el punto es 6 u 8, 5 por 8 si el punto es 5 ó 9 y 5 por 11 si el punto es 4 ó 10.

2. Apuestas. Las apuestas mínima y máxima se determinarán en la autorización del casino.

En las suertes sencillas, la apuesta máxima no podrá ser inferior a 100 veces ni superior a 1.000 veces del mínimo de la mesa.

En las suertes múltiples, la apuesta máxima será calculada de forma que la ganancia posible sea, por lo menos, igual a la permitida por el máximo sobre las suertes sencillas y, como mucho, igual al triple de dicha ganancia.

En las apuestas asociadas, de gana o *win* y va o *come*, la apuesta máxima se determinará por el importe de las apuestas efectivamente hechas sobre las suertes sencillas correspondientes.

En las suertes asociadas del no gana o *don't win* y del no va o don't come el máximo de la apuesta se fijará en función del punto jugado, esto es, para 4 y 10, el 200 por 100 del importe de la apuesta hecha sobre la suerte sencilla correspondiente; para el 5 y 9, el 150 por 100 de dicho importe, y para 6 u 8, el 120 por 100 de dicho importe.

En las apuestas buenas o *right bet*, el máximo de la apuesta estará en función del punto jugado e igual al máximo de las apuestas en las suertes sencillas para 4, 5, 9 y 10 o el 120 por 100 de este máximo para 6 y 8.

En las apuestas malas o *wrong bet*, el máximo de las apuestas estará en función del punto jugado, e igual al 125 por 100 del máximo de las apuestas sobre las suertes sencillas para 6 y 8, al 160 por 100 de este máximo para el 5 y 9 y al 220 por 100 para el 4 y 10.

3. Funcionamiento. El número de personas jugadoras que podrá ocupar cada mesa de dados no estará limitado.

Los dados serán ofrecidos a las personas jugadoras comenzando, al iniciarse la partida, por aquella que se encuentre a la izquierda de los/las *croupiers* y después siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Si una persona jugadora rechaza los dados pasarán a la persona jugadora siguiente, en el orden previsto. El/la bastonero/a o *stickman* pasará los dados a la persona jugadora por medio de su bastón, evitando tocarlos, salvo cuando tenga que examinarlos, o recogerlos cuando caigan al suelo.

La persona jugadora que lance los dados deberá hacerlo inmediatamente después del anuncio de «Ya no va más», y no deberá frotarlos ni guardarlos en la mano.

El/la tirador/a podrá pedir que se cambien los dados antes de lanzarlos, pero no podrá hacerlo durante la serie de lanzamientos precisos para alcanzar el número designado como punto, salvo en caso de que un dado salte fuera de la mesa, cayendo en el suelo, en este caso se le ofrecerá elegir entre los cuatro dados restantes de la mesa, para finalizar la jugada. Si al final de ésta el dado perdido no se encontrase, se proveerá a la mesa de un nuevo juego de dados, retirando los anteriores.

Los dados se lanzarán a lo largo de la mesa, de tal manera que se detengan dentro de ella, después de que ambos dados hubiesen tocado el borde opuesto a la persona jugadora que los ha lanzado.

Los dados deberán rodar y no deslizarse para que la jugada resulte válida. Si los dados se rompen, se superponen, se montan sobre una ficha o caen de la mesa o encima de su borde o en el cesto de los dados de reserva, o si el lanzamiento no ha sido correcto, el/la bastonero/a o *stickman* anunciará «Tirada nula».

El/la jefe/a de mesa podrá privar a una persona jugadora de su derecho a tirar los dados, si incumple repetidamente las reglas del lanzamiento.

Después de un número determinado de tiradas, el/la jefe/a de mesa podrá acordar el cambio de dados.

El/la bastonero/a o *stickman* anunciará entonces «Cambio de dados» y pondrá delante de la persona jugadora, con su bastón, los seis dados al servicio de la mesa. La persona jugadora cogerá dos para lanzarlos y los cuatro restantes serán devueltos, a la vista de las personas jugadoras, a la caja prevista a tales efectos.

No podrán hacerse apuestas después del «Ya no va más». La persona jugadora que tira los dados deberá apostar sobre el gana o *win* o sobre el no gana o *don't win* antes de lanzarlos, pudiendo jugar además sobre todas las demás suertes posibles.

10. Ruleta de la fortuna.

I. Denominación.

La ruleta de la fortuna es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los/las participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una rueda que gira.

II. Elementos del juego.

La ruleta de la fortuna se practica en una mesa, en la que van dibujadas las series de las apuestas.

La ruleta, de madera o similar, tiene un diámetro de 150 cm aproximadamente y va montada en

un poste que a su vez va apoyada en una sólida base. Tiene cincuenta y cuatro divisiones metálicas (celdas); cada una lleva dibujado un símbolo que corresponde a una postura.

La mesa está dividida en un determinado número de casillas, que corresponden a las diversas combinaciones posibles. La persona jugadora puede elegir entre las siguientes combinaciones: 24, 15, 7, 4, 2, *jocker* rojo y *jocker* negro.

La mesa llevará una caja para el efectivo y una caja para las propinas.

III. El personal.

El personal afecto es el siguiente:

a) El/la jefe/a de mesa, que es el/la que la dirige. Podrá haber un/a jefe/a de mesa por cada cuatro mesas.

b) Habrá un/a *croupier* encargado/a de girar la rueda, efectuar los pagos y retirar las apuestas perdedoras.

IV. Personas jugadoras.

En cada partida pueden participar un número indeterminado de personas jugadoras.

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

Se puede apostar a 24 posiciones, en dicho caso se paga a las personas ganadoras 1 a 1; apostar 15 posiciones, pagándose 2 a 1; a 7 posiciones pagándose 5 a 1; a 4 posiciones, pagándose 10 a 1; a 2 posiciones pagándose 20 a 1; y la *jocker* rojo y a *jocker* negro se paga 45 a 1.

2. Máximo y mínimo de apuestas.

El máximo y mínimo de las apuestas viene fijado en la autorización emitida por la dirección general competente en materia de juego.

3. Funcionamiento del juego.

Las apuestas se realizan por las personas jugadoras a partir del momento en que el/la *croupier* anuncia «Hagan sus apuestas». Éstas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas de la mesa escogida por la persona jugadora.

A continuación la rueda se hace girar por el/la *croupier*, dando numerosas vueltas antes de pararse. Cuando la rueda vaya perdiendo fuerza en su giro, el/la *croupier* anunciará «No va más». Desde entonces toda apuesta depositada previo este aviso es rechazada y el/la *croupier* devuelve la ficha a la persona apostante tardía. Una vez que la rueda queda inmovilizada en una casilla, el/la *croupier* anuncia el resultado, diciendo en voz alta la posición ganadora.

El/la *croupier* recoge entonces todas las apuestas perdedoras, dejando sobre la mesa las apuestas ganadoras, a las que él/ella añade la ganancia. La persona jugadora que gana recupera, en todos los casos, su apuesta y puede retirarla del juego.

L) Comunidad de Madrid

§ 66 LEY 6/2001, DE 3 JULIO. NORMAS REGULADORAS DEL JUEGO EN LA COMUNIDAD DE MADRID

(BOCM núm. 157, de 4 julio [LCM 2001, 330])

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

I

El artículo 26.1.29 del Estatuto de Autonomía, aprobado por la Ley Orgánica 3/1983, de 25 de febrero, reformado por la Ley Orgánica 5/1998, de 7 de julio, atribuye a esta Comunidad la plenitud de la función legislativa en materia de Casinos, Juegos y Apuestas, con exclusión de las Apuestas Mutuas Deportivo-Benéficas. Este título competencial habilita la actuación legislativa de la Comunidad de Madrid en esta materia.

El ejercicio de dichas competencias por parte de la Comunidad de Madrid sobre un sector como es el del juego, que tiene una elevada trascendencia tanto desde un punto de vista económico como social en el territorio madrileño, así como la experiencia acumulada desde la asunción de competencias en esta materia y el tiempo transcurrido desde el traspaso de las mismas por Real Decreto 2370/1994, de 9 de diciembre, justifican la aprobación de un marco Normativo con rango de Ley que, al mismo tiempo proporcione tanto a potenciales usuarios como a los empresarios del sector una mayor seguridad jurídica, y permita al Gobierno Regional establecer las líneas básicas de la política en materia de juego en la Comunidad de Madrid.

En cuanto a la oportunidad de la Ley, la misma viene ampliamente justificada por la obsolescencia de la Normativa estatal en la materia, el Decreto-ley 16/1977, de 25 de febrero, por el que se regula los aspectos penales, administrativos y fiscales de los juegos de suerte, envite o azar y apuestas y la Ley 34/1987, de 26 de diciembre, de potestad sancionadora de la Administración Pública en materia de juegos de suerte, envite o azar, que con carácter supletorio se venía aplicando hasta el momento en ausencia de Normativa propia y que respondían a una realidad socio-económica muy distinta a la actual.

Con este texto Normativo se ha optado, de entre las diversas opciones existentes, por una Ley que constituya un marco de referencia que, con vocación de permanencia en el tiempo, regule los principios y aspectos básicos de juego en nuestro territorio, dejando para un posterior desarrollo reglamentario aquellos otros cuya regulación no sea imperativamente de rango legal, dotando así a la regulación específica de los distintos juegos autorizados de una mayor flexibilidad a la hora de atender las sucesivas demandas de índole económica y comercial que se formulen por los Agentes Sociales más representativos del sector, sin que por ello se produzca una merma en el control de los requisitos exigidos y fortaleciendo por ende los mecanismos de respuesta por parte de la Administración en caso de incumplimiento de los mismos.

Asimismo, se establecen medidas de limitación del fomento del juego, que contribuyen a prevenir y controlar las ludopatías, previéndose con carácter general la publicidad y la promoción del juego, y consolidándose el llamado «registro de prohibidos».

II

La Ley consta de treinta y seis artículos agrupados en cuatro Títulos, cuatro disposiciones transitorias, una derogatoria y una final.

El Título I, «Disposiciones Generales», regula el objeto y ámbito de aplicación de la Ley, la distribución competencial en esta materia de los distintos órganos de la Comunidad de Madrid, define el Catálogo de Juegos y Apuestas como el instrumento básico de Ordenación de los juegos y el inventario de aquellos cuya práctica puede ser autorizada en nuestro territorio, establece el régimen

jurídico de las autorizaciones y regula con carácter general el régimen de publicidad y promoción de las actividades de juego.

III

El Título II, «De los juegos y apuestas y de los establecimientos en que se practican», establece los requisitos de los juegos y el material con que se practica, define los distintos tipos de juegos autorizables y los establecimientos y locales en los que se pueden organizar y practicar los mismos.

IV

El Título III, «De las personas que intervienen en el juego», regula el ejercicio empresarial de las actividades relacionadas con el juego estableciendo los requisitos que deben reunir las empresas que pretendan ser titulares de autorizaciones para la organización, explotación y práctica de cualquier tipo de juegos objeto de esta Ley, así como las garantías que deberán constituir dichas empresas. Se dedica al mismo tiempo un Capítulo a los usuarios que contiene tanto las Normas de protección de los mismos, básicamente a través del Registro de Interdicciones de acceso al juego, así como un breve catálogo de sus derechos.

V

El Título IV, «De la inspección del juego y apuestas y del régimen sancionador», cumpliendo con los principios de legalidad y tipicidad que rigen el derecho sancionador en nuestro Ordenamiento jurídico, establece aquellas conductas que por acción u omisión son constitutivas de infracciones, recogiendo la clásica distinción entre muy graves, graves y leves, y delimitando las sanciones a imponer según dicha tipificación.

Se establece asimismo el régimen competencial en materia sancionadora, distribuyendo las competencias tanto de la fase instructora como de la sancionadora. En cuanto al procedimiento sancionador su regulación se remite a la Normativa que regula el ejercicio de la potestad sancionadora en la Comunidad de Madrid.

Para llevar a cabo la inspección, vigilancia, control y cumplimiento de las prescripciones establecidas en la presente Ley, se contiene la previsión de que dichas funciones se desarrollen bien con medios propios a través de funcionarios específicamente designados para la función inspectora, bien con la colaboración de la Administración General del Estado mediante el Convenio correspondiente. Para el desempeño de dichas funciones se dota a dichos funcionarios de determinadas facultades y prerrogativas que se estimen necesarias, entre otras la de ostentar la condición de agentes de la autoridad.

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1. Objeto y ámbito de la aplicación de la Ley.

1. El objeto de la presente Ley es la regulación en el ámbito territorial de la Comunidad de Madrid, de todas las actividades relativas a juegos y apuestas en sus distintas modalidades, y en general, todas aquellas actividades en las que se arriesguen cantidades de dinero u objetos económicamente evaluables en cualquier forma sobre los resultados, y que permitan su transferencia entre los participantes, con independencia de que predomine en ellos el grado de destreza de los jugadores o sean exclusiva o primordialmente de suerte, envite o azar y tanto si se desarrollan mediante la utilización de máquinas automáticas como si se llevan a cabo a través de la realización de actividades humanas, cualquiera que sea el medio por el que se realicen. Asimismo, será de aplicación a aquellas actividades de juego meramente recreativo que se llevan a cabo mediante máquinas o aparatos automáticos o medios telemáticos.

2. Quedan excluidos de la presente Ley los juegos o competiciones de puro ocio o recreo que constituyan usos sociales de carácter tradicional, familiar o amistoso, siempre que los jugadores participantes, apostantes u organizadores no hagan de ellos objeto de explotación económica.

3. Están excluidas del ámbito de aplicación de la presente Ley, las Apuestas Mutuas Deportivo-Benéficas.

4. En lo no previsto por esta Ley, así como en la Normativa reglamentaria de desarrollo, será de aplicación supletoria la Normativa estatal en materia de juego.

Artículo 2. Competencias.

1. Corresponderán al Gobierno de la Comunidad de Madrid, entre otras, las siguientes competencias en materia de juego:

a) Aprobar el Catálogo de Juegos y Apuestas.

b) Regular el régimen de publicidad del juego.

c) Planificar los juegos y las apuestas que se desarrollen en la Comunidad Autónoma.

d) Autorizar la instalación de Casinos de Juego.

e) Regular los correspondientes Registros del Juego.

f) Aprobar los Reglamentos Técnicos de los Juegos.

2. Corresponderán a la Consejería competente en materia de juego las siguientes competencias:

a) La regulación del régimen de fianzas para la explotación de los juegos autorizados.

b) La concesión de las autorizaciones necesarias, para gestionar y explotar los juegos y apuestas.

c) La Ordenación de la inspección, comprobación, vigilancia y control de las actividades relacionadas con los juegos y apuestas.

d) La llevanza de los correspondientes Registros de Juego.

e) Establecer y homologar las características técnicas de los materiales e instrumentos de juego.

Artículo 3. Catálogo de Juegos y Apuestas.

1. El Catálogo de Juegos y Apuestas es el instrumento básico de Ordenación de los juegos de suerte, envite y azar en la Comunidad de Madrid, constituyendo el inventario de los juegos cuya práctica puede ser autorizada en su territorio, con sujeción a los restantes requisitos reglamentariamente establecidos. Este Catálogo contendrá el concepto, reglas básicas, modalidades y límites de cada uno de los juegos autorizables.

2. En el Catálogo de Juegos y Apuestas se incluirán, en todo caso, los siguientes juegos y apuestas:

a) Las Loterías.

b) Los Boletos.

c) Los exclusivos de los Casinos de juego.

d) Los Juegos Colectivos de dinero y azar.

e) Los que se desarrollen mediante el empleo de Máquinas recreativas y de juego.

f) Las Rifas, Tómbolas y Combinaciones Aleatorias.

g) Las Apuestas sobre acontecimientos deportivos, sobre carreras en que intervengan animales a celebrar en hipódromos y canódromos o sobre acontecimientos de otro carácter previamente determinados.

3. Los juegos y apuestas no incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas tendrán la consideración legal de prohibidos. Igual consideración tendrán aquellos que, aun estando incluidos en el referido Catálogo, se realicen sin las preceptivas autorizaciones o con incumplimiento de las condiciones y requisitos exigidos en las mismas.

Artículo 4. Autorizaciones.

1. El ejercicio de las actividades incluidas en el ámbito de aplicación de esta Ley requerirá autorización administrativa previa.

2. La concesión de las correspondientes autorizaciones tendrá carácter temporal, pudiendo ser renovables cuando así se determine reglamentariamente.

3. Podrá autorizarse la realización de juegos incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas a través de medios telemáticos en los términos que reglamentariamente se prevea.

4. Las autorizaciones podrán ser revocadas y dejadas sin efecto cuando durante su período de vigencia se pierdan todas o alguna de las condiciones que determinaron su otorgamiento, sin perjuicio de las sanciones a que hubiera lugar, cuando concurran las causas establecidas en esta Ley y en sus Normas de desarrollo, así como por incumplimiento de las obligaciones tributarias en materia de juego de la Comunidad de Madrid.

5. Las autorizaciones no podrán cederse ni ser explotadas a través de terceras personas. No

obstante, el órgano competencia en materia de juego podrá autorizar transmisiones en los casos y condiciones que reglamentariamente se determinen.

Artículo 5. Publicidad y promoción.

1. Queda prohibida la realización de publicidad y de promoción de las actividades de juego a que se refiere esta Ley, salvo en los supuestos y con las condiciones que se establezcan reglamentariamente.

2. Se entiende por publicidad de las actividades de juego la divulgación o el anuncio de las mismas cualquiera que sea el medio utilizado.

3. Se entiende por promoción de las actividades de juego aquella actuación consistente en la entrega de bienes o en la prestación de servicios con carácter gratuito o por precio inferior al de mercado.

TÍTULO II

DE LOS JUEGOS Y APUESTAS Y DE LOS ESTABLECIMIENTOS EN QUE SE PRACTICAN

Artículo 6. Requisitos de los juegos y material de juego.

1. Los juegos y apuestas permitidos sólo podrán practicarse con los requisitos, condiciones y en los establecimientos y locales señalados en esta Ley y en los Reglamentos específicos que la desarrollen. En los locales de juego únicamente podrán realizarse aquellos para los que específicamente hayan sido autorizados.

2. La práctica de los juegos y apuestas a que se refiere la presente Ley sólo podrá efectuarse con material de juego homologado por la Consejería competente en materia de juego y previamente inscrito en el Registro del Juego de la Comunidad de Madrid, realizándose su comercialización, distribución y mantenimiento conforme a lo dispuesto en el correspondiente reglamento específico.

3. No podrá homologarse ningún material de juego que utilice imágenes, mensajes u objetos que puedan perjudicar la formación de la infancia y la juventud, que puedan vulnerar, directa o indirectamente la dignidad de las mujeres y los derechos y libertades fundamentales, así como los que inciten a la violencia y a actividades delictivas y a cualquier forma de discriminación racial o sexual.

El material no homologado que sea utilizado en la práctica de juegos y apuestas se considera material clandestino, quedando prohibida su fabricación, tenencia, almacenamiento, distribución y comercialización, dándose al mismo el tratamiento previsto en el artículo 36.2 de la presente Ley.

CAPÍTULO I

De los Establecimientos y de los Juegos y Apuestas

Artículo 7. Establecimientos de juego.

1. La práctica de los juegos y apuestas a que se refiere la presente Ley, podrá autorizarse, en las condiciones establecidas en los reglamentos específicos sobre los juegos, en los establecimientos siguientes:

a) Casinos de juego.

b) Establecimientos de juegos colectivos de dinero y azar.

c) Salones recreativos.

d) Salones de Juego.

e) Locales de Apuestas.

2. En los establecimientos de hostelería y en aquellos locales o recintos que se determinen reglamentariamente se podrán instalar máquinas recreativas y/o recreativas con premio programado en las condiciones que se determinen reglamentariamente.

3. Con las limitaciones que en cada caso se establezcan, podrán autorizarse los juegos de boletos, loterías, apuestas, rifas, tómbolas, combinaciones aleatorias y similares, en aquellos establecimientos o recintos determinados reglamentariamente.

Artículo 8. Casinos de Juego.

1. Tendrán la consideración legal de Casinos de Juego los locales o establecimientos autorizados para la práctica de todos o algunos de los siguientes juegos, que tendrán el carácter de exclusivos de casino:

– Ruleta francesa.

– Ruleta americana.

– Bola o «boule».

– Veintiuno o «Black Jack».

– Treinta y cuarenta.

– Punto y banca.

– Ferrocarril, «Baccara» o «Chemín de Fer».

– «Baccara» a dos paños.

– Dados.

– Póker, en los términos que se establezca reglamentariamente.

– Los desarrollados mediante Máquinas de azar.

– Otros que puedan autorizarse reglamentariamente.

2. Asimismo en los Casinos de Juego podrá autorizarse la instalación de máquinas recreativas con premio programado y podrán practicarse otros juegos incluidos en el Catálogo.

3. El Gobierno determinará el número y distribución geográfica de los casinos mediante la planificación correspondiente y otorgará su autorización mediante el sistema de concurso. Para dicha concesión se valorarán, entre otros, los siguientes criterios:

a) La solvencia técnica y económica de los promotores y el programa de inversiones a realizar.

b) El interés socioeconómico, la generación de empleo y el interés turístico del proyecto.

c) El informe del Ayuntamiento del Municipio donde se pretenda instalar.

d) La oferta de ocio complementaria.

e) El convenio específico que proponga el solicitante.

f) La generación de empleo y las medidas propuestas para apoyar la estabilidad y calidad del mismo.

Artículo 9. Establecimientos de Juegos Colectivos de Dinero y Azar.

1. Tendrán esta consideración los locales específicamente autorizados para la práctica de los juegos colectivos de dinero y azar, mediante soportes oficialmente homologados, cuya venta se efectuará exclusivamente dentro de la sala donde se desarrolle el juego.

2. En estos locales podrán instalarse máquinas recreativas con premio programado, así como desarrollarse otros juegos de los contenidos en el Catálogo, a excepción de los contemplados en el artículo 8 como exclusivos de Casino, en los términos que reglamentariamente se determine.

Artículo 10. Salones de Juego.

Son Salones de Juego los establecimientos destinados a la explotación de máquinas recreativas con premio programado, en las condiciones y con los requisitos que se establezcan reglamentariamente. También podrán explotarse en dichos establecimientos máquinas recreativas o actividades de puro entretenimiento.

Artículo 11. Salones recreativos.

Son Salones recreativos los establecimientos destinados a la explotación de máquinas recreativas, en las condiciones y con los requisitos que se establezcan reglamentariamente. También podrán explotarse actividades de puro entretenimiento.

Artículo 12. Locales de Apuestas.

1. Se entiende por Locales de Apuestas aquellos establecimientos en los que se desarrolla una actividad de juego en la que se arriesga una cantidad económicamente determinada sobre los resultados de un acontecimiento deportivo o de otra índole de desenlace incierto.

2. Asimismo tendrán la consideración de Locales de Apuestas, a los efectos de lo previsto en esta Ley, los Hipódromos y Canódromos autorizados para la explotación de apuestas sobre la celebración de carreras de caballos o de galgos respectivamente.

3. Las empresas que exploten Locales de Apuestas deberán cumplir los requisitos que se determinen reglamentariamente.

CAPÍTULO II

De otros Juegos y Apuestas

Artículo 13. Máquinas recreativas y de Juego.

1. A efectos de su régimen jurídico las máquinas a que se refiere esta Ley se clasifican en:

a) Máquinas recreativas.

b) Máquinas recreativas con premio programado.

c) Máquinas de azar.

2. Son máquinas recreativas aquellas de mero pasatiempo o recreo que se limitan a conceder al usuario un tiempo de uso o de juego a cambio del precio de la partida, sin que puedan conceder ningún premio en metálico, en especie o en forma de punto canjeables por objetos o dinero.

3. Son máquinas con premio programado aquellas que, a cambio del precio de la partida, conceden al usuario un tiempo de uso de juego y, eventualmente de acuerdo con el programa de juego, un premio.

4. Son máquinas de azar aquellas que a cambio del precio de la partida, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio que dependerá siempre del azar.

5. Sin perjuicio de lo señalado en los apartados anteriores, el Gobierno, mediante Decreto, podrá incorporar a la clasificación anterior otros tipos o subgrupos de máquinas que, por sus características singulares, no estuvieran exactamente identificadas o comprendidas en las antes señaladas.

6. Quedarán excluidas de la presente Ley las máquinas expendedoras que se limiten a efectuar mecánicamente la venta de productos o mercancías, siempre que el valor del dinero depositado en las mismas corresponda al valor de mercado de los productos que se entreguen. Igualmente quedarán excluidas, en las condiciones que reglamentariamente se establezcan, las máquinas de competición pura o deporte de carácter esencialmente manual o mecánico sin componentes eléctricos tales como futbolines, billares, dianas o similares siempre que no den premio directo o indirecto alguno, así como las máquinas o aparatos de uso infantil accionadas por monedas que permitan al usuario un entretenimiento consistente en la conducción de un vehículo, el trote de un caballo o movimientos similares, y las máquinas de tocadiscos y videodiscos.

7. Los requisitos, modalidades y condiciones para la fabricación, homologación y explotación de las máquinas de juego reguladas en los apartados anteriores serán establecidos reglamentariamente. Asimismo lo serán las condiciones para su instalación en los locales debidamente autorizados y los mecanismos de garantía que aseguren el adecuado control administrativo de las mismas y de los locales en los que se exploten.

Artículo 14. Boletos.

El juego desarrollado mediante boletos es aquel en que, mediante la adquisición en establecimientos autorizados al efecto por un precio cierto de boletos, permite obtener, en su caso, el premio en metálico previamente determinado en los mismos.

Reglamentariamente se regulará el procedimiento de autorización, la emisión de los boletos y las medidas de seguridad y control sobre los mismos.

Artículo 15. Rifas. Tómbolas y combinaciones aleatorias.

1. Se entiende por rifa la modalidad de juego consistente en un sorteo a celebrar de uno o varios premios en especie, previamente determinados, entre los adquirentes de billetes o papeletas de importe único, correlativamente numerados o diferenciados entre sí por cualquier otro sistema.

2. Se entiende por tómbola aquella modalidad de juego en la que el jugador participa en el sorteo de diversos objetos expuestos al público, mediante la adquisición de billetes o papeletas cerrados que contienen, en su caso, la indicación del premio que se puede obtener, que habrá de ser en todo caso en especie.

3. La combinación aleatoria con fines publicitarios es una modalidad de juego por la que una persona o entidad sortea un premio en metálico o en especie, con fines publicitarios, entre quienes adquieran sus productos o servicios u ostenten la condición actual o potencial de clientes suyos, sin que pueda exigirse una contraprestación específica a cambio.

Artículo 16. Loterías.

1. Tendrá la consideración legal de Lotería aquella modalidad de juego en la que se otorgan premios en metálico en los casos en que la numeración expresada en el billete o soporte en poder del

jugador coincide con la determinada mediante un sorteo celebrado en la fecha y con los premios que figura en los propios billetes.

2. Podrá autorizarse la venta de billetes de Lotería dentro de los recintos o locales que expresamente se determinen en las Normas reglamentarias que desarrollen la presente Ley.

3. El juego de Lotería podrá organizarse directamente por la Comunidad de Madrid o mediante la concesión de la gestión y explotación a persona jurídica pública o privada.

TÍTULO III

DE LAS PERSONAS QUE INTERVIENEN EN EL JUEGO

Artículo 17. Del ejercicio empresarial de actividades relacionadas con el juego.

1. Está sujeto a previa inscripción el ejercicio empresarial de toda actividad relacionada con la organización y explotación de juegos o apuestas, así como la fabricación, reparación, intermediación en el comercio o explotación de material relacionado con dichos juegos y apuestas.

2. La inscripción referida en el párrafo anterior se realizará en el Registro General del Juego de la Comunidad de Madrid, que constituye el instrumento oficial de publicidad y control de las actividades vinculadas a la organización y celebración de juegos y que garantiza el cumplimiento de las obligaciones correspondientes a aquellas actividades, así como su transparencia.

3. Queda prohibido el ejercicio empresarial de actividades relacionadas con juegos o apuestas sin autorización administrativa previa o al margen de los requisitos y condiciones establecidos reglamentariamente, y en particular la inscripción en el Registro General del Juego de la Comunidad de Madrid.

Artículo 18. Fianzas.

1. Las empresas que realicen actividades relacionadas con el juego y las apuestas deberán constituir una fianza en favor de la Hacienda de la Comunidad de Madrid, en los términos y las cuantías que reglamentariamente se establezcan.

2. Estas fianzas quedarán afectas al cumplimiento de las obligaciones establecidas en la presente Ley, especialmente al abono de los premios y a las responsabilidades derivadas del régimen sancionador, así como al cumplimiento de las obligaciones derivadas de los tributos específicos sobre el juego. Transcurrido el período de pago voluntario dichas obligaciones se harán efectivas de oficio contra las fianzas.

3. La fianza deberá mantenerse actualizada en la cuantía máxima del importe exigible. Si se produjese, por cualquier circunstancia, una disminución de su cuantía, la persona o entidad que la hubiera constituido deberá proceder a completarla en la cuantía obligatoria en el plazo que en cada caso se establezca reglamentariamente o, en su defecto, en el plazo de dos meses a contar desde la fecha de su disminución. De no llevarse a cabo dicha reposición, se revocará la autorización, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 4.4 de esta Ley.

4. Una vez constituida, la fianza quedará a disposición de la Hacienda de la Comunidad de Madrid en tanto no sea autorizada su cancelación. A estos efectos, desaparecidas las causas de su constitución y siempre que no se tenga conocimiento de obligaciones o responsabilidades pendientes a las que estuviera afecta dicha fianza, se procederá a su devolución, a petición del interesado, previa liquidación cuando proceda.

CAPÍTULO I

De las empresas titulares de autorizaciones para la realización de Juegos y Apuestas

Artículo 19. Autorizaciones de las Empresas de Juego.

1. La organización y explotación de juegos únicamente podrán ser realizados por personas físicas o jurídicas expresamente autorizadas y previamente inscritas en el Registro General del Juego de la Comunidad de Madrid regulado en el artículo 17 de esta Ley.

2. En ningún caso podrán ser titulares de las autorizaciones necesarias para la práctica y organización de los juegos y apuestas regulados en la presente Ley las personas físicas así como las personas jurídicas en las que figuren como socios o como directivos o administradores personas que se encuentren en alguna de las siguientes circunstancias:

a) Haber sido condenado mediante sentencia firme dentro de los cinco años anteriores a la fecha de la solicitud de autorización por delito de falsedad, contra la propiedad o contra la Hacienda Pública, así como por cualquier infracción penal derivada de la gestión o explotación de juegos no autorizados.

b) Los quebrados no rehabilitados y quienes habiéndose declarado en suspensión legal de pagos o concurso de acreedores, hayan sido declarados insolventes.

c) Los socios o administradores de empresas de juego que hayan sido socios o administradores de empresas que mantengan deudas con la Comunidad de Madrid por impuestos específicos sobre el Juego.

d) Haber sido sancionados mediante Resolución firme por tres o más infracciones muy graves en los últimos dos años por incumplimiento de la Normativa de Juego, o por tres o más infracciones graves de la Normativa tributaria en el cumplimiento de las obligaciones derivadas de los impuestos específicos de la Comunidad de Madrid sobre el juego.

Artículo 20. Empresas titulares de Casinos.

Las entidades o empresas titulares de la explotación de Casinos deberán reunir, como mínimo, los siguientes requisitos:

a) Constituirse bajo la forma de Sociedad Anónima.

b) Ostentar nacionalidad española o de un Estado miembro de la Unión Europea.

c) Tener un capital social mínimo de 12.000.000 de euros (1.996.632.000 pesetas) totalmente suscrito y desembolsado, dividido en acciones nominativas.

Artículo 21. Empresas titulares de Juegos Colectivos de Dinero y Azar.

Las empresas titulares de los establecimientos de comercialización al público de juegos colectivos de dinero y azar, deberán constituirse bajo la forma de Sociedad Anónima, junto con los demás requisitos que vengan establecidos reglamentariamente.

Artículo 22. Empresas titulares de Salones.

La explotación de Salones Recreativos y de Salones de Juego sólo podrá realizarse por las personas físicas o jurídicas inscritas en el Registro del juego de la Comunidad de Madrid para la explotación de dichos establecimientos.

Artículo 23. Empresas operadoras de máquinas de juego.

La explotación en el ámbito territorial de la Comunidad de Madrid de máquinas recreativas, recreativas con premio programado y de azar sólo podrá llevarse a cabo por las empresas operadoras debidamente autorizadas. A tales efectos tendrán la consideración de empresas operadoras las personas físicas o jurídicas inscritas como tales en el Registro del Juego de la Comunidad de Madrid.

CAPÍTULO II

De los Usuarios

Artículo 24. Los Usuarios.

1. Los menores de edad y los incapacitados legalmente no podrán practicar ningún juego de suerte, envite y azar, usar máquinas de juego con premio, ni participar en ningún género de apuestas.

2. Las personas incluidas en el Registro de Interdicciones de acceso al juego no podrán acceder a los establecimientos en los que se practiquen los juegos para los que se hayan incluido.

El Registro de Interdicciones de Acceso al Juego es el sistema destinado a recoger la información necesaria para hacer efectivo el derecho subjetivo de los ciudadanos a que les sea prohibida la entrada en los establecimientos de juegos colectivos de dinero y azar, en los casinos de juego y en los demás establecimientos de juego cuando, en este último caso, así se prevea específicamente en los reglamentos técnicos correspondientes. Dicha información se facilitará a los titulares de los establecimientos y permitirá prohibir el acceso a las personas inscritas en el citado Registro. El sistema de registro se aplicará igualmente a los juegos y apuestas cuando se desarrollen por medios telemáticos, interactivos o de comunicación a distancia.

✐ Ap. 2 párr. 2º modificado por art. 16 de Ley 4/2006, de 22 diciembre.

3. Los titulares de los establecimientos donde se practiquen los juegos podrán ejercer el derecho de admisión de acuerdo con la Normativa vigente en la Comunidad de Madrid en materia de espectáculos públicos.

4. En ningún caso podrán participar, directa o indirectamente a través de terceras personas, los accionistas, partícipes o titulares de la propia empresa, su personal, directivos y empleados, así como los cónyuges, ascendientes y descendientes en primer grado, en los juegos que gestionen o exploten aquéllos.

5. Los usuarios o participantes en los juegos y apuestas tienen los siguientes derechos:

a) Derecho al tiempo de uso correspondiente al precio de la partida de que se trate.

b) Derecho al cobro de los premios que les pudiera corresponder de conformidad con la Normativa específica de cada juego.

c) Derecho a obtener información sobre las reglas que han de regir el juego y/o apuesta.

d) Derecho a formular las reclamaciones que estimen oportunas.

6. Los establecimientos autorizados para la práctica de juegos y realización de apuestas deberán disponer de las correspondientes hojas de reclamaciones de conformidad con las previsiones establecidas en la Normativa de desarrollo de la presente Ley, así como en la legislación vigente en esta materia en la Comunidad de Madrid. Dichas hojas de reclamaciones estarán a disposición de los jugadores o apostantes, quienes podrán reflejar en ellas sus reclamaciones.

TÍTULO IV

DE LA INSPECCIÓN DEL JUEGO Y APUESTAS Y DEL RÉGIMEN SANCIONADOR

CAPÍTULO I

Inspección y Control

Artículo 25. Inspección del juego y de las apuestas.

1. La inspección, vigilancia y control de lo regulado en la presente Ley corresponde al órgano que tenga atribuidas las funciones en materia de juego, quien las desarrollará con medios propios a través de funcionarios específicamente designados para la función inspectora y/o con la colaboración de la Administración General del Estado prestada por funcionarios designados a tal efecto en el Convenio correspondiente.

2. Los funcionarios referidos en el párrafo anterior tendrán encomendadas las funciones de control e inspección del juego y apuestas en el ámbito de la Comunidad de Madrid. A estos efectos, sin perjuicio de cualesquiera otras que tengan asignadas por la Normativa vigente, tendrán las siguientes funciones:

a) Vigilancia e inspección del cumplimiento de la Normativa en vigor en materia de juego.

b) Formalización de actas por presuntas infracciones a la Normativa sobre el juego.

c) Precinto, depósito e incautación de las máquinas y del material y elementos de juego y apuestas en los términos del artículo 36 de la presente Ley.

3. Para llevar a cabo dichas funciones, los funcionarios a que se refiere este artículo ostentarán la condición de agentes de la autoridad y tendrán, entre otras facultades, la de examinar locales, máquinas, documentos y cualquiera otra información que pueda servir para el mejor cumplimiento de su tarea. A estos efectos las personas físicas o jurídicas titulares de las autorizaciones o establecimientos de que se trate, sus representantes legales y, en definitiva, el personal que en su caso se encuentre al frente de las actividades en el momento de la inspección, tendrán la obligación de facilitar a dichos funcionarios el acceso a los locales y a sus diversas dependencias, así como el examen de los elementos de juego, libros, registros y documentos que necesiten para llevar cabo la inspección. Todo ello sin perjuicio de las competencias atribuidas a los órganos de inspección de la Comunidad de Madrid en materia tributaria.

4. El órgano que tenga atribuida las competencias en materia de juego podrá requerir la comparecencia de los titulares o responsables de las empresas titulares de autorizaciones o que ejerciten actividades de juego, a fin de realizar las actuaciones que se estimen oportunas.

Artículo 26. Control de los Juegos y Apuestas.

Reglamentariamente podrán establecerse las medidas de control que se estimen necesarias a los efectos de garantizar el cumplimiento de las Normas establecidas en la presente Ley, así como en su Normativa de desarrollo, y en particular podrá establecerse, en la forma en que se determine reglamentariamente, una conexión informática en línea entre el órgano administrativo competente en materia de juego y los sistemas de procesos de datos de los Juegos y Apuestas para los que se prevea, sin perjuicio de lo establecido en la legislación vigente en materia de protección de datos.

CAPÍTULO II

Del régimen sancionador

Artículo 27. Infracciones administrativas.

1. Son infracciones administrativas en materia de juego las acciones u omisiones tipificadas en la presente Ley, incluso a título de simple negligencia. Dichas infracciones podrán ser especificadas, dentro de los límites establecidos por la Ley, en los reglamentos técnicos de los juegos.

2. Las infracciones administrativas en materia de juego se clasifican en graves, muy graves y leves.

3. Cuando las acciones u omisiones denunciadas cometidas por un mismo infractor, fueran constitutivas de varios tipos de infracción, el órgano competente impondrá la sanción que corresponda al tipo de infracción más grave y considerándose las demás infracciones como circunstancias agravantes para la graduación de la sanción a imponer.

Sección 1ª De las infracciones

Artículo 28. Infracciones muy graves.

Son infracciones muy graves:

a) Realizar actividades de organización o explotación de Juegos y Apuestas careciendo de las autorizaciones o inscripciones, o con incumplimiento de los requisitos y condiciones establecidos en las mismas, así como la organización o explotación de los juegos en locales o recintos no autorizados, en condiciones distintas a las autorizadas o por personas no autorizadas.

b) La modificación unilateral de cualquiera de las condiciones en virtud de las cuales se concedieron las correspondientes autorizaciones.

c) La cesión de las autorizaciones concedidas salvo con las condiciones o requisitos establecidos en las Normas vigentes. De esta infracción serán responsables tanto el cedente como el cesionario.

d) Efectuar publicidad de los juegos de azar y/o apuestas o de los establecimientos en que éstos se practiquen al margen de las Normas establecidas o autorizaciones concedidas. De esta infracción será responsable el titular de la autorización.

e) La promoción de Juegos y Apuestas, así como el complemento de los premios, al margen de las Normas establecidas o autorizaciones concedidas.

f) Utilizar elementos o máquinas de juego no homologados o no autorizados, o sustituir fraudulentamente el material de juego.

g) Modificar los límites de las apuestas o premios autorizados.

h) Alterar la realidad u omitir información de los documentos y datos que se aporten para la obtención de la correspondiente autorización.

i) Ejercer coacción o intimidación sobre los jugadores en los locales o recintos en que tengan lugar los juegos, por las entidades o empresas titulares, organizadoras o explotadoras de las actividades de juego o apuestas o por las personas al servicio de dichas empresas, e igualmente por el personal empleado o directivo de los establecimientos.

j) Conceder préstamos o créditos, o permitir que se otorguen, a jugadores o apostantes en los locales o recintos en que tengan lugar los juegos, por las entidades o empresas titulares, organizadoras o explotadoras de las actividades de juego o apuestas o por las personas al servicio de dichas empresas, e igualmente por el personal empleado o directivo de los establecimientos.

k) La manipulación de los juegos en perjuicio de los jugadores o apostantes o de la Hacienda de la Comunidad de Madrid.

l) El impago total o parcial a los jugadores o apostantes de los premios o cantidades de que resultasen ganadores.

m) La venta de cartones y tarjetas de Juegos Colectivos de dinero y azar, de boletos, billetes, papeletas o de cualquier otro título semejante por precio distinto al autorizado.

n) La fabricación, importación, comercialización, mantenimiento y distribución de material de juego con incumplimiento de lo dispuesto en la Normativa vigente en la materia.

ñ) La participación como jugadores del personal empleado o directivo, así como de accionistas y partícipes de empresas dedicadas a la gestión, organización y explotación del juego y/o apuestas, directamente o por medio de terceras personas, en los juegos y/o apuestas que gestionen, organicen o exploten aquéllos.

o) Incumplimiento de las medidas de control adoptadas a los efectos de garantizar el cumplimiento de las Normas establecidas en el artículo 26 de la presente Ley.

p) Incumplimiento del deber de comparecencia, cuando sea requerido para ello de conformidad con lo establecido en el artículo 25.4 de la presente Ley.

q) La reincidencia en la comisión de tres infracciones graves con sanción firme en vía administrativa, en un período de dos años.

Artículo 29. Infracciones graves.

Son infracciones graves:

a) Permitir o consentir expresa o tácitamente la organización, celebración o práctica de juegos o apuestas en locales no autorizados o por personas no autorizadas, así como permitir la instalación o explotación de máquinas recreativas, recreativas con premio programado o de azar, careciendo de las autorizaciones o sin reunir los requisitos exigidos reglamentariamente.

b) Carecer o llevar incorrectamente los libros o soportes informáticos exigidos por la Normativa en materia de juego.

c) No remitir al órgano competente en materia de juego los datos o documentos que reglamentariamente se requieran.

d) Permitir el acceso al juego de las personas que lo tengan prohibido en virtud de la presente Ley y de las Normas que la desarrollen.

e) La falta de ficheros o soportes informáticos de los asistentes a locales destinados a juegos en los que esté reglamentariamente previsto un registro de acceso, o la llevanza incompleta o inexacta de los mismos.

f) La falta de Hojas de Reclamaciones en los locales autorizados para juegos de suerte, envite o azar.

g) No remitir en el plazo reglamentariamente establecido al órgano competente las reclamaciones que se formulen.

h) La transmisión de las máquinas recreativas, recreativas con premio programado o de azar con incumplimiento de las condiciones reglamentariamente establecidas.

i) Reducir el capital de las sociedades o las fianzas exigidas a las empresas para realizar actividades relacionadas con los juegos de suerte, envite o azar por debajo del límite establecido.

j) La no comunicación en el plazo máximo de tres meses desde su realización de las modificaciones efectuadas en la composición, capital y titularidad de las acciones y participaciones de las sociedades inscritas en los correspondientes registros de la Comunidad de Madrid.

k) Tomar parte como jugador en juegos no autorizados en establecimientos públicos o privados.

l) La negativa de colaboración o de exhibir a los funcionarios que tengan encargada la misión de control de los juegos y apuestas los documentos acreditativos de las autorizaciones administrativas, así como la negativa a abrir o mostrar a los mismos para su comprobación las máquinas o elementos de juego.

m) Instalar o explotar máquinas recreativas, recreativas con premio programado o de azar en número que exceda del autorizado.

n) No realizar el depósito a favor de la Hacienda de la Comunidad de Madrid de las cantidades que resulten de premios que no hayan podido ser abonados, en los plazos que reglamentariamente se establezcan.

ñ) La falta de comunicación dentro de los plazos establecidos de cualquier modificación de la autorización inicial que no requiera autorización previa.

o) La no devolución de la documentación que ampare la explotación y/o instalación de las máquinas recreativas con premio programado o de azar cuando la misma sea exigida reglamentariamente.

p) Permitir el uso o mantener el funcionamiento de material de juego sin cumplir las condiciones técnicas de su homologación.

q) El incumplimiento de las Normas técnicas de los reglamentos de los juegos y apuestas.

r) Y en general, el incumplimiento de los requisitos y condiciones establecidos en la presente Ley y las Normas que la desarrollan siempre que no tengan la condición de infracción muy grave y hayan ocasionado fraude al usuario, beneficio para el infractor o perjuicio para los intereses de la Comunidad de Madrid.

Artículo 30. Infracciones leves.

Son infracciones leves:

a) No exhibir en los establecimientos de juego así como en las máquinas recreativas con premio programado y de azar, los documentos acreditativos de su autorización.

b) El incumplimiento de los requisitos o prohibiciones establecidas en esta Ley o sus Normas de desarrollo, no tipificado como infracciones graves o muy graves.

Sección 2ª De las sanciones

Artículo 31. Sanciones.

1. Las infracciones contempladas en esta Ley podrán ser sancionadas conforme a lo siguiente:

a) Las leves, con multas de hasta 3.000 euros (499.158 pesetas).

b) Las graves, con multas desde 3.000,01 euros (499.160 pesetas) hasta 9.000 euros (1.497.474 pesetas); y además, en su caso, con la suspensión temporal de la autorización concedida para la explotación y organización de los juegos regulados en la presente Ley por un período máximo de seis meses o la inhabilitación temporal para actividades de juego por idéntico período.

c) Las muy graves, con multas desde 9.000,01 euros (1.497.476 pesetas) hasta 600.000 euros (99.831.600 pesetas); y además, en su caso, con suspensión temporal por un período máximo de cinco años o revocación de la autorización concedida para la explotación y organización de los juegos regulados en la presente Ley o la inhabilitación temporal o definitiva para actividades de juego.

2. Para la graduación de las sanciones se ponderarán las circunstancias que concurran en los hechos y, especialmente, la intencionalidad del infractor, el daño producido tanto a terceros como a la Administración, la peligrosidad de la conducta, la trascendencia social y económica de la acción, la reincidencia o reiteración, aplicando en todo caso el criterio de proporcionalidad entre la infracción cometida y la cuantía y efectos de la sanción.

Sección 3ª De la prescripción y de la caducidad

Artículo 32. Prescripción.

1. Las infracciones leves prescribirán a los seis meses, las graves al año y las muy graves a los dos años.

2. La prescripción comenzará a contar desde el día en que se hubiere cometido la infracción.

3. La prescripción quedará interrumpida desde la notificación al infractor de la iniciación del procedimiento sancionador, volviendo a correr el tiempo de la misma desde que aquél termine sin sanción o se paralice durante más de un mes, si no es por causa imputable al interesado.

Artículo 33. Caducidad.

El plazo máximo para acordar y notificar la Resolución del procedimiento sancionador iniciado será de un año desde el acuerdo de iniciación del mismo. El vencimiento del plazo anterior sin que se haya dictado y notificado Resolución expresa, producirá la caducidad del procedimiento, salvo que dicha dilación estuviera causada, directa o indirectamente, por acciones u omisiones imputables a los interesados; todo ello sin perjuicio del mantenimiento de la potestad sancionadora de la Administración sobre dichos hechos si la infracción no estuviera prescrita.

Sección 4ª Competencia y procedimiento

Artículo 34. Procedimiento sancionador.

El procedimiento sancionador se ajustará a lo establecido en la Normativa que regule el ejercicio de la potestad sancionadora en la Comunidad de Madrid, sin perjuicio de las disposiciones contenidas en esta Ley.

Artículo 35. Órganos competentes en el procedimiento sancionador.

1. Corresponde al Director General que tenga atribuida la competencia en materia de juego la incoación de los procedimientos sancionadores que se inicien en aplicación de la presente Ley.

2. La resolución de los expedientes sancionadores corresponde:

– Al Director General que tenga atribuida la competencia en materia de juego, cuando la sanción consista en una multa de hasta 60.000 euros (9.983.160 pesetas) y/o en la suspensión de la autorización concedida o el cierre del local donde se juegue o la inhabilitación del mismo para actividades de juego por un período máximo de tres años.

– Al Consejero competente por razón de la materia, cuando la sanción consista en una multa desde 60.000,01 euros (9.983.162 pesetas) hasta 300.000 euros (49.915.800 pesetas) y/o en la suspensión de la autorización concedida o el cierre del local donde se juegue o la inhabilitación del mismo para actividades de juego por un período máximo de cinco años.

– Al Gobierno, cuando la sanción consista en una multa de 300.000,01 euros (49.915.802 pesetas) y/o en la suspensión de la autorización concedida o el cierre del local donde se juegue o la inhabilitación del mismo para actividades de juego con carácter definitivo.

3. A los efectos de la interposición de los recursos que legalmente procedan, las resoluciones dictadas en los procedimientos sancionadores pondrán fin a la vía administrativa.

Sección 5ª De las Medidas Cautelares

Artículo 36. Medidas Cautelares.

1. El órgano competente para Ordenar la incoación del procedimiento sancionador podrá acordar como medida cautelar el cierre de los establecimientos de juego, el precinto y depósito de las máquinas y del material y elementos de juego, así como la incautación de los materiales de todo tipo usados para la práctica de los juegos y apuestas habidos, cuando existan indicios racionales de infracción muy grave, como medida previa o simultánea a la instrucción del procedimiento sancionador, o durante la tramitación del mismo.

2. Sin perjuicio de lo establecido en materia de sanciones por juego ilegal, el órgano competente para Ordenar la incoación del procedimiento sancionador deberá adoptar medidas conducentes al cierre inmediato de los establecimientos en que se organice la práctica de los juegos sin la autorización requerida, así como a la incautación de los materiales de todo tipo usados para dicha práctica y las apuestas realizadas.

3. Los funcionarios que lleven a cabo la inspección podrán, en el momento de formalizar la correspondiente acta, adoptar las medidas cautelares de depósito y precinto de las máquinas y del material y elementos de juego, así como la incautación de los materiales de todo tipo usados para la práctica de los juegos y apuestas. En este caso, el órgano a quien compete la apertura del procedimiento deberá en la providencia de incoación, confirmar o levantar la medida cautelar adoptada. Si en el plazo de cuatro meses no se hubiese comunicado la ratificación de la medida, se considerará sin efecto, sin perjuicio de la continuación del procedimiento sancionador que se hubiere incoado.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera. Autorizaciones e inscripciones.

Las autorizaciones temporales concedidas con anterioridad a la entrada en vigor de esta Ley seguirán siendo válidas durante el plazo de vigencia por el que se hubieran otorgado, debiendo realizarse su renovación, en su caso, con arreglo a las disposiciones de esta Ley. Asimismo aquellas que no tuvieran señalado plazo de vigencia deberán renovarse en el plazo de tres años contados a partir de la entrada en vigor de esta Ley.

Las inscripciones realizadas en el Registro del juego de la Comunidad de Madrid con anterioridad a la entrada en vigor de la presente Ley mantendrán el plazo de validez para el que se hubieran efectuado.

Segunda. Catálogo de Juegos.

Hasta que se apruebe el Catálogo de Juegos autorizados en la Comunidad de Madrid a que se refiere el artículo 3, será de aplicación el Catálogo aprobado por Orden del Ministerio del Interior de 9 de octubre de 1979, con las inclusiones que se deriven de los Reglamentos Técnicos Específicos de cada modalidad de Juego.

Tercera. Régimen de Autorizaciones de establecimientos de hostelería para la instalación de máquinas.

Hasta que se proceda a una nueva regulación reglamentaria del régimen de autorizaciones de establecimientos de hostelería para la instalación de máquinas, en desarrollo de las previsiones contenidas en la presente Ley, el régimen aplicable a la vigencia de dichas autorizaciones y a los cambios de titularidad en la explotación de los establecimientos, será el contenido en la Disposición Segunda del artículo único de la Ley 3/2000, de 8 de mayo, de Medidas Urgentes Fiscales y Administrativas sobre los Juegos de Suerte, Envite y Azar y Apuestas en la Comunidad de Madrid.

Cuarta. Régimen Sancionador.

El régimen sancionador contenido en la presente Ley no será aplicable a aquellas infracciones

cometidas con anterioridad a su entrada en vigor, salvo que dicho régimen sea más favorable al infractor.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única.

Quedan derogadas cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo establecido en la presente Ley.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se autoriza al Gobierno a dictar cuantas disposiciones sean necesarias para la aplicación y desarrollo de la presente Ley.

Segunda.

La presente Ley entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid».

§ 67 DECRETO 23/1995, DE 16 MARZO. REGLAMENTO GENERAL DEL JUEGO

(BOCM núm. 37, de 31 marzo; rect. BO núm. 82, de 6 abril [LCM 1995, 103])

Artículo único.

Se aprueba el Reglamento General del Juego de la Comunidad de Madrid que figura como Anexo al presente Decreto.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Quedan derogadas cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo dispuesto en el presente Decreto y en el Reglamento aprobado por el mismo.

Segunda.

Se autoriza a la Consejería de Hacienda para, sin perjuicio de lo dispuesto en el Decreto 128/1994, de 22 de diciembre, dictar las disposiciones necesarias para el cumplimiento y desarrollo de lo dispuesto en el presente Decreto y en el Reglamento aprobado por el mismo.

Tercera.

El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid».

ANEXO

Reglamento general del juego de la Comunidad de Madrid

Artículo 1. Objeto y ámbito.

El presente Reglamento tiene por objeto la regulación de las actividades relativas a juegos y apuestas, con independencia de lugar, medios o forma en que se celebren, en el ámbito territorial de la Comunidad de Madrid.

Artículo 2. Régimen jurídico.

Las actividades señaladas en el artículo anterior se regirán por:

a) El presente Reglamento.

b) El Reglamento del Registro del Juego.

c) El Catálogo de juegos autorizados en la Comunidad de Madrid.

d) Los Reglamentos técnicos específicos de los juegos y apuestas.

Con carácter general el ejercicio empresarial de cualquier actividad relacionada con la celebración y organización de juegos o apuestas en el ámbito territorial de la Comunidad de Madrid estará sujeto a las autorizaciones administrativas que se determinen en los Reglamentos Técnicos específicos.

No podrá concederse autorización para la realización de actividades relacionadas con los juegos y apuestas a favor de sujetos que no hayan sido inscritos en la sección de empresas del Registro del Juego.

En el ámbito territorial de la Comunidad de Madrid sólo podrá concederse autorización para el ejercicio empresarial de actividades relacionadas con la celebración u organización de juegos previamente incluidos en el Catálogo de juegos autorizados.

Sólo será legítima la práctica de los juegos previamente autorizados con arreglo a las reglas definidas en el reglamento técnico correspondiente a la modalidad de que se trate, en lugares que reuniendo las características que aquél establezca hayan sido autorizados por el órgano administrativo competente y utilizando material cuya correspondencia con las características básicas reguladas en el reglamento técnico se hubiera establecido mediante los procedimientos de homologación por la autoridad administrativa e inscripción en la sección de material del Registro del Juego.

Las normas jurídicas enunciadas en el presente artículo se aprobarán mediante Decreto del Consejo de Gobierno.

Artículo 3. Ejercicio empresarial.

Se entiende que se produce ejercicio empresarial de las actividades relacionadas con el juego, o actividad empresarial, a efectos de los instrumentos de ordenación y normativa del juego en la Comunidad de Madrid, en cualquiera de los siguientes supuestos de hecho:

– Cuando una persona no participante en la partida como jugador percibiere ingresos del juego por cualquier concepto ya fuera deduciéndolos de las apuestas, posturas o precio de la jugada satisfechos por los jugadores, ya por cualquier otro título como derechos de entrada, participación o similares.

– Cuando en la retribución de las posturas o jugadas uno o más de los participantes en una partida no estuvieren sometidos a idénticas reglas que el resto de los jugadores produciéndose, en consecuencia, y en función de quien sea el sujeto que verifica la postura, una desigualdad en las probabilidades de que, a un precio dado, se produzca un mismo evento.

– Cuando la posibilidad de aceptar posturas correspondiere en exclusiva a una minoría de los participantes excluyendo a los demás.

Se entenderá, además, que se produce un ejercicio empresarial de la actividad, en cualquier otro supuesto que, por analogía con uno de los descritos, pudiera establecer la existencia de un desequilibrio en la dirección del juego o en las expectativas de retribución, en desventaja de la mayoría de los participantes, o la certeza de la obtención de ingresos por alguno de ellos con el solo motivo de la celebración del juego.

Artículo 4. Excepciones.

Está excluida del régimen previsto en el presente Reglamento la celebración de juegos que no suponga un ejercicio empresarial de las actividades relacionadas con su celebración, organización o promoción a tenor del concepto establecido en el artículo anterior.

Están excluidos del régimen del presente Reglamento los juegos de ámbito estatal. Se tendrán por tales los organizados por la Administración del Estado, sus Organismos Autónomos y Empresas Públicas en el conjunto del territorio del Estado. Además, cualquiera fuera la organización, los que no siendo susceptibles de individualización en cuanto a sus unidades de explotación, se llevaren a cabo simultáneamente en todas las Comunidades Autónomas y la participación de jugadores de la Comunidad de Madrid no supere a la del conjunto del resto de las Comunidades.

Los juegos y apuestas que se celebraren en varias pero no en todas las Comunidades Autónomas serán regulados de conformidad con el régimen establecido en el artículo 2 con las excepciones que se deriven de los convenios de cooperación que, para la regulación de esta clase de juegos, pudieran establecerse entre la Comunidad de Madrid y el resto de las Comunidades afectadas.

Podrán quedar total o parcialmente excluidos del régimen previsto en el presente Reglamento en base a las condiciones y requisitos que se establezcan en la normativa de desarrollo de las Rifas, Tómbolas, Apuestas y Combinaciones Aleatorias y sin perjuicio del cumplimiento de las obligaciones fiscales que correspondan, los juegos, especialmente los sorteos o concursos, organizados por los medios de comunicación social.

Artículo 5. Prohibiciones.

1. Está prohibido el ejercicio empresarial de actividades relacionadas con juegos o apuestas sin autorización administrativa previa o al margen de los requisitos y condiciones establecidos en las normas enumeradas en el artículo anterior que, en todo caso, constituyen el límite del ejercicio empresarial autorizado.

2. Está prohibida la práctica de juegos o apuestas cuya verificación supusiera una defraudación a las Haciendas Públicas por tratarse de partidas no sometidas a control de la administración tributaria de la Comunidad de Madrid o del Estado cuando la celebración de las modalidades de juegos de que se tratara diera lugar a la producción de hechos imponibles de cualquier tributo.

3. Está prohibido a los menores de edad el acceso a los locales destinados específicamente a juego, con excepción de los salones recreativos. Igualmente les queda prohibida la utilización de máquinas de juego con premios de dinero programados.

4. Está prohibido el acceso a los locales públicos en los que se organicen o celebren juegos a los incapacitados y pródigos, a quienes voluntariamente soliciten la denegación de acceso o hayan sido sancionados con la prohibición de entrar en aquéllos.

5. Está prohibida la participación como jugadores del personal empleado o directivo, así como

de los propietarios, accionistas o partícipes, de las empresas dedicadas a la explotación del juego, bien directamente o por personas interpuestas, en los juegos que exploten aquéllas.

Sin perjuicio de las sanciones que procedan en aplicación del régimen sancionador del juego, serán canceladas de oficio las autorizaciones en relación con cuyo ejercicio se infringiera una de las prohibiciones establecidas en los números 2 a 5, ambos inclusive, del presente artículo.

Artículo 6. Registro del juego.

El Registro del Juego de la Comunidad de Madrid es el instrumento oficial de publicidad de las actividades relacionadas con la organización y celebración de juegos con el objeto de controlar el cumplimiento de las obligaciones establecidas para salvaguardar los derechos de los jugadores y terceras personas que pudieran resultar directamente afectadas.

El Registro estará integrado por las secciones de empresas y de material de juego.

La inscripción en el Registro del Juego de la Comunidad de Madrid constituye, en su ámbito territorial, un presupuesto del lícito ejercicio de la actividad a cuyo efecto haya sido practicada y un requisito de los actos autorizatorios de la misma a que en virtud del régimen jurídico del juego venga sujeto su ejercicio.

Artículo 7. Catálogo de juegos.

El Catálogo de juegos autorizados es el instrumento básico de ordenación de los juegos de suerte, envite y azar en la Comunidad de Madrid. Constituye el inventario de los juegos cuya práctica puede ser autorizada en la Comunidad de Madrid con sujeción a las determinaciones de los restantes instrumentos de normativa del juego. Contendrá el concepto, reglas básicas, modalidades y límites de cada uno de los juegos autorizados.

En el Catálogo de Juegos serán incluidas las modalidades autorizadas de cada uno de los siguientes conceptos independientes:

– Exclusivos de casino.

– Colectivos de dinero y de azar.

– Individuales automáticos.

– Apuestas.

– Boletos.

– Loterías.

– Tómbolas.

– Sistemas de combinaciones aleatorias.

Artículo 8. Reglamentos técnicos específicos.

Los Reglamentos específicos de cada modalidad de juego constituyen el instrumento técnico de definición y regulación de las condiciones de desarrollo de cada uno de los conceptos de juego incluido en el Catálogo de juegos autorizados, así como de establecimiento de los requisitos que deben reunir las empresas agentes de los mismos y los locales donde se organicen y celebren dichos juegos.

Artículo 9. Registro de Interdicciones de Acceso al Juego.

El Registro de Interdicciones de Acceso al Juego (RIAJ), complementado por los sistemas de admisión de los establecimientos, es el instrumento oficial de apoyo a la efectividad de la prohibición de acceso a los establecimientos de juego establecida en el número 4 del artículo 3 del presente Reglamento.

Por el solo hecho de permanecer abierto al público todo establecimiento destinado a la práctica de juegos deberá soportar la carga de facilitar la inscripción voluntaria de jugadores en el Registro de Interdicciones de Acceso al Juego en los términos en que cada reglamento técnico establezca.

Los establecimientos destinados a la práctica del juego deberán contar con un sistema de admisión, específicamente regulado en el correspondiente reglamento técnico, en el que quedarán registrados los datos de identificación de las personas que acceden a los mismos a efectos de comprobación del respeto, por parte de los establecimientos, del régimen de prohibiciones establecido en el artículo 3. Estará prohibido cualquier uso de los datos personales registrados en el sistema de admisión diferente del citado.

Artículo 10. Autorizaciones.

Las autorizaciones y demás actos administrativos tendrán carácter reglado.

La concesión de autorizaciones se realizará conforme al procedimiento que se señale en los reglamentos técnicos específicos y con las condiciones que en los mismos se establezcan.

Los reglamentos técnicos establecerán también el plazo de resolución de las solicitudes formuladas, los efectos estimatorios o desestimatorios de los actos presuntos, así como los recursos que frente a las resoluciones puedan interponerse.

En defecto de regulación expresa, el plazo previsto de resolución de las solicitudes de autorización será de tres meses, transcurrido el cual sin que se haya dictado resolución expresa, se podrán entender otorgadas.

Artículo 11. Homologaciones.

Homologación es el proceso de verificación de la concurrencia de las características exigidas por la reglamentación del juego a una determinada clase de material en los concretos ejemplares del mismo identificados como modelos por sus fabricantes o comercializadores.

Cuando, debido a las características del material de que se tratare no fuera pertinente el establecimiento en la reglamentación de características técnicas detalladas, se entenderá por homologación el procedimiento de verificación de la adecuación del modelo de una clase de material al cumplimiento de la funcionalidad para la que ha sido destinado.

Todo material empleado en el desarrollo de juegos deberá estar previamente inscrito en la sección de material del Registro del Juego a cuyo efecto, y sin perjuicio de las homologaciones que corresponda realizar conforme a las normativas industriales que le resulten de aplicación, deberá haber sido previamente homologado por el órgano responsable de la gestión del juego, a solicitud de su fabricante o importador, previa presentación de los modelos y de los documentos acreditativos de las características funcionales y técnicas en la forma que reglamentariamente se establezca.

La Administración de la Comunidad de Madrid acreditará los laboratorios de ensayos, institutos y empresas que, por razón de haber justificado su idoneidad en cuanto a competencia tecnológica, suficiencia de medios disponibles e independencia de criterios de actuación, podrán llevar a cabo las pruebas de homologación de material de juego y certificar su resultado.

Tratándose de máquinas recreativas, recreativas con premio programado y de azar, también podrá tener la consideración de homologación para su posterior inscripción en la Sección de material de juego del Registro del Juego, la asunción por la Comunidad de Madrid de los efectos de la realizada por los órganos competentes de otra Comunidad Autónoma, a instancia del interesado. Para ello, la Administración de la Comunidad de Madrid podrá reconocer directamente la homologación realizada por otra Comunidad Autónoma sin más trámite que su verificación, salvo cuando concurran circunstancias que aconsejaran llevar a cabo comprobaciones de laboratorio de acuerdo con el régimen general en la materia.

También tendrá la consideración de homologación, para las máquinas a que se refiere el párrafo anterior, la que los órganos competentes de la Comunidad realizaran a la vista de la documentación y del informe favorable del órgano estatal a quien se hubiera encomendado esta función en virtud del oportuno instrumento convencional.

✐ Párrs. 5º y 6º añadidos por art. único de Decreto 28/1998, de 20 febrero.

Artículo 12. Inspección y control.

Las empresas titulares de establecimientos en que se practiquen juegos de suerte, envite y azar en cualquiera de sus modalidades autorizadas deberán tener en el propio establecimiento, y a disposición permanente de los servicios de inspección y control administrativo del juego, original o, en su caso, copia certificada por el administrador de la empresa, de cualquier documento relativo a la inscripción de la empresa, autorización del establecimiento o de los juegos, inscripción del material utilizado, cumplimiento de las obligaciones fiscales y con la Seguridad Social, obligaciones laborales, contabilidad del juego, actas y reclamaciones de los clientes.

En cada establecimiento destinado a la celebración de juegos, existirá a disposición de los servicios de inspección un libro de inspección, según modelo reglamentariamente aprobado, en el que se consignarán por los funcionarios actuantes, la fecha y hora de las actuaciones practicadas junto con los extremos más relevantes de las mismas.

La inspección y control administrativo del juego se realizará por el órgano que tenga atribuidas las funciones de gestión del juego, quien la desarrollará con medios propios o con la colaboración de la Administración del Estado prestada por funcionarios del Cuerpo Nacional de Policía.

La inspección y control del cumplimiento de las obligaciones tributarias derivadas de la organización y celebración de juegos de suerte, envite y azar se realizará por los órganos de la Administración de la Comunidad de Madrid o de la del Estado que tengan atribuidas las funciones en dicha materia,

sin perjuicio de la facultad de recabar las copias de los documentos de liquidación e ingreso de los tributos propios de la Comunidad de Madrid, o los justificantes de ingreso que en su caso se establezcan en relación con las cuotas tributarias, que se reconoce a los funcionarios del Cuerpo Nacional de Policía.

Artículo 13. Régimen sancionador.

1. El régimen de infracciones y sanciones en materia de juegos de suerte, envite o azar se regirá por lo dispuesto en la Ley 34/1987, de 26 de diciembre, de Potestad Sancionadora de la Administración Pública en materia de juegos de suerte, envite o azar.

2. El ejercicio de la potestad sancionadora por la Administración de la Comunidad de Madrid se desarrollará conforme al procedimiento establecido en el Reglamento aprobado por Decreto 77/1993, de 26 de agosto, sin perjuicio de la adopción de las medidas cautelares previstas en la citada Ley 34/1987.

3. La incoación de los expedientes sancionadores corresponderá al órgano que tenga atribuidas las funciones de gestión del Juego.

4. La resolución de los expedientes sancionadores corresponderá:

– Al órgano que tenga atribuidas las funciones de gestión del juego, la de los expedientes en los que se impongan las sanciones previstas en los artículos 5.1.a) y 5.2 de la Ley 34/1987.

– Al Consejero competente en materia de gestión del juego, la de los expedientes en los que se impongan las sanciones previstas en el artículo 5.1.b) de la Ley 34/1987.

– Al Consejo de Gobierno, la de los expedientes en los que se impongan las sanciones previstas en el artículo 5.1.c) de la Ley 34/1987.

5. A los efectos de la interposición de los recursos que legalmente procedan, las resoluciones recaídas en los expedientes sancionadores, pondrán fin a la vía administrativa.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

Hasta tanto se apruebe el Catálogo de Juegos autorizados en la Comunidad de Madrid a que se refiere el artículo 7, podrá autorizarse la práctica de la totalidad de los juegos incluidos en el catálogo aprobado por Orden del Ministerio de Interior de 9 de octubre de 1979, con las inclusiones que se deriven de los Reglamentos Técnicos Específicos de cada modalidad de juego aprobados por el Consejo de Gobierno o por la Administración del Estado en lo que fueren de aplicación en el ámbito de la Comunidad.

Segunda.

En defecto de Reglamento Técnico Específico aprobado por el Consejo de Gobierno, serán de aplicación a cada modalidad de juego las disposiciones generales de la Administración del Estado contenidas en el correspondiente Reglamento Técnico en vigor.

a) Catálogo de Juego

§ 68 DECRETO 32/2004, DE 19 FEBRERO. APRUEBA EL CATÁLOGO PARCIAL DE JUEGOS Y APUESTAS DE LA COMUNIDAD DE MADRID

(BOCM núm. 45, de 23 febrero [LCM 2004, 68])

PREÁMBULO

La Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid, establece un marco de referencia que con vocación de permanencia regula los principios y aspectos básicos del juego en nuestro territorio, atribuyendo su artículo 3 al Catálogo de Juegos y Apuestas una doble función: El de inventario de todos los juegos practicables, con la consecuencia fundamental de que los no incluidos en él, tienen el carácter de prohibidos; y el de instrumento básico de ordenación de los juegos de suerte, envite y azar.

El apartado 2 del artículo 3 de la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid, establece que en el Catálogo de Juegos y Apuestas se incluirán, en todo caso, los siguientes juegos y apuestas: Las Loterías; los Boletos; los Juegos exclusivos de los Casinos de Juego; los Juegos Colectivos de Dinero y Azar; los que se desarrollen mediante el empleo de Máquinas recreativas y de juego; las Rifas, Tómbolas y Combinaciones Aleatorias; las Apuestas sobre acontecimientos deportivos, sobre carreras en que intervengan animales a celebrar en hipódromos y canódromos o sobre acontecimientos de otro carácter previamente determinados.

El carácter dinámico, y por tanto cambiante, de un sector como el del juego, hace que se opte en este momento por un desarrollo parcial de la Ley, en el sentido de incluir en el Catálogo de Juegos y Apuestas sólo aquellos juegos que tengan una configuración definitiva, en cuanto a su concepto, reglas básicas, modalidades y límites. Los demás juegos ahora no recogidos se irán incorporando al contenido del mismo, a medida que sea efectiva su implantación.

Se dota así al Catálogo de la flexibilidad necesaria que permita atender las sucesivas demandas de índole económica y comercial que se formulen por los Agentes Sociales más representativos del sector, que determinarán la futura incorporación a su texto de nuevos juegos así como de aquellos juegos previstos por la Ley, y que ahora carecen de virtualidad para configurarlos con la precisión que se requiere.

Precisamente la indefinición de estos juegos no puede privar a la Comunidad de Madrid del instrumento básico de ordenación de los juegos de suerte, envite o azar, en que consiste el Catálogo de Juegos y Apuestas, pues de otra manera se tendría que esperar al desarrollo pleno de los mismos para sentar las bases de la política de juego en nuestra Comunidad.

En su virtud, a propuesta de la Consejera de Hacienda, oído el Consejo Económico y Social de la Comunidad de Madrid, y de acuerdo con el Consejo de Estado, y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su reunión del día 19 de febrero de 2004, dispongo:

Artículo único.

Se aprueba el Catálogo Parcial de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Madrid que se inserta a continuación.

DISPOSICIÓN TRANSITORIA

Única.

A partir de la entrada en vigor del presente Decreto mantendrán su vigencia en el ámbito territorial de la Comunidad de Madrid, en lo que no contravenga a este Decreto, los Reglamentos Técnicos específicos de los juegos incluidos en el presente Catálogo, y en especial, los apartados 1 al 9, relativos a los Juegos exclusivos de Casinos de Juego, de la Orden de 9 de octubre de 1979, del Ministerio del Interior, hasta la aprobación del correspondiente Reglamento Técnico propio de la Comunidad de

Madrid; todo ello sin perjuicio de lo dispuesto en la Disposición Transitoria Segunda de la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid.

DISPOSICIÓN FINAL

Única.

El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid».

CATÁLOGO PARCIAL DE JUEGOS Y APUESTAS DE LA COMUNIDAD DE MADRID

TÍTULO I

DEL CATÁLOGO PARCIAL DE JUEGOS Y APUESTAS DE LA COMUNIDAD DE MADRID

Artículo 1. Catálogo Parcial de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Madrid.

El Catálogo Parcial de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Madrid es el instrumento básico de ordenación de los juegos de suerte, envite y azar en la Comunidad de Madrid, y comprende los siguientes juegos y apuestas:

a) Juegos exclusivos de Casinos de Juego.

b) Juegos Colectivos de Dinero y Azar.

c) Los que se desarrollen mediante el empleo de Máquinas Recreativas y de Juego.

d) Las Rifas, Tómbolas y Combinaciones Aleatorias.

e) Las apuestas sobre acontecimientos deportivos, de competición o de otro carácter previamente determinados, incluidas las apuestas hípicas.

✎ Letra e) modificada por disp. final 1.1 de Decreto 106/2006, de 30 noviembre.

TÍTULO II

DE LOS JUEGOS EXCLUSIVOS DE CASINOS DE JUEGO

CAPÍTULO I

Concepto, reglas básicas, modalidades y límites de los Juegos exclusivos de Casinos de Juego

Artículo 2. Concepto de Juegos exclusivos de Casinos de Juego.

1. Son aquellos Juegos que sólo pueden practicarse en aquellos establecimientos autorizados como Casinos de Juego.

2. Tienen el carácter de Juegos exclusivos de Casinos de Juego:

a) Ruleta francesa.

b) Ruleta americana.

c) Black-Jack o Veintiuno.

d) «Boule» o Bola.

e) Treinta y Cuarenta.

f) Dados o Craps.

g) Punto y Banca.

h) «Baccará», «Chemin de Fer» o «Ferrocarril».

i) «Baccará a Dos Paños».

j) Póquer de Contrapartida:

– Póquer sin descarte.

– Póquer «Trijoker».

k) Póquer de Círculo:

– Póquer Cubierto de cinco cartas con descarte.

– Póquer Descubierto:

– «Seven Stud Poker».

– «Omaha».

– «Hold'em».

– «Five Stud Poker».

– Póquer Sintético.

l) El juego desarrollado a través de Máquinas de Azar o tipo C.

Artículo 3. Reglas básicas, modalidades de juego y límites de los Juegos exclusivos de Casinos de Juego.

1. Las reglas básicas, modalidades y límites son los que se establecen para cada juego exclusivo de Casinos de Juegos en los artículos siguientes del presente Título.

2. Las reglas básicas, modalidades y límites del juego desarrollado a través de máquinas de azar o tipo C son las que para este tipo de máquinas recogen los artículos 48 y 49 de este Catálogo.

3. Existirá un servicio de admisión a la entrada de los Casinos de Juego, encargado de la recepción e identificación de jugadores.

CAPÍTULO II

Ruleta Francesa

Artículo 4. Concepto de Ruleta Francesa.

La ruleta francesa es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, cuyas características esenciales consisten en que los participantes juegan contra el casino de juego y en que la posibilidad de ganar depende del movimiento de una bola dentro de una rueda horizontal giratoria que contiene casillas numeradas en una de las cuales aquélla se detendrá definitivamente.

✐ Artículo modificado por disp. final 1.1 de Decreto 58/2006, de 6 julio.

Artículo 5. Reglas básicas de la Ruleta Francesa.

1. Clases de jugadas. Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones siguientes:

A) Jugadas o suertes múltiples.

a) Pleno o número completo. Consiste en hacer la apuesta en uno cualquiera de los treinta y siete números y proporciona al jugador que gana treinta y cinco veces su postura.

b) Pareja o Caballo. La apuesta se pone a caballo sobre la línea que separa dos números y proporciona al jugador que gana diecisiete veces su postura.

c) Fila transversal. Se juega a los tres números seguidos que constituyen una fila, colocando su apuesta en medio de la línea longitudinal que separa las filas de los espacios laterales destinados a las suertes sencillas. Caso de salir uno de los tres números, el jugador obtiene once veces la cantidad que apostó.

d) Cuadro. La apuesta se hace sobre cuatro números contiguos que forman un cuadro, colocándose la postura en el punto de intersección de las líneas que separan dichos números. En caso de ganancia, se obtiene ocho veces la citada postura.

e) Seisena o doble fila transversal. La apuesta incluye seis números, situados en dos filas transversales consecutivas; en caso de ganar, el jugador obtiene cinco veces el importe de su apuesta.

f) Columna. Abarca la apuesta a los doce números que integran una columna y, en caso de ganar, el jugador obtiene dos veces el importe de su apuesta.

g) Docena. Abarca la apuesta los números del 1 al 12 (primera docena), los números del 13 al 24 (segunda docena) o los números del 25 al 36 (tercera docena), y la posible ganancia asciende a dos veces la cantidad apostada.

h) Doble columna o Columna a caballo. Se apuesta a 24 números que corresponden a dos columnas contiguas y la ganancia posible asciende a la mitad de la apuesta.

i) Doble docena o Docena a caballo. Se apuesta a 24 números que corresponden a dos docenas contiguas y la ganancia posible asciende a la mitad de la apuesta.

En todos los casos, el jugador que gana conserva su apuesta y puede retirarla.

B) Jugadas o Suertes sencillas.

a) Al jugar a suertes sencillas, los jugadores pueden apostar sobre «par» o «impar» (números pares o impares); sobre «rojo» o «negro» (números rojos o negros); o sobre «falta» (números que van del 1 al 18) o sobre «pasa» (números que van del 19 al 36). La ganancia posible es el valor de la cantidad apostada.

En todos los casos, el jugador que gana conserva su apuesta y puede retirarla.

b) Supuesto de salida del cero. Cuando, habiendo apostado a suertes sencillas, sale el 0, todas las apuestas realizadas a estas suertes pierden la mitad de su valor; en este caso, el jugador que haya apostado a una suerte sencilla tiene dos opciones: Una, retirar la mitad de su apuesta, perdiendo la otra mitad a favor de la banca; y dos, dejar la totalidad de su apuesta en «prisión» y continuar el juego. Si en la jugada siguiente no sale el cero, las apuestas ganadoras colocadas en «prisión» recuperan su libertad, perdiéndose definitivamente las demás.

Si el cero sale por segunda, tercera vez, etc., el jugador tiene la misma opción, teniendo en cuenta que el valor inicial de su apuesta se considera que ha perdido el 50 por 100 de su valor a cada salida del cero. Si está por debajo del mínimo de la mesa, la apuesta debe quedar en «prisión» hasta que se libere.

Cuando el cero sale en la última jugada de la sesión, el jugador viene obligado a aceptar el reintegro de la mitad, de la cuarta parte, de la octava parte, etc., de su apuesta inicial, según se trate de la primera, segunda, tercera salida, etcétera, del número cero.

Artículo 6. Modalidades de la Ruleta Francesa.

Según que en la mesa existan uno o dos tableros, la ruleta se denomina «a un paño» o «a dos paños», respectivamente.

Artículo 7. Límites de la Ruleta Francesa.

1. Existen dos límites referidos a las apuestas: El mínimo de apuesta, y el máximo de apuesta.

2. El mínimo de apuesta se determinará en la autorización concedida por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

3. El máximo se fija teniendo en cuenta las combinaciones de juego existentes:

a) En las suertes sencillas, el máximo representa 360 ó 540 veces la cantidad fijada como mínimo de la postura.

✐ Letra a) modificada por disp. final 1.2 de Decreto 58/2006, de 6 julio.

b) En las suertes múltiples, el máximo viene representado: en el pleno o número completo, por 20 ó 30 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, por 40 ó 60 veces; en la fila transversal, por 60 ó 90 veces; en el cuadro, por 80 ó 120 veces; en la seisena, por 120 ó 180 veces; en la columna y docena, por 240 ó 360 veces; en la doble columna y doble docena, por 480 ó 720 veces.

✐ Letra b) modificada por disp. final 1.2 de Decreto 58/2006, de 6 julio.

4. Normas especiales.

El Director del Casino podrá modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinados, siempre que el Casino tuviera autorización y, en todo caso, con sujeción a los siguientes requisitos:

a) Durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el Casino no podrá variar el límite de apuesta de la misma.

b) En todo caso, el Casino deberá poner en funcionamiento una mesa, al menos, con el límite mínimo de apuestas autorizado para dicho juego, a menos que en la autorización concreta se dispusiera otra cosa.

CAPÍTULO III

Ruleta Americana

Artículo 8. Concepto de Ruleta Americana.

1. El funcionamiento de la variedad americana de la ruleta responde a los mismos principios que rigen la ruleta francesa.

2. Las diferencias con la ruleta francesa son:

a) Las apuestas se colocan sobre uno de los lados del tapete de la mesa de juego, en los espacios reservados para el cero y para las otras jugadas, sobre los términos o abreviaturas correspondientes y, opcionalmente, sobre los espacios fijados para algunas combinaciones de jugadas de uso más frecuente por parte de los jugadores.

b) En el reborde del cilindro se colocará un número de cajas o compartimentos transparentes

igual a la cifra máxima de colores existentes. Dichas cajas, netamente separadas las unas de las otras, están destinadas a recibir una ficha, sin valor determinado, sobre la cual se coloca un marcador que indica el valor dado a las fichas de ese color por el jugador. Este valor puede ir del mínimo al máximo de la postura de la mesa sobre un número entero, acomodándose al valor individual de las fichas existentes en el Casino.

3. En lo no previsto por las normas reguladoras de la ruleta americana se aplicarán las referidas a la ruleta francesa.

Artículo 9. Reglas básicas de la Ruleta Americana.

1. Los pagos deben ser siempre efectuados en el orden siguiente: Doble columna, columna, pasa, impar, negro, rojo, par, falta, doble docena, docena, seisena, transversal, cuadro, pareja o caballo y en último lugar el pleno o número completo; pero si un jugador tiene varias combinaciones ganadoras, se pagan todas de una sola vez, aunque las apuestas sean de distinta clase. Los pagos se realizan con fichas de color de un valor determinado, propias del jugador ganador, o con fichas y placas de valor o ambas.

2. Combinaciones del juego. Dentro de las suertes sencillas, en caso de salida del cero, se pierde la mitad de la apuesta y se recupera la otra mitad.

Artículo 10. Límites de la Ruleta Americana.

1. Existen dos límites referidos a las apuestas: El mínimo de apuesta, y el máximo de apuesta.

2. El mínimo de apuesta está determinado por la autorización concedida por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

3. El máximo viene fijado:

a) En las suertes sencillas, el máximo representa 360 ó 540 veces la cantidad fijada como mínimo de la postura.

✐ Letra a) modificado por disp. final 1.3 de Decreto 58/2006, de 6 julio.

b) En las suertes múltiples, el máximo viene representado: en el pleno o número completo, por 20 ó 30 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, por 40 ó 60 veces; en la fila transversal, por 60 ó 90 veces; en el cuadro, por 80 ó 120 veces; en la seisena, por 120 ó 180 veces; en la columna y docena, por 240 ó 360 veces; en la doble columna y doble docena, por 480 ó 720 veces.

✐ Letra b) modificado por disp. final 1.3 de Decreto 58/2006, de 6 julio.

4. El jugador, en el momento en que se atribuye una serie de fichas, puede fijar el valor que él desea dar a cada una de ellas, dentro de los límites del mínimo y máximo sobre un número entero. Si no se hace uso de esta facultad cada una de sus fichas representa el mínimo de la postura de la mesa.

CAPÍTULO IV

Black-Jack o Veintiuno

Artículo 11. Concepto de Black-Jack o Veintiuno.

El Black-Jack o Veintiuno es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, practicado con cartas, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, siendo el objeto del juego alcanzar veintiún puntos o acercarse a ellos sin pasar de este límite.

Artículo 12. Reglas básicas y modalidades de Juego de Black-Jack o Veintiuno.

a) Juego simple o Black-Jack. Cuando se hayan efectuado todas las apuestas el «croupier» distribuirá una carta a cada «mano», comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, y dándose él mismo otra carta. Después se distribuirá una segunda carta, siempre en el mismo orden, a cada «mano».

Seguidamente preguntará a los jugadores que tienen la «mano» si desean cartas adicionales.

Cada jugador podrá rehusar o pedir cartas complementarias, una por una, hasta que lo crea oportuno, pero en ningún caso podrá pedir cartas suplementarias si ha obtenido ya una puntuación de 21 o más. Cuando una «mano» obtenga una puntuación superior a 21, perderá, y el «croupier» recogerá inmediatamente su apuesta y las cartas antes de pasar a la «mano» siguiente.

Cuando los jugadores hayan hecho su juego, el «croupier» se dará a sí mismo una o varias cartas.

Al llegar a 17 puntos deberá plantarse, no pudiendo tomar cartas suplementarias. En caso contrario, deberá pedir otras cartas hasta que el total de su puntuación alcance 17 o más. Cuando tenga un as entre sus cartas, deberá contarlo como once puntos si con este valor alcanza 17 o más y siempre que no cuente con él más de 21 puntos, en cuyo caso, se tomará el valor de un punto.

El «croupier», después de anunciar su puntuación, procederá a recoger las apuestas perdedoras y a pagar las ganadoras de derecha a izquierda. Irá entonces recogiendo las cartas y colocándolas con las caras hacia abajo en un recipiente destinado para este fin, apartando las suyas en último lugar. Si el banquero se hubiera pasado de 21 puntos pagará todas las apuestas que aún estén sobre el tapete.

Si no tuviera 21 puntos, recogerá las apuestas de las «manos» que tengan una puntuación inferior a la suya y pagará a aquellas que la tengan superior.

Las «manos» que hayan obtenido una puntuación igual a la del banquero serán nulas, pudiendo sus titulares retirar sus apuestas una vez hayan sido recogidas sus cartas.

Los pagos se harán a la par, es decir, por la misma cantidad de la apuesta, pero si un jugador hiciera un Black-Jack, que consiste en alcanzar 21 puntos con sólo dos cartas se le pagará siempre en razón de tres por dos. El Black-Jack ganará siempre a la puntuación de 21 obtenida con más de dos cartas.

b) El seguro. Cuando el primer naipe del «croupier» sea un as, los jugadores podrán asegurarse contra el posible Black-Jack de la banca. El «croupier» propondrá este seguro al conjunto de jugadores y antes de dar la tercera carta al primer jugador que la pida. A partir de este momento, nadie podrá asegurarse.

El jugador que se asegure depositará sobre la línea «seguro», situada enfrente de su puesto, una cantidad como máximo igual a la mitad de su apuesta primitiva. Si el «croupier» sacara entonces un diez, es decir, si realizara un Black-Jack, recogerá las apuestas que pierden y pagará los seguros en razón de dos por uno. Si no realizara Black-Jack recogerá los seguros y cobrará o pagará las otras apuestas como en el juego simple.

c) Los pares. Cuando un jugador recibe las dos primeras cartas del mismo valor, podrá jugar «a dos manos». Si utilizase esta posibilidad deberá hacer una apuesta igual a la suya inicial en la otra carta.

Estas dos cartas y estas dos apuestas serán consideradas entonces como «manos» separadas e independientes, teniendo cada una su valor y destino propios. Podrá, por tanto, formar tantas «manos» como sea el número de cartas de igual valor que reciba.

El jugador se plantará, pedirá cartas y jugará en las mismas condiciones que en el juego simple, empezando por la «mano» más a su derecha antes de pasar a la siguiente. Si formase un nuevo par, podrá de nuevo separarlo y depositar otra apuesta igual.

Cuando un jugador separara un par de ases, no se le permitirá pedir más que una sola carta por cada as que ha formado una nueva «mano».

Si un jugador separa un par de ases o un par de cartas que valgan 10 puntos cada una y con la siguiente totalizara 21 puntos, esta jugada no será considerada como Black-Jack, y se le pagará solamente una vez su apuesta.

d) Apuesta doble. Cuando el jugador obtuviera 9, 10 u 11 puntos con las dos primeras cartas podrá doblar su apuesta. En este caso, no tendrá derecho más que a una sola carta suplementaria. La doble apuesta estará autorizada para todas las «manos» comprendidos los pares.

Artículo 13. Límites de Black-Jack o Veintiuno.

1. Existen dos límites referidos a las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas: El límite mínimo de apuesta y el límite máximo de apuesta.

2. El límite mínimo está determinado en la autorización concedida por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego. Son aplicables a este juego las normas de la ruleta referentes a la posibilidad de modificar el mínimo y el máximo de las apuestas.

3. El límite máximo de las apuestas es fijado por cada mesa en la autorización en 50, 100 ó 200 veces el mínimo de la postura.

El máximo se entiende por «mano» y puede ser sobrepasado en el supuesto de un jugador sentado, titular de varias «manos» de otros jugadores.

CAPÍTULO V

«Boule» o Bola

Artículo 14. Concepto de «Boule» o Bola.

La Bola o «Boule» es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar, igual que en la ruleta, del movimiento de una bola que se mueve dentro de una plataforma circular.

Artículo 15. Modalidades y reglas básicas de «Boule» o Bola.

1. Se distinguen dos modalidades dentro del juego de Bola o «Boule» según las apuestas que se pueden realizar:

a) Apostar sobre un número entero, del 1 al 9, en cuyo caso el ganador recibe siete veces el valor de su apuesta.

b) Apostar sobre una suerte sencilla (rojo o negro, par o impar, pasa o falta).

2. En todos estos casos, el ganador recupera su apuesta y recibe un valor igual a ella. Sin embargo, cuando sale el número 5, se pierden todas las apuestas realizadas sobre estas suertes sencillas.

Artículo 16. Límites de «Boule» o Bola.

1. Existen dos límites referidos a las apuestas de los jugadores: El límite mínimo de apuesta y el límite máximo de apuesta.

2. El límite mínimo de apuesta está determinado en la autorización concedida por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego. Sin embargo, el director responsable del establecimiento puede abrir los paños con una apuesta mínima igual a dos veces la autorizada, siempre que aquel mínimo sea mantenido, al menos, en un paño, durante todo el tiempo en que permanezca abierto dicho establecimiento.

3. El límite máximo de apuestas vendrá fijado en la autorización. Para las apuestas sobre un número entero, no podrá ser inferior a cuarenta veces, ni superior a cien veces el mínimo autorizado; y para las suertes sencillas no podrá ser inferior a doscientas veces ni superior a quinientas veces dicho número.

4. Este límite máximo se aplica, por mesa, a cada jugador considerado aisladamente. Por ello, el establecimiento no puede fijar un máximo para el conjunto de apuestas que pertenezcan a jugadores diferentes y colocados sobre un número entero o sobre una suerte sencilla.

CAPÍTULO VI

Treinta y Cuarenta

Artículo 17. Concepto de Treinta y Cuarenta.

El Treinta y Cuarenta es un juego de azar practicado con cartas, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

Artículo 18. Reglas básicas y modalidades de Juego de Treinta y Cuarenta.

1. Se han de formar dos filas desplazadas de cartas, la de arriba denominada «negra» y la de abajo «roja». Se distribuirán cartas hasta que se obtenga por cada fila una puntuación comprendida entre treinta y cuarenta.

2. Los jugadores no pueden hacer uso más que de las modalidades siguientes, por las que ellos reciben el equivalente de su apuesta.

a) Rojo o negro: Ganará la fila cuyas cartas tengan un valor más próximo a 31.

b) Color o inverso: Hay color si la fila ganadora es del mismo color que la primera carta de la fila negra.

En caso contrario hay inverso.

3. Cuando dos filas de cartas forman el mismo punto, el juego es nulo salvo que dicho punto sea 31. En este caso rigen las mismas disposiciones que regulan el sistema del cero en la ruleta. Las apuestas iguales o superiores, mediante el depósito de 1 por 100 del importe de la apuesta efectuado en el momento de la postura; a este efecto se situará una señal o placa sobre la postura al realizar ésta.

Artículo 19. Límites de Treinta y Cuarenta.

1. Existen dos límites referidos a las apuestas de los jugadores: El límite mínimo de apuesta y el límite máximo de apuesta.

2. El límite mínimo de apuesta se determinará en la autorización concedida por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

3. El límite máximo será igual a mil veces el mínimo establecido.

CAPÍTULO VII

Dados o Craps

Artículo 20. Concepto de Dados o Craps.

El juego de dados es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

Artículo 21. Modalidades y reglas básicas de Dados o Craps.

1. Los jugadores no podrán hacer uso más que de las siguientes modalidades de suertes: Sencillas, múltiples, asociadas, y las «place bets».

2. Las reglas de juego aplicables a cada modalidad son:

A) Suertes sencillas, que se pagarán a la par.

a) Win. Que se juega a la primera tirada. Gana con 7 u 11, pierde con 2, 3 ó 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y el número que ha salido es el punto, que se indica por el «croupier» mediante una placa colocada sobre la caja correspondiente a este número. Las apuestas sobre el Win ganan si el punto se repite, pierden si sale el 7 y se repiten si sale otra cifra. Los dados cambian de mano cuando sale el 7, que hace perder.

b) Don't Win. Que se juega a la primera tirada. Gana con 2 ó 3, pierde con 7 u 11 y da resultado nulo en 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y la que ha salido es el punto. Las apuestas sobre Don't Win ganan si sale el 7 y pierden si el punto se repite.

c) Come. Que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Esta suerte gana si sale el 7 o el 11 en la tirada siguiente y pierde si sale el 2, 3 ó 12. Si sale otra cifra cualquiera, la apuesta es colocada sobre la casilla que lleva el número que salió, y a partir de la tirada siguiente, gana si sale el citado número y pierde con el 7, quedando pendiente el resultado si sale cualquier otro número.

d) Don't Come. Que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Gana si sale el 2 ó 3, pierde con el 7 o el 11 y da resultado nulo con el 12.

Si sale cualquier otra cifra, la apuesta es colocada en la casilla correspondiente, y a partir de la siguiente jugada, gana si sale el 7 y pierde si sale el punto sobre el que está colocada la apuesta.

Las apuestas colocadas sobre Win no pueden ser retiradas y deben jugar hasta que se hayan ganado o perdido.

e) Field. Que se juega en cualquier momento de la partida, siendo decisiva cada «tirada». Gana si sale el 2, 3, 4, 9, 10, 11 ó 12 y pierden los restantes resultados. Se paga doble si sale el 2 o el 12, y a la par para las otras puntuaciones.

f) Big 6. Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 6 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es 7.

Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continúa, aunque puede ser retirada por el jugador.

g) Big 8. Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 8 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es de 7. Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continúa, pero puede retirarla el apostante.

h) Under 7. Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si el total de los puntos formados por los dados es inferior a 7 y pierde si es igual o superior a 7.

i) Over 7. Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana cuando la puntuación formada por los dados es superior a 7, y pierde cuando es igual o inferior a 7.

B) Suertes múltiples que se pueden jugar en cualquier momento de la partida:

a) Hard Ways. Que se juega sobre los totales de 4, 6, 8 ó 10 formados por dobles, pudiendo ser retiradas las apuestas después de cada tirada no decisiva.

Gana si sale «el doble elegido» y pierde con el 7 o si el total del número no está formado por dobles. El doble de 2 y el doble de 5 se pagan siete veces la apuesta; el doble de 3 y el doble de 4, nueve veces la apuesta.

b) Juego de 7. Que se paga quince veces la apuesta.

Gana si sale 7; pierde si sale cualquier otro resultado.

c) Juego de 11. Que se paga quince veces la apuesta.

Gana si sale el 11; pierde si sale cualquier otro resultado.

d) Any Craps. Que se paga siete veces la apuesta.

Gana si sale el 2, 3 ó 12; pierde si sale cualquier otro resultado.

e) Craps 2. Que se paga treinta veces la apuesta.

Gana si sale el 2; pierde con cualquier otro resultado.

f) Craps 3. Que se paga quince veces la apuesta.

Gana si sale el 3; pierde con cualquier otro resultado.

g) Craps 12. Que se paga treinta veces la apuesta.

Gana si sale el 12; pierde con cualquier otro resultado.

h) Horn. Que se paga cuatro veces la apuesta. Esta suerte, que asocia el Craps con el juego del 11, gana si sale 2, 3, 12 u 11; pierde con cualquier otro resultado.

C) Suertes asociadas que sólo pueden jugarse cuando la suerte simple correspondiente, cuyo punto es conocido, ha sido ya apostada y siguen la suerte de ésta, aunque pueden ser retiradas después de un juego no decisivo.

a) La suerte asociada al Win cuya apuesta se hace en la proximidad y al exterior de la suerte sencilla correspondiente, gana con el punto, pierde con el 7 y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta es pagada 2 por 1 si el punto es 4 ó 10; 3 por 2 si el punto es 5 ó 9; 6 por 5 si el punto es 6 u 8.

b) La suerte asociada al Don't Win, cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte sencilla correspondiente, gana con el 7; pierde con el punto y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta se paga 1 por 2 si el punto es 4 ó 10; 2 por 3 si el punto es 5 ó 9, y 5 por 6 si el punto es 6 u 8.

c) La suerte asociada del Come, cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte simple correspondiente o próxima a ella. Esta suerte gana, pierde o da resultado nulo en las mismas condiciones que el Come y se paga como la suerte asociada del Win.

d) La suerte asociada al Don't Come, cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte simple correspondiente. Esta suerte gana, pierde o da resultado nulo en las mismas condiciones que el Don't Come y se paga como la suerte asociada al Don't Win.

D) Las Place Bets, que pueden jugarse en cualquier momento de la partida sobre los números 4, 5, 6, 9 ó 10 y pueden ser retiradas las apuestas en las tiradas no decisivas.

a) La Right Bet, en la que la apuesta se hace según la posición del jugador, a caballo sobre la línea, delante o detrás de cualquier número elegido. Esta suerte gana si el punto sale antes del 7; pierde con el 7 o da resultado nulo. La apuesta se paga 7 por 6 si el punto es 6 u 8; 7 por 5 si el punto es 5 ó 9, y 9 por 5, si el punto es 4 ó 10.

b) La Wrong Bet, en la que la apuesta se hace en la casilla posterior del número elegido y que se indica por el «croupier», con la ayuda de una contramarca con la indicación «Wrong Bet». Gana si sale el 7 antes del punto; pierde si sale el punto o da resultado nulo.

La apuesta es pagada 4 por 5 si el punto es 6 u 8, 5 por 8 si el punto es 5 ó 9 y 5 por 11 si el punto es 4 ó 10.

Artículo 22. Límites de Dados o Craps.

1. Existen límites referidos a las apuestas que pueden realizar los jugadores, cuyas cuantías máxima y mínima se determinarán por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego en la correspondiente autorización del Casino de Juego.

2. Según las modalidades que admite el juego los límites máximos y mínimos son:

a) En las suertes sencillas, la apuesta máxima no podrá ser inferior a 100 veces ni superior a 1.000 veces del mínimo de la mesa.

b) En las suertes múltiples, la apuesta máxima será calculada de forma que la ganancia posible sea, al menos, igual a la permitida por el máximo sobre las suertes sencillas, y a lo más, igual al triple de dicha ganancia.

c) En las apuestas asociadas, de Win y Come, la apuesta máxima se determinará por el importe de las apuestas efectivamente hechas sobre las suertes sencillas correspondientes.

d) En las suertes asociadas del Don't Win y del Don't Come el máximo de la apuesta se fijará en función del punto jugado, esto es, para 4 y 10, el 200 por 100 del importe de la apuesta hecha sobre la suerte sencilla correspondiente; para el 5 y 9, el 150 por 100 de dicho importe, y para 6 u 8, el 120 por 100 del mismo importe.

e) En las Right Bet, el máximo de la apuesta estará en función del punto jugado e igual al máximo de las apuestas en las suertes sencillas para 4, 5, 9 y 10, o el 120 por 100 de este máximo para 6 y 8.

f) En las Wrong Bet, el máximo de la apuesta estará en función del punto jugado, e igual al 125 por 100 del máximo de las apuestas sobre las suertes sencillas para 6 y 8, al 160 por 100 de este máximo para el 5 y 9 y al 220 por 100 para el 4 y 10.

CAPÍTULO VIII

Punto y Banca

Artículo 23. Concepto de Punto y Banca.

El Punto y Banca es un juego de cartas que enfrenta a varios jugadores entre sí, pudiendo el resto de aquéllos apostar tanto a favor de la banca como contra ella. Corresponde en todo caso al Casino de Juego el ejercicio de la banca.

Artículo 24. Reglas básicas de Punto y Banca.

1. Cada jugador recibe inicialmente dos cartas. El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que lleva inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico, y el as, que vale un punto. En la suma de los puntos se desprecian las decenas y sólo tiene valor, a efectos del juego, la cifra de unidades. Ganará aquel cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada será considerada nula y las apuestas podrán ser retiradas.

2. Recibidas las dos primeras cartas por la «mano» del jugador y la «mano» de la banca, si la puntuación de alguna de éstas es 8 ó 9, el juego se da por finalizado, no pudiendo la otra «mano» solicitar una tercera carta.

3. Reglas de la tercera carta:

a) Para la «mano» del jugador.

– Cuando su puntuación es de 0, 1, 2, 3, 4 ó 5 ha de pedir carta.

– Cuando su puntuación es de 6 ó 7, ha de plantarse.

b) Para la «mano» de la banca el juego se ajustará a lo dispuesto en el siguiente cuadro:

		Tercera carta de la mano del jugador										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuación dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	T	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	T	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	T	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: Significa pedir tercera carta
P: Significa plantarse

Artículo 25. Límites de Punto y Banca.

1. El mínimo de las apuestas puede ser diferente para cada mesa, pero en ningún caso puede ser inferior al límite mínimo autorizado por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

2. El máximo de las apuestas será fijado para cada mesa en 50 ó 100 veces el mínimo, pudiendo determinar la Dirección del Casino que las apuestas sean múltiplos del mínimo de la mesa.

CAPÍTULO IX

«Baccará», «Chemin de Fer» o «Ferrocarril»

Artículo 26. Concepto de «Baccará», «Chemin de Fer» o «Ferrocarril».

El «Baccará», «Chemin de Fer» o «Ferrocarril», es un juego de cartas de los denominados de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí, teniendo uno de ellos la banca y pudiendo apostar contra ésta todos los jugadores que se hallan sentados y los que se encuentren detrás de éstos de pie.

Artículo 27. Reglas básicas del «Baccará», «Chemin de Fer» o «Ferrocarril».

1. El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que llevan inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico, y el as, que vale un punto. Se suma la puntuación de las cartas y se desprecian las decenas, teniendo valor exclusivamente la cifra de las unidades. Ganará aquel juego cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada es considerada nula.

2. El banquero reparte inicialmente y de forma alternativa dos cartas tapadas al jugador que se enfrenta con él, y se da a sí mismo dos cartas tapadas. Si recibidas las dos primeras cartas, la puntuación es de ocho o nueve, éstas serán descubiertas y se abate el juego, debiendo el contrario mostrar asimismo su juego.

3. En los demás casos el jugador que se enfrenta a la banca podrá solicitar una tercera carta o considerarse servido, lo que anunciará utilizando los términos «carta» y «no» respectivamente. La actuación del jugador se atendrá a las reglas siguientes:

– Cuando tiene 0, 1, 2, 3 ó 4, ha de pedir carta.

– Cuando tiene 5, puede optar.

– Cuando tiene 6 ó 7, ha de plantarse.

4. En el supuesto de que el jugador haga banco, no se le aplicarán estas reglas y tendrá libertad para pedir carta o quedarse servido, siempre que lo autorice el Director de Juegos antes de comenzar la partida. A continuación, el banquero podrá optar entre pedir carta o no hacerlo, excepto cuando tiene cero («baccará»), en que es obligatorio solicitar una tercera carta. A diferencia de las anteriores, la tercera carta se da siempre descubierta. El juego finaliza con el anuncio de la puntuación de cada jugador, el descubrimiento de las cartas y el pago o retirada de las apuestas, en su caso.

5. Todo jugador puede solicitar al «croupier» aclaraciones sobre las reglas del juego, quien está obligado a dárselas. Si el jugador tiene puntuación de 5 y solicita consejo al «croupier» éste le hará plantarse.

6. El banquero podrá, si lo desea, solicitar del «croupier» el cuadro de jugadas de la banca, en cuyo caso deberá ajustarse a lo en él establecido.

		Tercera carta de la mano del jugador										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuación de las dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	T	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	T	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	T	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: Significa pedir tercera carta.
P: Significa plantarse.
O: Significa que se puede optar.

Artículo 28. Límites del «Baccará», «Chemin de Fer» o «Ferrocarril».

1. El mínimo de punto o mínimo de las posturas, es decir, la cantidad mínima para poder jugar como punto contra la banca no será necesariamente idéntico para las distintas mesas, ni podrá ser inferior en ningún caso al mínimo autorizado por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego, que deberá aparecer ostensiblemente indicado en la mesa.

2. El máximo del punto o cantidad máxima que puede exponer un jugador es aquella cantidad equivalente a la existente en la banca en cada jugada. Cuando un jugador llega a dicha cantidad máxima se dice que «hace banco».

3. El máximo de la banca deberá ser equivalente a cien veces el mínimo autorizado para el punto y el mínimo de aquélla no podrá ser inferior al de éste.

4. Previa solicitud de los Casinos podrá autorizarse el que la banca juegue sin máximo limitado.

CAPÍTULO X

«Baccará a dos Paños»

Artículo 29. Concepto de «Baccará a dos Paños».

El «Baccará a dos Paños» es un juego de cartas de los denominados de círculo, que enfrenta a un jugador que es la banca con otros jugadores, pudiendo apostar contra aquél tanto los jugadores que se hallan sentados alrededor de la mesa de juego como los que están situados de pie detrás de aquéllos.

Artículo 30. Modalidades del «Baccará a dos Paños».

1. El «Baccará a dos Paños» puede revestir dos modalidades: Banca limitada y banca libre o abierta.

2. En el primer caso, el banquero sólo responderá por la cantidad que, situada sobre la mesa, constituye la banca en cada momento.

3. En la banca libre o banca abierta, su titular ha de responder frente a todas las posturas sin límite.

Artículo 31. Reglas básicas del «Baccará a dos Paños».

1. Con carácter general son aplicables las reglas referidas al «Baccará», «Chemin de Fer» o «Ferrocarril».

2. Sin perjuicio de ello se establecen las adaptaciones que se detallan a continuación:

a) Se enfrentan dos jugadores, uno por cada paño, contra el banquero, siguiendo un turno rotatorio conforme al orden de numeración de cada paño.

b) Si la puntuación de las dos primeras cartas es de 0, 1, 2, 3 y 4, los jugadores han de pedir una tercera carta; si dicha puntuación es de 5, tienen libertad para pedir carta o quedarse servidos, y, por fin, si es de 8 ó 9 han de descubrir sus cartas. Queda exceptuado de esta regla el jugador que al principio de la partida haga banca.

c) El banquero puede pedir carta o plantarse, salvo si solicita del «croupier» el cuadro de jugadas de la banca, en cuyo caso habrá de seguirlo siempre que se indique lo mismo para los dos paños. El cuadro de jugadas de la banca es el recogido en el Capítulo IX, Título II, del presente Catálogo.

d) Un 8 con las dos primeras cartas gana siempre a un 8 ó 9 utilizando una tercera carta.

e) Se puede pedir banco por cualquier jugador, esté sentado o de pie, por una sola vez y al principio de cada partida. El banco comprenderá los dos paños, pero el juego se desarrollará exactamente igual que si hubiera dos jugadores, de tal forma que no se podrán ver las cartas del segundo paño por el jugador hasta haber jugado en el primer paño. En caso de que haya juego nulo, podrá repetirse la jugada hasta dos veces más. Se entenderá que ha habido juego nulo cuando no ha habido pérdida o ganancia por parte de ninguno de los dos jugadores.

Artículo 32. Límites del «Baccará a dos Paños».

1. El mínimo y el máximo de las posturas vendrá establecido por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego en la correspondiente autorización. Los mínimos podrán variar para las distintas mesas de juego.

2. La cantidad que forme la banca será necesariamente limitada en la modalidad de banca limitada.

3. En la autorización se fijará el máximo y mínimo de la banca.

4. En la banca libre no existirá tope máximo para la banca y el establecimiento no podrá fijar un

máximo a las posturas de los jugadores. Cualquier jugador podrá ser banquero, en la modalidad de banca libre, si justifica la existencia de un depósito, considerado suficiente, en la propia caja del establecimiento o en la de una entidad de crédito previamente admitida por la Dirección del establecimiento, de tal forma que pueda pagar todas las apuestas sin que la responsabilidad del establecimiento pueda verse en ningún momento comprometida.

5. El «Baccará» con banca libre sólo podrá practicarse en una mesa por cada establecimiento y por un máximo de dos sesiones separadas entre sí por la hora de la cena. En cada sesión se jugarán dos tallas.

6. Está prohibido a los puntos el juego en asociación.

CAPÍTULO XI

El juego del Póquer

Artículo 33. Concepto de Póquer.

El juego del Póquer es un juego de cartas exclusivo de Casinos de Juego, en el que dependiendo de la modalidad que se juegue las combinaciones ganadoras son diferentes y los participantes se enfrentan entre sí o contra el establecimiento de juego.

Artículo 34. Modalidades de Póquer.

Son modalidades del juego del Póquer:

a) El póquer de contrapartida, que a su vez incluye las variantes:

– Póquer Sin Descarte.

– Póquer «Trijoker».

b) El póquer de círculo, que incluye las siguientes variantes:

– Póquer cubierto de Cinco Cartas con Descarte.

– Póquer descubierto, que a su vez puede ser:

«Seven Stud Poker».

«Omaha».

«Hold'em».

«Five Stud Poker».

«Póquer sintético».

Artículo 35. Reglas básicas y límites del póquer de contrapartida en su variante Sin Descarte.

1. El póquer sin descarte es un juego de azar de los denominados de contrapartida practicado con cartas y en el que los participantes juegan contra el establecimiento. Se juega con cinco cartas y el objetivo del juego es conseguir una combinación de cartas de valor más alto que la de la banca, pudiendo existir las siguientes combinaciones ganadoras, ordenadas de mayor a menor:

a) Escalera real de color. Es la combinación formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo [ejemplo: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J) y 10 de trébol]. Se paga 100 veces la apuesta.

b) Escalera de color. Es la combinación formada por cinco cartas correlativas del mismo palo sin que ésta coincida con las cartas más altas (ejemplo: 4, 5, 6, 7 y 8 de trébol). Se paga 25 veces la apuesta.

c) Póquer. Es la combinación formada por cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor [ejemplo: cuatro Reyes (K) y un 7]. Se paga 20 veces la apuesta.

d) Full. Es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y dos cartas distintas también del mismo valor (ejemplo: Tres 7 y dos 8). Se paga siete veces la apuesta.

e) Color. Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo [ejemplo: As, 4, 7, 8 y Dama (Q) de trébol]. Se paga cinco veces la apuesta.

f) Escalera. Es la combinación formada por cinco cartas correlativas que no son de un mismo palo [ejemplo: 7, 8, 9, 10 y Jota (J)]. Se paga cuatro veces la apuesta.

g) Trío. Es la combinación formada por cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y las dos restantes no forman pareja [ejemplo: Tres Damas (Q), un 7 y un 2].

Se paga tres veces la apuesta.

h) Doble pareja. Es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor y otras dos cartas también del mismo valor pero distinto al anterior [ejemplo: Dos Reyes (K), dos 7 y un As]. Se paga dos veces la apuesta.

i) Pareja. Es la combinación formada por dos cartas de un mismo valor y tres cartas diferentes [ejemplo: Dos Damas (Q), un 6, un 9 y un As]. Se paga una vez la apuesta.

j) Cartas mayores. Es la combinación formada cuando no se produce ninguna de las combinaciones anteriores. En caso de que el jugador y el «croupier» tengan un As y un Rey (K), se comparan sucesivamente las cartas restantes según su valor de mayor a menor y gana la carta de valor más alto. Se paga una vez la apuesta.

2. En cualquier caso, el jugador sólo gana las apuestas cuando su combinación es superior a la del «croupier», la pierde si es inferior y la conserva, pero sin ganar premio alguno en caso de empate.

3. Cuando el «croupier» y el jugador tienen la misma jugada, gana la apuesta quien tiene la combinación formada por cartas de valor más alto, según las reglas siguientes:

a) Cuando ambos tienen póquer, gana el formado por cartas de valor más alto (ejemplo: Un póquer de reyes supera a uno de damas).

b) Cuando ambos tienen full, gana quien tiene las tres cartas iguales de valor más alto.

c) Cuando ambos tienen color, gana quien tiene la carta de valor más alto, según lo descrito para cartas mayores.

d) Cuando ambos tienen escalera de cualquier tipo, gana aquel que la complete con la carta de mayor valor.

e) Cuando ambos tienen trío, gana el que está formado por las cartas de valor más alto, igual que en la combinación de póquer.

f) Cuando ambos tienen doble pareja, gana el que tiene la pareja formada por cartas de valor más alto. Si coincide, se pasa a la segunda pareja y, en último lugar, a la carta que queda de valor más alto.

g) Cuando ambos tienen pareja, gana quien la tiene de valor más alto, y si coincide se pasa a la carta de valor más alto de las cartas restantes, según lo descrito para cartas mayores.

✎ Ap. 3 modificado en cuanto que altera el orden de las reglas c) y d) por disp. final 1.4 de Decreto 58/2006, de 6 julio.

4. Límites máximos y mínimos de las apuestas. Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben efectuarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa, de acuerdo con las bandas de fluctuación que se autorice por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

5. La apuesta máxima se entiende que es por casilla, es decir, cuando varios jugadores apuestan en una misma casilla la suma total de sus apuestas no podrá superar la apuesta máxima autorizada.

6. La banda de fluctuación para la apuesta inicial debe tener como límite máximo el de 25 veces el límite mínimo establecido en las bandas de fluctuación autorizadas de conformidad con lo dispuesto en el apartado anterior.

Artículo 36. Reglas básicas y límites del póquer de contrapartida en su variante de póquer «Trijoker».

El «Trijoker» es un juego de azar practicado con cartas, de los denominados de contrapartida y exclusivo de los Casinos de Juego, en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, pudiendo existir varias combinaciones ganadoras, ordenadas de mayor a menor valor:

a) Escalera real de color. Es la formada por las cinco cartas de mayor valor de un mismo palo en el siguiente orden correlativo: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J) y 10. Se paga 500 veces la apuesta.

b) Escalera de color. Es la formada por cinco cartas del mismo palo, en orden correlativo, sin que éste coincida con las cartas de mayor valor. Se paga 200 veces la apuesta.

c) Póquer. Es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor. Se paga 50 veces la apuesta.

d) Full. Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor y distinto al de las anteriores. Se paga 11 veces la apuesta.

e) Color. Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo. Se paga ocho veces la apuesta.

f) Escalera simple. Es la combinación formada por cinco cartas, en orden correlativo y de distinto palo. Se paga cinco veces la apuesta.

g) Trío. Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor y las otras dos sin formar pareja. Se paga tres veces la apuesta.

h) Doble pareja. Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del de las anteriores. Se paga dos veces la apuesta.

i) Pareja. Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas de igual valor que tienen que ser, como mínimo, Jota (J). Se paga una vez la apuesta.

2. Límites. Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del Casino de Juego, deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para la mesa. Se entiende que el mínimo y máximo es para cada una de las tres apuestas de cada jugador.

El Director de Juegos del Casino podrá fijar los límites mínimos y máximos de las apuestas según la banda de fluctuación que tenga autorizada por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

La apuesta inicial tendrá como límite máximo el de 30 veces el mínimo establecido en las correspondientes bandas autorizadas.

Artículo 37. Reglas básicas y límites comunes del Póquer de Círculo.

1. El Póquer de Círculo es un juego de cartas que enfrenta a varios jugadores entre sí, siendo el objetivo del juego alcanzar la mayor combinación posible con una serie de cartas, pudiendo existir varias combinaciones ganadoras, que ordenadas de mayor a menor son las siguientes, pudiéndose utilizar el As de cada palo, bien como la de máximo valor, delante de la menor con que se juegue o bien como la de máximo valor detrás del Rey:

a) Escalera real de color: Es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo [ejemplo: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J) y 10].

b) Escalera de color: Es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo, sin que ésta coincida con las cartas más altas (ejemplo: 6, 7, 8, 9 y 10).

c) Póquer: Es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor [ejemplo: Cuatro Reyes (K) y un 6].

d) Full: Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos también distintas de igual valor (ejemplo: Tres 8 y dos 7).

e) Color: Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas de un mismo palo [ejemplo: 5, 7, 10, Dama (Q) y As de tréboles]. En las variantes de póquer que se jueguen con menos de 52 cartas, el color es más importante que el full.

f) Escalera: Es la combinación formada por cinco cartas correlativas de distintos palos [ejemplo: 7, 8, 9, 10 y Jota (J)].

g) Trío: Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas del mismo valor y las dos restantes sin formar pareja (ejemplo: Tres 8, un 7 y un 2).

h) Figuras: Es la combinación formada por cinco cartas que debe ser As, Rey (K), Dama (Q) o Jota (J). Esta combinación sólo se utiliza en la variedad de póquer cubierto con cinco cartas.

i) Doble pareja: Es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos parejas de cartas de distinto valor [ejemplo: Dos 6, dos Jotas (J) y un As].

j) Pareja: Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor (ejemplo: Dos 4, un 6, un 9 y un As).

k) Carta mayor: Cuando una jugada no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana el jugador que tenga la carta mayor.

2. Cuando dos o más jugadores tienen la misma jugada, gana quien tenga la combinación formada por cartas de valor más alto, según las reglas siguientes:

a) Cuando dos o más jugadores tienen póquer, gana el que lo tiene de valor superior [ejemplo: Un póquer de Reyes (K) supera a uno de Damas (Q)].

b) Cuando dos o más jugadores tienen full, gana el que tiene las tres cartas iguales de valor más alto.

c) Cuando dos o más jugadores tienen escalera, de cualquier tipo, gana aquel que la complete con la carta de mayor valor.

d) Cuando dos o más jugadores tienen color, gana el que tiene la carta de valor más alto.

e) Cuando dos o más jugadores tienen trío, gana el que lo tiene formado por las cartas de valor más alto.

f) Cuando dos o más jugadores tienen figuras, gana el que tiene la pareja más alta y, si coincide, se considera la carta de valor más alto.

g) Cuando dos o más jugadores tienen doble pareja, gana el que tiene la pareja formada por las cartas de valor más alto; si coincide, se considera la segunda pareja y, en último lugar, la carta que queda de valor más alto.

h) Cuando dos o más jugadores tienen pareja, gana el que la tiene de valor más alto y, si coincide, se considera la carta de valor más alto de las restantes.

3. Los límites se refieren a las apuestas de los jugadores, que exclusivamente representadas por fichas deben realizarse dentro de los límites máximos y mínimos que tenga autorizados el Casino de Juego.

a) Normas generales sobre estos límites. El mínimo y el máximo de la mesa depende de la modalidad de póquer que se juegue. El mínimo puede variar entre el 20 y el 40 por 100 del máximo y el «Ante» (apuesta inicial) será como máximo un 50 por 100 del mínimo de la mesa.

Se puede jugar con tres límites diferentes:

1. «Split limit»: El máximo de la apuesta está limitado por la mitad del bote.

2. Bote con límite: El máximo de la apuesta está limitado por el bote.

3. Bote sin límite: No existe límite para la apuesta máxima; el mínimo no puede ser nunca inferior al autorizado, el cual deberá aparecer ostensiblemente visible en la mesa.

b) Normas especiales.

El Director del Casino de Juego, dentro de los límites autorizados, puede variar el límite de la apuesta de una mesa una vez puesta en funcionamiento con previo anuncio a los jugadores.

Artículo 38. Reglas básicas específicas del póquer cubierto de Cinco Cartas con Descarte.

El póquer cubierto de cinco cartas con descarte es una variante de póquer de círculo en el que, una vez igualadas todas las apuestas, los jugadores que sigan en la partida pueden descartarse, de una o más cartas cubiertas, diciendo en voz alta el número de las que quiere descartarse; comenzando por el primero que abrió el bote.

Artículo 39. Reglas básicas y límites específicos del póquer descubierto «Seven Stud Póquer».

1. El «Seven Stud Poker» es una variante de póquer de círculo, que enfrenta a varios jugadores entre sí, cuyo objeto es alcanzar la combinación de cartas de mayor valor posible con siete cartas entregadas por el «croupier», teniendo en cuenta que sólo tienen valor cinco de ellas, al ser descubiertas por el jugador.

2. Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda de apuestas en función del bote pueden ser:

a) «Split limit»: En los dos primeros intervalos de apuestas se juega con el límite más bajo y en los tres siguientes con el límite más alto. Caso de que las dos primeras cartas descubiertas sean una pareja, se jugará con el límite más alto.

b) Bote limitado: En los dos últimos intervalos de apuestas el límite tiene los siguientes valores:

– Igual a la mitad del bote que existe al dar la sexta carta.

– Igual al bote que existe al dar la séptima carta.

En cada intervalo de apuestas cada jugador puede subir su apuesta como máximo tres veces y de acuerdo con los límites establecidos para cada intervalo.

Artículo 40. Reglas básicas específicas del póquer descubierto «Omaha».

Es una variante del «Seven Stud Poker», cuyo objetivo es alcanzar la mayor combinación posible eligiendo dos de las cuatro cartas que tiene el jugador en la mano y tres de las cinco cartas que son comunes a todos los jugadores y que están sobre la mesa.

Artículo 41. Reglas básicas específicas del póquer descubierto «Hold'em».

1. Es una variante del «Seven Stud Poker» cuyo objetivo es alcanzar la mayor combinación posible, eligiendo cualesquiera de las siete cartas de que se dispone en cada jugada.

2. La única diferencia que existe con la variante de póquer «Omaha» es que en lugar de dar el «croupier» las cuatro cartas al inicio de la partida, sólo da a los jugadores dos cartas.

Artículo 42. Reglas básicas específicas del póquer descubierto «Five Stud Poker».

1. Es una variante del «Seven Stud Poker» y el objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible entre las cinco cartas de que dispone cada uno de los jugadores.

2. El «croupier» da una carta cubierta a cada uno de los jugadores en lugar de dos y una descubierta con lo que empieza el primer intervalo de apuestas. En esta variante, el jugador con la combinación más alta es el que inicia las apuestas.

3. Al finalizar cada intervalo de apuestas el «croupier» da una nueva carta descubierta a cada jugador con lo que empieza el siguiente intervalo de apuestas, y así sucesivamente hasta el cuarto y último intervalo de apuestas.

Artículo 43. Reglas básicas específicas del póquer descubierto sintético.

1. El póquer sintético es una variante de póquer de círculo cuyo objetivo es conseguir la combinación de cartas del valor más alto posible, mediante la utilización de cinco cartas: Dos repartidas por el crupier a cada jugador y tres de las cinco alineadas sobre la mesa de juego, tras ser extraídas una a una del mazo.

2. Los límites se refieren a las apuestas de los jugadores. El Casino de Juego fijará para cada mesa la cuantía de las apuestas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

TÍTULO III

DE LOS JUEGOS COLECTIVOS DE DINERO Y AZAR

Artículo 44. Concepto de los Juegos Colectivos de Dinero y Azar.

Se denominan Juegos Colectivos de Dinero y Azar aquellos en los que los jugadores presentes, en uno o varios establecimientos debidamente autorizados según la modalidad de juego de que se trate, ponen en común una cantidad de dinero, en concepto de precio de la jugada, que deberá ser única y diferenciada de todas las restantes en una misma partida. Un porcentaje de la cantidad jugada en cada partida será entregado a aquel o aquellos a quienes corresponda, en función de la coincidencia de su jugada con un evento predefinido de acuerdo con las reglas del juego cuya ocurrencia se determina por puro azar.

Artículo 45. Modalidades y reglas básicas de los Juegos Colectivos de Dinero y Azar.

1. Son modalidades de los Juegos Colectivos de Dinero y Azar:

a) El juego del bingo.

b) El juego del bingo interconectado.

c) El juego del bingo simultáneo.

2. El bingo es un juego colectivo de dinero y azar consistente en una lotería jugada sobre noventa números, del uno al noventa, ambos inclusive, por los jugadores presentes en un mismo establecimiento, teniendo éstos como unidad de juego cartones, que tendrán la consideración de efectos estancados, integrados por quince números distintos entre sí, consignándose cinco de ellos en cada una de las tres filas de las que se compone el cartón, y en el que resultarán premiadas las combinaciones siguientes:

a) Línea: Se entenderá formada la línea cuando hayan sido extraídos, por primera vez en una partida, todos los números que integran una de las tres líneas horizontales de las que se compone el cartón.

b) Bingo: Se entenderá formado el bingo cuando hayan sido extraídos, por primera vez en una partida, todos los números que integran un cartón.

c) Prima: Corresponderá prima cuando se forme el bingo en la partida inmediatamente posterior a aquella en la que se haya alcanzado la cantidad prevista reglamentariamente, formada por la detracción de un porcentaje del valor facial de la totalidad de los cartones vendidos.

3. El bingo interconectado consiste en la obtención de premios adicionales por el jugador o jugadores que resulten premiados con los premios de línea y bingo en la modalidad del juego del bingo, que se desarrolle en distintos establecimientos de juegos colectivos de dinero y azar adheridos a una Red de Distribución. Las combinaciones premiadas son las siguientes:

a) Premio de Línea Interconectada: Se entenderá formada línea interconectada cuando hayan sido extraídos, por primera vez en una partida, todos los números que integran una de las tres líneas horizontales de las que se compone el cartón, por debajo de un determinado número de extracciones

establecido por la Red de Distribución previamente al inicio de la partida. El importe de este premio se obtendrá mediante la detracción de un porcentaje del valor facial de la totalidad de los cartones vendidos en las partidas del juego del bingo.

b) Premio de Bingo Interconectado: Corresponderá este premio al cartón o cartones que contengan la combinación de números que, por primera vez en una partida, hayan resultado extraídos en su totalidad, por debajo de un determinado número de extracciones establecido por la Red de Distribución previamente al inicio de la partida. El importe de este premio se obtendrá mediante la detracción de un porcentaje del valor facial de la totalidad de los cartones vendidos en las partidas del juego del bingo.

4. El bingo simultáneo es un juego colectivo de dinero y azar consistente en una lotería jugada simultáneamente sobre noventa números, del uno al noventa, ambos inclusive, por jugadores presentes en distintos establecimientos de juegos colectivos de dinero y de azar adheridos a una Red de Distribución, teniendo éstos como unidad de juego cartones que tendrán la consideración de efectos estancados y estarán integrados por quince números distintos entre sí, en el que serán premiadas las combinaciones siguientes:

a) Pleno: Corresponderá este premio al cartón o cartones que contengan la combinación de números que, por primera vez en una partida, hayan resultado extraídos en su totalidad.

b) Bingo de Sala: Corresponderá este premio al cartón o cartones que, en cada uno de los establecimientos participantes en la partida, contengan la combinación de números que, por primera vez en una partida, resulten extraídos en su totalidad.

c) Super Pleno: Corresponderá este premio al cartón o cartones que hayan obtenido el premio de pleno antes de que se haya producido un número de extracciones establecido previamente por la Red de Distribución, y siempre que se haya acumulado la cuantía fijada previamente por la citada Red. El importe de este premio se obtendrá mediante la detracción de un porcentaje del valor facial de la totalidad de los cartones vendidos en las partidas de bingo simultáneo.

Artículo 46. Límites de los Juegos Colectivos de Dinero y Azar.

1. Sólo podrán desarrollarse los Juegos Colectivos de Dinero y Azar en aquellos establecimientos autorizados para ello, y para la modalidad o modalidades que se especifiquen en la correspondiente autorización.

2. En ningún caso podrá utilizarse material de juego no homologado por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego. En las modalidades de bingo simultáneo e interconectado, existirá una conexión informática en línea entre el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego y de tributación y los sistemas de procesos de datos de la Red de Distribución.

3. Existirá un servicio de admisión a la entrada de los establecimientos autorizados para el desarrollo de los Juegos Colectivos de Dinero y Azar encargado de la recepción e identificación de los jugadores.

TÍTULO IV

DE LAS MÁQUINAS RECREATIVAS Y DE JUEGO

Artículo 47. Concepto de Máquinas Recreativas y de Juego.

1. El juego de máquinas recreativas y de juego se desarrolla mediante aparatos que, a cambio de dinero u otros medios de pago equivalentes, permiten al usuario un tiempo de uso y, eventualmente y dependiendo del tipo de máquina, la posibilidad de obtener premios en metálico o en especie.

2. No se consideran máquinas recreativas o de juego:

a) Las máquinas expendedoras que se limitan a efectuar mecánicamente la venta de productos o mercancías, siempre que el valor del dinero depositado en las mismas corresponda al valor de mercado de los productos que se entreguen.

b) Las máquinas de competición pura o deporte de carácter esencialmente manual o mecánico sin componentes eléctricos tales como futbolines, billares, dianas o similares siempre que no den premio directo o indirecto alguno, en los términos que se establezcan reglamentariamente.

c) Las máquinas o aparatos de uso infantil accionadas por monedas que permitan al usuario un entretenimiento consistente en la conducción de un vehículo, el trote de un caballo o movimientos similares, en los términos que se establezcan reglamentariamente.

d) Las máquinas de tocadiscos y videodiscos, en los términos que se establezcan reglamentariamente.

Artículo 48. Modalidades y reglas básicas de las Máquinas Recreativas y de Juego.

1. A los efectos de su régimen jurídico las máquinas a que se refiere el presente Catálogo se clasifican en:

a) Máquinas recreativas o tipo A.

b) Máquinas recreativas con premio programado o tipo B.

c) Máquinas de azar o tipo C.

d) Máquinas recreativas con premio en especie o tipo D.

2. Son máquinas recreativas o tipo A aquellas de mero pasatiempo o recreo que se limitan a conceder al usuario un tiempo de uso o de juego a cambio del precio de la partida, sin que puedan conceder ningún premio en metálico, en especie o en forma de puntos canjeables por objetos o dinero.

3. Son máquinas con premio programado o tipo B aquellas que, a cambio del precio de la partida, conceden al usuario un tiempo de uso de juego y, eventualmente de acuerdo con el programa de juego, un premio.

4. Son máquinas de azar o tipo C aquellas que, a cambio del precio de la partida, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio que dependerá siempre del azar.

5. Son máquinas recreativas con premio en especie o tipo D aquellas que ofrecen al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio en especie cuya consecución dependerá de la destreza o habilidad de aquél.

Artículo 49. Límites de las Máquinas Recreativas y de Juego.

1. Sólo podrán explotarse e instalarse en locales o establecimientos debidamente autorizados para ello las máquinas recreativas y de juego cuyos modelos hayan sido debidamente homologados e inscritos en el Registro General del Juego de la Comunidad de Madrid.

2. La homologación verificará, en todo caso cuando así corresponda según la modalidad de máquina, el precio máximo y duración de la partida, así como los porcentajes de devolución de premios.

3. En ningún caso podrá autorizarse la instalación de máquinas de azar en establecimientos que no tengan la consideración legal de Casinos de Juego.

TÍTULO V

DE LAS RIFAS, TÓMBOLAS Y COMBINACIONES ALEATORIAS

CAPÍTULO I

De las Rifas y Tómbolas

Artículo 50. Concepto de Rifas y Tómbolas.

1. Se entiende por Rifa la modalidad de juego consistente en un sorteo a celebrar de uno o varios premios en especie, previamente determinados, entre los adquirentes de billetes o papeletas de importe único, correlativamente numerados o diferenciados entre sí por cualquier otro sistema.

2. Se entiende por Tómbola aquella modalidad de juego en la que el jugador participa en el sorteo de diversos objetos expuestos al público, mediante la adquisición de billetes o papeletas cerrados que contienen, en su caso, la indicación del premio que se puede obtener, que habrá de ser en todo caso en especie.

Artículo 51. Reglas básicas y modalidades de Rifas y Tómbolas.

1. El objeto del juego es la obtención del premio en especie, previamente determinado, mediante la participación del jugador en el mismo, a través de billetes, papeletas u otros documentos acreditativos, cuya numeración coincida con la que resulte ganadora en el sorteo correspondiente.

2. Las Rifas y Tómbolas se clasifican en:

a) Benéficas.–Son aquellas organizadas por Instituciones, Ayuntamientos u otras Corporaciones o Entidades, en las que el importe de los beneficios obtenidos se destine a satisfacer necesidades primarias de establecimientos benéficos.

b) De utilidad pública.–Son las organizadas por las Instituciones o Corporaciones citadas, en las que el importe de lo recaudado se aplique a fines de reconocida utilidad pública.

c) De interés particular.–Son las organizadas por personas o Entidades públicas o jurídicas en las

que el importe de los beneficios no se aplique a ninguno de los fines especificados en los dos apartados anteriores.

CAPÍTULO II

De las Combinaciones Aleatorias

Artículo 52. Concepto de las Combinaciones Aleatorias.

La Combinación Aleatoria con fines publicitarios es una modalidad de juego por la que una persona o entidad sortea un premio en metálico o en especie, con fines publicitarios, entre quienes adquieran sus productos o servicios u ostenten la condición actual o potencial de clientes suyos, sin que pueda exigirse una contraprestación específica a cambio.

Artículo 53. Reglas básicas de las Combinaciones Aleatorias.

1. El objeto del juego es la obtención del premio, previamente determinado, mediante la participación del jugador en un sorteo a través de un resguardo acreditativo.

2. Los premios deberán, con carácter previo a la fecha de celebración de la combinación aleatoria, ser adquiridos e instalados o depositados en lugares en los que pueda constatarse su existencia.

CAPÍTULO III

Disposiciones Comunes a Rifas, Tómbolas y Combinaciones Aleatorias

Artículo 54. Límites de Rifas, Tómbolas y Combinaciones Aleatorias.

1. En ningún caso las Rifas, Tómbolas y Combinaciones Aleatorias podrán coincidir o parecerse en cuanto a su denominación, medios técnicos, desarrollo o funcionamiento a cualquier otro juego incluido en el presente Catálogo y de los restantes juegos permitidos.

2. En las Rifas y Tómbolas los premios no podrán consistir en dinero en metálico o signo que lo represente, ni ser canjeables por éste.

TÍTULO VI

DE LAS APUESTAS

✐ Título modificado por disp. final 1.1 de Decreto 106/2006, de 30 noviembre.

CAPÍTULO I

De las apuestas en general

✐ Capítulo añadido por disp. final 1.1 de Decreto 106/2006, de 30 noviembre.

Artículo 55. Concepto de apuesta.

Se entiende por apuesta aquella actividad de juego por la que se arriesga una cantidad de dinero sobre los resultados de un acontecimiento previamente determinado por la empresa organizadora, de desenlace incierto y ajeno a las partes intervinientes en la misma.

✐ Artículo modificado por disp. final 1.1 de Decreto 106/2006, de 30 noviembre.

Artículo 56. Reglas básicas de las apuestas.

1. El objeto de la apuesta es el acierto del pronóstico formulado sobre el resultado del acontecimiento deportivo, de competición o de otro carácter previamente determinado.

2. Tienen la consideración de material de apuestas los boletos, los sistemas y terminales para su expedición y control y demás material, elementos o sistemas utilizados para la organización y comercialización de las apuestas.

3. El boleto o resguardo es el documento que acredita la formalización de la apuesta. Su contenido mínimo se determinará reglamentariamente.

4. Las apuestas se podrán formalizar mediante máquinas específicas para tal fin o a través del uso de procedimientos informáticos, interactivos o de comunicación a distancia.

5. En la formalización de las apuestas se podrá emplear la firma electrónica o, en su caso, otros medios de acreditación análogos de la identidad personal del usuario de conformidad con lo establecido en la Ley 59/2003, de 19 de diciembre, de Firma Electrónica.

6. El abono de premios de las apuestas acertadas se realizará conforme a las disposiciones que se establezcan reglamentariamente.

✐ Artículo modificado por disp. final 1.1 de Decreto 106/2006, de 30 noviembre.

Artículo 57. Tipos de apuestas.

1. Según la organización y distribución de las sumas apostadas, las apuestas pueden ser mutuas, de contrapartida o cruzadas.

a) Apuesta mutua es aquella en la que un porcentaje de la suma de las cantidades apostadas sobre un acontecimiento determinado se distribuye entre aquellos apostantes que hubieran acertado el resultado a que se refiera la apuesta.

b) Apuesta de contrapartida es aquella en la que el usuario apuesta contra una empresa autorizada, siendo el premio a obtener el resultante de multiplicar el importe de los pronósticos ganadores por el coeficiente que la empresa autorizada haya validado previamente para los mismos.

c) Apuesta cruzada es aquella en que una empresa autorizada actúa como intermediaria y garante de las cantidades apostadas entre terceros, detrayendo las cantidades o porcentajes que correspondan.

2. Según su contenido, las apuestas pueden ser bien simples, bien combinadas o múltiples:

a) Apuesta simple es aquella en la que se apuesta por un único resultado de un único acontecimiento.

b) Apuesta combinada o múltiple es aquella en la que se apuesta simultáneamente por dos o más resultados de uno o más acontecimientos.

3. Según el lugar donde se cumplimenten, las apuestas pueden ser internas o externas:

a) Apuesta interna es aquella que se realiza dentro del recinto o lugar donde ocurre o se celebra el acontecimiento en las zonas habilitadas a tal fin.

b) Apuesta externa es la que se realiza fuera del recinto o lugar donde ocurre o se celebra el acontecimiento en locales debidamente autorizados. Asimismo, tendrá la consideración de apuesta externa la que se realice en los lugares debidamente autorizados de un recinto o lugar sobre acontecimientos que se produzcan o se celebren en otro distinto, así como la formalizada por medios informáticos, interactivos o de comunicación a distancia autorizados, siempre que su ámbito de desarrollo, celebración o comercialización no exceda del territorio de la Comunidad de Madrid.

✐ Artículo modificado por disp. final 1.1 de Decreto 106/2006, de 30 noviembre.

Artículo 58. Límites de las apuestas.

1. La unidad mínima de apuesta es la cantidad mínima que puede jugarse en cada apuesta.

2. Toda apuesta deberá formalizarse por múltiplos exactos de la unidad mínima de apuesta y se considerará integrada por tantas apuestas unitarias como la cifra apostada contenga la unidad mínima.

✐ Artículo modificado por disp. final 1.1 de Decreto 106/2006, de 30 noviembre.

CAPÍTULO II

De las apuestas hípicas

✐ Capítulo añadido por disp. final 1.1 de Decreto 106/2006, de 30 noviembre.

Artículo 59. Concepto de apuestas hípicas.

Se entiende por apuesta hípica el concurso de pronósticos sobre el resultado de una o varias carreras de caballos incluidas en los programas previamente establecidos por la entidad organizadora.

✐ Artículo añadido por disp. final 1.1 de Decreto 106/2006, de 30 noviembre.

Artículo 60. Reglas básicas de las apuestas hípicas.

1. El objeto del juego es el acierto del pronóstico sobre el resultado de la carrera o carreras sobre las que se apuesta.

2. Tienen la consideración de elementos de juego los boletos, los sistemas y terminales para su expedición y control, y demás material de apuestas.

3. El boleto es el documento que acredita la formalización de una apuesta. Su contenido y requisitos dependerán de cada modalidad de apuesta.

4. El reparto de premios entre las apuestas acertadas se realizará conforme a las reglas que para cada tipo o modalidad de apuesta se establezca.

✐ Artículo añadido por disp. final 1.1 de Decreto 106/2006, de 30 noviembre.

Artículo 61. Modalidades de las apuestas hípicas.

1. Según el lugar de realización pueden ser:

a) Se considera interna la apuesta que se realiza dentro del recinto de un hipódromo, en las zonas habilitadas a tal fin, y respecto de las carreras de caballos que se celebran en el mismo.

b) Se considera externa la apuesta que se realiza fuera del recinto de los hipódromos en locales debidamente autorizados, respecto de las carreras de caballos que se celebren en cualquier hipódromo, independientemente del lugar en que éste se ubique. Asimismo, tendrá consideración de apuesta externa la que se realice en los locales de apuestas debidamente autorizados de un hipódromo, sobre las carreras que se celebren en un hipódromo distinto de aquél, y las que se realicen por medios informáticos o interactivos autorizados en hipódromos o locales de apuestas autorizados, siempre que su ámbito de desarrollo, celebración o comercialización no exceda el territorio de la Comunidad de Madrid.

2. Según el objeto de las apuestas, cualquiera que sea su lugar de realización, podrán tener las modalidades siguientes, sin perjuicio de aquellas que se propongan por el solicitante y se autoricen por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego:

a) Apuestas simples son aquellas en las que el pronóstico se limita a uno o dos caballos, sea en una o en dos carreras, y aquellas otras en que el pronóstico se refiere a tres o cuatro caballos de una misma carrera.

Cuando el pronóstico se limita a un solo caballo se denomina apuesta sencilla. Ésta admite dos variantes: A ganador y a colocado.

La apuesta a ganador consiste en la designación del caballo al que le sea atribuido el primer lugar al establecerse el resultado definitivo de la carrera. Podrá concertarse en cualquier carrera en la que participen, por lo menos, tres caballos de propietarios distintos.

La apuesta a colocado consiste en la designación de un caballo al que le sea atribuida, al establecerse el resultado definitivo de la carrera, la siguiente colocación:

1º El primero o segundo lugar, cuando el número de participantes de la prueba esté comprendido entre seis y diez caballos, ambos inclusive.

2º El primero, segundo y tercer lugar, cuando el número de participantes sea de once o más caballos.

Por consiguiente, en las carreras en que participan cinco o menos de cinco caballos no podrán concertarse apuestas a colocado.

Si el pronóstico se refiere a dos caballos, y éstos participan en una misma carrera, la apuesta recibe el nombre de apuesta gemela, y el de apuesta doble, cuando los dos caballos participan en dos carreras distintas.

La apuesta gemela puede ser reversible o no reversible. Será reversible cuando la prueba reúne seis o más participantes y el acierto se limite a seleccionar los caballos que ocupen el primer y segundo lugar, cualquiera que sea el orden entre ellos. La apuesta gemela será no reversible cuando en la carrera participen menos de seis caballos, consistiendo el pronóstico en la designación de los dos primeros clasificados en el propio orden que se establezca como resultado definitivo de la carrera.

La apuesta recibirá el nombre de trío o cuarteto, según que el pronóstico se refiera a tres o cuatro caballos que participen en una misma carrera.

b) Apuestas combinadas son aquellas en que el pronóstico se formula sobre tres o más caballos de carreras distintas. Cuando el pronóstico se refiera a tres caballos que participan cada uno en carreras distintas, la apuesta se denomina triple, y cuando se efectúe sobre cinco caballos, también de carreras distintas, la apuesta se denomina quíntuple.

Si el pronóstico selecciona seis caballos, agrupados en tres apuestas gemelas reversibles, correspondientes cada una de ellas a carreras distintas, la apuesta se denomina triple gemela.

Se denomina quíntuple especial a la apuesta combinada consistente en la designación de seis caballos, correspondientes a seis carreras distintas, consistiendo el acierto en la designación del respectivo caballo ganador en cada una de ellas. También se denominará quíntuple especial la consistente en la designación de los ganadores de cinco carreras y el segundo de cualquiera de ellas, o lo que es lo mismo, además de los ganadores de cuatro carreras, la gemela no reversible de la otra.

✐ Artículo añadido por disp. final 1.1 de Decreto 106/2006, de 30 noviembre.

Artículo 62. Límites de las apuestas hípicas.

1. Constituye la «unidad mínima de apuesta» la cantidad mínima que puede jugarse en cada

apuesta y que habrá de ser autorizada por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego. Los mínimos podrán ser diferentes para cada tipo y/o modalidad de apuesta.

2. Asimismo, el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego podrá autorizar un máximo de apuesta, para los tipos y/o modalidades de apuestas que se establezcan.

3. Toda apuesta deberá formalizarse por múltiplos exactos de la unidad mínima de apuesta y se considerará integrada por tantas apuestas unitarias como la cifra apostada contenga a la unidad mínima.

4. Se podrán utilizar sistemas o instrumentos técnicos que permitan la realización informática o interactiva de las apuestas, en los supuestos y con los requisitos que se establezcan reglamentariamente. En estos casos, la realización de la apuesta se acreditará por el medio o fórmula que, al igual que el resto de los elementos o material de juego, haya sido homologado por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego, previo informe del órgano competente en materia de tributación del juego.

✐ Artículo añadido por disp. final 1.1 de Decreto 106/2006, de 30 noviembre.

b) Registro

§ 69 DECRETO 24/1995, DE 16 MARZO. REGLAMENTO DE ORGANIZACIÓN Y FUNCIONAMIENTO DE LOS REGISTROS DEL JUEGO Y DE INTERDICCIONES DE ACCESO AL JUEGO

(BOCM núm. 77, de 31 marzo [LCM 1995, 104])

Artículo 1.

Se aprueba el Reglamento de Organización y Funcionamiento del Registro del Juego y del Registro de Interdicciones de acceso al juego que figura como Anexo I al presente Decreto.

Artículo 2.

Se crean los ficheros de tratamiento automatizado de datos de carácter personal correspondientes a los registros del Juego y de Interdicciones de Acceso al Juego cuya regulación se contiene en el Anexo II al presente Decreto.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

Como órgano competente en materia de gestión del juego en la actualidad, a tenor de lo dispuesto en el Decreto 128/1994, de 22 de diciembre, se encomiendan a la Dirección General de Protección Ciudadana las funciones de órgano encargado del Registro del Juego.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Quedan derogadas cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo dispuesto en el presente Decreto y en el Reglamento aprobado por el mismo.

Segunda.

Se autoriza a la Consejería de Hacienda para, sin perjuicio de lo dispuesto en el Decreto 128/1994, de 22 de diciembre, dictar las disposiciones necesarias para el cumplimiento y desarrollo de lo dispuesto en el presente Decreto y en el Reglamento aprobado por el mismo.

Tercera.

El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid».

El Título III del Reglamento contenido en el Anexo I entrará en vigor a la fecha de la publicación de la Orden a que se refiere su artículo 19, en la que se determinará el protocolo de comunicaciones y el formato de ficheros del sistema de soporte del Registro de Interdicciones de Acceso al Juego (RIAJ).

Las obligaciones que para los establecimientos dedicados a juego se establecen en dicho título, serán exigibles a partir del segundo mes siguiente a la fecha de su entrada en vigor.

ANEXO I

Reglamento de organización y funcionamiento del Registro del Juego y del Registro de Interdicciones de Acceso al Juego

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1. Concepto y objeto.

El Registro del Juego es el instrumento oficial de publicidad y control de las actividades relacionadas con la organización y celebración de los juegos de azar en el ámbito de la Comunidad de Madrid, con objeto de garantizar el cumplimiento de las obligaciones establecidas y asegurar la transparencia de dichas actividades.

Artículo 2. Régimen Jurídico.

La inscripción en el Registro del Juego de la Comunidad de Madrid constituye, en el ámbito territorial de la misma, un presupuesto del lícito ejercicio de la actividad a cuyo efecto haya sido practicada y un requisito de los actos autorizatorios de la misma a que en virtud del régimen jurídico del juego venga sujeto su ejercicio.

En ningún caso la inscripción producirá por sí misma efectos autorizatorios del ejercicio de una actividad de juego cuando el mismo venga sometido al régimen de previa autorización administrativa de acuerdo con las determinaciones del correspondiente reglamento técnico de la actividad de que se trate.

La inscripción en el Registro del Juego tiene carácter reglado. El órgano administrativo encargado del Registro no podrá denegar la inscripción de quien hubiere acreditado que se cumplen las condiciones establecidas para el acceso a la sección correspondiente del Registro.

Además de las establecidas con carácter general para cada sección del Registro en el presente Reglamento, los Reglamentos técnicos de las distintas actividades de juego podrán establecer requisitos y condiciones específicas que deberán cumplirse por las personas naturales o jurídicas o por los materiales para que proceda su inscripción en el Registro.

Artículo 3. Organización.

El Registro del Juego comprenderá dos Secciones: La Sección de Empresas y la Sección de Material de Juego.

El Registro de Interdicciones de Acceso al Juego, regulado en el Título III del presente Reglamento, dependerá a efectos funcionales del Registro del Juego.

Artículo 4. Procedimientos.

1. Las solicitudes de inscripción en el Registro del Juego serán resueltas por el órgano competente en materia de gestión de juego en el plazo de los quince días naturales siguientes al de la presentación de la documentación que acredite el cumplimiento de la totalidad de los extremos que vengan exigidos por el presente Reglamento y las disposiciones concordantes de los Reglamentos técnicos del juego para el supuesto de inscripción de que se trate.

2. Transcurrido el plazo anterior sin que el órgano competente haya dictado resolución expresa, se podrá entender desestimada la solicitud de inscripción.

3. Contra las resoluciones recaídas en los procedimientos de solicitud de inscripción en el Registro del Juego se podrá interponer recurso ordinario ante el Consejero de quien dependa el órgano que hubiere dictado la resolución, sin perjuicio de cualquier otro medio impugnatorio que desee utilizarse por los interesados y legalmente proceda.

4. Simultáneamente a la petición de inscripción en el Registro podrán solicitarse las autorizaciones administrativas de los que la inscripción constituya su presupuesto.

Ambas solicitudes se tramitarán conjuntamente, siéndoles de aplicación lo dispuesto en el artículo 10 del Reglamento General del Juego de la Comunidad de Madrid en cuanto al plazo de resolución de las solicitudes formuladas, los efectos estimatorios o desestimatorios de los actos presuntos y los recursos que frente a las resoluciones puedan interponerse.

TÍTULO II

DEL FUNCIONAMIENTO DEL REGISTRO

CAPÍTULO I

De la sección de empresas

Artículo 5. Actividades sujetas a previa inscripción.

1. Está sujeto a previa inscripción el ejercicio empresarial, de acuerdo con el concepto establecido en el Reglamento General del Juego, en el ámbito territorial de la Comunidad de Madrid y por cualquier persona, de toda actividad relacionada con la organización o explotación de juegos de suerte, envite o azar así como con la fabricación, reparación, intermediación en el comercio o explotación de material relacionado con dichos juegos.

2. La inscripción de una empresa para el ejercicio de una determinada actividad no exime de la sujeción a inscripción previa de la misma empresa para el ejercicio de otra u otras actividades relacionadas con el juego.

3. En virtud de lo dispuesto en los dos números anteriores, con carácter previo al inicio de su actividad, deberán solicitar la inscripción en la Sección I del Registro del Juego las empresas cuya actividad u objeto social tenga relación con alguna de las siguientes:

a) Producción, importación, exportación, distribución o intermediación de cualquier clase en el comercio de material de juego.

b) Explotación de máquinas recreativas en locales propios o ajenos.

c) Explotación de máquinas de juego con premio de dinero en locales propios o ajenos.

d) Explotación de Casinos de juego y máquinas de azar.

e) Comercialización al público de juegos colectivos de dinero y azar y explotación de establecimientos destinados a tal fin o distribución a los mismos de juegos simultáneos.

f) Explotación de locales de apuestas.

g) Explotación de salones recreativos.

h) Explotación de salones de máquinas de juego con premio de dinero.

i) Prestación de asistencia técnica y servicios al resto de las empresas y reparación de material de juego.

j) Cesión, para la instalación de máquinas recreativas o de juego con premio de dinero, de establecimientos de libre acceso al público.

k) Comercialización al público de rifas, boletos y sistemas de juego similares.

l) Celebración de juegos de suerte, envite o azar no exclusivos de otros establecimientos en los domicilios sociales de círculos, sociedades recreativas y asimilados.

m) Cualquiera otra cuya organización o promoción estuviera reservada a empresas inscritas en el Registro del Juego de la Comunidad de Madrid a tenor de las disposiciones de los Reglamentos técnicos reguladores de cualquier especie de juego de suerte, envite o azar o de su normativa de desarrollo.

Artículo 6. Requisitos de la inscripción.

1. La inscripción en la Sección I del Registro del Juego sólo procederá cuando la empresa solicitante haya acreditado reunir los siguientes requisitos:

a) Hallarse domiciliada en España o en algún estado de la Unión Europea.

b) Disponer de un domicilio fiscal en la Comunidad de Madrid.

c) Estar dada de alta en el epígrafe del Impuesto de Actividades Económicas correspondientes a la actividad para la que se solicite la inscripción.

d) Estar al corriente de las obligaciones fiscales y con la Seguridad Social o tener concedido por las administraciones competentes el aplazamiento o fraccionamiento de los pagos pendientes.

e) Facilitar la información relativa a la composición de los órganos de administración, estructura, ejercicio de las actividades empresariales y estados contables de acuerdo con los cuestionarios oficiales.

2. Además, las empresas que soliciten la inscripción bajo alguno de los conceptos comprendidos

en los epígrafes d), e) y f) del número 3 del artículo anterior deberán acreditar el cumplimiento de los siguientes requisitos complementarios:

a) Estar constituidos como Sociedades Anónimas a tenor de lo regulado en la legislación mercantil.

b) Tener el capital social distribuido en acciones nominativas. Cuando una persona jurídica sea titular de las acciones nominativas deberá aportarse certificado de la titularidad del capital de la misma, y así sucesivamente hasta tanto pueda certificarse la titularidad de una persona natural o la persona jurídica titular de las acciones esté admitida a cotización en Bolsa, debiendo, en tal caso, aportarse certificado de la composición de sus órganos de administración.

c) No encontrarse participada en más de una cuarta parte del capital social por personas naturales o jurídicas nacionales de Estados no integrantes de la Unión Europea.

d) Facilitar los datos identificativos de las personas responsables de los establecimientos que en cada caso les sean exigidos por las reglamentaciones técnicas del juego y la normativa de desarrollo de este Reglamento.

2. La titularidad de las empresas que ejercieren actividades distintas de aquéllas a que se refiere el número anterior, podrá ostentarse por personas naturales o por cualquier forma de sociedad mercantil. Cuando dichas empresas adoptaren forma societaria deberán cumplir los requisitos establecidos en los apartados b) y c) del número 2 de este artículo por lo que respecta a la transparencia de los socios, accionistas o partícipes y a la limitación de la participación de capital extranjero.

Artículo 7. Fianzas.

La inscripción de empresas para el ejercicio de las actividades relacionadas con los juegos de suerte, envite o azar estará condicionada a la previa constitución de una fianza a favor de la Hacienda de la Comunidad de Madrid cuando no hubiere sido establecida otra en función del efectivo ejercicio de la actividad empresarial en el correspondiente Reglamento técnico.

El importe de las fianzas previas a la inscripción se establecerá por Orden del Consejero de Hacienda.

Cuando, habiendo satisfecho la empresa una fianza previa a la inscripción para el ejercicio empresarial de una determinada actividad, debiera prestar otra por igual o superior importe para el ejercicio efectivo de dicha actividad por establecerlo así el correspondiente Reglamento técnico, el importe de la segunda fianza será reducido en la misma cuantía que el importe de la primera fianza prestada.

Artículo 8. Actualización de la información y modificaciones de la inscripción.

1. Actualización de la información es el mantenimiento de la correspondencia entre la realidad y la información obrante en el Registro del Juego a lo largo de todo el período de vigencia de una inscripción.

La actualización de la información registral constituye un deber de la empresa titular de la inscripción. Dicho deber alcanza a los cambios de domicilio en el caso de las empresas individuales y a las modificaciones habidas en la denominación social, objeto social, capital social, domicilios social y fiscal y titularidad de las acciones o participaciones en aquellas que revistan forma societaria. En el plazo máximo de los diez días siguientes a la modificación deberá aportarse la documentación acreditativa de aquélla, solicitando la actualización de la información en las inscripciones practicadas. El encargado del Registro resolverá en el plazo de quince días.

2. En cualquier momento la Administración podrá requerir a una empresa inscrita a efectos de que actualice la información relativa al cumplimiento de los requisitos exigidos en el artículo 6 a la fecha del requerimiento. La Administración concederá un plazo no inferior a los treinta días siguientes al de la práctica del requerimiento, transcurrido el cual sin que se acreditare se procederá a la cancelación de la inscripción.

3. En los dos supuestos previstos en los apartados anteriores podrá interponerse recurso ordinario ante el Consejero de quien dependa el órgano que tenga atribuida la gestión.

Artículo 9. Vigencia de las inscripciones.

1. La inscripción de las empresas tendrá una validez de diez años contados desde la fecha de la misma. Podrá prorrogarse por períodos de la misma duración si se mantienen los requisitos habilitantes de la misma de acuerdo con la normativa en vigor en el momento de la renovación. La solicitud de renovación deberá efectuarse dos meses antes del cumplimiento de la fecha límite de vigencia de la inscripción.

2. La caducidad o cancelación de la inscripción de una empresa tendrá efectos extintivos de la totalidad de las autorizaciones otorgadas a la misma para el ejercicio de cualesquiera actividades

relacionadas con los juegos de suerte, envite o azar. Además, si la cancelación se produjera de oficio dará lugar a la incautación de la totalidad de las fianzas prestadas por la empresa por razón de las inscripciones o autorizaciones.

Artículo 10. Cancelación de oficio y caducidad de la inscripción.

1. Las inscripciones serán canceladas de oficio en caso de incumplimiento por la empresa titular de las mismas del deber de actualización de la información en el plazo conferido. Las inscripciones podrán ser canceladas, asimismo, como consecuencia de la ejecución de una resolución sancionadora que así lo estableciera.

2. Caducarán las inscripciones por el transcurso de diez años desde la fecha en que se hubieren practicado cuando dos meses antes de cumplirse el indicado plazo no hubiera sido solicitada su renovación o, a tenor de lo dispuesto en el número 1 del artículo anterior, habiendo sido solicitada no procediera la misma.

Artículo 11. Cancelación a solicitud del interesado.

Las empresas, una vez finalizada su actividad, podrán solicitar la renuncia a su inscripción en los términos establecidos en los artículos 90 y 91 de la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

Aceptada la renuncia, se procederá a la devolución de las fianzas aportadas una vez se compruebe que no existen responsabilidades a las que pudieran estar afectas. La tramitación de la devolución no podrá superar el plazo de dos meses a contar desde la fecha de la aceptación de la renuncia.

Artículo 12. Excepciones. Empresas de ámbito estatal.

Quedan exceptuadas de inscripción en el Registro del Juego de la Comunidad de Madrid y podrán, sin embargo, realizar actividades de Juego en el ámbito de su territorio:

– Las empresas, entes públicos u organismos de loterías y apuestas de titularidad estatal en el ejercicio de su objeto o competencia de carácter estatal.

– Las empresas privadas de ámbito estatal, a condición de estar registradas en un registro de empresas de juego de la Administración del Estado.

Se consideran empresas de ámbito estatal, a los efectos de la anterior excepción, aquellas que celebren, organicen o promocionen juegos de ámbito estatal de acuerdo con el concepto contenido en el artículo 5 del Reglamento General del Juego de la Comunidad de Madrid, y exclusivamente en cuanto a las actividades relacionadas con la organización, celebración o promoción de dichos juegos de ámbito estatal, debiendo inscribirse en el Registro del Juego de la Comunidad de Madrid previamente al ejercicio de cualquiera otra actividad relacionada con el juego en el ámbito territorial de la misma.

CAPÍTULO II

De la sección de material de juego

Artículo 13. Material de Juego sujeto a previa inscripción.

1. En la Sección de Material de Juego, Sección II del Registro del Juego, habrá de inscribirse, con carácter previo a su utilización en el desarrollo de los juegos de suerte, envite o azar, el material sujeto a previa homologación por exigirlo así la normativa técnica de aplicación o establecerlo la reglamentación del juego.

2. Estará en cualquier caso sujeta a previa inscripción la utilización del siguiente material:

a) Las máquinas recreativas, de juego y de azar, debiendo inscribirse los correspondientes modelos de las mismas.

b) Los contadores de jugadas de máquinas recreativas, de juego y de azar.

c) Los programas de juego de las máquinas recreativas y los «cartuchos» o soportes magnéticos, ópticos u opticomagnéticos que sirvan para su instalación en la memoria de la máquina, debiendo inscribirse los correspondientes modelos de los mismos.

d) Las mesas que se utilicen en los distintos juegos exclusivos de casino, los cilindros de las ruletas, los naipes, los dados, los sabots y las fichas y placas, debiendo inscribirse los correspondientes modelos de los mismos.

e) Los sistemas informáticos de admisión y contabilidad del juego y de las propinas de los casinos de juego.

f) Los aparatos de sorteo, sistemas de extracción y paneles informadores vinculados a los mismos,

los juegos de bolas y las máquinas automáticas o equipos auxiliares del jugador que se empleen durante las partidas de juegos colectivos de dinero y azar, debiendo inscribirse los correspondientes modelos de los mismos.

g) Los sistemas informáticos de elaboración de actas y control de admisión de los establecimientos de juegos colectivos.

h) Los elementos utilizados en los juegos de boletos, debiendo inscribirse cada juego de boletos que pretenda comercializarse.

Artículo 14. Requisitos de la inscripción.

⇒ Vid. Orden de 11 de abril de 2003, del Consejero de Presidencia, por la que se regula el procedimiento de inscripción provisional de modelos y la explotación provisional de máquinas recreativas con premio programado.

1. Los distintos elementos de juego habrán de reunir para su inscripción en la presente sección los siguientes requisitos:

a) Haber sido fabricados o importados por una empresa debidamente inscrita en la Sección I del Registro de Juegos.

b) Cumplir las características técnicas que para cada clase de material se especifiquen reglamentariamente, o, caso de que no fuera pertinente la regulación de características técnicas específicas, resultar adecuado al cumplimiento de la funcionalidad a que se destine, pudiendo acreditarse cualquiera de ambos extremos mediante las certificaciones tecnológicas o industriales de laboratorios de ensayos calificados por la Administración.

⇒ Vid. Resolución de 20 de marzo de 2007, de la Secretaría General Técnica, por la que se da publicidad a la denuncia del Convenio de colaboración entre el Ministerio del Interior y la Comunidad de Madrid en materia de juego.

Orden de 22 de mayo de 2007, de la Consejería de Hacienda, por la que se establecen los requisitos y el procedimiento para la autorización de laboratorios de ensayo de material de juego y apuestas en la Comunidad de Madrid.

c) Tener constituida a favor de la Hacienda de la Comunidad de Madrid la fianza que corresponda.

2. Además, en el caso del material a que se refiere el epígrafe c) del número 2 del artículo anterior, deberá aportarse declaración de no inadecuación expedida por la Consejería competente en materia de educación de adolescentes.

Artículo 15. Fianzas.

La inscripción del material de juego estará sujeta a la previa constitución de una fianza a favor de la Hacienda de la Comunidad de Madrid.

Una Orden del Consejero de Hacienda establecerá el importe de las fianzas en relación con el número de elementos correspondientes a un determinado modelo que se pretendan explotar o comercializar en el ámbito territorial de la Comunidad de Madrid.

El titular de la inscripción deberá actualizar el importe de la fianza antes de superar el número de elementos de un mismo modelo en explotación de acuerdo con la aplicación de las escalas que se fijen como consecuencia de lo establecido en el párrafo anterior.

Artículo 16. Vigencia de la inscripción.

1. La inscripción del material inscrito se mantendrá en vigor en tanto se encuentre en explotación.

2. Caducarán las inscripciones por el transcurso de un año sin que hubiera comenzado la fabricación o explotación comercial del modelo inscrito.

3. La inscripción será cancelada de oficio cuando existan falsedades, irregularidades o inexactitudes esenciales en la solicitud y documentación de inscripción. La cancelación de oficio de una inscripción producirá la incautación de la fianza prestada ante la Hacienda de la Comunidad de Madrid.

El titular de la inscripción podrá solicitar su cancelación, a efectos de recuperación de la fianza, a cuyo fin deberá presentar una memoria explicativa de la no continuidad de la explotación de unidades del modelo inscrito.

TÍTULO III

DEL REGISTRO DE INTERDICCIONES DE ACCESO AL JUEGO (RIAJ)

Artículo 17. Concepto y finalidad del Registro.

El Registro de Interdicciones de Acceso al Juego es el sistema destinado a facilitar a los establecimientos de juegos colectivos y casinos de juego la información necesaria para la efectividad del derecho subjetivo de los ciudadanos a que les sea prohibida la entrada en uno de los citados estableci-

mientos a sí mismos o a los terceros sobre cuyos actos de administración y disposición del patrimonio recayese un interés legítimo judicialmente establecido.

Artículo 18. Datos registrales.

En el Registro de Interdicciones de Acceso al Juego serán inscritos los siguientes datos en relación con cada una de las personas de alta:

– Nombre.

– Apellidos.

– Documento nacional de identidad.

– Fecha de nacimiento.

– Domicilio.

Además, en relación con la inscripción practicada deberán constar la fecha de presentación de la solicitud, la fecha de inscripción y la causa de la misma. En los supuestos que la inscripción fuera a instancia de tercero deberán constar el nombre, apellidos, documento nacional de identidad, domicilio y título de legitimación del promotor de la inscripción así como los referentes al órgano judicial que hubiere dictado la resolución y fecha de la misma. No obstante, los datos que se transfieran a los sistemas de información de los establecimientos de juego omitirán toda referencia al promotor de la inscripción y a la resolución judicial.

Artículo 19. Organización del Registro.

El Registro de Interdicciones de Acceso al Juego estará soportado por un sistema de tratamiento automático de la información cuyas características se establecerán mediante Orden de la Consejería de Hacienda. Los casinos de juego y establecimientos de juegos colectivos de dinero y azar deberán disponer de un sistema informático conectado al sistema central del soporte del Registro de Interdicciones de Acceso al Juego a efectos de poder comprobar que las personas que solicitan el acceso a las salas de juego no aparecen inscritas en aquél. Dicha conexión servirá también para transmitir al sistema central de soporte del Registro de Interdicciones de Acceso al Juego las solicitudes de inscripción que se efectúen en el correspondiente establecimiento mediante el modelo formulario que reglamentariamente se establezca.

Artículo 20. Inscripciones.

Procederá la inscripción en el registro en todos los supuestos a que se refiere el apartado 4 del artículo 3 del Reglamento General del Juego de la Comunidad de Madrid. Serán, además, practicadas las inscripciones que provengan de la Administración del Estado u otras Comunidades Autónomas en ejercicio de sus respectivas competencias.

Artículo 21. Procedimiento de inscripción del solicitante.

Las altas de personas que por propia voluntad soliciten su inscripción en el Registro se llevarán a efecto al siguiente día de aquél en que formularan su solicitud.

La solicitud se formalizará en el modelo oficial y podrá ser presentada personalmente por quien solicitare su inclusión en el Registro ante el órgano de gestión del juego. También podrá presentarse ante cualquiera de los registros de admisión de visitantes de los casinos y establecimientos de juegos colectivos de dinero y azar existentes en la Comunidad de Madrid. En este último caso, el establecimiento deberá facilitar mediante transferencia electrónica los datos de la solicitud al sistema central de soporte en las veinticuatro horas siguientes a la de presentación de la solicitud y hacer entrega al órgano de gestión del juego, dentro del plazo máximo de un mes, del ejemplar original de la solicitud formulada por el interesado.

Artículo 22. Procedimiento de inscripción a solicitud de terceros.

1. En los restantes supuestos será precisa la presentación de testimonio de la resolución judicial firme de que se derivara el presupuesto objetivo de la inscripción por cualquier persona con interés legítimo en la misma. La solicitud y documentos que la acompañen, deberán presentarse ante la oficina del registro del órgano administrativo responsable de la gestión del juego o cualquiera otra oficina de registro general de la Comunidad de Madrid, sin perjuicio de lo establecido en el artículo 37.2 de la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

2. De la solicitud de inscripción instada por un tercero se dará traslado al interesado o a su representante, tutor o curador en el supuesto que lo tuviere designado, a los efectos de que pueda, por plazo de diez días, alegar cuanto estime conveniente.

3. Transcurrido dicho plazo y a la vista de las alegaciones formuladas, el órgano administrativo

responsable de la gestión del juego dictará resolución acordando la inscripción solicitada o denegándola por falta de legitimación del solicitante o por insuficiencia de los presupuestos de hecho o jurídicos de la pretensión. Contra la resolución podrá interponerse recurso ordinario. Podrán entenderse estimadas las solicitudes formuladas transcurrido un mes sin resolución expresa.

Artículo 23. Cooperación interadministrativa.

De las inscripciones practicadas cualquiera que fuere la causa de las mismas se dará traslado diariamente a la Administración del Estado a efectos de la debida constancia en los Registros de ámbito estatal.

También podrá darse traslado a las Administraciones de las Comunidades Autónomas competentes en materia de juego con las que se hubiere celebrado un convenio de cooperación.

Los actos de las Administraciones del Estado y de las demás Comunidades Autónomas con competencias en materia de casinos, juegos y apuestas que fueran comunicados al órgano administrativo competente en materia de gestión del juego darán lugar a la práctica de oficio de la correspondiente inscripción en el Registro de Interdicciones de Acceso al Juego.

Artículo 24. De la vigencia de las inscripciones.

Las inscripciones producidas a instancia del propio interesado lo serán por tiempo indefinido pero tendrán una vigencia mínima de seis meses a contar desde la fecha de la solicitud. Durante dicho período de vigencia mínima no podrá autorizarse la cancelación de la inscripción en el supuesto que se solicitara por el interesado.

Las restantes inscripciones lo serán por el tiempo que en las resoluciones de que traigan causa se establezca y por tiempo indefinido en el supuesto que no se señalase otro. Su cancelación podrá obtenerse mediante resolución judicial que autorice tal proceder o a instancia de quien la hubiera solicitado.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

No obstante lo dispuesto en el número 2 del artículo 6 del presente Reglamento, las entidades titulares de salas de bingo que, a la fecha de su entrada en vigor, viniesen gestionando directamente dichas salas desde al menos tres años antes, podrán solicitar su inscripción en el epígrafe e) del número 3 del artículo 5 de la Sección I del Registro del Juego previa acreditación de la concurrencia de los anteriores requisitos.

El párrafo tercero del artículo 23 del Reglamento de los Juegos Colectivos de Dinero y Azar aprobado por Decreto 5/1995, de 1 de febrero no será de aplicación a las entidades beneficiarias de inscripciones practicadas al amparo de esta disposición por lo que podrán ostentar la titularidad de establecimientos de comercialización al público de juegos colectivos de dinero y azar sin modificar la formalización de su personalidad jurídica.

Las inscripciones practicadas al amparo de la presente disposición no podrán ser prorrogadas a su vencimiento.

Segunda.

Las empresas que ejercieren actividades comprendidas en alguno de los epígrafes a), b), c), d), g) y h) del número 3 del artículo 5 del presente Reglamento y que a la fecha de entrada en vigor del mismo figuraran inscritas en el Registro de la Comisión Nacional del Juego podrán continuar desarrollando su actividad en el ámbito territorial de la Comunidad de Madrid hasta el vencimiento o caducidad de la autorización a cuyo amparo vinieren actuando siempre que presenten ante el órgano encargado del registro certificación acreditativa del presupuesto de hecho indicado y de la cuantía hasta la que las garantías constituidas ante la Comisión Nacional del Juego responden de las obligaciones de pago en que, por sanciones administrativas u obligaciones fiscales, pueda incurrir el garantizado ante la Comunidad de Madrid.

Transcurridos seis meses desde la entrada en vigor del presente Reglamento sin que se hubiere aportado la certificación u obtenido la inscripción en el Registro del Juego de la Comunidad de Madrid, la empresa deberá cesar en el ejercicio de cualquier actividad relacionada con el juego por reputarse ilícito.

Las autorizaciones de continuidad de la actividad que confiere la presente disposición no suponen inscripción en el Registro del Juego de la Comunidad de Madrid.

Tercera.

Se entenderá inscrito el material de juego que a la publicación de este Reglamento hubiera sido homologado por la Comisión Nacional del Juego.

ANEXO II

1. Denominación del fichero: GAME

Descripción del fichero.

El fichero GAME sirve instrumentalmente a los fines de publicidad y control de las actividades relacionadas con juegos de azar propios de la Sección de Empresas del Registro de Juego.

Finalidad y usos del fichero

El fichero GAME queda vinculado a la gestión administrativa inherente al pleno cumplimiento de la misión de garantía que constituye el objeto del Registro del Juego.

Responsable del fichero

La Dirección General de Protección Ciudadana tendrá la responsabilidad sobre el fichero GAME en la medida de su competencia respecto de la Sección de Empresas del Registro de Juego.

No obstante, podrá ser atribuida la responsabilidad derivada de la ejecución material de las distintas operaciones y procedimientos técnicos que permitan la recogida, grabación, conservación, elaboración, cesión, modificación, bloqueo y cancelación de datos a los administradores de sistemas de tratamiento automatizado que la tengan encomendada.

Los usuarios que tengan encomendadas tareas de utilización material de los sistemas en los que se integren los datos propios de este fichero vendrán obligados al cumplimiento de las medidas de seguridad que se establezcan y están sujetos al deber de secreto profesional y al régimen sancionador previstos en las normas generales y autonómicas de protección de datos de carácter personal.

Ejercicio de los derechos de acceso, cancelación y rectificación

Los ciudadanos interesados podrán ejercitar los derechos de acceso, cancelación y rectificación en relación con sus datos personales integrantes de este fichero ante el Servicio de Gestión del Juego y Espectáculos, de la Dirección General de Protección Ciudadana.

Obtención de datos

Los datos de carácter personal integrantes del fichero GAME se obtendrán directamente de los ciudadanos interesados en la inscripción registral, sin perjuicio de lo cual serán debidamente informados del carácter obligatorio de la cesión.

Tipo de datos

Los datos de carácter personal que sean cedidos para su inclusión en el fichero GAME tienen el carácter de identificativos, económicos y profesionales.

Recogida de datos

En los procedimientos de recogida de datos se utilizarán declaraciones y formularios. Si se utilizasen cuestionarios o impresos éstos deberán contener en lugar visible y de modo claro, la relación de derechos del ciudadano en materia de protección de datos.

Cesión de datos

Los datos de carácter personal integrantes del fichero GAME no podrán ser objeto de cesión a otras Administraciones Públicas distintas de la Comunidad de Madrid ni a terceros, salvo al Ministerio de Justicia e Interior, al Ministerio de Economía y Hacienda y a Ayuntamientos de la Comunidad de Madrid, previa acreditación de que los sistemas automatizados de este cesionario cuentan con las medidas de seguridad en el tratamiento y almacenamiento de datos que garantizan la confidencialidad e integridad al mismo nivel que la Comunidad de Madrid así como del cumplimiento de las prescripciones en materia de protección de datos establecidas en la Ley Orgánica 5/1992, de 29 de octubre, y demás normas concordantes.

Modificación o supresión

La modificación o supresión del presente fichero se realizará mediante Decreto del Consejo de Gobierno.

2. Denominación del fichero: JUMA.

Descripción del fichero

El fichero JUMA sirve instrumentalmente a los fines de publicidad y control de las actividades relacionadas con juegos de azar propios de la Sección de Material del Registro de Juego.

Finalidad y usos del fichero

El fichero JUMA queda vinculado a la gestión administrativa inherente al pleno cumplimiento de la misión de garantía que constituye el objeto del Registro del Juego.

Responsable del fichero

La Dirección General de Protección Ciudadana tendrá la responsabilidad sobre el fichero JUMA en la medida de su competencia respecto de la Sección de Material del Registro de Juego.

No obstante, podrá ser atribuida la responsabilidad derivada de la ejecución material de las distintas operaciones y procedimientos técnicos que permitan la recogida, grabación, conservación, elaboración, cesión, modificación, bloqueo y cancelación de datos a los administradores de sistemas de tratamiento automatizado que la tengan encomendada.

Los usuarios que tengan encomendadas tareas de utilización material de los sistemas en los que se integren los datos propios de este fichero vendrán obligados al cumplimiento de las medidas de seguridad que se establezcan y están sujetos al deber de secreto profesional y al régimen sancionador previstos en las normas generales y autonómicas de protección de datos de carácter personal.

Ejercicio de los derechos de acceso, cancelación y rectificación

Los ciudadanos interesados podrán ejercitar los derechos de acceso, cancelación y rectificación en relación con sus datos personales integrantes de este fichero ante el Servicio de Gestión del Juego y Espectáculos, de la Dirección General de Protección Ciudadana.

Obtención de datos

Los datos de carácter personal integrantes del fichero JUMA se obtendrán directamente de los ciudadanos interesados en la inscripción registral, sin perjuicio de lo cual serán debidamente informados del carácter obligatorio de la cesión.

Tipo de datos

Los datos de carácter personal que sean cedidos para su inclusión en el fichero JUMA tienen el carácter de identificativos, económicos y profesionales.

Recogida de datos

En los procedimientos de recogida de datos se utilizarán declaraciones y formularios. Si se utilizasen cuestionarios o impresos éstos deberán contener en lugar visible y de modo claro la relación de derechos del ciudadano en materia de protección de datos.

Cesión de datos

Los datos de carácter personal integrantes del fichero JUMA no podrán ser objeto de cesión a otras Administraciones Públicas distintas de la Comunidad de Madrid ni a terceros, salvo al Ministerio de Justicia e Interior, al Ministerio de Economía y Hacienda y a Ayuntamientos de la Comunidad de Madrid, previa acreditación de que los sistemas automatizados de este cesionario cuentan con las medidas de seguridad en el tratamiento y almacenamiento de datos que garantizan la confidencialidad e integridad al mismo nivel que la Comunidad de Madrid, así como del cumplimiento de las prescripciones en materia de protección de datos establecidas en la Ley Orgánica 5/1992, de 29 de octubre, y demás normas concordantes.

Modificación o supresión

La modificación o supresión del presente fichero se realizará mediante Decreto del Consejo de Gobierno.

3. Denominación del fichero: RIAJ.

Descripción del fichero

El fichero RIAJ sirve instrumentalmente a los fines de facilitar la información necesaria para la efectividad del derecho a la prohibición de entrada en los establecimientos de juego solicitada por sí mismo o por terceros con interés legítimo legalmente establecido.

Finalidad y usos del fichero

El fichero RIAJ queda vinculado a la gestión administrativa inherente al pleno cumplimiento de la misión de información que constituye el objeto del Registro de Interdicciones de Juego.

Responsable del fichero

La Dirección General de Protección Ciudadana tendrá la responsabilidad sobre el fichero RIAJ en la medida de su competencia respecto del Registro de Interdicciones del Juego.

No obstante, podrá ser atribuida la responsabilidad derivada de la ejecución material de las distintas operaciones y procedimientos técnicos que permitan la recogida, grabación, conservación, elaboración, cesión, modificación, bloqueo y cancelación de datos a los administradores de sistemas de tratamiento automatizado que la tengan encomendada.

Los usuarios que tengan encomendadas tareas de utilización material de los sistemas en los que se integren los datos propios de este fichero vendrán obligados al cumplimiento de las medidas de seguridad que se establezcan y están sujetos al deber de secreto profesional y al régimen sancionador previstos en las normas generales y autonómicas de protección de datos de carácter personal.

A todos los efectos derivados de la responsabilidad enunciada en los párrafos anteriores, se considerarán Agentes de la Administración autonómica la totalidad de intervinientes en el proceso de tratamiento automatizado de datos de carácter personal, que actúen bajo la potestad de organización y dirección de los casinos de juego y establecimientos de juegos colectivos de dinero y azar sujetos a las obligaciones previstas en los artículos 17 y 18 del presente Decreto.

Ejercicio de los derechos de acceso, cancelación y rectificación

Los ciudadanos interesados podrán ejercitar los derechos de acceso, cancelación y rectificación en relación con sus datos personales integrantes de este fichero ante el Servicio de Gestión del Juego y Espectáculos, de la Dirección General de Protección Ciudadana.

Obtención de datos

Los datos de carácter personal integrantes del fichero RIAJ se obtendrán directamente de los ciudadanos interesados en la inscripción registral, sin perjuicio de lo cual serán debidamente informados del carácter obligatorio de la cesión.

Tipo de datos

Los datos de carácter personal que sean cedidos para su inclusión en el fichero RIAJ tienen el carácter de identificativos y personales.

Recogida de datos

En los procedimientos de recogida de datos se utilizarán declaraciones y formularios. Si se utilizasen cuestionarios o impresos éstos deberán contener en lugar visible y de modo claro, la relación de derechos del ciudadano en materia de protección de datos.

Cesión de datos

Los datos de carácter personal integrantes del fichero RIAJ no podrán ser objeto de cesión a otras Administraciones Públicas distintas de la Comunidad de Madrid ni a terceros, salvo a la Comisión Nacional del Juego, previa acreditación de que los sistemas automatizados de este cesionario cuentan con las medidas de seguridad en el tratamiento y almacenamiento de datos que garantizan la confidencialidad e integridad al mismo nivel que la Comunidad de Madrid, así como del cumplimiento de las prescripciones en materia de protección de datos establecidas en la Ley Orgánica 5/1992, de 29 de octubre, y demás normas concordantes. Podrán cederse asimismo a órganos de las Comunidades Autónomas con competencia en materia de juego, previa suscripción del oportuno acuerdo y siempre y cuando se cumplan las mismas condiciones que las señaladas para la cesión a la Comisión Nacional del Juego.

Modificación o supresión

La modificación o supresión del presente fichero se realizará mediante Decreto del Consejo de Gobierno.

M) Región de Murcia

§ 70 LEY 2/1995, DE 15 MARZO. LEY REGULADORA DEL JUEGO Y APUESTAS DE LA REGIÓN DE MURCIA

(BORM núm. 86, de 12 abril [LRM 1995, 89])

El artículo 2 de la Ley Orgánica 9/1992, de 23 de diciembre, de Transferencia de Competencias a Comunidades Autónomas que accedieron a la autonomía por la vía del artículo 143 de la Constitución, establece el traspaso a la Región de Murcia, entre otras, de las competencias en materia de casinos, juegos y apuestas con exclusión de las apuestas mutuas deportivo-benéficas, en base al cumplimiento de los plazos mínimos previstos en la Constitución para proceder a la ampliación de competencias en las referidas comunidades autónomas.

En consecuencia, era necesario incorporar dichas competencias en el Estatuto de Autonomía para la Región de Murcia, produciéndose mediante la reforma de la Ley Orgánica 4/1982, de 9 de junio, introducida por la Ley Orgánica 4/1994, de 24 de marzo, y reflejándose en su artículo 13.1.b).

El ejercicio de estas competencias por parte de la Administración Regional, sobre una realidad social cada vez más consolidada, pero también más compleja, planteaba la necesidad de estructurar un marco normativo de ámbito regional, que recogiese la experiencia de la legislación del Estado, pero que al mismo tiempo intentara dar respuesta a los nuevos planteamientos que se han producido en la realidad social. Con este doble propósito, y con el fin último de lograr mayores cotas de seguridad jurídica, se ha elaborado el texto de la Ley.

Esta Ley se estructura en seis títulos que se dedican a establecer los principios básicos, recoger los juegos y sus clases, así como los locales en los que se pueden practicar, las empresas que pueden ser autorizadas para su explotación y los requisitos exigidos a las personas que lleven a cabo su trabajo en estas empresas y a los posibles usuarios.

Asimismo, regula la eficacia y la garantía de su cumplimiento mediante el régimen sancionador y crea la Comisión del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia como órgano de estudio, coordinación y control de las actividades relacionadas con el juego.

Es, como resumen, un texto legal que no se extiende en demasía, que precisa de ulterior desarrollo reglamentario y que posibilita el ejercicio de las competencias en materia de juegos y apuestas con escrupuloso respeto a todos los intereses que concurren en su práctica.

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1. Objeto de la Ley.

La presente Ley tiene por objeto regular, en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, las actividades relativas al juego y apuestas en sus distintas modalidades, en virtud de la competencia conferida en la Ley Orgánica 4/1982, de 9 de junio, del Estatuto de Autonomía para la Región de Murcia, reformada por Ley Orgánica 4/1994, de 24 de marzo.

Artículo 2. Definición de juego y apuesta.

1. A los efectos de esta Ley, se entiende por juego cualquier actividad en que, en su ejercicio, se dependa del azar o de la destreza y se arriesguen cantidades de dinero u objetos evaluables económicamente, que puedan ser transferidos entre los participantes, independientemente del predominio del grado de destreza o de la exclusividad de la suerte, envite o azar, bien sea a través de actividades humanas o por el uso de máquinas.

2. Asimismo, se entiende como apuesta la actividad por la que se arriesga una cantidad de dinero sobre el resultado de un acontecimiento determinado, de desenlace incierto y ajeno a las partes intervinientes.

Artículo 3. Ámbito de aplicación.

1. Se incluyen en el ámbito de aplicación de esta Ley:

a) Las actividades propias de los juegos y apuestas.

b) La fabricación, instalación, comercialización, distribución y mantenimiento de materiales relacionados con el juego, en general.

c) Los locales e instalaciones donde se lleven a cabo las actividades citadas en los apartados anteriores.

d) Las personas naturales o jurídicas que, de alguna forma, intervengan en la gestión, explotación y práctica de los juegos y apuestas.

2. Quedan excluidos del ámbito de esta Ley los juegos o competiciones de mero ocio, basados en usos de carácter tradicional y familiar, siempre que no sean explotados u organizados con fines lucrativos.

Artículo 4. Juegos y apuestas autorizados.

Sólo podrán ser practicados los juegos y apuestas que se encuentran incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Región de Murcia, que deberá especificar, para cada uno de ellos:

a) Las denominaciones con que sea conocido y sus posibles modalidades.

b) Los elementos imprescindibles para su práctica.

c) Las reglas por la que se rige.

d) Los condicionantes, restricciones y prohibiciones que se considere necesario imponer a su práctica.

Artículo 5. Juegos y apuestas prohibidos.

1. Los juegos y apuestas no incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Región de Murcia tendrán la consideración de prohibidos. La misma consideración tendrán los que, estando reflejados en el citado Catálogo, se realicen sin la debida autorización o incumpliendo los requisitos exigidos en la misma o en lugares, formas y por personas distintos a los que se especifiquen en los respectivos reglamentos.

2. Los efectos, material, instrumentos, útiles y dinero utilizados en juegos y apuestas no autorizados serán objeto de comiso.

Artículo 6. Autorizaciones.

Requerirán autorización administrativa previa, en los términos que se determinen reglamentariamente, las siguientes actividades:

1. La organización, práctica y desarrollo de los siguientes juegos:

a) Los exclusivos de los casinos de juego.

b) El bingo.

c) Los que se practiquen con el uso de máquinas recreativas con premio y las de azar.

d) Los boletos.

e) Las rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.

2. La organización, práctica y desarrollo de las siguientes apuestas:

a) Las hípicas.

b) Las de galgos.

c) Cualesquiera otras basadas en actividades deportivas o de competición.

3. La organización y explotación de loterías, en todas sus modalidades, queda reservada a la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, que podrá llevar a cabo su gestión directa o indirectamente.

✐ Artículo modificado por art. 4.1 de Ley 7/2000, de 29 diciembre.

Artículo 7. Requisitos de las autorizaciones.

1. Las autorizaciones deberán indicar explícitamente sus titulares, el tiempo de concesión, los juegos y apuestas autorizados, las condiciones en que se deben desarrollar y las características que deben poseer los establecimientos o locales en que vayan a ser practicados.

2. Los establecimientos para la práctica de juegos y apuestas tendrán autorización para ello por

tiempo limitado, pudiendo ser renovada en el caso de que cumplan los requisitos exigidos en el momento de solicitar la renovación.

3. Las autorizaciones contempladas en el punto anterior serán transmisibles en la forma que se determine en los reglamentos específicos de cada juego y/o apuesta.

4. Las autorizaciones concedidas para realizar actividades en acto único serán válidas hasta que finalice la celebración de la actividad autorizada.

Artículo 8. Material para la práctica de juegos y apuestas.

1. Los juegos y apuestas a que se refiere la presente Ley se practicarán con el material que haya sido homologado con carácter previo por el órgano competente de la Administración regional.

2. El material no homologado que sea usado en la práctica de juegos y apuestas tendrá carácter de material clandestino.

3. Requerirán autorización administrativa previa la comercialización, distribución y mantenimiento del material de juegos y apuestas.

Artículo 9. Publicidad y promoción del juego y apuestas.

1. Salvo lo dispuesto en los apartados siguientes y en los reglamentos de las distintas modalidades de juegos, queda prohibida la publicidad de las actividades de juego a que se refiere esta Ley. Asimismo se prohíben las promociones, tales como obsequios, regalos, consumiciones gratuitas o por precio inferior al de mercado y en general todas las actividades tendentes a incentivar la participación en los juegos.

2. La publicidad de los juegos y apuestas que se realice en el interior de las propias salas de juego, en los medios de comunicación especializados, la que se produzca en el contexto de la oferta turística global y la derivada del patrocinio, será libre.

3. En los términos y condiciones que reglamentariamente se establezcan, podrá permitirse, previa autorización, la publicidad que tenga por objeto la mera información o/y la implantación de nuevas modalidades de juegos y apuestas, siempre que no incite expresamente al juego.

✐ Artículo modificado por art. 9.1 de Ley 9/1999, de 27 diciembre.

Artículo 10. Competencias del Consejo de Gobierno.

Corresponde al Consejo de Gobierno de la Región de Murcia:

1) La aprobación del Catálogo de Juegos y Apuestas de la Región de Murcia.

2) La planificación de la gestión regional en materia de juegos y apuestas en la Región, en concordancia con sus incidencias social, económica y tributaria, así como con la necesidad de diversificar el juego.

3) La aprobación de los reglamentos específicos de los juegos y apuestas incluidos en el Catálogo.

Artículo 11. Competencias de la Consejería de Hacienda y Administración Pública.

Corresponde a la Consejería de Hacienda y Administración Pública:

1) La elaboración de las normas por las que han de regirse los juegos y apuestas.

2) El otorgamiento de las autorizaciones necesarias para la gestión, explotación y publicidad de los juegos y apuestas, su prórroga y extinción.

✐ Ap. 2) modificado por art. 9.2 de Ley 9/1999, de 27 diciembre.

3) El control, inspección y, en su caso, sanción administrativa de las actividades de juego y apuestas, así como de las empresas y locales donde se gestiona y practique. A estos efectos, el personal que realice estas funciones tendrá la consideración de agente de la autoridad, pudiendo acceder a fincas, locales y demás establecimientos o lugares donde se desarrollen actividades de juego.

✐ Ap. 3) modificado por art. 8.1 de Ley 12/2006, de 27 diciembre.

4) La creación y llevanza del Registro General del Juego que contendrá las modalidades registrales que se determinen reglamentariamente, en el que deberán inscribirse las empresas y sociedades que organicen o exploten cualquier juego o apuesta así como comercialicen, distribuyan o mantengan máquinas, aparatos y materiales de juego.

TÍTULO II

DE LOS ESTABLECIMIENTOS Y LOS JUEGOS QUE EN ELLOS SE PRACTICAN

Artículo 12. Clases de establecimientos y locales.

1. Los juegos permitidos se practicarán exclusivamente en los locales que se encuentren debida-

mente autorizados, en base al cumplimiento de los requisitos exigidos en esta Ley y en sus disposiciones reglamentarias de desarrollo.

2. Las modalidades de establecimientos y locales donde se puede autorizar la práctica del juego son las siguientes:

a) Casinos de juego.

b) Salas de bingo.

c) Salones de juegos.

d) Salones recreativos.

3. De igual forma, podrá autorizarse la explotación de máquinas recreativas y de azar de tipo B en establecimientos hosteleros, clubes y demás locales análogos, en las condiciones que se determinen reglamentariamente.

En estos establecimientos no podrán concurrir juegos de los citados anteriormente con cualquier otro tipo de juego, sea público o privado. Si los titulares de estos establecimientos optaran por la realización de modalidades de juego público o privado distintas a las máquinas recreativas y de azar de tipo B, éstas no podrán ser autorizadas.

✐ Ap. 3 modificado por art. 8.2 de Ley 12/2006, de 27 diciembre.

Artículo 13. Casinos de juego.

1. Tendrán la consideración legal de casinos de juego los establecimientos que hayan sido autorizados para la práctica de los juegos que se relacionan en el apartado 4 de este artículo. Asimismo podrán practicarse, previa autorización, otros juegos de los incluidos en el Catálogo.

2. El otorgamiento de la autorización se llevará a cabo mediante concurso público en el que se valorará el interés turístico del proyecto, la solvencia de los promotores y el programa de inversiones, el informe del ayuntamiento del municipio donde se hubiera de instalar, así como el cumplimiento de cualesquiera otros requisitos exigidos en las bases del concurso.

3. El aforo, superficie, funcionamiento y los servicios mínimos a prestar al público de los casinos de juego serán determinados reglamentariamente.

4. Los juegos que se relacionan a continuación únicamente podrán practicarse en los casinos de juego:

– Ruleta francesa.

– Ruleta americana.

– Veintiuno o black-jack.

– Bola o boule.

– Treinta y cuarenta.

– Punto y banca.

– Ferrocarril, bacarrá o chemin de fer.

– Bacarrá a dos paños.

– Dados o craps.

– Ruleta de la fortuna.

Artículo 14. Salas de bingo.

1. Son salas de bingo los establecimientos específicamente autorizados para la realización del juego del bingo en sus distintas modalidades.

2. La autorización tendrá una duración máxima de diez años.

3. En las salas de bingo podrán instalarse máquinas de juego del tipo B, en las condiciones que reglamentariamente se determine.

4. El aforo, superficie, funcionamiento y los servicios mínimos a prestar al público de las salas de bingo serán determinados reglamentariamente.

Artículo 15. Salones de juego.

1. Se denominan salones de juego los establecimientos en los que, de forma específica, se instalan y explotan máquinas de juego con premio tipo B. De igual forma, podrán contar con máquinas recreativas de puro entretenimiento o tipo A.

2. El número mínimo de máquinas a instalar en estos salones es de diez, siendo el máximo el que se determine reglamentariamente.

3. La autorización tendrá una duración de cinco años.

Artículo 16. Salones recreativos.

1. Tienen la consideración legal de salones recreativos todos aquellos establecimientos destinados a la explotación de máquinas recreativas de puro entretenimiento o tipo A.

2. El número mínimo de máquinas a instalar en estos salones es de diez, siendo el máximo el que se determine reglamentariamente.

3. La autorización tendrá una duración de cinco años.

Artículo 17. Establecimientos hosteleros.

Los establecimientos hosteleros destinados a bares, cafeterías o similares podrán ser autorizados para la instalación de hasta tres máquinas de los tipos A y B, con las condiciones que reglamentariamente se determinen. Si el número de máquinas instaladas es de tres, al menos una de ellas debe ser del tipo A.

Artículo 18. Apuestas.

Las apuestas debidamente autorizadas podrán cruzarse, previa autorización, en el interior de los locales y recintos destinados a la celebración de determinadas competiciones, en los salones de juego regulados en el artículo 15 de esta Ley y demás locales que se determinen reglamentariamente.

TÍTULO III

DE LAS EMPRESAS TITULARES DE LAS AUTORIZACIONES

Artículo 19. Empresas de juego.

1. La organización y explotación de juegos y apuestas podrán llevarse a cabo exclusivamente por aquellas personas físicas o jurídicas debidamente autorizadas e inscritas en el registro que se determine, debiendo contar con los requisitos exigidos reglamentariamente.

2. De igual forma, la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, por sí misma o a través de empresas públicas o sociedades mixtas de capital público mayoritario, o por gestión indirecta, podrá asumir la organización y explotación de juegos y apuestas.

✐ Ap. 2 modificado por art. 4.2 de Ley 7/2000, de 29 diciembre.

3. Las entidades benéficas y las deportivas y culturales sin ánimo de lucro, con más de cinco años de existencia ininterrumpida, tanto legal como de funcionamiento, podrán explotar una sala de bingo.

4. Las empresas organizadoras y explotadoras del juego y apuestas ofrecerán al órgano que designe la Consejería de Hacienda y Administración Pública la información que reglamentariamente se establezca, al objeto de la consecución de sus funciones de coordinación, control y estadística.

5. Las personas físicas o jurídicas que soliciten las autorizaciones preceptivas para la organización y explotación de juegos, deberán acreditar respectivamente el patrimonio neto y capital social mínimos que se exijan reglamentariamente.

✐ Ap. 5 añadido por art. 9.1 de Ley 13/1997, de 23 diciembre.

Artículo 20. Fianzas.

1. Las empresas que pretendan inscribirse en el Registro General del Juego deberán constituir en la Caja de Depósitos de la Consejería de Economía y Hacienda fianza en metálico o aval de entidades bancarias, de caución o crédito o de sociedades de garantía recíproca, que garantice las obligaciones derivadas de esta Ley por importe de 60.000 euros, salvo que reglamentariamente se establezcan otras cuantías.

✐ Ap. 1 modificado por art. 8.3 de Ley 12/2006, de 27 diciembre.

2. Esta fianza estará afecta específicamente a las responsabilidades, tanto administrativas como tributarias, derivadas del ejercicio de la actividad del juego y muy especialmente al abono de las sanciones pecuniarias que, en su caso, se impongan.

3. Las empresas y sociedades explotadoras de salones recreativos o sólo de máquinas de tipo A estarán exentas de constituir fianza.

TÍTULO IV

DEL PERSONAL QUE REALIZA SU ACTIVIDAD EN EMPRESAS DE JUEGO Y DE LOS USUARIOS

Artículo 21. Personal empleado y directivo.

1. Las personas que lleven a cabo su actividad profesional en empresas dedicadas a la explotación del juego y apuestas deberán poseer el documento profesional que les corresponda. Para su obtención será requisito imprescindible que el interesado carezca de antecedentes penales.

2. Para acceder a la condición de administrador, director gerente o apoderado de las referidas empresas será necesario el mismo requisito citado en el apartado anterior.

3. Los documentos profesionales a que se refiere el apartado uno de este artículo serán expedidos por la Consejería de Hacienda y Administración Pública por un plazo máximo de diez años, pudiendo ser renovados y revocados en los términos que se determinen reglamentariamente.

Artículo 22. Prohibiciones y reclamaciones.

1. El acceso a los locales y salas dedicadas específicamente al desarrollo del juego y apuestas, les será prohibido a las personas que porten armas y a las que hayan sido declaradas pródigas o culpables de quiebra fraudulenta por decisión judicial firme hasta su rehabilitación, así como a aquellas que voluntariamente lo soliciten.

2. Por razones de orden público y seguridad ciudadana podrán establecerse condiciones especiales para el acceso a los locales y salas de juego en los distintos reglamentos que desarrollen el contenido de esta Ley.

3. Las reclamaciones que los usuarios deseen llevar a cabo se reflejarán en un libro de reclamaciones que existirá a su disposición en todos los establecimientos autorizados para la práctica del juego y apuestas.

4. Los empleados, directivos, accionistas y partícipes de empresas dedicadas a la gestión, organización y explotación del juego, así como sus cónyuges, ascendientes y descendientes hasta el primer grado por consanguinidad o afinidad, no podrán participar como jugadores en los juegos y apuestas gestionados o explotados por dichas empresas.

5. La práctica de juegos de azar, el uso de máquinas con premio, la participación en apuestas y la entrada en los locales dedicados exclusivamente a estas actividades, les está prohibido a los menores de edad y a los que, siendo mayores, no se encuentren en pleno uso de su capacidad de obrar.

TÍTULO V

DEL RÉGIMEN SANCIONADOR

Artículo 23. Infracciones administrativas.

1. El incumplimiento de las normas contenidas en esta Ley, así como de las establecidas en las disposiciones que la desarrollen, constituirá infracción administrativa.

2. Estas infracciones se clasifican en faltas muy graves, graves y leves.

Artículo 24. Faltas muy graves.

Son faltas muy graves:

a) Realizar actividades de organización o explotación de juegos y/o apuestas no catalogados o careciendo de las autorizaciones, inscripciones o guías de circulación, o con incumplimiento de los requisitos y condiciones establecidos en las mismas, así como la organización o explotación de los juegos o apuestas en locales o recintos no autorizados o por personas no autorizadas.

b) La modificación unilateral de cualquiera de las condiciones en virtud de las cuales se concedieron las preceptivas autorizaciones.

c) La cesión de las autorizaciones concedidas, salvo con las condiciones o requisitos establecidos en las normas vigentes. Esta infracción será imputable al cedente y al cesionario.

d) Permitir o consentir expresa o tácitamente la organización, celebración o práctica de juegos o apuestas en locales no autorizados o por personas no autorizadas, así como permitir la instalación o explotación de máquinas recreativas y de azar carentes de la correspondiente autorización.

e) El fomento y la práctica de juegos y/o apuestas, al margen de las normas establecidas o autorizaciones concedidas.

f) Utilizar elementos de juego o máquinas no homologados o autorizados y alterar o modificar total o parcialmente los elementos de juego.

g) Modificar los límites de apuestas o premios autorizados.

h) Utilizar documentos y aportar datos no conformes con la realidad para obtener o renovar las correspondientes autorizaciones.

i) Permitir el acceso al juego de las personas que lo tienen prohibido de acuerdo con las normas vigentes.

j) Ejercer coacción o intimidación sobre los jugadores en caso de protesta o reclamación.

k) Otorgar préstamos a los jugadores o apostantes por parte de la empresa organizadora o explotadora de juegos o apuestas, o permitir que se otorguen por terceras personas.

l) La manipulación de los juegos o elementos utilizados en perjuicio de los jugadores o apostantes.

m) El impago total o parcial a los jugadores o apostantes de las cantidades con que hubieran resultado premiados.

n) La venta de cartones en el juego del bingo, de boletos, rifas o de cualquier otro título semejante, por precio superior al autorizado.

o) La fabricación, importación, exportación, comercialización, mantenimiento y distribución de material de juego incumpliendo las normas dictadas al efecto, bien por el Estado, bien por la comunidad autónoma de la Región de Murcia, según su competencia.

p) La participación como jugadores del personal empleado o directivo, de los accionistas y partícipes de empresas dedicadas a la gestión, organización y explotación del juego, así como de la de los cónyuges, ascendientes y descendientes de aquéllos en primer grado, en los juegos y apuestas que gestionen o exploten dichas empresas.

q) La negativa u obstrucción a la actuación inspectora de control y vigilancia realizada por agentes de la autoridad, así como por funcionarios y órganos encargados o habilitados específicamente para el ejercicio de tales funciones.

r) Instalar y explotar máquinas recreativas y de azar en número que exceda del autorizado.

s) Reducir el capital de las sociedades o las fianzas de las empresas de juego y/o apuestas por debajo de los límites legales establecidos.

t) La explotación de máquinas recreativas y de azar de tipo B, en los locales regulados en el artículo 12.3 de la presente Ley, cuando organicen o comercialicen otros juegos, sean públicos o privados, aunque estén autorizados.

✎ Letra t) añadida por art. 8.4 de Ley 12/2006, de 27 diciembre.
Artículo modificado por art. 9.3 de Ley 9/1999, de 27 diciembre.

Artículo 25. Faltas graves.

Son faltas graves:

a) Permitir el acceso a los locales o salas de juego autorizadas a personas que lo tengan prohibido en virtud de la presente Ley o de los reglamentos que la desarrollen.

b) Proceder a cualquier transferencia no autorizada de las acciones o participaciones.

c) Realizar acciones publicitarias de los juegos y/o apuestas o de los establecimientos en que éstos se practiquen que contravengan la normativa establecida, sin la debida autorización cuando sea precisa o al margen de los límites fijados en la misma. En este caso, la infracción será imputable al titular de la autorización, a la entidad o al particular anunciante, a la agencia que gestione o efectúe la publicidad y al medio publicitario que la difunda.

d) La inexistencia o mal estado de las medidas de seguridad de los locales exigidas en la autorización de funcionamiento.

e) Las promociones de venta mediante actividades análogas a las de los juegos incluidos en el catálogo.

f) La admisión de más visitantes de los que permita el aforo del local.

g) Realizar la transmisión de una máquina sin cumplimentar los requisitos establecidos reglamentariamente.

h) Carecer o llevar incorrectamente los libros o registros exigidos en la correspondiente reglamentación de juego.

i) No disponer de ficheros de visitantes en los locales autorizados para el juego o tenerlos incompletos o inexactos, de acuerdo con lo que se determine reglamentariamente.

j) No disponer del libro o de las hojas de reclamaciones que se establezcan en los locales autorizados para el juego, negarse a ponerlos a disposición de quien los reclame, así como no tramitar en el plazo previsto las reclamaciones formuladas.

k) No remitir a los órganos competentes aquellas informaciones y documentación que soliciten con respecto a las empresas y actividades relacionadas con el juego.

l) Contratar personal que no disponga del documento profesional expedido por la Dirección General de Tributos o que lo tenga caducado.

m) El incumplimiento por parte de las empresas de juego de la obligación de conservar en su poder la documentación establecida por las normas de juego y apuestas.

✐ Artículo modificado por art. 9.4 de Ley 9/1999, de 27 diciembre.

Artículo 26. Faltas leves.

Son faltas leves:

a) Practicar juegos de azar y apuestas de los denominados tradicionales no incluidos en el Catálogo de Juegos en establecimientos públicos, círculos tradicionales o clubes públicos o privados, cuando la suma total de las apuestas tengan un valor económico superior en cinco veces al salario mínimo interprofesional diario.

b) No exhibir en el establecimiento de juego, así como en las máquinas autorizadas, el documento acreditativo de la autorización establecido por la presente Ley, así como aquellos que en el desarrollo de la presente norma y disposiciones complementarias se establezcan.

c) No conservar en el local los documentos que se establezcan en los reglamentos que desarrollen la presente Ley.

d) En general, el incumplimiento de los requisitos o prohibiciones establecidos en la Ley, reglamentos y demás disposiciones que la desarrollen y completen, no señalados como faltas graves o muy graves.

Artículo 27. Acumulación de faltas o reincidencia.

La comisión de tres faltas leves en el período de un año tendrá la consideración de falta grave, y la comisión de tres faltas graves durante el mismo período, o de cinco en dos años, tendrán la consideración de falta muy grave.

Artículo 28. Responsables de las infracciones.

1. Son responsables de las infracciones tipificadas en la presente Ley las personas físicas o jurídicas que las cometan, así como aquellas a las que la presente Ley les atribuya específicamente tal condición.

2. De las infracciones cometidas en establecimientos de juego y/o apuestas o en locales donde haya máquinas, por directivos, administradores y empleados en general responderán solidariamente, asimismo, las personas o entidades para quienes aquellos presten sus servicios.

3. De las infracciones tipificadas en esta Ley, que se produzcan en los establecimientos en los que se practiquen los juegos y/o apuestas responderán las empresas de juegos y/o apuestas y los titulares de dichos establecimientos.

✐ Artículo modificado por art. 9.5 de Ley 9/1999, de 27 diciembre.

Artículo 29. Sanciones.

1. Las infracciones calificadas como faltas muy graves serán sancionadas:

En todo caso con multa de hasta 50.000.000 de pesetas por el consejero de Hacienda y Administración Pública, y de 50.000.001 a 100.000.000 de pesetas por el Consejo de Gobierno de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

Potestativamente, en atención a las circunstancias que concurran y a la trascendencia de la acción, con:

a) Suspensión, cancelación temporal o revocación definitiva de la autorización para la celebración, organización o explotación de juegos y/o apuestas.

b) Clausura, inhabilitación temporal o definitiva del local o sala donde se lleve a cabo la celebración, organización o explotación de los juegos y/o apuestas.

c) La inhabilitación temporal hasta diez años para ser titular de autorización en relación con el

juego, o para el ejercicio de la profesión, si el autor de la infracción es titular o empleado respectivamente.

2. Las infracciones calificadas como faltas graves serán sancionadas:

En todo caso con multa de hasta 5.000.000 de pesetas por el director general de Tributos.

Potestativamente, en atención a las circunstancias que concurran y a la trascendencia de la acción, con:

a) Suspensión o cancelación temporal de la autorización para la celebración, organización o explotación de juegos y/o apuestas.

b) Inhabilitación temporal del local o sala donde se lleve a cabo la celebración, organización o explotación de los juegos y/o apuestas.

c) La inhabilitación temporal hasta cinco años para ser titular de autorización en relación con el juego, o para el ejercicio de la profesión, si el autor de la infracción es titular o empleado respectivamente.

3. Las infracciones calificadas como faltas leves se sancionarán con:

a) Apercibimiento escrito por el director general de Tributos.

b) Multa de hasta 500.000 pesetas por el director general de Tributos.

Artículo 30. Graduación de la sanción.

1. Para la graduación de la sanción se ponderarán las circunstancias personales y materiales que concurran en los hechos y, especialmente, la intencionalidad del infractor, el daño producido tanto a terceros como a la Administración, la peligrosidad de la conducta, la trascendencia social y económica de la acción, la reincidencia o reiteración, aplicando en todo caso los criterios de proporcionalidad entre la infracción cometida y la cuantía y efectos de la sanción, que no podrá ser en ningún caso inferior al triple del beneficio ilícitamente obtenido, respetando en todo caso los límites establecidos en el artículo 29 de esta Ley.

✐ Ap. 1 modificado por art. 4.3 de Ley 7/2000, de 29 diciembre.

2. En los casos con sanción de suspensión o revocación definitiva de autorización, podrá acordarse el comiso, destrucción o inutilización de los elementos o máquinas de juego que hayan sido objeto de la infracción.

3. La comisión de una infracción podrá, en su caso, llevar aparejada, con la imposición de multa, la entrega a los perjudicados o a la Administración regional de los beneficios obtenidos de forma irregular.

4. En establecimientos cuya actividad principal no sea el juego y/o apuestas no podrá imponerse la sanción de clausura, pudiendo establecerse, no obstante, la prohibición de instalar y practicar las referidas actividades.

5. Las cuantías de las multas podrán ser revisadas por las Leyes de Presupuestos Generales de la Región de Murcia cuando sea necesario adecuarlas a la realidad económica del momento.

Artículo 31. Prescripción de las faltas.

Las faltas prescribirán de acuerdo con su clasificación: las leves a los dos meses, las graves a los seis meses y las muy graves al año.

El plazo de prescripción comenzará a contar desde la fecha de la comisión de la infracción. En las continuadas, a su terminación.

Artículo 32. Regulación del procedimiento sancionador.

1. El procedimiento sancionador en las infracciones a los preceptos de esta Ley será el regulado por el Real Decreto 1398/1993, de 4 de agosto (BOE del 9 de agosto), que desarrolla el título IX de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, estableciendo el Reglamento del Procedimiento para el Ejercicio de la Potestad Sancionadora.

2. Reglamentariamente podrán determinarse otros procedimientos sancionadores para determinados supuestos.

3. La Dirección General de Tributos incoará el expediente sancionador pertinente, remitiendo el mismo al órgano competente para su resolución.

4. El órgano competente para incoar el expediente podrá acordar como medidas cautelares con carácter previo o simultáneo a su instrucción cuando existan indicios racionales de infracción muy grave, las siguientes:

a) Cierre de los establecimientos en que se organicen y desarrollen juegos sin la autorización requerida.

b) Incautación de los materiales de juego usados en su práctica y las apuestas efectuadas.

c) Precinto y depósito de las máquinas recreativas y de azar que estuvieren en explotación sin las preceptivas autorizaciones.

Los agentes de la autoridad y los funcionarios habilitados para el ejercicio del control del juego podrán adoptar las referidas medidas cautelares en el momento de levantar el acta. En este supuesto, el órgano competente para incoar el expediente deberá confirmar o levantar las mismas en la providencia de iniciación.

✐ Ap. 4 añadido por art. 9.2 de Ley 13/1997, de 23 diciembre.

TÍTULO VI

DE LA COMISIÓN DEL JUEGO Y APUESTAS DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE LA REGIÓN DE MURCIA

Artículo 33. Creación y competencias.

1. Como órgano de estudio y coordinación de las actividades relacionadas con el juego y apuestas se crea la Comisión del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, que estará presidida por el consejero de Hacienda y Administración Pública, con la composición que reglamentariamente se determine.

2. Corresponde a la Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia:

a) Emitir informes en materia de apuestas y juegos de suerte, envite o azar que le sean requeridos en el ámbito de sus competencias.

b) Informar las propuestas de sanción en las infracciones calificadas como muy graves que deba resolver el Consejo de Gobierno.

c) Elaborar la estadística e informe anual sobre el desarrollo del juego en la Comunidad Autónoma.

d) Cualquier otra que se atribuya por el Consejo de Gobierno.

3. Por el Consejo de Gobierno se dictarán las disposiciones precisas para el funcionamiento de esta Comisión del Juego y Apuestas.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

El Consejo de Gobierno, a propuesta de la Consejería de Hacienda y Administración Pública, aprobará el Catálogo de Juegos y Apuestas autorizados.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

Hasta que los distintos órganos de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia no hagan uso de las facultades reglamentarias que les concede la presente Ley, serán de aplicación las disposiciones generales de la Administración del Estado.

Segunda.

Las autorizaciones de carácter temporal concedidas con anterioridad a la entrada en vigor de esta Ley se considerarán válidas y en vigor hasta la conclusión del plazo indicado en las mismas.

Sus renovaciones se llevarán a cabo de acuerdo con las prescripciones de la presente Ley.

Las autorizaciones sin plazo de vigencia deberán renovarse, al menos, en el plazo de cinco años.

Tercera.

Las personas físicas o jurídicas que sean titulares de las autorizaciones preceptivas para la organización y explotación de juegos, deberán adaptarse a lo previsto en el artículo 19.5 de la Ley 2/1995, de 15 de marzo, Reguladora del Juego y Apuestas de la Región de Murcia, según redacción dada por la Ley 13/1997, de 23 de diciembre, de Medidas Fiscales, Presupuestarias y Administrativas, en el plazo máximo de un año desde la entrada en vigor de los reglamentos que regulan las distintas modalidades de juego.

✐ Disposición añadida por art. 9.6 de Ley 9/1999, de 27 diciembre.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Quedan derogadas cuantas disposiciones se opongan a lo establecido en la presente Ley.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se autoriza al Consejo de Gobierno para dictar las disposiciones necesarias para el desarrollo de la presente Ley.

Segunda.

El consejero de Hacienda y Administración Pública dictará las disposiciones para la creación y adaptación de los órganos administrativos necesarios para el cumplimiento de lo preceptuado en esta Ley.

Tercera.

La presente Ley entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Boletín Oficial de la Región de Murcia».

a) Catálogo de Juegos

§ 71 DECRETO 28/1996, DE 29 MAYO. CATÁLOGO DE JUEGOS Y APUESTAS

(BORM núm. 134, de 11 junio [LRM 1996, 99])

La Disposición Adicional de la Ley 2/1995, de 15 de marzo, Reguladora del Juego y Apuestas de la Región de Murcia, establece que el Consejo de Gobierno aprobará el Catálogo de Juegos y Apuestas contemplado en el artículo 4 de la referida norma legal.

En su virtud, oído el Consejo de Estado, a propuesta del Consejero de Economía y Hacienda y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su reunión del día 29 de mayo de 1996, dispongo:

Artículo único.

Se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Región de Murcia que se acompaña como Anexo a este Decreto.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se autoriza al Consejero de Economía y Hacienda para dictar cuantas disposiciones sean necesarias para el desarrollo de lo establecido en el presente Decreto.

Segunda.

Este Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Boletín Oficial de la Región de Murcia».

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Se derogan los artículos 5, 6 y 7 de la Orden de 16 de noviembre de 1994 de la Consejería de Hacienda y Administración Pública por la que se modifica el juego del bingo.

ANEXO

Catálogo de Juegos y Apuestas de la Región de Murcia

CAPÍTULO I

Juegos y apuestas catalogados

Artículo 1.

1. El Catálogo de Juegos y Apuestas de la Región de Murcia comprende los siguientes juegos, sin perjuicio de su posible ampliación:

1. Los exclusivos de los Casinos de Juego.
2. El bingo.
3. Las máquinas recreativas y de azar, tipos A, B y C.
4. Las loterías.
5. Las rifas.
6. Las tómbolas.
7. Las combinaciones aleatorias.
8. Los boletos.

CAPÍTULO II

Juegos exclusivos de los casinos de juego

Artículo 2.

Para los juegos de práctica exclusiva en los casinos de juego que a continuación se relacionan, así como para el juego del Bingo, les será de aplicación lo establecido en la Orden del Ministerio del Interior de 9 de octubre de 1979, por la que se aprueba la versión definitiva del Catálogo de Juegos o en las normas que en el futuro pudieran sustituirla o modificarla:

– Ruleta francesa.

– Ruleta americana.

– Veintiuno o Black-Jack.

– Bola o Boule.

– Treinta y cuarenta.

– Punto y Banca.

– Ferrocarril, Bacará o Chemin de Fer.

– Bacará a dos paños.

– Dados o Craps.

Artículo 3.

Al juego exclusivo para casinos de juego denominado Ruleta de la Fortuna le serán de aplicación las siguientes reglas:

a) Denominación.

La ruleta de la fortuna es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una rueda que gira.

b) Elementos del juego.

La ruleta de la fortuna se practica en una mesa, en la que van dibujadas las series de las apuestas.

La ruleta, de madera, con un tachón central en dorado, tiene un diámetro de 152 cm y va montada en un poste de madera de 8'' que a su vez va apoyado en una sólida base también de madera. Tiene cincuenta y cuatro divisiones metálicas o celdas, llevando cada una de ellas dibujado un símbolo que corresponde a una postura.

La mesa está dividida en un determinado número de casillas, que corresponden a las diversas combinaciones posibles. El jugador puede elegir entre las siguientes combinaciones: 24, 15, 7, 4, 2 y Jocker.

La mesa lleva una caja para el efectivo y una caja para las apuestas.

c) Personal.

El personal afecto es el siguiente:

– El jefe de mesa, que dirige la misma y es el encargado de hacer girar la rueda.

– El croupier, que es el encargado de efectuar los pagos y retirar las apuestas perdedoras.

d) Jugadores.

En cada partida pueden participar un número indeterminado de ellos.

e) Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles:

– Apuesta a 24 posiciones, en cuyo caso el ganador empata.

– Apuesta a 15 posiciones, pagándose a los ganadores 1 a 1.

– Apuesta a 7 posiciones, pagándose 5 a 1.

– Apuesta a 4 posiciones, pagándose 10 a 1.

– Apuesta a 2 posiciones, pagándose 20 a 1.

– Apuesta en los dos Jocker, pagándose 45 a 1.

2. Apuestas máxima y mínima:

Las cantidades máxima y mínima de las apuestas se especificarán en la autorización administrativa otorgada por la Consejería de Economía y Hacienda.

3. Funcionamiento del juego:

Las apuestas se realizan por los jugadores a partir del momento en que el jefe de mesa anuncia «Hagan sus apuestas». Éstas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas de la mesa escogida por el jugador.

A continuación, la rueda se hace girar por el jefe de mesa, debiendo dar numerosas vueltas antes de pararse. Cuando la rueda vaya perdiendo fuerza en su giro, el croupier preguntará «¿Están hechas las apuestas?». Seguidamente se anunciará «No va más». A partir de ese momento, toda apuesta depositada será rechazada y el croupier devolverá la ficha o fichas al apostante. Una vez que la rueda quede inmovilizada en una casilla o celda, el jefe de mesa anunciará el resultado, diciendo en voz alta la posición ganadora.

Una vez anunciada la posición ganadora, el croupier recogerá todas las fichas correspondientes a las apuestas perdedoras, dejando sobre la mesa las ganadoras, a las que adjuntará el premio obtenido. El jugador ganador recuperará, en todos los casos, su apuesta pudiendo retirarla del juego.

Artículo 4.

Como juego de uso exclusivo en casinos de juego, se autoriza el póquer en sus modalidades de «Sin descarte» y «Sintético» debiendo ajustarse a las siguientes reglas:

Póquer sin descarte:

a) Denominación:

El póquer sin descarte es un juego de azar, practicado con naipes, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

b) Elementos del juego:

1. Cartas o naipes:

Se juega con una baraja, de las denominadas francesas, de 52 cartas. El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, es: As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2.

2. Mesa de juego:

Será de las mismas medidas y características que la de black-jack, con las casillas de apuestas divididas en dos espacios, uno para la postura inicial y otro delante para la segunda apuesta.

c) Personal.

El personal necesario es el siguiente:

– El jefe de mesa: Le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se presenten.

– El croupier: Es el que dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, retirar las apuestas perdedoras y el pago a los que resulten ganadores.

d) Jugadores:

1. Sentados:

El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, hasta un máximo de seis. Asimismo, podrán apostar sobre la mano de cualquier otro jugador, con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima.

2. De pie:

Pueden también participar en el juego los jugadores que estén de pie, apostando sobre la mano de un jugador, con el consentimiento de éste y dentro de los límites de la apuesta máxima. El número máximo de apuestas por casilla no será superior a cuatro.

En todos los casos, el jugador sentado delante de cada casilla será el que mande en ella, estándole prohibido enseñar sus cartas a los demás apostantes en la misma, ni solicitar su asesoramiento.

e) Reglas del juego:

1. Combinaciones posibles:

Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

– Escalera real de color: Es la formada por las cinco cartas correlativas de mayor valor de un mismo palo. Se paga 100 veces la apuesta.

– Escalera de color. Es la formada por cinco cartas correlativas del mismo palo. Se paga 25 veces la apuesta.

– Póquer: Es el formado por cuatro cartas de un mismo valor. Se paga 20 veces la apuesta.

– Full: Es el formado por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto del anterior. Se paga 7 veces la apuesta.

– Color: Es el formado por cinco cartas no correlativas del mismo palo. Se paga 5 veces la apuesta.

– Escalera: Es la formada por cinco cartas correlativas, sin que todas ellas sean del mismo palo. Se paga 4 veces la apuesta.

– Trío: Es el formado por tres cartas de un mismo valor. Se paga 3 veces la apuesta.

– Doble pareja: Es la formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto del anterior. Se paga 2 veces la apuesta.

– Pareja: Es la formada por dos cartas de igual valor. Se paga una vez la apuesta.

– Cartas mayores: Cuando en una mano no se consigue ninguna de las combinaciones anteriores, ésta es ganada por el jugador cuando sus cartas son mayores que las del croupier. Se entiende que las cartas son mayores, atendiendo en primer lugar a la carta de mayor valor, si fueran iguales, a la siguiente y así sucesivamente. Se paga una vez la apuesta.

En cualquier caso, el jugador sólo ganará las apuestas cuando su combinación sea superior a la del croupier, perdiéndola en caso contrario y conservando su apuesta pero sin ganar premio alguno en caso de empate. Cuando croupier y jugador tengan la misma jugada, ganará la apuesta quien tenga la combinación formada por cartas de mayor valor, atendiendo a las siguientes reglas: cuando ambos tengan Póquer, ganará aquel que lo tenga superior; cuando ambos tengan Full, ganará aquel que tenga las tres cartas iguales de mayor valor; cuando ambos tengan Escalera, de cualquier tipo, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor; cuando ambos tengan Color, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor según lo descrito para cartas mayores; cuando ambos tengan Trío, ganará aquel que lo tenga formado por cartas de mayor valor; cuando ambos tengan Doble Pareja, ganará aquel que tenga la pareja formada por cartas de mayor valor. Si coincidiese, se tendrá en cuenta la segunda pareja y, en último caso, la carta restante de mayor valor; cuando ambos tengan Pareja, ganará aquel que la tenga de mayor valor, y si coincidiese se atenderá a la carta de mayor valor según lo descrito para cartas mayores.

2. Apuestas máxima y mínima:

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa.

El Director de Juegos podrá establecer los mínimos y máximos de las mesas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada el Casino por la Consejería de Economía y Hacienda.

3. Bandas de fluctuación para la apuesta inicial:

– Mínimo de 500 pesetas y máximo de 12.500 pesetas.

– Mínimo de 1.000 pesetas y máximo de 25.000 pesetas.

– Mínimo de 2.000 pesetas y máximo de 50.000 pesetas.

4. Desarrollo del juego:

La extracción de naipes del depósito, su desempaquetamiento y su mezcla se atendrán a las normas establecidas en el vigente Reglamento de Casinos de Juego.

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deberán efectuar sus apuestas iniciales dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. Seguidamente el croupier cerrará las apuestas con expresión de la frase «No va más» y comenzará la distribución de los naipes de uno en uno, boca abajo, a cada mano, comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, dándose igualmente carta para la banca, hasta completar la distribución de las cinco cartas para cada mano y para la banca, con la salvedad de que la última carta para la banca se dará descubierta.

Los jugadores miran sus cartas y tienen la opción de continuar el juego («ir») diciendo «voy» o retirarse del mismo («pasar») diciendo «paso». Los que opten por ir deberán doblar la apuesta inicial, depositando la cantidad resultante en la casilla destinada a la segunda apuesta. Los que opten por pasar, perderán la apuesta inicial, que será retirada en ese momento, por el croupier.

Después de que los jugadores se hayan decidido por ir o pasar, el croupier descubre las cuatro cartas tapadas de la banca.

La banca sólo juega si entre sus cartas existe, como mínimo, un As y un Rey, o una combinación superior; de no ser así, abonará a cada jugador una cantidad idéntica a la apostada inicialmente.

Si la banca juega, el croupier comparará sus cartas con la de los jugadores y pagará las combinaciones superiores a la suya, de acuerdo con lo establecido en el apartado 1 de las reglas del juego para la segunda apuesta, abonando a la par la postura inicial.

Los jugadores cuya combinación sea inferior a la del croupier perderán sus apuestas, que serán retiradas en su totalidad por éste.

En caso de empate se estará a lo dispuesto en el apartado 1.

Cualquier error en la distribución de las cartas, bien en el número de las mismas o en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada.

Está prohibido a los jugadores intercambiar información sobre sus cartas o descubrirlas antes de tiempo, suponiendo la violación de esta exigencia, la pérdida de la totalidad de la apuesta.

Una vez retiradas las apuestas perdedoras y abonados los premios a las ganadoras, se dará por finalizada la jugada, iniciando una nueva.

Póquer sintético:

a) Denominación:

El póquer sintético es un juego de cartas de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí, siendo su objeto alcanzar la mayor combinación posible con cinco cartas de entre siete, repartidas dos a cada uno de los jugadores y cinco sobre la mesa.

b) Elementos del juego:

1. Cartas:

Se juega con 28 cartas de las 52 que componen la baraja y son el As, Rey, Dama, Jota, 10, 9 y 8 de cada palo.

El As puede ser utilizado como la carta más pequeña delante de la menor con que se juegue, o como más alta detrás del Rey.

2. Mesa de juego:

Será redonda con un número de departamentos separados no superior a seis y numerados correlativamente a partir de la derecha del croupier que llevará el número 1. Cada departamento dará acogida a un jugador sentado.

La mesa ha de tener dos ranuras, una a la derecha del croupier para las deducciones en beneficio de la casa, llamada pozo o cagnotte, y otra a la izquierda para introducir propinas.

3. Beneficio:

El beneficio del Casino será del 3% sobre el dinero aportado en cada mano y se introducirá en el pozo o cagnotte deduciéndolo antes de hacer el pago al jugador ganador de cada mano.

c) Personal:

Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un croupier y un cambista. La sala donde se desarrolla el juego estará controlada por un encargado de la dirección.

– Encargado de la dirección: Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la dirección y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa de juego. Llevará una relación de jugadores que aspiren a ocupar las plazas que puedan quedar vacantes.

– Croupier: Sin perjuicio de las funciones que más adelante se le atribuyen, tendrá encomendadas las siguientes: recuento, mezcla y reparto de las cartas a los jugadores; anuncio en voz alta de las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; cálculo e ingreso de la cantidad correspondiente al establecimiento introduciéndola en la ranura que para dicho fin existe en la mesa e introducción de las propinas en la ranura de la mesa destinada a tal efecto.

Controla el juego y vigila que ningún jugador apueste fuera de turno, custodia y controla la suma que constituye el pot y el pago del mismo, resolverá las dudas que, sobre las reglas a aplicar en cada momento de la partida, tengan los jugadores y en el caso de que se presenten problemas con algún jugador, se los comunicará al encargado de la dirección.

– Cambista: Tiene por misión efectuar el cambio de dinero por fichas a los jugadores que lo soliciten así como al croupier; pudiendo asimismo efectuar cualquier tipo de servicio auxiliar.

d) Jugadores:

Frente a cada uno de los departamentos de la mesa de juego sólo se podrá sentar un jugador. La

superficie de los departamentos podrá ser utilizada para depositar las fichas y mantener, en su caso, las cartas. Para que pueda celebrarse la partida deberán participar un mínimo de cuatro jugadores, sorteándose los puestos al comienzo de la misma.

Si la partida ya está iniciada y los jugadores sentados, será el encargado de la dirección quien asigne el puesto en la mesa si hay plaza libre. A petición propia un jugador puede descansar dos manos sin perder el puesto en la mesa.

Está totalmente prohibido que un jugador abandone la mesa de juego dejando encargado a otro jugador que le realice e iguale las apuestas, pues cada jugador juega por sí mismo y no se permite el juego por parejas ni siquiera temporalmente, ni jugarse el pot conjuntamente, ni repartirse el pot voluntariamente, ni la connivencia entre jugadores.

e) Reglas del juego:

1. Combinaciones posibles:

Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

– Escalera de Color Real: Es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo.

– Escalera de Color: Es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo.

– Póquer: Es el formado por cuatro cartas de un mismo valor.

– Full: Es el formado por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor.

– Color: Es el formado por cinco cartas no correlativas del mismo palo.

– Escalera: Es la formada por cinco cartas correlativas de distintos palos.

– Trío: Es el formado por tres cartas de un mismo valor.

– Doble Pareja: Es la formada por dos parejas de cartas de distinto valor.

– Pareja: Es la formada por dos cartas del mismo valor.

– Carta Mayor: Cuando una mano no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, es ganada por el jugador que tenga la carta mayor.

2. Apuestas máxima y mínima:

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos en la autorización otorgada por la Consejería de Economía y Hacienda. En esta autorización se determinará igualmente el resto inicial y la reposición mínima para cada mano.

En el supuesto de que en el transcurso de una partida se incorporaran uno o varios jugadores, el resto inicial que éstos deben aportar, será el mismo que la mesa tenga autorizado para el inicio de la partida.

El Director del Juegos podrá modificar los mínimos y máximos de las mesas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada la mesa, por la Consejería de Economía y Hacienda.

3. Desarrollo del juego:

Es condición indispensable para que el juego pueda dar comienzo que haya en la mesa de juego como mínimo cuatro jugadores, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

Al principio de cada partida, el croupier debe señalar claramente con una pieza redonda o marca, colocándola delante del jugador, quien ostenta la mano. El jugador que la ostente, irá rotando en el sentido contrario a las agujas del reloj cada vez que termina una mano. El croupier podrá comprobar que están la totalidad de las cartas que componen la baraja y barajarlas al menos tres veces de la siguiente forma: Mezclar (tipo chemin de fer), agrupar o barajar.

Al realizar el acto de barajar, el croupier deberá hacerlo de forma que las cartas no sean vistas por los demás jugadores.

Cualquier jugador puede barajar las cartas, que a su vez deben ser barajadas por última vez por el croupier de la forma anteriormente señalada cuando le sean devueltas. Una vez hecho esto, ofrece el mazo de cartas al jugador situado a la izquierda de quien ostenta la mano que corta. Si al cortar queda al descubierto alguna carta del mazo, se debe volver a barajar.

La práctica del corte debe cumplir las siguientes condiciones:

– Usar una sola mano.

– La dirección del corte debe ser recta y alejándose del cuerpo.

– La mano libre no puede tocar la baraja hasta que, después del corte, los montones de cartas se hayan juntado otra vez.

– La mano libre no debe tapar la vista a los jugadores de tal forma que les impida observar el procedimiento de corte.

Dado que cada mano es un juego diferente y su resultado no influye en juegos anteriores y posteriores, los jugadores que deseen participar en una mano deben realizar la apuesta mínima fijada por el Casino, antes de que el croupier reparta las cartas. Todas las apuestas se reúnen en un lugar común que se llama pot. Acto seguido, reparte las cartas en sentido contrario al de las agujas del reloj.

El croupier cuidará de forma escrupulosa al dar las cartas que éstas no sean vistas por los demás jugadores, para lo cual, las repartirá deslizándolas sobre la mesa sin levantarlas.

El croupier reparte dos cartas cubiertas y juntas a cada jugador y a continuación se reparte cinco para él y las deposita sobre la mesa todas cubiertas y en sentido vertical. Acto seguido descubrirá una carta de las suyas, empezando por la más lejana a su posición, con lo que comienza el primer turno de apuestas. Finalizadas las mismas, descubre la segunda de sus cartas y vendrá el segundo turno de apuestas, el cual será abierto por el último jugador que subió la apuesta.

Una vez finalizadas las apuestas, el croupier descubre su quinta carta y empezando por el jugador que realizó la última apuesta más alta, se descubren las de los jugadores y se paga al ganador o ganadores en el caso de que existan varias jugadas del mismo valor.

Una vez que los jugadores han realizado la apuesta inicial y llega el turno de las posteriores, pueden optar por las siguientes opciones:

a) Retirarse y salir del juego, para lo cual debe dar a conocer su intención, cuando sea su turno, poniendo las cartas encima de la mesa. En este caso el croupier retira dichas cartas y las deposita en el lugar más alejado de las que están en juego.

Cuando un jugador se retira no puede participar en el pot, renuncia a todas las apuestas que haya realizado y no puede expresar ninguna opinión sobre el juego ni mirar las cartas de los demás jugadores.

b) Pasar: A cualquier jugador al que le ha llegado el turno de apostar se le permite hacer una apuesta de nada diciendo «paso», siempre y cuando ningún jugador anterior haya realizado una apuesta durante ese turno.

Cualquier jugador que esté participando en el juego puede reservarse hasta que alguno de los jugadores decida apostar, en cuyo caso para seguir participando en el juego tiene que cubrir la apuesta.

c) Cubrir la apuesta introduciendo en el pot el número suficiente de fichas para que el valor que representen las mismas sea igual a la de cualquier otro jugador, pero no superior.

d) Subir la apuesta introduciendo en el pot el número de fichas suficientes para cubrir la apuesta incluyendo algunas fichas más para superar la misma, lo que dará lugar a que los jugadores, situados a su derecha, realicen alguna de las acciones anteriormente descritas.

Al final de las apuestas, todos los jugadores que permanezcan en la mano deben haber puesto el mismo valor de fichas en el pot, excepto si su resto no alcanza el valor total, jugando entonces la parte proporcional.

Si al finalizar el turno de las apuestas sólo hay un jugador que ha realizado una apuesta y todos los demás han pasado, gana automáticamente la mano y se lleva el pot.

Antes de realizar la apuesta, cada jugador puede reunir sus fichas dentro del espacio de la mesa que le corresponde. Se considera que un jugador ha realizado la apuesta cuando traslada más allá de la línea que delimita su espacio las fichas o, en situaciones poco claras, desde el momento en que el croupier introduce las fichas en el pot y no ha habido objeciones por parte del jugador.

Un jugador no puede realizar una apuesta, ver la reacción de los demás jugadores y subir la apuesta. Las apuestas deben realizarse de una forma clara e inmediata, sin simular dudas respecto a la jugada en sí. Los jugadores deben disponer del dinero en fichas suficiente para terminar la mano. En el caso de que no lo tengan, jugarán la cantidad proporcional apostada.

El croupier debe mantener las cartas no utilizadas bajo control y ningún jugador está autorizado a ver las mismas durante la partida. No es necesario que un jugador diga la combinación que tiene al mostrar las cartas, ni tampoco se tiene en cuenta lo que haya dicho, pues es el croupier el que establece el valor de las combinaciones descubiertas e indica cuál es el jugador con la combinación más alta y, si es el caso, corrige las combinaciones que hayan sido erróneamente dichas por los jugadores.

El croupier, una vez que se ha asegurado de que todos los jugadores han podido ver las cartas de

la mano ganadora y de que todos los jugadores que han perdido están de acuerdo con la combinación ganadora, entregará el pot al ganador. A continuación retira las cartas y se da por terminada la mano.

En el caso de que haya combinaciones del mismo valor, el croupier reparte el pot entre los distintos jugadores que tengan la misma combinación.

Ningún jugador puede influir o criticar el juego que realice otro jugador. No se permite que haya personas mirando el desarrollo de la partida salvo el personal del Casino debidamente autorizado.

Las cartas que da el croupier durante la mano sólo se descubrirán cuando el croupier anuncia el descubrimiento de la jugada.

Solamente los jugadores pueden ver sus cartas cubiertas y son responsables de que nadie las vea.

Los jugadores solamente podrán apostar las fichas o dinero que tengan sobre la mesa antes de que se inicie cada mano.

Errores e infracciones en el juego:

1. Errores en el reparto.

Si durante el reparto de las cartas se produce alguno de los siguientes supuestos, todas las cartas son recogidas por el croupier, que iniciará la mano de nuevo:

– Si los jugadores no reciben las cartas en el orden normal.

– Si un jugador recibe menos o más de las dos cartas que le corresponden.

– Si aparece alguna carta descubierta.

2. Errores del croupier:

– Si el croupier descubre más de una carta, de las cinco comunes, en cada intervalo de apuestas, se considerará como válida la primera, debiéndose sustituir las demás por las cartas de la baraja que no se hayan utilizado.

– Si el croupier descubre una carta, de las cinco comunes, antes de que haya finalizado el turno de apuestas, esta carta se considerará anulada y se sustituirá por otra nueva de las que quedan en la baraja.

CAPÍTULO III

Juego del bingo y sus modalidades

Artículo 5.

1. El juego del bingo es una lotería jugada sobre noventa números, del uno al noventa, ambos inclusive, teniendo los jugadores como unidad de juego cartones o tarjetas integrados por quince números distintos entre sí, y distribuidos en tres líneas horizontales de cinco números cada una y en nueve columnas verticales, en cualquiera de las cuales puede haber tres, dos o un número, pero sin que nunca pueda existir una columna sin número.

Se premiarán las siguientes combinaciones:

– Línea, que se entenderá formada cuando hayan sido extraídos todos los números que la integran, siempre y cuando no haya sido cantada correctamente por otro jugador durante la extracción de las bolas anteriores. Podrá ser cualquiera de las tres que forman un cartón: superior, central o inferior.

– Bingo, que se entenderá formado cuando se hayan extraído y cantado los quince números que integran el cartón o la tarjeta.

Tanto en un caso como en otro, la aparición de más de una combinación ganadora determinará la distribución proporcional de los premios.

2. A la modalidad del juego del Bingo denominada «Prima» le serán de aplicación las siguientes reglas:

a) La modalidad de Prima consiste en la existencia de un premio adicional que conseguirá el jugador o jugadores que cante o canten Bingo Ordinario en la primera partida posterior a aquella en la que se haya alcanzado la dotación para dicho premio, que estará comprendida entre 300 y 600 euros, en fracciones de 100 euros exactos, cuya cuantía se deberá elegir en cada Sala por la empresa gestora. Dicha dotación podrá ser modificada siempre que se notifique a la Dirección General de Tributos con una antelación al menos de 30 días y el inicio de la nueva dotación comience el día 1 del mes que se haya indicado. Durante dicho período la sala quedará obligada a informar debidamente a los jugadores a través de los monitores de la sala y de un cartel expuesto en el servicio de admisión de esta circunstancia.

b) La prima se dotará con las cantidades resultantes de detraer en cada jugada el 3 por 100 del importe total de los cartones vendidos. El exceso que sobre el importe del premio se produzca en la partida en la que se alcance la cantidad fijada, en cada sala, se acumulará en la dotación para el siguiente premio de la misma naturaleza.

3. A la modalidad del juego del Bingo denominada Bingo Extra le serán de aplicación las reglas siguientes:

a) La modalidad de Bingo Extra consiste en la existencia de un premio adicional que conseguirá el jugador o jugadores que cante o canten Bingo Ordinario en la primera partida posterior a aquella en la que se haya alcanzado la cantidad de 2.000 euros y, además, en ésta el Bingo Ordinario se obtenga en la bola cuyo orden de extracción sea el 55 o anterior. De no cumplirse esta doble condición el número de extracciones se irá incrementando a razón de una por cada partida que se celebre a continuación hasta su adjudicación o hasta que se celebre la última partida del día.

b) El Bingo Extra se dotará con las cantidades resultantes de detraer en cada jugada el 2 por 100 del importe total de los cartones vendidos. Cuando el Bingo Extra no se adjudique en la primera partida posterior a aquella en la que se alcance la cantidad fijada, las dotaciones de la partida siguiente y sucesivas se aplicará al próximo juego de Bingo Extra. Así mismo, el exceso que sobre los 2.000 euros se produzca en la partida en la que se alcance dicha cantidad se acumulará en la dotación para el siguiente premio de la misma naturaleza.

c) En caso de coincidencia en la misma partida de los premios de Bingo Extra y Prima, se jugará en primer lugar el Bingo Extra y, una vez otorgado éste, en la siguiente partida se jugará la Prima.

4. Tras las operaciones de venta, los técnicos de juego procederán a la recogida de los cartones sobrantes y, una vez realizados los cálculos pertinentes, se anunciará:

– El total de los cartones vendidos de la serie o series correspondientes.

– El importe de los premios de Línea y Bingo.

– Mención de si a la partida en curso le corresponde la Prima.

– Mención de si a la partida en curso le corresponde el Bingo Extra y el número de extracciones necesario para su obtención.

5. Al mismo tiempo se expondrá en los carteles marcadores y monitores, el número de cartones vendidos, premio de la línea, premio de Bingo y si a la partida le corresponde la Prima o el Bingo Extra y, en este último caso, el número de extracciones necesario para su obtención.

✐ Artículo modificado por art. 1 de Decreto 171/2003, de 7 noviembre.

CAPÍTULO IV

Otros juegos y apuestas

Artículo 6.

El juego de las máquinas se desarrolla mediante aparatos manuales o automáticos accionados por monedas, dependiendo la consecución de un premio de la habilidad del jugador o del azar.

A tal fin, las máquinas se clasifican en los siguientes grupos:

– Recreativas o de tipo «A»: Son aquellas que, para el mero entretenimiento del jugador, se limitan a conceder un tiempo de utilización a cambio del precio de la partida, sin que pueda existir beneficio económico.

– Recreativas con premio o de tipo «B»: Son aquellas que a cambio del precio de la partida conceden al usuario un tiempo de utilización de juego y, eventualmente, de acuerdo con el programa de juego, un premio en metálico.

– De azar o de tipo «C»: Son aquellas que conceden al usuario, a cambio de su apuesta, un tiempo de juego y eventualmente un premio que dependerá siempre del azar. A los efectos de esta definición, se entiende por azar el que la combinación o resultado de cada jugada no dependa de la serie de combinaciones o resultados anteriores o posteriores.

✐ Artículo modificado por disp. adic. única de Decreto 61/2001, de 31 agosto.

Artículo 7.

Las loterías son juegos de azar, que admiten las siguientes modalidades:

a) Sorteos, en cada uno de los cuales se adjudican a los números que resulten agraciados los premios ofrecidos en el prospecto respectivo de tal forma que el adquirente de cada billete sabe

exactamente el número que juega que está impreso en el billete, así como las posibilidades de obtener un premio, consistente en una cantidad fija.

b) Sorteos sujetos a dos variables: el número de participantes y los números que cada jugador determina en su billete. En consecuencia, cada jugador desconoce previamente el importe del premio que pueda corresponderle, estando en proporción a las aportaciones de los jugadores.

c) Lotería presorteada: Consiste en que el número con el que se participa no es visible para el jugador, dado que el billete se encuentra cerrado. Una vez abierto, el jugador comprueba si le corresponde algún premio fijado con anterioridad mediante un procedimiento rigurosamente secreto.

Artículo 8.

1. Las rifas son juegos de azar que consisten en el sorteo de un objeto entre varios jugadores que satisfacen, mediante billetes de importe único, al menos, el precio de aquél.

2. Las tómbolas son juegos de azar que consisten en el sorteo simultáneo de varios objetos, de tal forma que con un solo billete existe la posibilidad de conseguir cualquiera de los objetos sorteados. El total de los billetes, que deben ser de precio único, debe satisfacer, al menos, el precio de todos los objetos sorteados.

3. Las combinaciones aleatorias son aquellas rifas o tómbolas que, con fines publicitarios de un producto o servicio y teniendo como contraprestación el consumo del bien o servicio objeto de publicidad, ofrecen determinados premios en metálico, especies o servicios.

Artículo 9.

1. El juego por medio de boletos es una variante de la lotería presorteada en el que, mediante la adquisición de boletos autorizados en establecimientos públicos o privados, autorizados igualmente, a cambio de un precio cierto, puede obtenerse en su caso, el premio en metálico indicado en el propio boleto.

2. Sin perjuicio de que por el Consejo de Gobierno se apruebe el correspondiente Reglamento específico, el Juego de Boletos se regirá por las siguientes normas básicas:

a) El Juego de Boletos sólo podrá practicarse mediante los boletos autorizados expresamente por la Dirección General de Tributos.

b) Los premios serán establecidos previamente por procedimiento absolutamente secreto e incorporados a los boletos de modo que no puedan ser comprobados sin inutilizarlos al rasgar, arrancar o raspar el propio boleto o el sobre que los contenga.

3. A excepción de que el Consejo de Gobierno se reserve la gestión directa del Juego de Boletos, la autorización de explotación del mismo se llevará a cabo mediante concurso público.

b) Registro

§ 72 ORDEN 1 MARZO 2007. CREA EL REGISTRO GENERAL DEL JUEGO DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE LA REGIÓN DE MURCIA

(BORM núm. 72, de 28 marzo [LRM 2007, 100])

La Ley 2/1995, de 15 de marzo, Reguladora del Juego y Apuestas de la Región de Murcia, en su artículo 11.4 atribuye a la Consejería de Economía y Hacienda la competencia relativa a la creación y llevanza del Registro General del Juego que contendrá las modalidades registrales que se determinen reglamentariamente.

A este propósito responde la presente Orden que establece el contenido del indicado registro en el que se integran las empresas, locales de juego, aparatos y material de juego, personal y personas con acceso prohibido a locales y salas de juego y apuestas, así como su estructura que se divide en secciones, modalidades y especialidades.

Por ello, en virtud del citado artículo 11.4 de la Ley 2/1995 de 15 de marzo dispongo:

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 1. Concepto y objeto.

1. Se crea por la presente Orden el Registro General del Juego de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, como instrumento oficial de publicidad y control en su ámbito territorial de las actividades relacionadas con la organización y celebración de los juegos en sus distintas modalidades, con objeto de garantizar el cumplimiento de las obligaciones exigidas por el ordenamiento jurídico y asegurar la transparencia de las actividades.

2. El Registro General del Juego será público a efectos de conocer la titularidad de una inscripción registral, así como el número de inscripción de la misma, excepto en su Sección Quinta, Prohibiciones, cuyos datos tendrán el carácter de nominativos y personales, razón por la que su acceso estará reservado a las personas a cuya intimidad afecten.

Artículo 2. Régimen Jurídico.

1. La inscripción en el Registro General del Juego de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia supone, en el ámbito de la misma, un requisito previo del lícito ejercicio de la actividad a cuyo efecto ha sido practicada, excepto las inscripciones en la Sección Quinta, cuya finalidad es facilitar a los establecimientos de juego colectivos la información necesaria para el eficaz cumplimiento de las limitaciones de acceso a los mismos.

2. Dichas inscripciones, así como sus efectos, vigencia, renovación, modificación y cancelación, se regirán y llevarán a efecto de acuerdo con los procedimientos y en los términos específicamente establecidos en la Ley 2/1995, de 15 de marzo, Reguladora del Juego y Apuestas de la Región de Murcia, en los Reglamentos que regulan las distintas modalidades de juego y en sus normas de desarrollo.

Artículo 3. Estructura del Registro General del Juego.

El Registro General del Juego comprenderá las siguientes secciones:

Primera. Empresas.

Segunda. Locales de juego.

Tercera. Aparatos y material de juego.

Cuarta. Personal.

Quinta. Prohibiciones.

CAPÍTULO II

Empresas

Artículo 4. Inscripción de las empresas.

1. Deberán inscribirse en la Sección Primera del Registro General del Juego de la Región de Murcia las personas físicas o jurídicas cuya actividad empresarial tenga por objeto:

a) La explotación de Casinos de Juego, de Salas de Bingo, de salones recreativos y de salones de juego.

b) La explotación de máquinas recreativas y de azar.

c) La fabricación o importación de material de juego.

d) La comercialización o distribución de material de juego.

e) La reparación o prestación de servicios técnicos relativos a cualquier aparato o material de juego.

2. También deberán inscribirse en dicha Sección las entidades autorizadas por esta Comunidad Autónoma para la realización de ensayos técnicos relativos a cualquier aspecto del sector del juego.

Artículo 5. Estructura de la Sección Primera.

La Sección Primera comprenderá las siguientes modalidades y especialidades:

Modalidad A. De Casinos de juego.

Especialidad A. Titulares.

Modalidad B. De Salas de bingos.

Especialidad A. Titulares de Sala de bingo.

Especialidad B. Empresas de Servicios.

Modalidad C. De máquinas recreativas y de azar.

Especialidad A. Operadoras de máquinas de tipo A.

Especialidad B. Operadoras de máquinas de tipo B.

Especialidad C. Operadoras de máquinas de tipo C.

Modalidad D. De salones.

Especialidad A. Recreativos.

Especialidad B. De juego.

Modalidad E. Fabricantes o importadores de material de juego.

Especialidad A. Para Casinos de juego.

Especialidad B. Para Salas de Bingo.

Especialidad C. De máquinas recreativas y de azar.

Modalidad F. Comercializadoras o distribuidoras.

Modalidad G. De reparaciones o servicios técnicos.

Modalidad H. Laboratorios acreditados.

CAPÍTULO III

Locales de juego

Artículo 6. Inscripción de locales de juego.

1. Deberán inscribirse en la Sección Segunda del Registro General del Juego de la Región de Murcia los locales en donde se practique el juego en cualquiera de las modalidades siguientes:

a) Casinos de juego.

b) Salas de bingo.

c) Salones recreativos y de juego.

d) Bares, cafeterías y otros establecimientos de hostelería con autorización para instalar maquinas de tipo B.

2. La inscripción de bares, cafeterías y otros establecimientos de hostelería deberá indicar, en su

caso, el numero de Boletines de Situación autorizados para dicho establecimiento y la empresa titular de las correspondientes máquinas.

Artículo 7. Estructura de la Sección Segunda.

La Sección Segunda comprenderá las siguientes modalidades y especialidades:

Modalidad A. De Casinos de juego.

Modalidad B. De Salas de Bingo.

Modalidad C. Salones.

Especialidad A. Recreativos.

Especialidad B. De juego.

Modalidad D. Bares, cafeterías y otros establecimientos de hostelería.

CAPÍTULO IV

Aparatos y material de juego

Artículo 8. Inscripción de aparatos y material de juego.

1. Deberán inscribirse en la Sección Tercera del Registro General del Juego de la Región de Murcia los siguientes aparatos y material de juego con los que se practiquen los juegos en cualquiera de las modalidades:

a) Máquinas recreativas y de azar, así como otros aparatos de juego o para su control.

b) Barajas, bolas de bingo y otro material de juego o para su control.

c) Guías de circulación de máquinas recreativas y de cartones de bingo.

d) Autorizaciones de explotación de máquinas recreativas.

2. En la inscripción de aparatos y material de juego se especificará la denominación del modelo, aparato o material inscrito, sus características generales y los datos de identificación del fabricante y, en su caso, del importador.

Artículo 9. Estructura de la Sección Tercera.

La Sección Tercera comprenderá las siguientes modalidades y especialidades:

Modalidad A. Máquinas Recreativas.

Especialidad A. Tipo A.

Especialidad Z. Tipo A, provisional.

Especialidad B. Tipo B.

Especialidad X. Tipo B, provisional.

Especialidad C. Tipo C.

Especialidad Y. Tipo C, provisional.

Modalidad B. Otros aparatos de juego.

Especialidad A. Para Casinos de juego.

Especialidad B. Para Salas de Bingo.

Especialidad C. Para otros juegos y locales, o para su control.

Modalidad C. Material de juego.

Especialidad A. Barajas.

Especialidad B. Bolas de Bingo.

Especialidad C. Otro material de juego.

Especialidad D. Modelo de juego para máquinas de tipo B con soporte de vídeo.

Modalidad D. Guías de circulación de máquinas recreativas.

Especialidad A. Tipo A.

Especialidad B. Tipo B.

Especialidad C. Tipo C.

Modalidad E. Autorizaciones de explotación de máquinas recreativas.

Especialidad A. Tipo A.

Especialidad B. Tipo B.

Especialidad C. Tipo C.

Modalidad F. Guías de circulación de cartones de bingo.

CAPÍTULO V

Personal

Artículo 10. Inscripción de personal.

Deberán inscribirse en la Sección Cuarta del Registro General del Juego de la Región de Murcia aquellas personas físicas que conforme a las diferentes normativas reguladoras de las distintas modalidades de juego deban estar provistas de acreditación profesional para el ejercicio de sus funciones.

Artículo 11. Estructura de la Sección Cuarta.

La Sección Cuarta comprenderá las siguientes modalidades y especialidades:

Modalidad A. De Casinos de juego.

Especialidad A. Dirección.

Especialidad B. Juego.

Especialidad C. Servicios.

Modalidad B. De Salas de Bingo.

Especialidad A. Técnico de juego.

Especialidad B. Personal de sala.

Modalidad C. Otros locales.

CAPÍTULO VI

Prohibiciones

Artículo 12. Inscripción de prohibiciones.

Deberá inscribirse en la Sección Quinta del Registro General del Juego de la Región de Murcia a aquellas personas físicas que en los términos establecidos en la Ley 2/1995, de 15 de marzo, Reguladora del Juego y Apuestas de la Región de Murcia y en los Reglamentos que la desarrollan tengan prohibido el acceso a los locales y salas de juego y apuestas.

Artículo 13. Estructura de la Sección Quinta.

La Sección Quinta comprenderá las siguientes modalidades y especialidades:

Modalidad A. Prohibiciones Voluntarias.

Especialidad A. Casinos de juego.

Especialidad B. Salas de Bingo.

Especialidad C. Salones de Juego.

Modalidad B. Prohibiciones Judiciales.

Especialidad A. Casinos de juego.

Especialidad B. Salas de Bingo.

Especialidad C. Salones de Juego.

Modalidad C. Prohibiciones Administrativas.

Especialidad A. Casinos de juego.

Especialidad B. Salas de Bingo.

Especialidad C. Salones de Juego.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

Única. Integración de la información actual.

Se integrarán de oficio en las correspondientes secciones, modalidades y especialidades de este Registro, las empresas, locales, aparatos y material de juego, personal acreditado e inclusiones en la

Sección correspondiente a personas que tienen prohibido el acceso a locales y salas de juego y apuestas del Registro General del Juego, actualmente autorizados.

DISPOSICIÓN FINAL

Única. Entrada en vigor.

La presente Orden entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de la Región de Murcia».

N) Navarra

§ 73 LEY FORAL 16/2006, DE 14 DICIEMBRE. LEY FORAL DEL JUEGO

(BON núm. 152, de 20 diciembre [LNA 2006, 323])

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

I

La Ley Foral 11/1989, de 27 de junio, del Juego, aprobada en desarrollo de la competencia exclusiva que, en materia de casinos, juegos y apuestas, tiene atribuida Navarra a tenor del artículo 44.16 de la Ley Orgánica 13/1982, de 10 de agosto, de Reintegración y Amejoramiento del Régimen Foral de Navarra, ha configurado, durante un prolongado período de tiempo, un marco adecuado para la regulación del juego en Navarra.

II

Partiendo, como entonces, de la libertad individual para jugar o abstenerse de hacerlo es cierto que, aún hoy, subsisten algunas de las circunstancias que dieron lugar a la regulación del juego y de las apuestas, como son en particular la necesidad de preservar determinados valores merecedores de protección, y la de tutelar los diferentes intereses presentes en el sector. Estas circunstancias siguen siendo, en su conjunto, las que justifican la intervención de los poderes públicos, a la hora de establecer un marco regulador de derecho necesario que garantice el pacífico desarrollo de la actividad que fije algunos límites a su ejercicio, defendiendo la seguridad jurídica de cuantos intervienen en ella y velando por la protección de quienes puedan resultar dañados en su salud o su economía.

A lo largo de los últimos años, por otra parte, el juego se ha mostrado como un sector de la actividad económica dotado de un gran dinamismo. La innovación tecnológica, las oportunidades de negocio que genera, la desaparición de fronteras económicas, la globalización y el desarrollo de la sociedad de la información –especialmente las posibilidades que se derivan de la utilización de la telefonía, Internet y el correo electrónico, así como las prácticas seguidas en determinados formatos televisivos– han hecho que el juego haya evolucionado rápida y expansivamente hacia nuevas formas y modos de practicarlo, que han calado rápidamente entre los jugadores, hasta el punto de que hoy se puede apreciar un escenario social en el que los medios y la oferta de alternativas para jugar es diversa y prolija y en el que, en ocasiones, atendida la posibilidad de participar en juegos y apuestas reales o virtuales organizados fuera de los ámbitos de regulación, resulta difícil preservar aquellos valores e intereses antes aludidos.

III

La experiencia acumulada en la gestión de esta competencia y en el ejercicio de las facultades inherentes a ella durante la vigencia de la referida Ley Foral 11/1989, de 27 de junio, la necesidad de adaptar la regulación del juego al Código Penal vigente, la constatación de la actividad del juego como una realidad cada vez más diversa, compleja y consolidada y los problemas detectados en y para la regulación de ciertas materias, así como la pretensión de cohonestar la libertad de acción empresarial, configurada por nuestro sistema constitucional, con el necesario control administrativo de la actividad, aconsejan la renovación del vigente marco legal, con la finalidad de establecer uno nuevo que garantice la seguridad jurídica y regule los cauces jurídicos mínimos para adecuar el juego a la situación social y económica actuales. Un nuevo marco que, sirviendo de elemento regulador entre la oferta empresarial y la demanda social, permita acometer la necesaria adecuación normativa de una materia sujeta a innovación tecnológica y desarrollo permanente que, en definitiva, posibilite desarrollar con agilidad una política de juego acorde con las circunstancias de cada momento.

IV

Esta Ley Foral, que responde a esos objetivos, se estructura en seis títulos, once capítulos, cuarenta y nueve artículos, una disposición adicional, dos disposiciones transitorias, una disposición derogatoria, y dos disposiciones finales.

V

En el Título I, «Disposiciones generales», se contemplan el objeto y el ámbito de aplicación, así como los principios generales de la regulación, partiendo de una definición amplia de la actividad y excluyendo las actividades lúdicas de puro pasatiempo o recreo, en las que no se generen transmisiones de carácter económico, o que dichas transmisiones tengan poca relevancia social y escasa cuantía económica, entendiéndose que en estos casos el entretenimiento prima sobre el ánimo lucrativo de sus jugadores, de modo que no resultan dañados ni la salud ni la economía de quienes las practican.

El Catálogo y el Registro de Juegos y Apuestas de Navarra constituyen piezas básicas para la determinación de los juegos permitidos y prohibidos y para la gestión y desarrollo de los primeros, aunque partiendo de una definición básica y genérica de los contenidos del catálogo, con la pretensión de flexibilizar la rigidez que chocaría frontalmente con el profundo dinamismo que caracteriza al sector, se le dota de un carácter abierto, que permita, tanto la concreción en aquél de la relación de los juegos y apuestas actualmente autorizados como la eventual y ágil introducción de otros de nueva implantación cuando se considere oportuno por su incidencia e importancia social o económica.

En el mismo título se determinan el régimen básico de la concesión de autorizaciones y las causas de incapacidad o de inhabilitación para ser titular de aquéllas, adaptando de una parte, los conceptos al Código Penal y, evitando, de otra, que las personas jurídicas pierdan automáticamente la autorización para organizar o explotar un juego o apuesta cuando alguno de sus socios o partícipes incurra en alguna de esas circunstancias, reservando dicho efecto solamente para aquellas personas que, siendo socios o no, tengan encomendada alguna misión relevante en la dirección o administración de la empresa de juego.

Se determina, asimismo, el régimen al que deben someterse los materiales y elementos utilizados en el juego y las apuestas así como su publicidad, modificando su régimen y posibilitando la autorización del patrocinio y la publicidad informativa.

Finalmente, se contemplan los criterios de planificación de la actividad, así como la creación del Consejo del Juego de Navarra, órgano de participación de todos los sectores interesados en la regulación y gestión del juego y de las apuestas en la Comunidad Foral.

VI

El Título II, «De los juegos y apuestas; definiciones y requisitos», comprende una definición genérica y amplia de los juegos y las apuestas objeto de regulación, que tendrán su plasmación concreta en el Catálogo de Juegos y Apuestas de Navarra, en la que tienen cabida todos los juegos y apuestas autorizables, completando aquélla con la determinación específica de las notas esenciales que caracterizan a las máquinas de juego, las apuestas, las loterías y el juego de boletos, las rifas, las tómbolas y las combinaciones aleatorias.

VII

El Título III, «De los lugares, locales y establecimientos autorizados para la práctica del juego y de las apuestas», establece que solo podrán practicarse en ellos los juegos y apuestas específicamente autorizados para ellos y que, en el supuesto de que se autorice en ellos la instalación de máquinas de juego, su explotación únicamente podrá efectuarse, como hasta ahora, por empresas operadoras.

VIII

El Título IV, denominado «De las empresas titulares de las autorizaciones, del personal de las mismas y de los jugadores», diferencia entre las personas físicas o jurídicas que pretendan dedicarse con carácter permanente a la organización y explotación de juegos o apuestas, y quienes sólo, eventual y transitoriamente, pretendan organizar alguno de los juegos que reglamentariamente se determinen –como ocurre normalmente con las combinaciones aleatorias–, de manera que solamente los primeros deberán constituirse e inscribirse como empresa de juego en los registros correspondientes. A su vez, se definen las empresas de juego, se determina su forma societaria y las características de las participaciones sociales, el requisito de comunicación previa del nombramiento de sus órganos rectores o de representación y de transmisión de sus acciones o participaciones sociales, así como sus obligaciones de información a la Administración pública. Asimismo, se establece la obligación a cargo de los

titulares de las autorizaciones para la organización y práctica de los juegos y apuestas, de prestar garantías, los requisitos que deben cumplir y, entre ellos, las limitaciones en la participación en los juegos y apuestas de los directores, accionistas y del personal que presta sus servicios en las empresas de juego o sus familiares, así como los derechos y prohibiciones de los usuarios o jugadores.

IX

El Título V, «De la inspección y control del juego y las apuestas», regula la inspección y el control del juego y las apuestas, atribuyendo a los funcionarios de la Administración de la Comunidad Foral de Navarra a quienes se les encomienden dichas funciones la condición de agentes de la autoridad, dotando a las actas de inspección que se extiendan por dichos funcionarios respecto de los hechos relatados en las mismas, de la presunción de certeza y valor probatorio, salvo prueba en contrario, facultando a aquéllos para la adopción de medidas cautelares urgentes, y, por último, dando cobertura al eventual establecimiento de sistemas informáticos y telemáticos para el control del juego y las apuestas.

X

Por último, el Título VI, «Del régimen sancionador», recoge, la definición de las infracciones administrativas, la tipificación de las infracciones, que se clasifican como muy graves, graves y leves, la determinación de los responsables de las mismas, el procedimiento sancionador y la cuantía de las sanciones.

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

CAPÍTULO I

Objeto, ámbito y principios generales

Artículo 1. Objeto y ámbito de aplicación.

1. Esta Ley Foral tiene por objeto la regulación, en el ámbito de las competencias de la Comunidad Foral de Navarra, del juego y de las apuestas en sus distintas modalidades y, en general, de cualquier actividad por la que, directa o indirectamente, se arriesguen y transmitan cantidades de dinero, bienes o derechos susceptibles de evaluación económica en base a la predicción del resultado de procesos aleatorios o casi aleatorios o en función de la eventualidad de que ocurra o no un acontecimiento contingente, independientemente de la forma y los medios empleados para la transmisión de la voluntad de participación y de elección de alternativas de los jugadores y de la incidencia que en la producción de dicho resultado tenga la habilidad o destreza de los mismos o el mero azar.

2. Quedan excluidos del ámbito de esta Ley Foral los juegos o apuestas de puro pasatiempo o recreo, de los que no deriven obligaciones de carácter económico, así como aquéllos que la Administración de la Comunidad Foral de Navarra considere oportuno excluir por su poca relevancia social y por la escasa cuantía de las obligaciones económicas.

Artículo 2. Principios generales.

La regulación, organización, explotación y práctica del juego y de las apuestas en la Comunidad Foral de Navarra deberá observar en todo momento los siguientes principios:

a) La prevención de perjuicios a terceros, especialmente a los sectores más vulnerables como menores o incapacitados.

b) La policía de seguridad y la finalidad de salvaguardar la protección de personas y bienes.

c) La seguridad jurídica de empresarios y jugadores, la regularidad y transparencia del desarrollo de los juegos y la interdicción de prácticas fraudulentas en el desarrollo del juego y en la actividad de empresarios y jugadores.

d) La garantía del pago de premios.

e) La adecuación de la oferta de juego a la demanda social y a la realidad económica.

CAPÍTULO II

Juegos y apuestas y su regulación

Artículo 3. Catálogo de Juegos y Apuestas de Navarra.

1. Corresponde al Gobierno de Navarra la regulación del Catálogo de Juegos y Apuestas de

Navarra, la inclusión y, en su caso, supresión de juegos y apuestas en el catálogo, así como la aprobación de los reglamentos específicos de cada uno de ellos.

2. En el Catálogo de Juegos y Apuestas de Navarra, se incluirán todos los juegos y las apuestas que, reuniendo las notas que caracterizan a los regulados por esta Ley Foral, con independencia del medio, de los materiales y normas con que se practiquen, contengan elementos de azar e incertidumbre suficientes para proporcionar de forma aleatoria alternativas sobre las que se base la asunción de las consiguientes obligaciones económicas por los jugadores.

3. No se incluirán en el Catálogo de Juegos y Apuestas de Navarra los juegos y apuestas que puedan lesionar los derechos de las personas o cuya práctica pueda ser contraria a los principios generales de la regulación del juego y las apuestas contemplados en el artículo 2 de esta Ley Foral o al interés público.

Artículo 4. Juegos y apuestas permitidos.

Para que un juego o apuesta pueda ser permitido, será requisito indispensable su inclusión previa en el Catálogo de Juegos y Apuestas de Navarra, en el que se especificarán su denominación, sus modalidades, su descripción o las reglas esenciales de su desarrollo y, en su caso, las restricciones y limitaciones que se impongan para su organización y práctica.

Artículo 5. Juegos y apuestas prohibidos.

Los juegos y apuestas no incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas de Navarra y aquellos que, aun estando incluidos, se desarrollen al margen de las condiciones, restricciones y limitaciones establecidas en aquél, tendrán la consideración legal de prohibidos, y el dinero, efectos y material vinculados a ellos serán objeto de comiso, además de las sanciones que en su caso correspondan.

Artículo 6. Materiales para la práctica de los juegos y apuestas.

1. La práctica de los juegos y apuestas habrá de realizarse en todo caso con materiales ajustados a los modelos previamente homologados, salvo que, en sus reglamentos específicos se disponga otra cosa en relación con determinados o concretos juegos o apuestas.

2. Corresponde al órgano de la Administración de la Comunidad Foral de Navarra competente por razón de la materia la homologación de los materiales, componentes o elementos y aparatos de juego y apuestas a utilizar en Navarra.

Artículo 7. Registro de Juegos y Apuestas de Navarra.

1. El Registro de Juegos y Apuestas de Navarra recogerá en sus diferentes secciones, a los efectos de publicidad, las siguientes anotaciones:

a) Los fabricantes de materiales y elementos de juego.

b) Los modelos homologados.

c) Los datos relativos a las empresas de juego y a las personas físicas y jurídicas titulares de autorizaciones para la organización y explotación de juegos y apuestas.

d) Los operadores de máquinas de juego.

e) Los lugares, locales y establecimientos autorizados para la práctica de juegos y apuestas.

f) Los permisos de instalación de máquinas de juego.

g) Los permisos de explotación de máquinas de juego.

h) Los cambios de titularidad.

i) La incoación de procedimientos sancionadores, así como las sanciones impuestas, una vez hayan adquirido firmeza, y su cancelación por el transcurso del plazo de prescripción.

j) Otros datos de interés en relación con las actividades del juego y las apuestas, así como cuantas modificaciones se produzcan en los datos inscritos.

2. El Gobierno de Navarra establecerá las normas de organización y funcionamiento del Registro de Juegos y Apuestas de Navarra.

Artículo 8. Planificación.

La Administración de la Comunidad Foral de Navarra podrá planificar el juego y las apuestas teniendo en cuenta la realidad y su incidencia social, las repercusiones económicas y tributarias de la actividad, así como la necesidad de diversificar el juego y de impedir prácticas monopolísticas o contrarias a la competencia, estableciendo los criterios por los que se regirá la concesión de autorizaciones, tanto en lo que respecta a su número y su distribución territorial como a las condiciones objetivas para su obtención.

Artículo 9. El Consejo del Juego de Navarra.

El Gobierno de Navarra procederá a la creación del Consejo del Juego de Navarra, que estará adscrito al Departamento de la Administración de la Comunidad Foral de Navarra que tenga atribuida la competencia en materia de juego y apuestas, como órgano consultivo y de participación en relación con el juego y las apuestas, en el que participarán el referido Departamento de la Administración de la Comunidad Foral de Navarra y los que tengan atribuidas competencias relacionadas con el juego y las apuestas, así como las organizaciones más representativas de intereses de carácter empresarial, sindical o social en relación con el juego y las apuestas.

Artículo 10. Publicidad del juego.

1. El patrocinio y la publicidad informativa del juego o de las apuestas, así como de los locales o lugares en los que vayan a practicarse, requerirán la previa comunicación al Departamento de la Administración de la Comunidad Foral de Navarra competente por razón de la materia, incluyendo en dicha comunicación los datos que se precisen en relación con el contenido de la campaña o actividad concreta que se pretende llevar a cabo, con al menos un mes de antelación a la fecha en que se vaya a iniciar la misma.

2. El Departamento competente en materia de juego y apuestas podrá prohibir o, en su caso, condicionar la realización de la actividad propuesta si de la misma, o a resultas de su agresividad, pudiera desprenderse lesión de los derechos y libertades establecidos por el ordenamiento jurídico, o la utilización o el perjuicio a sectores sensibles, como menores o discapacitados u otras personas o colectivos vulnerables y dignos de protección.

Artículo 11. Relaciones con la Administración de la Comunidad Foral de Navarra.

La comunicación y la tramitación de expedientes podrá realizarse de forma telemática e interactiva, conforme a los criterios que establezca la Administración de la Comunidad Foral de Navarra, y por los medios admitidos con carácter general por la legislación sobre procedimiento administrativo común.

CAPÍTULO III

Régimen de organización y explotación de los juegos y apuestas

Artículo 12. Autorización.

1. La organización y explotación de los juegos o apuestas que estén catalogados, así como la apertura o utilización de locales o establecimientos o el uso de espacios destinados a la práctica del juego y las apuestas, únicamente podrá ser realizada por la Administración de la Comunidad Foral de Navarra y los organismos de ella dependientes o por empresas de juego y, eventual y transitoriamente, por personas físicas o jurídicas en aquellas modalidades de juego que se determinen y requerirá la previa autorización administrativa del órgano competente de la Comunidad Foral por razón de la materia.

2. El ejercicio de determinadas modalidades de juego y apuestas, en atención a su menor incidencia económica y social, al hecho de que sus promotores no sean empresas de juego, y a su finalidad última, podrá ser sometido a régimen de comunicación.

Artículo 13. Otorgamiento o concesión de autorizaciones.

1. Los interesados en obtener la autorización deberán solicitarla formalmente, adjuntando a la solicitud la totalidad de la documentación que se establezca reglamentariamente. Salvo que resulte de aplicación lo establecido en el apartado 2 de este artículo, el plazo máximo para la concesión o denegación de la autorización será de tres meses. El vencimiento de este plazo sin haberse dictado y notificado resolución expresa legitimará al interesado para entender desestimada la autorización por silencio administrativo, sin perjuicio de la resolución expresa que el órgano competente deba dictar.

2. Si, en aplicación de lo previsto en el artículo 8 de esta Ley Foral, se limitara el número total de autorizaciones en un ámbito concreto de la actividad del juego y las apuestas en el territorio de la Comunidad Foral de Navarra, su concesión se resolverá mediante concurso público. En este supuesto los interesados en la obtención de la correspondiente autorización deberán concurrir al concurso convocado en la forma y plazos determinados en la convocatoria. La resolución tendrá lugar de acuerdo con las bases de la convocatoria. El vencimiento del plazo fijado para la resolución del concurso legitimará al interesado para entender desestimada su petición por silencio administrativo.

Artículo 14. Régimen de las autorizaciones.

1. Las autorizaciones podrán concederse para la realización de actuaciones limitadas a llevarse a cabo en uno solo o en varios actos, para el desarrollo de una actividad continuada en el ámbito del

juego y de las apuestas en un período de tiempo limitado, y, en su caso renovable, o con carácter indefinido.

2. Sin perjuicio de las sanciones a que hubiera lugar de conformidad con lo establecido en el Título VI de esta Ley Foral, las autorizaciones podrán revocarse y quedarán sin efecto si se incumplieran las condiciones a que estuvieran subordinadas, así como cuando sobrevinieran otras que, de haber existido en el momento de su concesión, habrían justificado su denegación, sin que en uno u otro caso su titular tenga derecho de indemnización alguna.

3. Las autorizaciones no podrán cederse ni explotarse a través de terceras personas y únicamente podrán transmitirse en los casos y con las condiciones que se establezcan.

4. En los supuestos de transmisión de la titularidad de empresa o negocio de juego y apuestas, o de autorización para la instalación de máquinas de juego, el nuevo titular se subrogará en las obligaciones contraídas por el anterior en virtud de lo establecido en esta Ley Foral.

5. Las autorizaciones se extinguirán:

a) Por revocación y sanción en los términos previstos en esta Ley Foral.

b) Por el transcurso del tiempo en que fueron concedidas, sin perjuicio de las renovaciones a que hubiere lugar.

c) Por renuncia comunicada a la Administración de la Comunidad Foral de Navarra.

d) Por inhabilitación del titular o clausura del establecimiento en virtud de sanción administrativa firme.

e) Por caducidad, en las condiciones que se determinen reglamentariamente.

f) Por fallecimiento o extinción de la personalidad jurídica de su titular, sin perjuicio de las transmisiones a que hubiere lugar.

g) Por sentencia judicial firme si así se determinara.

Artículo 15. Garantías.

1. Los titulares de las autorizaciones para la organización y explotación de los juegos o apuestas, así como para la apertura de locales o para la utilización de espacios destinados a la práctica del juego y las apuestas, deberán prestar las garantías y ajustarse a los requisitos y condiciones que en el reglamento específico se determinen para cada juego o apuesta.

2. Los titulares de dichas autorizaciones deberán constituir una fianza a favor de la Hacienda de la Comunidad Foral de Navarra en los términos y cuantías que se establezcan reglamentariamente.

3. Estas fianzas quedarán afectas al cumplimiento de las obligaciones establecidas en esta Ley Foral, especialmente al abono de los premios y a las responsabilidades derivadas de la aplicación del régimen sancionador, así como al cumplimiento de las obligaciones derivadas de los tributos específicos sobre el juego y las apuestas.

4. Las fianzas deberán mantenerse actualizadas en la cuantía del importe máximo exigible.

Artículo 16. Inhabilitados para la organización y explotación del juego y las apuestas.

1. No podrán organizar ni explotar los juegos o apuestas regulados por esta Ley Foral, ni obtener las autorizaciones necesarias para ello, quienes se encuentren en algunas de las siguientes circunstancias:

a) Haber sido condenados mediante sentencia firme por la comisión de delitos de homicidio, de lesiones, contra la libertad personal, contra la libertad sexual, contra el patrimonio, contra el orden socioeconómico, contra la Hacienda Pública o contra la Seguridad Social o por delito de falsedad, dentro de los cinco años anteriores a la fecha de la solicitud.

b) Los quebrados no rehabilitados y quienes habiéndose declarado en estado legal de suspensión de pagos o concurso de acreedores hayan sido declarados insolventes o no hayan cumplido totalmente las obligaciones adquiridas.

c) Haber sido sancionados mediante resolución firme por dos o más infracciones tributarias graves, en los últimos cinco años, por tributos sobre el juego y apuestas.

d) Quienes hayan sido sancionados con la inhabilitación para la organización y explotación de juegos o apuestas, mediante resolución firme, durante el tiempo en el que esté en vigor dicha inhabilitación.

2. La incursión en alguna causa de incapacidad con posterioridad al otorgamiento o concesión de la autorización llevará aparejada la pérdida de ésta, la cual no podrá volver a solicitarse posteriormente durante un período de cinco años.

3. Las previsiones contenidas en este artículo alcanzarán a las personas jurídicas en las que sus administradores o apoderados, miembros de la junta directiva y del consejo de administración, así como cargos gerenciales y de dirección y administración u otros órganos directivos de análoga índole, sean o no accionistas o partícipes de empresas de juego, se encuentren incursos en cualquiera de dichos supuestos.

TÍTULO II

DE LOS JUEGOS Y APUESTAS: DEFINICIONES Y REQUISITOS

Artículo 17. Juegos y apuestas.

1. A los efectos de esta Ley Foral, son juegos o apuestas los que, con o sin presencia física del jugador en el establecimiento de juego correspondiente, incluso con utilización de la informática o de medios telemáticos o interactivos, se desarrollen mediante la elección directa o indirecta de alternativas, la formalización de impresos, la adquisición o elección de cartones, billetes, boletos o papeletas, la utilización de máquinas, ruletas, tableros, naipes, dados, pelotas, bolas, chapas, fichas u otros elementos, reales o virtuales, que sirvan, como soporte del juego, para proporcionar de forma aleatoria resultados sobre cuya predicción, cotejo o comparación se basen las transacciones patrimoniales correspondientes.

2. A los mismos efectos, son juegos públicos, o de titularidad pública, aquellos juegos y apuestas cuya organización o explotación se realiza por la Administración Pública o los organismos de ella dependientes, y juegos privados, o de titularidad privada, aquellos cuya organización y explotación se efectúa por particulares, con independencia de las técnicas utilizadas para su autorización.

Artículo 18. Máquinas de juego.

1. Son máquinas de juego el conjunto de mecanismos y dispositivos, manuales o automáticos que, cumpliendo con las características y límites que se establezcan reglamentariamente, están dispuestos para que a cambio del precio de la partida permitan su utilización para la eventual obtención de un premio de acuerdo con el programa de juego o en función del azar.

2. Además, se considerarán también como máquinas de juego, aquellas que, por incluir algún elemento de juego, apuesta, envite o azar, así se establezca, siempre que no estén afectadas por alguna de las exclusiones contempladas en el apartado siguiente.

3. Quedan excluidas de esta Ley Foral las máquinas expendedoras que se limiten a efectuar mecánicamente transacciones o venta de productos, mercancías o servicios concretos, seleccionados previamente por el comprador, siempre que el valor del dinero depositado coincida con el precio de venta indicado en la máquina para los mismos, y su extracción sea precisa y no dependa de ninguna eventualidad, apuesta, combinación aleatoria o juego de azar, así como también las máquinas meramente recreativas que no den premio directo o indirecto alguno, salvo la posibilidad de repetir el tiempo de uso.

4. El Gobierno de Navarra establecerá los requisitos de las máquinas de juego y, en su caso, los requisitos para su instalación en un lugar, local o establecimiento determinado.

Artículo 19. Apuestas.

Se entiende por apuesta aquella actividad por la que se arriesgan bienes, derechos o cantidades de dinero en función del acierto o no en la predicción de los resultados de un acontecimiento previamente determinado, de desenlace incierto o aleatorio.

Artículo 20. Loterías y juego de boletos.

1. La lotería es un juego que consiste en un sorteo en el que se determinan o extraen al azar uno o varios números, y en el que a los poseedores de los billetes o boletos cuya numeración coincida, en todo o en parte, con aquéllos se les conceden premios en metálico con arreglo a lo establecido en el correspondiente plan de premios aprobado previamente y publicitado junto con la fecha de celebración del sorteo en los prospectos alusivos al juego y en los propios billetes o boletos.

2. El juego de boletos es aquel que tiene lugar mediante la adquisición por un precio de determinados boletos que expresamente indicarán el premio en metálico que, en su caso, haya correspondido a su adquirente, premio que necesariamente deberá ser desconocido para todos hasta la apertura o raspadura manual del boleto. Esta modalidad de juego podrá practicarse bien de forma individualizada, bien combinada con otra, determinada previamente, y siempre con indicación del precio y de los premios que pudieran corresponder.

Artículo 21. Rifas y tómbolas.

1. Se considera rifa el juego consistente en sortear bienes o derechos en especie, no canjeables por dinero, entre varios a los que se ha repartido o vendido papeletas por un precio cierto.

2. Las tómbolas son rifas de objetos diversos que pueden cobrarse de modo instantáneo, o por suma de puntos o sorteo diferido.

Artículo 22. Combinaciones aleatorias.

Se entiende por combinaciones aleatorias el juego desarrollado siempre en operaciones de marketing o de promoción del consumo de determinados productos de mercado, que consiste en completar, en el período de tiempo que se establezca, eventuales combinaciones con elementos determinados o extraídos al azar y publicitados o proporcionados por cualquier medio a los jugadores, los cuales, una vez completadas las combinaciones en la forma establecida en las normas del juego, podrán recibir un premio directo o participar en un sorteo para su adjudicación, de acuerdo con las normas aprobadas para su desarrollo.

TÍTULO III

DE LOS LUGARES, LOCALES Y ESTABLECIMIENTOS AUTORIZADOS PARA LA PRÁCTICA DEL JUEGO Y DE LAS APUESTAS

Artículo 23. Lugares, locales y establecimientos.

1. Las disposiciones contenidas en esta Ley Foral serán de aplicación a todos los lugares, locales y establecimientos en los que se practiquen los juegos o apuestas en ella regulados.

2. Los juegos y apuestas permitidos sólo podrán practicarse en los lugares, locales y establecimientos autorizados por la Administración de la Comunidad Foral de Navarra, como casinos, bingos, salones de juego y otros que, conforme al artículo 12 de esta Ley Foral, cumplan los requisitos y condiciones establecidas reglamentariamente y con las determinaciones contenidas en las correspondientes autorizaciones, no pudiendo desarrollarse en los mismos otros juegos y apuestas que los específicamente autorizados para ellos. Asimismo, no se permitirá en o desde dichos lugares, locales y establecimientos la colaboración o la participación en la explotación o práctica de juegos o apuestas autorizados en otros ámbitos de regulación sin la autorización de la Administración de la Comunidad Foral de Navarra.

3. La explotación de máquinas de juego en lugares, locales y establecimientos autorizados sólo podrá efectuarse por las empresas operadoras de máquinas de juego.

Artículo 24. Casinos.

1. Son locales destinados principalmente a la práctica de juegos de azar exclusivos, y en los que, en su caso, mediante pago, puede además asistirse a otros espectáculos o actividades recreativas complementarias.

2. Corresponde a la Administración de la Comunidad Foral de Navarra la autorización de la apertura de casinos, con las condiciones que ésta establezca.

3. La autorización de los casinos estará condicionada a la previa aprobación de su planificación por la Administración de la Comunidad Foral de Navarra, conforme a lo dispuesto en el artículo 8 de esta Ley Foral.

Artículo 25. Salas de bingo.

Las salas de bingo son locales en los que se juega a la variedad de lotería denominada bingo.

Artículo 26. Salones de juego.

Los salones de juego son locales en los que se explotan máquinas de juego.

TÍTULO IV

DE LAS EMPRESAS TITULARES DE LAS AUTORIZACIONES, DEL PERSONAL DE LAS MISMAS Y DE LOS JUGADORES

CAPÍTULO I

Empresas de juego

Artículo 27. Empresas de juego.

A los efectos de esta Ley Foral, se consideran empresas de juego las personas físicas y las personas

jurídicas que, además del cumplimiento de los requisitos que les sean exigidos por los ordenamientos mercantil y tributario, estén inscritas en el Registro de Juegos y Apuestas de Navarra y ejerzan en nombre propio una actividad constitutiva de empresa consistente en la organización y explotación de los juegos y apuestas.

Artículo 28. Obligaciones de comunicación.

1. Las empresas de juego, además del cumplimiento de la normativa sobre la protección de datos personales, estarán obligadas a comunicar a la Administración de la Comunidad Foral de Navarra los datos que reglamentariamente se establezcan sobre las personas que presten sus servicios en ellas y, en general, cuanta información les sea recabada por aquélla con la finalidad de cumplir sus funciones de control, coordinación o estadística.

2. Los cambios en los órganos de representación o dirección de las empresas de juego, deberán ser comunicados, asimismo, a la Administración de la Comunidad Foral de Navarra en el plazo que se establezca reglamentariamente.

Artículo 29. Empresas que adopten forma societaria.

1. Las empresas de juego que adopten forma de sociedad mercantil tendrán su capital totalmente desembolsado en la cuantía y forma que se fije reglamentariamente, dividido en participaciones sociales o acciones nominativas y harán constar expresamente en sus estatutos las actividades que en el sector del juego constituyan su objeto social.

2. La transmisión de acciones o participaciones de las empresas de juego requerirá, en todo caso, comunicación, previa y por escrito, al órgano competente de la Administración de la Comunidad Foral de Navarra.

CAPÍTULO II

Personal de las empresas de juego

Artículo 30. Requisitos del personal de las empresas de juego.

Las personas que realicen una actividad profesional en la explotación y gestión del juego o las apuestas, sean o no accionistas o partícipes de empresas de juego correspondientes, deberán cumplir los siguientes requisitos:

a) Carecer de antecedentes penales por alguna de las circunstancias previstas en el artículo 16.1.a) de esta Ley Foral.

b) No haber sido sancionadas administrativamente, mediante resolución firme, en los últimos dos años inmediatamente anteriores a la iniciación de sus actividades profesionales por alguna de las faltas tipificadas como graves o muy graves en esta Ley Foral.

CAPÍTULO III

Jugadores

Artículo 31. Derechos.

1. Los jugadores tendrán derecho a ser tratados respetuosamente y con arreglo a las normas de la cortesía, a recibir la información que precisen en relación con el desarrollo del juego o la apuesta, y a jugar libremente, en ausencia de coacciones o amenazas, así como a que el juego se desarrolle con limpieza y con sujeción a los reglamentos que lo rigen.

2. Los jugadores tendrán derecho, asimismo, al cobro de los premios inmediatamente después de la adquisición del derecho a su percepción.

Artículo 32. Prohibiciones de participación.

1. En ningún caso podrán participar en los juegos y apuestas autorizados los titulares y accionistas o partícipes de la empresa titular de dicha autorización, su personal directivo y empleados, así como sus cónyuges, ascendientes y descendientes en primer grado.

2. La Administración de la Comunidad Foral de Navarra podrá prohibir la entrada a locales de juego a quienes hayan sido sancionados por infracción a las disposiciones de esta Ley Foral y a quienes lo soliciten voluntariamente en tanto no soliciten, también voluntariamente, el levantamiento de dicha prohibición.

3. Se prohíbe el acceso a los locales de juego de los menores de edad, así como de cualquier persona que presente síntomas de embriaguez, intoxicación por drogas o enajenación mental o que

pretenda entrar portando armas y objetos que puedan utilizarse como tales, los cuales en ningún caso podrán practicar juegos, usar máquinas de juego o recreativas con premio, ni participar en apuestas.

4. Asimismo, no se les permitirá la entrada en los locales de juego a quienes por decisión judicial así se haya establecido o hayan sido declarados incapaces, pródigos o culpables de quiebra fraudulenta, en tanto no sean rehabilitados.

5. Los titulares de los establecimientos de juego deberán solicitar autorización al órgano competente de la Administración de la Comunidad Foral de Navarra para imponer otras condiciones o prohibiciones de admisión a las salas de juego diferentes de las mencionadas en este artículo.

6. Los locales de juego deberán establecer sistemas de control de admisión de visitantes en los casos y condiciones que reglamentariamente se determinen.

Artículo 33. Libro de reclamaciones.

1. En los establecimientos autorizados para la práctica de los juegos deberá existir un libro de reclamaciones a disposición de los jugadores y funcionarios públicos encargados de la inspección y control del juego y las apuestas.

2. Las reclamaciones reflejadas en el mismo deberán ser remitidas al órgano competente en materia de juego y apuestas de la Administración de la Comunidad Foral de Navarra en el plazo que se determine.

TÍTULO V

DE LA INSPECCIÓN Y CONTROL DEL JUEGO Y LAS APUESTAS

Artículo 34. Inspección del juego y de las apuestas.

1. Corresponde al Departamento de la Administración de la Comunidad Foral de Navarra que tenga atribuidas las competencias en materia de casinos, juegos y apuestas, la inspección y control y, consiguientemente, las funciones de investigación y comprobación de las actividades relacionadas con el juego y las apuestas en el territorio de la Comunidad Foral de Navarra.

2. Los funcionarios de la Administración de la Comunidad Foral de Navarra a los que se encomiende la inspección y control del juego y las apuestas en el ámbito de la Comunidad Foral tendrán la consideración de agentes de la autoridad, gozando como tales de la protección que les dispensa la legislación vigente, y estarán facultados para la vigilancia e inspección del cumplimiento de la normativa en vigor en materia de juego, así como para examinar los recintos, locales y establecimientos de juego y apuestas, las máquinas, los libros y documentos y todo lo que pueda servir de información para el mejor cumplimiento de sus tareas, y para la formalización de actas de infracción.

3. Las actas de inspección que se extiendan por funcionarios a los que se reconozca la condición de autoridad, estarán dotadas de presunción de certeza y valor probatorio respecto de los hechos reflejados en las mismas, salvo prueba en contrario.

4. Los agentes de la autoridad que intervengan podrán, por sí mismos, adoptar como medida cautelar urgente el precinto, la incautación y depósito de máquinas de juego, materiales y elementos utilizados para la práctica de juegos y apuestas no autorizados. Dicha medida deber ser ratificada por el órgano competente para incoar el expediente sancionador en el plazo máximo de diez días hábiles desde que se hubiera adoptado.

5. Las personas físicas o jurídicas titulares de las autorizaciones o establecimientos de que se trate, sus representantes legales y, en definitiva, el personal que, en su caso, se encuentre al frente de las actividades en el momento en el que se practique la inspección tendrán la obligación de facilitar a los inspectores y a su personal auxiliar el acceso a los locales y a sus diversas dependencias, así como el examen de los libros, registros y documentos que necesiten para efectuar la inspección.

Artículo 35. Procedimientos de control.

Sin perjuicio del cumplimiento de lo establecido en la legislación relativa a la protección de datos personales, las medidas de control que puedan establecerse para garantizar el cumplimiento de lo dispuesto en esta Ley Foral y en su normativa de desarrollo podrán complementarse con la transmisión de datos a través de conexiones informáticas o telemáticas.

TÍTULO VI

DEL RÉGIMEN SANCIONADOR

CAPÍTULO I

De la Potestad sancionadora

Artículo 36. Atribución y régimen sancionador.

1. La potestad sancionadora en materia de juego y apuestas corresponde a la Administración de la Comunidad Foral de Navarra.

2. La iniciación del procedimiento sancionador y la imposición de las sanciones corresponderá al órgano competente de la Administración de la Comunidad Foral del Departamento que tenga atribuida la competencia en materia de juegos y apuestas.

3. En lo no previsto en esta Ley Foral y su desarrollo reglamentario, el ejercicio de la potestad sancionadora se ajustará a lo dispuesto en el Título V de la Ley Foral 15/2004, de 3 de diciembre, de la Administración de la Comunidad Foral de Navarra.

CAPÍTULO II

Infracciones

Artículo 37. Infracciones administrativas y clasificación.

1. Son infracciones administrativas en materia de juego y apuestas las acciones u omisiones tipificadas en esta Ley Foral, incluso a título de simple negligencia.

2. Las infracciones en materia de juego y apuestas se clasifican en muy graves, graves y leves.

CAPÍTULO III

Tipificación

Artículo 38. Infracciones muy graves.

Son infracciones muy graves:

a) La fabricación, almacenamiento, distribución, comercialización y venta, y la instalación o explotación, de elementos de juego incumpliendo la normativa vigente.

b) La organización, explotación o celebración de juegos o apuestas prohibidos o sin poseer la correspondiente autorización administrativa, así como la organización, explotación o celebración de los mismos en locales no autorizados o fuera de los locales o lugares permitidos.

c) La instalación o explotación de máquinas o elementos de juego o apuestas careciendo de la correspondiente autorización o en número superior a las autorizadas.

d) La omisión de información y la aportación de datos o documentos no conformes con la realidad para la obtención de las correspondientes autorizaciones.

e) La transmisión o cesión de las autorizaciones concedidas incumpliendo las condiciones y requisitos establecidos en esta Ley Foral y en sus disposiciones de desarrollo.

f) La modificación de los límites de las apuestas o premios autorizados.

g) La utilización de elementos o máquinas de juego no homologados o no autorizados, o la sustitución fraudulenta del material de juego.

h) La manipulación de los juegos o apuestas en perjuicio de los jugadores o los apostantes o de la Hacienda Pública de Navarra.

i) El impago total o parcial a los jugadores o apostantes de las cantidades con que hubiesen sido premiados.

j) El ejercicio de la fuerza, la coacción o la intimidación sobre los jugadores en los recintos, locales o establecimientos en los que se desarrollen o tengan lugar los juegos, por las empresas titulares de las autorizaciones, organizadoras o explotadoras de las actividades del juego o las apuestas, por personas al servicio de las mismas y por personal directivo o empleado de los establecimientos.

k) Conceder préstamos o créditos, o permitir que se otorguen, a jugadores y apostantes en los recintos, locales o establecimientos en los que se desarrollen o tengan lugar los juegos, por las empresas titulares de las autorizaciones, organizadoras o explotadoras de las actividades del juego o las apuestas, por personas al servicio de las mismas y por personal directivo o empleado de los establecimientos.

l) La participación como jugadores directamente o por medio de terceras personas, del personal empleado o directivo, de los accionistas o partícipes de empresas dedicadas a la organización, gestión y explotación del juego o apuesta, así como la de sus cónyuges, ascendientes y descendientes en línea directa de primer grado, en los juegos y apuestas que gestionen o exploten dichas empresas.

m) Permitir la participación en el juego o en las apuestas a los menores de edad.

n) La venta de cartones, tarjetas, boletos o billetes de juego, o de cualquier otro título semejante por personas distintas o por precio distinto de los autorizados.

ñ) Efectuar publicidad de los juegos y apuestas o de los locales o establecimientos en que se practiquen, estando prohibida o al margen de los límites establecidos para la misma.

o) El incumplimiento de las medidas de control adoptadas a los efectos de garantizar el cumplimiento de las normas establecidas en esta Ley Foral.

p) La comisión de una infracción calificada como grave, tras la sanción firme en vía administrativa de dos infracciones, también graves, en un período de dos años.

Artículo 39. Infracciones graves.

Son infracciones graves:

a) La permisión o el consentimiento, expreso o tácito, de la práctica del juego o las apuestas en locales no autorizados o por personas no autorizadas, así como la de la instalación o explotación en los mismos de máquinas o elementos de juego o apuestas careciendo de la correspondiente autorización o en número superior a las autorizadas.

b) La colaboración en la explotación de juegos o apuestas autorizados en otros ámbitos posibilitando su participación o práctica en o desde locales no autorizados para ello.

c) La vulneración de las normas y condiciones en virtud de las cuales se concedieron las preceptivas autorizaciones.

d) Permitir el acceso a locales de juego a personas que lo tengan prohibido en virtud de lo dispuesto en esta Ley Foral y en las normas que la desarrollen.

e) La no comunicación previa de los cambios producidos en la composición del accionariado o en las participaciones societarias de las empresas de juego.

f) La no comunicación en plazo del cambio de los órganos de representación o directivos en las empresas de juego.

g) La reducción del capital de las sociedades o de las fianzas de las empresas de juego o apuestas por debajo de los límites establecidos o la realización de cualquier transferencia de acciones o participaciones sociales sin que haya sido comunicada previamente a la Administración.

h) Las promociones de venta mediante los juegos incluidos en el Catálogo sin la correspondiente autorización.

i) La negativa u obstrucción a la actuación inspectora de control y vigilancia realizada por agentes de la autoridad, así como por los funcionarios encargados o habilitados específicamente para el ejercicio de tales funciones.

j) Negar a los órganos competentes la información necesaria para un adecuado control de las actividades de juegos y apuestas.

k) La carencia o llevanza incorrecta de los libros, documentación y soportes informáticos exigidos y la falta, llevanza incompleta o inexacta de los ficheros o sopores informáticos de los asistentes a locales destinados a juegos en los que esté reglamentariamente previsto un registro de acceso.

l) No conservar en el local los documentos exigibles conforme a esta Ley Foral y las disposiciones que la desarrollen.

m) Efectuar la transmisión de máquinas de juego sin la autorización correspondiente.

n) No exhibir en el establecimiento de juego, en los lugares que se determinen, así como en las máquinas autorizadas, la documentación acreditativa de las autorizaciones establecidas por esta Ley Foral, así como aquella que se establezca en desarrollo de la misma.

ñ) No depositar en favor de la Hacienda Pública de Navarra las cantidades que resulten de premios que no hayan podido ser abonados.

o) Tomar parte como jugador en juegos no autorizados.

p) La falta de hojas de reclamaciones en los recintos locales y establecimientos autorizados para la práctica del juego y las apuestas.

q) La no remisión de las reclamaciones al órgano compete en materia de juego y apuestas en el plazo establecido reglamentariamente.

r) La comisión de una infracción calificada como leve, tras la sanción firme en vía administrativa de dos infracciones, también leves, en un período de un año.

Artículo 40. Infracciones leves.

Las acciones u omisiones que supongan el incumplimiento de los requisitos o prohibiciones establecidos en esta Ley Foral y en sus reglamentos de desarrollo no tipificados como faltas graves o muy graves.

CAPÍTULO IV

Responsables y sanciones

Artículo 41. Sujetos responsables de las infracciones.

1. Son responsables de las infracciones reguladas en esta Ley Foral sus autores, sean personas físicas o jurídicas.

2. En el caso de infracciones cometidas en los recintos, locales y establecimientos de juego o apuestas, o en locales donde haya instaladas máquinas de juego, por directivos, administradores de la empresa de juego titular de la autorización o por personal empleado por los titulares de dichos locales o establecimientos, serán asimismo responsables solidarios las personas o entidades para quienes aquéllos presten sus servicios.

Artículo 42. Sanciones.

1. Las infracciones tipificadas en los artículos anteriores podrán ser sancionadas con multas en las siguientes cuantías:

a) Las muy graves, desde treinta mil hasta seiscientos mil euros.

b) Las graves, desde tres mil hasta treinta mil euros.

c) Las leves, desde sesenta hasta tres mil euros.

2. El Gobierno de Navarra podrá revisar anualmente la cuantía de las multas para adecuarlas a la coyuntura económica.

3. En ningún caso el beneficio que resulte de una infracción será superior a la multa correspondiente, pudiendo incrementarse esta última hasta una cuantía equivalente al duplo del beneficio obtenido.

Artículo 43. Otras sanciones accesorias.

1. En los casos de infracciones muy graves, y en atención a las circunstancias que concurran, podrán imponerse, además de la multa, algunas de las siguientes sanciones complementarias:

a) La revocación de todas las autorizaciones obtenidas por el infractor y su inhabilitación definitiva para la organización y explotación del juego y las apuestas, en los términos establecidos en el artículo 16 de esta Ley Foral.

b) El cierre o la inhabilitación definitiva de locales o establecimientos utilizados para la práctica del juego y las apuestas.

c) La suspensión temporal de autorizaciones obtenidas por el infractor para la explotación de juegos o apuestas o para la apertura de locales de juego o de apuestas, por un período máximo de cinco años.

d) La inhabilitación temporal para la organización y explotación del juego y las apuestas, en los términos establecidos en el artículo 16 de esta Ley Foral, por un período máximo de cinco años.

e) El cierre o la inhabilitación temporal del local o establecimiento utilizado para la práctica del juego y las apuestas, por un período máximo de cinco años.

f) La inhabilitación temporal hasta cinco años para ejercer la actividad profesional en empresas, lugares, locales y establecimientos dedicados al juego y las apuestas.

g) La prohibición del acceso a los locales de juego.

h) El comiso, el depósito, y cuando la sanción sea firme, la destrucción o inutilización de las máquinas, materiales o elementos de juego objeto de la infracción.

2. En los casos de infracciones graves y en atención igualmente a las circunstancias que concurran, podrán imponerse, además de la multa, las siguientes medidas accesorias:

a) La suspensión temporal de autorizaciones obtenidas por el infractor para la explotación de juegos o apuestas o para la apertura de locales de juego o de apuestas, por un período máximo de un año.

b) La inhabilitación temporal para la organización y explotación del juego y las apuestas, en los términos establecidos en el artículo 16 de esta Ley Foral.

c) El cierre o la inhabilitación temporal del local o establecimiento utilizado para la práctica del juego y las apuestas, por un período máximo de un año.

d) La inhabilitación temporal hasta un año para ejercer su actividad profesional en empresas, lugares, locales y establecimientos dedicados al juego y las apuestas.

e) La prohibición del acceso a los locales de juego.

f) El comiso, el depósito, y cuando la sanción sea firme, la destrucción o inutilización de las máquinas, materiales o elementos de juego objeto de la infracción.

3. No podrá resolverse la clausura de un establecimiento cuando la actividad principal que se ejerza en el mismo no sea la de juego, si bien en este supuesto podrá imponerse la sanción de inhabilitación y consiguiente prohibición de la celebración y práctica en aquél de juegos y apuestas con las condiciones y plazos señalados en este artículo.

Artículo 44. Graduación de la sanción.

1. Para la graduación de las sanciones se ponderarán la naturaleza de los hechos constitutivos de la infracción y las circunstancias personales o materiales que concurran en el caso y, especialmente, la intencionalidad del infractor, el daño producido, la peligrosidad de la conducta, la trascendencia social y económica de la acción, la reincidencia o reiteración si las hubiera, aplicando en todo caso el criterio de proporcionalidad entre la infracción cometida y la cuantía y efectos de la sanción.

2. Además de las sanciones de multa, la comisión de una infracción llevará aparejada, en su caso, la entrega a la Administración de la Comunidad Foral de Navarra o a los perjudicados, que hubiesen sido identificados, del lucro obtenido ilícitamente.

Artículo 45. Prescripción de las infracciones.

1. Las infracciones muy graves prescribirán a los tres años, las graves a los dos años y las leves a los seis meses.

2. El plazo de prescripción empezará a contar desde el día de la comisión de la infracción y se interrumpirá con la iniciación del procedimiento sancionador con conocimiento del interesado.

Artículo 46. Prescripción de las sanciones.

1. Las sanciones por infracciones muy graves prescribirán a los tres años, las graves a los dos años y las leves a los seis meses.

2. El plazo de prescripción comenzará a contar desde el día siguiente a aquel en que adquiera firmeza la resolución por la que se impone la sanción.

Artículo 47. Inscripción de infracciones y sanciones impuestas.

1. La Administración de la Comunidad Foral de Navarra anotará de oficio las infracciones cometidas y las sanciones impuestas en la sección correspondiente del Registro de Juegos y Apuestas de Navarra.

2. De igual forma, procederá la anotación en dicho Registro de Juegos y Apuestas de Navarra de la prescripción de las sanciones impuestas, una vez transcurridos los plazos establecidos en el artículo 46 de esta Ley Foral.

CAPÍTULO V

Medidas cautelares, delitos y faltas

Artículo 48. Medidas cautelares o preventivas.

El órgano competente para la incoación del procedimiento podrá adoptar, en cualquier momento, las medidas de carácter provisional que resulten necesarias para asegurar la eficacia de la resolución que pudiera recaer, el buen fin del procedimiento, la defensa de los intereses generales, evitar el mantenimiento de los efectos de la infracción y, en todo caso, para asegurar el cumplimiento de la legalidad, pudiendo adoptarse, entre otras, las siguientes medidas provisionales:

a) La suspensión total o parcial de las actividades.

b) La clausura de centros, servicios, establecimientos o instalaciones.

c) El precinto, depósito o incautación de los materiales usados para la práctica del juego.

d) La exigencia de una fianza.

Previamente a la adopción de la resolución que establezca las medidas provisionales, se dará audiencia al interesado por un período mínimo de diez días hábiles.

Artículo 49. Infracciones penales.

Cuando en la tramitación de un procedimiento sancionador se apreciasen hechos que pudieran ser constitutivos de delito o falta, el órgano administrativo que estuviese conociendo del caso lo pondrá en conocimiento del órgano judicial correspondiente, o del Ministerio Fiscal, y se abstendrá de seguir el procedimiento mientras no se dicte sentencia firme o resolución que ponga fin al proceso. Si no se hubiese estimado la existencia de delito o falta, se continuará el expediente sancionador tomando como base, en su caso, los hechos que los tribunales hayan considerado probados.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

Única. Géneros o efectos estancados.

La producción, distribución y expedición de los cartones del juego del bingo, impresos, billetes, boletos o papeletas de juegos autorizados por la Administración de la Comunidad Foral de Navarra, salvo que reglamentariamente se disponga otra cosa, corresponderá a ésta en régimen de monopolio y tendrán la naturaleza de género o efectos estancados, a los efectos previstos en la legislación de contrabando.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera. Validez de las vigentes autorizaciones.

Las autorizaciones concedidas con anterioridad a la entrada en vigor de esta Ley Foral seguirán siendo válidas durante el plazo de vigencia que en ellas se hubiere indicado.

Segunda. Procedimientos sancionadores en tramitación.

Los procedimientos sancionadores iniciados antes de la entrada en vigor de esta Ley Foral continuarán rigiéndose por la normativa precedente.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única. Régimen de derogaciones.

Quedan derogadas la Ley Foral 11/1989, de 27 de junio, del Juego, así como todas las normas que se opongan a lo dispuesto en esta Ley Foral.

DISPOSICIONES FINALES

Primera. Habilitación reglamentaria y de ejecución.

Sin perjuicio de las atribuciones que realiza esta Ley Foral directamente al Consejero competente por razón de la materia, en todo lo demás se faculta al Gobierno de Navarra para dictar las disposiciones de desarrollo y ejecución de lo establecido en esta Ley Foral.

Segunda. Entrada en vigor.

La presente Ley Foral entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Boletín Oficial de Navarra».

a) Catálogo de Juegos

§ 74 DECRETO FORAL 95/1991, DE 21 MARZO. APRUEBA CATÁLOGO DE JUEGOS Y APUESTAS

(BON núm. 46, de 12 abril [LNA 1991, 114])

Artículo único.

Se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas cuyo texto se inserta a continuación.

DISPOSICIÓN FINAL

Este Decreto Foral entrará en vigor el mismo día de su publicación en el «Boletín Oficial de Navarra».

CATÁLOGO DE JUEGOS Y APUESTAS

Artículo 1.

El Catálogo de Juegos y Apuestas autorizados en Navarra previsto en el artículo 2 de la Ley 11/1989, de 27 de junio, comprende los siguientes:

1. El bingo.
2. Las máquinas de juego.
3. Las apuestas basadas en actividades deportivas o de competición.
4. Las loterías.
5. Los boletos.
6. Las rifas.
7. Las tómbolas.
8. Las combinaciones aleatorias.

Artículo 2. El bingo.

El juego del bingo es una lotería jugada sobre 90 números, del 1 al 90 inclusive, teniendo los jugadores como unidad de juego cartones o tarjetas integradas por 15 números distintos entre sí, y distribuidos en tres líneas horizontales de cinco números cada una y en nueve columnas verticales, en cualquiera de las cuales puede haber tres, dos o un número, pero sin que nunca haya una columna sin número.

Se premiarán las siguientes combinaciones:

– Línea. Se entenderá formada la línea cuando hayan sido extraídos todos los números que la integran, siempre y cuando no haya resultado premiada otra con los números extraídos anteriormente. La línea podrá ser cualquiera de las tres que forman un cartón o tarjeta: la superior, la central o la inferior.

– Bingo. Se entenderá formado el bingo cuando se hayan extraído todos los números que integran el cartón o tarjeta.

Como modalidad del juego del bingo está el Bingo Acumulado que introduce dos premios:

– Bingo Acumulado. Se entenderá formado cuando las bolas extraídas hasta la consecución del Bingo no superen el número establecido como máximo para tal finalidad.

– Premio Complementario. Procederá cuando a la consecución del Bingo, la reserva constituida para tal finalidad haya alcanzado el límite establecido al efecto.

En todos los casos, la aparición de más de una combinación ganadora determinará la distribución proporcional de los premios.

✐ Artículo modificado por art. único de Decreto Foral 166/1997, de 23 junio.

Artículo 3. Las máquinas de juego.

Son máquinas de juego los aparatos manuales o automáticos que a cambio de un precio permiten su utilización para la obtención de un premio en función del azar y/o la habilidad del jugador.

Se excluyen del Catálogo las máquinas expendedoras que se limiten a efectuar mecánicamente la venta de productos o mercancías determinadas con antelación, siempre que el valor del dinero depositado en las máquinas corresponda al valor del mercado de los productos que entreguen, así como las máquinas meramente recreativas que no den premio directo o indirecto alguno, salvo la posibilidad de repetir el tiempo de juego.

Artículo 4. Las apuestas.

Se considerará apuesta aquella actividad por la que se arriesga una cantidad de dinero sobre los resultados de un acontecimiento deportivo previamente determinado, de desenlace incierto y ajeno a las partes intervinientes.

Artículo 5. Las loterías.

Tendrán la consideración de loterías todos aquellos juegos en los que se concedan premios en metálico para aquellos casos en que el número o números expresados en el billete o boleto en poder del jugador coinciden en todo o en parte con el que se determine a través de un sorteo, celebrado en la fecha indicada en el billete o boleto.

Artículo 6. Los boletos.

El juego de boletos es el que tiene lugar mediante la adquisición por un precio de determinados boletos o billetes que expresamente indicarán el premio en metálico, el cual necesariamente deberá permanecer desconocido para todos hasta su raspadura manual o apertura.

Artículo 7. Las rifas.

La rifa es una modalidad de juego que consiste en el sorteo de uno o varios bienes o servicios, pero en ningún caso dinero o signo que lo represente, celebrado entre los adquirentes de uno o varios boletos o papeletas de importe único y cierto, correlativamente numerados o de otra forma diferenciados entre sí.

Artículo 8. Las tómbolas.

La tómbola es una modalidad de juego que consiste en que mediante la adquisición por un precio cierto de un boleto o papeleta, que deberá contener números, símbolos o textos expresivos del premio que en su caso corresponda, se podrá obtener de modo instantáneo, por suma de puntos o por sorteo cualquiera de los premios ofrecidos.

Artículo 9. Las combinaciones aleatorias.

La combinación aleatoria es una modalidad de juego que consiste en el sorteo realizado con fines publicitarios por una persona o entidad, de uno o varios bienes muebles o inmuebles, dinero o servicios, entre quienes consuman el bien o servicio objeto de publicidad al precio ordinario o menor, sin exigir otra contraprestación.

Artículo 10.

Las condiciones y requisitos para el desarrollo de los juegos previstos en este Catálogo, así como el régimen y las autorizaciones, serán las que se establezcan en los reglamentos de cada modalidad de juego.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera. ...

✐ Disposición suprimida por art. único de Decreto Foral 599/1995, de 26 diciembre.

Segunda.

Los sorteos organizados por el Organismo Nacional de Loterías y Apuestas del Estado se someterán a su normativa específica y a lo dispuesto en el Convenio Económico con el Estado.

Ñ) La Rioja

§ 75 LEY 5/1999, DE 13 ABRIL. NORMAS REGULADORAS DEL JUEGO Y APUESTAS

(BOR núm. 46, de 17 abril [LLR 1999, 106])

El Estatuto de Autonomía de La Rioja, en su artículo octavo.Uno.10, reconoce como exclusiva para la Comunidad Autónoma de La Rioja, la competencia en materia de casinos, juegos y apuestas, con la única exclusión de las Apuestas Deportivo Benéficas.

Dicha competencia viene ejerciéndose desde la entrada en vigor del Real Decreto 2376/1994, de 9 de diciembre, que establecía la transferencia de la misma a la Comunidad Autónoma de La Rioja.

Una vez señalados los fundamentos legales, para determinar la competencia de la Comunidad Autónoma de La Rioja, para legislar en materia de juego y apuestas, en su ámbito territorial, es preciso decir que esta Ley es el marco legal que, por un lado, define el concepto de juegos permitidos en nuestra Región y, por otro, regula las relaciones jurídicas que con la práctica de estas actividades se establecen.

El objetivo principal de la Ley debe consistir en establecer unas reglas que ofrezcan a los ciudadanos la seguridad jurídica debida y, por otra parte, permita la adecuación normativa mediante desarrollo reglamentario de una materia sujeta a la innovación permanente.

El juego es una realidad social de la que nacen relaciones jurídicas complejas, que es necesario regular a través de normas jurídicas, más aún cuando en esas relaciones puede no existir igualdad entre las partes que intervienen en las mismas. Ésta es una de las razones que obliga a que la Administración deba ejercer un control del juego, delimitando los cauces por los que algunos sectores deben desarrollarse, con el debido respeto de la libertad y preferencias de los usuarios.

Desde esta perspectiva, del respeto a la libertad de los usuarios, con la experiencia obtenida, así como de la comparación con sociedades similares a la de La Rioja, hace aconsejable la elaboración de una Ley propia que regule y planifique el juego en un marco amplio, determinando los principios y conceptos de lo que deben ser los juegos permitidos y estableciendo las directrices para un posterior desarrollo reglamentario.

De igual manera, el principio de legalidad exige una predeterminación normativa de las conductas ilícitas y de las sanciones pertinentes, de los criterios básicos de la intervención administrativa, como los requisitos del ejercicio de la actividad empresarial, la cual se encuentra sometida a limitaciones y restricciones tendentes a garantizar el correcto funcionamiento y trasparencia de la actividad y de los intereses colectivos, cuya salvaguarda corresponde a los poderes públicos.

Otra de las aportaciones de la presente Ley es la elaboración de un censo de juegos permitidos a través del Catálogo de Juegos y Apuestas, en el que se especificarán sus denominaciones y modalidades, así como los requisitos y reglas esenciales para su desarrollo. A su vez, el Registro General del Juego contendrá las empresas o personas intervinientes en la organización, explotación y gestión de los juegos y apuestas, los establecimientos donde se practiquen, las autorizaciones de explotación e instalación de máquinas recreativas y de azar, así como las sanciones administrativas que correspondan.

En este marco de control administrativo se encuentra el sometimiento a autorización previa de los juegos con carácter esencialmente reglado, los requisitos mínimos que habrán de cumplir los titulares, los locales y el material del juego, así como aquellas personas que se deba excluir de su práctica. Se establece la creación de una Unidad de Inspección para la vigilancia del cumplimiento de las disposiciones vigentes en la materia, así como la persecución del juego clandestino.

Asimismo, se establecen las bases para una posterior regulación reglamentaria, como el citado Catálogo de Juegos y Apuestas, el régimen de publicidad, los reglamentos específicos de cada juego o apuesta, la planificación de actividad o las funciones que desarrollará la Comisión de Juego de La

Rioja, órgano consultivo de estudio, coordinación y consulta de las actividades relacionadas con el juego en el ámbito autonómico.

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1. Objeto de la Ley.

1. La presente Ley tiene por objeto la regulación, en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de La Rioja, de todas las actividades relativas a casinos, juegos y apuestas, conforme a lo dispuesto en el punto 10 del apartado Uno del artículo octavo del Estatuto de Autonomía de La Rioja.

Asimismo, tiene por objeto la presente Ley la prevención de posibles repercusiones en los usuarios, sus familias y la sociedad por el uso abusivo del juego.

2. Quedan excluidos del ámbito de la presente Ley los juegos y competiciones de puro pasatiempo o recreo constitutivos de usos sociales de carácter tradicional, familiar o amistoso, siempre que los jugadores o personas ajenas a éstos no hagan de ellos objeto de explotación lucrativa.

✎ Ap. 2 suprimido por art. 8.1 de Ley 7/2000, de 19 diciembre.

Artículo 2. Ámbito de aplicación.

1. Se incluyen en el ámbito de aplicación de esta Ley:

a) Las actividades propias de los juegos y apuestas, entendiendo como tales, aquellas actividades en las que se aventuren cantidades de dinero u objetos económicamente evaluables, y que permitan su transferencia entre participantes o sobre los resultados de un acontecimiento futuro determinado, de desenlace incierto y ajeno a las partes intervinientes, con independencia de que predomine el grado de habilidad, destreza o práctica de los participantes o de que intervenga exclusiva o primordialmente la suerte, envite o azar; tanto si se desarrollan a través de la actividad humana como mediante la utilización de máquinas automáticas.

b) Las empresas dedicadas a la gestión y explotación de juegos y apuestas, a la fabricación, distribución y comercialización en general de materiales de juego, así como otras actividades conexas.

c) Los locales e instalaciones donde se realicen la gestión y explotación de juegos y apuestas.

d) Las personas intervinientes en la gestión, la explotación y la práctica de juegos y apuestas.

2. Quedan excluidos del ámbito de la presente Ley:

a) Los juegos o competiciones de puro pasatiempo o recreo constitutivos de usos sociales de carácter tradicional, familiar o amistoso, que no produzcan transferencias económicas entre los participantes, o éstas no alcancen el límite establecido en la presente Ley, siempre que no sean explotados u organizados con fines lucrativos por los jugadores o por personas ajenas a ellos.

b) Los juegos organizados por la Administración del Estado, sus Organismos Autónomos y Entidades Públicas Empresariales, en el conjunto del territorio del Estado.

c) Los juegos y apuestas organizados simultáneamente en todas las Comunidades Autónomas.

✎ Ap. 2 modificado por art. 8.2 de Ley 7/2000, de 19 diciembre.

3. Los juegos y apuestas que se celebren en varias Comunidades Autónomas podrán ser regulados de acuerdo con los convenios de colaboración que se establezcan entre la Comunidad Autónoma de La Rioja y las Comunidades Autónomas afectadas.

Artículo 3. Juegos y apuestas autorizados.

1. La organización, explotación y práctica de los juegos o apuestas permitidas requerirá la previa autorización administrativa, los cuales deberán encontrarse incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de La Rioja, en el que se especificarán las denominaciones y sus diferentes modalidades, los elementos imprescindibles, las reglas esenciales y demás condiciones y prohibiciones que se consideren convenientes prescribir para su práctica.

2. La Consejería competente aprobará las reglamentaciones especiales de los juegos y apuestas incluidas en el Catálogo de Juegos y Apuestas, que regulen los condicionamientos y las prohibiciones que se consideren necesarias para practicarlas. En todos los casos comprenderán:

a) El régimen de tramitación, modificación, renovación y caducidad de las autorizaciones.

b) Las normativas técnicas y urbanísticas de los locales donde pueda practicarse el juego, y donde, en su caso, puedan producirse los resultados condicionantes.

c) Los horarios de apertura y cierre, en su caso.

d) Los requisitos de admisión de personal y las condiciones de habilitación profesional.

e) El régimen de instalación y explotación de los materiales que deben ser utilizados.

f) El régimen de gestión y explotación.

g) La documentación de gestión y contable.

h) El régimen de sanciones.

i) La posibilidad de intervención y control de la Administración.

3. Los principios básicos que orientarán la redacción del Catálogo de Juegos y Apuestas son:

a) La transparencia en el desarrollo de los juegos.

b) La garantía de que no se produzcan fraudes.

c) La prevención de los perjuicios a terceros.

d) La intervención y control por parte de la Administración.

4. El Catálogo de Juegos y Apuestas aprobado por el Gobierno de La Rioja incluirá, al menos, los juegos siguientes:

a) Los característicos de los casinos de juego como los siguientes:

Ruleta francesa.

Ruleta americana.

Veintiuno o black-jack.

Bola o boule.

Treinta y Cuarenta.

Punto y Banca.

Ferrocarril, bacarrá o chemin de fer.

Bacarrá a dos paños.

Dados o craps.

Ruleta de la fortuna.

El póquer.

b) El bingo y sus distintas modalidades.

c) Los que se practiquen mediante el empleo de máquinas recreativas, con premio y de azar.

d) Los boletos.

e) Las rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias, incluidas las loterías.

f) Las apuestas basadas en actividades deportivas o de competición.

Artículo 4. Juegos y apuestas prohibidos.

Los juegos no incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas tendrán la consideración legal de prohibidos. De igual modo, tendrán idéntica calificación aquellos que, estando reflejados en el mismo, se realicen sin la correspondiente autorización o incumpliendo los requisitos exigidos en forma, lugar o por personas distintas en la misma. El material vinculado a ellos será objeto de comiso, si así se acuerda en el correspondiente expediente sancionador.

Artículo 5. Autorizaciones.

1. Las autorizaciones se otorgarán siempre que se cumplan los requisitos exigidos legalmente y deberán señalar de forma explícita sus titulares, el tiempo por el que se conceden, los juegos y apuestas autorizados y las condiciones de los mismos, los establecimientos o locales en los que pueden ser practicados y el aforo máximo permitido.

2. Las autorizaciones serán transmisibles con la conformidad expresa de la Consejería competente en la materia, siempre que el adquirente o adquirentes cumplan los requisitos establecidos en la presente Ley y en los reglamentos específicos de cada juego o apuesta que la desarrollen.

✐ Ap. 2 modificado por art. 12.1 de Ley 7/1999, de 20 diciembre.

3. Las autorizaciones, que tendrán carácter reglado, tendrán una duración limitada, pudiendo ser renovadas a solicitud de sus titulares siempre que se cumplan todos los requisitos en el momento de la solicitud de renovación.

4. La validez de las autorizaciones concedidas para las actividades a realizar en acto único finali-

zará con la celebración del hecho o actividad autorizada y trascurrido el tiempo concedido por la autorización.

5. La autorización, organización y desarrollo de los juegos y apuestas serán objeto de regulación en sus reglamentos específicos.

6. El silencio administrativo en los procedimientos para la autorización de apertura y funcionamiento de establecimientos de juego tendrá carácter negativo.

✐ Ap. 6 añadido por art. 28.1 de Ley 9/2004, de 22 diciembre.

Artículo 6. Revocación de autorizaciones.

La autoridad administrativa competente en materia de autorizaciones podrá acordar su revocación, mediante un procedimiento abreviado, con audiencia de los titulares de las autorizaciones, en los siguientes supuestos:

a) El incumplimiento de alguno de los requisitos esenciales exigidos por la normativa específica de cada juego o apuesta.

b) La falta de funcionamiento de los locales durante un tiempo superior a la mitad del período anual de apertura autorizada durante el mismo, salvo que su reglamentación determinase un período distinto.

c) El incumplimiento de las medidas de seguridad mediante resolución administrativa que determine la suspensión o cierre de los locales de acuerdo con la normativa sobre espectáculos y actividades recreativas.

d) La falta de constitución de las fianzas a que se refiere el artículo 26 en los plazos previstos.

e) El impago total o parcial de los tributos sobre el juego.

Artículo 7. Homologaciones.

1. La práctica de los juegos y apuestas sólo podrá efectuarse con el material que previamente haya sido homologado por el órgano competente de la Administración autonómica, sin perjuicio de la convalidación de homologaciones de otras Comunidades Autónomas.

✐ Ap. 1 modificado por art. 28.2 de Ley 9/2004, de 22 diciembre.

2. El material no homologado que sea utilizado en la práctica de los juegos y apuestas será considerado material de ilícito comercio.

3. No podrá homologarse el material cuya utilización implique el uso de imágenes, mensajes u objetos que puedan perjudicar la formación de la infancia y de la juventud, que directa o indirectamente vulneren los derechos y libertades fundamentales reconocidos por la Constitución y el vigente ordenamiento jurídico, así como aquellos que inciten a la violencia y a actividades delictivas, a cualquier forma de discriminación y, en especial, los que contengan elementos racistas, sexistas o pornográficos.

Artículo 8. Publicidad.

Toda forma de publicidad que incite o estimule la práctica del juego estará sometida a autorización administrativa previa, sin perjuicio del régimen de publicidad que se desarrolle reglamentariamente.

Se considerará libre la publicidad indirecta, así como la realizada en los propios locales y en los medios de comunicación especializados en el sector de juego.

✐ Artículo modificado por art. 28.3 de Ley 9/2004, de 22 diciembre.

TÍTULO II

ÓRGANOS Y COMPETENCIAS

Artículo 9. Del Gobierno de La Rioja.

Corresponderá al Gobierno de La Rioja:

a) La aprobación del Catálogo de Juegos y Apuestas, así como la inclusión o exclusión de cualquier otra modalidad de juego no contemplada en la presente Ley.

b) La regulación del régimen de publicidad en el exterior de los locales y en los medios de comunicación no especializados.

c) La aprobación de los reglamentos específicos de los juegos y apuestas incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas.

d) La planificación de la actividad del juego dentro de la Comunidad Autónoma de La Rioja, en

la que se fijarán los criterios objetivos por los que se regirán las concesiones de las autorizaciones para la explotación y práctica de los juegos y apuestas.

Esta planificación tendrá en cuenta la realidad socioeconómica, la incidencia social del juego y de las apuestas, sus repercusiones tributarias, así como la necesidad de reducir, diversificar y no fomentar su hábito.

Artículo 10. De la Consejería competente en la materia.

1. Corresponderá a la Consejería competente en la materia.

a) La elaboración de los proyectos reglamentarios por los que han de regirse los juegos y apuestas incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas.

b) La concesión de las autorizaciones necesarias para la realización de las actividades relacionadas con los juegos y apuestas, con sujeción a la planificación aprobada por el Gobierno autónomo.

c) El establecimiento de las características, requisitos y homologación del material o elementos de juego, así como su convalidación.

d) El control e inspección de los aspectos administrativos y técnicos del juego y las apuestas, así como de las empresas y locales que se dediquen a estas actividades.

e) El ejercicio de la potestad sancionadora.

f) La creación y la gestión del Registro General del Juego de La Rioja que contendrá las actividades registrales que reglamentariamente se determinen. En todo caso, incluirá las personas físicas o jurídicas dedicadas a la fabricación, organización, gestión y explotación económica del juego o de las apuestas, los establecimientos autorizados para su práctica y sus titulares, las personas que tengan prohibido el acceso a los mismos, las máquinas de juego, sus modelos y las autorizaciones de explotación e instalación, así como las sanciones administrativas relacionadas con las mismas.

g) Dar la conformidad a la transmisión de las autorizaciones administrativas de acuerdo a lo establecido en el artículo 5 de la presente Ley.

2. Por vía reglamentaria, se establecerán los órganos y unidades de la Consejería que gestionarán o ejercerán esas competencias.

Artículo 11. La Comisión del Juego.

1. Se crea la Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de La Rioja, como órgano consultivo de estudio, coordinación y asesoramiento de las actividades relacionadas con el juego y las apuestas, que estará presidida por el titular de la Consejería competente en la materia.

2. Corresponde a la Comisión del Juego las siguientes funciones:

a) Emitir dictámenes e informes, resolver consultas y ejercitar cuantas otras actividades de asesoramiento que, en materia de juego y apuestas, le sean solicitados por la Consejería competente en esta materia u otros órganos de la Administración autonómica en el ámbito de sus competencias.

b) Informar las propuestas de sanción en las infracciones calificadas como muy graves que deba resolver el Gobierno de La Rioja.

c) La elaboración de estadísticas e informes sobre el desarrollo del juego en la Comunidad Autónoma de La Rioja.

d) Promover la coordinación de cuantas actuaciones relacionadas con el juego sean desarrolladas por los diferentes órganos de la Administración representados en la Comisión.

e) La elaboración de estudios y propuestas para la realización de los fines establecidos en la presente Ley.

3. El Gobierno de La Rioja determinará reglamentariamente la organización, funcionamiento y composición de esta Comisión del Juego de La Rioja, en la que participarán representantes de la Administración, de las asociaciones profesionales relacionadas con el sector del juego, de organizaciones sociales y, en todo caso, deberán estar representadas las organizaciones de consumidores y usuarios, así como las asociaciones de carácter regional de ludópatas que existan en La Rioja.

TÍTULO III

DE LOS JUEGOS Y LOS ESTABLECIMIENTOS PARA SU PRÁCTICA

Artículo 12. Establecimientos autorizados.

1. Los juegos y apuestas permitidos sólo podrán practicarse en los establecimientos siguientes:

a) Casinos de juego.

b) Salas de bingo.

c) Salones recreativos.

d) Salones de juego.

e) Locales o recintos donde se desarrollen determinadas competiciones deportivas y similares, u otros espacios que expresamente se especifiquen en vía reglamentaria, susceptibles de ser objeto de apuestas.

f) Locales, recintos o espacios para la celebración de rifas o tómbolas y venta de boletos, en las condiciones que reglamentariamente se establezcan.

2. Igualmente, podrá autorizarse la explotación de máquinas recreativas, con premio y de azar en establecimientos de hostelería de acuerdo con lo previsto en el artículo 18 de la presente Ley.

3. Se desarrollará reglamentariamente la posibilidad de que la explotación de determinados juegos de los comprendidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas pueda ser autorizada circunstancialmente a sociedades de círculos de recreo tradicionales, asociaciones privadas y establecimientos turísticos. Estas autorizaciones únicamente se otorgarán para juegos, locales y días determinados, en ningún caso para la práctica continua de juegos o de validez permanente.

Artículo 13. Casinos de Juego.

1. Tendrán consideración legal de casinos de juego los establecimientos que hayan sido autorizados para la práctica de todos o alguno de los juegos que se establecen en el apartado 4 a) del artículo 3 de la presente Ley.

2. De igual modo, podrán practicarse, previa autorización, otros juegos de los incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas, así como la instalación de máquinas de juego, incluidas las de tipo «C».

3. El otorgamiento de la autorización requerirá la previa convocatoria de concurso público en el que se valorará el número de puestos fijos de trabajo, el interés turístico del proyecto, la solvencia de los promotores y el programa de inversiones, el informe del Ayuntamiento del municipio donde se hubiese de instalar, así como el cumplimiento de cualesquiera otros requisitos exigidos en las bases del concurso.

4. El aforo, superficie, funcionamiento y servicios mínimos a prestar al público de los casinos de juego, que, en todo caso, deberán disponer necesariamente de un registro de admisión, serán determinados reglamentariamente.

5. Las autorizaciones para la explotación de casinos de juego se concederán por un período de diez años renovables.

Artículo 14. Máquinas de juego.

1. A efectos de esta Ley se consideran máquinas de juego los aparatos manuales o automáticos que a cambio de un precio permiten el mero pasatiempo o recreo del jugador o la obtención por éste de un premio, y clasificables en los tipos siguientes:

a) Tipo «A» o máquinas recreativas. Son las de mero pasatiempo o recreo, que se limitan a conceder al usuario un tiempo de uso o de juego a cambio del precio de la partida, sin que puedan conceder ningún premio, con excepción de la devolución el importe de la partida o la posibilidad de continuar jugando con el importe inicial en función de la habilidad del jugador.

b) Tipo «A1» o máquinas de premios en especie. Son aquellas que, aparte de proporcionar un tiempo de uso o de juego a cambio del precio de la partida, pueden conceder un premio directo en especie o mediante una cantidad de vales, bonos o similares, en función de la habilidad o destreza del jugador.

c) Tipo «B» o máquinas recreativas con premio programado. Son aquellas máquinas que, a cambio del precio de la jugada, conceden al usuario un tiempo de uso y, eventualmente, de acuerdo con el programa de juego, un premio en metálico, cuyo valor no podrá exceder del límite fijado reglamentariamente.

d) Tipo «C» o máquinas de azar. Son las que, de acuerdo con las características y límites que reglamentariamente se establezcan, a cambio de un precio, conceden al usuario un tiempo de uso o y, eventualmente, un premio en metálico de cuantía superior a las máquinas reguladas en el apartado anterior, que dependerá siempre del azar.

e) Tipo «D» o máquinas especiales de juego del bingo. Son aquellas máquinas basadas en las combinaciones del juego del bingo que, a cambio del precio de la partida o jugada, pueden conceder

al usuario un tiempo de uso o juego y, eventualmente, un premio en metálico, de acuerdo con una distribución previamente establecida.

f) Aquellas otras máquinas, manuales o automáticas, que permitan la obtención de premios combinando modalidades, elementos o mecanismos de diferentes juegos regulados en esta Ley, y que no estén señaladas en los tipos anteriores, podrán clasificarse como tipo diferenciado y la reglamentación específica determinará su régimen jurídico y ámbito de aplicación.

✐ Ap. 1 modificado por art. 43 de la Ley 6/2007, de 21 diciembre.

2. Reglamentariamente se fijarán los elementos de control en cada máquina de juego con premio que permita conocer el número de partidas realizadas, el dinero recaudado o ingresado y los premios obtenidos y su porcentaje, así como la identificación de los locales y operadores.

3. Aquellas máquinas que ofrezcan premios en metálico o en especie deberán cumplir, al menos, con los siguientes requisitos:

a) La previa homologación e inscripción de su correspondiente prototipo o modelo en el Registro General del Juego.

b) Llevar incorporadas las marcas de fábrica o placas de identidad que reglamentariamente se establezcan.

c) Las máquinas tipo «B» y tipo «C» llevarán incorporado, en lugar bien visible, un cartel con las siguientes inscripciones: «Prohibido su uso por menores de edad» y «la práctica abusiva del juego en esta máquina puede crear adicción».

✐ Letra c) modificada por art. 28.4 de Ley 9/2004, de 22 diciembre.

d) Obtener la autorización de explotación, que acreditará la legalidad del modelo, fabricante y operador de la misma. Su transmisión deberá ser autorizada por el órgano competente de la Administración.

✐ Ap. 3 modificado por art. 28.1 de Ley 10/2003, de 19 diciembre.

4. Las condiciones para la concesión de las autorizaciones que permita la instalación de las máquinas de juego en un local debidamente inscrito se establecerán reglamentariamente.

5. No se consideran máquinas de juego y, por lo tanto, quedan excluidas de la presente Ley:

a) Las máquinas expendedoras que se limiten a efectuar mecánicamente la venta de productos o servicios a cambio de la moneda o monedas introducidas, siempre que el valor del dinero depositado en las máquinas corresponda al valor de mercado de los productos o servicios que entreguen.

b) Las máquinas o aparatos recreativos de uso infantil que no den premio.

c) Las máquinas tocadiscos o videodiscos.

d) Las de naturaleza estrictamente manual o mecánica de competición pura o deportiva que no den premio directo o indirecto alguno.

e) Los videojuegos o programas informáticos cuyo uso temporal se arriende en establecimientos abiertos al público. No obstante, la explotación lucrativa de estos juegos mediante su instalación en ordenadores personales dentro del propio establecimiento sean o no accionados por monedas, se considerará explotación de máquinas recreativas o de tipo «A», sin perjuicio de lo dispuesto en la normativa sobre propiedad intelectual.

El régimen jurídico de todas ellas se determinará reglamentariamente.

✐ Ap. 5 modificado por art. 8.3 de Ley 7/2000, de 19 diciembre.

Artículo 15. Salas de bingo.

1. Las salas de bingo son establecimientos específicamente autorizados para la práctica del juego del bingo, mediante cartones oficialmente homologados, cuya venta se efectuará exclusivamente dentro de la sala donde se desarrolla el juego.

2. En las salas de bingo podrán instalarse máquinas de juego, en número y condiciones que se establezcan reglamentariamente.

3. La superficie, el aforo, funcionamiento y los servicios mínimos al público, así como la obligatoriedad de un registro de control de asistencia de visitantes y un servicio de admisión serán regulados por reglamento específico.

4. Las autorizaciones tendrán una validez máxima de cinco años renovables.

Artículo 16. Salones de juego.

1. Los salones de juego son establecimientos específicamente autorizados donde se instalan y

explotan máquinas recreativas con premio programado o de tipo «B». Igualmente, podrán contar con máquinas recreativas o de tipo «A».

2. Deberán contar con un cartel o letrero en la puerta de acceso con la indicación de la prohibición de entrada a los menores de edad y con un servicio de admisión que impedirá su entrada. Asimismo, mediante cartel o letrero informativo visible, deberá advertirse que el juego es una actividad lúdica que puede generar adicción y ludopatía.

3. La autorización se concederá por un período máximo de tres años renovable y el número de máquinas no podrá ser inferior a diez ni la superficie destinada a sala de juego menor a 100 metros cuadrados.

Artículo 17. Salones recreativos.

1. Los salones recreativos son establecimientos específicamente autorizados para la instalación y explotación exclusivamente de máquinas recreativas o de tipo «A».

2. La autorización se concederá por un período máximo de cinco años renovable, y el número de máquinas no podrá ser inferior a cinco ni la superficie destinada a sala de juego menor a 50 metros cuadrados.

✐ Ap. 2 modificado por art. 28.2 de Ley 10/2003, de 19 diciembre.

Artículo 18. Establecimientos de hostelería.

1. Los establecimientos hosteleros destinados a bares, cafeterías o similares, expresamente autorizados e inscritos en el Registro General del Juego, podrán ser autorizados para la instalación de hasta un máximo de tres máquinas de juego, con el límite de dos máquinas de tipo «B» en los términos que reglamentariamente se establezcan.

2. La inscripción de los establecimientos tendrá una vigencia de cinco años desde la fecha de su concesión y se renovará automáticamente por períodos sucesivos de igual duración, siempre que los documentos que sirvieron de base para su concesión no hubieran experimentado variación.

3. La autorización de instalación es el documento administrativo que habilita, al titular del establecimiento y a una única empresa operadora, la instalación de máquinas de tipo «B» y «C» en un establecimiento debidamente inscrito.

4. La autorización de instalación deberá ser solicitada por el titular del establecimiento o por su representante legal debidamente apoderado al efecto, si bien la solicitud deberá contener las firmas autenticadas por fedatario público de los titulares del establecimiento y de la empresa operadora.

5. La autorización de instalación, que se extenderá por triplicado en impreso normalizado, contendrá al menos el nombre o razón social, domicilio, el número de identificación fiscal, el número de inscripción en el Registro General del Juego de La Rioja tanto del titular del establecimiento como de la empresa operadora, y el nombre comercial y domicilio del establecimiento, así como la fecha y vigencia de autorización.

6. No se admitirá una nueva solicitud de autorización de instalación hasta la extinción de la anterior por alguna de las causas previstas legal o reglamentariamente, ni en tanto no se hubiera obtenido previamente la inscripción de sus titulares en el Registro General del Juego de La Rioja.

7. La autorización de instalación, que se otorgará para un específico establecimiento y una determinada empresa operadora, tendrá una vigencia de cinco años, desde la fecha de su otorgamiento, salvo que se origine la pérdida de validez por las causas previstas.

8. La autorización de instalación podrá ser renovada por períodos sucesivos iguales, siempre que se cumplan los requisitos exigidos en el momento de su solicitud, conforme al procedimiento previsto reglamentariamente.

9. Los cambios de titularidad del establecimiento o de las máquinas que se produzcan durante la vigencia de la autorización de instalación no serán causa de extinción, quedando el nuevo titular subrogado en los derechos y obligaciones contraídas por el anterior.

Una vez efectuada la inscripción en la Sección de Establecimientos del Registro o la transmisión de la autorización de explotación, la autorización de instalación se expedirá con los datos del nuevo titular, conservándose el período de finalización anterior.

10. En caso de que se hubiera producido la revocación automática de la autorización de instalación como consecuencia de la cancelación de la inscripción del establecimiento por la finalización de su período de vigencia, no podrá concederse una nueva autorización de instalación, salvo que tuviere lugar con la misma empresa o bien hubiere transcurrido el período de vigencia de la autorización de instalación revocada.

11. La autorización de instalación se extinguirá en los casos siguientes:

a) Por cumplimiento del período de vigencia.

b) Por mutuo acuerdo de los interesados. El titular del establecimiento y la empresa operadora solicitarán conjuntamente la extinción de la autorización de instalación, cuyas firmas deberán estar autenticadas por fedatario público y en el que ambos titulares, o sus representantes legales, acuerdan el cese de la instalación de máquinas de la empresa.

c) Por renuncia a la autorización de instalación efectuada por el nuevo titular del establecimiento, que comportará la inhabilitación por el período que resta de vigencia.

12. El órgano administrativo competente podrá acordar, previa audiencia de los interesados, la revocación de las autorizaciones de instalación, y deberá cesar en consecuencia la instalación de máquinas, por las siguientes causas:

a) Por la falta comprobada o acreditada de instalación de máquinas durante un período superior a seis meses.

b) Por la revocación de las autorizaciones de explotación.

c) Por la comprobación de falsedades o inexactitudes esenciales en alguno de los datos expresados en la solicitud, transmisión o modificación en la documentación aportada.

d) Por la pérdida sobrevenida de alguno de los requisitos establecidos para su obtención por cualquiera de las partes.

e) Por sanción firme en vía administrativa en materia de juego.

f) Cancelación de la inscripción de los titulares en sus respectivas Secciones del Registro General del Juego de La Rioja.

g) Por sentencia judicial firme que declare la extinción de la autorización de instalación.

h) Por impago total o parcial de los tributos específicos sobre el juego en período voluntario o ausencia de garantía en caso de aplazamiento o recurso.

✎ Ap. 1 modificado por art. 43 de la Ley 6/2007, de 21 diciembre. Anteriormente el ap. 2 fue redactado por art. 40.1 de la Ley 13/2005, de 16 diciembre.

Artículo 19. Apuestas.

1. Se entiende por apuesta aquella actividad por la que se arriesga una cantidad de dinero sobre los resultados de un acontecimiento público o deportivo previamente determinado, de desenlace incierto y ajeno a las partes intervinientes.

2. Podrá autorizarse el cruce de apuestas dentro de los recintos en que se realicen determinadas actividades deportivas o de competición como hipódromos, canódromos, frontones o similares, y en otros espacios o condiciones que expresamente se determinen en vía reglamentaria y de acuerdo con lo previsto en el artículo 10 de la presente Ley.

Artículo 20. Juego de boletos y loterías.

1. El juego de boletos es la modalidad de juego que, mediante la adquisición, en establecimientos autorizados al efecto, de determinados billetes o boletos homologados en establecimientos autorizados al efecto y a cambio de un precio establecido, permite obtener un premio en metálico o en especie, el cual necesariamente deberá permanecer desconocido para todos hasta su raspadura manual o apertura.

2. Son loterías la modalidad de juego en la que se conceden premios en metálico en aquellos casos en que el número o números expresados en el billete o boletos en poder del jugador coincidan en todo o en parte con el que se determine a través de un sorteo posterior que se celebre en la fecha que fije el billete o boleto.

Artículo 21. Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.

1. Podrá autorizarse la celebración de rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias en las condiciones y requisitos que reglamentariamente se establezcan.

2. La rifa es la modalidad de juego consistente en un sorteo a celebrar de uno o varios bienes o servicios, previamente determinados, no en metálico, entre los adquirentes de cédulas o boletos de importe único y cierto, correlativamente numerados o diferenciados entre sí por cualquier otro sistema.

3. La tómbola es la modalidad de juego en el que el jugador participa en el sorteo de diversos objetos expuestos al público, mediante la adquisición de cédulas o boletos que contienen, en su caso, la indicación del premio que se puede obtener.

4. Se entiende por combinación aleatoria la modalidad de juego por la que una persona o entidad sortea un premio en metálico, en especie o servicios, con fines publicitarios, entre quienes adquieran

sus productos o servicios u ostenten la condición actual o potencial de clientes suyos, sin coste adicional alguno y sin que pueda exigirse una contraprestación específica a cambio.

TÍTULO IV

DE LAS EMPRESAS TITULARES DE LAS AUTORIZACIONES

Artículo 22. Empresas de juego.

1. La organización y explotación de juegos y apuestas únicamente podrá ser realizada por las personas físicas o jurídicas expresamente autorizadas e inscritas en el Registro General del Juego.

2. Los titulares de las autorizaciones para la práctica y organización de juegos y apuestas deberán prestar las garantías y ajustarse a los requisitos y condiciones que reglamentariamente se determinen para cada juego o apuesta.

3. Ninguna persona, natural o jurídica, podrá tener participación como socio mayoritario en el capital ni ostentar cargos directivos en más de tres empresas titulares de salas de bingo, de empresas operadoras de máquinas de juego o de salones de juego; siempre dentro de la Comunidad Autónoma de La Rioja. A estos efectos, se considerará socio mayoritario a aquel que participe en más del 50% de las acciones o participaciones de la sociedad.

El número máximo de autorizaciones de explotación de los que pueda ser titular una empresa operadora será de 15% del parque regional de cada tipo de máquina.

No obstante, reglamentariamente se podrán establecer otros límites a la participación de personas físicas o jurídicas en diferentes empresas o entidades dedicadas a la explotación de juegos y apuestas autorizados en esta Ley.

✐ Ap. 3 modificado por art. 8.4 de Ley 7/2000, de 19 diciembre.

4. Las empresas dedicadas a actividades de juego, estarán obligadas a facilitar a la Administración, para el cumplimiento de sus funciones de control, coordinación y estadística, información sobre las mismas, con el contenido, forma y plazo que reglamentariamente se establezca.

✐ Ap. 4 modificado por art. 8.4 de Ley 7/2000, de 19 diciembre.

5. La transmisión de acciones o participaciones de entidades dedicadas a la organización y explotación de juegos y apuestas requerirá, en todo caso, comunicación previa a la Administración.

✐ Ap. 5 modificado por art. 8.4 de Ley 7/2000, de 19 diciembre.

6. En ningún caso podrán ser titulares de autorizaciones para la práctica y organización de los juegos regulados por la presente Ley las personas físicas o las sociedades en cuyo capital participen personas que se encuentren en alguna de las siguientes circunstancias:

a) Haber sido condenado mediante sentencia judicial firme por delitos de falsedad, contra la propiedad o contra la Hacienda Pública en los últimos cinco años anteriores a la fecha de solicitud.

b) Los quebrados no rehabilitados y quienes habiéndose declarado en suspensión legal de pagos o concurso de acreedores hayan sido declarados insolventes o no hayan cumplido totalmente las obligaciones adquiridas.

c) Haber sido sancionados mediante resolución firme por dos o más infracciones graves de las normas tributarias sobre juego en los últimos cinco años anteriores a la fecha de la solicitud; o haber sido condenados, mediante sentencia judicial firme, por los mismos supuestos.

d) Haber sido sancionados administrativamente, mediante resolución firme, en los últimos cinco años por tres o más infracciones muy graves tipificadas tanto en la presente Ley, como en las vigentes en el resto del Estado.

7. Asimismo, no podrán ser titulares de las autorizaciones necesarias para la organización, explotación e instalación de los juegos y apuestas las personas físicas o jurídicas que no se encuentren al corriente en el pago de sus obligaciones tributarias derivadas de los tributos de Hacienda estatal y autonómica, de deudas por otros ingresos de Derecho Público o frente a la Seguridad Social.

✐ Modificado por art. 43 de la Ley 6/2007, de 21 diciembre. Anteriormente este ap. fue añadido por art. 40.2 de la Ley 13/2005, de 16 diciembre.

8. Asimismo, no podrán ser titulares de las autorizaciones necesarias para la organización y explotación de juegos y apuestas las personas adscritas o vinculadas por razón de servicio a los órganos administrativos competentes en esta materia, así como su cónyuge, ascendientes y descendientes en primer grado.

✐ Ap. 8 renumerado tácitamente por art. 40.2 de Ley 13/2005, de 16 diciembre. Su anterior numeración era ap. 7.

9. En el caso en que se incurriese en alguna de las circunstancias a que se refiere el párrafo

anterior con posterioridad a la obtención de la autorización administrativa, ésta quedará automáticamente revocada.

✐ Ap. 9 renumerado tácitamente por art. 40.2 de Ley 13/2005, de 16 diciembre. Su anterior numeración era ap. 8.

Artículo 23. Entidades titulares de casinos y salas de bingo.

1. Podrán ser titulares de la autorización para la explotación de casinos y salas de bingo las empresas constituidas como sociedades anónimas, siempre que tengan como objeto exclusivo la explotación de dichas autorizaciones. Su capital deberá estar suscrito y desembolsado totalmente en la cuantía y forma que se fije reglamentariamente, dividido en acciones o participaciones nominativas y contar con un órgano de administración colegiado con tres o más administradores.

2. Podrán, asimismo, ser titulares de autorización para la explotación de salas de bingo, las entidades benéficas, deportivas y culturales, sin ánimo de lucro, que tengan más de cinco años de ininterrumpida existencia legal y de funcionamiento.

Artículo 24. Empresas operadoras de máquinas de juego.

1. La explotación de máquinas de juego en los locales autorizados sólo podrá llevarse a cabo por empresas operadoras.

2. Tendrán la consideración de empresas operadoras las personas físicas o jurídicas que, previamente autorizadas, sean inscritas en el Registro correspondiente.

3. En el caso de entidades jurídicas constituidas bajo formas societarias, su capital deberá estar dividido en acciones o participaciones nominativas.

4. La autorización de la empresa se concederá por un período de diez años renovable.

Artículo 25. Empresas concesionarias de loterías y sorteos.

1. La explotación de loterías y sorteos podrá efectuarse en los lugares autorizados y por las empresas constituidas y autorizadas al efecto.

2. Las entidades a que se refiere el presente artículo deberán estar constituidas como sociedades anónimas. Su capital social deberá estar suscrito y desembolsado totalmente en la cuantía y en la forma que reglamentariamente se establezcan. Asimismo, vía reglamentaria, se establecerán los términos en los que se constituirán, ante la Administración, garantías en forma de fianzas, avales o pólizas de caución.

3. Las empresas dedicadas a esta actividad habrán de tener, asimismo, administración colegiada.

Artículo 26. Fianzas.

1. Las empresas que realicen actividades relacionadas con el juego y las apuestas deberán constituir a disposición de la Administración de la Comunidad Autónoma de La Rioja fianza en metálico, aval de entidades bancarias, seguro de caución o crédito de sociedades de garantía recíproca, que garantice las obligaciones derivadas de esta Ley en los términos y cuantías que se determinen reglamentariamente.

2. Esta fianza estará afecta específicamente a las responsabilidades administrativas y tributarias derivadas del ejercicio de la actividad del juego, al abono de las sanciones pecuniarias que, en su caso, se impongan y que no hubieran sido satisfechas en vía ejecutiva, así como al pago de las tasas administrativas que correspondan.

3. Las disminuciones que se produzcan por las cantidades que sobre la misma se dispongan en virtud de los oportunos procedimientos reglamentarios, deberán reponerse en un plazo de quince días, y en caso de no hacerlo quedará en suspenso inmediatamente la autorización de la empresa; transcurridos dos meses sin que la reposición se llevara a efecto se anulará la autorización y se cancelará la inscripción correspondiente en el Registro.

TÍTULO V

DE LAS PERSONAS INTERVINIENTES EN EL JUEGO

Artículo 27. Usuarios.

Los usuarios o participantes de los juegos y apuestas tienen derecho al tiempo de uso, a las garantías de información sobre el producto y mecanismos de los juegos, así como al cobro del premio que pudiera corresponder. Asimismo, tendrán derecho a esta información las organizaciones de consumidores y usuarios.

Los anteriormente indicados tendrán la condición de interesados en relación con los expedientes que puedan incoarse a las empresas organizadoras respecto al incumplimiento de sus obligaciones.

Artículo 28. Del personal empleado.

1. Se determinarán reglamentariamente las personas que deban estar en posesión del documento profesional para el ejercicio de sus funciones en empresas dedicadas a la explotación de los juegos y apuestas regulados en la presente Ley. Dicho documento será expedido por la Consejería competente en la materia por un plazo máximo de tres años, renovables y revocados en los supuestos que se determinen reglamentariamente.

2. Las personas que precisen de documento profesional para prestar sus servicios en empresas dedicadas a la gestión y explotación de juego o apuestas deberán carecer de antecedentes penales.

Artículo 29. Prohibiciones y Reclamaciones.

1. Los menores de edad, así como cualquier persona que presente claros síntomas de embriaguez, intoxicación por drogas o enajenación mental no podrán practicar juegos de suerte, envite o azar en los que se arriesguen cantidades de dinero u objetos económicamente evaluables, utilizar máquinas de juego con premio ni participar en apuestas. No se les permitirá la entrada en los locales o salas que específicamente se dediquen a ello, así como tampoco a los que pretendan entrar portando armas u objetos que puedan utilizarse como tales.

2. Igualmente, tendrán prohibido el acceso las personas que por decisión judicial firme hayan sido declaradas incapaces, pródigos o culpables de quiebra fraudulenta, en tanto no sean rehabilitados, así como aquellas que hayan solicitado su exclusión, bien de manera voluntaria, o a través de sus familiares con dependencia económica directa.

3. Los empleados, directivos, accionistas y partícipes de empresas dedicadas a la gestión, organización y explotación del juego, así como sus cónyuges, ascendientes y descendientes hasta el primer grado de consanguinidad o afinidad, no podrán participar como jugadores en los juegos y apuestas gestionados o explotados por dichas empresas.

Las personas referidas en los números 1, 2 y 3 de este artículo, deberán estar incluidas en la Sección de Interdicciones del Registro General del Juego, cuyo órgano competente deberá remitir las variaciones producidas a los titulares de los casinos, salas de bingo u otros locales que reglamentariamente se establezca, con las garantías que la legislación sobre protección de datos prescriba.

4. Los titulares de los establecimientos de juegos habrán de solicitar autorización, en la forma que reglamentariamente se establezca, para imponer otras condiciones o prohibiciones de admisión a las salas de juego diferentes de las mencionadas en este artículo.

5. Por razones de orden público y seguridad ciudadana podrán establecerse, en los diferentes reglamentos específicos de cada juego, condiciones especiales para el acceso a los locales y salas de juego respecto de aquellas personas en las que se presuma que su comportamiento pueda generar un riesgo para el resto de jugadores o de los propios locales.

6. En los establecimientos autorizados para la práctica de los juegos y apuestas deberán aplicarse sistemas de control de admisión de visitantes en los casos y condiciones que reglamentariamente se determinen, debiendo existir Hojas de Reclamaciones a disposición de los usuarios y de la Administración.

7. ...

✐ Ap. 7 suprimido por art. 28.5 de Ley 9/2004, de 22 diciembre.

TÍTULO VI

DEL RÉGIMEN SANCIONADOR

Artículo 30. Infracciones administrativas.

1. Serán infracciones administrativas en materia de juego y apuestas, las acciones y omisiones tipificadas en la presente Ley.

2. Las infracciones se clasifican en muy graves, graves o leves.

3. Cuando un mismo hecho, cometido por un mismo sujeto, pueda ser considerado como constitutivo de infracciones administrativas diferentes, sólo se impondrá la sanción correspondiente al tipo de infracción más grave y las otras infracciones se considerarán como circunstancias agravantes para establecer su graduación, excepto que existiera infracción administrativa tributaria.

✐ Ap. 3 añadido por art. 28.4 de Ley 10/2003, de 19 diciembre.

Artículo 31. Infracciones muy graves.

a) La organización y explotación de juegos y apuestas sin poseer las correspondientes autorizacio-

nes administrativas, o el incumplimiento de los requisitos o condiciones en función de las cuales se han concedido las mismas.

b) La organización, gestión, instalación y explotación de juegos o apuestas en aquellos establecimientos específicos de juego que carezcan de la correspondiente autorización administrativa previa o de la inscripción en el Registro General del Juego, o efectuarlas por personas distintas de las autorizadas.

✐ Letra b) modificada por art. 43 de la Ley 6/2007, de 21 diciembre.

c) La fabricación, distribución y comercialización o explotación de material de juego o apuestas no homologado o autorizado por la Consejería competente, o incumpliendo las normas dictadas al efecto, así como la sustitución o manipulación fraudulenta del mismo material.

✐ Letra c) modificada por art. 12.2 de Ley 7/1999, de 20 diciembre.

d) La práctica de actividades de juego o apuestas autorizadas sin haber satisfecho la correspondiente tasa fiscal dentro del período voluntario, o utilizar esta tasa para realizar otra actividad distinta de la autorizada.

e) Reducir el capital de las sociedades de las empresas de juego por debajo de los límites reglamentariamente establecidos.

f) Proceder a cualquier transmisión de acciones o participaciones sin obtener la autorización de la Administración.

✐ Letra f) suprimida por art. 8.5 de Ley 7/2000, de 19 diciembre.

g) Reducir por debajo del límite previsto en los reglamentos específicos las fianzas de las empresas dedicadas al juego o apuestas, sin proceder a su reposición en los plazos previstos reglamentariamente.

h) La transmisión de las autorizaciones sin las condiciones o requisitos establecidos en la presente Ley o en las normas que la desarrollen.

i) La participación como jugadores de las personas a que hace referencia el artículo 29.3, directamente o a través de terceros.

j) La manipulación de los juegos o de las competiciones sobre las que se basen las apuestas.

k) La concesión de préstamos a los jugadores o apostantes por las personas al servicio de las empresas de juego o por los titulares de los establecimientos donde se practiquen, así como permitir a terceros que otorguen estos préstamos.

l) El impago total o parcial a los jugadores o apostantes de las cantidades con que hubieran sido premiados.

ll) La obtención de las correspondientes autorizaciones mediante la aportación de documentos y datos no conformes a la realidad, y la vulneración de los requisitos y condiciones esenciales en virtud de las cuales se concedieron dichas autorizaciones.

m) La venta de cartones de bingo, boletos o billetes de juego o apuestas, rifas o tómbolas, por personas o precio no autorizado.

n) Permitir o consentir la organización, celebración y práctica de juegos o apuestas en establecimientos específicos de juego que carezcan de la correspondiente autorización administrativa previa o de la inscripción en el Registro General del Juego, o efectuarlas por personas distintas de las autorizadas, así como la instalación o explotación de máquinas de tipo «B» o «C» sin sus respectivas autorizaciones administrativas.

✐ Modificado por art. 43 de la Ley 6/2007, de 21 diciembre. Anteriormente esta letra fue modificada por el art. 8.6 de la Ley 7/2000, de 19 diciembre.

ñ) La negativa u obstrucción a la acción inspectora de control y vigilancia realizada por agentes de la autoridad, así como por funcionarios encargados o habilitados específicamente para el ejercicio de tales funciones.

o) La publicidad de los juegos, apuestas o cualquier otra actividad que estimule o incite a la práctica del juego.

p) Instalar o explotar materiales o salas de juego, directamente o por medio de terceros, en un número que exceda al autorizado. En este caso, la infracción será imputable a todas las personas que han intervenido en la instalación o explotación.

q) La comisión de una infracción calificable como grave habiendo sido sancionado por dos infracciones graves cometidas en el período de un año.

r) La coacción o intimidación sobre los jugadores o apostantes en caso de protesta o reclamación.

s) Incumplir órdenes, mandatos y prohibiciones previstas por la normativa vigente o contenidas en las autorizaciones específicas e incumplir actos administrativos de ejecución.

t) No disponer de las hojas o libros de control y de contabilidad de cada juego, determinados por el respectivo reglamento.

u) Autorizar o permitir a los menores de edad o a personas sujetas a prohibición la entrada en locales donde la tengan prohibida o la práctica de juegos de envite o azar.

v) Admitir apuestas o conceder premios que excedan de los máximos previstos.

w) Tolerar, por parte de los directivos o empleados de empresas dedicadas al juego, cualquier actividad ilícita o ilegal, sin perjuicio de las responsabilidades que se deriven de esta actividad para las entidades a las que presten servicio.

x) Tener material de juego en sitios no autorizados.

y) La gestión y explotación de juegos y apuestas que vulneren los límites sobre participación o titularidad establecidos en la presente Ley o en las disposiciones que la desarrollen.

✐ Letra y) añadida por art. 8.7 de Ley 7/2000, de 19 diciembre.

z) El incumplimiento de las medidas cautelares adoptadas por la Administración.

✐ Letra z) añadida por art. 28.5 de Ley 10/2003, de 19 diciembre.

Artículo 32. Infracciones graves.

a) Participar en juegos y apuestas ilegales o no autorizadas.

b) La carencia del registro de control de asistencia de visitantes o del servicio de admisión de entrada en los locales autorizados para el juego.

c) Proceder a cualquier modificación de los datos de la inscripción en el Registro General del Juego sin notificación previa a la Administración cuando sea preceptiva.

d) La realización de acciones publicitarias al margen de la normativa establecida siempre que no supongan falta muy grave, en este caso, la infracción será imputable solidariamente al titular de la autorización, a la entidad o al particular anunciante, a la agencia que gestione o efectúe la publicidad y al medio publicitario que la difunda.

e) Negar a los órganos competentes la información periódica para la supervisión y gestión ordinaria de las actividades de juego y apuestas.

f) La inexistencia o mal funcionamiento de las medidas de seguridad de los locales.

g) Incumplir las normas técnicas previstas en el reglamento de cada juego.

h) La admisión de más jugadores o apostantes que los permitidos según el aforo máximo autorizado.

i) Las promociones de ventas no autorizadas mediante actividades análogas a las de los juegos permitidos e incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas.

j) La transmisión de la titularidad de máquinas de juego sin la autorización correspondiente, así como el traslado de las mismas sin la preceptiva comunicación previa.

✐ Letra j) modificada por art. 8.8 de Ley 7/2000, de 19 diciembre.

k) La falta de las hojas de reclamaciones en los locales autorizados para el juego, de los libros exigidos por la específica reglamentación, o la negativa a ponerlos a disposición de quienes lo reclamen, así como la no tramitación en el plazo previsto de las reclamaciones formuladas.

✐ Letra k) modificada por art. 8.8 de Ley 7/2000, de 19 diciembre.

l) Interrumpir sin causa justificada un juego o perturbar el orden en las salas de juego o apuestas por parte de los jugadores o visitantes.

ll) La manipulación de máquinas de juego u otro material de juego o su utilización conociendo su carácter clandestino o ilegal, por parte de los jugadores o apostantes.

m) La contratación de personal carente del documento profesional o que lo tenga caducado.

n) La organización, gestión, instalación o explotación de juegos o apuestas en aquellos establecimientos no específicos de juego que carezcan de la correspondiente autorización administrativa previa o de la inscripción en el Registro General del Juego, o efectuarlas por personas distintas de las autorizadas.

✐ Modificado por art. 43 de la Ley 6/2007, de 21 diciembre. Anteriormente esta letra fue suprimida por el art. 8.9 de la Ley 7/2000, de 19 diciembre.

ñ) La venta o el despacho de bebidas alcohólicas en salones recreativos o en dependencias anexas de servicio público.

o) La práctica de juegos de azar en establecimientos públicos, sociedades o asociaciones privadas, círculos de recreo tradicionales, clubes públicos o privados, cuya actividad estatutaria no sea la del juego, cuando la suma total de cada jugada o apuesta alcance o supere el cincuenta por ciento del importe del salario mínimo interprofesional mensual, o en un período de veinticuatro horas, el cien por cien de dicho salario.

p) La comisión de una infracción calificable como leve habiendo sido sancionada por dos infracciones leves cometidas en el período de un año.

q) Sobrepasar los límites horarios establecidos.

r) No llevar los libros de contabilidad exigidos o hacerlo incorrectamente ni realizar las auditorías establecidas en la presente Ley.

s) La explotación e instalación de máquinas de juego sin premio en metálico que carezcan de sus respectivas autorizaciones administrativas, así como el consentimiento, por parte de los titulares de los locales, de la instalación o funcionamiento de las mismas.

✎ Modificado por art. 43 de la Ley 6/2007, de 21 diciembre. Anteriormente esta letra fue añadida por el art. 8.10 de la Ley 7/2000, de 19 diciembre.

t) Permitir o consentir la organización, celebración y práctica de juegos o apuestas en establecimientos no específicos de juego que carezcan de la correspondiente autorización administrativa previa o de la inscripción en el Registro General del Juego, o efectuarlas por personas distintas de las autorizadas.

✎ Letra añadida por art. 43 de la Ley 6/2007, de 21 diciembre.

Artículo 33. Infracciones leves.

a) La práctica de juegos de azar en establecimientos públicos, sociedades o asociaciones privadas, círculos de recreo tradicionales, clubes públicos o privados, cuya actividad estatutaria no sea la del juego cuando la suma total de cada jugada o apuesta supere en cinco veces el salario mínimo interprofesional diario, siempre que no constituya infracción grave.

b) La falta de conservación o exhibición en los establecimientos o en las máquinas de juego, en su caso, de los documentos, libros, hojas de reclamaciones, letreros o marcas de fábrica, cuya exhibición venga exigida legal o reglamentariamente.

✎ Letra b) modificada por art. 8.11 de Ley 7/2000, de 19 diciembre.

c) La llevanza inexacta o incompleta del registro de control de asistencia de visitantes.

d) Cometer, en general, cualquier tipo de irregularidad por parte de los jugadores, que represente un perjuicio para la persona o entidad organizadora del juego o para terceros, que no suponga falta grave.

e) Cualesquiera acciones u omisiones que supongan el incumplimiento de los requisitos o prohibiciones establecidos en la presente Ley y en las demás disposiciones que la desarrollen y no sean calificadas como infracciones graves o muy graves.

f) Proceder a la transmisión de acciones o participaciones sin la pertinente comunicación a la Administración.

✎ Letra f) añadida por art. 8.12 de Ley 7/2000, de 19 diciembre.

Artículo 34. Infracciones cometidas por jugadores y visitantes.

1. Son infracciones cometidas por jugadores y visitantes de locales donde se practica el juego:

a) Entrar en el local o participar en el juego teniéndolo prohibido.

b) Utilizar fichas, cartones u otros elementos de juego que sean falsos conociendo su irregularidad.

c) Manipular máquinas o elementos de juego.

d) Participar en juegos y apuestas clandestinos o ilegales.

e) Interrumpir sin causa justificada una partida o juego.

f) Omitir la colaboración debida a los agentes de la autoridad.

g) Perturbar el orden en las salas de juego.

h) Cometer, en general, cualquier tipo de irregularidad en la práctica del juego.

2. Las infracciones a que se refiere el apartado 1 pueden ser sancionadas con una multa de hasta

1.000.000 de pesetas y con la prohibición de entrada en un casino o sala de juego por un máximo de cinco años y comportarán, en cualquier caso, el comiso de los beneficios ilícitos obtenidos.

Artículo 35. Responsabilidades de las infracciones.

1. La responsabilidad por las infracciones reguladas en la presente Ley alcanzará a las personas físicas o jurídicas que las cometan.

2. De las infracciones cometidas por los directivos, administradores o empleados en general, serán también directa y solidariamente responsables las personas o entidades para quienes aquéllos presten sus servicios.

3. En relación con la instalación de máquinas de juego, las infracciones por incumplimiento de los requisitos que debe reunir la máquina serán imputables al titular del establecimiento donde se encuentren instaladas máquinas de juego y a la empresa operadora, siempre que sea como consecuencia de una acción u omisión por malicia o imprudencia, negligencia o ignorancia inexcusable, y sin perjuicio de la responsabilidad que por estos hechos pueda corresponder al fabricante o importador.

Asimismo, las infracciones derivadas de la vulneración de las condiciones y requisitos de los locales donde se encuentren instaladas máquinas de juego, serán imputables a sus titulares y a la empresa operadora titular de las máquinas.

Artículo 36. Sanciones.

1. Las infracciones tipificadas en los artículos anteriores podrán ser sancionadas:

a) Las muy graves, con multa desde 6.000,01 hasta 450.000 euros.

b) Las graves, con multa desde 600,01 hasta 6.000 euros.

c) Las leves, con multa desde 100 hasta 600 euros.

✐ Ap. 1 modificado por art. 28.6 de Ley 10/2003, de 19 diciembre.

2. En los casos de infracciones graves o muy graves, en atención a su naturaleza, así como a las circunstancias que concurran y a la trascendencia de la acción, podrán imponerse además las siguientes sanciones accesorias:

a) La suspensión, cancelación temporal o revocación definitiva de la autorización para la celebración, organización o explotación de juegos y apuestas.

b) La clausura o inhabilitación temporal o definitiva del establecimiento para actividades de juegos y de apuestas donde tenga lugar la celebración, organización o explotación de éstas.

c) La inhabilitación temporal o definitiva para ser titular de autorización respecto del juego y apuestas o para ejercer la actividad en empresas o lugares dedicados al juego.

d) La suspensión de la vigencia o la revocación de los documentos profesionales del infractor.

La suspensión, clausura o inhabilitación temporal anteriormente previstas podrán acordarse por un plazo no superior a cinco años.

3. Igualmente, en caso de falta de autorización para la organización, explotación o gestión de un juego o apuestas o revocación de la misma, la autoridad sancionadora podrá ordenar el comiso y la destrucción o inutilización de los componentes, máquinas o material de juego.

En cualquier caso, las sanciones implican el comiso de las apuestas percibidas y de los beneficios ilícitamente obtenidos, cuyo importe deberá ingresarse en la Hacienda Autonómica.

Artículo 37. Graduación de las sanciones.

1. Para la imposición de la sanción se ponderarán las circunstancias personales y materiales que concurran en los hechos y, especialmente, la intencionalidad del infractor, el daño producido tanto a terceros como a la Administración, la peligrosidad de la conducta, la trascendencia social y económica de la acción, la reincidencia o reiteración, aplicando en todo caso los criterios de proporcionalidad entre la infracción cometida y la cuantía y efectos de la sanción, que no podrá ser en ningún caso inferior al triple del beneficio ilícitamente obtenido.

2. En los establecimientos cuya actividad principal no sea el juego o las apuestas, la sanción de la clausura del establecimiento, tanto definitiva como temporal, podrá afectar exclusivamente a la actividad del juego o apuestas, o a la totalidad de la actividad del establecimiento.

3. Si el imputado reconoce su responsabilidad con anterioridad al comienzo del plazo previsto para dictar la resolución, se podrá aplicar una reducción del 30 por 100 sobre el importe de la sanción pecuniaria propuesta. En este caso, se resolverá imponiendo la sanción que proceda sin más trámite.

Esta reducción se condiciona a que se efectúe el pago en período voluntario sin haber solicitado

aplazamiento o fraccionamiento, y a que no se interponga recurso contra la resolución ni contra la liquidación derivada de la misma.

✐ Ap. 3 añadido por art. 28.6 de Ley 9/2004, de 22 diciembre.

Artículo 38. Prescripción y caducidad de las infracciones y las sanciones.

1. Las infracciones leves prescribirán a los diez meses de su comisión, las graves a los dos años y las muy graves a los cuatro años.

El plazo de prescripción de las infracciones comenzará a contarse desde el día en que la infracción se hubiera cometido. Interrumpirá la prescripción la iniciación, con conocimiento del interesado, del procedimiento sancionador, reanudándose el plazo de prescripción si el expediente sancionador estuviera paralizado durante más de un mes por causa no imputable al presunto responsable.

2. Las sanciones impuestas por infracciones muy graves prescribirán a los tres años, las impuestas por infracciones graves a los dos años y las impuestas por infracciones leves al año.

3. Caducará el procedimiento sancionador transcurrido seis meses desde su iniciación sin que se hubiere dictado resolución, a menos que dicha dilación trajera causa, directa o indirectamente, en acciones u omisiones imputables al interesado.

Artículo 39. Órgano sancionador.

1. Corresponderá al titular de la Consejería competente en la materia la imposición de las sanciones consecuencia de la comisión de infracciones graves y muy graves, y al Director General de Tributos y Tesorería las correspondientes a las infracciones leves.

2. Corresponderá al Gobierno de La Rioja la imposición de las sanciones para las infracciones muy graves cuya cuantía sea superior a 10.000.001 pesetas, así como las accesorias que supongan la revocación definitiva de las autorizaciones administrativas afectadas, la clausura definitiva de los locales y la inhabilitación definitiva para ser titular de autorizaciones de juego o apuestas.

Artículo 40. Procedimiento sancionador.

1. El procedimiento sancionador aplicable a las infracciones establecidas en la presente Ley será el regulado por el Capítulo V, del Título V de la Ley 3/1995, de 8 de marzo, de Régimen Jurídico del Gobierno y la Administración Pública de la Comunidad Autónoma de La Rioja.

2. No obstante lo anterior, caso de que el inculpado no efectúe alegaciones, presente documentos ni solicite la práctica de pruebas frente al acuerdo de iniciación del procedimiento, dicho acuerdo podrá ser considerado como propuesta de resolución, cuando contenga un pronunciamiento preciso acerca de la responsabilidad imputada, comprendiendo hechos, calificación jurídica, valoración y sanción a imponer, así como la normativa de aplicación.

Artículo 41. Medidas cautelares.

1. El órgano competente sancionador podrá adoptar, previa o simultáneamente a la instrucción del expediente, como medida cautelar, cuando existan indicios racionales de infracción grave o muy grave, el precinto y depósito de las máquinas, del material y del dinero relacionado con las actividades de juego y apuestas utilizados para practicarlo, así como las máquinas o elementos de juego.

2. Asimismo, podrá acordar la suspensión de las autorizaciones y el cierre inmediato de los establecimientos en que se organice la práctica de juegos sin la autorización requerida.

3. Los agentes de la autoridad, así como los funcionarios encargados o habilitados específicamente para el ejercicio de las funciones de inspección, podrán adoptar las medidas cautelares establecidas en los apartados 1 y 2. En todo caso, el órgano competente deberá confirmar o levantar la medida cautelar adoptada, que quedará sin efecto si transcurrido el plazo de un mes no se hubiese comunicado la ratificación de la medida, sin perjuicio de la iniciación del oportuno expediente sancionador.

TÍTULO VII

DE LA INSPECCIÓN DEL JUEGO Y LAS APUESTAS

Artículo 42. Inspección y control.

1. Las funciones de inspección y control de los aspectos administrativos y técnicos del juego, así como de las empresas y locales relacionadas con esta actividad en el ámbito de la Comunidad Autónoma serán ejercidas por funcionarios habilitados por la Consejería competente en la materia, sin perjuicio de la colaboración con la Administración del Estado realizada a través del Servicio de Control de Juegos de Azar de la Jefatura Superior de Policía.

2. Dichos funcionarios, que estarán integrados en la Unidad correspondiente de la Consejería

competente en la materia, tendrán la consideración de agentes de la autoridad en el ejercicio de sus funciones, gozando como tales de la protección que les dispensa la legislación vigente. Asimismo estarán facultados para examinar los locales, máquinas, documentos y todo cuanto pueda servir de información para el cumplimiento de su misión.

3. Las personas físicas o jurídicas titulares de las autorizaciones o establecimientos de que se trate, sus representantes legales y en definitiva las personas que, en su caso, se encuentre al frente de la actividad en el momento de inspección tendrán la obligación de facilitar a los inspectores y a su personal auxiliar el acceso a los locales y a sus diversas dependencias, así como el examen de los libros, registros y documentos que necesiten para efectuar la inspección.

4. Las inspecciones podrán iniciarse de oficio o a instancia de parte y las resoluciones correspondientes deberán notificarse a los interesados de conformidad con lo previsto en la normativa reguladora del procedimiento.

5. El resultado de las inspecciones se documentará mediante las correspondientes actas, las cuales deberán ser firmadas por funcionarios adscritos a la inspección de juego a que se refiere el apartado 1 y por el responsable o uno de los ocupantes del local. Dicho personal entregará una copia a la persona que haya autorizado la entrada en el local, quien podrá hacer constar las observaciones pertinentes que deseen, y si se negasen a estar presentes o a firmarlas, así se especificará.

TÍTULO VIII

TASA POR ACTUACIONES ADMINISTRATIVAS DE JUEGO

Artículo 43. Tasas por juego.

La tasa de servicios prestados por la Dirección General de Tributos y Tesorería de la Consejería competente en la materia, será la que determine la vigente Ley de Tasas y Precios Públicos de la Comunidad Autónoma de La Rioja.

Artículo 44. Recaudación.

La recaudación obtenida por los ingresos provenientes de las multas y sanciones previstas en la Ley se destinará, preferentemente, a la financiación de los programas de rehabilitación de ludópatas y a las asociaciones que tengan esta finalidad.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera.

Las fianzas que a la entrada en vigor de la presente Ley estuvieran constituidas a disposición de la Administración de la Comunidad Autónoma de La Rioja, en virtud del artículo 10 de la Ley estatal 34/1987, de 26 de diciembre, y sus disposiciones reglamentarias de desarrollo, se entenderán afectas a las obligaciones derivadas de esta Ley.

Segunda.

A efectos de lo dispuesto en el apartado séptimo del artículo 3 del Real Decreto-ley 16/1977, de 25 de febrero, y conforme con lo establecido en el artículo 13.seis de la Ley 14/1996, de 30 de diciembre, el devengo del tributo que grava los juegos de suerte, envite o azar, en caso de explotación de máquinas recreativas con premio, o de tipo «B», y de azar, o de tipo «C», será el siguiente:

1. El tributo que grava la explotación de máquinas de los tipos «B» y «C» será exigible por años naturales, devengándose el 1 de enero de cada año en cuanto a aquellas que fueron autorizadas en años anteriores. En el primer año de explotación de la máquina, el devengo coincidirá con la autorización, abonándose el importe correspondiente en su cuantía total anual, salvo que la autorización se otorgue a partir del 1 de julio de cada año, en cuyo caso, se abonará únicamente el 50% del tributo.

2. El ingreso del tributo se realizará en pagos fraccionados trimestrales iguales que se efectuarán en los siguientes períodos:

Primer período: del 1 al 20 de marzo.

Segundo período: del 1 al 20 de junio.

Tercer período: del 1 al 20 de septiembre.

Cuarto período: del 1 al 20 de diciembre.

No obstante, en el primer año de explotación, el pago de los trimestres ya vencidos o corrientes deberá hacerse en el momento de la autorización, abonándose los restantes de la forma establecida en el párrafo anterior.

3. La Consejería competente en la materia podrá aprobar los modelos y establecer los plazos en que se efectuarán las declaraciones e ingresos, así como dictar las normas precisas para la gestión y liquidación del tributo sobre el juego que grava la explotación de máquinas de los tipos «B» y «C».

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

En tanto que el Gobierno de La Rioja no haga uso de las facultades reglamentarias que le otorga la presente Ley, se aplicarán las disposiciones generales dictadas por la Administración de la Comunidad Autónoma de La Rioja en todo lo que no se opongan a esta Ley.

Segunda.

Las autorizaciones temporales concedidas con anterioridad a la entrada en vigor de esta Ley seguirán siendo válidas durante el plazo de vigencia que en ellas se hubiere indicado. Su renovación posterior deberá realizarse con arreglo a las disposiciones de esta Ley y, en su caso, a las reglamentarias que la complementen.

Tercera.

Los establecimientos autorizados, a que se hace referencia en el artículo 12 de esta Ley, deberán adaptarse a la misma en el plazo de un año a partir de su entrada en vigor.

Cuarta.

En tanto no se establezcan reglamentariamente las garantías para el usuario y las tecnologías a emplear en la gestión no se concederán autorizaciones administrativas para el desarrollo del juego de boletos y loterías.

Quinta.

El Gobierno de La Rioja regulará las actividades del juego y de las apuestas, dentro del ámbito de la Comunidad Autónoma, en el plazo de un año a partir de la entrada en vigor de la presente Ley.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única.

Quedan derogadas cuantas disposiciones se opongan a lo establecido en la presente Ley.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se faculta al Gobierno de La Rioja para dictar las disposiciones reglamentarias de desarrollo y ejecución de lo establecido en la presente Ley, y para distribuir entre sus órganos las facultades que en la misma se le atribuyen. Dichas disposiciones deberán ser aprobadas en el plazo de dos años a partir de la entrada en vigor de esta Ley.

Segunda.

El Gobierno de La Rioja y, en su caso, el titular de la Consejería competente en la materia dictará las disposiciones para la creación y adaptación de los órganos administrativos necesarios para el cumplimiento de lo preceptuado en esta Ley.

Tercera.

La presente Ley entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Boletín Oficial de La Rioja».

a) Catálogo de Juegos

§ 76 DECRETO 4/2001, DE 26 ENERO. APRUEBA EL CATÁLOGO DE JUEGOS Y APUESTAS DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE LA RIOJA

(BOR núm. 13, de 30 enero; rect. BO núm. 23, de 22 febrero [LLR 2001, 22])

En virtud de la competencia exclusiva que le atribuye el artículo 8.Uno.10 del Estatuto de Autonomía en materia de casinos, juegos y apuestas, el Parlamento de La Rioja aprobó la Ley 5/1999, de 13 de abril, reguladora del Juego y Apuestas de La Rioja, facultando expresamente al Gobierno mediante su Disposición Final Primera para dictar las disposiciones reglamentarias de desarrollo que sean convenientes.

Del mismo modo, la Ley 5/1999, de 13 de abril establece, en el apartado a) de su artículo 9, que corresponde al Gobierno de La Rioja la aprobación del Catálogo de Juegos y Apuestas, así como la inclusión o exclusión de cualquier otra modalidad de juego no contemplada en la citada Ley.

Igualmente, el artículo 3 dispone que los juegos y apuestas permitidos deberán encontrarse incluidos en el Catálogo, así como sus denominaciones y modalidades, los elementos imprescindibles, las reglas esenciales y las condiciones y prohibiciones consideradas convenientes para su ejercicio. La organización, explotación y práctica de los mismos requerirá la previa autorización administrativa pertinente.

En su virtud, el Gobierno de La Rioja a propuesta del Consejero de Hacienda y Economía, oído el Consejo Consultivo de La Rioja, y en su reunión del día 26 de enero de 2001, acuerda aprobar el siguiente decreto:

Artículo único.

Se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de La Rioja que se acompaña como Anexo único a este Decreto.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera.

Los juegos y apuestas incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de La Rioja quedan legalizados, si bien sujetos a autorización administrativa previa.

Segunda.

Tendrán la consideración legal de prohibidos los juegos y apuestas no incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de La Rioja, así como aquellos que, estando reflejados en el mismo, se realicen sin la correspondiente autorización o incumpliendo los requisitos exigidos en forma, lugar o por personas distintas a las especificadas en las respectivas autorizaciones.

Tercera.

1. Las reglamentaciones específicas de los juegos y apuestas establecerán el régimen de autorizaciones, los condicionamientos y requisitos, así como las cuantías de las fianzas que deban depositar las empresas dedicadas a las actividades reguladas en la Ley 5/1999, de 13 de abril.

2. El material, componente o elemento utilizado en la práctica de los juegos y apuestas será el previamente homologado por la Dirección General de Tributos e inscrito en la Sección de Modelos y Material de juego del Registro General del Juego.

Dicha homologación consistirá en la realización previa de pruebas al objeto de verificar si un determinado material, componente o elemento de juego se ajusta a las características técnicas o de fabricación exigidas, en su caso, por las reglamentaciones específicas de cada juego o en sus disposiciones de desarrollo.

3. Los establecimientos exclusivamente de juego deberán contar a disposición de los usuarios

con un ejemplar de las reglas e instrucciones del juego que se pretende desarrollar y contenidas en el Catálogo de Juego y Apuestas de La Rioja, así como sus correspondientes reglamentaciones específicas.

Cuarta.

De conformidad con lo establecido en el artículo 29 de la Ley 5/1999, de 13 de abril, Reguladora del Juego y las Apuestas, los diferentes reglamentos específicos de cada juego podrán establecer, por razones de orden público y seguridad ciudadana, otras condiciones objetivas para el acceso a los locales y salas de juego respecto a aquellas personas cuyo comportamiento pueda generar un riesgo para el resto de jugadores o de los propios locales, siempre que su finalidad sea la de asegurar el normal, ordenado y correcto desarrollo de los juegos y apuestas.

Quinta.

En los billetes, boletos o papeletas u otro soporte de aquellas modalidades de juego consistentes en sorteos y apuestas deberán figurar los siguientes datos: precio, norma reguladora del juego, fecha de autorización, premios, bases extractadas del juego o dirección donde puedan consultarse, lugar de cobro y su caducidad.

DISPOSICIÓN FINAL

Única.

El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Boletín Oficial de La Rioja».

ANEXO ÚNICO

Catálogo de Juegos y Apuestas

Artículo 1. Catálogo de Juegos y Apuestas.

El Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de La Rioja, previsto en el artículo 3 de la Ley 5/1999, de 13 de abril, Reguladora del Juego y las Apuestas, comprende los siguientes:

a) Juegos de Casino:

01. Ruleta francesa
02. Ruleta americana con un solo cero
03. «Black-Jack» o Veintiuno
04. Boule o Bola
05. Treinta y Cuarenta
06. Dados o «Craps»
07. Punto y Banca
08. Bacarrá, Chemin de Fer o Ferrocarril
09. Bacarrá a dos paños
10. Ruleta de la fortuna
11. Póquer sin descarte

b) Juego del bingo

c) Máquinas de juego

d) Boletos

e) Loterías

f) Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias

g) Apuestas deportivas.

Artículo 2. Juegos de casinos de juego.

01. Ruleta francesa

1. Denominación

La ruleta es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, cuya característica esencial reside en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una bola que se mueve dentro de una rueda horizontal giratoria.

2. Elementos del juego

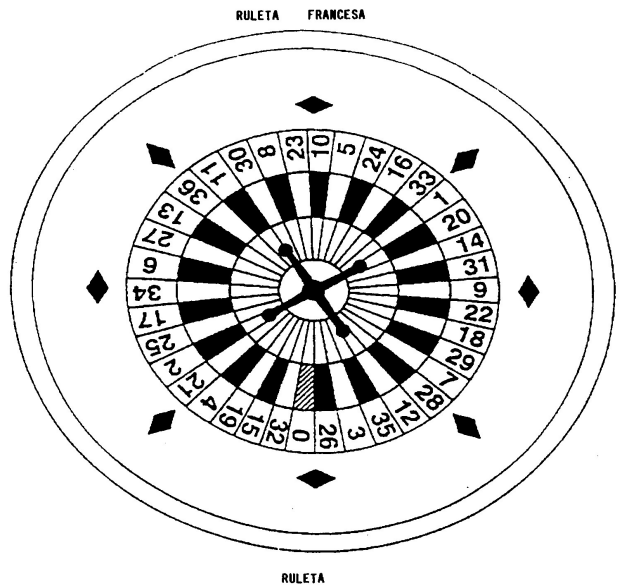
Instrumentos de la ruleta.

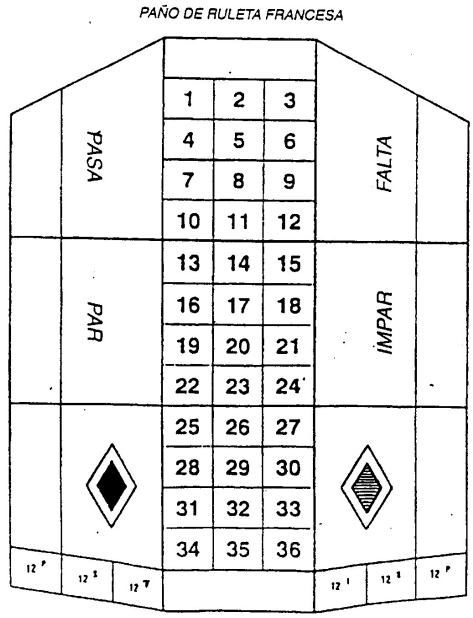
1. El material de este juego se compone de un cilindro de madera, de unos 56 centímetros de diámetro, en cuyo interior se encuentra un disco giratorio sostenido por un eje metálico. Este disco, cuya parte superior presenta una superficie ligeramente cóncava, está dividido en 37 casillas radiales, separadas por pequeños tabiques metálicos. Dichos compartimentos, alternativamente rojos y negros, están numerados del 1 al 36, más el cero, que suele ser blanco o verde, pero que no podrá ser rojo ni negro. Nunca dos números consecutivos son vecinos, y, por otra parte, los números cuya suma de cifras sea par son siempre negros, así como el 10 y el 29 y a excepción del 19. Un dispositivo que sobresale del eje, consistente en dos travesaños entrecruzados en el centro mismo de la ruleta, permite darle a ésta un movimiento giratorio en un plano horizontal.

2. La ruleta se juega en una mesa larga y rectangular, en cuyo centro o extremo está la mencionada rueda. A un lado de ésta o a ambos se encuentra el tablero o tableros, en el que están dibujados los mismos 36 números rojos y negros, dispuestos en tres columnas de a doce, un espacio reservado al cero y otros para las diversas combinaciones o suertes en los que estarán impresos en español los distintos términos o abreviaturas indicativos de aquéllas.

3. Según que en la mesa existan uno o dos tableros, la ruleta se denomina «a un paño» o «a dos paños», respectivamente.

Figuras Núms. 1 y 2: Rueda y tablero de la ruleta francesa





3. Personal

1. Clases

El personal afecto a cada ruleta comprende:

a) Para la denominada «a dos paños»: un jefe de mesa y un subjefe de mesa, que deben colocarse frente a frente y de cara al cilindro; cuatro crupieres que se sitúan en el centro de la mesa, respectivamente a derecha e izquierda de aquéllos, y dos «extremos de mesa», instalados en las extremidades de ésta.

b) Para la denominada «a un solo paño»: un jefe de mesa, dos crupieres y un «extremo de mesa».

2. Competencias

a) El jefe y subjefe tienen por misión dirigir la partida y controlar los cambios realizados en el curso de la misma, estándoles prohibido manipular, de cualquier modo que sea, el dinero, las placas o las fichas.

b) Los crupieres deben encargarse, sucesivamente y siguiendo un orden de rotación establecido, de accionar el cilindro y lanzar la bola, así como de llevar a cabo las demás operaciones necesarias para la realización del juego, cuyo contenido se especifica en el apartado correspondiente a las reglas de funcionamiento. Asimismo, podrán colocar las posturas sobre la mesa.

c) Los «extremos de mesa» tienen por misión colocar las posturas en la zona que ellos controlan a petición de los jugadores presentes en la mesa y ejercer una vigilancia particular sobre aquéllas, a fin de evitar errores, discusiones y posibles fraudes.

4. Reglas de la ruleta

1. Combinaciones posibles

Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones siguientes:

A) Posibilidades o suertes múltiples

a) Pleno o número completo: Consiste en hacer la apuesta en uno cualquiera de los 37 números y proporciona al jugador que gana treinta y cinco veces su postura.

b) Pareja o caballo: La apuesta se pone a caballo sobre la línea que separa dos números y proporciona al jugador que gana diecisiete veces su postura.

c) Fila transversal: Se juega a los tres números seguidos que constituyen una fila, colocando su apuesta en medio de la línea longitudinal que separa las filas de los espacios laterales destinados a las

suertes sencillas. Caso de salir uno de los tres números, el jugador obtiene once veces la cantidad que puso.

También se pagará once veces, las fichas colocadas sobre las combinaciones «0, 1, 2» y «0, 2, 3», posturas denominadas tradicionalmente como transversales del 0.

d) Cuadro: La apuesta se hace sobre cuatro números contiguos que forman un cuadro, colocándose la postura en el punto de intersección de las líneas que separan dichos números. En caso de ganancia, se obtiene ocho veces la citada postura.

e) Seisena o doble fila transversal: La apuesta comprende seis números y la posible ganancia supone cinco veces la apuesta.

f) Columna: Abarca la apuesta de los doce números que integran una columna, ascendiendo la posible ganancia a dos veces la cantidad apostada.

g) Docena: Abarca la apuesta los números del 1 al 12 (primera docena), los números del 13 al 24 (segunda docena) o los números del 25 al 36 (tercera docena), y la posible ganancia asciende a dos veces la cantidad apostada.

h) Dos columnas o columna a caballo: Se apuesta a 24 números pertenecientes a dos docenas y la ganancia asciende a la mitad de la postura.

i) Dos docenas o docena a caballo: Se apuesta a 24 números pertenecientes a dos docenas y la ganancia asciende a la mitad de la postura.

En todos los casos, el jugador que gana conserva su apuesta y puede retirarla.

B) Posibilidades o suertes sencillas

a) Posibilidades: Los jugadores pueden apostar sobre par o impar (números pares o impares); sobre rojo o negro (números rojos o negros); o sobre «falta» (números del 1 al 18) o «pasa» (números del 19 al 36).

En todos estos casos, el jugador que gana conserva su apuesta y puede retirarla. La ganancia asciende al valor de la cantidad apostada.

b) Supuesto de salida del cero: En este caso, dos soluciones se ofrecen al jugador que ha apostado sobre una suerte sencilla: primero, retirar la mitad de su apuesta, mientras la otra mitad la recupera la banca; y segunda, dejar la totalidad de su apuesta en «prisión». Si en la jugada siguiente no sale el cero, las posturas ganadoras colocadas en «prisión» recobran pura y simplemente su libertad, perdiéndose definitivamente todas las demás.

Si el cero sale por segunda, tercera vez, etc., el jugador tiene la misma opción, teniendo en cuenta que el valor inicial de su apuesta se considera que ha perdido el 50% de su valor a cada salida del cero. Si está por debajo del mínimo de la mesa, la apuesta debe quedar en «prisión» hasta que se libere.

Cuando el cero sale en la última jugada de la sesión, el jugador viene obligado a aceptar el reintegro de la mitad, de la cuarta parte, de la octava parte, etcétera de su apuesta inicial, según se trate de la primera, segunda, tercera salida, etcétera del número cero.

2. Apuestas máximas y mínimas

A) Normas generales sobre tales límites

a) El mínimo de las apuestas en la ruleta viene determinado en la autorización concedida por la Dirección General de Tributos.

b) El máximo se fija teniendo en cuenta las combinaciones de juego existentes:

– En las suertes sencillas, el máximo representa 360 veces la cantidad fijada como mínimo de postura.

– En las suertes múltiples, el máximo viene representado:

En el pleno o número completo por 20 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, por 40 veces; en la fila transversal, por 60 veces; en el cuadro, por 80 veces; en la seisena, por 120 veces; en la columna y docena, por 240 veces; en la doble columna y doble docena, por 480 veces.

B) Normas especiales

El Director del Casino podrá modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinadas, siempre que el Casino tuviera autorización, al amparo de lo dispuesto en el Reglamento de Casinos de Juego y, en todo caso, con sujeción a los siguientes requisitos:

a) Durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el Casino no podrá variar el límite de apuesta de la misma.

b) En todo caso, el Casino deberá poner en funcionamiento una mesa, al menos, con el límite mínimo de apuestas autorizado para dicho juego, a menos que en la autorización concreta se dispusiera otra cosa.

Esta variación en los mínimos de las apuestas afectará al anticipo que debe entregarse a cada mesa, al límite máximo de las apuestas y a la suma de dinero que el Casino debe tener en caja como garantía de las apuestas en la forma establecida por el Reglamento de Casinos de Juego.

3. Funcionamiento del juego

Las fases sucesivas del mismo son las siguientes:

a) El crupier encargado de maniobrar el aparato debe obligatoriamente accionar cada vez el cilindro en un sentido opuesto a la anterior y lanzar la bola en el sentido inverso.

b) Antes de esta maniobra y mientras la fuerza centrífuga retiene a la bola en la galería, pueden los jugadores realizar sus apuestas, hasta el momento en que el crupier, debido a que el movimiento de la bola se hace más lento y está a punto de caer dentro del disco, anuncie «no va más». Desde entonces, ninguna postura puede ser colocada sobre el paño. Todas las apuestas aceptadas antes del «no va más», y que no hayan podido ser colocadas sobre las respectivas suertes, serán válidas siempre que hubiesen sido anunciadas en voz alta por el «crupier» y repetidas por el jefe de mesa.

c) Cuando la bola se detiene definitivamente en una de las treinta y siete casillas, el crupier anunciará en alta voz el número y las suertes sencillas ganadoras, tocando con su raqueta el citado número para designarlo ostensiblemente al público, procediéndose a continuación por los crupieres a retirar las apuestas perdidas y al pago de aquellas que han resultado ganadoras, según el orden siguiente: columnas, docenas, dobles columnas y dobles docenas; suertes simples (rojo, negro, pares, impares, pasa y falta); filas transversales y seisenas, cuadro y parejas, y, en último lugar, los plenos o números completos. En las mesas con un solo paño serán indistintamente los crupieres los que pagarán las apuestas ganadoras individualmente, después de retirar las apuestas perdedoras.

d) En el supuesto de que una ficha o cualquier otro objeto caiga en el cilindro durante la rotación de la bola o que la bola salte fuera del cilindro, o en el caso de un lanzamiento defectuoso de la bola o que la bola, estando totalmente detenida la rotación del cilindro, no cayese, el jefe de mesa debe detener el juego y anunciar inmediatamente en voz alta «tirada nula», recibir la bola y entregarla al crupier para que la vuelva a lanzar, poniéndola antes en el número que cayó en la jugada anterior.

Los casos no previstos serán resueltos por el inspector de la mesa.

e) Al final de cada sesión, el cilindro deberá ser cerrado con una tapa provista de llave o precinto sellado.

02. Ruleta americana con un solo cero

El funcionamiento de la variedad americana de la ruleta responde a los mismos principios que rigen la ruleta llamada europea o francesa. Por ello, en este apartado únicamente se recogen aquellas normas que son específicas de la ruleta americana, considerando aplicables, en consecuencia, para todo lo no previsto en ellas, las disposiciones referentes a la ruleta contenidas en el Epígrafe 01 del presente Catálogo.

1. Instrumentos de la ruleta americana

Existen dos diferencias con respecto a la ruleta europea:

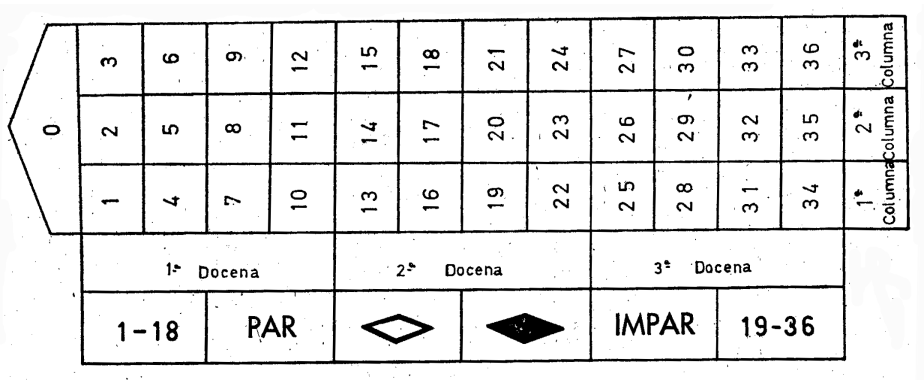
a) Las apuestas se colocan sobre uno de los dos lados del tapete cuya disposición, para el caso de las apuestas en el lado izquierdo, es la que se refleja en la figura número 3.

b) En el reborde del cilindro se colocará un número de cajas o compartimentos transparentes igual a la cifra máxima de colores existentes. Dichas cajas, netamente separadas las unas de las otras, están destinadas a recibir una ficha, sin valor determinado, sobre la cual se coloca un marcador que indica el valor dado a las fichas de ese color por el jugador. Este valor puede ir del mínimo al máximo de la postura de la mesa sobre un número entero, acomodándose al valor individual de las fichas existentes en el Casino.

Los marcadores del valor asignado a las fichas por el jugador podrán colocarse también en el lugar

próximo a la mesa de juego o bien ser colocadas sobre un pedestal adherido al arco exterior del cilindro, de forma que su base esté a la altura del reborde de este cilindro.

Figura Núm. 3: Ruleta americana



2. Elementos personales

1. La mesa de juego es de pequeñas dimensiones, aunque puede ser autorizado el uso de una mesa doble. Sólo podrá participar un número limitado de jugadores, de acuerdo con las características de la mesa.

2. El personal afecto a cada ruleta comprende un jefe de mesa, un crupier y, eventualmente, un auxiliar, encargado entre otras funciones de asistencia al mismo y de ordenar los montones de fichas.

3. El jefe de mesa es responsable de la claridad y regularidad del juego, de los pagos, de todas las operaciones efectuadas en su mesa y del control de los marcadores.

3. Funcionamiento del juego

1. En cada jugada, el crupier, cuando no esté asistido por el auxiliar, debe reconstruir los montones de fichas.

2. Los pagos deben ser siempre efectuados en el orden siguiente: doble columna, columna, pasa, impar, negro, rojo, par, falta, doble docena, docena, seisena, transversal, cuadro, pareja o caballo y en último lugar el pleno o número completo; pero si un jugador tiene varias combinaciones ganadoras, se pagan todas de una sola vez, aunque las apuestas sean de distinta clase. Los pagos se realizan con fichas de color de un valor determinado, propias del jugador ganador, o con fichas y placas de valor o ambas.

3. Los casos no previstos serán resueltos por el inspector de la mesa.

4. Combinaciones del juego

Dentro de las suertes sencillas, en caso de salida del cero, se pierde la mitad de la apuesta y se recupera la otra mitad.

5. Máximos y mínimos de las apuestas

1. El mínimo de apuesta está determinado por la autorización concedida por la Dirección General de Tributos. El jugador, en el momento en que se atribuye una serie de fichas, puede fijar el valor que él desea dar a cada una de ellas, dentro de los límites del mínimo y máximo sobre un número entero. Si no se hace uso de esta facultad cada una de sus fichas representa el mínimo de la postura de la mesa.

2. El máximo viene fijado:

a) En las suertes sencillas: el máximo representa 360 veces la cantidad fijada como postura mínima de la mesa.

b) En las suertes múltiples, el máximo viene representado: en el pleno o número completo supone 20 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, 40 veces; en la fila transversal, 60 veces; en el cuadro, 80 veces; en la seisena, 120 veces; en la columna o docena, 240 veces, y en la doble

columna y doble docena, 480 veces mínimo por postura, respetando que el máximo sea el múltiplo del mínimo elegido respectivamente.

03. «Black-Jack» o Veintiuno

1. Denominación

El «Black-Jack» o veintiuno es un juego de azar practicado con naipes de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, siendo el objeto del juego alcanzar veintiún puntos o acercarse a ellos sin pasar de este límite.

2. Elementos del juego

1. Cartas o naipes

Al «Black-Jack» se juega con seis barajas de 52 cartas cada una, tres de un color y tres de otro. Las figuras valen diez puntos, el as un punto u once, según convenga al jugador, salvo en el caso de que sea «Black-Jack», que se considera el valor del as siempre como once, y las otras cartas tendrán su valor nominal.

2. Distribuidor o «sabot»

a) Es un recipiente donde se introducen las cartas, una vez barajadas convenientemente, para proceder a su distribución. En él se deslizan, apareciendo de una en una.

b) Todos los distribuidores deben ser numerados en cada establecimiento y guardados en el armario de las cartas o en otro distinto que cumpla las mismas exigencias. Su distribución a las diferentes mesas la realiza el Director o empleado responsable al comienzo de cada sesión, procurando evitar que los mismos distribuidores se destinen sistemáticamente a las mismas mesas.

Habrá de pertenecer obligatoriamente a un modelo homologado por la Dirección General de Tributos.

c) La Dirección General de Tributos podrá autorizar, previa homologación, la utilización de distribuidores o «sabot» automáticos que contengan elementos, dispositivos o componentes electrónicos o informáticos y que realicen las funciones de barajado y distribución de las cartas de un modo automático, sin acción del croupier. Las funciones de custodia, uso y manipulación de los «sabot» automáticos, en el caso de autorizarse, seguirán estando encomendadas al empleado de juego que las tenga atribuidas por el presente Catálogo.

3. Personal del «Black-Jack»

1. El inspector o jefe de mesa: Le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten. Puede existir un inspector o jefe de mesa cada dos mesas.

2. El crupier: Es el que dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, el pago a los que resulten ganadores y retirar las posturas perdedoras.

4. Jugadores

1. Sentados

a) El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, cuya cifra máxima es siete. Si algunas plazas no están cubiertas, pueden los jugadores apostar sobre las vacantes. Asimismo, podrán apostar sobre la mano de cualquier otro jugador con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima. En cualquier caso, el jugador situado en primera línea delante de cada casilla será el que mande en la misma.

b) No podrá iniciarse o continuar la partida con menos de dos manos apostadas.

c) Cada «mano» de un jugador será considerada individualmente y seguirá el orden normal de distribución y petición de cartas.

2. Pueden también participar en el juego los jugadores que están de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador, con el consentimiento de éste y dentro de los límites de la apuesta máxima de cada plaza. Sin embargo, no pueden dar al jugador consejos o instrucciones, debiendo aceptar sus iniciativas.

3. Cuando dos o más clientes jueguen en una casilla vacante, se dará la prioridad al de apuesta mayor y, en el caso de que las posturas sean iguales, al jugador que esté más cerca del «sabot».

4. El máximo de jugadores que podrán apostar por casilla será de tres.

5. Reglas del juego

1. Posibilidades de juego.

A) Juego simple o Veintiuno o «Black-Jack»

a) Cuando se hayan efectuado todas las apuestas, el crupier distribuirá un naipe a cada «mano», comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, y dándose él mismo otro naipe.

b) Después se distribuirá un segundo naipe, siempre en el mismo orden, a cada «mano».

c) Seguidamente, anunciará la puntuación que han conseguido los jugadores que tienen la «mano», y les preguntará si desean naipes adicionales. Cada jugador podrá rehusar o pedir naipes complementarios, uno por uno, hasta que lo crea oportuno, pero en ningún caso podrá pedir naipes suplementarios si ha obtenido ya una puntuación de 21 o más. Cuando una «mano» obtenga una puntuación superior a 21, perderá, y el crupier, anunciando la puntuación obtenida, recogerá inmediatamente su apuesta y los naipes antes de pasar a la «mano» siguiente.

d) Cuando los jugadores hayan hecho su juego, el crupier se dará a sí mismo una o varias cartas, siempre que tengan competidor. Al llegar a 17 puntos deberá plantarse, no pudiendo tomar naipes suplementarios. En caso contrario, deberá pedir otros naipes hasta que el total de su puntuación alcance 17 o más. Cuanto tenga un as entre sus cartas, deberá contarlo como once puntos si con este valor alcanza 17 o más y siempre que no cuente con él más de 21 puntos, en cuyo caso, se tomará el valor de un punto. No obstante, si todos los jugadores hubiesen pasado, el crupier no necesitará tomar más cartas.

e) El crupier, después de anunciar su puntuación, procederá a recoger las apuestas perdedoras y a pagar las ganadoras de derecha a izquierda. Irá entonces recogiendo las cartas y colocándolas con las caras hacia abajo en un recipiente destinado para este fin, apartando las suyas en último lugar y diferenciadas.

f) Si el banquero se hubiera pasado de 21 puntos pagará todas las apuestas que aún estén sobre el tapete.

g) Si no tuviera 21 puntos, recogerá las apuestas de las «manos» que tengan una puntuación inferior a la suya y pagará a aquellas que la tengan superior. Las «manos» que hayan obtenido una puntuación igual a la del banquero serán nulas, pudiendo sus titulares retirar sus apuestas una vez hayan sido recogidas sus cartas.

h) Los pagos se harán a la par, es decir, por la misma cantidad de la apuesta, pero si un jugador hiciera un «Black-Jack», que consiste en alcanzar 21 puntos con sólo dos naipes, se le pagará siempre en razón de tres por dos. El «Black-Jack» ganará siempre a la puntuación de 21 obtenida con más de dos cartas.

i) Con 21 puntos o «Black-Jack» no se podrá pedir carta. Cuando se obtenga 21 con tres 7 se pagará al doble la postura, siempre que la banca no gane o iguale dicha puntuación de la misma manera.

B) El seguro

a) Cuando el primer naipe del crupier sea un as, los jugadores podrán asegurarse contra el posible «Black-Jack» de la banca. El crupier propondrá este seguro al conjunto de jugadores y antes de dar la tercera carta al primer jugador que la pida. A partir de este momento, nadie podrá asegurarse.

b) El jugador que se asegure depositará sobre la línea «seguro», situada enfrente de su puesto, una cantidad como máximo igual a la mitad de su apuesta primitiva. Si el crupier sacara entonces un diez, es decir, si realizara un «Black-Jack», recogerá las apuestas que pierden y pagará los seguros en razón de dos por uno. Si no realizara «Black-Jack» recogerá los seguros y cobrará o pagará las otras apuestas como en el juego simple. El mínimo del seguro es la mitad del mínimo de la mesa, hasta un máximo de la mitad de la apuesta primitiva.

c) En el caso de que el jugador tuviese «Black-Jack» y el crupier un as, el jugador podrá optar por recibir el pago a la par.

C) Los pares

a) Cuando un jugador recibe las dos primeras cartas del mismo valor, podrá jugar «a dos manos». Si utilizase esta posibilidad deberá hacer una apuesta igual a la suya inicial en la otra carta. Estas dos cartas y estas dos apuestas serán consideradas entonces como «manos» separadas e independientes, teniendo cada una su valor y destino propios. Podrá, por tanto, formar tantas «manos» como sea el número de cartas de igual valor que reciba.

b) El jugador se plantará, pedirá cartas y jugará en las mismas condiciones que en el juego simple, empezando por la «mano» más a su derecha antes de pasar a la siguiente. Si formase un nuevo par, podrá de nuevo separarlo y depositar otra apuesta igual.

c) Cuando un jugador separara un par de ases, no se le permitirá pedir más que un solo naipe por cada as que ha formado una nueva «mano».

d) Si un jugador separara un par de ases o un par de cartas que valgan 10 puntos cada una y con la siguiente totalizará 21 puntos, esta jugada no será considerada como «Black-Jack», y se le pagará solamente una vez su apuesta.

D) Apuesta doble

Un jugador podrá doblar su apuesta con los dos primeros naipes, pero en este caso, sólo tendrá derecho a un naipe suplementario. La doble apuesta estará autorizada para todas las «manos» comprendidos los pares y a excepción del par de ases. En el supuesto indicado el crupier advertirá expresamente al jugador que el valor del as es de un punto.

E) El retiro

El jugador podrá desistir de su jugada perdiendo la mitad del importe de su apuesta excepto que la carta descubierta de la banca sea un as y antes de dar la tercera carta del primer jugador que la solicite.

2. Máximos y mínimos de las apuestas

a) Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse, dentro de los límites del mínimo y máximo antes de distribuir las cartas.

b) El mínimo vendrá fijado por la autorización concedida por la Dirección General de Tributos. Son aplicables a este juego las normas de la ruleta referentes a la posibilidad de modificar el mínimo y el máximo de las apuestas.

c) El máximo de las apuestas es fijado por cada mesa en la autorización en 50, 100 ó 200 veces el mínimo de la postura.

d) El máximo se entiende por «mano» y puede ser sobrepasado en el supuesto de un jugador sentado, titular de varias «manos» de otros jugadores.

3. Funcionamiento del juego

Existen diversas operaciones que son previas al comienzo de cada partida:

a) La extracción de naipes del depósito, su desempaquetado y su mezcla se atendrán a las normas del Reglamento de Casinos de Juego.

b) Finalizadas las operaciones previas, cada uno de los montones se mezclará y cortará separadamente, al menos tres veces. Seguidamente, los seis juegos se reunirán y cortarán, y finalmente la media docena se presentará a un jugador para un nuevo y último corte. En el supuesto de que rehusara hacerlo, el croupier se lo irá ofreciendo a los demás jugadores, siguiendo las agujas del reloj, para que efectúen el corte, comenzando por la izquierda del croupier. Si ninguno de los jugadores aceptara efectuar este último corte, el mismo será realizado por el jefe de mesa. Se procurará que este corte sea al menos de una baraja.

c) Posteriormente, el crupier colocará un separador de muestra o de bloqueo, a fin de dejar como reserva una cantidad de cartas equivalente como mínimo a un juego. A continuación se introducirán las cartas en el distribuidor o «sabot».

d) Antes de distribuir las cartas, el crupier apartará las cinco primeras del distribuidor y comenzará después la partida.

e) Las cartas se distribuirán siempre con las caras hacia arriba. Cuando aparezca el separador, el crupier debe enseñarlo al público y anunciará que la jugada que está realizando es la última de la talla. Si apareciera una carta con la cara hacia arriba en el distribuidor, se eliminará. En otro supuesto, decidirá el jefe de mesa.

04. Boule o Bola

1. Denominación

La bola o «boule» es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar, igual que en la ruleta, del movimiento de una bola que se mueve dentro de una plataforma circular.

2. Elementos del juego

1. El juego de la bola se practica en una mesa, en cuyo centro se encuentra la plataforma circular y, a sus lados, dos paños destinados a recibir las apuestas. También puede incluir un solo paño.

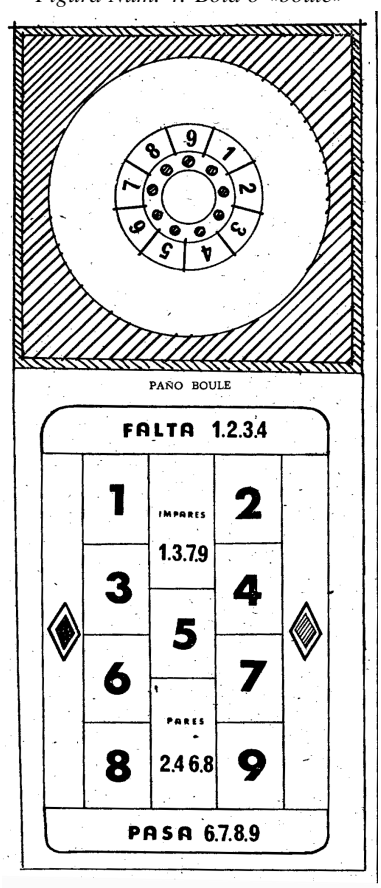
2. La mencionada plataforma consiste en un plato circular de 1,50 metros de diámetro inserto en un cuadro de 1,85 metros de lado. En el centro presenta un saliente alrededor del cual se distribuyen

dos filas, con dieciocho orificios, y con la numeración del 1 al 9, en uno de los cuales vendrá a caer la bola de caucho indicando el número ganador.

De ellos, los orificios con los números 1, 3, 6 y 8 son de color negro, y de color rojo los números 2, 4, 7 y 9, siendo amarillo, o de otro color, pero nunca rojo o negro, el número cinco.

3. Los paños de juego son idénticos y están divididos en un determinado número de casillas, que corresponden a las diversas combinaciones posibles. El jugador puede elegir entre las suertes múltiples o sencillas, que consisten en realizar la apuesta sobre par o impar (números pares o impares), rojo o negro (números rojos o negros), pasa (números superiores al 5), y falta (números inferiores al 5). Este número cinco indicado no figura en ninguna de tales combinaciones, ocupa la casilla central del tablero y puede ser jugado como cualquier otro número, pero no es ni rojo ni negro y está excluido de la serie impar, pasa o falta.

Figura Núm. 4: Bola o «boule»



3. El personal

1. El personal afecto es el siguiente:

a) El jefe de mesa es el que dirige la misma.

b) Habrá crupieres, uno por cada paño, encargados de lanzar la bola, siguiendo un orden de rotación establecido por la Dirección, sin que ninguno de ellos pueda especializarse en esta misión.

2. Los casos no previstos serán resueltos por el inspector de la mesa.

4. Jugadores

En cada partida pueden participar un número indeterminado de ellos.

5. Reglas del juego

1. Combinaciones posibles

Sólo se pueden usar dos combinaciones:

a) Apostar sobre un número entero, del 1 al 9, en cuyo caso el ganador recibe siete veces el valor de su apuesta.

b) Apostar sobre una suerte sencilla (rojo o negro, par o impar, pasa o falta). En todos estos casos, el ganador recupera su apuesta y recibe un valor igual a ella. Sin embargo, cuando sale el número 5, se pierden todas las apuestas realizadas sobre estas suertes sencillas.

2. Máximos y mínimos de las apuestas

a) El mínimo de apuestas viene fijado en la autorización concedida por la Dirección General de Tributos. Sin embargo, el Director responsable del establecimiento puede abrir los paños con una apuesta mínima igual a dos veces la autorizada, siempre que aquel mínimo sea mantenido, al menos en un paño, durante todo el tiempo en que permanezca abierto dicho establecimiento.

b) El máximo de apuesta vendrá fijado en la autorización. Para las apuestas sobre un número entero, no podrá ser inferior a cuarenta veces, ni superior a cien veces el mínimo autorizado; y para las suertes sencillas no podrá ser inferior a doscientas veces ni superior a quinientas veces dicho número.

Este máximo se aplica, por mesa, a cada jugador considerado aisladamente. Por ello, el establecimiento no puede fijar un máximo para el conjunto de apuestas que pertenezcan a jugadores diferentes y colocados sobre un número entero o sobre una suerte sencilla.

3. Funcionamiento del juego

a) Las apuestas se realizan por los jugadores a partir del momento en que el jefe de la partida anuncia «hagan sus apuestas». Éstas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas del tablero escogido por el jugador.

b) A continuación la bola es lanzada por el crupier a lo largo del borde exterior del plato circular, en el que dará numerosas vueltas antes de abordar la zona de los orificios. Es en este momento cuando el crupier pregunta «¿están hechas las apuestas?». Seguidamente anuncia «no va más». Desde entonces toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el crupier devuelve las fichas al apostante tardío con su rastrillo o raqueta.

c) Una vez que la bola queda inmovilizada en un orificio, el lanzador de la bola anuncia el resultado, diciendo en alta voz el número ganador y las suertes sencillas.

d) El crupier recoge entonces, con su rastrillo, todas las apuestas perdedoras, dejando sobre la mesa las apuestas ganadoras, a las que él añade la ganancia. El jugador que gana recupera, en todos los casos, su apuesta y puede retirarla del juego.

05. Treinta y Cuarenta

1. Denominación

El treinta y cuarenta es un juego de azar practicado con cartas, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

2. Elementos del juego

1. Cartas o naipes

Al treinta y cuarenta se juega con seis barajas, de las denominadas francesas, de 25 cartas cada una, todas de un mismo color, sin índices. Las figuras valen diez puntos, el as un punto y las otras cartas su valor nominal.

2. Mesa de juego

Tendrá forma de escudo, dividida en cuatro casillas, dos de ellas de mayor tamaño, que corresponderán al «rojo» y «negro»; ambas estarán separadas por una banda central que contendrá el «color», situándose más abajo una casilla en forma triangular para el «inverso».

En la parte opuesta se situará el jefe de mesa, colocándose a ambos lados de éste los dos crupieres. Delante y a la izquierda del crupier tallador existirá una ranura en la que se depositarán las cartas usadas y enfrente de los dos crupieres la caja que contiene la banca de la mesa.

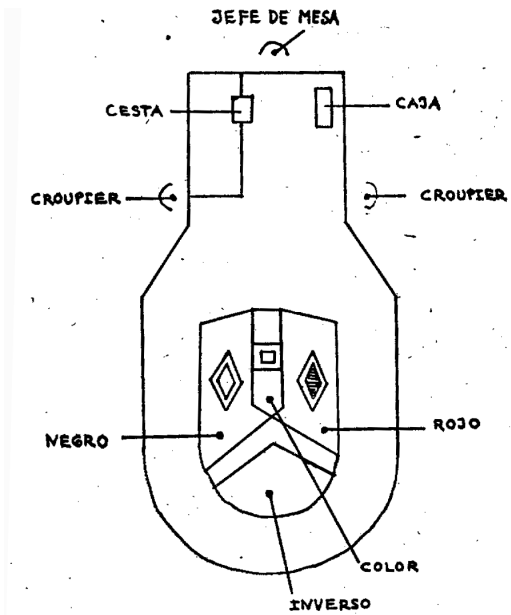
3. El personal

1. Cada mesa tendrá permanentemente destinados a su servicio un jefe de mesa y dos crupieres.

2. El jefe de mesa será el responsable del correcto desarrollo del juego.

3. Existirán dos crupieres, situados uno frente a otro. Uno de ellos, el crupier tallador, tendrá como misión el reparto de las cartas y el otro el pago de las apuestas ganadoras y la retirada de las posturas perdedoras.

Figura Núm. 5: Treinta y Cuarenta



4. Jugadores

En cada partida pueden apostar un número indeterminado de ellos.

5. Reglas del juego

1. Combinaciones posibles

a) Se han de formar dos filas desplazadas de cartas, la de arriba denominada «negra» y la de abajo «roja». Se distribuirán cartas hasta que se obtenga por cada fila una puntuación comprendida entre treinta y cuarenta.

b) Los jugadores no pueden hacer uso más que de las combinaciones siguientes, por las que ellos reciben el equivalente de su apuesta.

c) Rojo o negro: ganará la fila cuyas cartas tengan un valor más próximo al 31.

d) Color o inverso: hay color si la fila ganadora es del mismo color que la primera carta de la fila negra. En caso contrario hay inverso.

e) Cuando dos filas de cartas forman el mismo punto, el juego es nulo salvo que dicho punto sea 31. En este caso rigen las mismas disposiciones que regulan el sistema del cero en la ruleta. Las apuestas iguales o superiores a mil pesetas pueden asegurarse contra la aplicación de la regla anterior, mediante el depósito de 1% del importe de la apuesta efectuado en el momento de la postura; a este efecto se situará una señal o placa sobre la postura al realizar ésta.

2. Máximos y mínimos de las apuestas

a) El mínimo de las apuestas viene determinado en la autorización concedida por la Dirección General de Tributos.

b) El máximo será igual a mil veces el mínimo establecido.

3. Desarrollo del juego

a) Una vez realizada la operación de mezclar las cartas por el crupier, se procederá por parte del jugador más próximo a la derecha de éste al corte de las mismas.

b) Acto seguido el crupier coloca una carta roja delante de las cinco últimas cartas del mazo. La aparición de esta carta roja determina la anulación del juego en curso, procediéndose a poner en la mesa y boca abajo las cinco últimas cartas, así como al recuento de las mismas.

c) Después de ser introducidas las cartas en el «sabot» se realiza, en forma descubierta, la colocación de éstas sobre la mesa, que comenzará necesariamente por la fila negra. Cuando el total alcance o sobrepase los 31 puntos, se iniciará la colocación de cartas en la fila roja. A continuación el crupier anuncia en voz alta la puntuación de cada fila y las suertes ganadoras (por ejemplo: dos negro y color ganan o negro e inverso ganan, y lo mismo empezando por el rojo, es decir, dos rojo y color ganan o negro e inverso, el crupier anunciará también color gana o color pierde). Acto seguido, se procederá al pago de las apuestas ganadoras, operación que se realizará obligatoriamente suerte por suerte, comenzando siempre por color o inverso y después negro y rojo y por las apuestas más alejadas del crupier. Sólo después de haber sido retiradas las posturas perdedoras podrá procederse al pago de las apuestas ganadoras.

d) Las cartas habrán de permanecer sobre la mesa durante todo el tiempo que dure la retirada y pago de las apuestas, de forma que los jugadores puedan verificar las puntuaciones de los distintos juegos.

06. Dados o «Craps»

1. Denominación

El juego de dados es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

2. Elementos del juego

1. El juego de dados se juega con dos dados, del mismo color, de material transparente, con las superficies pulimentadas, de 20 a 25 milímetros de lado. Deberán tener los bordes bien definidos (cortantes), los ángulos vivos y los puntos marcados al ras. No se admitirán, por tanto, dados con bordes biselados, ángulos redondeados o puntos cóncavos.

2. En una de las cartas figurará el número de orden del fabricante y las siglas del establecimiento, sin que ello perjudique a su equilibrio.

3. En cada sesión se pondrán, a disposición de cada mesa dedicada al juego de los dados, seis dados en perfecto estado y distintos de los usados en la sesión anterior.

4. Dos dados se utilizarán en la partida, quedando en reserva los otros cuatro, en una cavidad prevista a este efecto en las mesas de juego, para el caso de tener que sustituir a los primeros.

3. Personal

1. En cada mesa de dados prestará sus servicios un jefe de mesa, dos crupieres y un «stickman».

2. El jefe de mesa es el responsable de la claridad y regularidad del juego, colaborando con los crupieres en el manejo de fichas y depositando el dinero en caja.

3. Los crupieres se ocuparán de recoger las apuestas perdidas, colocar, en su caso, las apuestas sobre la caja indicando el punto y pagar las apuestas ganadoras. Se ocuparán, asimismo, de los cambios de billetes y fichas que solicitan los jugadores.

4. El «stickman» estará encargado de comprobar el buen estado de los dados, de entregarlos a los jugadores y de hacer las advertencias precisas para el desarrollo del juego.

4. Reglas del juego

1. Combinaciones ganadoras

Los jugadores no podrán hacer uso más que de las siguientes clases de suertes:

A) Suertes sencillas, que se pagarán a la par:

a) «Win»: Que se juega a la primera tirada. Gana con 7 u 11, pierde con 2, 3 ó 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y el número que ha salido es el punto, que se indica por el crupier mediante una placa colocada sobre la caja correspondiente a este número. Las apuestas sobre el «Win» ganan si el punto se repite, pierden si sale el 7 y se repiten si sale otra cifra. Los dados cambian de mano cuando sale el 7, que hace perder.

b) «Don't Win»: Que se juega a la primera tirada. Gana con 2 ó 3, pierde con 7 u 11 y da resultado nulo en 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y la que ha salido es el punto. Las apuestas sobre «Don't Win» ganan si sale el 7 y pierden si el punto se repite.

c) «Come»: Que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Esta suerte gana si sale el 7 o el 11 en la tirada siguiente y pierde si sale el 2, 3 ó 12. Si sale otra cifra cualquiera, la apuesta es colocada sobre la casilla que lleva el número que salió, y a partir de la tirada siguiente,

gana si sale el citado número y pierde con el 7, quedando pendiente el resultado si sale cualquier otro número.

d) «Don't Come»: Que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Gana si sale el 2 ó 3, pierde con el 7 o el 11 y da resultado nulo con el 12. Si sale cualquier otra cifra, la apuesta es colocada en la casilla correspondiente, y a partir de la siguiente jugada, gana si sale el 7 y pierde si sale el punto sobre el que está colocada la apuesta.

Las apuestas colocadas sobre «Win» no pueden ser retiradas y deben jugar hasta que se hayan ganado o perdido.

e) «Field»: Que se juega en cualquier momento de la partida siendo decisiva cada «tirada». Gana si sale el 2, 3, 4, 9, 10, 11 ó 12 y pierden los restantes resultados. Se paga doble si sale el 2 o el 12, y a la par para las otras puntuaciones.

f) «Big» 6: Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 6 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es 7. Mientras no salga una y otra puntuación la apuesta continúa, aunque puede ser retirada por el jugador.

g) «Big» 8: Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 8 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es de 7. Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continúa, pero puede retirarla el apostante.

h) «Under» 7: Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si el total de los puntos formados por los dados es inferior a 7, y pierde si es igual o superior a 7.

i) «Over» 7: Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana cuando la puntuación formada por los dados es superior a 7, y pierde cuando es igual o inferior a 7.

B) Suertes múltiples, que se pueden jugar en cualquier momento de la partida:

a) «Hard Ways»: Que se juega sobre los totales de 4, 6, 8 ó 10 formados por dobles, pudiendo ser retiradas las apuestas después de cada tirada no decisiva. Gana si sale «el doble elegido» y pierde con el 7 o si el total del número no está formado por dobles. El doble de 2 y el doble de 5 se pagan siete veces la apuesta; el doble de 3 y el doble de 4, nueve veces la apuesta.

b) Juego de 7: Que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale 7; pierde si sale cualquier otro resultado.

c) Juego de 11: Que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale 11; pierde si sale cualquier otro resultado.

d) «Any Craps»: Que se paga siete veces la apuesta. Gana si sale 2, 3 ó 12; pierde si sale cualquier otro resultado.

e) «Craps» 2: Que se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 2; pierde con cualquier otro resultado.

f) «Craps» 3: Que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 3; pierde con cualquier otro resultado.

g) «Craps» 12: Que se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 12; pierde con cualquier otro resultado.

h) «Horm»: Que se paga cuatro veces la apuesta. Esta suerte, que asocia el «Craps» con el juego del 11, gana si sale 2, 3, 12 u 11; pierde con cualquier otro resultado.

C) Suertes asociadas:

a) Las suertes asociadas sólo pueden jugarse cuando la suerte simple correspondiente, cuyo punto es conocido, ha sido ya apostada y siguen la suerte de ésta, aunque pueden ser retiradas después de un juego no decisivo.

b) La suerte asociada al «Win» cuya apuesta se hace en la proximidad y al exterior de la suerte sencilla correspondiente, gana con el punto, pierde con el 7 y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta es pagada 2 por 1 si el punto es 4 ó 10; 3 por 2 si el punto es 5 ó 9; 6 por 5 si el punto es 6 u 8.

c) La suerte asociada al «Don't Win», cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte sencilla correspondiente, gana con el 7; pierde con el punto y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta se paga 1 por 2 si el punto es 4 ó 10; 2 por 3 si el punto es 5 ó 9, y 5 por 6 si el punto es 6 u 8.

d) La suerte asociada del «Come», cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal da la suerte simple correspondiente o próxima a ella. Esta suerte gana, pierde o da resultado nulo en las mismas condiciones que el «Come» y se paga como la suerte asociada del «Win».

e) La suerte asociada al «Don't Come», cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte simple correspondiente. Esta suerte gana, pierde o da resultado nulo en las mismas condiciones que el «Don't Come» y se paga como la suerte asociada al «Don't Win».

D) «Las Place Bets»:

Pueden jugarse en cualquier momento de la partida sobre los números 4, 5, 6, 9 ó 10 y pueden ser retiradas las apuestas en las tiradas no decisivas.

a) La «Right Bet», en la que la apuesta se hace según la posición del jugador, a caballo sobre la línea, delante o detrás de cualquier número elegido. Esta suerte gana si el punto sale antes del 7; pierde con el 7 o da resultado nulo. La apuesta se paga 7 por 6 si el punto es 6 u 8; 7 por 5 si el punto es 5 ó 9, y 9 por 5, si el punto es 4 ó 10.

b) La «Wrong Bet», en la que la apuesta se hace en la casilla posterior del número elegido y que se indica por el crupier, con la ayuda de una contramarca con la indicación «Wrong Bet». Gana si sale el 7 antes del punto; pierde si sale el punto o da resultado nulo. La apuesta es pagada 4 por 5 si el punto es 6 u 8, 5 por 8 si el punto es 5 ó 9 y 5 por 11 si el punto es 4 ó 10.

2. Apuestas

a) Las apuestas mínima y máxima se determinarán en la autorización del Casino.

b) En las suertes sencillas, la apuesta máxima no podrá ser inferior a 50 veces ni superior a 1.000 veces del mínimo de la mesa.

c) En las suertes múltiples, la apuesta máxima será calculada de forma que la ganancia posible sea, al menos, igual a la permitida por el máximo sobre las suertes sencillas, y a lo más, igual al triple de dicha ganancia.

d) En las apuestas asociadas, de «Win» y «Come», la apuesta máxima se determinará por el importe de las apuestas efectivamente hechas sobre las suertes sencillas correspondientes.

e) En las suertes asociadas del «Don't Win» y del «Don't Come» el máximo de la apuesta se fijará en función del punto jugado, esto es, para 4 y 10, el 200% del importe de la apuesta hecha sobre la suerte sencilla correspondiente; para el 5 y 9, el 150% de dicho importe, y para 6 u 8, el 120% del mismo importe.

f) En las «Right Bet», el máximo de la apuesta estará en función del punto jugado e igual al máximo de las apuestas en las suertes sencillas para 4, 5, 9 y 10 o el 120% de este máximo para 6 y 8.

g) En las «Wrong Bet», el máximo de la apuesta estará en función del punto jugado, e igual al 125% del máximo de las apuestas sobre las suertes sencillas para 6 y 8, al 160% de este máximo para el 5 y 9 y al 220% para el 4 y 10.

3. Funcionamiento

a) El número de jugadores que podrá ocupar cada mesa de dados no estará limitado.

b) Los dados serán ofrecidos a los jugadores comenzando, al iniciarse la partida, por aquel que se encuentre a la izquierda de los crupieres y después siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Si un jugador rehusa los dados pasarán al jugador siguiente, en el orden previsto. El «stickman» pasará los dados al jugador por medio de un bastón, evitando tocarlos, más que cuando tenga que examinarlos, o recogerlos cuando caigan al suelo.

c) El jugador que lance los dados deberá hacerlo inmediatamente después del anuncio de «ya no va más», y no deberá frotarlos ni guardarlos en la mano.

d) El tirador podrá pedir que se cambien los dados antes de lanzarlos, pero no podrá hacerlo durante la serie de lanzamientos precisos para alcanzar el número designado como punto, salvo en el caso de que un dado salte fuera de la mesa, cayendo en el suelo, en cuyo caso se le ofrecerá elegir entre los cuatro dados restantes de la mesa, para terminar la jugada. Si al término de la misma el dado perdido no se encontrara, se proveerá a la mesa de un nuevo juego de dados, retirando los anteriores.

e) Los dados se lanzarán a lo largo de la mesa, de tal manera que se detengan dentro de la misma. Si uno de los dados toca el extremo opuesto de la mesa, siempre que ambos queden en la mitad de la mesa más alejada del lanzador, la tirada es válida.

f) Los dados deberán rodar y no deslizarse para que la jugada resulte válida. Si los dados se rompen, se superponen, se montan sobre una ficha o caen de la mesa o encima del borde de la misma o en el cesto de los dados de reserva, o si el lanzamiento no ha sido correcto, el «stickman» anunciará «tirada nula». Si los dados caen sobre fichas en juego, la tirada es nula.

g) Los casos no previstos serán resueltos por el «stickman».

h) El jefe de la mesa podrá privar a un jugador de su derecho a tirar los dados, si incumple repetidamente las reglas del lanzamiento.

i) Después de un número determinado de tiradas, el jefe de mesa podrá acordar el cambio de dados. El «stickman» anunciará entonces «cambio de dados» y pondrá delante del jugador, con el bastón, los seis dados al servicio de la mesa, el jugador cogerá dos para lanzarlos y los cuatro restantes serán devueltos, a la vista de los jugadores, a la caja prevista a estos efectos.

j) No podrán hacerse apuestas después del «ya no va más». El jugador que tira los dados deberá apostar sobre el «Win» o sobre el «Don't Win» antes de lanzarlos, pudiendo jugar además sobre todas las demás suertes posibles.

07. Punto y Banca

1. Denominación

El punto y banca es un juego de cartas que enfrenta a varios jugadores contra la banca, pudiendo el resto de aquéllos apostar tanto a favor de la banca como contra ella. Corresponde en todo caso al establecimiento el ejercicio de la banca.

2. Elementos de juego

1. Cartas

Se utilizarán seis barajas, de 52 cartas, con índices, la mitad de color y la otra mitad de otro. Los naipes podrán ser usados varias veces, siempre y cuando se encuentren en perfecto estado.

2. Distribuidor o «sabot»

Se estará a lo dispuesto en el número 2 del apartado 2 del Epígrafe 03 del presente Catálogo.

3. Mesa de juego

a) Será de forma ovalada, con dos cortes o hendiduras situadas una enfrente a otra en los lados mayores de la mesa, destinados a acoger al jefe de mesa y a los dos crupieres, respectivamente. La mesa tendrá una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del jefe de mesa, que llevará el número uno. La numeración será correlativa, si bien podrá eliminarse el número 13. Cada departamento puede dar acogida a un jugador sentado. Existe asimismo igual número de casillas destinadas a recibir las apuestas hechas a favor de la banca. Su numeración se corresponderá con la de los departamentos de los jugadores.

b) La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas: una destinada a recibir las cartas usadas, llamada cesta; otra u otras dos para las propinas que se den a los empleados, y otra para introducir los billetes que se cambien por fichas o placas.

3. Personal

1. Cada mesa de juego tendrá afectos un jefe de mesa y dos o tres crupieres.

2. Jefe de mesa: Le corresponde la dirección del juego en todas sus fases, sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe del Catálogo se le atribuyan.

También llevará una lista en que se determine el orden de prioridad para cubrir plazas que queden vacantes.

3. Crupieres: Son los responsables de las apuestas de sus respectivos lados de la mesa, así como de la recogida de apuestas perdedoras y del pago de las apuestas ganadoras. Les corresponde, también, la mezcla de las cartas, su introducción en el «sabot» y en la cesta, una vez usadas.

Asimismo, recogerán la deducción que en beneficio del establecimiento haya que hacer, recibirán las propinas y las introducirán en la ranura destinada al efecto. Anunciarán el comienzo de cada jugada y de la mano ganadora, e informarán a los jugadores sobre las reglas a seguir en cada caso. Asimismo, pasarán el «sabot», recogerán los naipes al final de cada jugada y comprobarán el estado de los mismos.

4. Jugadores

1. Podrán participar en el juego los jugadores sentados frente a los departamentos numerados, y a opción de la Dirección del Casino, aquellos jugadores que permanezcan de pie.

2. La distribución de las cartas por los jugadores es optativa. Se establece un turno rotatorio a partir del situado frente a su departamento número 1. Si algún jugador no quiere realizar la distribución, el «sabot» pasará al que esté situado a su derecha.

3. El jugador que distribuye las cartas juega la «mano» de la banca, y tiene que apostar obligatoriamente; la «mano» del jugador corresponderá a aquel que haya realizado la apuesta más elevada; de no haber apuestas a favor de la «mano» del jugador, tendrá las cartas el crupier. Se perderá el derecho

a distribuir las cartas cuando la banca pierda la jugada, pasando el «sabot» al jugador correspondiente, de acuerdo con el turno establecido.

5. Banca

1. El establecimiento se constituye en banca y le corresponderá el cobro y pago de las apuestas. En el supuesto de resultar ganadora la «mano» de la banca se efectuará una deducción del 5% de las apuestas ganadoras en beneficio del establecimiento.

2. El mínimo de las posturas podrá ser distinto para cada mesa, no pudiendo en ningún caso ser inferior al mínimo autorizado por la Dirección General de Tributos. El máximo de las apuestas será fijado para cada mesa en 50 a 100 veces el mínimo, pudiendo determinar la Dirección del Casino que las apuestas sean múltiplos del mínimo de la mesa.

6. Reglas del juego

1. Cada jugador recibe inicialmente dos cartas. El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que lleva inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico, y el as, que vale un punto. En la suma de los puntos se desprecian las decenas y sólo tiene valor, a efectos del juego, la cifra de unidades. Ganará aquel cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada será considerada nula y las apuestas podrán ser retiradas.

Recibidas las dos primeras cartas por la «mano» del jugador y la «mano» de la banca, si la puntuación de alguna de éstas es de 8 ó 9, el juego se da por finalizado, no pudiendo la otra «mano» solicitar una tercera carta.

2. Reglas de la tercera carta

A) Para la «mano» del jugador:

a) Cuando su puntuación es de 0, 1, 2, 3, 4 ó 5 ha de pedir carta.

b) Cuando su puntuación es de 6 ó 7, ha de plantarse.

B) Para la «mano» de la banca el juego se ajustará a lo dispuesto en el siguiente cuadro:

		Tercera carta de la mano del jugador										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuación dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	O	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	T	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: Significa pedir tercera carta
P: Significa plantarse

Los casos no previstos serán resueltos por el Inspector de la mesa.

7. Desarrollo del juego

1. Desarrollo del juego

a) Realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo, se colocará en su interior una carta-bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden siete cartas. La aparición de la carta de detención determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se esté llevando a cabo en ese momento.

b) A continuación el crupier extrae una primera carta y la descubre. El valor de aquélla determinará el número de cartas que serán inutilizadas e introducidas en la cesta. Para este caso concreto, el valor de las figuras y los dieces será de diez puntos.

c) La orden del crupier, «no va más» y a continuación «cartas», está dirigida al jugador que tiene

el «sabot» para que éste reparta dos cartas, boca abajo, a cada «mano». La primera y tercera cartas que corresponden a la «mano» del jugador son trasladadas al crupier, quedándose la segunda carta y cuarta carta que corresponden a la banca, bajo la esquina frontal derecha del «sabot». Acto seguido, son trasladadas las cartas de la «mano» del jugador, se entregan a aquel que realizó la mayor apuesta a favor de dicha «mano», quien las mostrará devolviéndolas a continuación al crupier que anunciará la puntuación total y las colocará a su derecha. Asimismo, el jugador que distribuye las cartas las descubre y las traslada al crupier. Éste anuncia el punto total para las dos cartas y las coloca a su izquierda.

d) Cuando de acuerdo con las reglas establecidas, el jugador haya de plantarse, el crupier anunciará: «el jugador se planta... (punto total)»; en caso contrario, dirá en alta voz: «carta para el jugador». Iguales reglas son aplicadas a la «mano» de la banca.

e) Finalizada la jugada, el crupier anunciará la «mano» con la más alta puntuación, que será la ganadora, procediéndose a continuación al pago de las apuestas ganadoras y a la deducción, en su caso, del beneficio del establecimiento.

2. Mini Punto y Banca

a) Se jugará en una mesa semicircular con capacidad máximo de 7 jugadores. Las reglas del juego son idénticas que para el punto y banca normal y el personal necesario será de un crupier y un jefe de mesa.

b) La mesa será idéntica en tamaño y forma a la de un «Black-Jack». Enfrente de cada casilla habrá un lugar marcado por un círculo donde se ira depositando el 5%.

c) El número máximo de jugadores sentados será de 7 y opcionalmente el Director de Juego podrá permitir jugadores de pie.

08. Bacarrá, Chemin de Fer o Ferrocarril

1. Denominación

El bacarrá-ferrocarril, conocido también como «chemin de fer», es un juego de cartas de los denominados de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí, teniendo uno de ellos la banca y pudiendo apostar contra ésta todos los jugadores que se hallan sentados y los que se encuentren detrás de éstos de pie.

2. Elementos del juego

1. Cartas

a) Se utilizarán seis barajas, de cincuenta y dos cartas de las denominadas francesas, sin índices, la mitad de ellas de un color y la otra mitad de color distinto.

b) Los naipes pueden ser usados varias veces y no habrán de ser sustituidos por otros, siempre y cuando se encuentren en perfecto estado. En lo que se refiere a las características que han de reunir las cartas, la forma de ser barajadas y manejadas durante el juego, se estará a lo dispuesto en el Reglamento de Casinos de Juego.

2. Distribuidor o «sabot»

Se estará a lo dispuesto en el número 2 del apartado 2 del Epígrafe 03 del presente Catálogo.

3. Mesa de juego

a) Será de forma ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indicará la posición del crupier. La mesa ha de tener una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del crupier. Cada departamento puede dar acogida a un solo jugador.

b) La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas o ranuras: una en el centro, donde se introducirán las cartas usadas, también llamada cesta; otra a la derecha del crupier, para las deducciones en beneficio de la casa, llamada pozo o «cagnotte», y una última, o dos en su caso, para propinas. La cantidad que constituye la banca estará situada frente al crupier a su izquierda, situándose a la derecha del mismo las ganancias del banquero que no constituyan la banca (que no hayan sido puestas en juego por éste).

3. Personal

1. Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un inspector, un crupier y un «cambista» (empleado de cambios).

2. Inspector: Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la Dirección y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa del juego. Llevará también una relación de jugadores que aspiren a ocupar plazas que puedan quedarse vacantes.

3. Crupier: Sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe del Catálogo se le atribuyen, tendrá encomendadas las siguientes: el recuento, mezcla e introducción de las cartas en el «sabotr»; el traslado de las cartas a los jugadores por medio de su pala; el anuncio en voz alta de las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; el cálculo e ingreso de la cantidad que corresponda al pozo en la ranura correspondiente, introducción de las cartas usadas y de las propinas en las ranuras destinadas al efecto.

Asimismo, le corresponde la custodia y control de la suma que constituye la banca y el pago de las ganancias a los jugadores. También orientar a los jugadores que lo soliciten sobre reglas aplicables en cada caso.

4. Cambista: Situado de pie frente o detrás del crupier, tiene por misión efectuar el cambio de dinero por fichas a los jugadores que lo soliciten, así como al crupier.

5. Además existirán servidores auxiliares en número no superior a uno por cuatro mesas o fracción. No podrán intervenir en todo cuanto se relacione con el desarrollo del juego, las cartas o las fichas.

4. Jugadores

1. Participación

Podrá sentarse un jugador frente a cada uno de los departamentos de la mesa. La superficie de los departamentos podrá ser utilizada para depositar las fichas y manejar, en su caso, las cartas. También podrán participar en el juego cuantos jugadores lo deseen, situándose de pie alrededor de la mesa y detrás de los que se hallen sentados.

2. Prioridad

A todos los efectos se establece el siguiente orden de prioridad entre los jugadores:

a) Los jugadores sentados sobre los que están de pie; entre los primeros se seguirá la numeración correlativa de los departamentos a partir del que se halle situado a la derecha del banquero.

b) Entre los que están de pie se seguirá el mismo orden de prioridades que entre los sentados.

c) El jugador sentado que cambia de sitio durante una talla está obligado a dejar pasar la «mano» –«saludar»–; además, no puede ejercer su derecho de prioridad para adquirir la «mano» pasada, es decir, coger la banca, o para hacer banco hasta que no haya «saludado». Lo mismo ocurrirá cuando un jugador ocupe una plaza vacante durante la distribución de un «sabot».

Si el cambio de asientos o la llegada de un nuevo jugador se hace al finalizar la talla, el orden de prioridades permanecerá intacto.

d) En ningún caso puede un jugador ocupar plaza de asiento en varias mesas de juego simultáneamente.

3. Ocupación

La ocupación de plazas vacantes se hará de la forma siguiente:

a) Tendrán prioridad, durante la talla, los inscritos en la lista de espera en poder del inspector, una vez concluida ésta los jugadores sentados que hayan solicitado cambio de plaza.

b) El jugador que durante dos veces consecutivas rehuse tomar la mano deberá abandonar su plaza en la mesa de juego.

c) Está prohibido a los jugadores de pie desplazarse de sitio para seguir la «mano». El que lo haga será cobrado el primero o pagado el último, en su caso.

d) El jugador que esté ausente de la mesa cuando le corresponda coger la «mano» perderá su plaza en beneficio del primer inscrito en la lista de espera.

e) En ningún caso podrá ocuparse una plaza de asiento momentáneamente vacía.

5. Banca

1. La Banca

a) La banca se adjudicará inicialmente al jugador situado a la derecha del crupier (sentado frente al departamento número 1), y será rotatoria siguiendo el orden de numeración de los departamentos.

b) Cualquier jugador, esté sentado o de pie, podrá en cualquier pase de la banca, asociarse al banquero, si éste lo acepta, poniendo a su disposición una cantidad determinada. El asociado no podrá intervenir en ningún momento en el juego y ganará o perderá en las mismas condiciones que el banquero.

c) La banca podrá ser retenida por el jugador mientras gane, debiendo, en caso de pérdida, ser cedida al jugador situado a su derecha. Lo mismo ocurrirá cuando la banca sea abandonada voluntariamente. Si alguno de los jugadores no quiere coger la banca, ésta seguirá rotando por el orden establecido. En todo caso, el jugador que coge la banca habrá de hacerlo, por lo menos, con la misma cantidad que el que la abandonó voluntariamente.

d) Si ningún jugador sentado desea adquirir la banca, se ofrece a los que están de pie, y si nadie la adquiere, el jugador que cedió la banca o pasó la «mano» puede volver a cogerla por la misma cantidad. La «mano» pasada, adquirida por un solo jugador, tiene preferencia sobre la adquirida en asociación. El banquero que pasó la «mano» puede asociarse con el jugador que la ha adquirido posteriormente.

e) Cuando la banca no ha sido adquirida en el turno rotatorio, se subastará y adjudicará al mayor postor de entre los jugadores sentados y de pie, a excepción del banquero. Los jugadores sentados sólo tendrán prioridad sobre los que se hallan de pie en caso de pujas iguales.

f) Cuando algún jugador que está de pie adquiere la banca (toma la «mano»), y la vuelve a pasar, aquélla se ofrece primero al jugador sentado a la derecha del último jugador sentado que tuviese la banca. Cuando el jugador que adquiere la banca está sentado al pasarla, ésta se ofrecerá primero al jugador sentado a su derecha.

g) Una vez adjudicada la banca, el total que la forma puede ser aumentado por el jugador con relación a la cantidad ofrecida, pero nunca disminuido.

h) Si la banca adjudicada es superior a la banca anterior, el jugador que había hecho banca antes de pasarle la «mano» tiene derecho a coger las cartas, aunque su apuesta sea inferior a la de otros jugadores, pero sólo por una jugada.

i) El banquero que pasa la «mano», así como su asociado, no podrán participar en la subasta de la «mano» que acaban de pasar, pero sí podrán hacerlo cuando el nuevo banquero pase la «mano» y así sucesivamente.

j) Si ningún jugador adquirió la banca, ésta vuelve al jugador situado a la derecha del banquero que pasó la «mano», quien deberá aceptarla por el mínimo establecido en la mesa. Caso de no hacerlo, cederá su plaza.

k) Cuando el jugador que adquirió una «mano» pasada pierde, el «sabot» vuelve al jugador sentado a la derecha del banquero que pasó la «mano».

l) El jugador que adquiere la banca está obligado a dar cartas por lo menos una vez. Si se niega, la banca se subastará pero no podrán pujar por ella ni este jugador ni el anterior banquero si hubiera pasado la «mano». Si en esta primera jugada hay igualdad de puntos la banca puede ser cedida de acuerdo con las reglas generales.

m) El mínimo del punto o mínimo de las posturas, es decir, la cantidad mínima para poder jugar como punto contra la banca, no será necesariamente idéntico para las distintas mesas, ni podrá ser inferior en ningún caso al mínimo autorizado por la Dirección General de Tributos, que deberá aparecer ostensiblemente indicado en la mesa.

n) El máximo del punto o cantidad máxima que puede exponer un jugador es aquella cantidad equivalente a la existente en la banca en cada jugada. Cuando un jugador llega a dicha cantidad máxima se dice que «hace banco».

o) El máximo de la banca deberá ser equivalente a cien veces el mínimo autorizado para el punto y el mínimo de aquélla no podrá ser inferior al de éste. Previa solicitud de los Casinos podrá autorizarse el que la banca juegue sin máximo limitado.

p) La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada en un 5% sobre las cantidades ganadas por el banquero en cada jugada.

2. «Garage» es la cantidad o conjunto de cantidades que el banquero excluye del juego, cuando se dan los casos o circunstancias siguientes:

a) «Garage» voluntario.

El banquero podrá excluir voluntariamente del juego las siguientes cantidades:

La mitad de la banca en todos los pases a partir del segundo. Cuando la banca no hubiera sido cubierta en su totalidad, el banquero podrá instar al crupier a que doble la cantidad que entró en banca en esa jugada, pasando el resto a formar parte del «garage». Podrá además retirar la mitad de la banca resultante, si correspondiera según el párrafo anterior. Antes del inicio de la jugada siguiente, el crupier preguntará al banquero si desea o no formar «garage».

b) «Garage» obligatorio: Es la cantidad que el banquero ha de excluir del juego en la medida en que el importe de la banca excede de la suma de valores de los puntos.

c) «Garage» impropio: Es aquella parte de la banca que el banquero no puede poner en juego, porque excede de la cantidad máxima permitida para aquélla, es decir, de cien veces el mínimo del punto.

d) Exclusión del «garage»: En el caso de que la banca juegue sin máximo limitado, el banquero podrá renunciar al «garage» anunciando «todo va».

6. Reglas del juego

1. El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que llevan inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico y el as, que vale un punto. Se suma la puntuación de las cartas y se desprecian las decenas, teniendo valor exclusivamente la cifra de las unidades. Ganará aquel juego cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada es considerada nula.

2. El banquero reparte inicialmente y de forma alternativa dos cartas tapadas al jugador que se enfrenta con él, y se da a sí mismo dos cartas tapadas. Si recibidas las dos primeras cartas, la puntuación es de ocho o nueve, éstas serán descubiertas y se abate el juego, debiendo el contrario mostrar asimismo su juego.

3. En los demás casos, el jugador que se enfrenta a la banca podrá solicitar una tercera carta o considerarse servido, lo que anunciará utilizando los términos «carta» y «no», respectivamente. La actuación del jugador se atendrá a las reglas siguientes:

a) Cuando tiene 0, 1, 2, 3 ó 4, ha de pedir carta.

b) Cuando tiene 5, puede optar.

c) Cuando tiene 6 ó 7, ha de plantarse.

4. En el supuesto de que el jugador haga banco, no se le aplicarán estas reglas y tendrá libertad para pedir carta o quedarse servido, siempre que lo autorice el Director de Juegos antes de comenzar la partida. A continuación, el banquero podrá optar entre pedir carta o no hacerlo, excepto cuando tiene cero (bacarrá), en que es obligatorio solicitar una tercera carta. A diferencia de las anteriores, la tercera carta se da siempre descubierta. El juego finaliza con el anuncio de la puntuación de cada jugador, el descubrimiento de las cartas y el pago o retirada de las apuestas, en su caso.

5. Todo jugador puede solicitar al crupier aclaraciones sobre las reglas del juego, quien está obligado a dárselas. Si el jugador tiene puntuación de 5 y solicita consejo al crupier, éste le hará plantarse.

6. El banquero podrá, si lo desea, solicitar del crupier el cuadro de jugadas de la banca, en cuyo caso deberá ajustarse a lo en él establecido.

7. Una vez cubierta la banca, el banquero y cualquier jugador sentado o de pie podrá abonar (apostar a favor de la banca) una cantidad determinada, que entregará al crupier, cuando éste menciona la frase: «abono la diferencia», pero solamente en este caso.

8. No se permite el abono en asociación. Los abonos quedarán afectados solamente en la jugada en la que se produzcan, no obteniendo prioridad ni causando obligación para la jugada siguiente y posteriores. El mínimo y el máximo de los abonos serán fijados por el Director de Juegos, pero siempre dentro del mínimo y del máximo autorizados para la salida inicial de la banca.

9. El número de abonos permitido será hasta un máximo de tres.

10. Los casos no previstos serán resueltos por el inspector de la mesa.

7. Desarrollo del juego

1. Es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo que haya en la mesa un mínimo de cuatro jugadores, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

2. Al principio de cada partida, el crupier, después de mezclar las cartas, las ofrece a los jugadores, diciendo: «señores, las cartas pasan». Cualquier jugador puede mezclar las cartas que, a su vez, habrán de mezclarse por última vez por el crupier cuando le sean devueltas. Hecho esto, ofrece las cartas al jugador situado a su izquierda, y así sucesivamente, hasta que alguno de ellos corte el mazo.

3. A continuación se colocará en el interior, antes de las siete cartas finales del mazo, una carta-bloqueo, o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás. La aparición de aquella carta determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en ese momento.

4. Adjudicada la banca, el banquero anunciará la cantidad puesta en juego, que será entregada en fichas al crupier quien las colocará sobre la mesa, a su izquierda. Acto seguido éste anunciará la suma, indicando a los jugadores que es la cifra máxima que pueden jugar; para ello utilizará la expresión «hay pesetas en la banca».

5. Si hay varios jugadores que quieren hacer banco, se seguirá el orden de las prioridades establecido en el apartado 4.

6. El banco hecho por un solo jugador, incluso si está de pie, tiene preferencia sobre el banco en asociación.

7. Si ninguno de los jugadores sentados o de pie, está dispuesto a hacer banco, puede anunciarse banco parcial, con la expresión «banco con la mesa», para lo cual la cantidad de la postura habrá de ser la mitad de la banca. A continuación, el crupier invitará al resto de los jugadores a completar con sus apuestas la suma en banca, hasta que con la voz «no va más apuestas» dé por finalizado el tiempo de apostar.

8. El jugador que ha anunciado «banco con la mesa» tiene derecho a coger las cartas incluso si está de pie, excepto cuando alguien dice la frase «con la mesa y último completo», siendo el hecho de completar la otra mitad el que da prioridad. El «banco con la mesa» es considerado un acto aislado y no da prioridad para la jugada siguiente, salvo que haya sido hecho sólo.

9. Cuando nadie hace banco, ni banco con la mesa, las cartas se dan al jugador sentado cuya apuesta sea más alta. En caso de igualdad de apuestas, se estará al orden general de prioridades entre los jugadores. Está prohibido que un jugador sentado una su apuesta a la de otros jugadores, estén de pie o sentados.

10. La petición de banco no tiene preferencia cuando las cartas han sido ya distribuidas, excepto cuando el jugador repite el banco, «banco seguido», en cuyo caso puede hacerlo incluso después de la distribución de las cartas, siempre que otro jugador no las tenga ya en la mano. Tiene derecho a pedir banco seguido el jugador que hizo banco y perdió.

11. Si en el caso de banco seguido el crupier da por error las cartas a otro jugador, éstas podrán ser reclamadas si aún no han sido vistas (la carta es considerada vista cuando ha sido levantada del tapiz).

12. Si la petición de banco seguido se produce después de la distribución y entrega de las cartas a otro jugador, este último tiene preferencia si ha tomado cartas y las ha visto.

13. Cuando habiéndose anunciado correctamente banco seguido, un jugador toma las cartas antes de que el crupier las dé al jugador que anunció banco seguido, aquéllas le serán retiradas, aunque hayan sido vistas, y se entregarán al jugador al que corresponde.

14. Todo banco seguido abandonado puede ser recuperado en caso de igualdad de puntuación entre el banquero y otro jugador o jugadores.

15. Cuando nadie hace banco y sólo un jugador apuesta contra la banca, éste tendrá derecho al banco seguido.

16. Una vez realizadas las apuestas, y tras la voz del crupier «no van más apuestas», el banquero extraerá las cartas del «sabot» y las distribuirá de una en una alternativamente empezando por el jugador contrario. Las cartas serán trasladadas hasta él por el crupier mediante la pala. Queda formalmente prohibido al banquero distribuir las cartas antes de que el crupier haya anunciado «no van más apuestas»; sin embargo, podrá instar al crupier a que retire las posturas efectuadas después de mencionada dicha frase.

17. Examinadas las cartas y solicitada, en su caso, una tercera, se procederá a descubrir los respectivos juegos, pagando el crupier al ganador. Si el triunfo ha correspondido al banquero, se efectuará por el crupier la deducción correspondiente al pozo o «cagnotte», y se introducirá su importe en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del banquero pasarán a formar parte de la banca, salvo si éste decide excluirlas del juego, de acuerdo con lo previsto en el apartado 5, en cuyo caso el crupier las colocará sobre la mesa, a su derecha.

18. Cuando se hayan terminado las cartas de un «sabot», el crupier procederá a realizar las operaciones correspondientes de mezcla, corte e introducción del mazo en el «sabot». El banquero que gana la última jugada de una talla tiene derecho a seguir siéndolo en la próxima, si ofrece una cantidad igual a la que constituía entonces la banca.

19. Ante la petición de algún jugador, las cartas serán controladas al final de la talla.

		Tercera carta de la mano del jugador										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuación total de las dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	O	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	O	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: Significa pedir tercera carta
P: Significa plantarse
O: Significa que se puede optar

8. Errores e infracciones en el juego

1. Reglas generales

a) Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas. Las cartas sacadas no podrán en ningún caso ser reintegradas al «sabot», y el jugador que las sacó irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en un caso excepcional el inspector estima que no debe aplicar esta regla en todo su rigor, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que tome la «mano» pasada.

b) Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del «sabot» se considerará inservible y será retirada, sin que por ello puedan los jugadores disminuir o retirar sus apuestas.

c) Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada será anulada.

d) Cuando alguna carta caiga al suelo sólo podrá ser recogida por el crupier o cualquier otro empleado del establecimiento y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada.

2. Errores del crupier

a) Si el crupier descubre accidentalmente alguna carta durante la distribución, los jugadores habrán de ajustarse a las reglas de juego de banquero y punto. En el caso de que las dos cartas del punto sean descubiertas, el banquero habrá de atenerse a lo dispuesto en el cuadro de jugadas de la banca, debiendo pedir carta en los casos opcionales. Cualquiera otra falta cometida por el crupier durante el reparto de las cartas anulará la jugada, siempre que no pueda ser aquélla rectificada sin perjuicio para el banquero y el jugador.

b) En caso de que el crupier anuncie por error «carta» cuando el punto ha dicho «no», la jugada se restablece conforme al cuadro. Si el banquero tiene 0, 1, 2, 3, 4 ó 5 y ya ha sacado una carta, ésta le es adjudicada; si ha sacado dos cartas la primera de ellas se le adjudica y la segunda se desecha; si tiene 6 ó 7, cualquier carta extraída es desechada.

3. Errores del banquero

a) La extracción por parte del banquero de una quinta carta después de haber dado dos al punto y haberse dado él mismo dos, le obligará a aceptarla para sí en el supuesto de que el punto no solicite una tercera carta.

b) Si el banquero en la distribución inicial se da más de dos cartas, se considerará que tiene una puntuación de cero (bacarrá), aunque conserve su derecho a pedir otra carta.

c) Cuando al dar la tercera carta el banquero da por error dos cartas al jugador contrario se le adjudicará aquella de las dos con la que forme una puntuación más alta. Lo contrario ocurrirá cuando el banquero se dé a sí mismo dos cartas en vez de una.

d) Si durante la distribución de las dos primeras cartas del punto el banquero deja caer alguna en la cesta, se considera que el punto abate con 9. Cuando esto ocurre con la tercera carta del punto, se considerará que su puntuación es de 9. El banquero tendrá en este caso derecho a una tercera carta, salvo si tiene 7.

e) Si durante el reparto el banquero descubre la primera o a la tercera carta, al ir ambas dirigidas al punto, aquél deberá descubrir su carta respectiva. Cuando el banquero descubre por error las dos cartas dirigidas al contrario, además de descubrir sus dos cartas, habrá de ajustar obligatoriamente su juego al cuadro de jugadas de la banca.

f) El banquero habrá de hablar siempre después del punto. Si abatiera antes de que éste se hubiera pronunciado, los jugadores podrán retirar sus apuestas. Cuando el banquero teniendo 8 ó 9, da u ofrece cartas, pierde su derecho a abatir.

g) La introducción por el banquero de alguna carta en la cesta antes de que haya sido vista de forma inequívoca por el resto de los jugadores llevará aparejada la pérdida de la jugada para el banquero.

h) No podrá efectuarse ninguna reclamación contra el banquero cuando la jugada haya finalizado y las apuestas hayan sido cobradas o pagadas.

4. Errores de los jugadores

a) Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier jugador que emplee demasiado tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

b) Excepto el crupier nadie podrá dar consejos a los jugadores. Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

c) Si por error el punto dice «carta» en vez de «no», o viceversa, el banquero tiene derecho a darle o negarle la carta, a menos que aquél tenga bacarrá. En todo caso, el banquero habrá de pronunciarse antes de sacar la carta.

d) En el caso de que el punto se olvide de abatir en su momento, pierde este derecho; si ha pedido carta, la decisión la tomará el banquero. El punto que teniendo 9 olvida abatir pierde la jugada si el banquero abate con 8.

e) Cualquier otro error en el anuncio del juego por parte del punto será rectificado, desechándose, si procede, las cartas puestas en juego como consecuencia de dicho error. Se exceptuará de esta regla al jugador que hace banco, en cuyo caso habrá de sufrir las consecuencias de su error, salvo si tiene cero, bacarrá, con sus dos primeras cartas, pudiendo entonces solicitar siempre una tercera carta.

f) Si el jugador arroja las cartas en la cesta antes de que hayan sido vistas, la jugada se le dará por perdida.

g) Las apuestas de los puntos deben estar situadas a descubierto encima de la mesa y deben ser vigiladas por ellos mismos. Ninguna reclamación podrá ser aceptada si esta regla ha sido incumplida. Cuando haya posturas colocadas sobre la raya, juegan la mitad; cualquier otro anuncio por parte del jugador obliga al crupier a proceder al cambio inmediato, sin que el jugador pueda oponerse.

h) Los casos no previstos en el presente epígrafe del Catálogo de Juegos serán sometidos a la apreciación del inspector de la mesa, quien resolverá.

09. Bacarrá a dos paños

1. Denominación

1. El bacarrá a dos paños es un juego de cartas de los denominados de círculo, que enfrenta a un jugador que es la banca con otros jugadores, pudiendo apostar contra aquél tanto los jugadores que se hallan sentados alrededor de la mesa de juego como los que están situados de pie detrás de aquéllos.

2. Recibe también el nombre de banca o banca francesa y puede revestir dos modalidades: banca limitada y banca libre o abierta. En el primer caso, el banquero sólo responderá por la cantidad, que situada sobre la mesa, constituye la banca en cada momento. En la banca libre o banca abierta, su titular ha de responder frente a todas las posturas sin límite.

3. En la banca limitada existirá un límite o cifra máxima para constituir la banca, independientemente de que durante el transcurso del juego el banquero supere con sus ganancias tal cantidad máxima de adjudicación.

2. Elementos de juego

1. Cartas

Se utilizarán barajas de 52 cartas de las denominadas francesas, sin índices, siendo obligatorio que sean siempre barajas a estrenar. Serán necesarias seis barajas, tres de un color y tres de otro, tanto en la banca libre, como en la limitada.

2. Distribuidor o «sabot»

Se estará a lo dispuesto en el número 2 del apartado 2 del Epígrafe 3 del presente Catálogo.

3. Mesa de juego

a) Será ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indicará la posición del crupier. Frente a él se colocará el banquero, que tendrá a su derecha el primer paño, formado por una serie de departamentos y numerados a partir del más cercano al banquero, que llevará el número 1; a su izquierda estará el segundo paño, con el mismo número de departamentos y numeración correlativa, iniciada con el número siguiente al último de primer paño, en el departamento situado más próximo al banquero.

b) Además, cada paño tendrá una superficie delimitada destinada a recoger las posturas que se quieren realizar sobre el otro paño. Las apuestas, colocadas sobre la raya que separa aquella superficie del resto del paño, jugarán por partes iguales a los dos paños.

c) En la parte libre de la mesa habrá una primera ranura para las cartas usadas, llamada cesta; una segunda ranura, a la derecha del crupier para las deducciones en beneficio de la casa sobre las ganancias del banquero, que recibe el nombre de pozo o «cagnotte» y una tercera ranura, que pueden ser dos, para recoger las propinas.

3. Personal

El personal mínimo necesario será: un inspector, un crupier, un cambista y un auxiliar. Será aplicable al inspector, crupier y cambista, respectivamente, lo dispuesto en los números 1, 2 y 3 del apartado 3 del Epígrafe 08 del presente Catálogo.

4. Jugadores

1. También llamados puntos, cada uno podrá ocupar uno de los departamentos numerados en la mesa. Asimismo, podrán sentarse más jugadores, que se situarán detrás de aquéllos entre los distintos departamentos que estén sentados.

2. Igualmente podrán realizar apuestas en los distintos paños cuantos jugadores estén situados de pie, detrás de aquellos que estén sentados.

3. El orden de prioridad, a efectos de apuestas, entre los jugadores, será el siguiente: dentro de un mismo paño, los jugadores sentados en los departamentos numerados más cercanos al banquero; a continuación, el resto de los jugadores, por el mismo orden que los sentados.

4. En el supuesto de que se anuncie banco en ambos paños, se procederá por sorteo para determinar la prioridad de los paños.

5. Las cartas sólo podrán ser manejadas por los jugadores que estén sentados en departamentos numerados estableciéndose un turno rotatorio conforme al orden de numeración de cada paño. Las cartas habrán de ser cedidas por el jugador, siguiendo el turno establecido en caso de triunfo de la banca. Queda exceptuado de esta regla el jugador que haga banco, que esté de pie o sentado para manejar las cartas.

6. Los jugadores que quieran ocupar una plaza sentada, deberán hacerse inscribir en la lista de espera que lleva el inspector en cada mesa.

5. Banca

1. El inspector, a la hora de apertura, anunciará el nombre del banquero y la cantidad del montante de la banca. Si no hubiera banquero, el inspector subastará la banca y la adjudicará al mejor postor, pudiendo pujar por ella todos los jugadores.

2. En caso de igualdad de pujas, la adjudicación se hará por sorteo.

3. La adjudicación podrá hacerse a una o varias tallas, y a juicio del Director de Juegos, para uno o varios días. El importe de la banca deberá ser depositado, antes del comienzo de la partida, en la caja del Casino, en efectivo o mediante cheques librados por banco.

4. El banquero podrá abandonar la banca una vez realizada la primera jugada, anunciando la cantidad que retira. Si el banquero gana y se retira, durante el mismo «sabot», no podrá volver a ser banquero.

5. Se entenderá que la banca ha saltado cuando no quedan fondos en la misma. En este caso, el banquero tiene derecho a continuar, efectuando un nuevo depósito igual o superior al inicial, o a abandonar la banca. Caso de que continúe con la banca, puede cambiar de «sabot».

6. En cualquiera de los casos, abandonada la banca por el banquero, el inspector volverá a ofrecerla a otro, por la misma cantidad inicial. Si no fuese aceptada por ninguno, se subastará o, en su caso, se sorteará nuevamente, iniciándose luego un nuevo «sabot». Si no se presenta ningún postor, se dará por finalizada la partida.

7. El mínimo y el máximo de las posturas vendrán establecidos en la autorización. Los mínimos podrán variar para las distintas mesas de juego.

8. La cantidad que forme la banca será necesariamente limitada en la modalidad de banca limitada. En la autorización se fijará el máximo y el mínimo de la banca.

9. En la banca libre no existirá tope máximo para la banca, y el establecimiento no podrá fijar un máximo a las posturas de los jugadores. Cualquier jugador podrá ser banquero, en la modalidad de banca libre, si justifica la existencia de un depósito, considerado suficiente, en la propia caja del establecimiento o en la de una entidad de crédito previamente admitida por la Dirección del establecimiento, de tal forma que pueda pagar todas las apuestas sin que la responsabilidad del establecimiento pueda verse en ningún momento comprometida.

10. El bacarrá con banca libre sólo podrá practicarse en una mesa por cada establecimiento y por un máximo de dos sesiones separadas entre sí por la hora de la cena. En cada sesión se jugarán dos tallas.

11. La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada en un 2% sobre las cantidades ganadas en cada jugada por el banquero para la banca limitada, y en 1,25% para la banca libre.

6. Reglas del juego

Las reglas contenidas en el apartado 6 del Epígrafe 08 del presente Catálogo son aplicables con carácter general. Sin perjuicio de ello se establecen las adaptaciones que se detallan a continuación:

a) Se enfrentan dos jugadores, uno por cada paño, contra el banquero, siguiendo el turno establecido en el apartado 4, párrafo 5.

b) Si la puntuación de las dos primeras cartas es de 0, 1, 2, 3 y 4, los jugadores han de pedir una tercera carta; si dicha puntuación es de 5 tienen libertad para pedir carta o quedarse servidos, y, por fin, si es de 8 ó 9 han de descubrir sus cartas. Queda exceptuado de esta regla el jugador que al principio de la partida haga banco.

c) El banquero puede pedir carta o plantarse, salvo si solicita del crupier el cuadro de jugadas de la banca, en cuyo caso habrá de seguirlo siempre que se indique lo mismo para los dos paños. El cuadro de jugadas de la banca es el recogido en el Epígrafe 08 del presente Catálogo.

d) Un 8 con las dos primeras cartas gana siempre a un 8 ó 9 utilizando una tercera carta.

e) Se puede pedir banco por cualquier jugador, esté sentado o de pie, por una sola vez y al principio de cada partida. El banco comprenderá los dos paños, pero el juego se desarrollará exactamente igual que si hubiera dos jugadores, de tal forma que no se podrán ver las cartas del segundo paño por el jugador hasta no haber jugado en el primer paño. En caso de que haya juego nulo, podrá repetirse la jugada hasta dos veces más. Se entenderá que ha habido juego nulo cuando no ha habido pérdida o ganancia por parte de ninguno de los dos jugadores.

f) Está prohibido a los puntos el juego en asociación.

7. Desarrollo del juego

1. Es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo que haya un mínimo de dos jugadores por paño, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

2. Una vez realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo se colocará en su interior una carta-bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden 10 cartas. La aparición de aquella carta determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en ese momento.

3. Adjudicada la banca, de acuerdo con lo establecido en el apartado 5, el banquero entregará la cantidad puesta en juego, en fichas, al crupier para su custodia. A continuación se realizarán las posturas en ambos paños, de acuerdo con el orden de prioridad que establece el apartado 4, párrafo 3, hasta que el crupier anuncie con la voz «ya no va más» la terminación del tiempo de apostar. Las apuestas no podrán ser colocadas inmediatamente a la derecha o a la izquierda del banquero y del crupier.

4. Las apuestas colocadas sobre la raya que separa la zona del jugador de la zona de apuestas juegan la mitad, de la misma forma que las posturas colocadas sobre la raya que separa la zona de apuestas de un paño de la zona de otro paño juegan a los dos paños. En este caso, cuando la mitad de una apuesta a caballo representa un número impar de unidades de apuestas se considera que la fracción más fuerte juega al primer paño.

5. El banquero, entonces, extraerá las cartas del «sabot» y las repartirá de una en una por el siguiente orden: primer paño, segundo paño y banca. Las cartas serán trasladadas hasta los jugadores

por el crupier mediante una pala. Serán los contrarios de la banca y tendrán las cartas los jugadores a los que les corresponda, de acuerdo con el turno establecido en el apartado 4, párrafo 5. El jugador que tiene la mano, después de haber visto su puntuación, abata o no, debe dejar las cartas sobre la mesa. Examinadas las cartas, los jugadores que son mano en cada paño habrán de pronunciarse por su orden respectivo y antes del banquero. Finalizada la jugada, el crupier separa las cartas y anuncia el punto. El banquero habrá de enseñar su punto en los dos paños.

A continuación se procederá por el crupier al pago de las posturas ganadoras y a la retirada de las perdedoras; en el caso de que el banquero gane en los dos paños, o su ganancia en uno sea superior a la pérdida en el otro, el crupier ingresará la cantidad que corresponda al pozo o «cagnotte» en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del banquero pasarán a formar parte de la banca. Ante la petición de algún jugador, las cartas serán controladas al final de la talla.

8. Errores e infracciones en el juego

1. Consideraciones generales

a) Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas. Las cartas sacadas no podrán en ningún caso ser reintegradas al «sabot» y el jugador que las sacó irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en un caso excepcional el Director responsable del establecimiento estima que no debe aplicar esta regla, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que tome la mano.

b) Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del «sabot» se considerará inservible y será retirada, sin que por ello los jugadores puedan disminuir o retirar sus apuestas.

c) Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada será nula.

d) Cuando alguna carta caiga al suelo sólo podrá ser recogida por el crupier o cualquier otro empleado del establecimiento y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada.

e) Si las cartas son dadas o tomadas por error por un jugador distinto del que tiene la mano, si aquél ya se pronunció, la jugada será mantenida, pasándose las cartas en la jugada siguiente al jugador al que le correspondía.

2. Errores del banquero

a) En todos los casos de distribución irregular la jugada será rectificada, si ello puede hacerse de forma evidente; en caso contrario, aquélla será anulada.

b) Si el banquero da carta a un paño que ha dicho «no» o no da carta a un paño que solicitó, la jugada será restablecida de acuerdo con las normas de los errores de los jugadores.

c) Si las dos cartas de un paño son descubiertas durante la distribución, la jugada se llevará a cabo de acuerdo con lo dispuesto en el párrafo tercero del número 3 del presente apartado y ninguna apuesta podrá ser aumentada, disminuida o retirada.

d) Si durante la distribución algunas cartas caen en la cesta sin haber sido vistas, la jugada será anulada para el paño que perdió las cartas o para los dos paños, si correspondían al banquero. En caso de que se trate de alguna de las terceras apuestas, si ha sido vista, será recuperada por el crupier y la jugada continuará.

3. Actuaciones del banquero en las jugadas restablecidas

a) Cuando un paño abate al banquero está obligado a seguir el cuadro de jugadas de la banca respecto al otro paño, pidiendo tercera carta en los dos supuestos opcionales.

b) Cuando el cuadro de jugadas de la banca indica lo mismo para los dos paños, el banquero deberá seguirlo.

c) Cuando el cuadro indica pedir carta en un paño y plantarse en el otro, el banquero es libre de plantarse o pedir, si el error ha sido de un jugador o del crupier. Si el error ha sido del banquero, éste habrá de pedir carta obligatoriamente, si tiene cinco o menos, plantándose en caso contrario. Dar una carta a un paño que no la ha solicitado o dar a un paño la carta destinada a otro, no constituye una falta del banquero, que no pierde su derecho a solicitar una tercera carta.

4. Errores de los jugadores

a) Si el primer paño dice «no» teniendo menos de cinco y el segundo paño ha recibido carta, ésta volverá al primer paño; el segundo paño recibirá entonces la carta siguiente, haya sido recogida o no por el banquero, y éste actuará de acuerdo con lo dispuesto en el número 3 del presente apartado.

b) Si el primer paño pide carta, teniendo seis o más, la carta recibida irá al segundo paño, si pidió carta, o al banquero, de acuerdo con las reglas contenidas en el número 3 del presente apartado.

c) Si el primer paño dice «carta» y después «no» o viceversa, el crupier deberá hacer especificar al jugador lo que desea y verificar su puntuación. Si ésta es de cinco, la primera palabra se considerará correcta; si tiene otro punto, la jugada será restablecida de acuerdo con las reglas de los párrafos anteriores.

d) El jugador que dice «no», teniendo ocho o nueve pierde su derecho a abatir; si pierde carta, la jugada será restablecida de acuerdo con los párrafos anteriores.

e) Las mismas reglas se aplicarán entre el segundo paño y el banquero, en caso de error de aquel paño.

5. Prohibiciones

a) Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier jugador que emplee mucho tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

b) Excepto el crupier nadie podrá dar consejo a los jugadores. Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

c) Si las cartas del banquero o de alguno de los paños son arrojadas, a la cesta, sin haber sido mostradas, se considerará que su puntuación era de cero (bacarrá). Si esta falta es cometida por el crupier, las cartas serán recogidas y la puntuación reconstituida de acuerdo con el testimonio del jugador cuyas cartas fueron arrojadas a la cesta y de los otros jugadores que las hayan visto.

d) El banquero que anuncia un punto que no es el suyo podrá solicitar una tercera carta, siempre que los otros jugadores no hayan mostrado sus puntos. En caso contrario, se estará a lo dispuesto en el párrafo tercero del número 3 del presente apartado.

e) Ninguna reclamación podrá ser formulada una vez finalizada la jugada correspondiente y pagadas o cobradas las apuestas.

f) Los casos no previstos en el presente Catálogo de Juegos serán resueltos por el inspector de mesa.

10. Ruleta de la fortuna

1. Denominación

La ruleta de la fortuna es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una rueda que gira.

2. Elementos del juego

1. La ruleta de la fortuna se practica con un disco o rueda vertical y una mesa de apuestas.

2. La ruleta, de madera y con un tachón central en dorado, tendrá un diámetro de 152 centímetros. Irá montada en un poste de 8 pulgadas que, a su vez, va apoyado en una sólida base. Igualmente, contará con un marcador fijo o lengüeta que será el elemento que determine el premio correspondiente.

3. La rueda estará dividida en 8 sectores y cada sector en ocho celdillas, con un total de 64 de éstas con los siguientes valores y distribución:

a) Dos celdillas, de valor 40, cada una independiente y situadas en forma opuesta y diametral.

b) Dos celdillas, de valor 20, colocadas en la misma disposición que las anteriores y en distintos sectores.

c) Cuatro celdillas, de valor 10, situadas en sectores alternos y con la misma disposición que las anteriores.

d) Ocho celdillas, de valor 5, situadas una en cada uno de los sectores en oposición diametral.

e) Dieciséis celdillas, de valor 2, situadas dos en cada sector y en oposición diametral.

f) Treinta y dos celdillas, de valor 1, situadas cuatro en cada sector y con la misma disposición descrita para el resto de los valores.

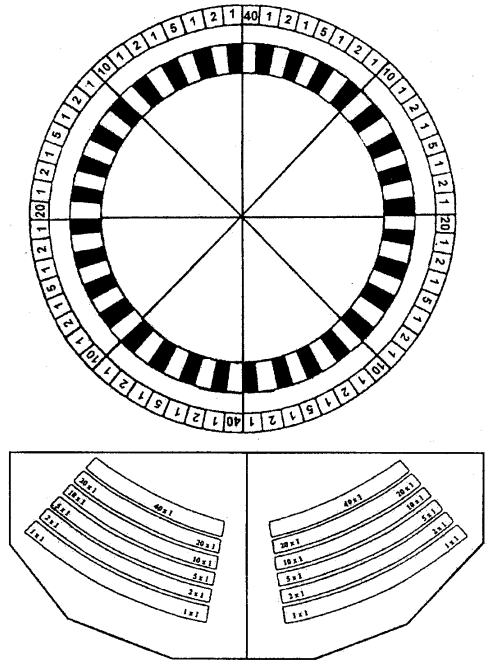
En ningún caso, dos celdillas del mismo valor podrán ser correlativas.

4. En cada uno de los sectores podrán incluirse símbolos identificativos de cada una de las series o apuestas permitidas.

5. La mesa estará equipada de una caja de seguridad para el dinero en efectivo, una caja estándar para propinas, situadas respectivamente a derecha e izquierda del paño y, en su parte central, una caja

o espacio para la ubicación de las fichas o banco. La mesa dispondrá de un tapete en el que, a derecha e izquierda, figurarán impresas las distintas series o combinaciones a las que se puede apostar.

Figura Núm. 6: Ruleta de la fortuna



3. El personal

El personal afecto es el siguiente:

a) El jefe de mesa, es el que dirige la misma y es el encargado de hacer girar la rueda.

b) Un crupier encargado de efectuar los pagos y retirar las apuestas perdedoras.

4. Jugadores

En cada partida pueden participar un número indeterminado de jugadores.

5. Reglas del juego

1. Los jugadores podrán apostar sobre la mesa a cualquiera de las seis combinaciones que se encuentran marcadas en el tapete, siendo el índice de probabilidades de premio el fijado en la propia rueda con la distribución de las celdillas.

2. Las apuestas se realizan a partir del momento en que el crupier anuncia «hagan sus apuestas». Éstas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas de la mesa escogida por el jugador, no admitiéndose apuestas en dinero efectivo.

3. A continuación la rueda se hace girar por el jefe de mesa, dando numerosas vueltas antes de pararse. Cuando la rueda vaya perdiendo fuerza en su giro, el crupier preguntará «¿están hechas las apuestas?». A continuación anunciará el «no va más». Desde entonces toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el crupier devuelve la ficha al apostante tardío. Una vez que la rueda se ha detenido en una casilla el jefe de mesa anuncia el resultado, comunicando en voz alta la combinación ganadora.

4. El crupier recoge entonces todas las apuestas perdedoras, dejando sobre la mesa las apuestas ganadoras, a las que él añade la ganancia. El jugador que gana recupera en todos los casos su apuesta inicial, pudiendo retirarla del juego.

6. Los premios

1. La cuantía de los premios vendrá determinada por el valor de cada celdilla, de manera que se

pagará a la suerte o combinación ganadora tantas veces el importe de la apuesta como el número correspondiente a la celdilla premiada.

2. Los pagos se realizarán de la siguiente forma:

a) Apuesta colocada en combinación 1: el jugador recibe la misma cantidad que ha apostado.

b) Apuesta colocada en combinación 2: el jugador recibe dos veces la cantidad que ha apostado.

c) Apuesta colocada en combinación 5: el jugador recibe cinco veces la cantidad que ha apostado.

d) Apuesta colocada en combinación 10: el jugador recibe diez veces la cantidad que ha apostado.

e) Apuesta colocada en combinación 20: el jugador recibe veinte veces la cantidad que ha apostado.

f) Apuesta colocada en combinación 40: el jugador recibe cuarenta veces la cantidad que ha apostado.

7. Máximos y mínimos de las apuestas

1. El mínimo de las apuestas viene determinado en la autorización concedida por la Dirección General de Tributos.

2. El máximo será siempre veinte veces la apuesta mínima.

11. Póquer sin descarte

1. Denominación

El póquer sin descarte es un juego de azar de los denominados de contrapartida, practicado con naipes y exclusivo de Casinos de Juego, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, en el que el objeto del juego es lograr una combinación de superior valor a la jugada que obtenga el crupier, existiendo varias combinaciones ganadoras.

2. Elementos del juego

1. Cartas o naipes

Al póquer sin descarte se juega con una baraja de cincuenta y dos naipes, de las denominadas «francesas». El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, es: As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2.

2. Mesa de juego

Será de medidas y características similares a las de Veintiuno o «Black-Jack», con siete casillas de apuestas divididas en dos espacios, uno para la postura inicial y otro delante para la segunda apuesta. Deberá tener además otras siete casillas bien diferenciadas para la apuesta de «Jackpot». En todo lo demás la mesa de juego será de igual configuración a lo previsto en la normativa específica para las de Veintiuno o «Black-Jack».

3. Personal

1. Al jefe de mesa es a quien corresponde controlar el juego y resolver aquellos problemas y circunstancias que se susciten durante el desarrollo del mismo. Puede existir un jefe de mesa cada dos mesas de juego.

2. El crupier es el que dirige la partida, teniendo encomendada la función de mezclar las cartas de la baraja y su distribución a los jugadores, retirar las apuestas perdedoras y el pago de las que resulten ganadoras. Anunciará todas las fases del juego y cambiará el efectivo a los jugadores.

4. Jugadores

1. Sentados: El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir, como máximo, con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, hasta un máximo de siete.

2. Pueden también participar en el juego los jugadores que estén de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador con plaza, con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima. El número máximo de apuestas por casilla no será superior a tres.

3. En todos los casos, el jugador sentado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá enseñar sus cartas a los demás apostantes para pedir consejo, ni hacer comentarios acerca de la partida en curso.

5. Reglas del juego

1. Las combinaciones posibles ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

a) Escalera real de color. Es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (ejemplo: As, Rey, Dama, Jota y 10, de trébol). Se paga 100 veces la apuesta.

b) Escalera de color. Es la formada por cinco cartas correlativas del mismo palo (ejemplo: 4, 5, 6, 7 y 8, de trébol). Se paga 25 veces la apuesta.

c) Póquer. Es la formada por cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo cuatro reyes). Caso de formarse esta combinación con As, éste deberá ir colocado necesariamente al principio o al final de la misma. Se paga 20 veces la apuesta.

d) Full. Es la formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor entre sí, pero distinto al de las anteriores (ejemplo: 3 sietes y 2 ochos). Se paga 7 veces la apuesta.

e) Color. Es la formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo (ejemplo: As, 4, 7, 8 y Dama, de trébol). Se paga 5 veces la apuesta.

f) Escalera. Es la formada por cinco cartas correlativas, sin que todas ellas sean del mismo palo (ejemplo: 7, 8, 9, 10 y Jota). Se paga 4 veces la apuesta.

g) Trío. Es la formada por tres cartas de un mismo valor (ejemplo: tres Damas). Se paga 3 veces la apuesta.

h) Doble pareja. Es la formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto del anterior (ejemplo: dos Reyes y dos sietes). Se paga 2 veces la apuesta.

i) Pareja. Es la formada por dos cartas de igual valor y las otras tres diferentes sin que exista otra combinación de las descritas (ejemplo: dos Damas). Se paga una vez la apuesta.

j) Mínima (o As Rey): Es la formada por un As y un Rey. En esta jugada se pagará a la par la apuesta, una vez determinado cuál de las jugadas es superior (jugador o banca), teniendo en cuenta el concepto de cartas mayores que se define adelante.

k) Cartas mayores. En caso de no producirse ninguna de las combinaciones anteriores, pero las cartas del jugador son mayores que las del crupier. Se entenderá que las cartas son mayores, atendiendo en primer lugar a la carta de mayor valor, si fueran iguales, a la del siguiente valor y así sucesivamente en orden decreciente. Se paga una vez la apuesta.

2. En cualquier caso, el jugador sólo ganará la apuesta cuando su combinación sea superior a la del crupier, perdiéndola en caso contrario y conservando su apuesta, pero sin ganar premio alguno en caso de empate.

3. Cuando crupier y jugador tengan la misma jugada, ganará la apuesta quien tenga la combinación formada por cartas de mayor valor, atendiendo a las siguientes reglas:

a) Cuando ambos tengan Póquer, ganará aquel que lo tenga superior, atendiendo a la escala de valor ya definida.

b) Cuando ambos tengan Full, ganará aquel que tenga las tres cartas iguales de mayor valor.

c) Cuando ambos tengan Escalera, de cualquier tipo, ganará aquel que la complete con la carta de mayor valor.

d) Cuando ambos tengan Color, ganará aquél que tenga la carta de mayor valor, según lo descrito para las cartas mayores.

e) Cuando ambos tengan Trío, ganará aquel que lo tenga formado por cartas de mayor valor.

f) Cuando ambos tengan Doble Pareja, ganará aquel que tenga la pareja formada por cartas de mayor valor. Si coincidiese, se estará a la segunda pareja y, en último caso, a la carta restante de mayor valor.

g) Cuando ambos tengan Pareja, ganará aquel que la tenga de mayor valor y, si coincidiese, se atenderá a la carta de mayor valor, según lo descrito para las cartas mayores.

4. Máximos y mínimos de las apuestas

a) Las apuestas de los jugadores, representadas exclusivamente por fichas del Casino, deberán realizarse dentro de los límites máximos y mínimos establecidos en cada mesa de juego.

b) El Director de Juegos podrá fijar la cuantía para cada mesa de las apuestas con arreglo a la banda de fluctuación que tenga autorizada por la Dirección General de Tributos.

5. Bandas de fluctuación

Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán como límite máximo el de 25 veces el valor mínimo efectivo de la mesa, el cual será el establecido por la Dirección General de Tributos.

6. Desarrollo del juego

a) La extracción de naipes del depósito, su desempaquetado y su mezcla se atendrán a las normas del Reglamento de Casinos de Juego. El resto de las operaciones será determinado por el jefe de mesa,

según las instrucciones del Director de Juegos, sin que éstas puedan contravenir las disposiciones legales y reglamentarias. Dentro de estas operaciones, deberá necesariamente establecerse el sistema de control de seguridad de los naipes.

b) Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deberán efectuar sus apuestas iniciales dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. Seguidamente el crupier cerrará las apuestas con el «no va más» y comenzará la distribución de los naipes de uno en uno, boca abajo, a cada «mano», comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, dándose igualmente carta para la banca hasta completar la distribución de las cinco cartas para cada «mano» y para la banca, con la salvedad de la última carta para la banca, que se dará descubierta.

c) Los jugadores miran sus cartas y tienen la opción de continuar el juego («ir») diciendo «voy», o retirarse del mismo («pasar») diciendo «paso». Los que opten por «ir» deberán doblar la apuesta inicial, añadiendo una cantidad doble a ésta en la casilla destinada a la segunda apuesta; los que opten por «pasar» perderán la apuesta inicial, que será retirada en ese momento por el crupier.

d) Después de que los jugadores se hayan decidido por «ir» o «pasar», el crupier descubre las cuatro cartas tapadas de la banca, a partir de cuyo momento los jugadores no podrán volver a tocar sus cartas, ni descubrirlas caso del «paso».

e) La Banca sólo juega si entre sus cartas existe, como mínimo, un As y un Rey, o una combinación superior. De no ser así, abonará a cada jugador una cantidad idéntica a la apostada inicialmente (1 por 1).

f) Si la Banca juega, esto es, si tiene, como mínimo, un As y un Rey o una combinación superior, el crupier comparará sus cartas con la de los jugadores y pagará las combinaciones superiores a la suya, de acuerdo con lo establecido en el apartado 1 de las reglas del juego para la segunda apuesta, abonando a la par (1 por 1) la postura inicial.

g) Los jugadores, cuya combinación sea inferior a la del crupier, perderán sus apuestas, que serán retiradas en su totalidad por éste.

h) En caso de empate se estará a lo dispuesto en el apartado 1.

i) Cualquier error en la distribución de las cartas, bien en el número de las mismas o en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada.

j) Está prohibido a los jugadores intercambiar información sobre sus cartas por cualquier medio o descubrirlas antes de tiempo; cualquier violación de esa prohibición supondrá la pérdida de la totalidad de la apuesta.

k) Una vez retiradas las apuestas perdedoras y abonados los premios a las ganadoras, se dará por finalizada la jugada, iniciándose una nueva.

7. Carrusel

a) Independientemente del juego que se desarrolle en la mesa, y siempre que tras ser solicitado por el Casino fuese autorizado por la Dirección General de Tributos, los jugadores podrán participar en un carrusel conformado por todas las mesas dedicadas al Póquer sin descarte, consistente en que los jugadores que lo deseen podrán introducir monedas en una hendidura destinada al efecto y situada delante de su casilla de apuestas.

b) La totalidad de las cantidades acumuladas en las mesas conformarán el carrusel y será entregado al jugador de cualquiera de ellas que consiguiese una Escalera Real, distribuyéndose por partes iguales, en el supuesto de que la obtuviese más de un jugador. En caso de Escalera de Color se abonará el 10% del acumulado al jugador que la tuviese de mayor valor.

Artículo 3. Juego del Bingo.

1. Descripción

1. El juego del bingo es una lotería jugada sobre 90 números, del 1 al 90 ambos inclusive, en su modalidad tradicional, teniendo los jugadores como unidad de juego cartones o tarjetas integradas por 15 números distintos entre sí y distribuidos en tres líneas horizontales de cinco números cada una y en nueve columnas verticales, en cualquiera de las cuales puede haber, tres, dos o un número, pero sin que nunca haya una columna sin número.

2. Se premiarán las siguientes combinaciones:

a) Línea: Se entenderá formada la línea cuando hayan sido extraídos todos los números que la integran, siempre y cuando no haya sido cantada correctamente por otro jugador durante la extracción de las bolas anteriores. Podrá ser cualquiera de las tres que forman un cartón: superior, central e inferior.

b) Bingo: Se entenderá formado el bingo cuando se hayan extraído los quince números que integran el cartón.

c) Bingo acumulado: Consiste en la obtención, por parte del jugador que resulte premiado con el bingo ordinario, de un premio adicional, siempre que el número de bolas extraídas, hasta la consecución del premio, no supere el número de bola máximo autorizado.

El número de bola máximo autorizado de cada partida se determinará de acuerdo con la escala que se apruebe en el Reglamento del Juego del Bingo.

d) Premio complementario: Consiste en la obtención, por parte del jugador que resulte premiado con el bingo ordinario, de un premio adicional consistente en un porcentaje de la reserva, que será establecido en el Reglamento del Juego del Bingo, para la consecución del bingo acumulado.

3. Tanto en un caso como en otro, la aparición de más de una combinación ganadora determinará la distribución proporcional de los premios.

2. Elementos

En el juego del bingo serán necesarios los siguientes elementos:

1. Cartones

a) Los cartones habrán de reunir las condiciones establecidas en el apartado 1 de este Epígrafe y estarán necesariamente fabricados en un material que permita sean marcados por los jugadores. Los cartones sólo serán válidos para una partida y todos deberán estar seriados y numerados, indicando también, en lugar visible, el valor facial y el número de cartones de una serie.

b) El juego del bingo sólo podrá practicarse con los cartones fabricados por la Fábrica Nacional de Moneda y Timbre. Serán expedidos y homologados por la Dirección General de Tributos. Así mismo, deberán incorporar en su dorso una leyenda de forma visible que exprese: «Las Autoridades de la Comunidad Autónoma de La Rioja advierten que la práctica del juego del bingo puede crear adicción».

c) La venta de cartones sólo podrá realizarse dentro de la sala donde el juego se desarrolle. Ningún jugador podrá adquirir cartones correspondientes a una partida en tanto no se le hayan recogido y retirado los utilizados en la partida anterior, los cuales deberán quedar a disposición de los empleados de la sala, estando prohibida su retención.

d) Los cartones se venderán correlativamente, según el número de orden de los mismos, dentro de cada una de las series. La venta en cada partida se iniciará, indistintamente, con el número 1 de cada serie, cuando ésta se comience, o con el número siguiente al último vendido en cualquier partida anterior, ya se haya efectuado ésta el mismo día u otro anterior.

e) Si el número de cartones de la serie puesta en venta, comience ésta o no por el número uno de la misma, fuese insuficiente para atender la demanda de los jugadores, podrán ponerse en circulación para la misma partida cartones de una nueva serie, siempre que se cumplan los siguientes requisitos:

– La segunda serie a ampliar con carácter complementario ha de ser del mismo valor facial que la primera.

– La venta de la segunda serie ha de comenzar necesariamente por el número 1 de la misma.

– Los cartones de la segunda serie podrán venderse hasta el límite máximo del cartón de la primera serie con la que se inició la venta, de tal forma que en ningún caso podrán venderse en la misma partida dos cartones iguales.

f) Los cartones deben ser pagados por los jugadores en dinero efectivo, quedando prohibida su entrega a cuenta o su abono mediante cheque o cualquier otro medio de pago, así como la práctica de operaciones de crédito de los jugadores.

g) Por la compra y tenencia de los cartones, los jugadores adquieren el derecho a que se desarrolle la partida con arreglo a las normas vigentes y, en su caso, al pago de los premios establecidos, o, cuando proceda, a la devolución íntegra del dinero pagado.

h) Los números de los cartones serán marcados por los jugadores de forma indeleble a medida que las correspondientes bolas aparezcan y sean cantadas.

i) La marca deberá efectuarse mediante el trazo de una cruz, aspa, círculo o cualquier otro símbolo que permita identificar inequívocamente el número marcado. No serán válidos, a efectos de premio, los cartones cuya marca o tachadura impidiese identificar claramente el número, así como aquellos en los que los números impresos en el cartón hubiesen sido sobrelineados o manipulados gráficamente en cualquier forma.

j) Queda terminantemente prohibido el empleo de lápices para marcar cartones, así como de cualquier otro medio susceptible de ser borrado fácilmente.

k) La comprobación de los cartones premiados se efectuará a través del circuito de televisión mediante la lectura del cartón original por el jefe de mesa y la exposición del cartón matriz en el circuito monitor o cualquier otro medio electrónico o informático homologado.

l) Después de cada partida, los cartones usados deberán ser recogidos y, previas las comprobaciones necesarias, destruidos, en cualquier caso antes de la sesión siguiente. De esta destrucción se exceptuarán aquellos que pudieran constituir el cuerpo o las pruebas del delito o infracción en el caso de que apreciasen indicios racionales de haberse cometido alguno durante la partida. En este caso, el representante de la autoridad, con el atestado correspondiente y copia del acta de la partida, los pondrá a disposición de la autoridad competente.

m) Los cartones, de un valor facial cualquiera, podrán ser canjeados en la Dirección General de Tributos por otros de valor superior o inferior, siempre que se trate de series enteras y por el mismo importe.

2. Máquinas auxiliares

a) Para la práctica del juego del bingo los jugadores que lo deseen podrán utilizar máquinas auxiliares de apoyo, previamente homologadas y autorizadas por la Dirección General de Tributos. Dichos aparatos estarán conectados a la mesa de control de las salas de bingo y servirán de soporte, en sustitución de los cartones, a la participación en el juego del bingo, siendo aplicable a las mismas, lo dispuesto en el Reglamento del Bingo.

b) El número máximo de máquinas auxiliares instaladas por sala de bingo será de tres. El número máximo de cartones autorizado en cada partida será establecido por el Reglamento del Juego del Bingo y a su vez especificado en la propia autorización de funcionamiento.

3. Aparato de extracción de bolas y mecanismos accesorios

a) El aparato de extracción de bolas podrá ser de bombo o neumático. Será precisa la homologación previa por parte de la Dirección General de Tributos de los distintos modelos a utilizar.

b) El aparato de extracción de bolas, deberá reunir características tales que garanticen la aleatoriedad de la extracción y la posibilidad de que todas y cada una de las bolas tengan la misma probabilidad de ser extraídas en cualquiera de las noventa extracciones posibles.

4. Megafonía y circuito cerrado de televisión

a) Toda la sala deberá estar dotada de una instalación de sonido que garantice la perfecta audición del desarrollo de cada partida en toda la sala por parte de los jugadores.

b) Así mismo, será obligatoria la existencia de un circuito cerrado de televisión que garantice el conocimiento por los jugadores de las bolas que vayan saliendo durante el juego; para ello, la cámara enfocará permanentemente el lugar de salida de aquéllas y la imagen será recogida por los distintos monitores (aparatos receptores), distribuidos en la sala en número suficiente para asegurar la perfecta visibilidad por todos los jugadores.

5. Paneles informativos

Será obligatoria la existencia en toda sala y en número suficiente para garantizar su visualización por cualquier jugador desde su puesto de juego una pantalla o panel donde constará la siguiente información: los números a medida que vayan siendo extraídos y cantados (o anunciados en voz alta), número de cartones vendidos, precio del cartón, el importe de los diferentes premios que se pudieran obtener en cada partida y número de bola máxima, según orden de extracción en la que procede otorgar el bingo acumulado conforme al Reglamento del Juego del Bingo.

6. Bolas

a) El juego de bolas estará compuesto por noventa unidades, teniendo cada una de ellas inscrito en su superficie, de forma indeleble, el correspondiente número, que habrá de ser perfectamente visible a través de los aparatos receptores de televisión. Sólo podrán utilizarse bolas previamente homologadas por la Dirección General de Tributos, y en el caso de aparatos de bingo neumáticos, cada juego de bolas deberá ser cambiado cada dos mil quinientas partidas como máximo, o bien se procederá al cambio antes de ese límite cuando se descubra que alguna de las bolas no está en perfectas condiciones. El cambio de un juego de bolas por otro deberá hacerse constar en el Libro de Actas.

b) Al comenzar y finalizar cada sesión de bingo, las bolas serán objeto de recuento por parte del jefe de Sala, en presencia del jefe de mesa y de una persona del público, si la hubiere, comprobando su numeración y que se hallan en perfecto estado. Los funcionarios destinados a las labores de inspección y control podrán presenciar esta operación y pedir las comprobaciones que estimen pertinentes.

c) Durante cada partida, los números que vayan saliendo deberán irse reflejando por su orden de salida en una pantalla o panel fácilmente legible por todos los jugadores desde sus puestos. Se dispondrá, además, lo necesario para que quede constancia del orden de salida de las bolas en cada partida, de lo cual será responsable el jefe de mesa.

d) Las extracciones y lectura de las bolas deberán efectuarse con el ritmo adecuado para que todos los jugadores puedan seguirlas e irlas anotando en sus cartones.

e) En el caso de que, una vez comenzada la partida, se descubriera la existencia de falta de bolas, bolas duplicadas, bolas con falta o con exceso de peso o cualquier otra irregularidad relativa a las bolas o al aparato de extracción, se suspenderá la partida y el jefe de Sala decidirá sobre su continuación o finalización, haciéndolo constar en el acta correspondiente.

f) Las salas de bingo deberán disponer en todo momento de un juego completo de bolas en reserva para proveer a las sustituciones que resulten necesarias.

7. Premios

a) El dinero obtenido por la venta de los cartones y destinado a premios quedará en poder del cajero, afectado al pago de los mismos dentro de la propia sala, de la que no podrá ser sacado salvo en virtud de órdenes del organismo competente o de la autoridad judicial que, motivadamente, podrá disponer, asimismo, su intervención e inmovilización.

b) La cuantía de los premios serán los establecidos en el Reglamento del Juego del Bingo, quedando prohibido complementar las cuantías de los premios establecidos con cualquier cantidad de dinero o pago en especie, de cualquier naturaleza, así como establecer aproximaciones, reintegros o cualquier otra clase de premios distintos de los aprobados. No tendrán consideración de complementos o premios prohibidos los detalles u objetos de valor simbólico que, en concepto de atención, puedan las empresas entregar a los clientes.

c) En todo caso, los premios consistirán en efectivo metálico, quedando prohibida su sustitución total o parcial por premios en especie. No obstante, el pago en metálico será sustituido por la entrega de un cheque nominativo contra cuenta bancaria de la entidad titular o empresa de servicios cuando exceda de 300.000 pesetas o en metálico dentro de las veinticuatro horas siguientes a la obtención del premio.

d) Si el cheque resultase impagado, en todo o en parte, el jugador podrá dirigirse a la Dirección General de Tributos que comprobada la autenticidad del cheque y el impago de la deuda, concederá a la entidad o empresa que hubiera librado el efecto un plazo de tres días para depositar la cantidad adeudada, la que se entregará al jugador. Si no lo hiciere, este organismo efectuará el pago al jugador con cargo a la fianza de la entidad titular o empresa, haciendo en su resolución expresa reserva de las acciones civiles o penales que pudieran corresponder a las partes.

e) Para poder tener derecho a cantar las jugadas premiadas durante la celebración de una partida, es preciso que todos los números del cartón premiado que forman la combinación ganadora hayan sido extraídos en esa determinada partida, independientemente del momento en que se haya completado tal combinación. Además, para el premio de línea será necesario que la jugada no haya sido ya cantada por otro jugador durante la extracción de las bolas anteriores. Si hubiera más de una combinación ganadora, esto dará lugar al reparto del importe de los premios entre los jugadores que la hayan cantado. En ningún caso podrán aceptarse reclamaciones una vez los premios hayan sido asignados.

f) Los premios se pagarán a la terminación de cada partida, previa la oportuna comprobación y contra la entrega de los correspondientes cartones, que habrán de presentarse íntegros y sin manipulaciones que puedan inducir a error. Los cartones premiados se acompañarán al acta de la sesión.

g) No serán tenidas en cuenta las observaciones o reclamaciones que se formulen sobre errores en el anuncio de los números después que los premios hayan sido asignados a los ganadores.

8. Devoluciones

a) Si durante la realización de una partida y con anterioridad a la primera extracción se produjesen fallos o averías en los aparatos e instalaciones, o bien accidentes que impidan la continuación del juego, se suspenderán provisionalmente las partidas. Si en un plazo de quince minutos no puede ser resuelto el problema planteado, se procederá a devolver a los jugadores el importe íntegro de los cartones, que habrán de ser devueltos a la mesa.

b) En el caso de que ya hubiera comenzado la extracción de las bolas y su anotación en los cartones, se continuará la partida efectuándose las extracciones por procedimiento manual, siempre que sea posible garantizar de algún modo su aleatoriedad, y utilizándose exclusivamente las bolas pendientes de extraer.

c) Cuando ocurriese alguna de las incidencias referidas en los apartados anteriores, antes de proceder se informará a los jugadores del apartado correspondiente de este artículo.

d) La retirada del jugador durante el transcurso de la partida no dará lugar a la devolución del importe de los cartones que hubiera adquirido, aunque podrá transferirlos, si lo desea, a otro jugador.

9. Libro de Actas

a) El desarrollo de cada sesión se irá reflejando en un acta que se redactará, partida por partida, simultáneamente a la realización de cada una de éstas, no pudiendo comenzar la extracción de las bolas mientras no se hayan consignado en el acta los datos respectivos.

b) Las actas se extenderán en libros encuadernados y foliados, que serán sellados y diligenciados por la Dirección General de Tributos y entregados a los titulares junto con la autorización de funcionamiento de la sala y, posteriormente, cuando las necesidades lo requieran.

c) Cuando se disponga de un sistema informático para la confección de las actas de las sesiones de juego, éstas deberán reunir las mismas características que las exigidas para los folios del Libro de Actas ordinario, cuya confección manual pasará a tener la calificación de «auxiliar».

d) En el encabezamiento del acta se hará constar la diligencia de comienzo de la sesión, la fecha y la firma del jefe de mesa, indicando la hora de comienzo de la misma, insertándose a continuación por cada partida, los siguientes datos: número de orden de la partida; serie o series, precio y número de los cartones vendidos; cantidad total recaudada; cantidades pagadas por línea, bingo y acumulado, debiendo quedar constancia de los números de los cartones premiados bien en el propio acta o bien en el documento de constancia del orden de salida de bolas. Al terminar la sesión se extenderá la diligencia de cierre, que firmará el jefe de mesa.

e) También se harán constar en el acta, mediante diligencias diferenciadas, las incidencias que se hubieran producido durante el desarrollo de las partidas y las reclamaciones que los jugadores deseen formular. Las diligencias por incidentes habrán de ser firmadas por el jefe de sala y el jefe de mesa; las motivadas por reclamaciones, por el jefe de sala y por el reclamante, sin cuya firma y número del documento nacional de identidad carecerán de valor.

f) De las actas se hará, cuando menos, una copia para los agentes de inspección y control, que podrán recabar su exhibición o envío.

g) Los cartones devueltos, salvo en supuesto de infracciones o delitos, se adjuntarán al ejemplar del acta correspondiente, a los efectos procedentes.

h) Cuando la confección de las actas se lleve por un sistema informático y se produjera una avería de éste, los datos deberán reflejarse de manera manual en el Libro de Actas descrito.

3. Personal

El personal al servicio de las salas de bingo se encuadra en los siguientes grupos profesionales y categorías:

a) Técnicos de juego que integra las categorías profesionales de jefe de sala, jefe de mesa y cajero.

b) Técnicos de sala, integrado por las categorías profesionales de locutor-vendedor, y admisión y control; a cada una de ellas le corresponden las funciones previstas en el Reglamento del Juego del Bingo.

4. Reglas del juego

1. Antes de iniciarse cada sesión, se deberá comprobar el correcto funcionamiento de todo el material e instalaciones de juego que hayan de utilizarse; acto seguido se procederá a la introducción de las bolas en el aparato extractor, pudiendo los jugadores que así lo deseen inspeccionar ambas operaciones. Antes de proceder a la venta de cartones, se anunciará la serie o series a vender, el número de cartones de la misma y el valor facial de cada uno; a continuación, se iniciará la venta a través de los locutores-vendedores.

2. Tras las operaciones de venta, el cajero procederá a la recogida de los cartones sobrantes y el jefe de mesa, una vez realizados los cálculos pertinentes, anunciará:

a) El total de cartones vendidos de la serie o series correspondientes, utilizando la siguiente fórmula: «Cartones vendidos, de la serie..... (letra)..... (número de identificación) del número..... al..... y de la serie (en su caso)..... del número..... al.....».

b) El importe de los premios de línea, bingo ordinario y bingo acumulado, y complementario.

c) El comienzo de la partida.

3. Se procederá a continuación a exponer en los paneles informativos señalados en el apartado 2 sobre Elementos.

4. A partir de este momento, se irán extrayendo sucesivamente las bolas, cuyo número se anunciará a través de los altavoces, mostrándose a continuación en los monitores y pantallas de la sala. Sólo después de haber sido anunciado cada número podrá, en su caso, ser marcado en el cartón por el jugador.

5. Iniciado así el juego, el locutor-vendedor lo interrumpirá cuando algún jugador cante la jugada de línea o bingo en voz alta. Acto seguido, entregará el cartón al jefe de mesa, que procederá a su comprobación, mientras se coloca el cartón matriz frente a la cámara de televisión o cualquier otro medio electrónico homologado para conocimiento de todo el público. Esta operación se repetirá con todos aquellos cartones cantados.

6. Si de la comprobación efectuada resultasen fallos o inexactitudes en alguno de los números del cartón, el juego se reanudará hasta que se produzca un ganador; cuando la línea cantada sea correcta, el juego continuará hasta que sea cantado el bingo y, en caso de ser la verificación de éste positiva, se dará por finalizada la partida, procediéndose al abono del importe de los premios.

7. Una vez comprobada la existencia de algún cartón premiado, se preguntará por el jefe de mesa si existe alguna otra combinación ganadora con las voces «¿Alguna línea más?» ¿Algún bingo más?», dejando un plazo de tiempo prudencial hasta dar la orden de reanudar la partida o darla por finalizada, según el caso. Una vez dada la correspondiente orden por el jefe de mesa, se perderá todo derecho a reclamación sobre dicha jugada.

5. Juegos nulos

Cualquier error por parte del locutor-vendedor que se produzca en el anuncio de un determinado número durante el desarrollo del juego, que no pueda ser subsanado antes de la adjudicación de los premios y que afecte de forma sustancial al mismo, determinará la anulación de la partida, con la devolución del importe íntegro de sus cartones y la restitución de éstos a la mesa. Del mismo modo se procederá en los casos previstos en el apartado de devoluciones del presente Catálogo y del Reglamento del Juego del Bingo.

Artículo 4. Máquinas de juego.

1. Denominación

Son máquinas de juego a que se refiere el artículo 14 de la Ley 5/1999, de 13 de abril, Reguladora del Juego y las Apuestas de La Rioja, los aparatos manuales o automáticos, accionados por monedas o sistema equivalente, que a cambio de un precio permiten el mero pasatiempo o recreo del jugador, o la obtención por éste de un premio.

2. Clasificación

1. Máquinas de tipo «A» o recreativas

a) Son máquinas de tipo «A» o recreativas todas aquellas de mero pasatiempo o recreo que se limitan a conceder al usuario un tiempo de uso o de juego a cambio del precio de la partida, sin que puedan conceder ningún tipo de premio en metálico, en especie o en forma de puntos canjeables.

b) Estas máquinas podrán conceder como único aliciente y en función de la habilidad del jugador la devolución del importe de la partida o la posibilidad de continuar jugando por el mismo importe inicial en forma de prolongación de la propia partida o de otras adicionales.

c) Se incluyen como máquinas «A» las denominadas de realidad virtual, simulación y análogas, siempre y cuando el usuario intervenga en el desarrollo de los juegos.

2. Máquinas de tipo «B» o recreativas con premio programado

a) Son máquinas de tipo «B» o recreativas con premio programado aquellas que, a cambio del precio de la partida concedan al usuario un tiempo de uso o de juego, y si se produce una combinación ganadora de acuerdo con el programa de juego, un premio en metálico, cuya cuantía no podrá exceder del fijado en el Reglamento de Máquinas de Juego, el cual podrá autorizar la interconexión de las máquinas en los salones de juego.

b) Así mismo, podrán homologarse modelos de máquinas de tipo «B» que otorguen premios de un importe no superior a mil veces el precio de la partida que únicamente se instalen en salones de juego, salas de bingo y casinos de juego. Esta circunstancia deberá constar de forma expresa en el tablero frontal de cada máquina, así como en la autorización de explotación de cada máquina mediante la expresión «máquina especial para salas de juego». No podrán interconectarse entre sí y tendrán que adoptar una denominación comercial específica y distinta del resto de las máquinas de tipo «B».

3. Máquinas de tipo «C» o de azar

a) Son máquinas de tipo «C» o de azar aquellas que a cambio del precio de la partida, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego, y si se produce una combinación ganadora, un premio en metálico, que dependerá siempre del azar, cuya cuantía, características y límites establezca el Reglamento de Máquinas de Juego, el cual podrá autorizar la interconexión de las mismas.

b) A los efectos de esta definición, se entiende por azar el que la combinación o resultado de cada jugada no dependa de combinaciones o resultados anteriores o posteriores.

c) Únicamente podrán ser instaladas en casinos de juego.

4. Máquinas de tipo «A1» o con premio en especie

Se considerarán como máquinas «A1» aquellas que, aparte de proporcionar un tiempo de uso o de juego a cambio del precio de la partida, pueden conceder un premio directo en especie o mediante una cantidad de vales, bonos o similares, en función de la habilidad o destreza del jugador, cuyos requisitos y características serán fijados por el Reglamento de Máquinas de Juego.

5. Exclusiones

No se consideran máquinas de juego:

a) Las máquinas expendedoras que se limitan a efectuar mecánicamente transacciones o ventas de productos o servicios a cambio de la moneda o monedas introducidas en ellas, siempre que el valor del dinero depositado corresponda al valor de mercado de los productos que entreguen y su mecanismo no se preste a admitir cualquier tipo de habilidad, combinación aleatoria, apuesta o juegos de azar.

b) Las máquinas tocadiscos, videodiscos o fotográficas, accionadas por monedas.

c) Las máquinas o aparatos recreativos de uso infantil accionados por monedas que permitan al usuario un entretenimiento consistente en la imitación de movimientos de animales, vehículos o similares, así como las que por naturaleza o elementos estén orientados al público infantil que no den premio.

d) Las máquinas o aparatos de competencia pura o deportiva, como futbolines, mesas de billar o tenis de mesa, boleras, baloncesto, dianas, hockey, dardos o similares aunque su utilización requiera la introducción de monedas o incorporen únicamente componentes electrónicos de apoyo o complementario que no incidan decisivamente en el desarrollo del juego, sin que puedan, en ningún caso, conceder premio directo o indirecto alguno, incluso un tiempo adicional de uso o de juego.

En este último supuesto, las máquinas únicamente podrán explotarse a través de empresas operadoras, cuyos datos identificativos tales como denominación, domicilio y número de inscripción, deberán constar en la forma prevista por el Reglamento de Máquinas de Juego.

e) Los videojuegos o programas informáticos cuyo uso temporal se arriende en establecimientos públicos abiertos al público. No obstante, la explotación lucrativa de estos juegos mediante su instalación en ordenadores personales dentro del propio establecimiento, sean o no accionadas por monedas, se considerará explotación de máquinas recreativas o de tipo «A», sin perjuicio de lo dispuesto en la normativa sobre propiedad intelectual.

El régimen jurídico de todas ellas se determinará reglamentariamente.

3. Elementos

1. Todas las máquinas de juego de tipo «B» y «C» deberán incorporar de una forma visible y en su frontal una leyenda que exprese «El uso de esta máquina puede crear adicción al juego», así como la inscripción «Prohibido su uso por menores de edad».

2. Las máquinas de juego clasificadas en el presente Epígrafe deberán cumplir con los siguientes requisitos:

a) La previa homologación e inscripción de su correspondiente prototipo o modelo en la Sección de Modelos y Material de Juego del Registro General del Juego, así como del establecimiento donde vayan a ser instaladas.

b) La incorporación en cada máquina de forma indeleble, abreviada y visible de los datos identificativos de la empresa fabricante o importadora, del modelo y de la máquina. Estas marcas de fábrica deberán ir ubicadas en la forma y lugar que se establezca en el Reglamento de Máquinas de Juego.

c) La obtención de la autorización de explotación que acreditará la legalidad del modelo, fabricante y explotador de la máquina.

3. Las máquinas de tipo «B» y «C» deberán contar además con la autorización de instalación y de contadores electrónicos homologados establecidos en el Reglamento de Máquinas de Juego.

Artículo 5. Apuestas.

1. Denominación

Se entiende por apuesta aquella actividad por la que se arriesga una cantidad de dinero sobre los resultados de un acontecimiento público o deportivo previamente determinado, de desenlace incierto y ajeno a las partes intervinientes.

2. Clasificación

1. Las apuestas deportivas se clasifican en dos modalidades:

a) Internas.–Cuando se formalicen en el mismo establecimiento o recinto en el cual se está desarrollando el acontecimiento deportivo.

b) Externas.–Cuando se formalicen en diferente establecimiento o recinto en el cual se está desarrollando el acontecimiento deportivo, en otros recintos deportivos o en instalaciones específicamente autorizadas a tal fin.

2. Las apuestas se basarán en actividades deportivas o de competición y se realizarán dentro de los hipódromos, canódromos o frontones.

3. Las apuestas en frontones

1. Elementos

a) Las apuestas deportivas basadas en la «pelota vasca» se realizarán dentro de los frontones y versarán sobre las modalidades de pelota a mano, pala corta o larga, cesta y remonte.

b) El acontecimiento deportivo deberá ser público, el recinto en frontones apto por la Federación Deportiva correspondiente y el material utilizado homologado por el órgano competente.

c) Las denominadas «traviesas», o apuestas efectuadas por un espectador contra otro a favor de un jugador, se formalizarán a través de la intervención de los «corredores» que recogerán las ofertas que previamente hayan realizado los apostantes.

d) Las empresas organizadoras del acontecimiento deportivo o de la celebración de apuestas, personas físicas o jurídicas, deberán prestar las garantías suficientes para responder por las cantidades arriesgadas.

e) Para participar en las apuestas deportivas, se exigirá el documento, papeleta o billete pertinente al objeto de identificar a los participantes y, por ende, a los ganadores. Dichas papeletas deberán figurar numeradas correlativamente, y su poseedor tendrá el derecho de percibir lo ganado y la obligación de pagar lo perdido.

2. Desarrollo de la apuesta

a) El objeto de la apuesta es el acierto del pronóstico del juego de pelota que disputan los jugadores o pelotaris, recuperando la cantidad arriesgada aumentada en proporción a los apostantes.

b) El apostante elegirá un color que identifica a cada uno de los dos contendientes. Seguidamente, comunicará al corredor la cantidad a apostar, quien a su vez realizará dicho ofrecimiento a otro apostante rival. En caso afirmativo, el corredor anotará la cantidad apostada, haciendo entrega a los participantes del recibo o papeleta justificativa y conservando la matriz correspondiente de la misma como resguardo final.

c) Una vez finalizada la práctica deportiva, el apostante del color ganador mostrará al corredor el citado recibo o papeleta, el cual cobrará inmediatamente en metálico la apuesta en el mismo recinto deportivo. Por el contrario, el portador de la papeleta perdedora tendrá la obligación de la deuda contraída.

3. Máximos y mínimo de las apuestas

Las apuestas mínimas y máximas se determinarán en la propia autorización.

Artículo 6. Juego de boletos.

1. Denominación

El juego de boletos es la modalidad de juego que, mediante la adquisición de determinados billetes o boletos homologados en establecimientos autorizados al efecto y a cambio de un precio establecido, permite obtener un premio en metálico o en especie, el cual necesariamente deberá permanecer desconocido para todos hasta su raspadura manual o apertura.

2. Elementos

Los boletos o billetes homologados deberán reunir las características de seguridad que impidan su

alteración o lectura fraudulenta. Contendrán las reglas esenciales de la modalidad de juego, el precio, los premios y su forma de adjudicación.

Artículo 7. Loterías.

1. Denominación

Son loterías la modalidad de juego en la que se conceden premios en metálico en aquellos casos en que el número o números expresados en el billete o boletos en poder del jugador coincidan en todo o en parte con el que se determine a través de un sorteo posterior que se celebre en la fecha que fije el billete o boleto.

2. Elementos

Los boletos o billetes homologados deberán reunir las características de seguridad que impidan su alteración o lectura fraudulenta. Contendrán las reglas esenciales de la modalidad de juego, el precio, los premios y su forma de adjudicación.

Artículo 8. Rifas y tómbolas.

1. Denominación

1. La rifa es la modalidad de juego consistente en un sorteo a celebrar de uno o varios bienes o servicios, previamente determinados, no en metálico, entre los adquirentes de billetes o papeletas de importe único y cierto, correlativamente numerados o diferenciados entre sí por cualquier otro sistema.

2. La tómbola es la modalidad de juego en el que el jugador participa en el sorteo de diversos objetos expuestos al público, mediante la adquisición de billetes o papeletas que contienen, en su caso, la indicación del premio que se puede obtener.

2. Clasificación

Las rifas y tómbolas se clasifican en:

a) Benéficas. Son aquellas organizadas por Instituciones, Ayuntamientos u otras Corporaciones o Entidades de la Comunidad Autónoma de La Rioja, cuya recaudación se destine a satisfacer necesidades primarias de establecimientos benéficos.

b) De utilidad pública. Son aquellas organizadas por las instituciones citadas en las que el importe de la recaudación se aplique a fines de reconocida utilidad pública.

c) De interés particular. Son las organizadas por personas físicas o jurídicas o entidades públicas en las que el importe de los beneficios no se aplique a ninguno de los fines especificados en los dos apartados anteriores.

3. Elementos

1. Los billetes o papeletas que sirven de base para acreditar la participación del sorteo tendrán un precio en metálico y estarán numeradas correlativamente. Los modelos serán aprobados por la Dirección General de Tributos, la cual expedirá credenciales individuales para cada una de las personas que hayan de intervenir en la distribución y venta.

2. La autorización se publicará extractada en el «Boletín Oficial de La Rioja», cuyo anuncio deberá insertarse en los billetes o papeletas.

4. Premios

Los premios no podrán ser canjeables por dinero. Los consistentes en bienes muebles deberán estar previamente adquiridos y depositados o instalados en lugares en los que pueda constatarse su existencia.

Artículo 9. Combinaciones aleatorias.

1. Denominación

Se entiende por combinación aleatoria la modalidad de juego por la que una persona o entidad sortea un premio en metálico, en especie o servicios, con fines publicitarios, entre quienes adquieran sus productos o servicios u ostenten la condición actual o potencial de clientes suyos, sin coste adicional alguno y sin que pueda exigirse una contraprestación específica a cambio.

2. Clasificación

1. Las combinaciones aleatorias se clasifican en:

a) De tracto único. Consiste en la celebración de un sorteo en una fecha determinada.

b) De tracto sucesivo. Consiste en la celebración de varios sorteos durante un período de tiempo determinado que no podrá exceder de tres meses.

2. Las modalidades del juego empleadas para la adjudicación de los premios en las combinaciones aleatorias no podrán basarse en características o reglas esenciales contenidas en el Catálogo de Juegos y Apuestas de La Rioja.

3. Premios

Los premios consistentes en bienes muebles deberán estar, previamente a la celebración del sorteo, adquiridos y depositados o instalados en lugares en los que pueda constatarse su existencia. Los otorgados en metálico deberán estar depositados en una entidad bancaria.

Artículo 10. Juegos y apuestas de carácter tradicional.

1. Denominación

Se consideran juegos o apuestas de carácter tradicional, familiar o amistoso objeto de explotación lucrativa, aquellos juegos populares que vengan produciéndose tradicionalmente con ocasión de festividades locales y en los que se produzcan transferencias económicas entre los jugadores superiores a las cuantías a que se refiere el artículo 2.2 de la Ley 5/1999, de 13 de abril, Reguladora del Juego y las Apuestas.

2. Elementos

1. La modalidad de juego que pretenda organizarse deberá contar con el informe favorable del Ayuntamiento del municipio en donde se pretende realizar.

2. La explotación de estos juegos únicamente podrá ser autorizada a sociedades de círculos de recreo tradicionales, asociaciones privadas sin ánimo de lucro y establecimientos turísticos para modalidades, locales y días determinados, en ningún caso para la práctica continua o de validez permanente.

O) País Vasco

§ 77 LEY 4/1991, DE 8 NOVIEMBRE. REGULACIÓN DEL JUEGO

(BOPV núm. 237, de 25 noviembre [LPV 1991, 302])

La presente Ley se dicta en desarrollo de la competencia exclusiva que, en materia de juego, se halla atribuida a la Comunidad Autónoma del País Vasco a tenor del art. 10.35 del Estatuto de Gernika.

Dicha norma regula con rango de Ley la actividad del juego con una pretensión globalizadora y de generalidad, instaurando una normativa que contempla exhaustivamente los diversos factores humanos y materiales que concurren en el desarrollo del juego.

El sector del juego se considera como una parte del entramado económico vasco, permitiendo a la Administración facultades de intervención en orden a la planificación y control del juego, basándose el diseño establecido en el equilibrio de la oferta de las diversas actividades de juego, poniendo límites al desarrollo incontrolado de cada subsector pero respetando la realidad social que supone la preferencia de sus usuarios.

En el orden de los principios la Ley condiciona la explotación del juego a la obtención previa de autorización administrativa, se deja extramuros de la legalidad el juego ilegal o no autorizado, conceptos que se asimilan, se protegen los derechos de los menores de edad y de las personas que tengan reducidas sus facultades volitivas, impidiendo su participación en el desarrollo de los juegos de los que resulte la obtención de premios, sancionándose enérgicamente a los contraventores de esta norma, se establece un ámbito normativo sin pretensión de incitar al juego ni impedirlo, con la finalidad de establecer unas reglas generales que garanticen al ciudadano la seguridad jurídica y permita al Gobierno establecer unas líneas de actuación en materia de juego adaptadas a la realidad social. Asimismo la Ley, respetando los principios básicos de libertad individual y de empresa, posibilita la acción equilibradora y correctora de la Administración, garantizando la igualdad ante la Ley de todos los ciudadanos en orden a ser titulares de las autorizaciones para la explotación de los juegos.

La Ley, en términos generales, contempla todas las posibles actividades del juego y las apuestas, incluidas las relacionadas con el deporte rural y tradicional del País Vasco, señala un criterio de temporalidad en la detentación de autorizaciones de juego y permisos de explotación, establece por arriba el límite cuantitativo de los aforos máximos respecto a toda clase de juegos, residencia en el Consejo de Gobierno la confección del Catálogo de juegos autorizados, crea el Registro Central del Juego para controlar y centralizar los aspectos administrativos del juego, alumbra el Consejo Vasco de Juego como órgano de coordinación y estudio donde se hallan representadas las Administraciones de la Comunidad Autónoma así como, eventualmente, los sectores profesionales relacionados con el juego.

Por último, se establece un régimen sancionador tipificando las infracciones y sanciones administrativas, de acuerdo con los principios de legalidad, tipicidad, responsabilidad y proporcionalidad, atribuyendo la competencia sancionadora a diversos órganos en base al eje Departamento de Interior/ Consejo de Gobierno, al objeto de reconducir a la legalidad las acciones u omisiones que vulneren las normas establecidas.

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 1. Objeto.

1. La presente Ley tiene por objeto la regulación en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma del País Vasco, de todas las actividades relativas al juego, conforme a lo dispuesto en el artículo 10.35 del Estatuto de Autonomía.

2. Quedan excluidos del ámbito de la presente Ley los juegos o competiciones de puro pasa-

tiempo o recreo constitutivos de usos sociales de carácter tradicional, familiar o amistoso, siempre que los jugadores o personas ajenas a éstos no hagan de ellos objeto de explotación lucrativa.

Asimismo, quedarán excluidos de la presente ley los juegos o competiciones deportivas, con o sin ánimo de lucro. Tal exclusión no se extenderá a las apuestas sobre tales juegos o competiciones deportivas.

✐ Ap. 2 párr. 2º añadido por disp. final 1 de Ley 14/1998, de 11 junio.

Artículo 2. Ámbito.

1. Se incluyen en el ámbito de la presente Ley:

a) La totalidad de los juegos incluidos en el correspondiente Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma del País Vasco. El Catálogo deberá recoger la totalidad de los juegos de azar, apuestas, sorteos, rifas, tómbolas, combinaciones aleatorias y, en general, todas aquellas actividades en las que se aventuren cantidades de dinero u otros objetos económicamente evaluables sobre los resultados, con independencia de que predominen en ellos la habilidad, destreza o maestría de los participantes, o sean exclusiva o primordialmente de suerte, envite o azar, tanto si se desarrollan mediante la utilización de máquinas automáticas como si se llevan a cabo a través de la realización de actividades humanas.

b) Las empresas dedicadas a la explotación de juegos, a la fabricación, distribución y comercialización en general de materiales de juego, así como otras actividades conexas.

c) Los locales y establecimientos donde se lleven a cabo las actividades mencionadas en el apartado a) de este artículo.

d) Las personas que intervengan en las actividades y empresas anteriormente reseñadas, así como los usuarios de los juegos.

2. A los efectos de la presente Ley, se entiende por apuesta aquella actividad de juego por la que se arriesga una cantidad de dinero sobre los resultados de un acontecimiento previamente determinado, de desenlace incierto y ajeno a las partes intervinientes en la apuesta.

Artículo 3. Catálogo de Juegos.

1. Corresponderá al Consejo de Gobierno aprobar el Catálogo de Juegos, en el que se especificarán sus distintas denominaciones, modalidades posibles, elementos y personas necesarios para practicarlos y reglas esenciales para su desarrollo.

2. Los principios básicos que orientarán la redacción del Catálogo son:

a) La transparencia en el desarrollo de los juegos.

b) La garantía de que no se produzcan fraudes.

c) La prevención de los perjuicios a terceros.

d) La posibilidad de la intervención y control por parte de la Administración.

3. El Catálogo de Juegos autorizados en la Comunidad Autónoma del País Vasco incluirá, al menos, los juegos siguientes:

a) Bingo, en sus distintas modalidades.

b) Los que se desarrollen mediante el empleo de máquinas recreativas, recreativas con premio y de azar.

c) Apuestas basadas en actividades deportivas o de competición, entre las que se incluirán las propias del deporte rural.

d) Toda clase de juegos de boletos y loterías.

e) Las rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.

f) Aquellos juegos que tradicionalmente se han desarrollado en casinos.

4. Se consideran prohibidos aquellos juegos que no estén incluidos en el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma del País Vasco, así como aquellos que estándolo se realicen sin la oportuna autorización o en forma, lugares o por personas distintas de los que se especifiquen en las autorizaciones y en las correspondientes normas legales aplicables.

Artículo 4. Criterios de planificación del juego.

Corresponderá asimismo al Consejo de Gobierno aprobar la planificación de los juegos, con arreglo a los siguientes criterios:

1. Impedir actividades monopolísticas y oligopolísticas.

2. Considerar las repercusiones económicas y tributarias derivadas de la actividad de juego.

3. No fomentar su hábito, en particular en relación con los menores de edad y, en general, con aquellas personas que tengan reducidas sus capacidades volitivas, así como reducir sus efectos negativos.

Artículo 5. Autorizaciones.

1. Corresponderá al Departamento de Interior la concesión con carácter reglado de las autorizaciones para la realización de las actividades reguladas en esta Ley, así como la exigencia de las correspondientes fianzas que aseguren el cumplimiento de las disposiciones que regulen el ejercicio de las mismas en todos sus aspectos.

2. Para la concesión de autorizaciones de explotación de los juegos regulados en los aps. d) y e) del art. 3 núm. 3 de esta Ley, se considerarán especialmente las solicitudes de aquellas instituciones, entidades o asociaciones con fines benéficos y asistenciales y sin ánimo de lucro, siempre que la explotación sea gestionada directamente por la entidad autorizada y en la forma que reglamentariamente se determine.

En la explotación de las modalidades de juego mencionadas podrá participar conjuntamente la Administración con la entidad autorizada, de modo que se garantice la adecuación de ésta a los fines que le sean propios. El Consejo de Gobierno determinará la forma de dicha participación.

3. Las autorizaciones para la explotación de los tipos de juegos previstos en el art. 3 de esta Ley son intransferibles, tendrán una duración limitada y podrán ser renovadas, en su caso, siempre que se cumplan todos los requisitos en el momento de la solicitud de renovación.

4. Las autorizaciones podrán ser revocadas y dejadas sin efecto cuando durante su período de vigencia se pierdan todas o algunas de las condiciones que determinaron su otorgamiento, sin perjuicio de las sanciones a que hubiera lugar de acuerdo con lo dispuesto en el Capítulo IV de la presente Ley.

Artículo 6. Publicidad.

1. El Consejo de Gobierno regulará el régimen de publicidad del juego en el exterior de los locales y en los medios de comunicación.

2. Reglamentariamente se determinará:

a) El régimen de publicidad en el interior de los locales.

b) El establecimiento de las normas oportunas tendentes a garantizar el adecuado conocimiento de las reglas y condiciones en que se desarrolle cada juego por parte de sus usuarios.

Artículo 7. Reglamentaciones específicas.

El Departamento de Interior aprobará las reglamentaciones específicas de los juegos incluidos en el Catálogo, determinando como mínimo:

1. El ámbito de aplicación.

2. Los requisitos que deberán cumplir las personas físicas o jurídicas o entidades que puedan ser autorizadas para explotar el juego de que se trate.

3. Las condiciones de inscripción en el Registro correspondiente.

4. El régimen de tramitación, concesión, modificación, renovación, caducidad, revocación y, en su caso, cesión de las autorizaciones necesarias.

5. Los establecimientos o locales donde puedan practicarse o donde puedan producirse los resultados condicionantes, así como, en su caso, las normas técnicas, aforos y distancias mínimas entre los mismos.

6. La cuantía máxima de las apuestas, el valor máximo de la ganancia por unidad de apuesta y, en su caso, velocidad de juego.

7. Los horarios de apertura y cierre de los locales de juego.

8. Los requisitos a reunir por el personal que preste sus servicios en empresas o entidades dedicadas a la explotación de juegos.

9. Las normas técnicas de homologación de los componentes o elementos de juego.

10. El régimen de gestión y explotación.

11. La documentación exigible a efectos de inspección y control administrativo.

12. El régimen específico de publicidad.

13. El régimen de infracciones y sanciones, de acuerdo con lo previsto en la presente Ley.

Artículo 8. Registro Central del Juego.

1. Dependiente de la Dirección de Juego y Espectáculos del Departamento de Interior, el Registro Central del Juego de la Comunidad Autónoma del País Vasco contendrá, a través de los modelos de inscripción que, en su caso, se aprueben, los datos relativos a las personas físicas o jurídicas que se dediquen a la explotación económica del juego, fabricantes, locales autorizados para la práctica de juegos, máquinas de juego, permisos de explotación e instalación y otros datos de interés relativos a las actividades de juego, así como cuantos cambios de titularidad y demás modificaciones se produzcan en estos datos.

2. La inscripción en el Registro Central de Juego será requisito indispensable para el desarrollo de actividades de juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco.

Artículo 9. Homologación.

Corresponde a la Dirección de Juego y Espectáculos determinar, homologar e inspeccionar los materiales, componentes, instrumentos o elementos de juego a autorizar en la Comunidad Autónoma del País Vasco.

CAPÍTULO II

De los establecimientos y de los distintos juegos y sus elementos

Artículo 10. Establecimientos autorizados.

1. La práctica de los juegos a que se refiere esta Ley podrá autorizarse en los locales siguientes:

a) Casinos de juego.

b) Salas de bingo.

c) Salones de juego.

d) Salones recreativos.

e) Hipódromos, pistas de concursos hípicos, frontones u otros establecimientos o lugares donde se desarrollen actividades susceptibles de ser objeto de apuestas.

2. Con las limitaciones que se establezcan, podrá autorizarse la explotación de máquinas de juego y venta de boletos, así como el cruce de apuestas autorizadas, en los establecimientos de hostelería.

3. Podrá autorizarse la instalación de máquinas recreativas en lugares de recreo.

Artículo 11. Casinos de juego.

1. Tendrán la consideración legal de casinos los locales o establecimientos que hayan sido autorizados para la práctica de todos o algunos de los juegos resultantes:

– Ruleta francesa.

– Ruleta americana.

– Bola o «boule».

– Veintiuno o «Black Jack».

– Treinta y cuarenta.

– Punto y blanca.

– Ferrocarril, «Baccara» o «Chemin de Fer».

– «Baccara» a dos paños.

– Dados.

Podrán también practicarse en los casinos, previa autorización específica, los juegos autorizados para salas de bingo y salones de juego, así como la instalación de máquinas de tipo C.

2. Asimismo, tendrán la consideración legal de casinos, los buques que hayan sido autorizados por la Comunidad Autónoma del país Vasco para organizar y explotar juegos de los previstos en el número anterior.

3. Los casinos de juego se proyectarán para un aforo mínimo de trescientos jugadores y un máximo de seiscientos, incluyendo todos los juegos que sean objeto de autorización.

4. El Consejo de Gobierno determinará el número máximo de casinos en la Comunidad Autónoma Vasca, así como su distribución geográfica. Las autorizaciones deberán adjudicarse mediante concurso público, en el que se valorarán, entre otros aspectos, la solvencia de los promotores y el programa de inversiones.

5. Los casinos deberán disponer, como mínimo, de los siguientes servicios:

a) Servicio de bar.

b) Servicio de restaurante.

c) Sala de estar.

6. Las autorizaciones para la explotación de casinos de juego se concederán por un período de diez años renovables.

Artículo 12. Bingos.

1. Las salas de bingo son locales específicamente autorizados para la práctica del juego del bingo, mediante cartones oficialmente homologados, cuya venta se efectuará exclusivamente dentro de la sala donde se desarrolla el juego.

2. El aforo de la totalidad de las salas de bingo en la Comunidad Autónoma del País Vasco no podrá ser superior a diez mil plazas.

3. En las salas de bingo podrán instalarse máquinas recreativas con premio tipo B, dependiendo del aforo de la sala.

4. Las autorizaciones para la explotación de salas de bingo se concederán por un período de cinco años renovables.

Artículo 13. Máquinas de juego y permisos de explotación.

1. A los efectos de esta Ley se consideran máquinas de juego aquellos elementos de juego accionados por monedas u otros medios de pago equivalente y clasificables en los tipos siguientes:

Tipo A.–Máquinas recreativas: Son las de mero pasatiempo, que se limitan a conceder un tiempo de uso a cambio del precio de la partida. No pueden conceder ningún premio en metálico, en especie o en forma de puntos canjeables. Dichas máquinas podrán conceder como único aliciente adicional la devolución del importe de la partida efectuada, o la posibilidad de continuar jugando con el importe inicial.

Tipo B.–Máquinas recreativas con premio: Son aquellas máquinas que a cambio del precio de la jugada conceden al usuario un tiempo de uso y, eventualmente, un premio en metálico.

Tipo C.–Máquinas de azar: Son las que, a cambio de un precio, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio en metálico, que dependerá siempre del azar.

Aquellas máquinas, manuales o automáticas, que permitan la obtención de premios combinando modalidades, elementos o mecánicas de diferentes juegos regulados en esta Ley y que no estén contempladas en los tipos anteriores, podrán clasificarse como tipo diferenciado y la reglamentación específica determinará su régimen y ámbito de aplicación.

2. Reglamentariamente se fijarán los elementos de control en cada máquina de juego con premio que permita conocer el número de partidas realizadas y el dinero recaudado o ingresado.

3. a) Para la explotación de cada máquina de juego será necesaria la obtención de una autorización individualizada denominada permiso de explotación, cuya duración será de dos años renovables.

b) La transferencia del permiso de explotación deberá ser autorizada por el Departamento de Interior.

c) Reglamentariamente se limitará el número máximo de permisos de explotación de máquinas con premio por titular, quien, ni a título individual ni mediante persona interpuesta, podrá superar el límite establecido.

Artículo 14. Salones de juego.

1. Son salones de juego aquellos establecimientos dedicados exclusivamente a la explotación de máquinas con premio, con excepción de las máquinas de tipo C.

2. El número máximo de máquinas a instalar en la totalidad de los salones de juego de la Comunidad Autónoma del País Vasco no podrá ser superior a 1.000.

3. Las autorizaciones para la explotación de salones de juego se concederán por un período de tres años renovables.

Artículo 15. Salones recreativos.

1. Son salones recreativos aquellos establecimientos destinados a la explotación exclusiva de máquinas de tipo A.

2. Las autorizaciones para la explotación de salones recreativos se concederán por un período de tres años renovables.

Artículo 16. Establecimientos de hostelería.

1. Podrá autorizarse la instalación en los establecimientos de hostelería de un máximo de dos máquinas de tipo A y una máquina de tipo B.

2. También podrá autorizarse el cruce de apuestas sobre las actividades reguladas en esta Ley.

3. En dichos establecimientos deberá constar públicamente la prohibición de utilización de las máquinas tipo B, así como la prohibición de cruzar las apuestas determinadas en el número anterior, a los menores de edad.

Artículo 17. Locales de apuestas.

Además de los supuestos contemplados en la letra e) del núm. 1 del art. 10, tendrán la consideración de locales de apuestas las oficinas o despachos autorizados y situados fuera de los recintos donde se realice la actividad sobre la que se apuesta. Asimismo, se podrá realizar el cruce de apuestas permitidas en otros locales expresamente autorizados al efecto.

Artículo 18. Boletos.

1. Podrá autorizarse la práctica del juego mediante boletos con las características y modalidades que se determinen reglamentariamente.

2. El juego de boletos es una modalidad de juego que mediante la adquisición de boletos autorizados, en establecimientos autorizados al efecto y a cambio de un precio establecido, permite obtener, en su caso, el premio previamente determinado en el boleto.

3. En todo caso la autorización será adjudicada por concurso público y por un período de cinco años renovables.

CAPÍTULO III

De las personas intervinientes en el juego

Artículo 19. Autorizaciones de empresas de juego.

1. La organización y explotación de juegos únicamente podrán ser realizadas por personas físicas o jurídicas expresamente autorizadas e inscritas en los registros que, en su caso, se determinen.

2. Las empresas dedicadas a actividades de juego estarán obligadas a facilitar al Departamento de Interior del Gobierno de la Comunidad Autónoma del País Vasco toda la información que éste recabe a fin de cumplir con las funciones de control, coordinación y estadística.

3. Lo establecido en el número anterior será asimismo de aplicación a quienes de manera no permanente sean autorizados para la organización y explotación de alguna modalidad de juego regulada en esta Ley.

4. En ningún caso podrán ser titulares de las autorizaciones necesarias para la práctica y organización de los juegos regulados por esta Ley las personas físicas o las sociedades en cuyo capital participen personas que se encuentren en alguna de las siguientes circunstancias:

a) Haber sido condenado mediante sentencia firme por delitos de falsedad, contra la propiedad o contra la Hacienda Pública, dentro de los cinco años anteriores a la fecha de autorización.

b) Los quebrados no rehabilitados y quienes habiéndose declarado en suspensión legal de pagos o concurso de acreedores, hayan sido declarados insolventes o no hayan cumplido totalmente las obligaciones adquiridas.

c) Haber sido sancionados mediante resolución firme por dos o más infracciones graves de las normas tributarias sobre juego, dentro de los últimos cinco años.

d) Haber sido sancionados mediante resolución firme por dos o más infracciones muy graves o graves en los últimos cinco años por incumplimiento de las normas reguladoras del juego, tanto emanadas de la Comunidad Autónoma del País Vasco, como de las vigentes en el resto del Estado.

5. Asimismo, no podrán ser titulares de las autorizaciones necesarias para la organización y explotación de juegos las personas adscritas o vinculadas por razón de servicio a la Dirección de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco u otros organismos similares de otras Administraciones de cualquier ámbito, así como sus cónyuges y ascendientes y descendientes en primer grado.

6. Si las personas físicas, titulares o partícipes de una sociedad, incurriesen en alguna de las circunstancias a que se refieren las letras a), b), c) y d) del apartado 4 de este artículo, con posterioridad a la obtención de la autorización administrativa, ésta quedará automáticamente revocada.

7. La transmisión de acciones o participaciones de sociedades autorizadas para el ejercicio de actividades reguladas por la presente Ley exigirá la autorización previa del Departamento de Interior.

8. Reglamentariamente se establecerán límites a la participación de personas físicas o jurídicas en diferentes empresas o entidades dedicadas a la explotación de juegos autorizados en esta Ley.

Artículo 20. Empresas titulares de casinos y bingos.

Podrán ser titulares de la autorización para la explotación de casinos y bingos las personas físicas y las formas societarias admitidas en Derecho, siempre que tengan como objeto exclusivo la explotación de dichas autorizaciones, sin perjuicio de lo establecido en el art. 11.1 de esta Ley. En el supuesto de que el titular fuera persona jurídica, su capital deberá estar totalmente desembolsado en la cuantía y forma que se fije reglamentariamente y dividido en acciones o participaciones nominativas.

Artículo 21. Empresas operadoras de máquinas de juego.

1. La explotación de máquinas de juego en locales autorizados sólo podrá llevarse a cabo por empresas operadoras.

2. Tendrán tal consideración las personas físicas o jurídicas que, previamente autorizadas, sean inscritas en el correspondiente registro.

3. En el caso de entidades jurídicas constituidas bajo formas societarias, su capital deberá estar dividido en participaciones o títulos nominativos.

4. La autorización de empresa operadora se concederá por un período de cinco años renovables.

5. La relación entre el operador y el titular del establecimiento en que se encuentre instalada la máquina se concretará en documento normalizado que será autorizado por la Dirección de Juego y Espectáculos.

Artículo 22. Personal empleado.

1. Se determinarán reglamentariamente las personas que deban estar en posesión del documento profesional para el ejercicio de sus funciones en las empresas dedicadas a la explotación de los juegos regulados en la presente Ley. Dicho documento será expedido por el Departamento de Interior por plazo máximo de tres años renovables.

2. Quienes precisen de documento profesional para prestar sus servicios en empresas dedicadas a la explotación de juegos regulados en esta Ley deberán cumplir los siguientes requisitos:

a) Carecer de antecedentes penales por alguna de las circunstancias previstas en el art. 19.4 a) de la presente Ley.

b) No haber sido sancionado administrativamente mediante resolución firme en los últimos dos años inmediatamente anteriores por alguna de las faltas tipificadas como graves o muy graves en la normativa reguladora del Juego, tanto emanada de la Comunidad Autónoma del País Vasco como vigente en el resto del Estado.

3. Las empresas de juego deberán comunicar al Departamento de Interior los datos que reglamentariamente se establezcan sobre las personas que presten sus servicios en ellas.

Artículo 23. Prohibiciones de juego.

1. Los menores de edad, los incapacitados legalmente, los incluidos en la relación de prohibidos, así como los que perturben el orden, la tranquilidad y el desarrollo de los juegos, no podrán practicar los mismos, usar máquinas de juego con premio, ni participar en ningún género de apuestas. Las reglamentaciones específicas de cada tipo de juego podrán determinar condiciones más rigurosas de acceso y práctica.

2. Queda expresamente prohibido el acceso de los menores de edad a los establecimientos señalados en el art. 10, núm. 1, letras a), b) y c) de esta Ley.

3. En ningún caso podrán participar en los juegos autorizados, los accionistas, partícipes, o titulares de la propia empresa, su personal, directivos y empleados, así como los cónyuges, ascendientes y descendientes en primer grado.

4. Se prohibirá por el Departamento de Interior la entrada a los locales de juego:

a) A las personas sancionadas por infracciones graves o muy graves en las disposiciones de esta Ley o de los reglamentos que se dicten en su desarrollo.

b) A quienes lo soliciten voluntariamente.

c) A las personas que, previa tramitación de expediente instruido al efecto, sean incluidas en la relación de prohibidos mediante resolución administrativa y por el tiempo que la misma determine, con un plazo máximo de 1 año.

5. Serán incluidos en la relación de prohibidos del Departamento de Interior quienes lo sean en virtud de resolución judicial.

6. En los establecimientos autorizados podrán aplicarse sistemas de control de admisión en las condiciones que reglamentariamente se determinen, debiendo existir un Libro de Reclamaciones a disposición de los usuarios y de la Administración.

CAPÍTULO IV

Del régimen sancionador

Artículo 24. Infracciones administrativas.

1. Son infracciones administrativas en materia de juego las acciones u omisiones tipificadas en la presente Ley y en las disposiciones que se dicten para su desarrollo y ejecución.

2. Si de las actuaciones practicadas se apreciara que los hechos pudieran constituir delito o falta tipificados en las leyes penales, la Administración pasará el tanto de culpa al orden jurisdiccional competente, absteniéndose de seguir el procedimiento sancionador mientras la resolución judicial no sea firme.

3. Las infracciones administrativas en materia de juego y apuestas se clasifican en muy graves, graves y leves.

Artículo 25. Infracciones muy graves.

Son infracciones muy graves:

1. La organización, práctica, celebración o explotación de juegos sin poseer la correspondiente autorización administrativa, así como la celebración o práctica de los mismos fuera de los locales o recintos permitidos, o mediante personas no autorizadas.

2. Reducir el capital de las sociedades de las empresas de juego por debajo de los límites reglamentariamente establecidos.

3. Proceder a cualquier transmisión de acciones o participaciones sin obtener la autorización de la Administración.

4. Transmitir permisos de explotación sin la previa autorización administrativa.

5. La distribución o comercialización de máquinas u otros elementos de juego o apuestas distintos de los autorizados, así como la utilización de componentes o elementos de juego no homologados y la sustitución o manipulación fraudulenta del mismo material.

6. La participación en el juego, bien directamente o por medio de terceras personas, del personal empleado o directivo, de los accionistas, partícipes o titulares de empresas dedicadas a la gestión, organización y explotación del juego, así como de sus cónyuges, ascendientes o descendientes de primer grado, en los juegos que gestionen o exploten dichas empresas.

7. La manipulación de los juegos o de las competiciones sobre las que se basen las apuestas, tendentes a alterar la distribución de premios y los porcentajes establecidos para el juego.

8. La concesión de préstamos en los lugares de juego por parte de personas al servicio de las empresas de juego a que se refiere el art. 23, núm. 3 de esta Ley.

9. La obtención de las correspondientes autorizaciones mediante la aportación de datos falsos o documentos manipulados y la vulneración de las normas en virtud de las cuales se concedieron dichas autorizaciones.

10. El incumplimiento de las condiciones que se hayan exigido en las autorizaciones.

11. El impago total o parcial a los apostantes o jugadores de las cantidades ganadas, si la falta no constituye infracción grave.

12. Permitir o consentir la práctica de juego en locales no autorizados o por personas no autorizadas, así como la instalación y explotación de elementos de juego carentes de la correspondiente autorización.

13. La instalación de máquinas con premio en número que exceda del autorizado.

14. Autorizar o permitir la práctica de juegos a los menores de edad, en los casos en que estén expresamente prohibidos para ellos.

15. Infringir las normas sobre publicidad de los juegos.

16. La comisión de dos infracciones graves en el plazo de un año.

Artículo 26. Infracciones graves.

Son infracciones graves:

1. Permitir el acceso a los locales de juego a personas que lo tengan prohibido en virtud de esta Ley, así como la llevanza inexacta o incompleta de los registros de visitantes o de control de entrada.

2. Negar a los órganos competentes la información necesaria para el adecuado control de las actividades de juego y no conservar en el local los documentos que se establezcan en las reglamentaciones que desarrollen la presente Ley.

3. La negativa u obstrucción a la acción inspectora de control y vigilancia realizada por los agentes de la autoridad, así como por los funcionarios encargados específicamente para el ejercicio de tales funciones.

4. No exhibir en el establecimiento de juego, así como en las máquinas autorizadas, los documentos acreditativos de las autorizaciones establecidas en la presente Ley, así como aquellos que en el desarrollo de esta norma se dicten.

5. La inexistencia o mal funcionamiento de las medidas de seguridad en los locales.

6. El impago total o parcial a los apostantes o jugadores de las cantidades ganadas en cuantía inferior o equivalente a 500.000 pesetas.

7. Admitir en el local más personas que las permitidas según el aforo máximo autorizado para el mismo.

8. La conducta desconsiderada sobre jugadores o apostantes, tanto en el desarrollo del juego como en el caso de protestas o reclamaciones de éstos.

9. La instalación de máquinas de tipo A en número que exceda al autorizado.

10. Realizar promociones de ventas mediante actividades análogas a las incluidas en el Catálogo de Juegos sin la correspondiente autorización.

11. Sobrepasar los límites horarios establecidos para los establecimientos de juego.

12. En los establecimientos de hostelería, mantener en funcionamiento las máquinas de juego fuera de los horarios establecidos para el local.

13. La comisión de tres infracciones leves en el plazo de un año.

14. Cualquiera de las infracciones previstas en el artículo anterior cuando por su naturaleza, ocasión o circunstancia no deba ser calificada como muy grave.

Artículo 27. Infracciones leves.

Son infracciones leves:

El incumplimiento de cualquier tipo de requisitos o prohibiciones establecidos en la presente Ley y no señalados como muy graves o graves, así como las que se establezcan en los Reglamentos reguladores de los distintos juegos y cualquiera de las infracciones previstas en el artículo anterior cuando por su naturaleza, ocasión o circunstancia no deba ser calificada como grave.

Artículo 28. Prescripción y caducidad.

1. Las infracciones leves prescribirán a los dos meses de su comisión, y las graves y muy graves a los dos años.

2. Caducará el procedimiento sancionador cuando éste quede paralizado por más de 6 meses por causa no imputable al administrado.

Artículo 29. Cancelación de las infracciones.

Las anotaciones de infracción serán canceladas de oficio en los siguientes supuestos:

1. No haber infringido disposiciones de esta Ley o de la reglamentación dictada en su desarrollo durante los plazos señalados en el apartado 3 de este artículo.

2. Haber satisfecho las sanciones y responsabilidades pecuniarias respecto de sanciones firmes establecidas con anterioridad.

3. Que haya transcurrido el plazo de seis meses para las infracciones leves y dos años para las graves y muy graves desde la firmeza de la resolución sancionadora.

Artículo 30. Responsabilidad.

1. Son responsables de las infracciones tipificadas en la presente Ley y en la reglamentación de desarrollo, las personas físicas o jurídicas que las cometan.

2. De las infracciones cometidas en establecimientos de juego o en locales donde haya máquinas, por directivos, administradores y empleados en general responderán solidariamente, asimismo, las personas o entidades para quienes aquéllos presten sus servicios.

Artículo 31. Sanciones y medidas cautelares y complementarias.

1. Las infracciones tipificadas en los artículos anteriores serán sancionadas con multas en las siguientes cuantías:

a) Las muy graves desde diez millones una pesetas hasta cien millones de pesetas. En caso de acreditarse un beneficio ilícito superior a cien millones de pesetas, la multa ascenderá al triple de dicho beneficio.

b) Las graves, desde un millón una pesetas hasta diez millones de pesetas.

c) Las leves, desde diez mil pesetas hasta un millón de pesetas.

2. El Consejo de Gobierno podrá revisar anualmente la cuantía de las multas para adaptarlas a la coyuntura económica.

3. En los casos de infracciones graves y muy graves podrán imponerse asimismo las siguientes sanciones:

a) La suspensión por un período máximo de dos años o revocación definitiva de la autorización para la explotación de actividades de juego.

b) La suspensión por un período máximo de un año o revocación definitiva de los permisos de explotación para máquinas de juego, así como la suspensión de la explotación de máquinas de juego en los establecimientos de hostelería por un período máximo de un año.

c) La clausura temporal por un período máximo de dos años o definitiva del establecimiento donde tenga lugar la celebración del juego.

d) La inhabilitación temporal por un período máximo de dos años o definitiva para ser titular de autorización respecto del juego y, en su caso, para ejercer la actividad en empresas o lugares dedicados al juego.

e) El comiso, y, cuando la sanción sea firme, la destrucción o inutilización de los componentes, las máquinas o elementos de juego objeto de la infracción.

4. Para la imposición de la sanción se ponderarán las circunstancias que concurran, teniendo en cuenta su incidencia en el ámbito territorial o social, aplicando en todo caso criterios de proporcionalidad, no pudiendo ser inferior la sanción al triple del beneficio ilícitamente obtenido.

Artículo 32. Órgano sancionador.

1. Corresponderá al Director de Juego y Espectáculos del Departamento de Interior la imposición de las sanciones para infracciones graves y leves, así como determinar las suspensiones a que se refiere el art. 31, núm. 3, letra b).

2. Corresponderá al Viceconsejero de Interior la imposición de las sanciones para las infracciones muy graves, así como la suspensión de la autorización de explotación, la clausura temporal de los locales de juego, la revocación definitiva de los permisos de explotación y la inhabilitación temporal, a propuesta del Director de Juego y Espectáculos.

3. Las sanciones cuya cuantía sea superior a 50 millones de pesetas corresponderán al Consejero del Departamento de Interior.

4. Las sanciones que comporten clausura, inhabilitación o revocación definitiva corresponderán al Consejo de Gobierno a propuesta del Consejero de Interior.

Artículo 33. Procedimiento sancionador.

1. Para la instrucción de expedientes por infracciones graves o muy graves se seguirá el procedimiento establecido en la normativa vigente relativa a potestad sancionadora de la Administración en materia de juego y, con carácter subsidiario, lo previsto en la Ley de Procedimiento Administrativo.

Será órgano competente para incoar el procedimiento sancionador, además del que lo sea para imponer la sanción, el Director de Juego y Espectáculos.

2. Las sanciones por infracciones leves se ajustarán al procedimiento establecido con carácter general, con las siguientes particularidades:

a) El plazo para la práctica de la prueba propuesta, en su caso, será de 15 días.

b) La resolución que ultime el expediente deberá dictarse en el plazo máximo de 2 meses desde la fecha de incoación del expediente.

3. Las resoluciones dictadas en los expedientes sancionadores, una vez notificadas al interesado, serán ejecutivas cuando causen estado en vía administrativa.

4. Contra las resoluciones dictadas en los expedientes sancionadores podrán interponerse los recursos administrativos ordinarios.

5. a) Cuando existan indicios de falta grave o muy grave podrá acordarse como medida cautelar el cierre de los establecimientos en que se practique el juego, así como el precinto, depósito o incautación de los elementos o materiales utilizados para su práctica.

b) Los agentes de la autoridad que intervengan podrán por sí mismos adoptar como medida cautelar urgente la incautación o precinto de elementos de juego o de otros materiales utilizados para la práctica de juegos y no autorizados o del dinero ilícitamente obtenido.

Dicha medida deberá ser ratificada o dejada sin efecto por el Director de Juego y Espectáculos en el plazo máximo de 72 horas.

CAPÍTULO V

De la inspección

Artículo 34. Inspección y control.

1. Al objeto de garantizar el cumplimiento de lo dispuesto en la presente Ley y disposiciones que la complementen, corresponderá al Departamento de Interior, a través de la Dirección de Juego y Espectáculos, la inspección y control de los aspectos administrativos y técnicos del juego y de las empresas y locales relacionados con esta actividad.

2. Con la finalidad de cumplir lo dispuesto en el número anterior, la Unidad de Juego y Espectáculos, como un servicio especializado de la Ertzaintza con competencia en todo el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma del País Vasco, dependerá funcionalmente de la Dirección de Juego y Espectáculos y orgánicamente de la Viceconsejería de Seguridad del Departamento de Interior.

Artículo 35. Unidad de Juego y Espectáculos.

Las funciones de la Unidad de Juego y Espectáculos de la Ertzaintza son las siguientes:

1. Vigilar, inspeccionar y hacer cumplir lo dispuesto en la normativa vigente en materia de juego.

2. Elevar a la Dirección de Juego y Espectáculos las actas realizadas en el cumplimiento de estas funciones.

3. Instruir, en caso de delitos o faltas, las diligencias oportunas para su remisión a la autoridad judicial competente en unión con los detenidos, efectos o instrumentos que procedan.

4. Proceder al precinto y comiso de los elementos o clausura de los locales de juego de acuerdo con las instrucciones emanadas de la Dirección de Juego y Espectáculos y con lo dispuesto en esta Ley.

5. Cuantas otras se le puedan atribuir por la normativa vigente.

CAPÍTULO VI

Del Consejo Vasco de Juego

Artículo 36. Composición.

1. El Consejo Vasco de Juego es órgano de estudio, coordinación y consulta de cuantas actividades se relacionan con el juego en el ámbito de la Comunidad Autónoma del País Vasco.

2. El Consejo Vasco de Juego tendrá la siguiente composición:

– Presidente: El Viceconsejero de Interior.

– Vocales:

* El Director de Juego y Espectáculos, que asumirá la presidencia en ausencia del titular.

* Un representante del Departamento de Interior.

* Cuatro representantes, con rango al menos de Director, designados por el Consejo de Gobierno a propuesta de cada uno de los Departamentos con competencia en materia de Hacienda, Sanidad, Cultura e Industria.

* Un representante de cada una de las Diputaciones Forales de los Territorios Históricos.

* Un representante de la Asociación de Municipios Vascos.

Asimismo podrán participar en este Consejo, con voz y sin voto y a requerimiento del Presidente del Consejo, representantes de los sectores profesionales relacionados con el juego.

El Consejo podrá recabar la colaboración y asesoramiento de cuantos expertos considere necesarios para la adopción de sus decisiones.

Será su secretario un funcionario adscrito a la Dirección de Juego y Espectáculos que actuará con voz y sin voto.

3. El Consejo Vasco de Juego se reunirá al menos una vez por semestre natural.

Artículo 37. Presidente.

Corresponderán al presidente del Consejo Vasco de Juego las siguientes funciones:

1. Convocar las sesiones del Consejo.
2. Fijar el orden del día de las sesiones.
3. Dirigir las sesiones y deliberaciones del Consejo.

Artículo 38. Funciones.

1. El Consejo Vasco de Juego tendrá las siguientes funciones:

a) Informar preceptivamente sobre aquellas disposiciones de carácter general cuya aprobación corresponda al Consejo de Gobierno, según lo establecido en la presente Ley.

b) Emitir dictámenes e informes, resolver consultas y ejercitar cuantas otras actividades de asesoramiento que en materia de juego le sean solicitados por el Departamento de Interior o los distintos órganos de la Administración Pública Vasca.

c) Aprobar la memoria anual que elabore la Dirección de Juego y Espectáculos sobre el desarrollo del juego en el ámbito de la Comunidad Autónoma del País Vasco.

d) Promover la coordinación de cuantas actuaciones relacionadas con el juego sean desarrolladas por las diferentes Administraciones representadas en el Consejo.

e) Elaborar estudios y propuestas que se entiendan adecuados para la realización de los fines establecidos en esta Ley.

f) Establecer los mecanismos necesarios para la intercomunicación entre el Registro Central de Juego de la Comunidad Autónoma del País Vasco y otros de naturaleza similar creados en las Administraciones representadas en este Consejo y, en su caso, del Estado.

2. Asimismo, el Consejo Vasco de Juego será informado de las autorizaciones concedidas para la organización y explotación de juegos, la revocación de los carnets profesionales, las inscripciones en el Registro Central de Juego de empresas autorizadas, así como sus modificaciones y las homologaciones de material de juego realizadas por el Servicio correspondiente.

CAPÍTULO VII

De la tasa de servicio por juego

Artículo 39. Tasa por juego.

La tasa de servicios prestados por la Dirección de Juego y Espectáculos del Departamento de Interior, será la que determine la vigente Ley de Tasas y Precios Públicos de la Comunidad Autónoma del País Vasco.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

Los Reglamentos a los que hace referencia esta Ley serán aprobados por el Gobierno de la Comunidad Autónoma del País Vasco en el plazo de dos años a partir de la entrada en vigor de la misma.

Segunda.

En tanto que el Gobierno Vasco no haga uso de las facultades reglamentarias que le otorga la presente Ley se aplicarán las disposiciones generales dictadas por la Administración de la Comunidad Autónoma del País Vasco en todo lo que no se opongan a esta Ley y, en su defecto, las disposiciones generales de la Administración del Estado.

Tercera.

Las autorizaciones temporales concedidas con anterioridad a la entrada en vigor de esta Ley seguirán siendo válidas durante el plazo de vigencia que en ellas se hubiere indicado. Su renovación posterior deberá realizarse con arreglo a las disposiciones de esta Ley y, en su caso, las reglamentarias que la complementen.

Cuarta.

Las autorizaciones que no tuvieren señalado plazo de vigencia deberán renovarse antes de un año a partir de la entrada en vigor de esta Ley.

Quinta.

Los establecimientos y empresas operadoras que tengan un número de máquinas de juego superior al dispuesto en esta Ley, tendrán el plazo de dos años a partir de su entrada en vigor para adecuarse a lo establecido en la misma.

Sexta.

Los salones recreativos de tipo mixto existentes a la entrada en vigor de esta Ley, deberán reconvertirse según lo dispuesto en la misma, antes de dos años a partir de su entrada en vigor.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se faculta al Gobierno de la Comunidad Autónoma del País Vasco para dictar las disposiciones de desarrollo y ejecución de lo establecido en la presente Ley, y para distribuir entre sus Órganos las facultades que en la misma se le atribuyen.

Segunda.

El Consejo de Gobierno en uso de la competencia de planificación del juego que le atribuye la presente Ley y atendiendo a las circunstancias económicas y sociales, podrá revisar con periodicidad trianual los límites cuantitativos establecidos relativos al número máximo de autorizaciones de elementos de juego, de locales autorizados y de aforos máximos en la Comunidad Autónoma del País Vasco.

Tercera.

Quedan derogadas todas las normas que se opongan a lo dispuesto en esta Ley.

Cuarta.

La presente Ley entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Boletín Oficial del País Vasco».

a) Catálogo de Juegos

§ 78 DECRETO 277/1996, DE 26 NOVIEMBRE. APRUEBA EL CATÁLOGO DE JUEGOS

(BOPV núm. 245, de 20 diciembre [LPV 1996, 498])

La Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco, dispone en el apartado 1 de su artículo 3 que corresponderá al Consejo de Gobierno aprobar el Catálogo de Juegos, en el que se especificarán sus distintas denominaciones, modalidades posibles, elementos y personas necesarios para practicarlos y reglas esenciales para su desarrollo.

Asimismo, el apartado 4 del mismo artículo dispone que se consideran prohibidos aquellos juegos que no estén incluidos en el Catálogo de Juegos. Procede, por lo tanto, determinar qué juegos quedarán incluidos en el Catálogo, posibilitando así su desarrollo reglamentario en las condiciones previstas en el artículo 7 de la Ley 4/1991.

En su virtud, a propuesta del Consejero de Interior, habiendo emitido informe el Consejo Vasco del Juego, y previa deliberación y aprobación del Consejo de Gobierno en su sesión celebrada el día 26 de noviembre de 1996, dispongo:

Artículo único.

Se aprueba el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma del País Vasco cuyo texto se inserta a continuación.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera.

1. De acuerdo con lo dispuesto en la Ley Reguladora del Juego, entran dentro de su ámbito de aplicación las modalidades de juegos desarrolladas en el marco de organización y gestión de una persona física o jurídica, ya sea pública o privada, tendentes a la obtención de lucro por dicha actividad, aunque el organizador sea una Asociación no lucrativa.

2. Se considerará que no existe actividad de juego cuando la suma de las apuestas, envites o transferencias dinerarias no excedan del importe del salario mínimo interprofesional mensual y no haya habitualidad en el desarrollo de la misma.

Segunda.

De acuerdo con lo que dispone el artículo 35.10 del Estatuto de Autonomía del País Vasco quedan exceptuadas del ámbito del presente Decreto las Apuestas Mutuas Deportivo Benéficas.

Tercera.

1. Se considerarán prohibidos aquellos juegos que no estén incluidos en el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma del País Vasco, así como los que, estando incluidos, se realicen sin la oportuna autorización o en forma, lugares o por personas distintas de las que se especifiquen en las autorizaciones y en las correspondientes normas legales aplicables.

2. Los juegos previstos en el Catálogo no podrán ser autorizados en tanto no haya sido dictada la normativa de desarrollo correspondiente.

Cuarta.

1. La celebración y organización de los juegos que se autorizan por el presente Decreto, precisará autorización de la Dirección de Juego y Espectáculos del Departamento de Interior, de acuerdo con lo que disponga la normativa de desarrollo, independientemente de las personas que los lleven a cabo.

2. Las autorizaciones concedidas en virtud de los juegos a que se refiere el presente Catálogo,

tendrán carácter reglado. La concesión de dichas autorizaciones se realizará conforme al procedimiento que se señale en la normativa de desarrollo de cada subsector de juego.

3. Asimismo, las reglamentaciones específicas establecerán el plazo de resolución de las solicitudes formuladas, los efectos estimatorios o desestimatorios de los actos presuntos, así como los recursos que frente a las resoluciones puedan interponerse. En defecto de regulación expresa el plazo de resolución de los expedientes de autorización será de tres meses, transcurrido el cual sin que se haya dictado resolución expresa, se entenderán denegadas.

Quinta.

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 5 de la Ley 4/1991, Reguladora del Juego, para la realización de actividades reguladas en la misma deberá depositarse fianza del modo como disponga la normativa específica, quedando afecta dicha fianza al pago forzoso de las sanciones pecuniarias derivadas del incumplimiento de las obligaciones previstas en la citada Ley y en la normativa de desarrollo, así como al pago de los premios y de las tasas administrativas que correspondan.

Sexta.

1. A los juegos de casino autorizados por el presente Decreto, les serán de aplicación las normas establecidas en el vigente Reglamento de Casinos de Juego, en función de la naturaleza de los mismos.

2. Sin perjuicio de lo dispuesto en el apartado anterior, los anticipos mínimos a las mesas de juego a que se refiere el artículo 47 del citado Reglamento serán, como mínimo, los siguientes:

a) En el juego de la ruleta de la fortuna, el resultado de multiplicar por 15.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

b) En el juego de Poker sin descarte, el resultado de multiplicar por 10.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

c) En el juego del Pai Gow Poker, el resultado de multiplicar por 15.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

3. Los beneficios máximos establecidos para la empresa titular del casino sobre los juegos denominados de círculo y el Pai Gow Poker, a modo de porcentaje sobre las cantidades apostadas o ganadas por los jugadores, podrán ser modificadas por Orden del Consejero de Interior, que se publicará en el «Boletín Oficial del País Vasco», previa audiencia a los titulares de los Casinos de la Comunidad Autónoma del País Vasco.

Séptima.

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 11 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego, podrán practicarse, asimismo, en los casinos de juego, previa autorización de la Dirección de Juego y Espectáculos, los juegos autorizados para las salas de bingo y los salones de juego, así como la instalación de máquinas de tipo «C».

Octava.

La adquisición del derecho a participar en los juegos a que se refiere el presente Catálogo por parte de los jugadores será mediante la entrega de dinero de curso legal. Sin perjuicio de lo anterior, de acuerdo con la normativa de desarrollo de los juegos, se podrá autorizar cualquier otro medio legal de pago, quedando en todo caso prohibida la práctica de operaciones de préstamo a los jugadores.

Novena.

1. Corresponderá a la Dirección de Juego y Espectáculos determinar, homologar e inspeccionar los materiales, componentes, instrumentos o elementos de juego a autorizar en la Comunidad Autónoma del País Vasco.

2. La homologación es el acto administrativo mediante el cual se autoriza el uso de un concreto material, componente o elemento de juego para el desarrollo de los juegos aprobados por este Decreto. Dicha homologación exigirá la realización previa de un proceso de verificación en orden a comprobar si concurren las características exigidas por la normativa del juego respecto a un determinado material, componente o elemento con relación a los ejemplares de los mismos inscritos como modelos en los registros de juego de la Dirección de Juego y Espectáculos.

3. Cuando, debido a las características del material de que se trate, no fuera preciso predeterminar una reglamentación de características técnicas, se entenderá por homologación el procedimiento de verificación del material, componente o elemento de juego por el cual se comprueba el cumplimiento de la funcionalidad para la que han sido destinados.

Décima.

En los casinos de juegos y en las salas de bingo deberán existir, a disposición de los usuarios, ejemplares de las instrucciones de cada uno de los juegos, redactados en las dos lenguas oficiales de la Comunidad Autónoma del País Vasco. Asimismo, los titulares de los citados locales estarán obligados a tener a disposición de los jugadores las reglamentaciones oficiales de dichos juegos.

DISPOSICIÓN TRANSITORIA

Lo dispuesto en la Disposición Adicional décima deberá ser cumplido en el plazo de seis meses a partir de la entrada en vigor del presente Decreto.

DISPOSICIÓN FINAL

El presente Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial del País Vasco».

ANEXO

Catálogo de juegos

Artículo 1. Catálogo de Juegos.

1. El Catálogo de Juegos autorizados en la Comunidad Autónoma del País Vasco, previsto en el artículo 3 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego, comprende los siguientes:

a) Juegos de casino:

01. Ruleta francesa.
02. Ruleta americana con un solo cero.
03. Veintiuno o «Black Jack».
04. Bola o «boule».
05. Treinta y cuarenta.
06. Dados o «craps».
07. Punto y Banca.
08. Ferrocarril, «Baccara» o «Chemin de Fer».
09. «Baccara» a dos paños.
10. Ruleta de la fortuna.
11. Póker sin descarte.
12. Póker sintético.
13. Pai Gow Póker o Póker chino.
14. Seven Card Stud Poker.

b) Bingo.

c) Apuestas:

1. Apuestas deportivas: aquéllas basadas en acontecimientos deportivos o de competición.
2. Apuestas no deportivas.

✐ Ap. 1 c) modificado por disp. final 1ª.1 de Decreto 95/2005, de 19 abril.

d) Loterías.

e) Boletos.

f) Máquinas de juego.

g) Rifas.

h) Tómbolas.

i) Combinaciones aleatorias.

Artículo 2. Juegos de casino.

01. Ruleta francesa.

I. Denominación.

La ruleta es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, cuya característica esencial reside en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una bola que se mueve dentro de una rueda horizontal giratoria.

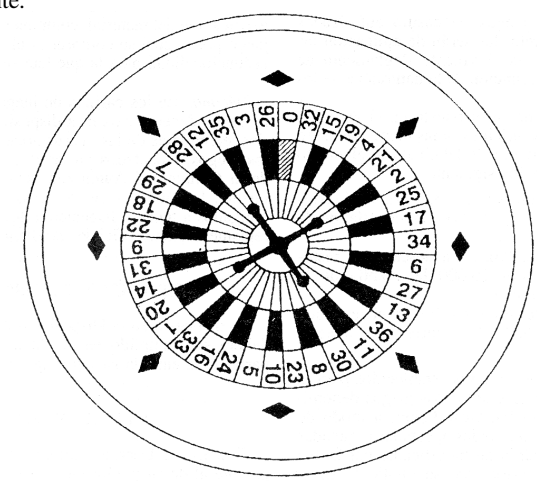
II. Elementos del juego.

Instrumentos de la ruleta.

El material de este juego se compone de un cilindro de madera, de unos 56 cm de diámetro, en cuyo interior se encuentra un disco giratorio sostenido por un eje metálico. Este disco, cuya parte superior presenta una superficie ligeramente cóncava, está dividido en 37 casillas radiales, separadas por pequeños tabiques metálicos. Dichos compartimentos, alternativamente rojos y negros, están numerados del 1 al 36, más el cero, que suele ser blanco o verde, pero que no podrá ser ni rojo ni negro. Nunca dos números consecutivos son vecinos, y, por otra parte, los números cuya suma de cifras sea par son siempre negros, así como el 10 y el 29 y a excepción del 19. Un dispositivo que sobresale del eje, consistente en dos travesaños entrecruzados en el centro mismo de la ruleta, permite darle a ésta un movimiento giratorio en un plano horizontal.

La ruleta se juega en una mesa larga y rectangular, en cuyo centro o extremo está la mencionada rueda. A un lado de ésta o a ambos se encuentra el tablero o tableros en el que están fijados los mismos 36 números rojos y negros, dispuestos en tres columnas de doce, un espacio reservado al cero y otros para las diversas combinaciones o suertes en los que estarán impresos en las dos lenguas oficiales de la Comunidad Autónoma los distintos términos o abreviaturas indicativos de aquéllas.

Según que en la mesa existan uno o dos tableros, la ruleta se denomina «a un paño» o «a dos paños», respectivamente.



III. Personal.

1ª Clases:

El personal afecto a cada ruleta comprende:

a) Para la denominada «a dos paños»: Un jefe de mesa y un subjefe de mesa, que deben colocarse frente a frente y de cara al cilindro; cuatro croupieres que se sitúan en el centro de la mesa, respectivamente a derecha e izquierda de aquéllos, y dos «extremos de mesa» instalados en las extremidades de ésta.

b) Para la denominada «a un solo paño»: Un jefe de mesa, dos croupieres y un «extremo de mesa».

2ª Competencias:

a) El jefe y el subjefe tienen por misión dirigir la partida y controlar los cambios realizados en el curso de la misma, estándoles prohibido manipular, de cualquier modo que sea, el dinero, las placas o las fichas.

b) Los croupieres deben encargarse, sucesivamente y siguiendo un orden de rotación establecido, de accionar el cilindro y lanzar la bola, así como de llevar a cabo las demás operaciones necesarias para la realización del juego, cuyo contenido se especifica en el apartado correspondiente a las reglas de funcionamiento. Asimismo, podrán colocar las posturas sobre la mesa.

c) Los «extremos de mesa» tienen por misión colocar las posturas en la zona que ellos controlan a petición de los jugadores presentes en la mesa y ejercer una vigilancia particular sobre aquéllas, a fin de evitar errores, discusiones y posibles fraudes.

IV. Reglas de la Ruleta.

1ª Combinaciones posibles.

Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones siguientes:

A) Posibilidades o suertes múltiples.

a) Pleno o número completo. Consiste en hacer la apuesta en uno cualquiera de los 37 números y proporciona al jugador que gana treinta y cinco veces su postura.

b) Pareja o caballo. La apuesta se pone a caballo sobre la línea que separa dos números y proporciona al jugador que gana diecisiete veces su postura.

c) Fila transversal. Se juega a los tres números seguidos que constituyen una fila, colocando su apuesta en medio de la línea longitudinal que separa las filas de los espacios laterales destinados a las suertes sencillas. Caso de salir uno de los tres números, el jugador obtiene once veces la cantidad que puso. También pagará once veces, las fichas colocadas sobre las combinaciones «0, 1, 2» y «0, 2, 3», posturas denominadas tradicionalmente como transversales del 0.

d) Cuadro. La apuesta se hace sobre cuatro números contiguos que forman un cuadro, colocándose la postura en el punto de intersección de las líneas que separan dichos números. En caso de ganancia, se obtiene ocho veces la citada postura. También se pagará ocho veces las fichas colocadas sobre las combinaciones «0, 1, 2, 3», denominada esta postura a cuatro primeros.

e) Seisena o doble fila transversal. La apuesta comprende seis números y la posible ganancia supone cinco veces la apuesta.

f) Columna. Abarca la apuesta de los doce números que integran una columna, ascendiendo la posible ganancia a dos voces la cantidad apostada.

g) Docena. Abarca la apuesta los números del 1 al 12 (primera docena), los números del 13 al 24 (segunda docena) o los números del 25 al 36 (tercera docena), y la posible ganancia asciende a dos veces la cantidad apostada.

h) Dos columnas o columna a caballo. Se apuesta a 24 números correspondientes a dos docenas y la ganancia asciende a la mitad de la postura.

i) Dos docenas o docena a caballo. Se apuesta a 24 números pertenecientes a dos docenas y la ganancia asciende a la mitad de la postura.

En todos los casos, el jugador que gana conserva su apuesta y puede retirarla.

B) Posibilidades o suertes sencillas.

a) Posibilidades. Los jugadores pueden apostar sobre par o impar (números pares o impares); sobre rojo o negro (números rojos o negros); o sobre «falta» (números del 1 al 18) o «pasa» (números del 19 al 36).

En todos estos casos, el jugador que gana conserva su apuesta y puede retirarla. La ganancia asciende al valor de la cantidad apostada.

b) Supuesto de salida del cero. En este caso, al jugador que ha apostado sobre una suerte sencilla se le ofrece bien retirar la mitad de su apuesta, mientras la otra mitad la recupera la Banca; o bien dejar la totalidad de su apuesta en «prisión». Si en la jugada siguiente no sale el cero, las posturas ganadoras colocadas en «prisión» recobran pura y simplemente su libertad, perdiéndose definitivamente todas las demás.

Si el cero sale por segunda, tercera vez, etc., el jugador tiene la misma opción, teniendo en cuenta que el valor inicial de su apuesta se considera que ha perdido el 50 por 100 de su valor a cada salida del cero. Si está por debajo del mínimo de la mesa, la apuesta debe quedar en «prisión» hasta que se libere.

Cuando el cero sale en la última jugada de la sesión, el jugador viene obligado a aceptar el reintegro de la mitad, de la cuarta parte, de la octava parte, etc., de su apuesta inicial, según se trate de la primera, segunda, tercera salida, etc., del número cero.

2ª Máximos y mínimos de las apuestas.

A) Normas generales sobre tales límites.

El mínimo de las apuestas en la ruleta viene determinado en la autorización concedida por la Dirección de Juego y Espectáculos.

El máximo se fija teniendo en cuenta las combinaciones de juego existentes:

a) En las suertes sencillas el máximo representa 360 veces la cantidad fijada como mínimo de postura.

b) En las suertes múltiples, el máximo viene representado:

En el pleno o número completo, por 20 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, por 40 veces; en la fila transversal, por 60 veces; en el cuadro, por 80 veces; en la seisena, por 120 voces; en la columna y docena, por 240 veces; en la doble columna y doble docena, por 480 veces.

B) Normas especiales.

El Director del Casino podrá modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinados, siempre que el Casino tuviera autorización, al amparo de lo dispuesto en el artículo 16.e) del Reglamento de Casinos de Juego de 9 de enero de 1979 y, en todo caso, con sujeción a los siguientes requisitos:

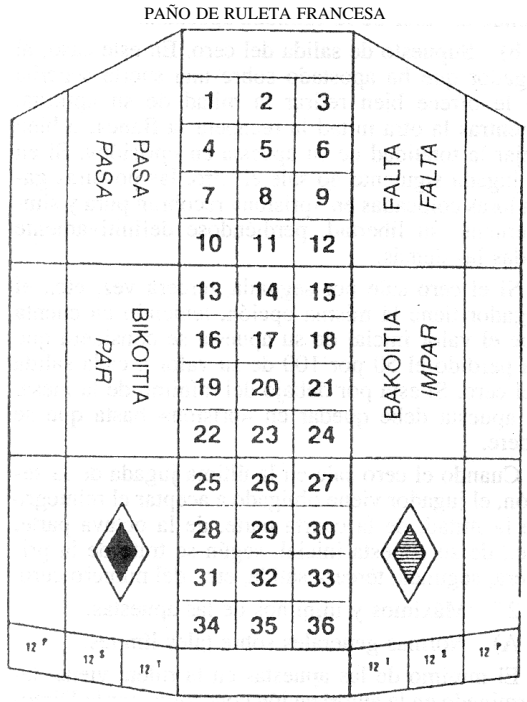
a) Durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el Casino no podrá variar el límite de apuesta de la misma.

b) En todo caso, el Casino deberá poner en funcionamiento una mesa, al menos, con el límite mínimo de apuestas autorizado para dicho juego, a menos que en la autorización concreta se dispusiera otra cosa.

Esta variación en los mínimos de las apuestas afectará al anticipo que debe entregarse a cada mesa, al límite máximo de las apuestas y a la suma de dinero que el Casino debe tener en caja como garantía de las apuestas en la forma establecida por el artículo 49 del Reglamento de Casinos.

ERRULETA FRANTSESEKO OHIALA

PAÑO DE RULETA FRANCESA



3ª Funcionamiento del juego.

Las fases sucesivas del mismo son las siguientes:

a) El croupier encargado de maniobrar el aparato debe, obligatoriamente, accionar cada vez el cilindro en un sentido opuesto al anterior y lanzar la bola en el sentido inverso.

b) Antes de esta maniobra, y mientras la fuerza centrífuga retiene a la bola en la galería, pueden los jugadores realizar sus apuestas, hasta el momento en que el croupier, debido a que el movimiento

de la bola se hace más lento y está a punto de caer dentro del disco, anuncie «no va más». Desde entonces, ninguna postura puede ser aceptada.

c) Cuando la bola se detiene definitivamente en una de las treinta y siete casillas, el croupier anunciará en alta voz el número y las suertes sencillas ganadoras, tocando con su raqueta el citado número para designarle ostensiblemente al público, procediéndose a continuación por los croupieres a retirar las apuestas perdidas y al pago de aquellas que han resultado ganadoras, según el orden siguiente: columnas, docenas, dobles columnas y dobles docenas; suertes simples (rojo, negro, pares, impares, pasa y falta); filas transversales y seisenas, cuadro y parejas, y, en último lugar, los plenos o números completos. En las mesas con un solo paño serán indistintamente los croupieres los que pagarán las apuestas ganadoras después de retirar las apuestas perdedoras.

d) En el supuesto de que una ficha o cualquier otro objeto caiga en el cilindro durante la rotación de la bola o que la bola salte fuera del cilindro o en el caso de un lanzamiento defectuoso de la bola, el jefe de mesa debe detener el juego y anunciar inmediatamente en voz alta «tirada nula», recibir la bola y entregarla al croupier para que la vuelva a lanzar, poniéndola antes en el número que cayó en la jugada anterior.

e) Al final de cada sesión, el cilindro deberá ser cerrado con una tapa provista de llave o precinto sellado.

02. Ruleta Americana con un solo cero.

El funcionamiento de la variedad americana de la ruleta responde a los mismos principios que rigen la ruleta francesa. Por ello, en este apartado únicamente se recogen aquellas normas que son específicas de la ruleta americana, considerándose aplicables, en consecuencia, para todo lo no previsto en ellas, las disposiciones referentes a la ruleta francesa contenidas en el epígrafe 01 del presente Catálogo.

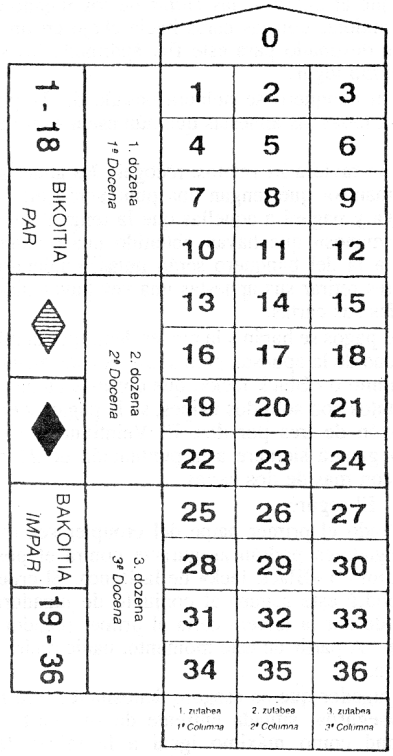
I. Instrumentos de la ruleta americana.

Dos diferencias existen con respecto a la ruleta europea:

a) Las apuestas se colocan sobre uno de los dos lados del tapete cuya disposición, para el caso de las apuestas en el lado izquierdo, es la que se refleja en la figura.

b) En el reborde del cilindro se colocará un número de cajas o compartimentos transparentes igual a la cifra máxima de colores existentes. Dichas cajas, netamente separadas las unas de las otras, están destinadas a recibir una ficha, sin valor determinado, sobre el cual se coloca un marcador que indica el valor dado a las fichas de ese color por el jugador. Este valor puede ir del mínimo al máximo de la postura de la mesa sobre un número entero, acomodándose el valor individual de las fichas existentes en el Casino.

Los marcadores del valor asignado a las fichas por el jugador podrán colocarse también en el lugar próximo a la mesa de juego a que se refiere el artículo 50.2 del Reglamento de Casinos de Juego o bien ser colocadas sobre un pedestal adherido al arco exterior del cilindro, de forma que su base esté a la altura del reborde de este cilindro.



II. Elementos personales.

a) La mesa de juego es de pequeñas dimensiones, aunque puede ser autorizado el uso de una mesa doble. Sólo podrá participar un número limitado de jugadores, de acuerdo con las características de la mesa.

b) El personal afecto a cada ruleta comprende un jefe de mesa, un croupier y, eventualmente, un auxiliar, encargado, entre otras funciones de asistencia al mismo, de ordenar los montones de fichas.

El jefe de mesa es responsable de la claridad y regularidad del juego, de los pagos, de todas las operaciones efectuadas en su mesa y del control de los marcadores.

III. Funcionamiento del juego.

a) En cada jugada, el croupier, cuando no esté asistido por el auxiliar, debe reconstruir los montones de fichas.

b) Los pagos deben ser siempre efectuados en el orden siguiente: doble columna, columna, pasa, impar, negro, rojo, par, falta, doble docena, docena, seisena, transversal, cuadro, pareja o caballo y, en último lugar, el pleno o número completo; pero si un jugador tiene varias combinaciones ganadoras, se pagan todas de una sola vez, aunque las apuestas sean de distinta clase. Los pagos se realizan con fichas de color de un valor determinado, propias del jugador ganador, o con fichas y placas de valor o ambas.

IV. Combinaciones del juego.

Dentro de las suertes sencillas, en caso de salida del cero, se pierde la mitad de la apuesta y se recupera la otra mitad.

V. Máximos y mínimos de las apuestas.

El jugador podrá jugar bien con fichas de valor o con fichas de color. En este último caso, el jugador, en el momento que se atribuye una serie de fichas, puede fijar el valor que desea dar a cada una de ellas, dentro de los límites del mínimo y máximo sobre un número entero. Cuando el jugador no anuncie al croupier el valor que desea dar a sus fichas, éstas tomarán el valor del mínimo de la apuesta de la mesa.

El máximo viene fijado:

a) Respecto a las suertes sencillas, en 360 veces la postura mínima.

b) Respecto a las suertes múltiples, el número entero supone 20 veces dicha cantidad mínima; en la pareja o caballo, 40 veces; en la fila transversal, 60 veces; en el cuadro, 80 veces; en la seisena, 120 veces; en la columna o docena, 240 veces, y en la doble columna y doble docena, 480 veces mínimo por postura.

03. Veintiuno o «Black Jack».

I. Denominación.

El Veintiuno o «Black Jack» es un juego de azar practicado con naipes de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, siendo el objeto del juego alcanzar veintiún puntos o acercarse a ellos sin pasar de este límite.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Al Veintiuno o «Black Jack» se juega con seis barajas de 52 cartas cada una, tres de un color y tres de otro. Las figuras valen diez puntos, el as un punto u once, según convenga al jugador, y las otras cartas tendrán su valor nominal.

2. Distribuidor o «sabot».

Es un recipiente donde se introducen las cartas, una vez barajadas convenientemente, para proceder a su distribución. En él se deslizan apareciendo de una en una.

Todos los distribuidores deben ser numerados en cada establecimiento y guardados en el armario de las cartas o en otro distinto que cumpla las mismas exigencias. Su distribución a las diferentes mesas la realiza el Director o empleado responsable al comienzo de cada sesión, procurando evitar que los mismos distribuidores se destinen sistemáticamente a las mismas mesas.

Habrá de pertenecer obligatoriamente a un modelo homologado por la Dirección de Juego y Espectáculos.

Previa homologación, la Dirección de Juego y Espectáculos podrá autorizar la utilización de distribuidores o «sabot» automáticos que contengan elementos, dispositivos o componentes electrónicos o informáticos y que realicen las funciones de barajado y distribución de las cartas de un modo automático, sin acción del croupier.

La homologación consistirá en verificar que el «sabot» cumple la funcionalidad para el que ha sido destinado.

Las funciones de custodia, uso y manipulación de los «sabot» automáticos, caso de autorizarse, seguirán estando encomendadas al empleado de juego que las tenga atribuidas por el presente Catálogo de Juegos.

III. Personal del Veintiuno o «Black Jack».

El inspector o jefe de mesa.

Le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten. Puede existir un inspector o jefe de mesa cada dos mesas.

El croupier.

Es el que dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, retirar las posturas perdedoras y pagar las que resulten ganadoras.

IV. Jugadores.

a) Sentados. El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, cuya cifra máxima es siete. Si algunas plazas no están cubiertas, pueden los jugadores apostar sobre las vacantes. Asimismo, podrán apostar sobre la «mano» de cualquier otro jugador con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima. En cualquier caso, el jugador situado en primera línea delante de cada casilla será el que mande en la misma.

Cada «mano» de un jugador será considerada individualmente y seguirá el orden normal de distribución y petición de cartas.

b) Pueden también participar en el juego los jugadores que están de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador, con el consentimiento de éste y dentro de los límites de la apuesta máxima de cada plaza, sin embargo, no pueden dar al jugador consejos o instrucciones, debiendo aceptar sus iniciativas.

c) En ningún caso el número de apuestas por plaza o casilla podrá exceder del número de cuatro.

V. Reglas del juego.

1ª Posibilidades de juego.

a) Juego simple o Veintiuno o «Black Jack».

Cuando se hayan efectuado todas las apuestas el croupier distribuirá un naipe a cada «mano», comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, y dándose él mismo otro naipe.

Después se distribuirá un segundo naipe, siempre en el mismo orden, a cada «mano».

Seguidamente, anunciará la puntuación que han conseguido los jugadores que tienen la «mano» y les preguntará si desean naipes adicionales. Cada jugador podrá rehusar o pedir naipes complementarios, uno por uno, hasta que lo crea oportuno, pero en ningún caso podrá pedir naipes suplementarios si ha obtenido ya una puntuación de 21 o más. Cuando una «mano» obtenga una puntuación superior a 21, perderá, y el croupier, anunciando la puntuación obtenida, recogerá inmediatamente su apuesta y los naipes antes de pasar a la «mano» siguiente.

Cuando los jugadores hayan hecho su juego el croupier se dará a sí mismo una o varias cartas. Al llegar a 17 puntos deberá plantarse, no pudiendo tomar naipes suplementarios. En caso contrario, deberá pedir otros naipes hasta que el total de su puntuación alcance 17 o más. Cuando tenga un as entre sus cartas, deberá contarlo como once puntos si con este valor alcanza 17 o más y siempre que no cuente con él más de 21 puntos, en cuyo caso, se tomará el valor de un punto. No obstante, si todos los jugadores se hubiesen pasado, el croupier no necesitará tomar más cartas.

El croupier, después de anunciar su puntuación, procederá a recoger las apuestas perdedoras y a pagar las ganadoras de derecha a izquierda. Irá entonces recogiendo, ordenadamente y en el mismo sentido que el anterior, las cartas de los jugadores, y colocándolas con las caras hacia abajo en un recipiente destinado para este fin, apartando las suyas en último lugar.

Si el banquero se hubiera pasado de 21 puntos pagará todas las apuestas que aún estén sobre el tapete.

Si no tuviera 21 puntos, recogerá las apuestas de las «manos» que tengan una puntuación inferior a la suya y pagará a aquellas que la tengan superior. Las «manos» que hayan obtenido una puntuación igual a la del banquero serán nulas, pudiendo sus titulares retirar sus apuestas una vez hayan sido recogidas sus cartas.

Los pagos se harán a la par, es decir, por la misma cantidad de la apuesta, pero si un jugador hiciera un Veintiuno o «Black Jack», que consiste en alcanzar 21 puntos con sólo dos naipes, se le pagará siempre en razón de tres por dos. El Veintiuno o «Black Jack» ganará siempre a la puntuación de 21 obtenido con más de dos cartas.

b) El seguro.

Cuando el primer naipe del croupier sea un as, los jugadores podrán asegurarse contra el posible Veintiuno o «Black Jack» de la Banca. El croupier propondrá este seguro al conjunto de jugadores y antes de dar la tercera carta al primer jugador que la pida. A partir de este momento, nadie podrá asegurarse.

El jugador que se asegure depositará sobre la línea «seguro», situada enfrente de su puesto, una cantidad como máximo igual a la mitad de su apuesta primitiva. Si el croupier sacara entonces un diez, es decir, si realizase un Veintiuno o «Black Jack», recogerá las apuestas que pierden y pagará los seguros a razón de dos por uno. Si no realizara Veintiuno o «Black Jack» recogerá los seguros y cobrará o pagará las otras apuestas como en el juego simple.

c) Los pares.

Cuando un jugador recibe las dos primeras cartas del mismo valor, podrá jugar a dos «manos». Si utilizase esta posibilidad deberá hacer una apuesta igual a la suya inicial en la otra carta. Estas dos cartas y estas dos apuestas serán consideradas entonces como «manos» separadas e independientes, teniendo cada una su valor y destino propios. Podrá, por tanto, formar tantas «manos» como sea el número de cartas de igual valor que reciba.

El jugador se plantará, pedirá cartas y jugará en las mismas condiciones que en el juego simple, empezando por la «mano» más a su derecha antes de pasar a la siguiente. Si formase un nuevo par, podrá de nuevo separarlo y depositar otra apuesta igual.

Cuando un jugador separa un par de ases, no se le permitirá pedir más que un solo naipe por cada as que ha formado una nueva «mano».

Si un jugador separa un par de ases o un par de cartas que valgan 10 puntos cada una y con la siguiente totalizara 21 puntos, esta jugada no será considerada como Veintiuno o «Black Jack», y se le pagará solamente una vez su apuesta.

d) Apuesta doble.

Cuando el jugador obtuviera 9, 10 u 11 puntos con los dos primeros naipes podrá doblar su apuesta. En este caso, no tendrá derecho más que a un solo naipe suplementario. La doble apuesta estará autorizada para todas las «manos» comprendidos los pares.

En el supuesto indicado el croupier advertirá expresamente al jugador que el valor del as es de un punto.

La Dirección de Juego y Espectáculos podrá autorizar para este tipo de juego la denominada «apuesta acumulada».

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites del mínimo y máximo antes de distribuir las cartas.

a) El mínimo vendrá fijado por la autorización concedida por la Dirección de Juego y Espectáculos. Son aplicables a este juego las normas de la ruleta referentes a la posibilidad de modificar el mínimo y el máximo de las apuestas.

b) El máximo de las apuestas es fijado por cada mesa en la autorización en 50, 100 ó 200 veces el mínimo de la postura.

El máximo se entiende por «mano» y puede ser sobrepasado en el supuesto de un jugador sentado, titular de varias «manos» de otros jugadores.

3. Funcionamiento del juego.

Existen diversas operaciones que son previas al comienzo de cada partida:

a) La extracción de naipes del depósito, su desempaquetado y su mezcla se atendrán a las normas del Reglamento de Casinos de Juego.

b) Finalizadas las operaciones previas, cada uno de los montones se mezclará y cortará separadamente, al menos tres veces. Seguidamente, el croupier reunirá los seis juegos y efectuará un corte y finalmente la media docena se presentará al jugador que recibió la carta roja en el último pasa para que efectúe un nuevo y último corte. En el supuesto de que rehusara hacerlo, el croupier se lo irá ofreciendo a los demás jugadores, siguiendo las agujas del reloj, para que efectúen el corte comenzando por la izquierda del croupier. Si ninguno de los jugadores aceptara efectuar este último corte, el mismo será realizado por el jefe de mesa. Al inicio de la partida el último corte empezará a ofrecerse al primer jugador sentado en la mesa, comenzando por la izquierda del croupier.

Después del mismo, el croupier colocará un separador de muestra o bloqueo, a fin de dejar como reserva una cantidad de cartas equivalente, como mínimo, a un juego. A continuación se introducirán las cartas en el distribuidor o «sabot».

c) Antes de distribuir las cartas, el croupier apartará las cinco primeras del distribuidor sin descubrirlas y comenzará después la partida.

Las cartas se distribuirán siempre con las caras hacia arriba. Cuando aparezca el separador, el croupier deberá enseñarlo al público y anunciará que la jugada que está realizando es la última de la talla. Si apareciera una carta con la cara hacia arriba en el distribuidor, se eliminará.

04. Boule o Bola.

I. Denominación.

La bola o «boule» es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar, igual que en la ruleta, del movimiento de una bola que se mueve dentro de una plataforma circular.

II. Elementos del juego.

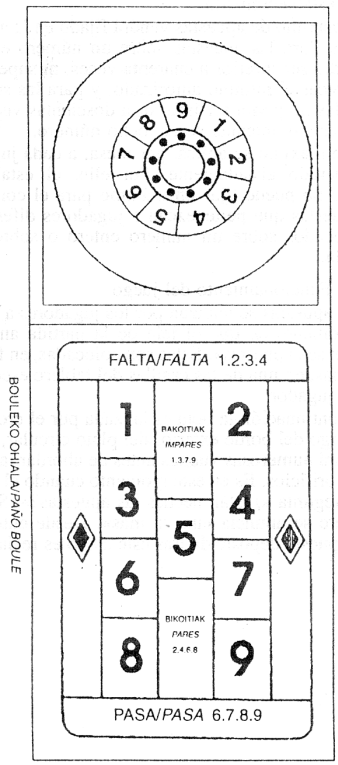
El juego de la bola se practica en una mesa, en cuyo centro se encuentra la plataforma circular y, a sus lados, dos paños destinados a recibir las apuestas. También puede incluir un solo paño.

La mencionada plataforma consiste en un plato circular de 1,50 m de diámetro inserto en un cuadro de 1,85 m de lado. En el centro presenta un saliente alrededor del cual se distribuyen dos filas, con dieciocho orificios, y con la numeración del 1 al 9, en uno de los cuales vendrá a caer la bola de caucho indicando el número ganador.

De ellos, los orificios con los números 1, 3, 6 y 8 son de color negro, y de color rojo los números 2, 4, 7 y 9, siendo amarillo, o de otro color, pero nunca rojo o negro, el número 5.

Los paños de juego son idénticos y están divididos en un determinado número de casillas, que corresponden a las diversas combinaciones posibles. El jugador puede elegir entre las suertes múltiples

o sencillas, que consisten en realizar la apuesta sobre par o impar (números pares o impares), rojo o negro (números rojos o negros) pasa (números superiores al 5), y falta (números inferiores al 5). Este número cinco indicado no figura en ninguna de tales combinaciones, ocupa la casilla central del tablero y puede ser jugado con cualquier otro número, pero no es ni rojo ni negro y está excluido de la serie impar, pasa o falta.



III. Personal.

El personal afecto es el siguiente:

a) El jefe de mesa es el que dirige la misma.

b) Habrá croupieres, uno por cada paño, encargados de lanzar la bola, siguiendo un orden de rotación establecido por la dirección, sin que ninguno de ellos pueda especializarse en esta misión.

IV. Jugadores.

En cada partida pueden participar un número indeterminado de ellos.

V. Reglas del juego.

a) Combinaciones posibles.

Sólo se pueden usar dos combinaciones:

Primera: apostar sobre un número entero, del 1 al 9, en cuyo caso el ganador recibe siete veces el valor de su apuesta; y segunda: apostar sobre una suerte sencilla (rojo o negro, par o impar, pasa o falta). En todos estos casos, el ganador recupera su apuesta y recibe un valor igual a ella. Sin embargo, cuando sale el número 5, se pierden todas las apuestas realizadas sobre estas suertes sencillas.

b) Máximos y mínimos de las apuestas.

El mínimo de apuestas viene fijado en la autorización concedida por la Dirección de Juego y Espectáculos. Sin embargo, el director responsable del establecimiento puede abrir los paños con una apuesta mínima igual a dos veces la autorizada, siempre que aquel mínimo sea mantenido, al menos, en un paño, durante todo el tiempo en que permanezca abierto dicho establecimiento.

El máximo de apuestas vendrá fijado en la autorización. Para las apuestas sobre un número entero,

no podrá ser inferior a cuarenta veces, ni superior a cien veces el mínimo autorizado; y para las suertes sencillas no podrá ser inferior a doscientas veces ni superior a quinientas veces dicho número.

Este máximo se aplica, por mesa, a cada jugador considerado aisladamente. Por ello, el establecimiento no puede fijar un máximo para el conjunto de apuestas que pertenezcan a jugadores diferentes y colocados sobre un número entero o sobre una sencilla.

c) Funcionamiento del juego.

Las apuestas se realizan por los jugadores a partir del momento en que el jefe de la partida anuncia «hagan sus apuestas». Estas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas del tablero escogido por el jugador.

A continuación la bola es lanzada por el croupier a lo largo del borde exterior del plato circular, en el que dará numerosas vueltas antes de abordar la zona de los orificios. Es en este momento cuando el croupier pregunta «¿están hechas las apuestas?». Seguidamente se anuncia «no va más». Desde entonces toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el croupier devuelve las fichas al apostante tardío con su rastrillo o raqueta.

Una vez que la bola queda inmovilizada en un orificio, el lanzador de la bola anuncia el resultado, diciendo en alta voz el número ganador y las suertes sencillas.

El croupier recoge entonces, con su rastrillo, todas las apuestas perdedoras, dejando sobre la mesa las apuestas ganadoras, a las que él añade la ganancia. El jugador que gana recupera, en todos los casos, su apuesta y puede retirarla del juego.

05. Treinta y Cuarenta.

I. Denominación.

El treinta y cuarenta es un juego de azar practicado con cartas, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Al treinta y cuarenta se juega con seis barajas, de las denominadas francesas, de 52 cartas cada una, todas de un mismo color, sin índices. Las figuras valen diez puntos, el as un punto y las otras cartas su valor nominal.

2. Mesa de juego.

Tendrá forma de escudo, dividida en cuatro casillas, dos de ellas de mayor tamaño, que corresponderán al «rojo» y «negro». Ambas estarán separadas por una banda central que contendrá el «color», situándose más abajo una casilla en forma triangular para el «inverso».

En la parte opuesta se situará el jefe de mesa, colocándose a ambos lados de éste los dos croupieres. Delante y a la izquierda del croupier tallador existirá una ranura en la que se depositarán las cartas usadas y enfrente de los dos croupieres la caja que contiene la Banca de la mesa.

III. Personal.

Cada mesa tendrá permanentemente destinados a su servicio un jefe de mesa y dos croupieres:

El jefe de mesa será el responsable del correcto desarrollo del juego.

Croupieres: existirán dos, situados uno frente a otro. Uno de ellos, el croupier tallador, tendrá como misión el reparto de las cartas y el otro el pago de las apuestas ganadoras y la retirada de las posturas perdedoras.

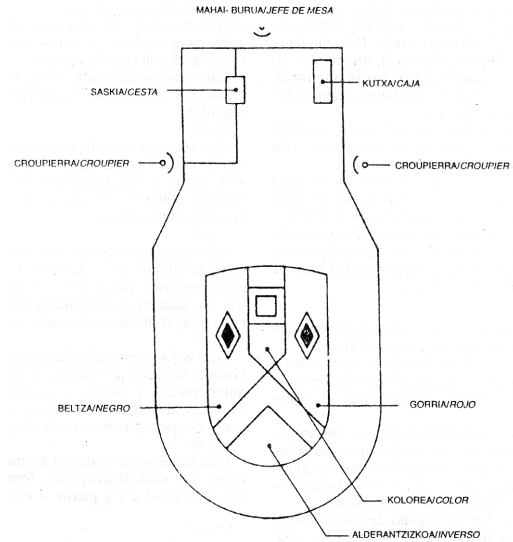
IV. Jugadores.

En cada partida pueden apostar un número indeterminado de ellos.

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

Se han de formar dos filas desplazadas de cartas, la de arriba denominada «negra» y la de abajo «roja». Se distribuirán cartas hasta que se obtenga por cada fila una puntuación comprendida entre treinta y cuarenta.



HOGEITA HAMAR ETA BERROGEIA/*TREINTA Y CUARENTA*

Los jugadores no pueden hacer uso más que de las combinaciones siguientes, por las que ellos reciben el equivalente de su apuesta:

a) Rojo o negro: ganará la fila cuyas cartas tengan un valor más próximo a 31.

b) Color o inverso: hay color si la fila ganadora es del mismo color que la primera carta de la fila negra.

En caso contrario hay inverso.

Cuando dos filas de cartas forman el mismo punto, el juego es nulo salvo que dicho punto sea 31. En este caso rigen las mismas disposiciones que regulan el sistema del cero en la ruleta. Las apuestas iguales o superiores, mediante el depósito de 1 por 100 del importe de la apuesta efectuado en el momento de la postura; a este efecto se situará una señal o placa sobre la postura al realizar ésta.

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

El mínimo de las apuestas viene determinado en la autorización concedida por la Dirección de Juego y Espectáculos.

El máximo será igual a veinticinco veces el mínimo establecido.

3. Desarrollo del juego.

Una vez realizada la operación de mezclar las cartas por el croupier, se procederá por parte del jugador más próximo a la derecha de éste al corte de las mismas.

Acto seguido el croupier coloca una carta roja delante de las cinco últimas cartas del mazo. La aparición de esta carta roja determina la anulación del juego en curso, procediéndose a poner en la mesa y boca abajo las cinco últimas cartas, así como al recuento de las mismas.

Después de ser introducidas las cartas en el «sabot» se realiza, en forma descubierta, la colocación de éstas sobre la mesa, que comenzará necesariamente por la fila negra. Cuando el total alcance o sobrepase los 31 puntos, se iniciará la colocación de cartas en la fila roja. A continuación el croupier anuncia en voz alta la puntuación de cada fila y las suertes ganadoras (por ejemplo: dos negro y color ganan o negro e inverso ganan, y lo mismo empezando por el rojo, es decir, dos rojo y color ganan o negro e inverso, el croupier anunciará también color gana o color pierde). Acto seguido, se procederá al pago de las apuestas ganadoras, operación que se realizará obligatoriamente suerte por suerte, comenzando siempre por color o inverso y después negro y rojo, y por las apuestas más alejadas del croupier. Sólo después de haber sido retiradas las posturas perdedoras podrá procederse al pago de las apuestas ganadoras.

Las cartas habrán de permanecer sobre la mesa durante todo el tiempo que dure la retirada y pago de las apuestas, de forma que los jugadores puedan verificar las puntuaciones de los distintos juegos.

06. Dados o craps.

I. Denominación.

El juego de dados es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos del juego.

1. Dados.

El juego de dados se juega con dados, del mismo color, de material transparente, con las superficies pulimentadas, de 20 a 25 mm de lado. Deberán tener los bordes bien definidos (cortantes), los ángulos vivos y los puntos marcados al ras. No se admitirán, por tanto, dados con bordes biselados, ángulos redondeados o puntos cóncavos.

En una de las caras figurará el número de orden del fabricante y las siglas del establecimiento, sin que ello perjudique a su equilibrio.

En cada sesión se pondrán a disposición de cada mesa dedicada a este juego seis dados en perfecto estado y distintos de los usados en la sesión anterior.

Dos dados se utilizarán en la partida, quedando en reserva los otros cuatro, en una cavidad prevista a este efecto en las mesas de juego, para el caso de tener que sustituir a los primeros.

III. Personal.

En cada mesa de dados prestará sus servicios un jefe de mesa, dos croupieres y un «stickman»:

El jefe de mesa es el responsable de la claridad y regularidad del juego, colaborando con los croupieres en el manejo de fichas y depositando el dinero en caja.

Los croupieres se ocuparán de recoger las apuestas perdidas, colocar en su caso las apuestas sobre la caja indicando el punto y pagar las apuestas ganadoras. Se ocuparán, asimismo, de los cambios de billetes y fichas que solicitan los jugadores.

El «stickman» estará encargado de comprobar el buen estado de los dados, de entregarlos a los jugadores y de hacer las advertencias precisas para el desarrollo del juego.

IV. Reglas del juego.

1. Combinaciones.

Los jugadores no podrán hacer uso más que de las siguientes clases de suertes:

A. Suertes sencillas, que se pagarán a la par.

Win.

Que se juega a la primera tirada. Gana con 7 u 11 pierde con 2, 3 ó 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y el número que ha salido es el punto, que se indica por el croupier mediante una placa colocada sobre la caja correspondiente a este número. Las apuestas sobre el Win ganan si el punto se repite, pierden si sale el 7 y se repiten si sale otra cifra. Los dados cambian de «mano» cuando sale el 7, que hace perder.

Don't Win.

Que se juega a la primera tirada. Gana con 2 ó 3 pierde con 7 u 11 y da resultado nulo en 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y la que ha salido es el punto. Las apuestas sobre Don't Win ganan si sale el 7 y pierden si el punto se repite.

Come.

Que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Esta suerte gana si sale el 7 o el 11 en la tirada siguiente y pierde si sale el 2, 3 ó 12. Si sale otra cifra cualquiera, la apuesta es colocada sobre la casilla que lleva el número que salió, y a partir de la tirada siguiente, gana si sale el citado número y pierde con el 7, quedando pendiente el resultado si sale cualquier otro número.

Don't Come.

Que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Gana si sale el 2 ó 3, pierde con el 7 o el 11 y da resultado nulo con el 12. Si sale cualquier otra cifra, la apuesta es colocada en la casilla correspondiente, y a partir de la siguiente jugada, gana si sale el 7 y pierde si sale el punto sobre el que está colocada la apuesta.

Las apuestas colocadas sobre Win no pueden ser retiradas y deben jugar hasta que se hayan ganado o perdido.

Field.

Que se juega en cualquier momento de la partida, siendo decisiva cada «tirada». Gana si sale el 2, 3, 4, 9, 10, 11 ó 12 y pierden los restantes resultados. Se paga doble si sale el 2 o el 12, y a la par para las otras puntuaciones.

Big 6.

Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 6 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es 7. Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continúa, aunque puede ser retirada por el jugador.

Big 8.

Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 8 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es de 7. Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continúa, pero puede retirarla el apostante.

Under 7.

Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si el total de los puntos formados por los dados es inferior a 7 y pierde si es igual o superior a 7.

Over 7.

Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana cuando la puntuación formada por los dados es superior a 7, y pierde cuando es igual o inferior a 7.

B. Suertes múltiples, que se pueden jugar en cualquier momento de la partida.

Hard Ways.

Que se juega sobre los totales de 4, 6, 8 ó 10 formados por dobles, pudiendo ser retiradas las apuestas después de cada tirada no decisiva. Gana si sale el «doble elegido» y pierde con el 7 o si el total del número no está formado por dobles. El doble de 2 y el doble de 5 se pagan siete veces la apuesta, el doble de 3 y el doble de 4, nueve veces la apuesta.

Juego de 7.

Que se paga cuatro veces la apuesta. Gana si sale 7; pierde si sale cualquier otro resultado.

Juego de 11.

Que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 11; pierde si sale cualquier otro resultado.

Any Craps.

Que se paga siete veces la apuesta. Gana si sale el 2, 3 ó 12; pierde si sale cualquier otro resultado.

Craps 2.

Que se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 2; pierde con cualquier otro resultado.

Craps 3.

Que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 3; pierde con cualquier otro resultado.

Craps 12.

Que se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 12; pierde con cualquier otro resultado.

Horm.

Que se paga cuatro veces la apuesta. Esta suerte, que asocia el Craps con el juego del 11, gana si sale 2, 3, 12 u 11; pierde con cualquier otro resultado.

C. Suertes asociadas, que sólo pueden jugarse cuando la suerte simple correspondiente, cuyo punto es conocido, ha sido ya apostada y siguen la suerte de ésta, aunque pueden ser retiradas después de un juego no decisivo.

La suerte asociada al Win cuya apuesta se hace en la proximidad y al exterior de la suerte sencilla correspondiente, gana con el punto, pierde con el 7 y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta es pagada 2 por 1 si el punto es 4 ó 10; 3 por 2 si el punto es 5 ó 9; 6 por 5 si el punto es 6 u 8.

La suerte asociada al Don't Win, cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte sencilla correspondiente, gana con el 7, pierde con el punto y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta se paga 1 por 2 si el punto es 4 ó 10; 2 por 3 si el punto es 5 ó 9, y 5 por 6 si el punto es 6 u 8.

La suerte asociada del Come, cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte simple

correspondiente o próxima a ella. Esta suerte gana, pierde o da resultado nulo en las mismas condiciones que el Come y se paga como la suerte asociada del Win.

La suerte asociada al Don't Come, cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte simple correspondiente. Esta suerte gana, pierde o da resultado nulo en las mismas condiciones que el Don't Come y se paga como la suerte asociada al Don't Win.

D. Las Place Bets, que pueden jugarse en cualquier momento de la partida sobre los números 4, 5, 6, 9 ó 10 y pueden ser retiradas las apuestas en las tiradas no decisivas.

La Right Bet, en la que la apuesta se hace según la posición del jugador, a caballo sobre la línea, delante o detrás de cualquier número elegido. Esta suerte gana si el punto sale antes del 7; pierde con el 7 o da resultado nulo. La apuesta se paga 7 por 6 si el punto es 6 u 8; 7 por 5 si el punto es 5 ó 9, y 9 por 5, si el punto es 4 ó 10.

La Wrong Bet, en la que la apuesta se hace en la casilla posterior del número elegido y que se indica por el croupier, con la ayuda de una contramarca con la indicación «Wrong Bel». Gana si sale el 7 antes del punto; pierde si sale el punto o da resultado nulo. La apuesta es pagada 4 por 5 si el punto es 6 u 8, 5 por 8 si el punto es 5 ó 9 y 5 por 11 si el punto es 4 ó 10.

2. Apuestas.

Las apuestas mínima y máxima se determinarán en la autorización del Casino.

En las suertes sencillas, la apuesta máxima no podrá ser inferior a 100 veces ni superior a 1.000 veces del mínimo de la mesa.

En las suertes múltiples, la apuesta máxima será calculada de forma que la ganancia posible sea, al menos, igual a la permitida por el máximo sobre las suertes sencillas, y a lo más, igual al triple de dicha ganancia.

En las apuestas asociadas, de Win y Come, la apuesta máxima se determinará por el importe de las apuestas efectivamente hechas sobre las suertes sencillas correspondientes.

En las suertes asociadas del Don't Win y del Don't Come el máximo de la apuesta se fijará en función del punto jugado, esto es, para 4 y 10, el 200 por 100 del importe de la apuesta hecha sobre la suerte sencilla correspondiente; para el 5 y 9, el 150 por 100 de dicho importe, y para 6 u 8; el 120 por 100 del mismo importe.

En las Right Bet, el máximo de la apuesta estará en función del punto jugado e igual al máximo de las apuestas en las suertes sencillas para 4, 5, 9 y 10 o el 120 por 100 de este máximo para 6 y 8.

En las Wrong Bet, el máximo de la apuesta estará en función del punto jugado, e igual al 125 por 100 del máximo de las apuestas sobre las suertes sencillas para 6 y 8, al 160 por 100 de este máximo para el 5 y 9 y al 220 por 100 para el 4 y 10.

3. Funcionamiento.

El número de jugadores que podrá ocupar cada mesa de dados no estará limitado.

Los dados serán ofrecidos a los jugadores comenzando, al iniciarse la partida, por aquel que se encuentre a la izquierda de los croupieres y después siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Si un jugador rehusa los dados pasarán al jugador siguiente, en el orden previsto. El «stickman» pasará los dados al jugador por medio de un bastón, evitando tocarlos, más que cuando tenga que examinarlos, o recogerlos cuando caigan al suelo.

El jugador que lance los dados deberá hacerlo inmediatamente después del anuncio de «ya no va más», y no deberá frotarlos ni guardarlos en la «mano».

El tirador podrá pedir que se cambien los dados antes de lanzarlos, pero no podrá hacerlo durante la serie de lanzamientos precisos para alcanzar el número designado como punto, salvo en el caso de que un dado salte fuera de la mesa, cayendo en el suelo, en cuyo caso se le ofrecerá elegir entre los cuatro dados restantes de la mesa, para terminar la jugada. Si al término de la misma el dado perdido no se encontrara, se proveerá a la mesa de un nuevo juego de dados, retirando los anteriores.

Los dados se lanzarán a lo largo de la mesa, de tal manera que se detengan dentro de la misma, después de que ambos dados hayan tocado el borde opuesto al jugador que los ha lanzado.

Los dados deberán rodar y no deslizarse para que la jugada resulte válida. Si los dados se rompen, se superponen, se montan sobre una ficha o caen de la mesa o encima del borde de la misma o en el cesto de los dados de reserva, o si el lanzamiento no ha sido correcto, el «stickman» anunciará «tirada nula».

El jefe de mesa podrá privar a un jugador de su derecho a tirar los dados, si incumple repetidamente las reglas del lanzamiento.

Después de un número determinado de tiradas, el jefe de mesa podrá acordar el cambio de dados. El «stickman» anunciará entonces «cambio de dados» y pondrá delante del jugador, con el bastón, los seis dados al servicio de la mesa. El jugador cogerá dos para lanzarlos y los cuatro restantes serán devueltos, a la vista de los jugadores, a la caja prevista a estos efectos.

No podrán hacerse apuestas después del «ya no va más». El jugador que tira los dados deberá apostar sobre el Win o sobre el Don't Win antes de lanzarlos, pudiendo jugar además sobre todas las demás suertes posibles.

07. Punto y banca.

I. Denominación.

El Punto y Banca es un juego de cartas que enfrenta a varios jugadores entre sí, pudiendo el resto de aquellos apostar tanto a favor de la Banca como contra ella. Corresponde en todo caso al establecimiento el ejercicio de la Banca.

II. Elementos del juego.

1ª Cartas.

Se utilizarán seis barajas, de 52 cartas, con índices, la mitad de un color y la otra mitad de otro. Los naipes podrán ser usados varias veces, siempre y cuando se encuentren en perfecto estado.

2ª Distribuidor o «sabot».

Se estará a lo dispuesto en el número 2 del apartado II del epígrafe 03 del presente Catálogo.

3ª Mesa de juego.

Será de forma ovalada, con dos cortes o hendiduras situadas una enfrente a otra en los lados mayores de la mesa, destinados a acoger al jefe de mesa y a los dos croupieres, respectivamente. La mesa tendrá una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del jefe de mesa, que llevará el número uno. La numeración será correlativa, si bien podrá eliminarse el número 13. Cada departamento puede dar acogida a un jugador sentado. Existe asimismo igual número de casillas destinadas a recibir las apuestas hechas a favor de la Banca. Su numeración se corresponderá con la de los departamentos de los jugadores. También podrá practicarse el juego en mesa reducida, con dimensiones y características similares a las del Veintiuno o «Black Jack», para un número de jugadores sentados igual o inferior a siete.

La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas: una destinada a recibir las cartas usadas, llamada cesta; otra u otras dos para las propinas que se den a los empleados, y otra para introducir los billetes que se cambien por fichas o placas. Asimismo, existirá una casilla situada en el centro de la mesa, para recoger las apuestas en favor de empate.

III. Personal.

Cada mesa de juego tendrá afectos un jefe de mesa y dos o tres croupieres, siendo el número de croupieres en el caso de mesa reducida, de uno o dos.

1ª Jefe de mesa.

Le corresponde la dirección del juego en todas sus fases, sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe del Catálogo se le atribuye.

También llevará una lista en la que se determine el orden de prioridad para cubrir plazas que queden vacantes.

2ª Croupieres.

Son los responsables de las apuestas de sus respectivos lados de la mesa, así como de la recogida de apuestas perdedoras y del pago de las apuestas ganadoras. Les corresponde también la mezcla de las cartas, su introducción en el «sabot» y en la cesta, una vez usadas. Asimismo, recogerán la deducción que en beneficio del establecimiento haya que hacer, recibirán las propinas y las introducirán en la ranura destinada al efecto. Anunciarán el comienzo de cada jugada y de la «mano» ganadora, e informarán a los jugadores sobre las reglas a seguir en cada caso. Asimismo, pasarán el «sabot», recogerán los naipes al final de cada jugada y comprobarán el estado de los mismos.

Cuando el juego se desarrolle en la mesa reducida, la distribución de las cartas corresponderá al croupier, la primera y la tercera para Punto y la segunda y la cuarta para Banca, procediendo a extraer una carta adicional para el Punto o la Banca siguiendo las reglas de la tercera carta.

Una vez recogidas las apuestas perdedoras y pagadas las ganadoras, las cartas serán retiradas con las caras hacia abajo y depositadas en un recipiente o cajetín destinado para este fin.

IV. Jugadores.

Podrán participar en el juego los jugadores sentados frente a los departamentos numerados, y a opción de la Dirección del Casino, aquellos jugadores que permanezcan de pie.

La distribución de las cartas por los jugadores es optativa. Se establece un turno rotatorio a partir del situado frente a su departamento número 1. Si algún jugador no quiere realizar la distribución, el «sabot» pasará al que esté situado a su derecha.

El jugador que distribuye las cartas juega la «mano» de la Banca; la «mano» del jugador corresponderá a aquel que haya realizado la apuesta más elevada; de no haber apuestas a favor de la «mano» del jugador, tendrá las cartas el croupier. Se perderá el derecho a distribuir las cartas cuando la Banca pierda la jugada, pasando el «sabot» al jugador correspondiente, de acuerdo con el turno establecido.

V. Banca.

El establecimiento se constituye en Banca y le corresponderá el cobro y pago de las apuestas. En el supuesto de resultar ganadora la «mano» de la Banca se efectuará una deducción de hasta un 5 por 100 de las apuestas ganadoras en beneficio del establecimiento.

El mínimo de las posturas podrá ser distinto para cada mesa, no pudiendo en ningún caso ser inferior al mínimo autorizado por la Dirección de Juego y Espectáculos. El máximo de las apuestas será fijado para cada mesa en 50 ó 100 veces el mínimo, pudiendo determinar la Dirección del Casino que las apuestas sean múltiplos del mínimo de la mesa.

VI. Reglas del juego.

1ª Cada jugador recibe inicialmente dos cartas. El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que lleva inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico, y el as, que vale un punto. En la suma de los puntos se desprecian las decenas y sólo tiene valor, a efectos del juego, la cifra de unidades. Ganará aquel cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada será considerada nula y las apuestas podrán ser retiradas, a excepción de las efectuadas a «empate», que cobrarán del establecimiento su ganancia, a razón de ocho a uno.

Recibidas las dos primeras cartas por la «mano» del jugador y la «mano» de la Banca, si la puntuación de alguna de éstas es 8 ó 9, el juego se da por finalizado, no pudiendo la otra «mano» solicitar una tercera carta.

2ª Reglas de la tercera carta.

a) Para la «mano» del jugador.

– Cuando su puntuación es de 0, 1, 2, 3, 4 ó 5 ha de pedir carta.

– Cuando su puntuación es de 6 ó 7, ha de plantarse.

b) Para la «mano» de la Banca el juego se ajustará a lo dispuesto en el siguiente cuadro:

		Jokalariaren «eusko» hirugarren karta Tercera carta de la mano del jugador										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Bankuaren lehen bi karten puntuazioa/ Puntuación dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	T	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	T	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: Hirugarren karta eskatzen duela esan nahi du/*Significa pedir tercera carta*
P: Planto egiten duela esan nahi du/*Significa plantarse*

VII. Desarrollo del juego.

Realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo, se colocará en su interior una carta bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden siete cartas. La aparición de la carta de detención determinará el final

de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se esté llevando a cabo en ese momento.

A continuación el croupier extrae una primera carta y la descubre. El color de aquélla determinará el número de cartas que serán inutilizadas e introducidas en la cesta. Para este caso concreto, el valor de las figuras y los dieces será de diez puntos.

La orden del croupier «no va más» y a continuación «cartas», está dirigida al jugador que tiene el «sabot» para que éste reparta dos cartas, boca abajo, a cada «mano». La primera y tercera cartas que corresponden a la «mano» del jugador son trasladadas al croupier, quedándose la segunda carta y cuarta carta que corresponden a la Banca, bajo la esquina frontal derecha del «sabot». Acto seguido, son trasladadas las cartas de la «mano» del jugador, se entregan a aquel que realizó la mayor apuesta a favor de dicha «mano», quien las mostrará devolviéndolas a continuación al croupier que anunciará la puntuación total y las colocará a su derecha. Asimismo, el jugador que distribuye las cartas las descubre y las traslada al croupier. Éste anuncia el punto total para las dos cartas y la coloca a su izquierda.

Cuando de acuerdo con las reglas establecidas, el jugador haya de plantarse, el croupier anunciará: «El jugador se planta... (punto total)»; en caso contrario, dirá en alta voz: «Carta para el jugador». Iguales reglas son aplicadas a la «mano» de la Banca.

Finalizada la jugada, el croupier anunciará la «mano» con la más alta puntuación, que será la ganadora, procediéndose a continuación al pago de las apuestas ganadoras y a la deducción, en su caso, del beneficio del establecimiento.

En caso de empate, el jugador que apostara a empate cobrará la ganancia establecida.

08. Ferrocarril, Baccara o Chemin de Fer.

I. Denominación.

El baccará-ferrocarril, conocido también como «chemin de fer», es un juego de cartas de los denominados de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí, teniendo uno de ellos la Banca y pudiendo apostar contra ésta todos los jugadores que se hallan sentados y los que se encuentren detrás de éstos de pie.

II. Elementos del juego.

1ª Cartas

Se utilizarán seis barajas, de 52 cartas, de las denominadas francesas, sin índices, la mitad de ellas de un color y la otra mitad de color distinto.

Los naipes pueden ser usados varias veces y no habrán de ser sustituidos por otros, siempre y cuando se encuentren en perfecto estado. En lo que se refiere a las características que han de reunir la cartas, la forma de ser barajadas y manejadas durante el juego, se estará a lo dispuesto en el Reglamento de Casinos de Juego.

2ª Distribuidor o «sabot».

Se estará a lo dispuesto en el número 2 del apartado II del epígrafe 03 del presente Catálogo.

3ª Mesa de juego.

Será de forma ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indica la posición del croupier. La mesa ha de tener una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del croupier. Cada departamento puede dar acogida a un solo jugador.

La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas o ranuras: una en el centro, donde se introducirán las cartas usadas, también llamada cesta; otra a la derecha del croupier, para las deducciones en beneficio de la casa, llamada pozo o «cagnotte», y una última, o dos en su caso, para propinas. La cantidad que constituye la Banca estará situada frente al croupier a su izquierda, situándose a la derecha del mismo las ganancias del banquero que no constituyan la Banca (que no hayan sido puestas en juego por éste).

III. Personal.

Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un inspector, un croupier y un cambista (empleado de cambios).

1ª Inspector.

Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la Dirección y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa del juego. Llevará una relación de jugadores que aspiren a ocupar plazas que puedan quedarse vacantes.

2ª Croupier.

Sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe del Catálogo se le atribuyen, tendrá encomendadas las siguientes: recuento, mezcla e introducción de las cartas en el «sabot»; traslado de las cartas a los jugadores por medio de su pala, anuncio en voz alta de las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; cálculo e ingreso de la cantidad que corresponda al pozo en la ranura correspondiente, introducción de las cartas usadas y de las propinas en las ranuras destinadas al efecto.

Asimismo, le corresponde la custodia y control de la suma que constituye la Banca y el pago de las ganancias a los jugadores. También orientar a los jugadores que lo soliciten sobre las reglas aplicables en cada caso.

3ª Cambista.

Situado de pie frente o detrás del croupier, tiene como misión efectuar el cambio de dinero por fichas a los jugadores que lo soliciten, así como al croupier.

Además existirán servidores auxiliares en número no superior a uno por cuatro mesas o fracción. No podrán intervenir en todo cuanto se relacione con el desarrollo del juego, las cartas o las fichas.

IV. Jugadores.

Frente a cada uno de los departamentos de la mesa, podrá sentarse un jugador. La superficie de los departamentos podrá ser utilizada para depositar las fichas y manejar, en su caso, las cartas. También podrán participar en el juego cuantos jugadores lo deseen, situándose de pie alrededor de la mesa y detrás de los que se hallen sentados.

A todos los efectos se establece el siguiente orden de prioridad entre los jugadores: los jugadores sentados sobre los que están de pie; entre los primeros se seguirá la numeración correlativa de los departamentos a partir del que se halle situado a la derecha del banquero. Entre los que están de pie se seguirá el mismo orden de prioridades que entre los sentados. El jugador sentado que cambia de sitio durante una talla está obligado a dejar pasar la «mano» («saludar»); además, no puede ejercer su derecho de prioridad para adquirir la «mano» pasada, es decir, coger la Banca, o para hacer banco hasta que no haya «saludado». Lo mismo ocurrirá cuando un jugador ocupe una plaza vacante durante la distribución de un «sabot».

Si el cambio de asiento o la llegada de un nuevo jugador se hace al finalizar la talla, el orden de prioridades permanecerá intacto.

En ningún caso puede un jugador ocupar plaza de asiento en varias mesas de juego simultáneamente.

La ocupación de plazas vacantes se hará de la forma siguiente: tendrán prioridad, durante la talla, los inscritos en la lista de espera en poder del inspector; una vez concluida ésta, los jugadores sentados que hayan solicitado cambio de plaza.

El jugador que durante dos veces consecutivas rehuse tomar la «mano» deberá abandonar su plaza en la mesa de juego.

Está prohibido a los jugadores de pie desplazarse de sitio para seguir la «mano». El que lo haga será cobrado el primero o pagado el último, en su caso.

El jugador que esté ausente de la mesa cuando le corresponda coger la «mano» perderá su plaza en beneficio del primer inscrito en la lista de espera.

En ningún caso podrá ocuparse una plaza de asiento momentáneamente vacía.

V. Banca.

La Banca se adjudicará inicialmente al jugador situado a la derecha del croupier (sentado frente al departamento número 1) y será rotatoria siguiendo el orden de numeración de los departamentos.

Cualquier jugador, esté sentado o de pie, podrá, en cualquier pase de la Banca, asociarse al banquero, si éste lo acepta, poniendo a su disposición una cantidad determinada. El asociado no podrá intervenir en ningún momento en el juego y ganará o perderá en las mismas condiciones que el banquero.

La Banca podrá ser retenida por el jugador mientras gane, debiendo, en caso de pérdida, ser cedida al jugador situado a su derecha. Lo mismo ocurrirá cuando la Banca sea abandonada voluntariamente. Si alguno de los jugadores no quiere coger la Banca, ésta seguirá rotando por el orden establecido. En todo caso, el jugador que coge la Banca habrá de hacerlo, por lo menos, con la misma cantidad que el que abandonó voluntariamente.

Si ningún jugador sentado desea adquirir la Banca, se ofrece a los que están de pie, y si nadie la

adquiere, el jugador que cedió la Banca o pasó la «mano» puede volver a cogerla por la misma cantidad. La «mano» pasada adquirida por un solo jugador tiene preferencia sobre la adquirida en asociación. El banquero que pasó la «mano» puede asociarse con el jugador que la ha adquirido posteriormente.

Cuando la Banca no ha sido adquirida en el turno rotatorio, se subastará y adjudicará al mayor postor de entre los jugadores sentados y de pie, a excepción del banquero. Los jugadores sentados sólo tendrán prioridad sobre los que se hallan de pie en caso de pujas iguales.

Cuando algún jugador que está de pie adquiere la Banca (toma la «mano»), y la vuelve a pasar, aquélla se ofrece primero al jugador sentado a la derecha del último jugador sentado que tuviese la Banca. Cuando el jugador que adquiere la Banca está sentado al pasarla, ésta se ofrecerá primero al jugador sentado a su derecha.

Una vez adjudicada la Banca, el total que la forma puede ser aumentado por el jugador en relación a la cantidad ofrecida, pero nunca disminuido.

Si la Banca adjudicada es superior a la Banca anterior, el jugador que había hecho Banca antes de pasarle la «mano» tiene derecho a coger las cartas, aunque su apuesta sea inferior a la de otros jugadores, pero sólo por una jugada.

El banquero que pasa la «mano», así como su asociado, no podrán participar en la subasta de la «mano» que acaban de pasar, pero sí podrán hacerlo cuando el nuevo banquero pase la «mano», y así sucesivamente.

Si ningún jugador adquirió la Banca, ésta vuelve al jugador situado a la derecha del banquero que pasó la «mano», quien deberá aceptarla por el mínimo establecido en la mesa. Caso de no hacerlo, cederá su plaza.

Cuando el jugador que adquirió una «mano» pasada pierde, el «sabot» vuelve al jugador sentado a la derecha del banquero que pasó la «mano».

El jugador que adquiere la Banca está obligado a dar cartas por lo menos una vez, Si se niega, la Banca se subastará, pero no podrán pujar por ella ni este jugador ni el anterior banquero si hubiera pasado la «mano». Si en esta primera jugada hay igualdad de puntos, la Banca puede ser cedida de acuerdo con las reglas generales.

El mínimo del punto o mínimo de las posturas, es decir, la cantidad mínima para poder jugar como punto contra la Banca, no será necesariamente idéntico para las distintas mesas, ni podrá ser inferior en ningún caso al mínimo autorizado por la Dirección de Juego y Espectáculos, que deberá aparecer ostensiblemente indicado en la mesa.

El máximo del punto o cantidad máxima que puede exponer un jugador es aquella cantidad equivalente a la existente en la Banca en cada jugada. Cuando un jugador llega a dicha cantidad máxima se dice que «hace banco».

El máximo de la Banca deberá ser equivalente a cien veces el mínimo autorizado para el punto, y el mínimo de aquélla no podrá ser inferior al de éste. Previa solicitud de los Casinos, podrá autorizarse el que la Banca juegue sin máximo limitado.

La deducción en beneficio del establecimiento queda fijado en hasta un 5 por 100 sobre las cantidades ganadas por el banquero en cada jugada.

«Garage» es la cantidad o conjunto de cantidades que el banquero excluye del juego, cuando se dan los casos o circunstancias siguientes:

a) «Garage» voluntario.

Las ganancias obtenidas por el banquero normalmente pasan a formar parte de la Banca, pero aquél podrá decidir voluntariamente excluirlas del juego, siempre que la suma de las mismas supere una cantidad equivalente a cincuenta veces el mínimo del punto, pasando entonces a constituir o formar parte del «garage».

b) «Garage» obligatorio.

Es la cantidad que el banquero ha de excluir del juego en la medida en que el importe de la Banca excede de la suma de valores de los puntos.

c) «Garage» impropio.

Es aquella parte de la Banca que el banquero no puede poner en juego, porque excede de la cantidad máxima permitida para aquélla, es decir, de cien veces el mínimo del punto.

d) Exclusión del «garage».

En el caso de que la Banca juegue sin máximo limitado, el banquero podrá renunciar al «garage» anunciando «todo va».

VI. Reglas del juego.

El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que llevan inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tiene ningún valor numérico y el as, que vale un punto. Se suma la puntuación de las cartas y se desprecian las decenas, teniendo valor exclusivamente la cifra de las unidades. Ganará aquel juego cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada es considerada nula.

El banquero reparte inicialmente y de forma alternativa dos cartas tapadas al jugador que se enfrenta con él, y se da a sí mismo dos cartas tapadas. Si recibidas las dos primeras cartas, la puntuación es de ocho o nueve, éstas serán descubiertas y se abate el juego, debiendo el contrario mostrar asimismo su juego.

En los demás casos, el jugador que se enfrenta a la Banca podrá solicitar una tercera carta o considerarse servido, lo que anunciará utilizando los términos «carta» y «no», respectivamente. La actuación del jugador se atendrá a las reglas siguientes:

Cuando tiene 0, 1, 2, 3 ó 4, ha de pedir carta.

Cuando tiene 5, puede optar.

Cuando tiene 6 ó 7, ha de plantarse.

En el supuesto de que el jugador haga banco, no se le aplicarán estas reglas y tendrá libertad para pedir carta o quedarse servido, siempre que lo autorice el Director de Juegos antes de comenzar la partida. A continuación, el banquero podrá optar entre pedir carta o no hacerlo, excepto cuando tiene cero («baccará»), en que es obligatorio solicitar una tercera carta. A diferencia de las anteriores, la tercera carta se da siempre descubierta. El juego finaliza con el anuncio de la puntuación de cada jugador, el descubrimiento de las cartas y el pago o retirada de las apuestas, en su caso.

Todo jugador puede solicitar al croupier aclaraciones sobre las reglas del juego, quien está obligado a dárselas. Si el jugador tiene puntuación de 5 y solicita consejo al croupier, éste le hará plantarse.

El banquero podrá, si lo desea, solicitar del croupier el cuadro de jugadas de la Banca, en cuyo caso deberá ajustarse a lo en él establecido.

VII. Desarrollo del juego.

Es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo, que haya en la mesa un mínimo de cuatro jugadores, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

Al principio de cada partida, el croupier, después de mezclar las cartas, las ofrece a los jugadores, diciendo: «señores, las cartas pasan». Cualquier jugador puede mezclar las cartas, que, a su vez, habrán de mezclarse por última vez por el croupier cuando le sean devueltas. Hecho esto, ofrece las cartas al jugador situado a su izquierda, y así sucesivamente, hasta que alguno de ellos corte el mazo.

A continuación se colocará en el interior, antes de las siete cartas finales del mazo, una carta-bloqueo, o carta de detención, de un color que permita diferenciarla de las demás. La aparición de aquella carta determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en el momento.

Adjudicada la Banca, el banquero anunciará la cantidad puesta en juego, que será entregada en fichas al croupier, quien las colocará sobre la mesa, a su izquierda. Acto seguido, éste anunciará la suma, indicando a los jugadores que es la cifra máxima que pueden jugar, para ello utilizará la expresión «hay....., pesetas en la Banca».

Si hay varios jugadores que quieren hacer banco, se seguirá el orden de las prioridades establecido en el apartado IV.

El banco hecho por un solo jugador, incluso si está de pie, tiene preferencia sobre el banco en asociación.

Si ninguno de los jugadores, sentados o de pie, está dispuesto a hacer banco, puede anunciarse banco parcial, con la expresión «banco con la mesa», para lo cual la cantidad de la postura habrá de ser la mitad de la Banca. A continuación, el croupier invitará al resto de los jugadores a completar con sus apuestas la suma en Banca, hasta que con la voz «no van más apuestas» dé por finalizado el tiempo de apostar.

El jugador que ha anunciado «banco con la mesa» tiene derecho a coger las cartas, incluso si está de pie, excepto cuando alguien dice la frase «con la mesa y último completo», siendo el hecho de completar la otra mitad el que da prioridad. El «banco con la mesa» es considerado un acto aislado y no da prioridad para la jugada siguiente, salvo que haya sido hecho sólo.

Cuando nadie hace banco, ni banco con la mesa, las cartas se dan al jugador sentado cuya apuesta sea más alta. En caso de igualdad de apuestas, se estará al orden general de prioridades entre los jugadores. Está prohibido que un jugador sentado una su apuesta a la de otros jugadores, estén de pie o sentados.

La petición de banco no tiene preferencia cuando las cartas han sido ya distribuidas, excepto cuando el jugador repite el banco («banco seguido»), en cuyo caso puede hacerlo incluso después de la distribución de las cartas, siempre que otro jugador no las tenga ya en la «mano». Tiene derecho a pedir «banco seguido» el jugador que hizo banco y perdió.

Si en el caso de «banco seguido» el croupier da por error las cartas a otro jugador, éstas podrán ser reclamadas si aún no han sido vistas (la carta es considerada vista cuando ha sido levantada del tapiz).

Si la petición de «banco seguido» se produce después de la distribución y entrega de las cartas a otro jugador, este último tiene preferencia si ha tomado cartas y las ha visto.

Cuando habiéndose anunciado correctamente «banco seguido» un jugador toma las cartas antes de que el croupier las dé al jugador que anunció «banco seguido», aquellas le serán retiradas, aunque hayan sido vistas, y se entregarán al jugador al que corresponda.

Todo «banco seguido» abandonado puede ser recuperado en caso de igualdad de puntuación entre el banquero y otro jugador o jugadores.

Cuando nadie hace banco y sólo un jugador apuesta contra la Banca, éste tendrá derecho al «banco seguido».

Una vez realizadas las apuestas, y tras la voz del croupier «no va más apuestas», el banquero extraerá las cartas del «sabot» y las distribuirá de una en una alternativamente, empezando por el jugador contrario. Las cartas serán trasladadas hasta él por el croupier mediante la pala. Queda formalmente prohibido al banquero distribuir las cartas antes de que el croupier haya anunciado «no van más apuestas»; sin embargo, podrá instar al croupier a que retire las posturas efectuadas después de mencionada dicha frase.

Examinadas las cartas y solicitada, en su caso, una tercera, se procederá a descubrir los receptivos juegos, pagando el croupier al ganador. Si el triunfo ha correspondido al banquero, se efectuará por el croupier la deducción correspondiente al pozo o «cagnotte», y se introducirá su importe en la ranura destinada al efecto.

Las ganancias del banquero pasarán a formar parte de la Banca, salvo si éste decide excluirlas del juego, de acuerdo con lo previsto en el apartado V, en cuyo caso el croupier las colocará sobre la mesa, a su derecha.

Cuando se hayan terminado las cartas de un «sabot», el croupier procederá a realizar las operaciones correspondientes de mezcla, corte e introducción del mazo en el «sabot». El banquero que gana la última jugada de una talla tiene derecho a seguir siéndolo en la próxima, si ofrece una cantidad igual a la que constituía entonces la Banca.

		Tercera carta de la mano del jugador										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Bankuaren lehen bi karten puntuazioa/ Puntuación dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	O	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	O	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	T	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: Hirugarren karta eskatzen duela esan nahi du/*Significa pedir tercera carta*
P: Planto egiten duela esan nahi du/*Significa plantarse*
O: Aukera egin daitekeela esan nahi du/*Significa que se puede optar*

Ante la petición de algún jugador, las cartas serán controladas al final de la talla.

VIII. Errores e infracciones en el juego.

1º Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de las apues-

tas. Las cartas sacadas no podrán en ningún caso ser reintegradas al «sabot», y el jugador que las sacó irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en un caso excepcional el inspector estima que no debe aplicar esta regla en todo su rigor, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que toma la «mano» pasada.

Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del «sabot» se considerará inservible y será retirada, sin que por ello puedan los jugadores disminuir o retirar sus apuestas.

Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada será anulada.

Cuando alguna carta caiga al suelo sólo podrá ser recogida por el croupier o cualquier otro empleado del establecimiento, y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada.

2º Errores del croupier.

Si el croupier descubre accidentalmente alguna carta durante la distribución, los jugadores habrán de ajustarse a las reglas del juego de banquero y punto. En el caso de que las dos cartas del punto sean descubiertas, el banquero habrá de atenerse a lo dispuesto en el cuadro de jugadas de la Banca, debiendo pedir carta en los casos opcionales. Cualquier otra falta cometida por el croupier durante el reparto de las cartas anulará la jugada, siempre que no pueda ser aquélla rectificada sin perjuicio para el banquero y el jugador.

En caso de que el croupier anuncie por error «carta» cuando el punto ha dicho «no», la jugada se restablece conforme al cuadro. Si el banquero tiene 0, 1, 2, 3, 4 ó 5 y ya ha sacado una carta, ésta le es adjudicada; si ha sacado dos cartas, la primera de ellas se le adjudica y la segunda se desecha; si tiene 6 ó 7, cualquier carta extraída es desechada.

3º Errores del banquero.

La extracción por parte del banquero de una quinta carta después de haber dado dos al punto y haberse dado él mismo dos, le obligará a aceptarla para sí en el supuesto de que el punto no solicite una tercera carta.

Si el banquero, en la distribución inicial, se da más de dos cartas, se considera que tiene una puntuación de cero («baccará»), aunque conserve su derecho a pedir otra carta.

Cuando al dar la tercera carta el banquero da por error dos cartas al jugador contrario, se le adjudicará aquélla de las dos con la que forme una puntuación más alta. Lo contrario ocurrirá cuando el banquero se dé a sí mismo dos cartas en vez de una.

Si durante la distribución de las dos primeras cartas del punto el banquero deja caer alguna en la cesta, se considera que el punto abate con 9. Cuando esto ocurre con la tercera carta del punto, se considerará que su puntuación es de 9. El banquero tendrá, en este caso, derecho a una tercera carta, salvo si tiene 7.

Si durante el reparto el banquero descubre la primera o la tercera carta, al ir ambas dirigidas al punto, aquél deberá descubrir su carta respectiva. Cuando el banquero descubre por error las dos cartas dirigidas al contrario, además de descubrir sus dos cartas, habrá de ajustar obligatoriamente su juego al cuadro de jugadas de la Banca.

El banquero ha de hablar siempre después del punto. Si abatiera antes de que éste se hubiera pronunciado, los jugadores podrán retirar sus apuestas. Cuando el banquero, teniendo 8 ó 9, da u ofrece cartas, pierde su derecho a abatir.

La introducción por el banquero de alguna carta en la cesta antes de que haya sido vista de forma inequívoca por el resto de los jugadores, llevará aparejada la pérdida de la jugada para el banquero.

No podrá efectuarse ninguna reclamación contra el banquero cuando la jugada haya finalizado y las apuestas hayan sido cobradas o pagadas.

IX. Errores de los jugadores.

Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier jugador que emplee demasiado tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

Excepto el croupier, nadie podrá dar consejos a los jugadores. Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

Si por error el punto dice «carta» en vez de «no», o viceversa, el banquero tiene derecho a darle o negarle la carta, a menos que aquél tenga «baccará». En todo caso, el banquero habrá de pronunciarse antes de sacar la carta.

En el caso de que el punto se olvide de abatir en su momento, pierde este derecho; si ha pedido carta, la decisión la tomará el banquero. El punto que teniendo 9 olvida abatir pierde la jugada si el banquero abate con 8.

Cualquier otro error en el anuncio del juego por parte del punto será rectificado, desechándose, si procede, las cartas puestas en juego como consecuencia de dicho error. Se exceptuará de esta regla el jugador que hace banco, en cuyo caso habrá de sufrir las consecuencias de su error, salvo si tiene cero, «baccará», con sus dos primeras cartas, pudiendo entonces solicitar siempre una tercera carta.

Si el jugador arroja las cartas en la cesta antes de que hayan sido vistas, la jugada se le dará por perdida.

Las apuestas de los puntos deben estar situadas a descubierto encima de la mesa y deben ser vigiladas por ellos mismos. Ninguna reclamación podrá ser aceptada si esta regla ha sido incumplida. Cuando haya posturas colocadas sobre la raya, juegan la mitad; cualquier otro anuncio por parte del jugador obliga al croupier a proceder al cambio inmediato, sin que el jugador pueda oponerse.

Los casos no previstos en el presente epígrafe del Catálogo de Juegos serán sometidos a la apreciación del Inspector de la mesa, quien resolverá.

09. «Baccará» a dos Paños.

I. Denominación.

El «baccará» a dos paños es un juego de cartas de los denominados de círculo, que enfrenta a un jugador que es la Banca con otros jugadores, pudiendo apostar contra aquél tanto los jugadores que se hallan sentados alrededor de la mesa de juego como los que están situados de pie detrás de aquéllos.

Recibe también el nombre de Banca o Banca francesa y puede revestir dos modalidades: Banca limitada y Banca libre o abierta. En el primer caso, el banquero sólo responderá por la cantidad que, situada sobre la mesa, constituye la Banca en cada momento. En la Banca libre o Banca abierta, su titular ha de responder frente a todas las posturas sin límite.

En la Banca limitada existirá un límite o cifra máxima para constituir la Banca, independientemente de que durante el transcurso del juego el banquero supere con sus ganancias tal cantidad máxima de adjudicación.

II. Elementos de juego.

1º Cartas

Se utilizarán barajas de 52 cartas, de las denominadas francesas, sin índices, siendo obligatorio que sean siempre barajas a estrenar. Serán necesarias seis barajas, tres de un color y tres de otro, tanto en la Banca libre como en la limitada.

2º Distribuidor o «sabot».

Se estará a lo dispuesto en el número 2 del apartado II del epígrafe 03 del presente Catálogo.

3º Mesa de juego.

Será ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indicará la posición del croupier. Frente a él se colocará el banquero, que tendrá a su derecha el primer paño, formado por una serie de departamentos y numerados a partir del más cercano al banquero, que llevará el número 1; a su izquierda estará el segundo paño, con el mismo número de departamentos y numeración correlativa, iniciada con el número siguiente al último del primer paño, en el departamento situado más próximo al banquero.

Además, cada paño tendrá una superficie delimitada destinada a recoger las posturas que se quieren realizar sobre el otro paño. Las apuestas, colocadas sobre la raya que separa aquella superficie del resto del paño, jugarán por partes iguales a los dos paños.

En la parte libre de la mesa habrá una primera ranura para las cartas usadas, llamada cesta; una segunda ranura, a la derecha del croupier, para las deducciones en beneficio de la casa sobre las ganancias del banquero, que recibe el nombre de pozo o «cagnotte» y una tercera ranura, que pueden ser dos, para recoger propinas.

III. Personal.

El personal mínimo necesario será: un inspector, un croupier, un cambista y un auxiliar. Será aplicable al inspector, croupier y cambista, respectivamente, lo dispuesto en los números 1, 2 y 3 del apartado III del epígrafe 08 del presente Catálogo.

IV. Jugadores.

También llamados puntos, cada uno podrá ocupar uno de los departamentos numerados en la

mesa. Asimismo, podrán sentarse más jugadores, que se situarán detrás de aquellos entre los distintos departamentos.

Igualmente podrán realizar apuestas en los distintos paños cuentos jugadores estén situados de pie, detrás de aquellos que estén sentados.

El orden de prioridad, a efectos de apuestas, entre los jugadores, será el siguiente: dentro de un mismo paño, los jugadores sentados en los departamentos numerados más cercanos al banquero; a continuación, el resto de los jugadores, por el mismo orden que los sentados.

En el supuesto de que se anuncie banco en ambos paños, se procederá por sorteo para determinar la prioridad de los paños.

Las cartas sólo podrán ser manejadas por los jugadores que estén sentados en departamentos numerados, estableciéndose un turno rotatorio conforme al orden de numeración de cada paño. Las cartas habrán de ser cedidas por el jugador, siguiendo el turno establecido en caso de triunfo de la Banca. Queda exceptuado de esta regla el jugador que haga banco, que esté de pie o sentado para manejar las cartas.

Los jugadores que quieran ocupar una plaza sentada, deberán hacerse inscribir en la lista de espera que lleva el inspector en cada mesa.

V. Banca.

1º El inspector, a la hora de apertura, anunciará el nombre del banquero y la cantidad del montante de la Banca. Si no hubiera banquero, el inspector subastará la Banca y la adjudicará al mejor postor, pudiendo pujar por ella todos los jugadores.

En caso de igualdad de pujas, la adjudicación se hará por sorteo.

La adjudicación podrá hacerse a una o varias tallas, y a juicio del Director de Juegos, para uno o varios días. El importe de la Banca deberá ser depositado, antes del comienzo de la partida, en la caja del Casino, en efectivo o mediante cheques librados por banco.

El banquero podrá abandonar la Banca una vez realizada la primera jugada, anunciando la cantidad que retira. Si el banquero gana y se retira, durante el mismo «sabot» no podrá volver a ser banquero.

Se entenderá que la Banca ha saltado cuando no queden fondos en la misma. En este caso, el banquero tiene derecho a continuar, efectuando un nuevo depósito igual o superior al inicial, o a abandonar la Banca. Caso de que continúe con la Banca, puede cambiar de «sabot».

En cualquiera de los casos, abandonada la Banca por el banquero, el inspector volverá a ofrecerla a otro, por la misma cantidad inicial. Si no fuese aceptada por ninguno se subastará, o, en su caso, se sorteará nuevamente, iniciándose luego un nuevo «sabot». Si no se presenta ningún postor, se dará por finalizada la partida.

El mínimo y el máximo de las posturas vendrá establecido en la autorización. Los mínimos podrán variar para las distintas mesas de juego.

La cantidad que forme la Banca será necesariamente limitada en la modalidad de Banca limitada. En la autorización se fijará el máximo y mínimo de la Banca.

2º En la Banca libre no existirá tope máximo para la Banca, y el establecimiento no podrá fijar un máximo a las posturas de los jugadores. Cualquier jugador podrá ser banquero, en la modalidad de Banca libre, si justifica la existencia de un depósito, considerado suficiente, en la propia caja del establecimiento o en la de una entidad de crédito previamente admitida por la dirección del establecimiento, de tal forma que pueda pagar todas las apuestas sin que la responsabilidad del establecimiento pueda verse en ningún momento comprometida.

El «baccará» con Banca libre sólo podrá practicarse en una mesa por cada establecimiento y por un máximo de dos sesiones separadas entre sí por la hora de la cena. En cada sesión se jugarán dos tallas.

3º La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada en un 2 por 100 sobre las cantidades ganadas en cada jugada por el banquero para la Banca limitada, y en 1,25 por 100 para la Banca libre.

VI. Reglas de juego.

Las reglas contenidas en el apartado VI del epígrafe 08 del presente Catálogo son aplicables con carácter general. Sin perjuicio de ello se establecen las adaptaciones que se detallan a continuación.

Se enfrentan dos jugadores, uno por cada paño, contra el banquero, siguiendo el turno establecido en el apartado IV, párrafo 5.

Si la puntuación de las dos primeras cartas es de 0, 1, 2, 3 y 4, los jugadores han de pedir una

tercera carta; si dicha puntuación es de 5, tienen libertad para pedir carta o quedarse servidos, y, por fin, si es de 8 ó 9 han de descubrir sus cartas. Queda exceptuado de esta regla el jugador que al principio de la partida haga banco.

El banquero puede pedir carta o planearse, salvo si solicita del croupier el cuadro de jugadas de la Banca, en cuyo caso habrá de seguirlo siempre que se indique lo mismo para los dos paños. El cuadro de jugadas de la Banca es el recogido en el epígrafe 08 del presente Catálogo.

Un 8 con las dos primeras cartas gana siempre a un 8 ó 9 utilizando una tercera carta.

Se puede pedir banco por cualquier jugador, esté sentado o de pie, por una sola vez y al principio de cada partida. El banco comprenderá los dos paños, pero el juego se desarrollará exactamente igual que si hubiera dos jugadores, de tal forma que no se podrán ver las cartas del segundo paño por el jugador hasta haber jugado en el primer paño. En caso de que haya juego nulo, podrá repetirse la jugada hasta dos veces más. Se entenderá que ha habido juego nulo cuando no ha habido pérdida o ganancia por parte de ninguno de los dos jugadores.

Está prohibido a los puntos el juego en asociación.

VII. Desarrollo del juego.

Es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo que haya un mínimo de dos jugadores por paño, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

Una vez realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo se colocará en su interior una carta-bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden 10 cartas. La aparición de aquella carta determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en ese momento.

Adjudicada la Banca, de acuerdo con lo establecido en el apartado V, el banquero entregará la cantidad puesta en juego, en fichas, al croupier para su custodia. A continuación, se realizarán las posturas en ambos paños, de acuerdo con el orden de prioridad que establece el apartado IV, párrafo 3, hasta que el croupier anuncie con la voz «ya no va más» la terminación del tiempo de apostar. Las apuestas no podrán ser colocadas inmediatamente a la derecha o a la izquierda del banquero y del croupier.

Las apuestas colocadas sobre la raya que separa la zona del jugador de la zona de apuestas juegan la mitad, de la misma forma que las posturas colocadas sobre la raya que separa la zona de apuestas de un paño de la zona de otro paño juegan a los dos paños. En este caso, cuando la mitad de una apuesta a caballo representa un número impar de unidades de apuestas, se considera que la fracción más fuerte juega al primer paño.

El banquero, entonces, extraerá las cartas del «sabot» y las repartirá de una en una por el siguiente orden: primer paño, segundo paño y Banca. Las cartas serán trasladadas hasta los jugadores por el croupier mediante una pala. Serán los contrarios de la Banca y tendrán las cartas los jugadores a los que corresponda de acuerdo con el turno establecido en el apartado IV párrafo 5. El jugador que tiene la «mano», después de haber visto su puntuación, abata o no, debe dejar las cartas sobre la mesa. Examinadas las cartas, los jugadores que son «mano» en cada paño habrán de pronunciarse por su orden respectivo y antes del banquero. Finalizada la jugada, el croupier separa las cartas y anuncia el punto. El banquero habrá de enseñar su punto a los dos paños.

A continuación, se procederá por el croupier al pago de las posturas ganadoras y a la retirada de las perdedoras; en el caso de que el banquero gane en los dos paños, o su ganancia en uno sea superior a la pérdida en el otro, el croupier ingresará la cantidad que corresponda al pozo o «cagnotte», en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del banquero pasarán a formar parte de la Banca. Ante la petición de algún jugador, las cartas serán controladas al final de la talla.

VIII. Errores e infracciones en el juego.

1º Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas. Las cartas sacadas no podrán en ningún caso ser reintegradas al «sabot» y el jugador que las sacó irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en un caso excepcional el Director responsable del establecimiento estima que no debe aplicar esta regla, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que tome la «mano».

Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del «sabot» se considerará inservible y será retirada, sin que por ello los jugadores puedan disminuir o retirar sus apuestas.

Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada será nula.

Cuando alguna carta caiga al suelo sólo podrá ser recogida por el croupier o cualquier otro empleado del establecimiento y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada.

Si las cartas son dadas o tomadas por error por un jugador distinto del que tiene la «mano»; si aquél ya se pronunció, la jugada será mantenida, pasándose las cartas en la jugada siguiente al jugador al que le correspondía.

2º Errores del banquero.

En todos los casos de distribución irregular la jugada será rectificada, si ello puede hacerse de forma evidente; en caso contrario, aquélla será anulada.

Si el banquero da carta a un paño que ha dicho «no» o no da carta a un paño que solicitó, la jugada será restablecida de acuerdo con las normas de los errores de los jugadores.

Si las dos cartas de un paño son descubiertas durante la distribución, la jugada se llevará a cabo de acuerdo con lo dispuesto en el párrafo tercero del número 3 del presente apartado y ninguna apuesta podrá ser aumentada, disminuida o retirada.

Si durante la distribución algunas cartas caen en la cesta sin haber sido vistas, la jugada será anulada para el paño que perdió las cartas o para los dos paños, si correspondían al banquero. En el caso de que se trate de alguna de las terceras apuestas, si ha sido vista, será recuperada por el croupier y la jugada continuará.

3º Actuaciones del banquero en las jugadas restablecidas.

Cuando un paño abate al banquero está obligado a seguir el cuadro de jugadas de la Banca respecto al otro paño, pidiendo tercera carta en los dos supuestos opcionales.

Cuando el cuadro de jugadas de la Banca indica lo mismo para los dos paños, el banquero deberá seguirlo.

Cuando el cuadro indica pedir carta en un paño y plantarse en el otro, el banquero es libre de plantarse o pedir, si el error ha sido de un jugador o del croupier; si el error ha sido del banquero, éste habrá de pedir carta obligatoriamente, si tiene cinco o menos, plantándose en caso contrario. Dar una carta a un paño que no la ha solicitado o dar a un paño la carta destinada a otro, no constituye una falta del banquero, que no pierde su derecho a solicitar una tercera carta.

4º Errores de los jugadores.

Si el primer paño dice «no» teniendo menos de cinco y el segundo paño ha recibido carta, ésta volverá al primer paño; el segundo paño recibirá entonces la carta siguiente, haya sido recogida o no por el banquero, y éste actuará de acuerdo con lo dispuesto en el número 3 del presente apartado.

Si el primer paño pide carta, teniendo seis o más, la carta recibida irá al segundo paño, si pidió carta, o al banquero, de acuerdo con las reglas contenidas en este apartado, número 3.

Si el primer paño dice «carta» y después «no» o viceversa, el croupier deberá hacer especificar al jugador lo que desea y verificar su puntuación. Si ésta es de cinco, la primera palabra se considerará correcta; si tiene otro punto, la jugada será restablecida de acuerdo con las reglas de los párrafos anteriores.

El jugador que dice «no» teniendo ocho o nueve pierde su derecho a abatir; si pide carta, la jugada será restablecida de acuerdo con los párrafos anteriores.

Las mismas reglas se aplicarán entre el segundo paño y el banquero, en caso de error de aquel paño.

5º Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerla en la «mano» demasiado tiempo. Cualquier jugador que emplee mucho tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

Excepto el croupier nadie podrá dar consejo a los jugadores. Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

Si las cartas del banquero o de alguno de los palos son arrojadas, a la cesta, sin haber sido mostradas, se considerará que su puntuación era de cero («baccará»). Si esta falta es cometida por el croupier, las cartas serán recogidas y la puntuación reconstituida de acuerdo con el testimonio del jugador cuyas cartas fueron arrojadas a la cesta y de los otros jugadores que las hayan visto.

El banquero que anuncia un punto que no es el suyo podrá solicitar una tercera carta, siempre que los otros jugadores no hayan mostrado sus puntos. En caso contrario, se estará a lo dispuesto en el párrafo tercero del número 3 del presente apartado.

Ninguna reclamación podrá ser formulada una vez finalizada la jugada correspondiente y pagadas o cobradas las apuestas.

Los casos no previstos en el presente Catálogo de Juegos serán resueltos por el inspector de mesa.

10. Ruleta de la fortuna.

I. Denominación.

La ruleta de la fortuna es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una rueda que gira.

II. Elementos del juego.

La ruleta de la fortuna se practica en una mesa, en la que van dibujadas las series de las apuestas.

La ruleta, de madera, con un tachón central en dorado, tiene un diámetro de 152 cm y va montada en un poste de madera de 8 pulgadas que a su vez va apoyado en una sólida base también de madera. Tiene cincuenta y cuatro divisiones metálicas (celdas), cada una lleva dibujado un símbolo que corresponde a una postura.

La mesa está dividida en un determinado número de casillas, que corresponden a las diversas combinaciones posibles. El jugador puede elegir entre las siguientes combinaciones: 24, 15, 7, 4, 2 y Jocker.

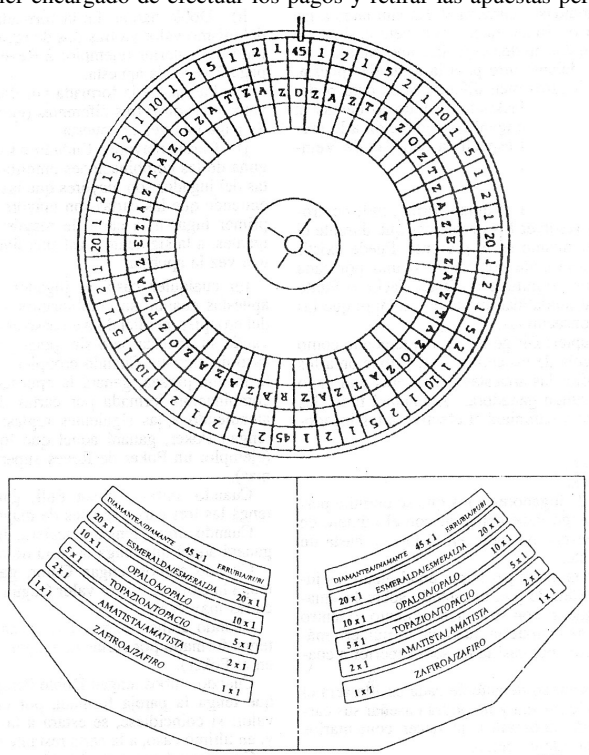
La mesa llevará una caja para el efectivo y una caja para las apuestas.

III. El personal.

El personal afecto es el siguiente:

a) El jefe de mesa, es el que dirige la misma y es el encargado de hacer girar la rueda.

b) Habrá croupier encargado de efectuar los pagos y retirar las apuestas perdedoras.



IV. Jugadores.

En cada partida pueden participar un número indeterminado de ellos.

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

Se puede apostar a 24 posiciones, en cuyo caso el ganador empata; apostar 15 posiciones, pagán-

dose a los ganadores 1 a 1; a 7 posiciones, pagándose 5 a 1; a 4 posiciones, pagándose 10 a 1; a 2 posiciones, pagándose 20 a 1; y en los dos Jocker se paga 45 a 1.

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

El máximo y mínimo de las apuestas viene fijado en la autorización de la Dirección de Juego y Espectáculos.

3. Funcionamiento del juego.

Las apuestas se realizan por los jugadores a partir del momento en que el jefe de mesa anuncia «hagan sus apuestas». Estas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas de la mesa escogida por el jugador.

A continuación la rueda se hace girar por el jefe de mesa, dando numerosas vueltas antes de pararse. Cuando la rueda vaya perdiendo fuerza en su giro, el croupier preguntará «¿están hechas las apuestas?». Seguidamente se anunciará «no va más». Desde entonces toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el croupier devuelve la ficha al apostante tardío. Una vez que la rueda queda inmovilizada en una casilla, el jefe de mesa anuncia el resultado, diciendo en voz alta la posición ganadora.

El croupier recoge entonces todas las apuestas perdedoras, dejando sobre la mesa las apuestas ganadoras, a las que él añade la ganancia. El jugador que gana recupera, en todos los casos, su apuesta y puede retirarla del juego.

11. Póker sin Descarte.

I. Denominación.

El Póker sin descarte es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, exclusivo de Casinos de Juego, en el que los participantes juegan contra el establecimiento siendo el objeto del juego superar la jugada que obtenga el croupier, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Al Póker sin descarte se juega con una baraja de 52 cartas y de similares características a las utilizadas en el juego de Veintiuno o «Black Jack». El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, es: As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2.

2. Mesa de juego.

Será de medidas y características similares a las de Veintiuno o «Black Jack», con siete casillas de apuestas divididas en dos espacios, uno para la postura inicial y delante otro para la segunda apuesta, y otros siete lugares bien diferenciados para poder jugar la apuesta de Jackpot. En todo lo demás la mesa de juego será de igual configuración a lo previsto en la normativa específica para las de Veintiuno o «Black Jack».

III. Personal.

a) El jefe de mesa. A quien corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presente. Puede existir un jefe de mesa cada dos mesas o uno por cada mesa de Poker, Veintiuno o «Black Jack» o Punto y Banca en su modalidad reducida, siempre que las mesas sean consecutivas.

b) El croupier: Dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, retirar las apuestas perdedoras y el pago de las que resulten ganadoras. Anunciará todas las fases del juego y cambiará el efectivo a los jugadores.

IV. Jugadores.

1. Sentados.

El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, hasta un máximo de siete.

2. Pueden también participar en el juego los jugadores que estén de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador, con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima. El número máximo de apuestas por casilla no será superior a cuatro.

El jugador sentado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá enseñar sus cartas a los demás apostantes, ni hacer comentarios acerca de la partida en curso.

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

a) Escalera real de color. Es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (ejemplo: As, Rey, Dama, Jota y 10, de trébol). Se paga 100 veces la apuesta.

b) Escalera de color. Es la formada por cinco cartas correlativas del mismo palo (ejemplo: 4, 5, 6, 7 y 8, de trébol). Se paga 25 veces la apuesta.

c) Póker. Es el formado por cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo: 4 Reyes). Se paga 20 veces la apuesta.

d) Full. Es el formado por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto del anterior (ejemplo: 3 sietes y 2 ochos). Se paga 7 veces la apuesta.

e) Color. Es el formado por cinco cartas no correlativas del mismo palo (ejemplo: As, 4, 7, 8 y Dama; de trébol). Se paga 5 veces la apuesta.

f) Escalera. Es la formada por cinco cartas correlativas, sin que todas ellas sean del mismo palo (ejemplo: 7, 8, 9, 10 y Jota). Se paga 4 veces la apuesta.

g) Trío. Es el formado por tres cartas de un mismo valor (ejemplo: tres Damas). Se paga 3 veces la apuesta.

h) Doble pareja. Es la formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto del anterior (ejemplo: 2 Reyes y 2 sietes). Se paga 2 veces la apuesta.

i) Pareja. Es la formada por dos cartas de igual valor y las otras tres diferentes (ejemplo: 2 Damas). Se paga una vez la apuesta.

j) Cartas mayores. Cuando no se producen ninguna de las combinaciones anteriores, pero las cartas del jugador son mayores que las del croupier. Se entiende que las cartas son mayores, atendiendo en primer lugar a la carta de mayor valor, si fueran iguales, a la siguiente y así sucesivamente. Se paga una vez la apuesta.

En cualquier caso, el jugador sólo ganará las apuestas cuando su combinación sea superior a la del croupier, perdiéndola en caso contrario y conservando su apuesta pero sin ganar premio alguno en caso de empate. Cuando croupier y jugador tengan la misma jugada, ganará la apuesta quien tenga la combinación formada por cartas de mayor valor, atendiendo a las siguientes reglas: cuando ambos tengan Poker, ganará aquel que lo tenga superior (ejemplo: un Poker de Reyes supera a uno de Damas).

Cuando ambos tengan Full, ganará aquel que tenga las tres cartas iguales de mayor valor.

Cuando ambos tengan Escalera, de cualquier tipo, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.

Cuando ambos tengan Color, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor (según lo descrito para cartas mayores).

Cuando ambos tengan Trío, ganará aquel que lo tenga formado por cartas de mayor valor (igual que en el Poker).

Cuando ambos tengan Doble Pareja, ganará aquel que tenga la pareja formada por cartas de mayor valor; si coincidiese, se estará a la segunda pareja y, en último caso, a la carta restante de mayor valor.

Cuando ambos tengan Pareja, ganará aquel que la tenga de mayor valor, y si coincidiese se atenderá a la carta de mayor valor (según lo descrito para cartas mayores).

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores deberán estar representadas exclusivamente por fichas y deberán realizarse dentro de los límites establecidos para cada mesa de juego.

El Casino de Juego fijará para cada mesa la cuantía de las apuestas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por la Dirección de Juego y Espectáculos.

3. Desarrollo del juego.

La extracción de naipes del depósito, su desempaquetamiento y su mezcla se atendrán a las normas del Reglamento de Casinos de Juego.

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deberán efectuar sus apuestas iniciales dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. Seguidamente el croupier cerrará las apuestas con el «no va más» y comenzará la distribución de los naipes de uno en uno, boca abajo, a cada «mano», comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, dándose igualmente carta para la Banca, hasta completar la distribución de las cinco cartas para cada «mano» y para la Banca, con la salvedad de que la última carta para la Banca se dará descubierta. En el supuesto de que las cartas fueran mezcladas y distribuidas mediante el distribuidor o «sabot» automático, el

croupier las repartirá de cinco en cinco para cada una de las «manos» que estén en juego, dándose para sí mismo las últimas cinco, destapando la última de éstas.

Los jugadores miran sus cartas y tienen la opción de continuar el juego («ir») diciendo «voy», o retirarse del mismo («pasar») diciendo «paso». Los que opten por «ir» deberán doblar la apuesta inicial, añadiendo una cantidad doble a ésta en la casilla destinada a la segunda apuesta; los que opten por «pasar» perderán la apuesta inicial, que será retirada en ese momento por el croupier.

Después de que los jugadores se hayan decidido por «ir» o «pasar», el croupier descubre las cuatro cartas tapadas de la Banca.

La Banca sólo juega si entre sus cartas existe, como mínimo, un As y un Rey, o una combinación superior; de no ser así, abonará a cada jugador una cantidad idéntica a la apostada inicialmente (1 por 1).

Si la Banca juega, esto es, si tiene, como mínimo, un As y un rey o una combinación superior, el croupier comparará sus cartas con la de los jugadores y pagará las combinaciones superiores a la suya, de acuerdo con lo establecido en el apartado 1 de las reglas del juego para la segunda apuesta abonando a la par (1 por 1) la postura inicial.

Los jugadores cuya combinación sea inferior a la del croupier perderán sus apuestas, que serán retiradas en su totalidad por éste.

En caso de empate se estará a lo dispuesto en el apartado 1.

Cualquier error en la distribución de las cartas, bien en el número de las mismas o en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada.

Está prohibido a los jugadores intercambiar información sobre sus cartas o descubrirlas antes de tiempo; cualquier violación de esa prohibición supondrá la pérdida de la totalidad de la apuesta.

Una vez retiradas las apuestas perdedoras y abonados los premios a las ganadoras, se dará por finalizada la jugada iniciando una nueva.

4. Jackpot.

Existe una apuesta adicional e independiente para los jugadores denominada Jackpot, cuyo objeto es conseguir un premio especial, dependiente sólo de la jugada que obtenga el jugador. Para jugar al Jackpot, se deberá depositar en la casilla destinada a tal fin para cada jugador, una cantidad estipulada. Asimismo, podrá existir un Jackpot común a varias mesas. El desarrollo de esta modalidad de juego deberá estar expuesta en un sitio visible de la mesa, indicando las combinaciones que suponen premio y su importe.

Las combinaciones que posibilitan la obtención del Jackpot son: Escalera Real que obtiene el acumulado de todas las mesas, y Escalera de Color que obtiene un 10 por 100 del acumulado.

El máximo de la apuesta para el Jackpot será la mitad del mínimo de la mesa.

12. Póker sintético.

I. Denominación.

El Póker sintético es un juego de cartas de círculo, exclusivo de Casinos de Juego, que enfrenta a varios jugadores entre sí. El objeto del juego es alcanzar la combinación de cartas de mayor valor posible, mediante la utilización de cinco cartas: dos repartidas por el croupier a cada jugador y tres de las cinco cartas alineadas sobre la mesa de juego, tras ser extraídas una a una del mazo.

II. Elementos del juego.

1. Cartas.

Se juega con 28 cartas de similares características a las utilizadas en el Veintiuno o «Black Jack», utilizándose únicamente el As, Rey, Dama, Jota, 10, 9 y 8 de cada palo.

2. Mesa de juego.

Será redonda o de forma ovalada con una hendidura o entrante en uno de sus lados que indica la posición del croupier. Podrá tener una serie de departamentos separados y numerados correlativamente, hasta un máximo de 10, partiendo del número 1 situado a la derecha del lugar destinado para el croupier. Cada silla o departamento podrá dar acogida a un jugador.

La mesa ha de tener dos ranuras, una a la derecha del croupier para las deducciones en beneficio de la casa, llamada pozo o «cagnotte», y otra a la izquierda para introducir propinas. Además, dispondrá de una bandeja como las que se usan en Veintiuno o «Black Jack» enfrente del croupier para proceder a los cambios de fichas y a la deducción de la cantidad correspondiente al establecimiento.

III. Personal.

Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un croupier. La sala donde se desarrolla el juego estará controlada por un Jefe de Mesa.

1. Jefe de Mesa.

Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la dirección y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa de juego. Llevará una relación de jugadores que aspiren a ocupar las plazas que puedan quedar vacantes.

2. Croupier.

Sin perjuicio de las funciones que más adelante se le atribuyen, tendrá encomendadas las siguientes: recuento, mezcla y reparto de las cartas a los jugadores; anuncio en voz alta de las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; cálculo e ingreso de la cantidad correspondiente al establecimiento, introduciéndola en la ranura que para dicho fin existe en la mesa; introducción de las propinas en la ranura de la mesa destinada a tal afecto, y cambio de dinero por fichas a instancia de los jugadores que así lo soliciten.

Controlará el juego y vigilará que ningún jugador apueste fuera de turno, custodiará y controlará la suma que constituye el «pot» y el pago del mismo, y resolverá las dudas a los jugadores sobre las reglas a aplicar en cada momento de la partida. En el caso de que tenga problemas con algún jugador lo deberá comunicar al Jefe de Mesa.

IV. Jugadores.

Frente a cada uno de los departamentos de la mesa de juego sólo se podrá sentar un jugador. La superficie de los departamentos podrá ser utilizada para depositar las fichas y mantener, en su caso, las cartas.

Al comienzo de la partida se sortearán los puestos.

Si la partida ya está iniciada y los jugadores sentados, será el Jefe de Mesa quien asigne el puesto en la mesa si hay plaza libre.

A petición propia un jugador podrá descansar dos «manos» sin perder el puesto en la mesa.

Está prohibido que un jugador abandone la mesa de juego dejando encargado a otro jugador que le realice las apuestas. Asimismo, no se permitirá:

– El juego por parejas, ni siquiera temporalmente.

– Jugarse el «pot» conjuntamente.

– Repartirse el «pot» voluntariamente.

– La connivencia entre jugadores.

– Comprar o añadir fichas a su Resto para aumentarlo, una vez que se ha iniciado la «mano».

– Prestarse dinero entre los jugadores.

– Guardarse fichas de su Resto.

– Retirar de la mesa las cartas o alejarlas de la vista del croupier y de los demás jugadores.

– Tocar los naipes que el croupier sirve destapados.

– Hacer comentarios entre clientes acerca de las jugadas durante el transcurso de las mismas, así como mirar las cartas de otros jugadores, aunque no se esté jugando esa «mano».

– Permanecer en el área de la mesa de juego como espectador.

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones que más abajo se describen, las cuales están ordenadas, según su importancia, de mayor a menor. Podrán utilizar el As de cada palo bien como la carta de mínimo valor, delante de la menor con que se juegue, o bien como la de máximo valor detrás del Rey.

a) Escalera de Color Real: es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (As, Rey, Dama, Jota y 10).

b) Escalera de Color: es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo (8, 9, 10, Jota y Dama).

c) Poker: es el formado por cuatro cartas de un mismo valor (cuatro Reyes).

d) Color: es el formado por cinco cartas no correlativas del mismo palo (8, 9, 10, Dama y As de Tréboles).

e) Full: es el formado por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor (3 ochos y 2 nueves).

f) Escalera: es la formada por cinco cartas correlativas de distintos palos.

g) Trío: es el formado por tres cartas de un mismo valor y las dos restantes sin formar pareja (3 ochos, Dama y Rey).

h) Figuras: formadas por cinco cartas comprendidas entre el As y la Jota.

i) Doble Pareja: es la formada por dos parejas de cartas de distinto valor (2 nueves, 2 Jotas y 1 As).

j) Pareja: es la formada por dos cartas del mismo valor (2 Reyes, 8, 9 y As).

k) Carta Mayor: cuando una «mano» no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, es ganada por el jugador que tenga la carta mayor.

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores deberán estar representadas exclusivamente por fichas y deberán realizarse dentro de los límites establecidos para cada mesa de juego.

El Casino de Juego fijará para cada mesa la cuantía de las apuestas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por la Dirección de Juego y Espectáculos.

Asimismo, el Casino de Juego fijará para cada mesa la cuantía del Resto inicial y de la Reposición de acuerdo con la siguiente escala:

– Resto inicial.

25 a 100 veces la cuantía de la apuesta de la mesa.

– Reposición.

25 a 100 veces la cuantía de la apuesta de la mesa.

3. Beneficio.

El beneficio del Casino será hasta del 4 por 100 sobre el dinero aportado en cada «mano» y se introducirá en el pozo o «cagnotte» deduciéndolo antes de hacer el pago al jugador ganador de cada «mano». Dicho beneficio se fijará, a criterio del Establecimiento, dentro del límite mencionado, anunciándolo a los jugadores antes del inicio de la partida.

4. Desarrollo del juego.

El Casino de Juego sólo estará obligado a poner en funcionamiento la mesa cuando se encuentren sentados en la misma un mínimo de cuatro jugadores que, de forma efectiva, participen en el juego. En caso de que el número de jugadores descienda por debajo de la citada cifra, deberá suspenderse el desarrollo de las partidas hasta que se subsane dicha situación.

El Director de Juegos podrá acordar el cierre de la mesa, transcurridos quince minutos desde el momento en que se produjo la suspensión de las partidas en la mesa por no encontrarse en ella, al menos, cuatro jugadores.

Tras la comprobación por el croupier de la existencia de todos los naipes a utilizar para el desarrollo del juego, este procederá de la siguiente forma:

a) Mezclará las cartas del mismo modo que se lleva a cabo en el juego de «Chemin de Fer» o «Baccará», tras lo cual las agrupará.

b) Barajará las cartas de forma que éstas no sean vistas por ninguno de los jugadores de la mesa.

c) Cortará el mazo de cartas barajadas utilizando una sola mano y de manera que ningún jugador pueda ver el anverso de la carta por la que se ha efectuado el corte.

d) Antes de procederse a la distribución de las cartas por el croupier, todos los jugadores que vayan a participar en la partida deberán efectuar la apuesta mínima fijada por el Casino, agrupándose en un lugar común de la mesa o «pot».

Efectuadas las operaciones anteriores, el croupier procederá al reparto de las cartas a los jugadores comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, evitando que sean vistas por los demás jugadores y deslizándolas sobre la mesa en dirección a cada uno de éstos.

El croupier repartirá dos cartas cubiertas a cada jugador y, conservando el resto del mazo, descubrirá la primera carta de éste situándola ante sí en la mesa, alineando sucesivamente y a continuación de ésta las restantes, cubiertas, hasta un total de cinco.

Solamente después de descubierta la primera carta de la mesa, podrán los jugadores examinar las dos cartas que les fueron entregadas por el croupier.

Una vez realizadas por el croupier las operaciones de distribución o reparto de las cartas, comenzará el primer turno de apuestas por el jugador que tenga la «mano». Una vez finalizado dicho turno, el croupier descubrirá y alineará la segunda carta procediéndose a abrir el segundo turno de apuestas por aquel jugador que tenga la «mano», y así sucesivamente hasta descubrir y alinear la quinta y última carta que dará lugar al último turno de apuestas.

La cantidad a apostar en cada turno será la misma para cada jugador y envite, no pudiendo superarla hasta que le vuelva a corresponder el turno de apostar. Dicha cantidad vendrá marcada por la banda de fluctuación que autorice la Dirección de Juego y Espectáculos.

Una vez finalizadas las apuestas, y empezando por el jugador que sea «mano», se descubrirán las cartas y se pagará al ganador o ganadores en el caso de que existan varias jugadas del mismo valor.

Una vez que los jugadores hayan realizado la apuesta inicial y llegue el turno de las apuestas tendrán las siguientes opciones:

a) Retirarse y salir del juego. Para lo cual deberá dar a conocer su intención, cuando sea su turno, poniendo las cartas encima de la mesa alejándolas lo más posible de las cartas que se estén usando en el juego. En este caso el croupier retirará sus cartas, las cuales no deberán ser vistas por nadie.

Cuando un jugador opte por retirarse, no podrá participar en el «pot», lo cual supondrá la renuncia a todas las apuestas que hubiera realizado, no pudiendo expresar ninguna opinión sobre el juego ni mirar las cartas de los demás jugadores.

b) Pasar de efectuar alguna apuesta en su turno. El jugador al que le llegue su turno para apostar podrá pasar de efectuar una apuesta en su turno siempre que los demás jugadores de la partida hayan optado por la misma posición en su turno correspondiente.

c) Reservarse. Cualquier jugador que esté participando en el juego podrá reservarse hasta que alguno de los jugadores decida apostar, en cuyo caso, para seguir participando en el juego, deberá cubrir la apuesta.

d) Cubrir la apuesta. Para lo cual deberá meter en el «pot» el número suficiente de fichas para que el valor que, representen las mismas sea igual a la de cualquier otro jugador, pero no superior.

e) Subir la apuesta. Para lo cual deberá meter en el «pot» el número de fichas suficientes para cubrirla más otro número de fichas, hasta el límite autorizado para la mesa en función de la banda de fluctuación, lo que dará lugar a que los jugadores, situados a su derecha, realicen alguna de las acciones anteriormente descritas.

Al final de las apuestas todos los jugadores que permanezcan en la «mano» (activos) deberán haber puesto el mismo valor de fichas en el «pot», excepto si su Resto no alcanza el valor total, jugando entonces la parte proporcional.

Si al finalizar el turno de las apuestas sólo un jugador hubiera realizado una apuesta y todos los demás hubieran pasado, ganará automáticamente la «mano» y obtendrá el «pot».

Antes de realizar la apuesta, cada jugador podrá reunir sus fichas dentro del espacio de la mesa que le corresponde. Se considerará que un jugador ha realizado la apuesta cuando traslade más allá de la línea que delimita su espacio las fichas o, en situaciones poco claras, desde el momento en que el croupier introduzca las fichas en el «pot» y no haya habido objeciones por parte del jugador.

Un jugador no podrá realizar una apuesta, ver la reacción de los demás jugadores y subir la apuesta. Las apuestas deberán realizarse de una forma clara e inmediata, sin simular dudas respecto a la jugada en sí. Los jugadores deberán disponer del dinero en fichas suficientes para terminar la «mano». En el caso de que no lo tengan, jugarán la cantidad proporcional apostada.

El croupier deberá mantener las cartas no utilizadas bajo control y ningún jugador estará autorizado a ver las mismas durante la partida. No será necesario que un jugador diga la combinación que tiene al mostrar las cartas, ni tampoco se tendrá en cuenta lo que haya dicho, pues será el croupier el que establezca el valor de las combinaciones descubiertas e indique cuál es el jugador con la combinación más alta y, si, es el caso, corregirá las combinaciones que hayan sido erróneamente dichas por los jugadores.

Una vez que el croupier haya constatado que todos los jugadores han podido examinar las cartas del ganador y que, asimismo, han manifestado su conformidad con la combinación ganadora, entregará el «pot» a aquél y retirará las cartas de la mesa. En el supuesto de que se diese dos o más combinaciones ganadoras de idéntico valor, el croupier, previa las deducciones reglamentarias repartirá el «pot» entre los jugadores poseedores de aquéllos.

Ningún jugador podrá influir o criticar el juego que realice otro jugador. No se permitirá que haya personas mirando el desarrollo de la partida salvo el personal del Casino debidamente autorizado.

Las cartas que dé el croupier durante la «mano» sólo se descubrirán cuando el croupier anuncie el descubrimiento de la jugada.

Solamente los jugadores podrán ver su cartas cubiertas, no pudiendo mostrarlas a ningún otro jugador.

Los jugadores solamente podrán apostar las fichas o dinero que tengan sobre la mesa antes de que se inicie cada «mano».

VI. Disfunciones en el desarrollo del juego.

1. Errores en el reparto.

Si durante el reparto de las cartas se produjera alguno de los siguientes supuestos, todas las cartas serán recogidas por el croupier que iniciará la «mano» de nuevo:

a) Si los jugadores no recibieran las cartas en el orden establecido reglamentariamente.

b) Si un jugador recibiera menos o más de las dos cartas que le corresponden.

c) Si apareciera alguna carta descubierta.

2. Errores del croupier.

a) Si el croupier descubriera más de una carta, de las cinco comunes, en cada intervalo de apuestas, se considerará como válida la primera, debiéndose sustituir las demás por las cartas de la baraja que no se hayan utilizado y en el caso de no haber suficientes se considerará anulada la «mano».

b) Si el croupier descubriera una carta, de las cinco comunes, antes de que hubiera finalizado el turno de apuestas, esta carta se considerará anulada y se sustituirá por otra nueva de las que quedan en la baraja.

VII. Duración de las partidas.

La duración de cada partida podrá fijarse previamente por la Dirección de Juegos del Casino, siempre que se haga pública a los usuarios. En el supuesto de que el Casino no hiciera uso de esta facultad, la duración deberá ser, al menos, la necesaria para que cada jugador que inicie la partida pueda disfrutar de la «mano» en dos ocasiones.

13. Pai gow póker.

I. Denominación.

Es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, exclusivo de Casinos de Juego, en el que los participantes se enfrentan al establecimiento. A cada jugador sentado en la mesa se le distribuirán siete cartas, con las cuales tiene que hacer dos «manos»: una de dos cartas («mano» pequeña o baja) y otra de cinco cartas («mano» grande o alta).

Tiene por objeto superar, con las dos «manos» establecidas del jugador, las dos «manos» de la Banca. Ambas «manos» del jugador deberán ser superiores a las «manos» respectivas de la Banca. Si una «mano» del jugador obtuviera la misma puntuación que la de la Banca, se considerará igualdad, y la Banca gana todas las igualdades. Si un jugador ganara una «mano», pero perdiera la otra, se considerará empate y las apuestas quedarán como estaban, pudiendo el jugador rescatarlas. La mayor «mano» posible de dos cartas que se podrá conseguir será dos Ases, y la más alta de cinco cartas, cinco Ases. Las «manos» ganadoras se pagarán a la par, menos el porcentaje de comisión determinado. A las perdedoras se les retirará el dinero apostado.

II. Elementos del juego.

1. Cartas.

Al Pai Gow Póker se juega con una baraja tradicional de 52 cartas, más un Joker. Este puede ser usado únicamente como un As, para completar una escalera, un color o una escalera de color.

2. Mesa de juego.

Será de medidas y características similares a las usadas en el juego del Veintiuno o «Black Jack», pero con el tapete propio del juego en el cual habrá señaladas hasta un máximo de 6 casillas con el fin de acoger las apuestas, y otros tantos lugares divididos en dos casillas, una para depositar la «mano» grande y otra para la «mano» pequeña. Además dispondrá de una bandeja como las de Veintiuno o «Black Jack», para proceder a los cambios de fichas y a la deducción de la cantidad correspondiente a la comisión.

3. Cubilete y dados.

Se utilizarán tres dados, del mismo color, con las superficies pulimentadas de 20 a 25 mm de lado y se colocarán dentro de un cubilete o recipiente, para ser sacudidos antes de ser tirados.

III. Personal.

Cada mesa de juego tendrá a su servicio un croupier y un Jefe de Mesa.

1. Jefe de Mesa.

Le corresponderá la dirección del juego en todas sus fases, sin perjuicio de cualquier otra función que se le pueda encomendar. También llevará una lista en la que se determine el orden de prioridad para cubrir plazas vacantes.

2. Croupier.

Es el responsable de la mezcla y distribución de las cartas, del cobro de las apuestas perdedoras y del pago de las ganadoras, y de la recogida y control de los naipes, una vez finalizado el juego y la partida. Anunciará todas las fases del juego, cambiará el efectivo a los jugadores y, cuando proceda, deducirá la comisión en beneficio del establecimiento.

3. Jugadores.

Podrán participar en el juego un número de jugadores sentados coincidentes con el número de plazas delimitadas, marcadas en el tapete, cuya cifra máxima será de seis.

Cada «mano» de un jugador será considerada individualmente y seguirá el orden normal de distribución y petición de cartas. El jugador situado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá enseñar sus cartas a los demás apostantes.

IV. Combinaciones posibles.

Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

1. Cinco Ases: es la formada por cinco Ases (cuatro Ases más el Joker).

2. Escalera Real: es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (As, Rey, Dama, Jota y 10). La segunda escalera más alta es la combinación formada por As, 2, 3, 4 y 5.

3. Escalera de Color: es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo (8, 9, 10, Jota, y Dama).

4. Póker: es el formado por cuatro cartas de un mismo valor (cuatro Reyes).

5. Full: es el formado por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor (3 ochos y 2 nueves).

6. Color: es el formado por cinco cartas no correlativas del mismo palo (8, 9, 10, Dama y As de Tréboles).

7. Escalera: es la formada por cinco cartas correlativas de distintos palos.

8. Trío: es el formado por tres cartas de un mismo valor y las dos restantes sin formar pareja (3 ochos, Dama y Rey).

9. Doble Pareja: es la formada por dos parejas de cartas de distinto valor (2 nueves, 2 Jotas y 1 As).

10. Pareja: es la formada por dos cartas del mismo valor (2 Reyes, 8, 9 y As).

11. Carta más Alta: cuando una «mano» no tuviera ninguna de las combinaciones anteriores, será ganada por el jugador que tenga la carta mayor.

V. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores deberán estar representadas exclusivamente por fichas y deberán realizarse dentro de los límites establecidos para cada mesa de juego.

El Casino de Juego fijará para cada mesa la cuantía de las apuestas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por la Dirección de Juego y Espectáculos.

Significados:

Ganancia: La apuesta es pagada a la par con una retención porcentual de comisión para el Casino.

Pérdida: Se pierde la apuesta.

Partida nula: El cliente recupera íntegramente la apuesta.

El porcentaje de comisión podrá ser de hasta el 5 por 100, a discreción del Establecimiento anunciándolo a los jugadores antes del inicio de la partida.

VI. Reglas del juego.

La extracción de naipes del depósito, su desempaquetamiento y su mezcla se atendrán a las normas del Reglamento de Casinos de Juego.

El croupier pasará la baraja a un cliente para que la corte. A continuación y antes de repartir las cartas, los jugadores efectuarán sus apuestas iniciales en las casillas señaladas al efecto, dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. Seguidamente el croupier cerrará las apuestas con el «no va más», cogerá un cubilete, que contendrá los tres dados, lo sacudirá, arrojando los dados encima de la mesa, y, finalmente, anunciará la suma de los dados, para determinar quién recibe la primera «mano».

La posición del Banquero para 7 posiciones y 6 jugadores será siempre 1, 8 ó 15. El croupier contará desde la posición del Banquero. Una vez realizada esta operación, el croupier colocará las cartas delante de cada uno de los jugadores (incluyéndose a sí mismo), en sentido contrario al de las agujas del reloj, desde el punto de inicio indicado por los dados.

El croupier mezclará las cartas y confeccionará tantas «manos» de siete cartas boca abajo como jugadores haya enfrente de la bandeja que contiene el anticipo. Hecho esto, comprobará las que sobran y las colocará en el contenedor de las cartas usadas.

Podrán constituirse en Banca tanto el croupier como cualquier jugador. Por ello, se ofrecerá la Banca a cada jugador, quien podrá aceptarla o pasar, en cuyo último caso, se ofrecerá al siguiente jugador. El croupier deberá aceptar la Banca cuando le llegue el turno. Agotado su turno, se ofrecerá de nuevo a los jugadores y así sucesivamente. Quien ostente la Banca será identificado por un círculo blanco.

Cada jugador compondrá dos «manos»: la «mano» baja o pequeña de dos cartas, y la «mano» alta o grande de cinco cartas. La «mano» alta deberá ser de mayor valor que la «mano» baja. El croupier no podrá ver sus cartas hasta que todos los jugadores, incluido quien ostente la Banca, hayan establecido sus «manos» en las casillas destinadas al efecto, con las cartas boca abajo. Hecho esto, el croupier dará la vuelta a sus cartas y confeccionará las dos «manos» enfrente de la bandeja de fichas con las cartas boca arriba. Las «manos» de quien ostente la banca se compararán en primer lugar con las del croupier. El cuadro comparativo con las distintas posibilidades es el siguiente:

Kasua	«Esku» Handia	«Esku» Txikia	Bezeoaren Emaitza	Ordainketak-Kobrantzak
1	Handiagoa	Handiagoa	Irabazia	Beste horrenbeste, ken komisioko portzentaia
2	Handiagoa	Txikiagoa	Partida baliogabea	Apustu osoa berreskuratzen du
2 Bis	Txikiagoa	Handiagoa	Partida baliogabea	Apustu osoa berreskuratzen du
3	Handiagoa	Berdina	Partida baliogabea	Apustu osoa berreskuratzen du
3 Bis	Berdina	Handiagoa	Partida baliogabea	Apustu osoa berreskuratzen du
4	Txikiagoa	Berdina	Galera	Apustu osoa galtzen du
4 Bis	Berdina	Txikiagoa	Galera	Apustu osoa galtzen du
5	Berdina	Berdina	Galera	Apustu osoa galtzen du
6	Txikiagoa	Txikiagoa	Galera	Apustu osoa galtzen du

Caso	«Mano» Alta	«Mano» Baja	Resultado Cliente	Pagos-Cobros
1	Superior	Superior	Ganancia	A la par, menos el porcentaje de comisión
2	Superior	Inferior	Partida Nula	Recuperación total de la apuesta
2 Bis	Inferior	Superior	Partida Nula	Recuperación total de la apuesta
3	Superior	Igualdad	Partida Nula	Recuperación total de la apuesta
3 Bis	Igualdad	Superior	Partida Nula	Recuperación total de la apuesta
4	Inferior	Igualdad	Pérdida	Pérdida total de la apuesta
4 Bis	Igualdad	Inferior	Pérdida	Pérdida total de la apuesta
5	Igualdad	Igualdad	Pérdida	Pérdida total de la apuesta
6	Inferior	Inferior	Pérdida	Pérdida total de la apuesta

Caso 1: Las dos «manos» del cliente ganan a las dos «manos» del croupier = > Ganancia.

Caso 2 y 2 bis: El cliente gana sobre una de las dos «manos» del croupier, mientras pierde la otra = > Partida nula.

Caso 3 y 3 bis: El cliente gana sobre una «mano», pero tiene igualdad en la otra = > Partida nula.

Caso 4 y 4 bis: El cliente pierde una «mano» y tiene igualdad en la otras = > Pierde.

Caso 5: El cliente tiene igualdad en ambas «manos» = > Pierde.

Caso 6: El cliente pierde en las dos «manos» = > Pierde.

Cuando el croupier haya resuelto el caso del cliente núm. 1 pasará al 2º y así sucesivamente. En cada turno, las cartas que no valgan serán recogidas en el contenedor de cartas usadas.

Las «manos» ganadoras se dejarán, boca arriba, debajo del círculo de apuestas. A las perdedoras el croupier les retirará la apuesta y depositará las cartas en el contenedor a tal efecto.

VII. Observaciones.

1. Una vez que haya expuesto sus cartas quien ostente la Banca, los demás jugadores no podrán tocar las suyas.

2. No está permitido a los jugadores mostrar sus cartas o «manos» confeccionadas a los otros jugadores, así como hablar con ellos antes de que las «manos» hayan sido expuestas.

3. Cualquier «mano» incorrectamente confeccionada por el jugador se considerará siempre perdedora.

14. Seven Card Stud Póker.

I. Denominación.

El Seven Card Stud Póker es un juego de cartas de círculo, exclusivo de Casinos de Juego, que enfrenta a varios jugadores entre sí. El objeto del juego es alcanzar la combinación de cartas de mayor valor posible con siete cartas entregadas por el croupier teniendo en cuenta que de esas cartas sólo tienen valor al descubrir el jugador cinco de ellas.

II. Elementos del juego.

1. Cartas.

El Seven Card Stud Póker se juega con una baraja, de 52 cartas, de similares características a las utilizadas en el juego de Veintiuno o «Black Jack». El valor de aquéllas, ordenadas de mayor a menor, es el siguiente: As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2.

2. Mesa de juego.

Será redonda o de forma ovalada con una hendidura o entrante en uno de sus lados que indica la posición del croupier. Podrá tener una serie de departamentos separados y numerados correlativamente, partiendo del número 1 situado a la derecha del lugar destinado para el croupier. Cada silla o departamento podrá dar acogida a un jugador.

La mesa ha de tener dos ranuras, una a la derecha del croupier para las deducciones en beneficio de la casa, llamada pozo o «cagnotte» y, otra a la izquierda para introducir propinas. Además, dispondrá de una bandeja como las que se usan en Veintiuno o «Black Jack», enfrente del croupier, para proceder a los cambios de fichas y a la deducción de la cantidad correspondiente al establecimiento.

III. Personal.

Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un croupier. La sala donde se desarrolla el juego estará controlada por un Jefe de Mesa.

1. Jefe de Mesa.

Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la dirección y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa de juego. Llevará una relación de jugadores que aspiren a ocupar las plazas que puedan quedar vacantes.

2. Croupier.

Sin perjuicio de las funciones que más adelante se le atribuyen; tendrá encomendadas las siguientes: recuento, mezcla y reparto de las cartas a los jugadores; anuncio en voz alta de las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; cálculo e ingreso de la cantidad correspondiente al establecimiento, introduciéndola en la ranura que para dicho fin existe en la mesa; introducción de las propinas en la ranura de la mesa destinada a tal efecto, y cambio del dinero por fichas a instancia de los jugadores que así lo soliciten.

Controlará el juego y vigilará que ningún jugador apueste fuera de turno, custodiará y controlará la suma que constituye el «pot» y el pago del mismo, y resolverá las dudas a los jugadores sobre las

reglas a aplicar en cada momento de la partida. En el caso de que tenga problemas con algún jugador lo deberá comunicar al Jefe de Mesa.

IV. Jugadores.

Podrán jugar un mínimo de cuatro y un máximo ocho jugadores.

Frente a cada uno de los departamentos de la mesa de juego sólo se podrá sentar un jugador. La superficie de los departamentos podrá ser utilizada para depositar las fichas y mantener, en su caso, las cartas.

Al comienzo de la partida se sortearán los puestos.

Si la partida ya está iniciada y los jugadores sentados, será Jefe de Mesa quien asigne el puesto en la mesa si hay plaza libre.

A petición propia un jugador podrá descansar dos «manos» sin perder el puesto en la mesa.

Está prohibido que un jugador abandone la mesa de juego dejando encargado a otro jugador que le realice las apuestas. Asimismo, no se permitirá:

– El juego por parejas, ni siquiera temporalmente.

– Jugarse el «pot» conjuntamente.

– Repartirse el «pot» voluntariamente.

– La connivencia entre jugadores.

– Comprar o añadir fichas a su resto para aumentarlo, una vez que se ha iniciado la «mano».

– Prestarse dinero entre los jugadores.

– Guardarse fichas de su Resto.

– Retirar de la mesa las cartas o alejarlas de la vista del croupier y de los demás jugadores.

– Tocar los naipes que el croupier sirve destapados.

– Hacer comentarios entre clientes acerca de las jugadas durante el transcurso de las mismas, así como mirar las cartas de otros jugadores, aunque no se esté jugando esa «mano».

– Permanecer en el área de la mesa de juego como espectador.

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones que más abajo se describen, las cuales están ordenadas, según su importancia, de mayor a menor:

a) Escalera de Color Real: es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (As, Rey, Dama, Jota y 10).

b) Escalera de Color: es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo (8, 9, 10, Jota y Dama).

c) Póker: es el formado por cuatro cartas de un mismo valor (cuatro Reyes).

d) Full: es el formado por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor (3 ochos y 2 nueves).

e) Color: es el formado por cinco cartas no correlativas del mismo palo (8, 9, 10, Dama y As de Tréboles).

f) Escalera: es la formada por cinco cartas correlativas de distintos palos.

g) Trío: es el formado por tres cartas de un mismo valor y las dos restantes sin formar pareja (3 ochos, Dama y Rey).

h) Doble Pareja: es la formada por dos parejas de cartas de distinto valor (2 nueves, 2 Jotas y 1 As).

i) Pareja: es la formada por dos cartas del mismo valor (2 Reyes, 8, 9 y As).

j) Carta Mayor: cuando una «mano» no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, es ganada por el jugador que tenga la carta mayor.

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores deberán estar representadas exclusivamente por fichas y deberán realizarse dentro de los límites establecidos para cada mesa de Juego.

El Casino de Juego fijará para cada mesa la cuantía de las apuestas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por la Dirección de Juego y Espectáculos.

Asimismo, el Casino de Juego fijará para cada mesa la cuantía del Resto inicial y de la Reposición de acuerdo con la siguiente escala:

– Resto inicial.

25 a 100 veces la cuantía de la apuesta de la mesa.

– Reposición.

25 a 100 veces la cuantía de la apuesta de la mesa.

3. Beneficio.

El beneficio del Casino será hasta del 5 por 100 sobre el dinero aportado en cada «mano» y se introducirá en el pozo o «cagnotte» deduciéndolo antes de hacer el pago al jugador ganador de cada «mano». Dicho beneficio se fijará, a criterio del Establecimiento, dentro del límite mencionado, anunciándolo a los jugadores antes del inicio de la partida.

4. Desarrollo del juego.

El Casino de Juego sólo estará obligado a poner en funcionamiento la mesa cuando se encuentren sentados en la misma un mínimo de cuatro jugadores que, de forma efectiva, participen en el juego. En caso de que el número de jugadores descienda por debajo de la citada cifra, deberá suspenderse el desarrollo de las partidas hasta que se subsane dicha situación.

El Director de Juegos podrá acordar el cierre de la mesa, transcurridos quince minutos desde el momento en que se produjo la suspensión de las partidas en la mesa por no encontrarse en ella, al menos, cuatro jugadores.

Tras la comprobación por el croupier de la existencia de todos los naipes a utilizar para el desarrollo del juego, éste procederá de la siguiente forma:

a) Mezclará las cartas del mismo modo que se lleva a cabo en el juego de «Chemin de Fer» o «Baccará», tras lo cual las agrupará.

b) Barajará las cartas de forma que éstas no sean vistas por ninguno de los jugadores de la mesa.

c) Cortará el mazo de cartas barajadas utilizando una sola mano y de manera que ningún jugador pueda ver el anverso de la carta por la que se ha efectuado el corte. Si al cortar el mazo quedará al descubierto alguna carta, deberá volverse a barajar.

d) Antes de procederse a la distribución de las cartas por el croupier, todos los jugadores que vayan a participar en la partida deberán efectuar la apuesta mínima fijada por el Casino, agrupándose en un lugar común de la mesa o «pot».

Efectuadas las operaciones anteriores, el croupier procederá al reparto de las cartas a los jugadores comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, evitando que sean vistas por los demás jugadores y deslizándolas sobre la mesa en dirección a cada uno de éstos.

Cada jugador recibirá dos cartas tapadas y una destapada. A partir de este momento los jugadores podrán empezar a efectuar sus apuestas, teniendo en cuenta que el que posea la carta más baja, de entre las destapadas, será el que pueda empezar a apostar. No podrá pasar ni retirarse, debiendo efectuar como mínimo la apuesta mínima de la mesa. En caso de empate en la numeración de las cartas, y para determinar quién debe realizar la primera apuesta, se seguirá el orden de los palos de la baraja de menor a mayor: trébol, diamantes, corazones y picas.

A continuación el croupier servirá otra carta, la cuarta, destapada a cada uno de los jugadores. El jugador que posea la carta más alta efectuará en este caso el primer envite. Hecho esto, se distribuirá una nueva carta, la quinta, destapada, a cada uno de los jugadores que permanezcan en la «mano» y se procederá al envite. A continuación se distribuirá una sexta carta destapada a cada jugador que todavía no haya renunciado, procediendo, como en cada caso, a los envites que se estimen oportunos. Por último se repartirá una séptima y última carta, tapada, a cada jugador que reste activo en la «mano».

La cantidad a apostar en cada turno será la misma para cada jugador y envite, no pudiendo superarla hasta que le vuelva a corresponder el turno de apostar. Dicha cantidad vendrá marcada por la banda de fluctuación que autorice la Dirección de Juego y Espectáculos.

Una vez finalizadas las apuestas, y empezando por el jugador que sea «mano», se descubrirán las cartas y se pagará al ganador o ganadores en el caso de que existan varias jugadas del mismo valor.

Una vez que los jugadores hayan realizado la apuesta inicial y llegue el turno de las apuestas tendrán las siguientes opciones:

a) Retirarse y salir del juego. Para lo cual deberá dar a conocer su intención, cuando sea su turno, poniendo las carta encima de la mesa alejándolas lo más posible de las cartas que se estén usando en el juego. En este caso el croupier retirará sus cartas, las cuales no deberán ser vistas por nadie.

Cuando un jugador opte por retirarse, no podrá participar en el «pot», lo cual supondrá la renuncia a todas las apuestas que hubiera realizado, no pudiendo expresar ninguna opinión sobre el juego ni mirar las cartas de los demás jugadores.

b) Pasar de efectuar alguna apuesta en su turno. El jugador al que le llegue su turno para apostar podrá pasar de efectuar una apuesta en su turno siempre que los demás jugadores de la partida hayan optado por la misma posición en su turno correspondiente.

c) Reservarse. Cualquier jugador que esté participando en el juego podrá reservarse hasta que alguno de los jugadores decida apostar, en cuyo caso, para seguir participando en el juego, deberá cubrir la apuesta.

d) Cubrir la apuesta. Para lo cual deberá meter en el «pot» el número suficiente de fichas para que el valor que representen las mismas sea igual a la de cualquier otro jugador, pero no superior.

e) Subir la apuesta. Para lo cual deberá meter en el «pot» el número de fichas suficientes para cubrirla más otro número de fichas, hasta el límite autorizado para la mesa en función de la banda de fluctuación, lo que dará lugar a que los jugadores, situados a su derecha, realicen alguna de las acciones anteriormente descritas.

Al final de las apuestas todos los jugadores que permanezcan en la «mano» (activos) deberán haber puesto el mismo valor de fichas en el «pot», excepto si su Resto no alcanza el valor total, jugando entonces la parte proporcional.

Si al finalizar el turno de las apuestas sólo un jugador hubiera realizado una apuesta y todos los demás hubieran pasado, ganará automáticamente la «mano» y obtendrá el «pot».

Antes de realizar la apuesta, cada jugador podrá reunir sus fichas dentro del espacio de la mesa que le corresponde. Se considerará que un jugador ha realizado la apuesta cuando traslade más allá de la línea que delimita su espacio las fichas o, en situaciones poco claras, desde el momento en que el croupier introduzca las fichas en el «pot» y no haya habido objeciones por parte del jugador.

Un jugador no podrá realizar una apuesta, ver la reacción de los demás jugadores y subir la apuesta. Las apuestas deberán realizarse de una forma clara e inmediata, sin simular dudas respecto a la jugada en sí. Los jugadores deberán disponer del dinero en fichas suficiente para terminar la «mano». En el caso de que no lo tengan, jugarán la cantidad proporcional apostada.

El croupier deberá mantener las cartas no utilizadas bajo control y ningún jugador estará autorizado a ver las mismas durante la partida. No será necesario que un jugador diga la combinación que tiene al mostrar las cartas, ni tampoco se tendrá en cuenta lo que haya dicho, pues será el croupier el que establezca el valor de las combinaciones descubiertas e indique cuál es el jugador con la combinación más alta y, si, es el caso, corregirá las combinaciones que hayan sido erróneamente dichas por los jugadores.

En el caso de que se produzca un empate entre dos o más jugadores, se determinará en favor de aquel que posea la otra carta más alta, entendiendo la escala desde el As hacia abajo. En el caso de dos Full ganará el que tenga el trío más alto. Si las cinco cartas fueran iguales, se repartirán las ganancias.

Una vez que el croupier haya constatado que todos los jugadores han podido examinar las cartas del ganador y que, asimismo, han manifestado su conformidad con la combinación ganadora, entregará el «pot» a aquél y retirará las cartas de la mesa. En el supuesto de que se diese dos o más combinaciones ganadoras de idéntico valor, el croupier, previa las deducciones reglamentarias repartirá el «pot» entre los jugadores poseedores de aquéllos.

Ningún jugador podrá influir o criticar el juego que realice otro jugador. No se permitirá que haya personas mirando el desarrollo de la partida salvo el personal del Casino debidamente autorizado.

Las cartas que dé el croupier durante la «mano» sólo se descubrirán cuando el croupier anuncie el descubrimiento de la jugada.

Solamente los jugadores podrán ver su cartas cubiertas, no pudiendo mostrarlas a ningún otro jugador.

Los jugadores solamente podrán apostar las fichas o dinero que tengan sobre la mesa antes de que se inicie cada «mano».

En el caso de que un jugador, en el transcurso de uno de los envites, no posea fichas por valor suficiente para hacer frente al total de las apuestas, el citado jugador puede optar como Resto a la

suma final que pueda cubrir con sus fichas, sin perjuicio de que los demás jugadores puedan seguir cruzando apuestas entre ellos. Se entenderá en este caso, que el jugador que va de Resto, optará sólo a la suma que pudo hacer frente, mientras que los otros, optarán además al importe de las apuestas efectuadas con posterioridad.

Cada jugador podrá ir sacando todos los Restos que crea conveniente, pero siempre entre «manos».

VI. Disfunciones en el desarrollo del juego.

Si durante el desarrollo del juego se produjeran disfunciones, se procederá del siguiente modo:

1. Número de cartas en el mazo incorrecto: Si se notara que en algún momento el número de cartas que forman el mazo no estuviera completo o sobrara algún naipe, y sin perjuicio de otras acciones que se puedan tomar por parte de la Dirección del Casino, se procederá a la anulación de la «mano» en curso y a la devolución del importe de las apuestas a cada uno de los jugadores. Esto no afectará a las «manos» o partidas que se hayan jugado previamente.

2. Durante la mezcla una carta es expuesta a la vista de todos: El croupier volverá a efectuar la mezcla desde el inicio.

3. Olvido del corte de la baraja después de la mezcla: Si se detecta antes de la primera apuesta, se considera la «mano» nula, pero si la «mano» estuviera distribuida y las apuestas en marcha, entonces se considerará válida.

4. Al efectuar el corte una o varias cartas son vistas: Se anulará la mezcla y se efectuará una nueva.

5. Mostrar una carta durante el reparto por el croupier: Si esto ocurriera se considerará la «mano» nula si aún no se han efectuado apuestas. Si hubiera alguna, la o las cartas vistas se colocarán en el mazo que tiene el croupier en la parte de abajo. Desde que alguien en la mesa ha visto las cartas, todo jugador envuelto en la partida tiene derecho a ver las cartas antes de que se coloquen en la parte inferior del mazo del que se va a repartir.

6. Repartir más cartas a cualquiera de los jugadores: Si el croupier distribuyera más cartas de las reglamentarias a cualquiera de los jugadores, y el hecho fuera detectado antes de que aquéllos miren sus cartas, los naipes extra en la «mano» del croupier serán colocados abajo del mazo. Sin embargo si las apuestas hubieran empezado y el jugador hubiera visto la o las cartas, la «mano» se considerará nula y el croupier retirará las cartas.

7. Repartir menos cartas a cualquiera de los jugadores: Si a alguno de los jugadores se le distribuyera una carta de menos y se descubriera antes de que comiencen las apuestas, se le dará una sola carta adicional. Si la falta de naipes fuera de dos, su «mano» se considerará nula. Si ocurriera que a un jugador se le hubieran distribuido naipes de menos y no se detectara el hecho hasta después de la primera apuesta, su «mano» se considerará nula. Si esa «mano» fuera ganadora, sin detectarse que no tiene las suficientes cartas, y se descubriera el hecho después de pagarse el «pot», sólo entonces se tendrá como válida la «mano».

8. Repartir «manos» de más: Si el croupier repartiera una o más «manos» en exceso, y el hecho fuera descubierto cuando sólo se hubieran repartido las cartas tapadas, las cartas que se hubieran repartido en exceso deberán colocarse, sin ser vistas, en la parte de abajo del mazo. Si la «mano» repartida de más contuviera alguna carta expuesta, dicha carta deberá mostrarse a todos los jugadores y colocarse, junto con las cartas tapadas en la parte de abajo del mazo.

9. Repartir «manos» de menos: Si ocurriera al contrario, es decir, que se distribuyeran «manos» de menos para los jugadores y el hecho se detectara antes de que éstos hubieran mirado sus cartas tapadas, y antes de que hubieran recibido la primera carta descubierta, el croupier podrá adjudicarle la carta de arriba del mazo al jugador que se había dejado fuera por error. O, si ya tuvieran las dos cartas tapadas, podrá pedir a los demás que pasen una carta al jugador sentado a su izquierda, y repartir las dos cartas a cada jugador de una en una. Nunca dos cartas consecutivas serán adjudicadas a cualquiera de los jugadores.

10. Mostrar una carta para la siguiente ronda: En caso de aparecer una carta perteneciente a la ronda siguiente de la que se está jugando, deberá descartarse («quemarse») y será colocada debajo del mazo, continuando la partida normalmente.

11. Mostrar por error la última carta tapada: Si la última carta, que debe distribuirse tapada, fuera vista por error, debido a la desventaja que tiene el jugador al que iba destinada, no habrá envites en la ronda final, incluyendo al jugador al que se le descubrió la carta.

12. Mostrar, por parte del jugador, sus cartas tapadas: Es responsabilidad del jugador que sus cartas tapadas no sean vistas por los demás. Si esto ocurriera no será considerada, bajo ningún concepto, jugada nula.

VII. Duración de las partidas.

La duración de cada partida podrá fijarse previamente por la Dirección de Juegos del Casino, siempre que se haga pública a los usuarios. En el supuesto de que el Casino no hiciera uso de esta facultad, la duración deberá ser, al menos, la necesaria para que cada jugador que inicie la partida pueda disfrutar de la «mano» en dos ocasiones.

✐ Corregido por art. único de Decreto 69/1997, de 25 marzo y modificado en cuanto que convierte a euros las bandas de fluctuación de las apuestas de los juegos de casino, a partir del 1 de enero de 2001 por art. 1 de Orden de 18 diciembre 2001.

Artículo 3. Bingo.

1. El juego del bingo es una modalidad de juego del tipo loterías jugada sobre noventa números, del uno al noventa inclusive, cuyo soporte son cartones o tarjetas, integrados por combinaciones numéricas de quince números distintos entre sí y distribuidos en tres líneas horizontales de cinco números cada una y en nueve columnas verticales, en cualquiera de las cuales puede haber tres, dos o un número, pero sin que nunca haya una columna sin número. Se premiarán las siguientes combinaciones:

a) Línea: Se entenderá formada la línea cuando hayan sido extraídos todos los números que la integran, siempre y cuando no haya sido cantada correctamente por otro jugador durante la extracción de las bolas anteriores. Podrá ser cualquiera de las tres que forman un cartón o tarjeta: la superior, la central o la inferior.

b) Bingo: Se entenderá formado el bingo cuando se hayan extraído los quince números que integran el cartón o tarjeta.

Tanto en un caso como en otro, la aparición de más de una combinación ganadora determinará la distribución proporcional de los premios.

2. Sin perjuicio de lo establecido en el apartado 1 de este artículo, de acuerdo con la normativa de desarrollo, podrán utilizarse para la práctica del juego del bingo, en lugar de cartones o tarjetas de soporte material, la reproducción electrónica o informática de los mismos, utilizando para ello material y sistemas informáticos homologados por la Dirección de Juego y Espectáculos.

3. De acuerdo con lo que se disponga reglamentariamente, podrán practicarse otras modalidades del juego del bingo, que, en función del orden de la extracción de la bola cantada u otras circunstancias aleatorias, concedan un premio de diferente cuantía al del bingo ordinario, sea en metálico o en especie. Dichas modalidades del juego del bingo podrán implementarse en soportes técnicos, telemáticos o Informáticos debiendo garantizar la transparencia, fiabilidad y control de las operaciones realizadas en dichas modalidades de juego.

4. Podrá autorizarse la interconexión de todas o algunas de las salas de bingo de la Comunidad Autónoma del País Vasco, con la finalidad de otorgar un premio distinto a los concedidos a cada una de las salas.

5. Los modelos de soportes físicos o informáticos representativos de los cartones de bingo, deberán ser iguales para todas las salas de bingo de esta Comunidad Autónoma.

6. El juego de bingo en todas sus modalidades podrá practicarse mediante el uso de máquinas auxiliares de juego. Dichas máquinas estarán conectadas a la mesa de control de las salas de bingo y servirán de soporte, en sustitución de los cartones, a la participación en el juego del bingo, siendo aplicable a las mismas, en lo referente al desarrollo de las partidas, lo dispuesto en la normativa que regula el juego del bingo.

Las máquinas auxiliares a que se refiere el párrafo anterior deberán ser previamente homologadas y autorizadas por la Dirección de Juegos y Espectáculos. Dicha homologación consistirá en la comprobación de su idoneidad para desarrollar el juego de bingo en condiciones de igualdad con los demás usuarios que participen de forma manual con cartones de soporte físico.

La autorización y funcionamiento de las citadas máquinas se ajustará a las siguientes condiciones:

a) El número máximo de máquinas instaladas será el siguiente:

Salas de categoría especial y de 1ª categoría: 12 máquinas.

Salas de 2ª categoría: 8 máquinas.

Salas de 3ª categoría: 6 máquinas.

b) El número máximo de series que podrán jugarse en una partida por máquina y jugador será de 6.

En estas máquinas permanecerá visible la identificación de los cartones jugados mediante su serie y número y el número de cartones jugados por partida.

Artículo 4. Máquinas de juego.

1. El juego con máquinas se desarrolla mediante aparatos manuales o automáticos accionados por monedas u otros medios de pago equivalentes y que permiten el mero pasatiempo o recreo del jugador y la posible obtención por éste de un premio mediante habilidad o azar.

2. De acuerdo con el artículo 13 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco, las máquinas se clasifican en los siguientes tipos:

a) Máquinas de tipo «A» o recreativas: Son máquinas de tipo «A» o recreativas aquellas de mero pasatiempo que reúnan alguna o algunas de las siguientes características:

A cambio de un precio conceden un tiempo de uso o de juego cuyo desarrollo está previamente controlado o programado.

Pueden ofrecer como único aliciente adicional la devolución del importe de la partida, en metálico o en su equivalente en especie o fichas canjeables por bienes de cualquier naturaleza, la posibilidad de prolongación de la propia partida o la obtención de otras partidas adicionales por el mismo importe inicial.

Se incluyen como máquinas de tipo «A» las denominadas de realidad virtual, simulación y análogas.

b) Maquinas de tipo «B» o recreativas con premio: son las que, a cambio del precio de la jugada, conceden al usuario un tiempo de uso y, eventualmente, un premio en metálico.

c) Máquinas de tipo «C» o de azar: son las que, a cambio de un precio, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio en metálico, que dependerá siempre del azar. Dichas máquinas únicamente podrán ser instaladas en casinos de juegos y buques autorizados de acuerdo con lo dispuesto en el apartado 2 del artículo 11 de la Ley Reguladora del Juego.

Cuando las máquinas de tipo «C» estén situadas en salas definidas y diferentes de la sala de juegos del casino, deberá constar claramente en los accesos exteriores la prohibición de entrada a menores de edad, redactado en los dos idiomas oficiales de la Comunidad Autónoma del País Vasco. Igualmente, dispondrán de un servicio o sistema de control y vigilancia específico que, bajo la responsabilidad del casino, impedirá la entrada a menores de edad y a las personas que lo tengan legalmente prohibido o que puedan perturbar el orden, la tranquilidad y el desarrollo de los juegos, y controlará el aforo autorizado del local. A estos efectos, los titulares podrán requerir la identificación suficiente de las personas que deseen acceder a la sala de máquinas, reconociéndosele al titular del casino de juego el ejercicio del derecho de admisión para llevar a efecto dicho control de acceso.

3. De acuerdo con lo que disponga la normativa de desarrollo, podrá autorizarse la instalación de máquinas auxiliares que, sin desarrollar un programa autónomo de juego, sirvan de soporte para desarrollar modalidades de juego de las contempladas en el presente Catálogo. Las citadas normativas de desarrollo determinarán sus condiciones de explotación, el número máximo y los lugares donde puedan ser instaladas.

Artículo 5. Apuestas

1. Se considera apuesta aquella actividad de juego por la que se arriesga una cantidad de dinero sobre los resultados de un acontecimiento previamente determinado, de desenlace incierto y ajeno a las partes intervinientes en la apuesta.

2. Quedan prohibidas aquellas apuestas que, en sí mismas o por los acontecimientos sobre los que se realicen, atenten contra la dignidad de las personas, el derecho a la intimidad, el honor y la propia imagen u otros derechos fundamentales; así como aquellas que se basen en la comisión de delitos, faltas e infracciones administrativas, o en acontecimientos de carácter político o religioso.

3. Se considera apuesta interna la que se realiza dentro de un recinto deportivo, en las instalaciones habilitadas con tal fin, y en relación con las actividades deportivas que se celebren en el mismo.

4. Se considera apuesta externa la que sea realizada fuera de los recintos deportivos, en locales debidamente autorizados, en relación a actividades deportivas que se celebren en cualquier recinto.

Tendrá, asimismo, consideración de apuesta externa, la que se desarrolle dentro del local donde se realicen las actividades objeto de apuesta, pero referida a acontecimientos deportivos que se celebren en varios recintos o en recinto diferente de aquél en el que se realiza la apuesta.

5. En las condiciones que se determinen y en el marco de la planificación que se establezca, podrán autorizarse locales de apuestas en relación con los juegos a que se refiere este artículo.

✐ Modificado por disp. final 1ª.2 de Decreto 95/2005, de 19 abril.

Artículo 6. Lotería.

La lotería es un juego de azar, que admite, entre otras, las siguientes modalidades:

a) Sorteos, en cada uno de los cuales se adjudican a los números, colores o cualquier otro signo o símbolo que permita relaciones combinatorias, siempre que resulten agraciados, los premios ofrecidos en el sorteo correspondiente. De esta forma, el adquirente de cada billete sabe la combinación que juega, que está impreso en el billete, y las posibilidades de su premio, que consiste en una cantidad fija.

b) Sorteos sujetos a dos variables, el número de participantes y los números, colores, signos o símbolos que cada jugador determine en un impreso o billete con casilleros a tal efecto. En consecuencia, el jugador no conoce con anterioridad al sorteo el importe del premio que pudiera corresponderle.

Artículo 7. Juegos de boletos.

1. El juego de boletos es una modalidad de juego que, mediante la adquisición de boletos autorizados en establecimientos autorizados al efecto y a cambio de un precio establecido, permite obtener, en su caso, el premio previamente determinado en el boleto.

2. El boleto consistirá en un soporte físico que deberá reunir requisitos de inviolabilidad que impidan su manipulación o lectura fraudulenta, debiendo reunir, asimismo, las siguientes características:

a) Tener impresa una serie de números o símbolos invisibles para el usuario y para los elaboradores y distribuidores de los mismos, cubiertos de manera que quede totalmente garantizada la seguridad de cada uno de los números o símbolos.

b) Tener un código de validación único e irrepetible en los boletos que constituyan cada lote. Asimismo deberán estar seriados de forma que se permita la identificación individual de cada boleto.

c) Contener las instrucciones necesarias para, sin que el boleto sea perjudicado, proceder bien mediante el cortado del boleto, el raspado de los casilleros, o cualquiera otra operación, al examen de casilleros y, en su caso, de las combinaciones de símbolos predeterminados.

d) Tener fijado el precio del boleto.

3. Adquirido el boleto por el jugador, la comprobación de la existencia o no del premio se verificará de acuerdo con las instrucciones contenidas en los propios boletos, resultando premiados aquellos en los que aparezca un numero o combinación de numeros, o un símbolo o combinación de símbolos, determinados anteriormente en las propias instrucciones. En general, el boleto contendrá extractadas las instrucciones de juego, así como todas las combinaciones posibles que otorguen premios con sus respectivas cuantías.

4. Los premios a otorgar en el juego de boletos deberán ser en metálico.

5. El régimen de publicidad del juego de boletos tendrá la siguiente duración y frecuencia:

a) Una campaña publicitaria de una duración máxima de dos meses con motivo de la implantación del juego de boletos y, asimismo, por cada autorización de sucesivos lotes.

b) Una campaña publicitaria adicional de un máximo de quince días de duración por año natural.

Artículo 8. Rifas.

La rifa es una modalidad de juego que consiste en el sorteo de uno o varios bienes o servicios, pero en ningún caso dinero o signo que lo represente, celebrado entre los adquirentes de uno o varios boletos o papeletas de importe único y cierto, correlativamente numerados o diferenciados de otra manera entre sí.

Artículo 9. Tómbolas.

La tómbola es una modalidad de juego que consiste en el sorteo simultáneo de varios objetos de tal manera que, con un solo boleto, existe la posibilidad de adquirir cualquiera de los objetos sorteados, bien de forma instantánea o por suma de puntos hasta alcanzar una cifra determinada. El total de los boletos, de importe único, debe satisfacer, al menos, el precio de todos los objetos sorteados.

Artículo 10. Combinaciones aleatorias.

1. Las combinaciones son una modalidad de juego a través de sorteo que, con fines estrictamente publicitarios de un producto o servicio, y teniendo como contraprestación el consumo del bien o

servicio objeto de publicidad, ofrecen sin incremento alguno de su coste ordinario, determinados premios en metálico, especies o servicios.

2. Las combinaciones aleatorias pueden ser de tracto único, cuando el sorteo se realiza en una fecha determinada, o de tracto sucesivo, cuando los sorteos se realizan, dentro del período fijado en la promoción publicitaria autorizada, en sucesivas fechas.

b) Registro

§ 79 DECRETO 142/1990, DE 29 MAYO. CREA EL CONSEJO VASCO DEL JUEGO Y EL REGISTRO DEL JUEGO DE LA COMUNIDAD

(BOPV núm. 127, de 27 junio [LPV 1990, 194])

Artículo 1.

Se crea por el presente Decreto el Consejo Vasco de Juego como órgano de planificación, coordinación y control de cuantas actividades tienen relación con los juegos de suerte, envite o azar en el ámbito de la Comunidad Autónoma del País Vasco.

Artículo 2.

El Consejo Vasco de Juego tendrá las siguientes funciones:

a) Emitir informe preceptivo sobre cuantas disposiciones de carácter general sean elaboradas en materia de juegos de suerte, envite o azar, excepto aquellas que afecten al régimen tributario normativo.

b) Realizar estudios y dictámenes y elevar propuestas al Consejero de Interior para la planificación general del juego en el ámbito de la Comunidad Autónoma del País Vasco.

c) Emitir dictámenes, resolver consultas y demás actividades de asesoramiento que en materia de juegos de suerte, envite o azar le sean solicitados por los distintos órganos de la Administración Pública Vasca.

d) Elaborar anualmente un informe general, con inclusión de datos estadísticos, sobre el desarrollo del juego en el ámbito de la Comunidad Autónoma del País Vasco.

e) Emitir, con carácter previo a la propuesta de resolución, informe preceptivo en los expedientes incoados para la autorización administrativa de puesta en funcionamiento de Casinos de Juego, Salas de Bingo, Salones recreativos, boletos y máquinas recreativas y de azar.

f) Emitir, con carácter previo, informe preceptivo sobre la concesión y, en su caso, revocación de los carnets profesionales necesarios para desempeñar funciones en establecimientos de juego.

g) Emitir, con carácter previo a la propuesta de resolución, informe preceptivo en los expedientes incoados para la inscripción en el Registro del Juego de la Comunidad Autónoma del País Vasco de las empresas de juego autorizadas por la Dirección de Juego y Espectáculos, así como en los procedimientos modificatorios de las inscripciones efectuadas.

h) Emitir, con carácter previo a la propuesta de resolución, informe preceptivo en los expedientes incoados para la inscripción en el Registro del Juego de la Comunidad Autónoma del País Vasco de las homologaciones de material de juego efectuadas por los órganos y servicios competentes.

i) Establecer los mecanismos necesarios para la intercomunicación entre el Registro del Juego de la Comunidad Autónoma del País Vasco y otros de naturaleza similar creados en el Estado.

Artículo 3.

1. El Consejo Vasco de Juego tendrá la siguiente composición:

Presidente:

– El Viceconsejero de Interior y Seguridad.

Vocales:

– El Director de Juego y Espectáculos, que asumirá la presidencia en ausencia del titular.

– Un representante de cada uno de los siguientes Departamentos del Gobierno Vasco: Interior, Hacienda y Finanzas, Industria y Comercio, Cultura y Turismo y Sanidad y Consumo.

– Un representante de cada una de las Diputaciones Forales de los Territorios Históricos.

– Un representante de la Asociación de Municipios Vascos.

Secretario permanente:

– Un funcionario adscrito a la Dirección de Juego y Espectáculos que actuará con voz pero sin voto.

2. El Consejo Vasco de Juego podrá recabar la colaboración y asesoramiento de cuantos expertos, técnicos y representantes sociales considere necesarios para la adopción de sus decisiones.

Artículo 4.

Corresponden al Presidente del Consejo Vasco de Juego las siguientes funciones:

a) Convocar las sesiones del Consejo.

b) Fijar el orden del día de las sesiones.

c) Dirigir las sesiones del Consejo y las deliberaciones.

Artículo 5.

Corresponden al Secretario del Consejo Vasco de Juego las siguientes funciones:

a) Ejecutar y dar traslado a los vocales del Consejo la convocatoria de las sesiones de la misma con, al menos, setenta y dos horas de antelación, debiendo acompañarse el orden del día.

b) Asistir a las sesiones del Consejo levantando acta de las mismas.

c) Expedir certificaciones de las actas de las sesiones y de los acuerdos adoptados por el Consejo.

d) Notificar los acuerdos del consejo a quienes tengan condición de interesados en relación con las decisiones recogidas en los mismos.

Artículo 6.

1. El Consejo Vasco de Juego se reunirá:

a) Por acuerdo del Presidente.

b) Cuando así lo solicitase, al menos, la tercera parte de sus miembros.

c) Al menos una vez por trimestre natural.

2. En las sesiones del Consejo Vasco de Juego únicamente serán objeto de tratamiento aquellos asuntos incluidos en el orden del día, salvo que estando presentes todos sus miembros, sea declarada la urgencia del asunto por el voto favorable de la mayoría.

3. El Consejo Vasco de Juego quedará válidamente constituido con la asistencia de la mayoría absoluta de sus miembros.

4. En todo lo no previsto en el presente Decreto para el funcionamiento del Consejo Vasco del Juego se aplicarán las previsiones de la Ley de Procedimiento Administrativo, reguladoras de los órganos colegiados.

Artículo 7.

El Consejo Vasco de Juego podrá acordar la creación en su seno de Grupos de Trabajo cuya composición y funcionamiento serán determinadas por el propio Consejo.

Artículo 8.

El Departamento de Interior del Gobierno Vasco, a través de la Dirección de Juego y Espectáculos asegurará el apoyo técnico y administrativo necesario al Consejo Vasco de Juego para el ejercicio de las funciones que le son atribuidas.

Artículo 9.

Se crea, como Unidad Administrativa dependiente de la Dirección de Juegos y Espectáculos del Departamento de Interior, el Registro del Juego de la Comunidad Autónoma del País Vasco que contendrá, a través de los modelos de inscripción que se aprueben, los datos relativos a las empresas que se dediquen a la explotación económica del juego, las máquinas recreativas dedicadas a esta actividad, la concesión de permisos, así como los cambios de titularidad y demás modificaciones que se produzcan en los permisos de explotación.

Artículo 10.

La inscripción en el Registro del Juego de la Comunidad Autónoma del País Vasco constituirá requisito necesario para el ejercicio de toda actividad relacionada con los juegos de suerte, envite o azar.

Artículo 11.

El Secretario permanente del Consejo Vasco de Juego, asumirá la responsabilidad del funcionamiento del Registro del Juego de la Comunidad Autónoma del País Vasco.

DISPOSICIÓN TRANSITORIA

A los efectos previstos en el artículo 10, las empresas y personas físicas o jurídicas que a la entrada en vigor del presente Decreto se encuentren desarrollando una actividad cuyo objeto requiera su inscripción en el Registro del Juego de la Comunidad Autónoma del País Vasco deberán proceder a la misma una vez se aprueben reglamentariamente los modelos de inscripción y los asientos del mismo, en el plazo que establezca la norma correspondiente. Hasta la fecha de su inscripción a través del procedimiento pertinente, podrán seguir operando conforme al régimen jurídico en vigor.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

El Consejo Vasco de Juego se constituirá en un plazo de tres meses contados a partir de la entrada en vigor del presente Decreto.

Segunda.

Se faculta al Consejero de Interior para dictar, las normas de desarrollo y ejecución del presente Decreto con los límites establecidos en el mismo y demás normativa vigente.

Tercera.

El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Boletín Oficial del País Vasco».

P) Comunidad Valenciana

§ 80 LEY 4/1988, DE 3 JUNIO. NORMAS REGULADORAS DE LOS JUEGOS Y APUESTAS

(DOGV núm. 842, de 9 junio 1988 [LCV 1988, 159])

La presente Ley parte de no querer ignorar el hecho social del juego legalizado, entendiendo por tal no tanto la actividad recreativa o lúdica por definición, sino, antes bien, la modificación patrimonial en cuanto designio del azar. La realidad del juego está socialmente admitida: es un dato de partida con independencia de valoraciones extrajurídicas. Pero se hace ineludible que las Cortes Valencianas juzguen de la materia pues tampoco puede desconocerse, en los términos desiguales que delimitan la riqueza o la pobreza, que la realidad resultante es finalmente compleja y obediente a diferentes intereses sociales. Junto a la deficiente asignación de recursos que la importante cantidad de dinero apostado en juego deja presuponer, parece cada vez más incuestionable que su recolocación final no alimenta per se una más justa distribución de la renta. Por lo que el problema de los límites a la hora de regular nuevas ofertas ligadas al azar, como los problemas de regulación inherentes a las ofertas (públicas o privadas) ya implantadas, sigue siendo una cuestión abierta sobre la que cada vez menos conviene improvisar.

La Comunidad Valenciana asume, en virtud de su Estatuto de Autonomía de 1 de julio de 1982, competencia exclusiva sobre casinos, juegos y apuestas, con la única exclusión de las apuestas mutuas deportivo-benéficas. El Real Decreto 1038/ 1985, de 25 de mayo, hizo efectiva tal competencia sobre las materias reseñadas.

Frente a la pretensión liberalizadora sin reservas que supuso el levantamiento de la absurda prohibición del juego, cercana en el tiempo, y como marco específico que las competencias estatuarias demandan al respecto de coherencia capaz de conjugar eficiencia y equidad, la presente Ley introduce en el ámbito del territorio Valenciano la necesaria racionalidad en un sector, cada vez más consolidado desde el punto de vista empresarial y de empleo directo, donde no parece justificable que la Administración deje en manos de los particulares las normas de explotación del juego.

La racionalidad que persigue introducir la presente Ley pretende conseguir, en resumen, los siguientes objetivos:

1. Garantizar el pacífico desarrollo de las actividades en que se manifiesta el juego.

2. Lograr la seguridad jurídica en el flujo de relaciones establecido entre el ciudadano que arriesga su dinero a la espera de obtener un incremento o utilidad y los organizadores normalmente configurados como empresa.

3. Crear los cauces jurídicos mínimos para adecuar el juego a la situación social y económica y que a la vez sirva de elemento regulador entre la oferta empresarial y la demanda social.

Para cumplir los principios indicados es necesaria, incluso urgente, la aprobación de esta Ley del Juego y Apuestas para la Comunidad Valenciana, que recoja las, peculiaridades y realidad social de su ámbito territorial.

El rango de Ley viene justificado por dos motivos fundamentales: en primer lugar, por afectar a un derecho fundamental como es la libertad de empresa, reconocido en el artículo 38 de la Constitución, juntamente con los artículos 128 y 131 de la norma de cabecera estatal, que lo contempla como materia reservada a Ley según el artículo 53.1 del citado texto legal; en segundo lugar, por establecer parcialmente un nuevo procedimiento sancionador, con una tipificación de infracciones y previsión de sanciones en materia de juego, cuestiones todas ellas afectadas por el mismo principio de reserva de ley.

Se agrupa el articulado de la Ley en cuatro Títulos dedicados respectivamente a establecer los principios básicos del sistema, configurar las distintas modalidades del juego con sus condiciones o elementos peculiares, señalar los distintos sujetos partícipes en la actividad y, finalmente, establecer las normas necesarias para garantizar su cumplimiento o, lo que es lo mismo, articular la condición de su eficacia a través del régimen sancionador.

Debe destacarse el encuadramiento de la acción administrativa referente a las autorizaciones en el ámbito de lo discrecional, que no es sinónimo de arbitrariedad sino ventaja para adecuar la acción administrativa a las necesidades concretas del momento, sin que ello suponga desprecio al señalamiento de condiciones objetivas previamente establecidas.

Se exige al ejecutivo Valenciano el análisis permanente de la estructura, las circunstancias y los efectos en torno al juego como punto de partida para diseñar una planificación adecuada del sector que actúe a modo de verdadero canalizador de la citada actividad administrativa.

Se ha partido de definir las modalidades básicas sin desconocer que tal empeño, ante fenómenos como el que nos ocupa, supone la elección y el rechazo simultáneos de piezas de un mismo mosaico, pero ello se ha hecho con plena conciencia de la necesidad de tal tarea y de las ventajas del sistema.

Al regular los elementos personales del sector se ha pretendido coordinar el necesario control administrativo, y la exigencia de una línea de conducta –que en este caso no ha de verse como obstáculo de la acción sino robustecedora de la necesaria honestidad profesional y empresarial– con la libertad de acción empresarial configurada por nuestro sistema político.

Por su parte, el régimen sancionador se ensambla con el Derecho punitivo general del que toma sus principios básicos. Se ha eludido deliberadamente la equivalencia entre infracción y mero incumplimiento, que además de hacer necesaria la posterior tipificación, resulta una anacrónica manifestación del principio medieval de «responsabilidad objetiva».

Se trata, pues, en resumen de una Ley no excesivamente extensa por reservar su ulterior concreción a normas reglamentarias, que posibilita por otra parte el ejercicio de las competencias estatutarias en la materia y busca la claridad y solidez de sus principios para permitir desarrollar una actividad consentida por la sociedad y al mismo tiempo, desde el punto de vista administrativo, armonizar los plurales intereses puestos en juego.

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1. Objeto de la Ley.

1. La presente Ley tiene por objeto la regulación, en el ámbito territorial de la Comunidad Valenciana, del juego y de las apuestas en sus distintas modalidades, y en general de cualquier actividad por la que se arriesguen cantidades de dinero u objetos susceptibles de evaluación económica, en función del resultado de un acontecimiento futuro o incierto, independientemente de la incidencia que en él tenga la habilidad de los participantes o el mero azar.

2. Quedan excluidos del ámbito de esta Ley los juegos o competiciones de puro pasatiempo o recreo constitutivos de usos sociales de carácter tradicional, familiar o amistoso, siempre que no sean objeto de explotación lucrativa por los jugadores u otras personas.

Artículo 2. Juegos autorizables.

1. Para que un juego pueda ser autorizado es requisito indispensable su inclusión previa en el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Generalitat Valenciana.

2. En el Catálogo de Juegos y Apuestas serán incluidos, como mínimo, los siguientes:

a) Las loterías.

b) Los exclusivos de los Casinos de Juego, que serán los siguientes:

– Ruleta Francesa.

– Ruleta Americana.

– Veintiuno o Black Jack.

– Bola o Boule.

– Treinta y Cuarenta.

– Punto y Banca.

– Ferrocarril, Bacarrá o Chemin de Fer.

– Bacarrá a dos paños.

– Dados o Craps.

– Ruleta de la Fortuna.

c) El juego del Bingo, en sus distintas modalidades.

d) Los que se desarrollen mediante el empleo de máquinas recreativas y de azar.

e) El juego de boletos.

f) Las rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.

g) Las apuestas sobre acontecimientos deportivos o de otro carácter previamente determinados.

Se exceptúan las Apuestas Mutuas Deportivo-Benéficas, según lo previsto en el artículo 31.31 de la LO 5/1982, de 1 de julio.

3. Por Decreto del Consell, a propuesta de la Conselleria de Economía y Hacienda, previo informe de la Comisión de Juego de la Comunidad Valenciana, se podrá incluir en el Catálogo juegos y apuestas no contemplados en el apartado anterior, si se considera oportuno regularlos en base a su incidencia económica o social. El Consell dará cuenta de dicho Decreto a la correspondiente Comisión de las Cortes Valencianas.

4. Los juegos no incluidos en el Catálogo tendrán la consideración legal de prohibidos a todos los efectos y el material utilizado en ellos será objeto de comiso.

5. En todo caso la práctica de los juegos y Apuestas habrá de realizarse con material previamente homologado por el órgano competente, que tendrá la consideración de material de comercio restringido.

Artículo 3. Autorizaciones.

1. La organización, explotación y práctica de cualquiera de los juegos y/o Apuestas permitidos a que se refiere el artículo segundo de esta Ley, requerirá la previa autorización administrativa, tendrá una duración determinada y se concederá de acuerdo con la planificación del sector a que hace referencia el artículo cuarto de esta Ley y con sujeción a los requisitos y procedimientos que reglamentariamente se establezcan.

2. Las autorizaciones podrán concederse bien para actividades a realizar en uno o varios actos, bien para un período de tiempo, renovable en su caso por la Administración.

Las autorizaciones sólo son transferibles en los casos que reglamentariamente se determinen y siempre con conocimiento expreso de la Administración.

3. No podrán ser titulares de autorización para la realización de todas las actividades necesarias para la práctica y organización de los juegos y/o Apuestas a que se refiere esta Ley, quienes se encuentren en alguna de las siguientes circunstancias:

a) Haber sido condenado mediante sentencia firme por delito de falsedad, contra las personas, contra la propiedad o contra la Hacienda Pública, dentro de los cinco años anteriores a la fecha de la autorización.

b) Los quebrados no rehabilitados y quienes habiéndose declarado en estado legal de suspensión de pagos o concurso de acreedores hayan sido declarados insolventes o no hayan cumplido totalmente las obligaciones adquiridas.

c) Haber sido sancionado por dos o más infracciones tributarias graves, en los últimos cinco años por tributos sobre el juego y apuestas.

La incursión en alguna causa de incapacidad con posterioridad al otorgamiento de la autorización llevará aparejada la pérdida de ésta, que no podrá volver a solicitarse durante un período de cinco años.

Artículo 4. Competencias.

1. Corresponde al Consell:

– La aprobación del Catálogo de Juegos y Apuestas, así como la inclusión o exclusión de cualquier modalidad de juego no contemplada en el artículo segundo de esta Ley.

– Aprobar la planificación general del sector, sin perjuicio de la coordinación general que pudiera corresponder a la Administración Central.

– La aprobación de los reglamentos específicos de cada juego y/o apuestas incluido en el Catálogo de Juegos y Apuestas.

2. Corresponde a la Conselleria de Economía y Hacienda:

– La elaboración de las normas necesarias para el control y dirección de los juegos y apuestas.

– La concesión de las autorizaciones necesarias para realizar las actividades relacionadas con los juegos y Apuestas.

– La elevación al Consell de las propuestas de su competencia.

– La vigilancia y control de las actividades relacionadas con los juegos y apuestas.

3. Corresponde a la Comisión del Juego de la Comunidad Valenciana:

– Informar sobre los acuerdos que debe tomar el Consell en función de las competencias a que se refiere el punto 1 de este artículo.

– Llevar a la consideración de la Conselleria de Economía y Hacienda cuantas iniciativas y estudios considere oportunos en materia de juegos y apuestas y las restantes competencias que reglamentariamente se le atribuyan.

TÍTULO II

DE LAS DISTINTAS MODALIDADES DE JUEGOS Y LOCALES DONDE SE PRACTICAN

Artículo 5. Requisitos de los juegos.

Los juegos y apuestas permitidos sólo podrán practicarse con los requisitos, condiciones y en los establecimientos y lugares señalados en esta Ley y sus disposiciones reglamentarias.

Artículo 6. Casinos de Juego.

1. Tendrán la consideración legal de Casinos de Juego los locales o establecimientos que, reuniendo los requisitos exigidos, hayan sido autorizados para la práctica de los juegos a que hace referencia el apartado 2.b) del artículo segundo de esta Ley. Así mismo podrán practicarse en los Casinos de Juego, previa autorización, otros juegos de los incluidos en el Catálogo.

2. El otorgamiento de la autorización requerirá, en su caso, previa convocatoria de concurso público en el que se valorará el interés turístico del proyecto, la solvencia de los promotores y el programa de inversiones, requiriéndose en todo caso informe del Ayuntamiento del término municipal donde se hubiese de instalar.

3. El aforo, superficie y funcionamiento de los Casinos de Juego, así como los servicios mínimos que deberán prestar al público, se ajustarán a lo fijado reglamentariamente.

4. La autorización se concederá por un período de diez años.

5. Podrá autorizarse a cada uno de los Casinos de juego la instalación y funcionamiento de una o varias salas que, formando parte del casino de juego, se encuentren situadas fuera del recinto o complejo donde esté ubicado el mismo, en el número, distancia, período y condiciones que reglamentariamente se determinen.

Dichas salas funcionarán como apéndice del Casino del que formen parte, y en ellas podrán practicarse, previa autorización, juegos exclusivos de Casinos, así como otros juegos de los incluidos en el Catálogo, en los términos que se establezcan reglamentariamente.

✐ Ap. 5 añadido por art. 57 de Ley 14/2005, de 23 diciembre.

Artículo 7. Juegos en buques.

Los buques no inferiores a 15.000 toneladas dedicados al transporte de viajeros, cuando la compañía que los explote tenga el domicilio en la Comunidad Valenciana y el trayecto se inicie y termine en puertos de dicho territorio, podrán ser autorizados para la organización, explotación y práctica de determinados juegos de los específicamente previstos para los Casinos con las condiciones que reglamentariamente se determinen.

Artículo 8. Salas de Bingo.

1. El Juego del Bingo sólo podrá practicarse en las Salas autorizadas expresamente al efecto y con los cartones homologados oficialmente, cuya venta habrá de efectuarse dentro de la sala donde el juego se desarrolle.

2. No se podrá autorizar el traslado ni la instalación de nuevas salas de bingo cuando existan otras salas autorizadas dentro de un radio de 1.200 metros desde la ubicación pretendida. Distancia que se medirá desde la puerta de acceso a la sala.

✐ Ap. 2 añadido por art. 101 de Ley 12/2004, de 27 diciembre.

3. En las salas de bingo podrán instalarse máquinas de juego y practicarse los juegos de apuestas y boletos, en las condiciones que reglamentariamente se determinen.

✐ Ap. 3 renumerado por art. 101 de Ley 12/2004, de 27 diciembre. Su anterior numeración era ap. 2.

4. La autorización se concederá por un período máximo de cinco años.

✐ Ap. 4 renumerado por art. 101 de Ley 12/2004, de 27 diciembre. Su anterior numeración era ap. 3.

Artículo 9. Máquinas de Juego.

1. Son máquinas de juego los aparatos manuales o automáticos que a cambio de un precio permi-

ten su utilización como mero instrumento de recreo o pasatiempo del jugador o la obtención por éste de un premio.

2. A efectos de su régimen jurídico, las máquinas se clasifican en los siguientes grupos:

– Tipo A o puramente recreativas, que no ofrecen al jugador o usuario beneficio económico alguno directo o indirecto, pudiendo dividirse en manuales y electrónicas.

– Tipo B o recreativas con premio, que a cambio del precio de la partida o jugada conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente un premio cuyo valor no podrá exceder de 20 veces el fijado como precio de la partida.

– Tipo C o de azar, que a cambio del precio de la partida o jugada pueden ofrecer un premio de hasta 400 veces el valor de la partida. No obstante, podrán autorizarse máquinas progresivas en las que el premio máximo no podrá exceder de 10.000 veces el valor de la apuesta.

En todo caso, la cuantía y el porcentaje de premios podrá ser modificado por el Consell a propuesta de la Conselleria de Economía y Hacienda.

3. Reglamentariamente podrán determinarse las condiciones de instalación de máquinas tipo B y C progresivas interconexionadas cuyo conjunto pueda conceder un premio proporcional a las máquinas que lo integran.

4. Quedan excluidas de la presente Ley las máquinas expendedoras que se limiten a efectuar mecánicamente la venta de los productos o mercancías, siempre que el valor del dinero depositado en las máquinas corresponda al valor de mercado de los productos que entreguen así como las máquinas tocadiscos o vídeo-discos y las de naturaleza estrictamente manual o mecánica, sin componentes eléctricos, de competición pura o deporte que no den premio directo o indirecto alguno y expresamente se determinen reglamentariamente.

5. Las máquinas tipo C podrán, asimismo, interconectarse con la finalidad de otorgar premios especiales que el jugador podrá recibir por el simple hecho de estar jugando en una de las máquinas interconectadas, independientemente de si obtiene alguna combinación ganadora y de la apuesta realizada. Reglamentariamente podrán determinarse las condiciones de la interconexión.

✐ Ap. 5 añadido por art. 32 de Ley 9/2001, de 27 diciembre.

Artículo 10. Requisitos de las máquinas de juego.

1. Las máquinas de juego clasificadas en el artículo anterior deberán cumplir como mínimo los siguientes requisitos:

a) Estar inscritas en el correspondiente Registro de Modelos Homologados.

b) Llevar incorporada una placa de identidad de la máquina.

c) Contar con la autorización de explotación.

d) Contar con la autorización de instalación o Boletín de Situación, según se determine reglamentariamente.

✐ Ap. 1 d) modificado por art. 26 de Ley 10/1998, de 28 diciembre.

2. Las condiciones para la instalación se establecerán reglamentariamente.

Artículo 11. Locales habilitados para la instalación de máquinas de juego.

1. Las máquinas de juego sólo pueden instalarse en los establecimientos o locales indicados en esta Ley.

2. Se entiende por Salones Recreativos aquellos establecimientos dedicados exclusivamente a la explotación de máquinas de tipo A o puramente recreativas. Se denominarán Salones Cyber cuando en los mismos se explote únicamente máquinas recreativas de tipo «A» mediante soporte informático.

✐ Ap. 2 modificado por art. 33 de Ley 9/2001, de 27 diciembre.

3. Se entiende por salones de juego aquellos establecimientos dedicados específicamente a la explotación de máquinas de tipo B o recreativas con premio, si bien podrán igualmente explotarse en ellos máquinas de tipo A y practicarse los juegos de apuestas y boletos, en las condiciones que reglamentariamente se determinen.

✐ Ap. 3 modificado por art. 47 de Ley 16/2003, de 17 diciembre.

4. El número de máquinas a instalar en bares, cafeterías, restaurantes, clubes, campings y demás establecimientos análogos, será el que se fije reglamentariamente, sin que en ningún caso se pueda superar la instalación conjunta de más de dos maquinas tipo B.

✐ Ap. 4 modificado por art. 27 de Ley 10/1998, de 28 diciembre.

5. En los locales autorizados para la instalación de máquinas recreativas y de azar, sólo podrán explotarse juegos autorizados por la Conselleria competente en materia de juego.

✐ Ap. 5 añadido por art. 58 de Ley 14/2005, de 23 diciembre.

6. El Consell, a propuesta de la Conselleria de Economía y Hacienda, elaborará un Reglamento específico para los salones recreativos y salones de juego, mencionados en este artículo, adaptando a sus propias características las normas generales para locales de pública concurrencia.

✐ Ap. 6 renumerado por art. 58 de Ley 14/2005, de 23 diciembre. Su anterior numeración era ap. 5.

Artículo 12. Apuestas.

1. Podrá autorizarse el cruce de apuestas dentro de los recintos en que se realicen determinadas competiciones, como hipódromos, canódromos, frontones o similares, y en otros espacios o condiciones que expresamente se determinen en vía reglamentaria.

2. Se entiende por apuesta aquella actividad por la que se arriesga una cantidad de dinero sobre los resultados de un acontecimiento previamente determinado, de desenlace incierto y ajeno a las partes intervinientes.

Artículo 13. Juegos de Boletos.

1. El juego de boletos es aquel que tiene lugar mediante la adquisición por un precio de determinados billetes o boletos que expresamente indicarán en metálico el premio el cual necesariamente deberá permanecer desconocido para todos hasta su raspadura manual o apertura. Esta modalidad de juego podrá practicarse bien de forma individualizada o bien combinada con otra, determinada previamente en el billete o boleto y siempre por indicación del precio y de los premios que pudieran corresponder.

2. La organización del juego de boletos corresponderá a la Generalitat Valenciana. Su explotación sólo podrá realizarse a través de una empresa pública o una sociedad mixta de capital público mayoritario.

Artículo 14. Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.

1. Podrá autorizarse la celebración de rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias en las condiciones y requisitos que reglamentariamente se establezcan.

Igualmente podrá autorizarse reglamentariamente la celebración de rifas y tómbolas cuyo beneficio se destinará íntegramente a la financiación de fiestas populares.

2. Los premios de rifas y tómbolas necesariamente tendrán que ser en especie y no canjeables por dinero, salvo autorización expresa del órgano competente. Las combinaciones aleatorias tendrán que tener una finalidad publicitaria.

✐ Ap. 2 modificado por art. 34 de Ley 9/2001, de 27 diciembre.

TÍTULO III

DE LAS EMPRESAS TITULARES DE AUTORIZACIÓN PARA LA REALIZACIÓN DE JUEGOS Y APUESTAS Y DEL PERSONAL EMPLEADO

Artículo 15. Empresas de juego.

1. La organización y explotación de juegos y/o apuestas únicamente podrá ser realizada por personas físicas o jurídicas expresamente autorizadas e inscritas en los Registros que en su caso se determine.

2. La Generalitat Valenciana, bien directamente, bien a través de empresas públicas o sociedades mixtas de capital público mayoritario, podrá asumir la realización de juegos y apuestas.

3. Los titulares de empresas de juego, deberán prestar las garantías y ajustarse a los requisitos y condiciones que reglamentariamente se determinen para cada juego y/o apuesta. Las fianzas que se establezcan tendrán como límite máximo el 10% del volumen de operaciones realmente realizados en el ejercicio inmediatamente anterior y del estimado como previsible, en atención a los medios humanos y materiales a utilizar, cuando se trate de empresa de nueva creación.

La fianza prestada quedará afecta a las responsabilidades y al cumplimiento de las obligaciones que se deriven del régimen sancionador previsto en la presente ley y sus normas de desarrollo, así como al pago de los premios a los jugadores y al cumplimiento de las obligaciones derivadas de los tributos específicos en materia de juego.

Los empresarios del juego estarán, asimismo, obligados a remitir a la Conselleria de Economía,

Hacienda y Administración Pública la información que ésta solicite, al objeto de cumplir sus funciones de control, coordinación y estadística.

✐ Ap. 3 modificado por art. 24 de Ley 14/1997, de 26 diciembre.

4. Lo establecido en el apartado anterior será de aplicación a quienes esporádica o eventualmente sean autorizados para la organización y explotación de alguna modalidad de juego.

5. La transmisión de acciones o participaciones de Entidades dedicadas a la organización y explotación de juegos y apuestas requerirá, en todo caso, autorización previa de la Administración.

Artículo 16. Entidades titulares de Casinos.

Las empresas titulares de Casinos deberán reunir los siguientes requisitos mínimos:

a) Constituirse bajo la forma de sociedades anónimas y tener por objeto la explotación de un Casino y eventualmente el desarrollo de actividades de promoción turística.

b) Ostentar la nacionalidad española.

c) Tener el capital social totalmente desembolsado, dividido en acciones nominativas, y al menos en la cuantía que se fije reglamentariamente.

d) La administración de la sociedad será colegiada.

e) Ninguna persona física o jurídica podrá ostentar participación en el capital, ni cargos directivos en más de una sociedad explotadora de Casinos de Juego en el ámbito territorial de la Comunidad Valenciana.

Artículo 17. Entidades titulares de Salas de Bingo.

1. Podrán ser titulares de Salas de Bingo:

a) Las Entidades benéfico-deportivas culturales y turísticas que tengan más de tres años de ininterrumpida existencia legal y funcionamiento.

b) Las Entidades mercantiles constituidas al efecto bajo la forma de Sociedades Anónimas, Sociedades Anónimas Laborales y Cooperativas de Trabajo CV, que ostenten la nacionalidad española y tengan un capital totalmente desembolsado, en la cuantía y forma que se fije reglamentariamente y dividido en acciones nominativas cuyo objeto social sea la explotación de salas de bingo.

2. Las Entidades enumeradas en la letra a) del apartado anterior tendrán preferencia en la obtención de la autorización para la explotación de Salas de Bingo. Las citadas Entidades podrán realizar la explotación del juego bien directamente o bien a través de empresas de servicios constituidas como Sociedades Anónimas, Sociedades Anónimas Laborales y Cooperativas de Trabajo CV, sin que este último caso suponga minoración de las responsabilidades que aquellas adquieran frente a la administración.

Artículo 18. Empresas operadoras de máquinas de juego.

1. La explotación de máquinas de juego en locales autorizados de titularidad propia o ajena sólo podrá efectuarse por las denominadas empresas operadoras.

2. Ostentarán tal consideración las personas naturales o jurídicas que, previamente autorizadas, sean inscritas en el Registro que a tal efecto llevará la Conselleria de Economía y Hacienda. Los casinos de juego tendrán, en todo caso, la condición de empresas operadoras.

Artículo 19. Del personal que realiza su actividad en empresas de juego.

1. Las personas que realicen su actividad profesional en empresas dedicadas a la gestión y a la explotación de juego y/o apuestas, deberán estar en posesión del correspondiente documento profesional, para cuyo otorgamiento será necesaria la ausencia de antecedentes penales por alguna de las circunstancias previstas en el artículo tercero apartado tres, así como el no haber sido sancionado administrativamente en los últimos cinco años inmediatamente anteriores por falta tipificada en esta Ley como grave o muy grave.

2. Los documentos profesionales a que se refiere el número anterior serán expedidos y renovados por plazos máximos de cinco años, pudiendo ser revocados por acuerdo motivado de la Autoridad administrativa competente.

3. Los empleados que participen directamente en el desarrollo de los juegos de Casinos o Salas de Bingo, así como sus cónyuges, ascendientes hasta el segundo grado de consanguinidad o afinidad y los colaterales, no podrán tener participación alguna en la sociedad titular de la empresa de juego, salvo que fueran gestionados por Sociedades Anónimas Laborales y Cooperativas del Trabajo CV.

4. La contratación por parte de las empresas de juego de personal extranjero se regirá por la legislación vigente en la materia.

Artículo 20. De los Directores, partícipes y accionistas de empresas de juego.

Las personas que ostenten los cargos de Administradores, Gerentes y apoderados o sean accionistas o partícipes de empresas de juego y/o apuestas deberán carecer de antecedentes penales, no estar declarados en quiebra culpable o fraudulenta, excepto si han sido rehabilitados, no haber sido declarados insolventes o no haber cumplido totalmente las obligaciones adquiridas si están incursos en suspensión de pagos o concurso de acreedores, ni haber sido sancionados administrativamente en los últimos cinco años por alguna de las faltas muy graves tipificadas en esta Ley.

Artículo 21. Usuarios.

1. Los menores de edad, así como cualquier persona que presente síntomas de embriaguez, intoxicación por drogas o enajenación mental, no podrán practicar juegos, usar máquinas recreativas con premio o de azar ni participar en apuestas. No se les permitirá la entrada en los locales o salas que específicamente se dediquen al juego, así como tampoco a los que por decisión judicial hayan sido declarados incapaces, pródigos o culpables de quiebra fraudulenta, en tanto no sean rehabilitados, y los que pretendan entrar portando armas u objetos que puedan utilizarse como tales.

Los menores podrán tener acceso a los Salones Recreativos y a las zonas A de los Salones de Juego.

2. Los reglamentos, que desarrollen esta Ley podrán imponer condiciones especiales de acceso a los locales de juego por razones de orden público y seguridad ciudadana.

3. Los titulares de los establecimientos de juego habrán de solicitar autorización, en la forma que reglamentariamente se establezca, para imponer otras condiciones o prohibiciones de admisión a las Salas de Juego diferentes de las mencionadas en el presente artículo.

4. En los establecimientos autorizados para la práctica de los juegos existirá un Libro de Reclamaciones a disposición de los jugadores, así como de los Agentes de las Fuerzas y Cuerpos de la Seguridad del Estado y de los funcionarios públicos que a este fin se habiliten.

TÍTULO IV

RÉGIMEN SANCIONADOR

Artículo 22. Infracciones administrativas.

1. Son infracciones administrativas en materia de juego las acciones u omisiones voluntarias tipificadas en la presente Ley y reglamentos que la desarrollen.

La voluntariedad se presume siempre salvo prueba en contrario. La concurrencia de causas internas o externas que impidan o anulen el ejercicio de la libre voluntad podrá probarse por cualquiera de los medios admitidos en derecho.

2. Las infracciones en materia de juego se clasifican en faltas muy graves, graves y leves.

Artículo 23. Faltas muy graves. Son faltas muy graves:

a) La organización o explotación de juegos o apuestas sin poseer la correspondiente autorización administrativa, así como la celebración o práctica de los mismos fuera de los locales o recintos permitidos.

b) La fabricación, comercialización o explotación de elementos de juego incumpliendo las normas dictadas al efecto bien por el Estado bien por la Generalitat, según su competencia.

c) La cesión de las autorizaciones concedidas, salvo con las condiciones o requisitos establecidos en esta Ley y demás normas que la desarrollen o complementen.

d) La participación como jugadores directamente o por medio de terceras personas, del personal empleado y directivo, de los accionistas y partícipes de empresas dedicadas a la gestión, organización y explotación del juego, así como la de los cónyuges, ascendientes y descendientes de aquellos en línea directa de primer grado, en los juegos y apuestas que gestionen o exploten dichas empresas.

e) La manipulación de los juegos en perjuicio de los participantes.

f) La concesión de préstamos a los jugadores o apostantes en los lugares en los que se celebren juegos y apuestas.

g) El impago total o parcial a los jugadores o apostantes de las cantidades con que hubiesen sido premiados.

h) Obtener las correspondientes autorizaciones mediante la aportación de datos o documentos no conformes con la realidad.

i) La negativa u obstrucción a la actuación inspectora de control y vigilancia realizada por agentes de la autoridad, así como por los funcionarios y órganos encargados o habilitados específicamente para el ejercicio de tales funciones.

j) La vulneración de las normas y condiciones esenciales en virtud de las cuales se concedieron las preceptivas autorizaciones.

k) La venta de cartones, boletos o billetes de juego, apuestas, rifas o tómbolas por personas distintas de las autorizadas.

l) Permitir o consentir la práctica de juego o apuestas en locales no autorizados o por personas no autorizadas, así como la instalación o explotación de máquinas recreativas y de azar carentes de la correspondiente autorización.

ll) Efectuar publicidad de los juegos y apuestas o de los locales o establecimientos en que estas se practiquen, sin la debida autorización o al margen de los límites fijados en las mismas.

m) Instalar máquinas en número que exceda del autorizado.

Artículo 24. Faltas graves.

Son faltas graves:

a) Permitir la práctica de juegos o apuestas, así como el acceso a los locales o salas de juego autorizadas a personas que lo tengan prohibido en virtud de la presente Ley y de los reglamentos que la desarrollan.

b) Reducir el capital de las Sociedades o las fianzas de las Empresas de Juego y/o apuestas por debajo de los límites legales establecidos, o proceder a cualquier transferencia no autorizada de las acciones o participaciones, así como incumplir las prescripciones de esta Ley relativas a las ampliaciones y transmisión de capital fiscal.

c) La inexistencia de las medidas de seguridad de los locales exigidas en la autorización de apertura o el mal funcionamiento de los mismos.

d) Las promociones de venta mediante actividades análogas a las de los juegos incluidos en el Catálogo.

e) No facilitar a los órganos competentes la información necesaria para un adecuado control de las actividades de juego y apuestas.

f) No exibir en el establecimiento de juego, así como en las máquinas autorizadas, el documento acreditativo de la autorización establecido por la presente Ley, así como aquellos que en el desarrollo de la presente norma y disposiciones complementarias se establezcan.

g) La admisión de más jugadores de los que permita el aforo del local.

h) No conservar en el local los documentos que se establezcan en los reglamentos que desarrollen la presente Ley, así como la pérdida sin causa justificada de los mismos.

i) Realizar la transmisión de una máquina sin la autorización correspondiente.

j) La práctica de juegos de azar en establecimientos públicos, en círculos tradicionales o clubes públicos o privados.

k) Carecer o llevar incorrectamente los libros o registros contables exigidos en la correspondiente reglamentación de juego.

Artículo 25. Faltas leves.

Son faltas leves:

a) Practicar juegos de azar y apuestas de los denominados tradicionales no incluidos en el Catálogo de Juegos, en establecimientos públicos, círculos tradicionales o clubes públicos o privados, cuando la suma total de las apuestas tenga un valor económico superior en cinco veces al salario mínimo interprofesional diario.

b) La llevanza inexacta del fichero de visitantes.

c) Colocar la documentación que ha de llevar incorporada la máquina de manera que se dificulte su visibilidad desde el exterior, o la falta de protección eficaz para impedir su deterioro o manipulación.

d) La falta de libro de reclamaciones en los locales autorizados para el juego, en la forma que reglamentariamente se determine.

e) En general, el incumplimiento de los requisitos o prohibiciones establecidos en la Ley, reglamentos y demás disposiciones que la desarrollen y completen, no señalados como faltas graves o muy graves.

Artículo 26. Responsables de las infracciones.

Son responsables de las infracciones reguladas en esta Ley sus autores, sean personas físicas o jurídicas.

En el caso de infracciones cometidas en los establecimientos de juegos o apuestas o en locales donde haya máquinas de juego, por directivos, administradores o personal empleado en general, serán asimismo responsables solidarios las personas o entidades para quienes aquellos presten sus servicios.

En todo caso, la comisión de tres faltas leves en un período de un año tendrá la consideración de una falta grave, y la comisión de tres faltas graves en un año o de cinco en tres años tendrá la consideración de muy grave.

Artículo 27. Sanciones pecuniarias.

1. Las infracciones administrativas calificadas como muy graves serán sancionadas por el Conseller de Economía y Hacienda con multa de hasta veinticinco millones de pesetas, y por el Consell de la Generalitat Valenciana con multa de hasta cien millones de pesetas.

2. Las infracciones administrativas calificadas como graves y leves serán sancionadas con multa de hasta cinco millones de pesetas o quinientas mil pesetas respectivamente, por el Director de los Servicios Territoriales de la Conselleria de Economía y Hacienda correspondiente.

3. Para la graduación de la sanción se atenderá a las circunstancias personales o materiales que concurran en el caso, así como a la trascendencia económica y social de la acción.

4. Además de las sanciones de multa, la comisión de una infracción llevará aparejada en su caso la entrega a la Administración o a los perjudicados, que hubiesen sido identificados, de los beneficios ilícitos obtenidos.

5. Anualmente en las Leyes de Presupuestos podrán ser revisadas las cuantías de las multas para adecuarlas a la realidad económica.

Artículo 28. Sanciones no pecuniarias.

1. En los casos de infracciones graves y muy graves, en atención a su naturaleza, repetición o trascendencia, podrán imponerse además de las sanciones pecuniarias, las siguientes sanciones:

– Suspensión, cancelación temporal o revocación definitiva de la autorización para la celebración, organización o explotación de juegos y/o apuestas.

– Clausura temporal o definitiva del establecimiento donde tenga lugar la explotación del juego y/o apuestas, o inhabilitación definitiva del mismo para actividades de juego.

– Inhabilitación temporal o definitiva para ser titular de autorización respecto del juego y apuestas.

2. Por causa de infracción muy grave o grave cometida por el personal de la empresa de juego, se podrá imponer, accesoriamente a la sanción de multa, la suspensión de capacidad para el ejercicio de su actividad en lugares dedicados a la explotación del juego.

3. En los supuestos de falta de autorización, revocación o suspensión de la misma, podrá acordarse el comiso, destrucción o inutilización de las máquinas o elementos de juego objeto de la infracción.

4. Cuando la actividad principal que se ejerza en un establecimiento no sea de juego y/o apuestas, no podrá ser clausurado el mismo, si bien podrá acordarse la prohibición de instalación y realización de actividades de juego.

Artículo 29. Prescripción.

1. Las faltas leves prescribirán a los seis meses, las graves a los dos años y las muy graves a los tres años.

✐ Ap. 1 modificado por art. 50 de Ley 9/1999, de 30 diciembre.

2. El término de la prescripción comenzará a contar desde el día en que se hubiere cometido la infracción y se interrumpirá desde que el procedimiento se dirija al infractor, volviendo a correr de nuevo desde que se paralice el procedimiento o término sin sanción.

Artículo 30. Procedimiento sancionador.

Uno. El procedimiento sancionador se ajustará a lo previsto en esta Ley y en las normas reglamentarias dictadas en su desarrollo, y subsidiariamente a lo establecido en la Ley de Procedimiento Administrativo.

Dos. En el caso de falta grave o muy grave se seguirán los siguientes trámites:

1. Se iniciará al tener conocimiento de las supuestas infracciones por el órgano competente que designará Instructor al efecto.

2. El Instructor formulará pliego de cargos que será notificado al interesado quien dispondrá de un plazo de ocho días para formular pliego de descargos y solicitar en su caso el recibimiento de las pruebas.

3. El Instructor podrá acordar, de oficio o a instancia de parte, la apertura de un período de prueba por plazo no superior a treinta días cuando estime que los hechos denunciados o alegados no estuvieran suficientemente acreditados.

4. Transcurrido el plazo para formular pliego de descargos o concluida en su caso la fase probatoria, el Instructor formulará propuesta de resolución que será notificada al interesado, quien podrá alegar lo que a su derecho convenga en el plazo de quince días.

5. A la vista de lo actuado el órgano competente dictará la resolución que corresponda.

Tres. En el caso de falta leve se observará lo establecido en el apartado anterior a excepción de lo indicado en el número 3. En tales supuestos bastará para iniciar el procedimiento la propia acta incoada por la Inspección del Juego y Apuestas, en cuyo caso el actuario tendrá la consideración de Instructor del expediente.

Cuatro. Cuando existan indicios de falta grave o muy grave se podrá acordar como medida cautelar el cierre de los establecimientos en que se practique el juego vulnerando las disposiciones legales así como el precinto, depósito o incautación de los materiales usados para dicha práctica.

Las máquinas recreativas y de azar que carezcan de los requisitos establecidos en esta Ley o que infrinjan los límites de apuestas o premios, así como los instalados en locales no autorizados, podrán ser precintados por los agentes de la autoridad, como medida cautelar, lo cual se hará constar en el acta incoada al efecto.

Cinco. Contra la resolución dictada en el expediente sancionador podrán interponerse los recursos prevenidos en el Título V de la Ley de Procedimiento Administrativo.

La interposición de recursos no llevará aparejada la suspensión del acto, lo cual sólo procederá cuando se previera la producción de daños o perjuicios de imposible o muy difícil reparación.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera.

El Consell de la Generalitat Valenciana, a propuesta de la Conselleria de Economía y Hacienda, aprobará el Catálogo de Juegos y Apuestas autorizados.

Segunda.

La Conselleria de Economía y Hacienda habilitará a funcionarios de las distintas Administraciones Públicas para que realicen el control e inspección administrativa del juego, a quienes habrá de facilitarse por los titulares de autorizaciones sobre el juego y apuestas el acceso a los establecimientos o lugares así como a los libros, registros y documentos necesarios para el cumplimiento de su misión.

Dichos funcionarios, que deberán poseer la cualificación necesaria, tendrán la condición de agentes de la autoridad en el ejercicio de sus funciones.

Tercera.

1. Se crea la Comisión del Juego de la Comunidad Valenciana como órgano consultivo, de estudio y asesoramiento de las actividades relacionadas con el juego y apuestas.

2. Su estructura, funcionamiento y composición se determinarán reglamentariamente. Formarán parte de la misma, entre otros, representantes de la Administración, de los empresarios y de los sindicatos.

3. Su constitución se llevará a cabo en el plazo de seis meses a partir de la entrada en vigor de la presente Ley.

Cuarta.

1. Queda prohibida la publicidad de la actividades de juego reguladas en la presente Ley, con las excepciones establecidas en los apartados siguientes.

2. Los Reglamentos específicos de las distintas modalidades de juegos regulados en esta Ley o las disposiciones que los desarrollen, podrán establecer las condiciones en que pueda autorizarse su publicidad.

3. Se entenderán autorizadas, sin necesidad de regulación en reglamento específico, las siguientes actividades publicitarias:

a) La instalación de uno o varios rótulos en la fachada del edificio o en el acceso al recinto urbanístico donde se enclave, así como otro indicador de la situación de la sala; todo ello con sujeción a las ordenanzas municipales y a la normativa de publicidad en carreteras y demás normas de aplicación.

b) La instalación de vallas publicitarias por los casinos de juego.

c) La elaboración de folletos publicitarios de casinos de juego y salas de bingo, y de sus servicios complementarios o su inclusión, si la sala formase parte de las instalaciones de un hotel o complejo turístico, en los folletos informativos de los mismos, que sólo podrán depositarse en hoteles, agencias de viajes y aeropuertos.

d) La utilización del nombre comercial del establecimiento de juego, en el caso de que patrocine actividades deportivas, recreativas y espectáculos.

e) La publicidad que se realice en revistas especializadas en materia de juego.

4. La publicidad de cualquier modalidad de juego regulado en esta Ley, deberá ajustarse a la normativa específica sobre la publicidad, y no contener en ningún caso gráficos, textos o imágenes que supongan una incitación a la práctica de los mismos, ni mensajes xenófobos, sexistas o racistas.

✐ Añadida por art. 51 de Ley 9/1999, de 30 diciembre.

Quinta.

En los procedimientos relativos a las materias objeto de la presente Ley, los efectos del silencio administrativo se entenderán desestimatorios, salvo que en la reglamentación específica de cada juego o apuesta se prevea lo contrario.

✐ Añadida por art. 52 de Ley 9/1999, de 30 diciembre.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

En tanto los órganos de la Generalitat Valenciana no hagan uso de las facultades reglamentarias que les otorga la presente Ley, se aplicarán las disposiciones generales vigentes, en todo aquello que no se oponga a lo dispuesto en esta Ley.

No obstante lo anterior, lo previsto en el artículos once, apartado cuarto de esta Ley será de aplicación en la fecha de aprobación del correspondiente Reglamento.

Segunda.

Las autorizaciones de carácter temporal concedidas con anterioridad a la entrada en vigor de la presente Ley se considerarán válidas y tendrán el plazo de vigencia que en ellas se hubiere indicado.

La renovación de las autorizaciones actualmente vigentes una vez transcurrido su período de validez se realizará con arreglo a las disposiciones de esta Ley y de acuerdo con los criterios adoptados al planificar el sector del juego.

Las autorizaciones que no tuvieren señalado plazo de vigencia deberán renovarse al menos en el plazo de cinco años.

Tercera.

El régimen de infracciones y sanciones regulado en esta Ley se aplicará únicamente a los hechos cometidos a partir de su entrada en vigor, extendiéndose, no obstante, a los anteriores en el caso de que constituya ley más favorable.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Quedan derogadas cuantas disposiciones se opongan a lo establecido en la presente Ley.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se autoriza al Consell para dictar las disposiciones necesarias para el desarrollo de esta Ley.

Segunda.

El Conseller de Economía y Hacienda dictará las disposiciones precisas para acomodar los servicios de juego a las normas aprobadas por esta Ley.

Tercera.

La presente Ley entrará en vigor el día siguiente de su publicación en el «Diari Oficial de la Generalitat Valenciana».

a) Catálogo de Juegos

§ 81 DECRETO 116/2006, DE 28 JULIO. APRUEBA EL REGLAMENTO DE CASINOS DE JUEGO DE LA COMUNITAT VALENCIANA

(DOGV núm. 5321, de 9 agosto [LCV 2006, 372]) (Catálogo de Juegos, Anexo)

[...]

ANEXO

Catálogo de juegos

1. **Ruleta francesa**

I. Denominación.

La ruleta es un juego de azar de los denominados de contrapartida, cuya característica esencial reside en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una bola dentro de una rueda horizontal giratoria.

II. Elementos del juego.

Instrumentos de la ruleta:

El material de este juego se compone de un cilindro de madera o de cualquier otro material que asegure su perfecto funcionamiento de unos 56 centímetros de diámetro en cuyo interior se encuentra un disco giratorio sostenido por un eje metálico o de cualquier otro material que asegure su perfecto funcionamiento. Este disco, cuya parte superior presenta una superficie ligeramente cóncava, está dividido en 37 casillas radiales, separadas por pequeños tabiques también metálicos o hendiduras. Dichos compartimentos, alternativamente rojos y negros, están numerados del 1 al 36, más el cero, que suele ser blanco o verde, pero que no podrá ser rojo ni negro. Nunca dos números consecutivos son vecinos, y, por otra parte, los números cuya suma de cifras sea par son siempre negros, así como el 10 y el 29 y a excepción del 19. Un dispositivo que sobresale del eje, consistente en dos travesaños entrecruzados en el centro mismo de la ruleta, permite darle a ésta un movimiento giratorio de un plano horizontal.

La ruleta se juega en una mesa larga rectangular, en cuyo centro o extremo está el mencionado cilindro. A un lado de ésta o en ambos se encuentra el tablero o tableros, en el que están dibujados los 36 números rojos y negros, dispuestos en tres columnas de a doce, un espacio reservado al cero y otros para las diversas combinaciones o suertes en los que estarán impresos los distintos términos o abreviaturas indicativos de aquéllas y, opcionalmente, algunas combinaciones de jugadas de uso más frecuente por parte de los jugadores denominadas «Apuestas para Series».

Según que en la mesa existan uno o dos tapetes, la ruleta se denomina «a un paño» o «a dos paños», respectivamente.

Figura número 1. Cilindro de la ruleta francesa

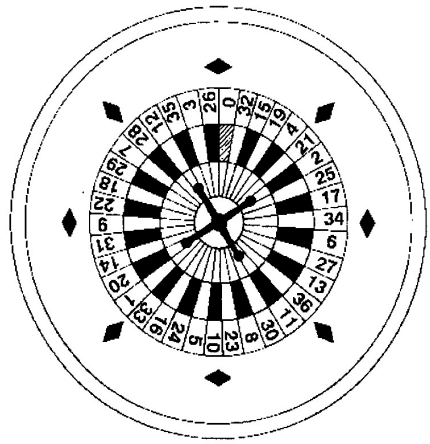
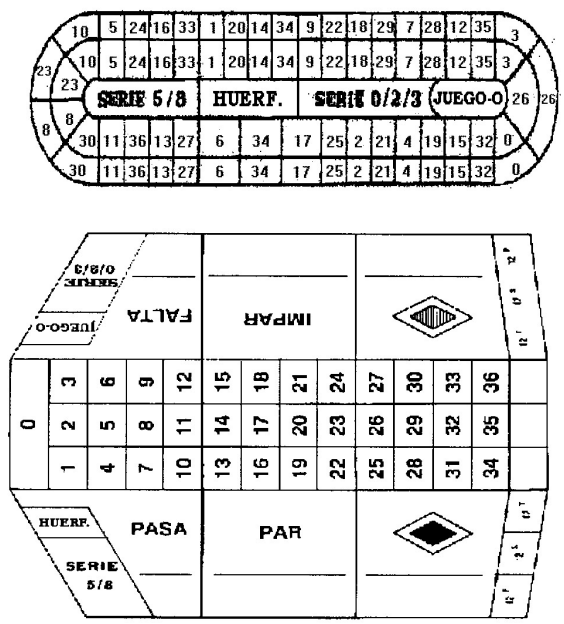


Figura número 2. Dibujo del paño de la ruleta francesa con «Apuestas para Series» en localización superior



III. Personal.

1. Clases:

El Personal afecto a la ruleta comprende:

a) Para la denominada «a dos paños»: Un jefe de mesa, un subjefe de mesa, que deben colocarse frente a frente y de cara al cilindro; cuatro crupieres que se sitúan en el centro de la mesa, respectiva-

mente a derecha y a la izquierda de aquéllos, y dos «extremos de mesa» instalados en las extremidades de ésta. No obstante, en función de las circunstancias del juego y a juicio de su Dirección, podrá eximirse la presencia del subjefe de mesa y de uno de los dos extremos de mesa.

b) Para la denominada «a un solo paño»: Un jefe de mesa, dos crupieres y un «extremo de mesa», puesto, este último, cuya presencia en mesa podrá eximirse por la Dirección de juego en función de las circunstancias de la partida.

2. Competencias:

a) El jefe y el subjefe de mesa tienen por misión dirigir la partida y controlar los cambios realizados en el curso de la misma, estándoles prohibido manipular, de cualquier modo que sea, el dinero las placas o las fichas.

b) Los crupieres deben encargarse, sucesivamente y siguiendo un orden de rotación establecido, de accionar el cilindro y lanzar la bola, así como llevar a cabo las demás operaciones necesarias para la realización del juego, cuyo contenido se especifica en el apartado correspondiente a las reglas de funcionamiento. Asimismo, podrán colocar las posturas sobre la mesa.

c) Los «extremos de mesa» tienen por misión colocar las posturas en la zona que ellos controlan a petición de los jugadores presentes en la mesa y ejercer una vigilancia particular sobre aquéllas, a fin de evitar errores, discusiones o posibles fraudes, funciones estas que, en su ausencia, se realizarán por los crupieres.

IV. Reglas de la Ruleta.

1. Combinaciones posibles:

Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones siguientes:

A) Posibilidades o suertes múltiples.

a) Pleno o número completo. Consiste en hacer la apuesta en uno cualquiera de los 37 números y proporciona al jugador que gana treinta y cinco veces su postura.

b) Pareja o caballo. La apuesta se pone a caballo sobre la línea que separa dos números y proporciona al jugador que gana diecisiete veces su postura.

c) Fila transversal. Se juega a los tres números seguidos que constituyen una fila, colocando su apuesta en medio de la línea longitudinal que separa las filas de los espacios laterales destinados a las suertes sencillas. Caso de salir uno de los tres números, el jugador obtiene once veces la cantidad que puso. También se pagará once veces las fichas colocadas sobre las combinaciones (0, 1, 2) y (0, 2, 3), posturas denominadas tradicionalmente como transversales del 0.

d) Cuadro. La apuesta se hace sobre cuatro números contiguos que forman un cuadro, colocándose la postura en el punto de intersección de las líneas que separan dichos números. En caso de ganancia, se obtiene ocho veces la citada postura. También se pagará ocho veces las fichas colocadas sobre las combinaciones (0, 1, 2, 3), denominada esta postura cuatro números.

e) Seisena o doble fila transversal. La apuesta comprende seis números y la posible ganancia supone cinco veces la apuesta.

f) Columna. Abarca la apuesta de los doce números que integran una columna, ascendiendo la posible ganancia a dos veces la cantidad apostada.

g) Docena. Abarca la apuesta de los números del 1 al 12 (primera docena), los números 13 a 24 (segunda docena) o los números 25 a 36 (tercera docena), y la posible ganancia asciende a dos veces la cantidad apostada.

h) Dos columnas o columnas a caballo. Se apuesta a veinticuatro números correspondientes a dos docenas y la ganancia asciende a la mitad de la postura.

i) Dos docenas o docena a caballo. Se apuesta a veinticuatro números pertenecientes a dos docenas y la ganancia asciende a la mitad de la postura.

B) Combinaciones de suertes múltiples.

a) Serie Grande o serie 0/2/3 o Vecinos del Cero. La apuesta se hace sobre los diecisiete números contenidos en la ruleta desde el 25 al 22, ambos inclusive, pasando por el cero (25, 2, 21, 4, 19, 15, 32, 0, 26, 3, 35, 12, 28, 7, 29, 18, 22). Se juega con nueve fichas, cuya representación en el paño es el siguiente:

– Dos fichas en fila transversal para los números 0, 2 y 3, que se paga once veces la postura.

– Dos fichas en cuadro para los números 25/26/28/29, que se pagan ocho veces la postura.

– Una ficha a caballo, respectivamente, para los números 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 y 32/35, que se pagan 17 veces la postura.

La apuesta conjunta sólo podrá realizarse por medio del crupier, quien, recibido y aceptado su anuncio, colocará las nueve fichas directamente en el paño o, cuando las circunstancias del juego así lo aconsejen, en el espacio habilitado al efecto («Apuestas para Series»). En este último caso, de salir ganador un número de la serie el crupier retirará del casillero las fichas que correspondan y las colocará en la posición del paño que represente la combinación ganadora, tratándose el resto de fichas como perdedoras y siendo recogidas por el crupier. Por ejemplo, saliendo ganador el 3 se colocarán dos fichas en la fila transversal 0/2/3, retirándose el resto.

b) Serie Pequeña o serie 5/8 o Tercio del Cilindro. La apuesta se hace sobre los doce números contenidos en el cilindro de la ruleta desde el 33 al 27, ambos inclusive, pasando por el ocho (33, 16, 24, 5, 10, 23, 8, 30, 11, 36, 13 y 27). Se juega con seis fichas, cuya representación en el paño es el siguiente:

Una ficha a caballo, respectivamente, para los números 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 y 33/36, que se pagan 17 veces la postura.

La apuesta conjunta sólo podrá realizarse por medio del crupier, quien, recibido y aceptado su anuncio, colocará las seis fichas directamente en el paño o, cuando las circunstancias del juego así lo aconsejen, en el espacio habilitado al efecto («Apuestas para Series»). En este último caso, de salir ganador un número de la serie el crupier retirará del casillero las fichas que correspondan y las colocará en la posición del paño que represente la combinación ganadora, tratándose el resto de fichas como perdedoras y siendo recogidas por el crupier. Por ejemplo, saliendo ganador el 5 se colocará una ficha en el caballo 5/8, retirándose el resto.

c) Huérfanos. La apuesta se hace sobre ocho números en total y abarca las dos series correlativas de números contenidos en el cilindro de la ruleta comprendidos entre el 1 y el 9 (1, 20, 14, 31, 9) y del 17 al 6 (17, 34, 6), ambos inclusive. Se juega con cinco fichas, cuya representación en el paño es el siguiente:

– Una ficha a pleno para el número 1, que se paga 35 veces la postura.

– Una ficha a caballo, respectivamente, para los números 6/9, 14/17, 17/20, 31/34, que se paga 17 veces la postura.

La apuesta conjunta sólo podrá realizarse por medio del crupier, quien, recibido y aceptado su anuncio, colocará las cinco fichas directamente en el paño o, cuando las circunstancias del juego así lo aconsejen, en el espacio habilitado al efecto («Apuestas para Series»). En este último caso, de salir ganador un número incluido en la serie el crupier retirará del casillero las fichas que correspondan y las colocará en la posición del paño que represente la combinación ganadora, tratándose el resto de fichas como perdedoras y siendo recogidas por el crupier. Por ejemplo, saliendo ganador el número 17 se colocará una ficha en los caballos 14/17 y 17/20, retirándose el resto.

d) Juego al cero. La apuesta se hace sobre los siete números contenidos en el cilindro de la ruleta desde el 12 al 15, ambos inclusive, pasando por el cero (12, 35, 3, 26, 0, 32 y 15). Se juega con cuatro fichas, cuya representación en el paño es el siguiente:

– Una ficha a pleno para el número 26, que se paga 35 veces la postura.

– Una ficha a caballo, respectivamente, para los números 0/3, 12/15, 32/35, que se paga 17 veces la postura.

La apuesta conjunta sólo podrá realizarse por medio del crupier, quien, recibido y aceptado su anuncio, colocará las cuatro fichas directamente en el paño o, cuando las circunstancias del juego así lo aconsejen, en el espacio habilitado al efecto («Apuestas para Series»). En este último caso, de salir ganador un número incluido en la serie el crupier retirará del casillero las fichas que correspondan y las colocará en la posición del paño que represente la combinación ganadora, tratándose el resto de fichas como perdedoras y siendo recogidas por el crupier. Por ejemplo, saliendo ganador el número 26 se colocará una ficha a pleno en dicho número, retirándose el resto.

En todos los casos, el jugador que gana conserva la parte premiada de su apuesta y puede retirarla.

C) Posibilidades o suertes sencillas.

Posibilidades. Los jugadores pueden apostar sobre par o impar (números pares o impares); sobre rojo o negro (números rojos o negros); sobre «falta» (números del 1 al 18) o «pasa» (números del 19 al 36).

En todos estos casos, el jugador que gana conserva su apuesta y puede retirarla. La ganancia asciende al valor de la cantidad apostada.

a) Supuesto de salida del cero. En este caso, dos soluciones se ofrecen al jugador que ha apostado sobre una suerte sencilla: primero, retirar la mitad de su apuesta, mientras la otra mitad la recupera la banca; y segunda, dejar la totalidad de la apuesta en «prisión». Si en la jugada siguiente no sale el cero, las posturas ganadoras colocadas en «prisión» recobran pura y simplemente su libertad, perdiéndose definitivamente todas las demás.

b) Si el cero sale por segunda vez, tercera vez, etcétera, el jugador tiene la misma opción, teniendo en cuenta que el valor inicial de su apuesta pierde nuevamente el 50 por 100 de su valor en cada salida de cero. No obstante, si el valor residual de la postura queda por debajo del mínimo de la mesa, la apuesta debe quedar nuevamente en prisión hasta que se libere.

Si el cero sale en la última jugada de la sesión, el jugador viene obligado a aceptar el reintegro de la mitad, de la cuarta parte, de la octava parte, etcétera de su apuesta inicial, según se trate de la primera, segunda, tercera salida etcétera del número cero.

2. Máximos y mínimos de las apuestas:

A) Normas generales sobre tales límites.

El mínimo de las apuestas en la ruleta viene determinado en la autorización concedida por la Comisión Técnica del Juego.

El máximo se fija teniendo en cuenta las combinaciones de juego existentes:

a) En las suertes sencillas, el máximo representa 180, 360 ó 540 la cantidad fijada como mínimo de la postura. Los mínimos en las apuestas denominadas suertes sencillas podrán ser fijados hasta cinco veces el mínimo autorizado sobre un número entero.

b) En las suertes múltiples, el máximo viene representado:

En el pleno o número completo, por 10, 20 ó 30 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, por 20, 40 ó 60 veces; en la fila transversal, por 30, 60 ó 90 veces; en el cuadro, por 40, 80 ó 120 veces; en la seisena, por 60, 120 ó 180 veces; en la columna y docena, por 120, 240 ó 360 veces y en la doble columna y doble docena, por 240, 480 ó 720 veces, respetando en todo caso que las apuestas sean múltiplos de los mínimos de las apuestas.

B) Normas especiales.

a) El Director de Juegos podrá modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinados, siempre que el Casino tuviera autorización, al amparo de lo dispuesto en el artículo 14.e) del Reglamento de Casinos de Juego y, en todo caso, durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el Casino podrá variar el límite de apuesta de la misma conforme a lo establecido en el art. 27.6.a) del Reglamento.

b) El Casino deberá poner en funcionamiento una mesa, con límite mínimo de apuestas autorizado para dicho juego, a menos que en la autorización concreta se dispusiera otra cosa.

c) Esta variación en los mínimos de las apuestas afectará al límite máximo de las apuestas y a la suma de dinero que el Casino debe tener en caja como garantía de las apuestas en la forma establecida por el Reglamento de Casinos.

3. Funcionamiento del juego.

Las fases sucesivas del mismo son las siguientes:

a) El crupier encargado de maniobrar la ruleta debe obligatoriamente accionar cada vez el cilindro en un sentido opuesto a la vez anterior y lanzar la bola en el sentido inverso.

b) Antes de esta maniobra, y mientras la fuerza centrífuga retiene a la bola en la galería, pueden los jugadores realizar sus apuestas, hasta el momento en que el crupier, debido a que el movimiento de la bola se hace más lento y está a punto de caer dentro del disco, anuncie «no va más». Desde entonces, ninguna postura puede ser aceptada sobre el paño.

c) Cuando la bola se detiene definitivamente en una de las treinta y siete casillas, el crupier anunciará en alta voz el número y las suertes sencillas ganadoras, tocando con su rastrillo el citado número para designarle ostensiblemente al público, procediéndose a continuación por los crupieres a la colocación de las fichas en la posición del paño que represente la combinación ganadora cuando éstas procedan de apuestas múltiples combinadas, a cobrar las fichas, a retirar las apuestas perdidas y al pago de aquellas que han resultado ganadoras, según el orden siguiente: Columnas, docenas, dobles columnas y dobles docenas; suertes simples (rojo, negro, pares, impares, pasa y falta); filas transversales y seisenas, cuadro y parejas, y, en último lugar, los plenos o números completos. En las mesas con un solo paño serán indistintamente los crupieres los que pagarán las apuestas ganadoras después de retirar las apuestas perdedoras.

d) En el supuesto de que una ficha o cualquier otro objeto caiga en el cilindro durante la rotación

de la bola o que la bola salte fuera del cilindro o en el caso de un lanzamiento defectuoso de la bola o que la bola estando totalmente detenida la rotación del cilindro no cayese, el jefe de mesa debe detener el juego y anunciar inmediatamente en voz alta «tirada nula», recibir la bola y entregarla al crupier para que la vuelva a lanzar, poniéndola antes en el número que cayó en la jugada anterior.

e) Al final de cada sesión, el cilindro deberá ser cerrado con una tapa provista de llave o precinto sellado.

2. **Ruleta americana con un solo cero**

El funcionamiento de la variedad americana de la ruleta responde a los mismos principios que rigen la ruleta llamada europea o francesa. Por ello, en este apartado únicamente se recogen aquellas normas que son específicas de la ruleta americana, considerando aplicables, en consecuencia, para todo lo no previsto en ellas, las disposiciones referentes a la ruleta contenidas en el epígrafe 01 del presente Catálogo.

I. Instrumentos de la ruleta americana.

La mesa es de pequeñas dimensiones que permita participar a un número limitado de jugadores, aunque puede ser autorizado el uso de una mesa doble. Sólo podrá participar un número limitado de jugadores con fichas de color igual a la cifra máxima de colores existentes (no superior a diez) que se fijará por la Dirección de Juegos de acuerdo con las características de la mesa. Adicionalmente el jefe de mesa podrá autorizar apuestas realizadas con fichas de valor individual de las existentes en el Casino, siempre y cuando la utilización de estas fichas no impida la identificación del apostante. El mismo jefe de mesa podrá impedir nuevas apuestas mediante el uso de fichas de valor cuando considere que el número de apuestas es excesivo para el adecuado desarrollo y control del juego.

Dos diferencias existen con respecto a la ruleta francesa:

a) Las apuestas se colocan sobre uno de los dos lados del tapete cuya disposición, para el caso de las apuestas en el lado izquierdo, es la que se refleja en la figura número 3.

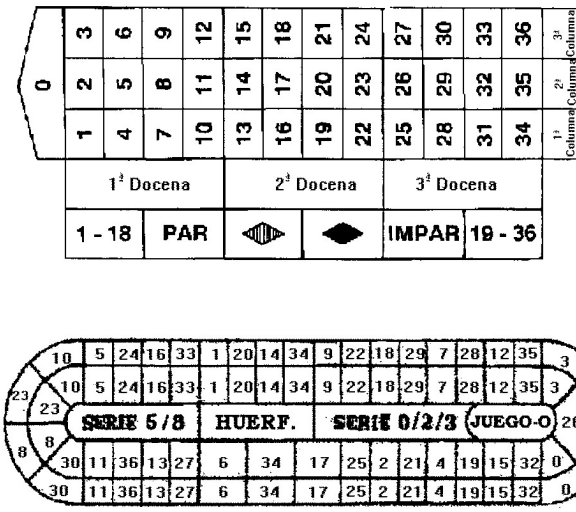
b) En el reborde del cilindro se colocará un número de cajas o compartimentos transparentes igual a la cifra máxima de colores existentes. Dichas cajas, netamente separadas las unas de las otras, están destinadas a recibir una ficha, sin valor determinado, sobre el cual se coloca un marcador que indica el valor dado a las fichas de ese color por el jugador. No obstante, la identificación de las fichas de color y el valor asignado a éstas podrá realizarse a través de pantallas o dispositivos electrónicos. Este valor puede ir del mínimo al máximo de la postura de la mesa sobre un número entero, acomodándose el valor individual de las fichas existentes en el Casino.

Los marcadores del valor asignado a las fichas por el jugador podrán colocarse también en el lugar próximo a la mesa de juego debidamente autorizado o bien ser colocadas sobre un pedestal adherido al arco exterior del cilindro, de forma que su base esté a la altura del reborde de este cilindro.

A los efectos de lo establecido en el artículo 27.7 del presente Reglamento la práctica de esta forma de desarrollo del juego deberá llevarse a cabo en una única mesa, que estará aperturada con la banda de fluctuación de posturas mínimas autorizada, y con el número de terminales en relación a las mesas abiertas que a continuación se indica: Cuando se encuentre en funcionamiento dos mesas de las que tenga autorizadas el casino solicitante para esa sala, el número de terminales que podrá ponerse operativo será de hasta quince terminales; si se aperturan tres mesas, el número de terminales que podrá estar operativo será de hasta treinta; y a partir del funcionamiento de la cuarta mesa el número máximo de terminales que podrá estar operativo será de hasta cuarenta y cinco.

La ubicación de las terminales dentro de la sala de juego vendrá establecida en la autorización correspondiente.

Figura número 3. Dibujos del paño de la ruleta americana con «Pista de Series»



II. Elementos personales.

El jefe de mesa: Le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten, siendo responsable de la claridad y regularidad del juego, de los pagos y de todas las operaciones efectuadas en sus mesas y del control de los marcadores. Dichas funciones se llevarán a cabo sobre cada una de las mesas, si bien podrán simultanearse sobre grupos de mesas contiguas sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de dos.

El crupier: Se encarga de accionar el cilindro y de lanzar la bola, de auxiliar al cliente en la colocación de las posturas sobre la mesa, de la recogida y ordenación de los montones de fichas, bien de forma manual o mecánica, y de cuantas operaciones sean necesarias para el desarrollo del juego.

El auxiliar: Se encargará, cuando así se determine por la Dirección de Juegos en función de las necesidades de la partida, de auxiliar al crupier en la clasificación de las fichas.

III. Funcionamiento del juego.

a) En cada jugada, el crupier, cuando no esté asistido por el auxiliar, debe reconstruir los montones de fichas.

b) Los pagos deben ser siempre efectuados en el orden siguiente: Doble columna, columna, pasa, impar, negro, rojo, par, falta, doble docena, docena, seisena, transversal, cuadro, pareja o caballo y en último lugar el pleno o número completo; pero si un jugador tiene varias combinaciones ganadoras, se pagan todas de una sola vez, aunque las apuestas sean de distinta clase. Los pagos se realizan con fichas de color de un valor determinado, propias del jugador ganador, o con fichas y plazas de valor o ambas.

IV. Combinaciones del Juego.

Dentro de las suertes sencillas, en caso de salida del cero, se pierde la mitad de la apuesta y se recupera la otra mitad.

V. Máximos y mínimos de las apuestas.

El mínimo de la apuesta está determinado por la autorización concedida por el Comisión Técnica del Juego. El jugador, en el momento en que se atribuye una serie de fichas, puede fijar el valor que él desea dar a cada una de ellas, dentro de los límites del mínimo y máximo sobre un número entero. Si no se hace uso de esa facultad cada una de sus fichas representa el mínimo de la postura de la mesa.

El máximo viene fijado:

a) Respecto a las suertes sencillas, el máximo representa 180, 360 ó 540 veces la cantidad fijada como mínimo de la postura.

b) Respecto a las suertes múltiples, el máximo viene representado por:

En el pleno o número completo, por 10, 20 ó 30 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, por 20, 40 ó 60 veces; en la fila transversal, por 30, 60 ó 90 veces; en el cuadro, por 40, 80 ó 120 veces; en la seisena, por 60, 120 ó 180 veces; en la columna y en la columna o docena, por 120, 240 ó 360 veces; y en la doble columna y en la doble docena, por 240, 480 ó 720 veces.

3. **Veintiuno o *Blackjack***

I. Denominación.

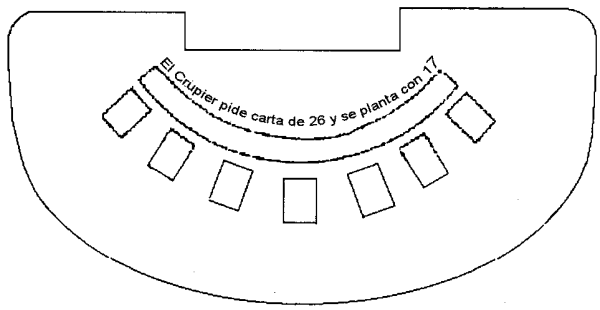
El veintiuno o *Blackjack* es un juego de azar de los denominados de contrapartida, practicado con naipes de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, siendo el objeto del juego alcanzar veintiún puntos o acercarse a ellos sin pasar este límite.

II. Elementos del juego.

1. Mesa de juego

Mesa semicircular de medidas y características similares a las de póquer sin descarte y mini punto banco en su modalidad para siete o nueve jugadores.

Figura número 4. Dibujo de la mesa y tapete de blackjack



2. Cartas o naipes:

Al *Blackjack* se juega con seis barajas de 52 cartas cada una, tres de un color y tres de otro. Las figuras valen diez puntos, el as un punto u once, según convenga al jugador, y las otras cartas tendrán su valor nominal.

3. Distribuidor o *sabot*.

Es un recipiente, de funcionamiento manual, mecánico o electrónico, debidamente homologado donde se introducen las cartas, una vez barajadas convenientemente, para su posterior distribución. En el caso de que el distribuidor o *sabot* sea electrónico el barajado previo de las cartas podrá realizarse automáticamente en su interior.

Todos los distribuidores deben ser numerados en cada establecimiento y guardados en el armario de las cartas o en otro distinto que cumpla las mismas exigencias. No obstante, los distribuidores, manuales o electrónicos, podrán mantenerse en la propia mesa siempre que, provistos de llave, precinto sellado o cualquier otro sistema de cierre, finalizada la sesión permanezcan conveniente cerrados. Su distribución a las diferentes mesas la realiza el Director de Juegos o empleado responsable al comienzo de cada sesión, procurando evitar que los mismos distribuidores se destinen sistemáticamente a las mismas mesas.

III. Personal del *Blackjack*.

El Jefe de mesa: Le corresponde supervisar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten, funciones que se llevarán a cabo sobre cada una de las mesas, sí bien podrán simultanearse sobre grupos de mesas contiguas y homogéneas sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de tres en la modalidad de nueve jugadores y de cuatro en su modalidad de siete jugadores. No obstante, si la Dirección de Juegos, y para el conjunto del Casino, optase por compatibilizar las funciones de supervisión del Jefe de Mesa sobre juegos de naipes de contrapartida no homogéneos (*blackjack*, mini punto banco y póquer) el número de mesas a su cargo no podrá exceder de dos.

El crupier: Es el que dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, retirar las posturas perdedoras y pagar las que resulten ganadoras.

El crupier podrá disponer de una banqueta o silla adecuada a su actividad.

IV. Jugadores.

a) Sentados. El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, cuya cifra máxima es siete o nueve. Si algunas plazas no están cubiertas, pueden los jugadores apostar sobre las vacantes dentro de los límites de la apuesta, mandando sobre ella el de mayor apuesta o, en caso de igualdad, el de «mano» más cercana al *sabot*. Asimismo, podrán apostar sobre la mano de cualquier otro jugador y dentro de los límites de la apuesta máxima. En cualquier caso, el jugador situado en primera línea delante de cada casilla será el que mande en la misma.

Cada «mano» de un jugador será considerada individualmente y seguirá el orden normal de distribución y petición de cartas.

b) También pueden participar en el juego los jugadores que están de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador, dentro de los límites de la apuesta máxima de cada plaza. Sin embargo, no pueden dar al jugador consejos o instrucciones, debiendo aceptar sus iniciativas.

c) En ningún caso el número de apuestas por plaza o casilla podrá exceder del número de cuatro.

V. Reglas del juego.

1. Posibilidades de juego.

a) Juego simple o *Blackjack*.

Cuando se hayan efectuado todas las apuestas el crupier distribuirá un naipe a cada «mano», comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, y dándose él mismo otro naipe.

Después se distribuirá un segundo naipe, siempre en el mismo orden, a cada «mano».

Seguidamente, preguntará a los jugadores que tienen la «mano» si desean naipes adicionales. Cada jugador podrá rehusar o pedir naipes complementarios, uno por uno, hasta que lo crea oportuno, pero en ningún caso podrá pedir naipes suplementarios si ha obtenido ya una puntuación de 21 o más. Cuando una «mano» obtenga una puntuación superior a 21, perderá, y el crupier recogerá inmediatamente su apuesta y los naipes antes de pasar a la «mano» siguiente.

Cuando los jugadores hayan hecho su juego, el crupier se dará a sí mismo una o varias cartas. Al llegar a 17 puntos deberá plantarse, no pudiendo tomar naipes suplementarios. En caso contrario, deberá pedir otros naipes hasta que el total de su puntuación alcance 17 o más. Cuando tenga un as entre sus cartas, deberá contarlo como once puntos si con este valor alcanza 17 o más y siempre que no cuente con él más de 21 puntos, en cuyo caso, se tomará el valor de un punto. No obstante, si todos los jugadores se hubieran pasado, el crupier no necesitará tomar más cartas.

El crupier, después de anunciar su puntuación, procederá a recoger las apuestas perdedoras y a pagar las ganadoras de derecha a izquierda. Irá entonces recogiendo las cartas y colocándolas con las caras hacia abajo en un recipiente destinado para este fin, apartando las suyas en último lugar.

Si el banquero se hubiera pasado de 21 puntos pagará todas las apuestas que aún estén sobre el tapete.

Si no tuviera 21 puntos, recogerá las apuestas de las «manos» que tengan una puntuación interior a la suya y pagará a aquellas que la tengan superior. Las «manos» que hayan obtenido una puntuación igual a la del banquero serán nulas, pudiendo sus titulares retirar sus apuestas una vez hayan sido recogidas sus cartas.

Los pagos se harán a la par, es decir, por la misma cantidad de la apuesta, pero si un jugador hiciera un *Blackjack*, que consiste en alcanzar 21 puntos con sólo los dos primeros naipes, se le pagará siempre en razón de tres por dos. El *Blackjack* ganará siempre a la puntuación de 21 obtenida con más de dos cartas.

b) El seguro.

Cuando el primer naipe del crupier sea un as, los jugadores que tengan *Blackjack* podrán solicitar el pago a la par, finalizando con esto su jugada, o asegurarse contra el posible *Blackjack* de la banca. El crupier propondrá este seguro al conjunto de jugadores y antes de dar la tercera carta al primer jugador que la pida. A partir de este momento, nadie podrá asegurarse.

El jugador que se asegure depositará sobre la línea «seguro», situada enfrente de su puesto, una cantidad como máximo igual a la mitad de su apuesta primitiva. Si el crupier sacara entonces un diez, es decir, si realizase un *Blackjack*, recogerá las apuestas que pierden y pagará los seguros a razón de dos por uno. Si no realizara *Blackjack* recogerá los seguros y cobrará o pagará las otras apuestas como en el juego simple.

c) Los pares.

Cuando un jugador recibe las dos primeras cartas del mismo valor, podrá jugar «a dos manos». Si utilizase esta posibilidad deberá hacer una apuesta igual a la suya inicial en la otra carta. Estas dos cartas y estas dos apuestas serán consideradas entonces como «manos» separadas e independientes, teniendo cada una su valor y destino propios. Podrá, por tanto, formar tantas «manos» como sea el número de cartas de igual valor que reciba, a excepción de que sean ases, hasta un máximo de seis pares por cada mano inicial. El jugador se plantará, pedirá cartas y jugará en las mismas condiciones que en el juego simple, empezando por la «mano» más a su derecha antes de pasar a la siguiente. Si formase un nuevo par, podrá de nuevo separarlo y depositar otra apuesta igual.

Cuando un jugador separa un par de ases, no se le permitirá pedir más que un solo naipe por cada as que ha formado una nueva «mano».

Si un jugador separa un par de ases o un par de cartas que valgan 10 puntos cada una y la siguiente fuese un as, esta jugada no será considerada como *Blackjack*, y se le pagará solamente una vez su apuesta.

d) Apuesta doble.

Cuando el jugador obtuviera 9, 10 u 11 puntos con los dos primeros naipes, o un 8 y un as, o un 9 y un as, podrá doblar su apuesta. En este caso, no tendrá derecho más que a un solo naipe suplementario, siendo el valor del as inicial de un punto. La doble apuesta estará autorizada para todas las «manos» comprendidos los pares.

En el supuesto indicado el crupier advertirá expresamente al jugador que el valor del as es de un punto.

e) Menor o mayor de 13.

Con independencia de las posibilidades de juego anteriormente relacionadas el Casino podrá poner en uso la modalidad de suerte simple para «menor o mayor de 13». Consiste en una apuesta opcional e independiente en la que el jugador apuesta sobre si el total de puntos de sus dos primeros naipes, siendo siempre uno el valor de as, es inferior o superior a 13, perdiéndose la postura en ambos casos para un total igual a 13. Los pagos se harán a la par, es decir, por la misma cantidad de la apuesta colocada en los espacios habilitados para «mayor» o «menor», pudiendo ser ésta cualquier cantidad dentro del límite mínimo y máximo operativo en la mesa.

2. Apuestas acumuladas y progresivos.

La Conselleria competente en materia de juego podrá autorizar para este tipo de juego las denominadas apuestas especiales acumuladas o «bonus» para la obtención de premios especiales en dinero, o su equivalente en especie, con relación a combinaciones especiales de naipes obtenidas por parte de los jugadores dentro de sus manos en el curso de las partidas ordinarias y también entre varias mesas de *Blackjack*.

Así mismo, se podrán autorizar apuestas adicionales e independientes para los jugadores, llamada «progresivos», cuyo objetivo es conseguir un premio especial que depende solamente de la jugada que obtenga el jugador y del importe acumulado por el progresivo en aquel momento, previa la deducción autorizada a favor del establecimiento. Para jugar al progresivo, cada jugador debe depositar una cantidad estipulada en la ranura con contador destinada a esta finalidad. Asimismo, puede existir un progresivo común a varias mesas. El desarrollo de esta modalidad de juego ha de estar expuesta en un lugar visible de la mesa y debe indicar las combinaciones que comportan premio y su importe.

El importe de la apuesta del progresivo no puede ser superior a la mitad de la apuesta mínima de la mesa.

3. Máximo y mínimo de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse, dentro de los límites del mínimo y máximo por casilla antes de distribuir las cartas.

a) El mínimo vendrá fijado por la autorización concedida por la Comisión Técnica del Juego. Son aplicables a este juego las normas de la ruleta referentes a la posibilidad de modificar el mínimo y el máximo de las apuestas.

b) El máximo de las apuestas es fijado por cada mesa en la autorización en 25, 50, 100 ó 200 veces el mínimo de la postura. El máximo se entiende por casilla y no puede ser sobrepasado por la suma de las apuestas realizadas sobre cada una de ellas por parte de uno o varios jugadores.

El máximo se entiende por «mano» y puede ser sobrepasado en el supuesto de un jugador sentado, titular de varias «manos» de otros jugadores.

4. Funcionamiento del juego.

Existen diversas operaciones que son previas al comienzo de cada partida:

a) La extracción de naipes del depósito, su desempaquetado y su mezcla se atendrán a las normas que reglamentariamente se determinen.

b) Finalizadas las operaciones previas, cada uno de los montones se mezclará y cortará separadamente, al menos tres veces. Seguidamente el crupier reunirá los seis juegos y efectuará un corte y finalmente la media docena se presentará al jugador que recibió la carta roja en el último pase para que efectúe un nuevo y último corte, en el supuesto de que rehusara hacerlo, el crupier se lo irá ofreciendo a los demás jugadores, siguiendo las agujas del reloj para que efectúe el corte, comenzando por la izquierda del crupier, si ninguno de los jugadores aceptara efectuar este último corte, el mismo será realizado por el jefe de mesa. Al inicio de la partida el último corte empezará a ofrecerse al primer jugador sentado en la mesa, comenzando por la izquierda del crupier.

Después del mismo, el crupier colocará un separador de muestra o de bloqueo, a fin de dejar como reserva una cantidad de cartas equivalente, como mínimo, a un juego. A continuación se introducirán las cartas en el distribuidor o *sabot*.

Si se utiliza el procedimiento de mezcla automática de naipes, el crupier los introducirá en el distribuidor automático para su mezcla y distribución en proceso continuo.

c) Antes de distribuir las cartas, el crupier apartará las cinco primeras del distribuidor y comenzará después la partida.

Las cartas se distribuirán siempre con las caras hacia arriba. Cuando aparezca el separador, el crupier debe enseñarlo al público y anunciará que la jugada que está realizando es la última de la talla. Si apareciera una carta con la cara hacia arriba en el distribuidor, se eliminará.

4. **Boule o bola**

I. Denominación.

La bola o *boule* es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar, igual que en la ruleta, del movimiento de una bola que se mueve dentro de una plataforma circular.

II. Elementos del juego.

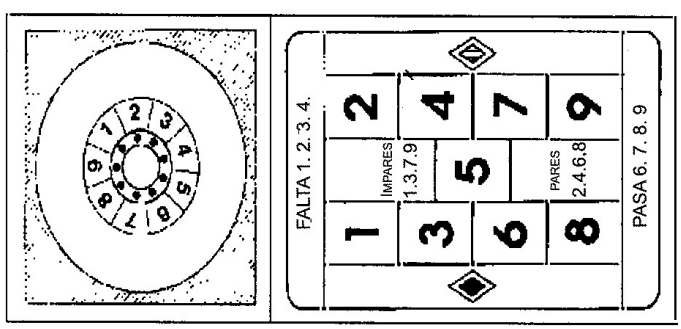
El juego de la bola se practica en una mesa, en cuyo centro se encuentra la plataforma circular y, a sus lados, dos paños destinados a recibir las apuestas. También puede incluir un solo paño.

La mencionada plataforma consiste en un plato circular de 1,50 metros de diámetro inserto en un cuadro de 1,85 metros de lado. En el centro presenta un saliente alrededor del cual se distribuyen dos filas, con dieciocho orificios, y con la numeración del 1 al 9, en uno de los cuales vendrá a caer la bola de caucho indicando el número ganador.

De ellos, los orificios con los números 1, 3, 6 y 8 son de color negro, y de color rojo los números 2, 4, 7 y 9, siendo amarillo, o de otro color, pero nunca rojo o negro, el número 5.

Los paños de juego son idénticos y están divididos en un determinado número de casillas, que corresponden a las diversas combinaciones posibles. El jugador puede elegir entre las suertes múltiples o sencillas, que consisten en realizar la apuesta sobre par o impar (números pares o impares), rojo o negro (números rojos o negros), pasa (números superiores al 5), y falta (números inferiores al 5). El número 5 no figura en ninguna de tales combinaciones, ocupa la casilla central del tablero y puede ser jugado como cualquier otro número, pero no es ni rojo ni negro y está excluido de la serie impar, pasa o falta.

Figuras números 5 y 6. Dibujo de la plataforma y del paño de la mesa de boule



III. El personal.

El personal afecto es el siguiente:

El jefe de mesa es el que dirige la misma.

Habrá crupieres, uno por cada paño, encargados de lanzar la bola, siguiendo un orden de rotación establecido por la dirección, sin que ninguno de ellos pueda especializarse en esta misión.

IV. Jugadores.

En cada partida pueden participar un número indeterminado de ellos.

V. Reglas del juego.

A. Combinaciones posibles.

Sólo se pueden usar dos combinaciones:

Primera: Apostar sobre un número entero, del 1 al 9, en cuyo caso el ganador recibe siete veces el valor de su apuesta.

Segunda: apostar sobre una suerte sencilla (rojo o negro, par o impar, pasa o falta). En todos estos casos, el ganador recupera su apuesta y recibe un valor igual a ella. Sin embargo, cuando sale el número 5, se pierden todas las apuestas realizadas sobre estas suertes sencillas.

B. Máximo y mínimo de apuestas.

El mínimo de apuestas viene fijado en la autorización concedida por la Comisión Técnica del Juego. Sin embargo, el director responsable del establecimiento puede abrir los paños con una apuesta mínima igual a dos veces la autorizada, siempre que aquel mínimo sea mantenido, al menos, en un paño, durante todo el tiempo en que permanezca abierto dicho establecimiento.

El máximo de apuestas vendrá fijado en la autorización. Para las apuestas sobre un número entero, no podrá ser inferior a cuarenta veces, ni superior a cien veces el mínimo autorizado; y para las suertes sencillas no podrá ser inferior a doscientas veces ni superior a quinientas veces dicho número.

Este máximo se aplica, por mesa, a cada jugador considerado aisladamente. Por ello, el establecimiento no puede fijar un máximo para el conjunto de apuestas que pertenezcan a jugadores diferentes y colocados sobre un número entero o sobre una suerte sencilla.

C. Funcionamiento del juego.

Las apuestas se realizan por los jugadores a partir del momento en que el jefe de la partida anuncia «hagan sus apuestas». Éstas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas del tablero escogido por el jugador.

A continuación la bola es lanzada por el crupier a lo largo del borde exterior del plato circular, en el que dará numerosas vueltas antes de abordar la zona de los orificios. Es en este momento cuando el crupier pregunta «¿están hechas las apuestas?». Seguidamente se anuncia «no va más». Desde entonces toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el crupier devuelve las fichas al apostante tardío con su rastrillo o raqueta.

Una vez que la bola queda inmovilizada en un orificio, el lanzador de la bola anuncia el resultado, diciendo en alta voz el número ganador y las suertes sencillas.

El crupier recoge entonces, con su rastrillo, todas las apuestas perdedoras, dejando sobre la mesa las apuestas ganadoras, a las que él añade la ganancia. El jugador que gana recupera, en todos los casos, su apuesta y puede retirarla del juego.

5. **Treinta y cuarenta**

I. Denominación.

El treinta y cuarenta es un juego de azar de los denominados de contrapartida, practicado con naipes, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Al treinta y cuarenta se juega con seis barajas, de las denominadas francesas, de 52 cartas cada una, todas de un mismo color, sin índices. Las figuras valen diez puntos, el as un punto y las otras cartas su valor nominal.

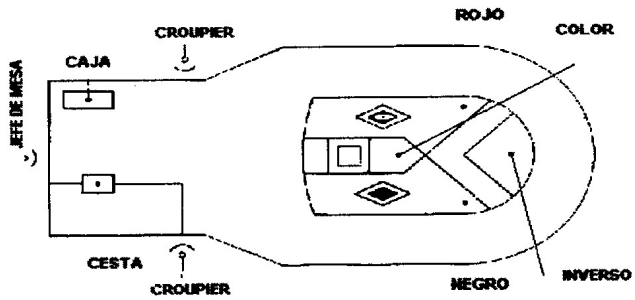
2. Mesa de juego.

Tendrá forma de escudo, dividida en cuatro casillas, dos de ellas de mayor tamaño, que correspon-

derán al «rojo» y «negro»: ambas estarán separadas por una banda central que contendrá el «color», situándose más abajo una casilla en forma triangular para el inverso.

En la parte opuesta se situará el jefe de mesa, colocándose a ambos lados de éste los dos crupieres. Delante y a la izquierda del crupier tallador existirá una ranura en la que se depositarán las cartas usadas y enfrente de los dos crupieres la caja que contiene la banca de la mesa.

Figura número 7. Dibujo de la mesa de treinta y cuarenta



III. El personal.

Cada mesa tendrá permanentemente destinados a su servicio un jefe de mesa y dos crupieres.

El jefe de mesa será el responsable del correcto desarrollo del juego.

Crupieres: existirán dos, situados uno frente a otro. Uno de ellos, el crupier tallador, tendrá como misión el reparto de las cartas y el otro el pago de las apuestas ganadoras y la retirada de las posturas perdedoras.

IV. Jugadores.

En cada partida pueden apostar un número indeterminado de ellos.

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles:

Se han de formar dos filas desplazadas de cartas, la de arriba denominada «negra» y la de abajo «roja». Se distribuirán cartas hasta que se obtenga por cada fila una puntuación comprendida entre treinta y cuarenta.

Los jugadores no pueden hacer uso más que de las combinaciones siguientes, por las que ellos reciben el equivalente de su apuesta.

a) Rojo o negro: Ganará la fila cuyas cartas tengan un valor más próximo a 31.

b) Color o inverso: Hay color si la fila ganadora es del mismo color que la primera carta de la fila negra.

En caso contrario hay inverso.

Cuando dos filas de cartas forman el mismo punto, el juego es nulo salvo que dicho punto sea 31. En este caso rigen las mismas disposiciones que regulan el sistema del cero en la ruleta. Las apuestas iguales o superiores, mediante el depósito de 1 por 100 del importe de la apuesta efectuado en el momento de la postura; a este efecto se situará una señal o placa sobre la postura al realizar ésta.

2. Máximo y mínimo de las apuestas.

El mínimo y el máximo de las apuestas viene determinado en la autorización concedida por la Comisión Técnica del Juego.

3. Desarrollo del juego.

Una vez realizada la operación de mezclar las cartas por el crupier, se procederá por parte del jugador más próximo a la derecha de éste al corte de las mismas.

Acto seguido el crupier coloca una carta roja delante de las cinco últimas cartas del mazo. La

aparición de esta carta roja determina la anulación del juego en curso, procediéndose a poner en la mesa y boca abajo las cinco últimas cartas, así como al recuento de las mismas.

Después de ser introducidas las cartas en el *sabot* se realiza, en forma descubierta, la colocación de éstas sobre la mesa, que comenzará necesariamente por la fila negra. Cuando el total alcance o sobrepase los 31 puntos, se iniciará la colocación de cartas en la fila roja. A continuación el crupier anuncia en voz alta la puntuación de cada fila y las suertes ganadoras (por ejemplo: dos negro y color ganan o negro e inverso ganan y lo mismo empezando por el rojo, es decir, dos rojo y color ganan o negro e inverso, el crupier anunciará también color gana o color pierde). Acto seguido, se procederá al pago de las apuestas ganadoras, operación que se realizará obligatoriamente suerte por suerte, comenzando siempre por color o inverso y después negro y rojo, y por las apuestas más alejadas del crupier. Sólo después de haber sido retiradas las posturas perdedoras podrá procederse al pago de las apuestas ganadoras.

Las cartas habrán de permanecer sobre la mesa durante todo el tiempo que dure la retirada y pago de las apuestas, de forma que los jugadores puedan verificar las puntuaciones de los distintos juegos.

6. **Punto y banca**

I. Denominación.

El punto y banca es un juego de contrapartida practicado con naipes que enfrenta a varios jugadores entre sí, pudiendo el resto de aquéllos apostar tanto a favor de la banca como contra ella. Corresponde en todo caso al establecimiento el ejercicio de la banca.

II. Elementos de juego.

1. Cartas.

Al punto y banca en todas sus modalidades se juega con seis barajas debidamente homologadas de las denominadas francesas, de 52 cartas cada una, con índices grandes o pequeños y tamaño, autorizados expresamente para el Casino por la Comisión Técnica del Juego, de 57×88 ó $62{,}5 \times 88$ milímetros, siendo la mitad de un color y la otra mitad de otro. Los naipes podrán ser usados varias veces, siempre y cuando se encuentren en perfecto estado.

2. Distribuidor o *sabot*.

Se estará a lo dispuesto en epígrafe 03, apartado II, punto 3.

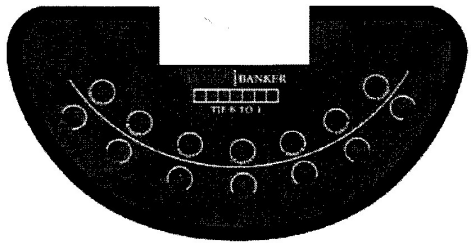
3. Mesa de juego.

Será de forma ovalada, con dos cortes o hendiduras situadas una enfrente a otra en los lados mayores de la mesa, destinados a acoger al jefe de mesa y a los tres crupieres, respectivamente. La mesa tendrá una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del jefe de mesa, que llevará el número uno. La numeración será correlativa, si bien podrá eliminarse el número 13. Cada departamento puede dar acogida a un jugador sentado y en él se diferencian igual número de casillas destinadas a recibir las apuestas hechas a favor de «banca», a favor de «punto» y a favor de la «igualdad». Su numeración se corresponderá con la de los departamentos de los jugadores. También podrá practicarse el juego en mesas reducidas con las dimensiones que determinen las características de cada una de sus tres modalidades, para un número de jugadores sentados igual o inferior a nueve.

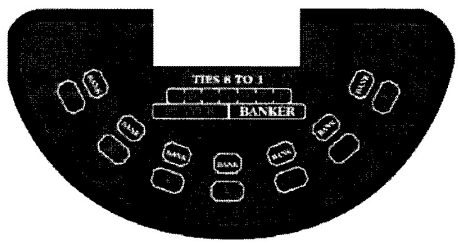
La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas: Una destinada a recibir las cartas usadas, llamada cesta; otra u otras dos para las propinas que se den a los empleados, y otra para introducir los billetes que se cambien por fichas o placas. Asimismo existirá una casilla situada en el centro de la mesa para recoger las apuestas a favor de empate.

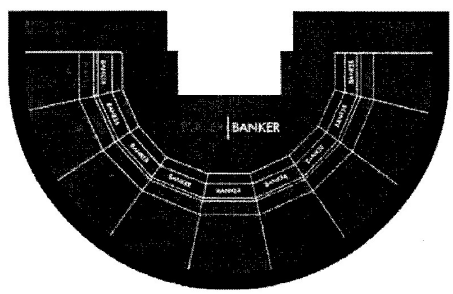
Figuras números 8, 9 y 10. Dibujo de la mesa de punto y banca en sus tres modalidades

8

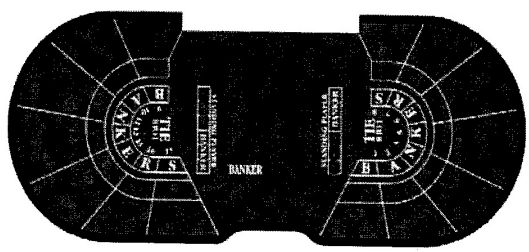


9





10



III. Personal.

1. Jefe de mesa.

Le corresponde la dirección y supervisión del juego en todas sus fases, resolviendo los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten. También llevará una lista en que se determine el orden de prioridad para cubrir plazas que queden vacantes.

En la modalidad de juego para catorce jugadores cada mesa de juego tendrá afecto un jefe de mesa. En las modalidades de juego en mesa reducida, sin perjuicio de que las funciones de supervisión

se lleven a cabo sobre cada una de las mesas, éstas podrán simultanearse sobre grupos de mesas contiguas y homogéneas sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder tres en la modalidad de nueve jugadores y de cuatro en su modalidad de siete jugadores. No obstante, y para este último caso, de compatibilizarse, de conformidad con lo dispuesto en el epígrafe 03, apartado III, funciones de supervisión sobre mesas de juegos de naipes de contrapartida no homogéneas, el número total de mesas a su cargo no podrá exceder de dos.

2. Crupieres.

En la modalidad de juego para catorce jugadores cada mesa tendrá afectos tres crupieres, si bien la Dirección de Juegos podrá, en función de las circunstancias de la partida, eximir la presencia en mesa de uno de ellos, siendo los responsables de las apuestas de sus respectivos lados de la mesa, así como de la recogida de apuestas perdedoras y del pago de las apuestas ganadoras. Les corresponde también la mezcla de las cartas, su introducción en el *sabot* y en la cesta, una vez usadas. Asimismo, recogerán la deducción que en beneficio del establecimiento haya que hacer, recibirán las propinas y las introducirán en la ranura destinada al efecto. Anunciarán el comienzo de cada jugada y de la mano ganadora, e informarán a los jugadores sobre las reglas a seguir en cada caso. Asimismo, pasarán el *sabot*, recogerán los naipes al final de cada jugada y comprobarán el estado de los mismos.

En las modalidades de juego en mesa reducida cada mesa tendrá afecto un único crupier. A él le corresponde dirigir la partida en todas sus fases, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su introducción en el *sabot* y distribución, siendo la primera y la tercera para Punto y la segunda y la cuarta para Banca, procediendo a extraer una carta adicional para el Punto o la Banca siguiendo las reglas de la tercera carta.

Una vez recogidas las apuestas perdedoras y pagadas las ganadoras, previa deducción del beneficio del establecimiento, las cartas serán retiradas con las caras hacia abajo y depositadas en un recipiente destinado para este fin.

IV. Jugadores.

Podrán participar en el juego los jugadores sentados frente a los departamentos numerados, y a opción de la Dirección del Casino, aquellos jugadores que permanezcan de pie.

Para la distribución de las cartas se establece un turno rotatorio a partir del situado frente a su departamento número uno. Si algún jugador no quiere realizar la distribución se pasará el *sabot* al jugador que esté situado a su derecha o bien podrá realizarse la distribución por el propio crupier.

El jugador que distribuye las cartas juega la «mano» de la banca; la «mano» del jugador corresponderá a aquel que haya realizado la apuesta más elevada; de no haber apuestas a favor de la «mano» del jugador, tendrá las cartas el crupier. Se perderá el derecho a distribuir las cartas cuando la banca pierda la jugada, pasando el *sabot* al jugador correspondiente, de acuerdo con el turno establecido.

V. Banca.

El establecimiento se constituye en banca y le corresponderá el cobro y pago de las apuestas. En el supuesto de resultar ganadora la «mano» de la banca se efectuará una deducción del 5 por 100 de las apuestas ganadoras en beneficio del establecimiento.

El mínimo de las posturas podrán ser distintas para cada mesa, no pudiendo en ningún caso ser inferior al mínimo autorizado por la Comisión Técnica del Juego. El máximo de las apuestas será fijado para cada mesa en 20, 50 ó 100 veces el mínimo, pudiendo determinar la Dirección del Casino que las apuestas sean múltiplos del mínimo de la mesa.

VI. Reglas del juego.

1. El «punto» y la «banca» reciben inicialmente dos cartas. El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que lleva inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico, y el as, que vale un punto. En la suma de los puntos se desprecian las decenas y sólo tiene valor, a efectos del juego, la cifra de unidades. Ganará aquel cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada será considerada nula y las apuestas podrán ser retiradas, a excepción de las efectuadas a «empate», que cobrarán del establecimiento su ganancia, a razón de ocho a uno.

Recibidas las dos primeras cartas por la «mano» del punto y la «mano» de la banca, si la puntuación de alguna de éstas es 8 ó 9, el juego se da por finalizado, no pudiendo la otra «mano» solicitar una tercera carta.

2. Reglas de la tercera carta:

a) Para la «mano» del jugador.

– Cuando su puntuación es de 0,1, 2, 3, 4 ó 5 ha de pedir carta.

– Cuando su puntuación es de 6 ó 7, ha de plantarse.

b) Para la «mano» de la banca el juego se ajustará a lo dispuesto en el siguiente cuadro:

		Tercera carta de la mano del jugador										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuación dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	T	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	T	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: *Significa pedir tercera carta.*
P: *Significa plantarse.*

VII. Desarrollo del juego.

Realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo, se colocará en su interior una carta bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden siete cartas. La aparición de la carta de detención determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se esté llevando a cabo en ese momento.

A continuación el crupier extrae una primera carta y la descubre. El valor de aquélla determinará el número de cartas que serán inutilizadas e introducidas en la cesta. Para este caso concreto, el valor de las figuras y los dieces será de diez puntos.

La orden del crupier «no va más» y a continuación «cartas», está dirigida al jugador que tiene el *sabot* para que éste reparta dos cartas, boca abajo, a cada «mano». La primera y tercera cartas que corresponden a la «mano» del jugador son trasladadas al crupier, quedándose la segunda carta y cuarta carta que corresponden a la banca, bajo la esquina frontal derecha del *sabot*. Acto seguido, son trasladadas las cartas de la «mano» del jugador, se entregan a aquel que realizó la mayor apuesta a favor de dicha «mano», quien las mostrará devolviéndolas a continuación al crupier que anunciará la puntuación total y las colocará a su derecha. Asimismo, el jugador que distribuye las cartas las descubre y las traslada al crupier. Éste anuncia el punto total para las dos cartas y las coloca a su izquierda. El jugador podrá rehusar («saludar») una sola vez por partida o sabot.

El jugador que durante dos veces consecutivas rehúse tomar la mano deberá abandonar su plaza en la mesa de juego.

Cuando de acuerdo con las reglas establecidas, el jugador haya de plantarse, el crupier anunciará: «El jugador se planta... (punto total)»; en caso contrario, dirá en alta voz: «Carta para el jugador». Iguales reglas son aplicadas a la «mano» de la banca.

Finalizada la jugada, el crupier anunciará la «mano» con la más alta puntuación, que será la ganadora, procediéndose a continuación al pago de las apuestas ganadoras y a la deducción, en su caso, del beneficio del establecimiento.

En caso de empate el jugador que apostara a empate cobrará la ganancia establecida.

7. **Bacará, chemin de fer o ferrocarril**

I. Denominación.

El bacará-ferrocarril, conocido también como *«chemin de fer»*, es un juego de cartas de los denominados de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí, teniendo uno de ellos la banca y pudiendo apostar contra ésta todos los jugadores que se hallan sentados y los que se encuentren detrás de éstos de pie.

II. Elementos del juego.

1. Cartas.

Se utilizarán seis barajas, de 52 cartas, de las denominadas francesas, sin índices, la mitad de ellas de un color y la otra mitad de color distinto.

Los naipes pueden ser usados varias veces y no habrán de ser sustituidos por otros, siempre y cuando se encuentren en perfecto estado. En lo que se refiere a las características que han de reunir las cartas, la forma de ser barajadas y manejadas durante el juego, se estará a lo dispuesto en el Reglamento de Casinos de Juego.

2. Distribuidor o *sabot*.

Se estará a lo dispuesto en el epígrafe 03, apartado II, punto 3.

3. Mesa de juego.

Será de forma ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indica la posición del crupier. La mesa ha de tener una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del crupier. Cada departamento puede dar acogida a un solo jugador.

La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas o ranuras: Una en el centro, donde se introducirán las cartas usadas, también llamada cesta; otra a la derecha del crupier, para las deducciones en beneficio de la casa, llamada pozo o *cagnotte*, y una última, o dos en su caso, para propinas. La cantidad que constituye la banca estará situada frente al crupier a su izquierda, situándose a la derecha del mismo las ganancias del banquero que no constituyan la banca es decir, el *garage* (las que el crupier no ha puesto en juego).

III. Personal.

Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un Jefe de mesa, un crupier y un cambista (empleado de cambios).

1. Jefe de mesa.

Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la Dirección y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa del juego. Llevará una relación de jugadores que aspiren a ocupar plazas que puedan quedarse vacantes.

2. Crupier.

Sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe del Catálogo se le atribuyen, tendrá encomendadas las siguientes: Recuento, mezcla e introducción de las cartas en el *sabot*; traslado de las cartas a los jugadores por medio de su pala, anuncio en voz alta de las distintas frases del juego y actuaciones de los jugadores; cálculo e ingreso de la cantidad que corresponda al pozo en la ranura correspondiente, introducción de las cartas usadas y de las propinas en las ranuras destinadas al efecto.

Asimismo, le corresponde la custodia y control de la suma que constituye la banca y el pago de las ganancias a los jugadores. También orientar a los jugadores que lo soliciten sobre las reglas aplicables en cada caso.

3. Cambista.

Situado de pie frente o detrás del crupier, tiene por misión efectuar el cambio de dinero por fichas a los jugadores que lo soliciten, así como al crupier.

Además existirán servidores auxiliares en número no superior a uno por cuatro mesas o fracción. No podrán intervenir en todo cuanto se relacione con el desarrollo del juego, las cartas o las fichas.

IV. Jugadores.

Frente a cada uno de los departamentos de la mesa, podrá sentarse un jugador. La superficie de los departamentos podrá ser utilizada para depositar las fichas y manejar, en su caso, las cartas. También podrán participar en el juego cuantos jugadores lo deseen, situándose de pie alrededor de la mesa y detrás de los que se hallen sentados.

A todos los efectos se establece el siguiente orden de prioridad entre los jugadores: Los jugadores sentados sobre los que están de pie; entre los primeros se seguirá la numeración correlativa de los departamentos a partir del que se halle situado a la derecha del banquero. Entre los que están de pie se seguirá el mismo orden de prioridades que entre los sentados. El jugador sentado que cambia de sitio durante una talla está obligado a dejar pasar la «mano» –«saludar»–; además, no puede ejercer su derecho de prioridad para adquirir la «mano» pasada, es decir, coger la banca, o para hacer banco hasta que no haya «saludado». Lo mismo ocurrirá cuando un jugador ocupe una plaza vacante durante la distribución de un *sabot*.

Si el cambio de asiento o la llegada de un nuevo jugador se hace al finalizar la talla, el orden de prioridades permanecerá intacto.

En ningún caso puede un jugador ocupar plaza de asiento en varias mesas de juego simultáneamente.

La ocupación de plazas vacantes se hará de la forma siguiente: tendrán prioridad, durante la talla, los inscritos en la lista de espera en poder del jefe de mesa, una vez concluida ésta los jugadores sentados que hayan solicitado cambio de plaza.

El jugador que durante dos veces consecutivas rehúse tomar la mano deberá abandonar su plaza en la mesa de juego.

Está prohibido a los jugadores de pie desplazarse de sitio para seguir la «mano». El que lo haga será cobrado el primero o pagado el último, en su caso.

El jugador que esté ausente de la mesa cuando le corresponda coger la «mano» perderá su plaza en beneficio del primer inscrito en la lista de espera.

En ningún caso podrá ocuparse una plaza de asiento momentáneamente vacía.

V. Banca.

El crupier anunciará, de acuerdo con la mesa, si se juega libre o ateniéndose a la tabla de reglas de tirada.

La banca se adjudicará inicialmente al jugador situado a la derecha del crupier (sentado frente al departamento número 1) y será rotatoria siguiendo el orden de numeración de los departamentos.

Cualquier jugador, esté sentado o de pie, podrá, en cualquier pase de la banca, asociarse al banquero, si éste lo acepta, poniendo a su disposición una cantidad determinada. El asociado no podrá intervenir en ningún momento en el juego y ganará o perderá en las mismas condiciones que el banquero.

La banca podrá ser retenida por el jugador mientras gane, debiendo, en caso de pérdida, ser cedida al jugador situado a su derecha. Lo mismo ocurrirá cuando la banca sea abandonada voluntariamente. Si alguno de los jugadores no quiere coger la banca, ésta seguirá rotando por el orden establecido. En todo caso, el jugador que coge la banca habrá de hacerlo, por lo menos, con la misma cantidad que el que abandonó voluntariamente.

Si ningún jugador sentado desea adquirir la banca, se ofrece a los que están de pie y, si nadie la adquiere, el jugador que cedió la banca o pasó la «mano» puede volver a cogerla por la misma cantidad. La «mano» pasada adquirida por un solo jugador tiene preferencia sobre la adquirida en asociación. El banquero que pasó la «mano» puede asociarse con el jugador que la ha adquirido posteriormente.

Cuando la banca no ha sido adquirida en el turno rotatorio, se subastará y adjudicará al mayor postor de entre los jugadores sentados y de pie, a excepción del banquero. Los jugadores sentados sólo tendrán prioridad sobre los que se hallan de pie en caso de pujas iguales.

Cuando algún jugador que está de pie adquiere la banca (toma la «mano»), y la vuelve a pasar, aquélla se ofrece primero al jugador sentado a la derecha del último jugador sentado que tuviese la banca. Cuando el jugador que adquiere la banca está sentado al pasarla, ésta se ofrecerá primero al jugador sentado a su derecha.

Una vez adjudicada la banca, el total que la forma puede ser aumentado por el jugador con relación a la cantidad ofrecida, pero nunca disminuido.

Si la banca adjudicada es superior a la banca anterior, el jugador que había hecho banca antes de pasarle la «mano» tiene derecho a coger las cartas, aunque su apuesta sea inferior a la de otros jugadores, pero sólo por una jugada.

El banquero que pasa la «mano», así como su asociado, no podrán participar en la subasta de la «mano» que acaban de pasar, pero sí podrán hacerlo cuando el nuevo banquero pase la «mano», y así sucesivamente.

Si ningún jugador adquirió la banca, ésta vuelve al jugador situado a la derecha del banquero que pasó la «mano», quien deberá aceptarla por el mínimo establecido en la mesa. Caso de no hacerlo, cederá su plaza.

Cuando el jugador que adquirió una «mano» pasada pierde, el sabot vuelve al jugador sentado a la derecha del banquero que pasó la «mano».

El jugador que adquiere la banca está obligado a dar cartas por lo menos una vez. Si se niega, la banca se subastará, pero no podrán pujar por ella ni este jugador ni el anterior banquero si hubiera pasado la «mano». Si en esta primera jugada hay igualdad de puntos, la banca puede ser cedida de acuerdo con las reglas generales.

El mínimo del punto o mínimo de las posturas, es decir, la cantidad mínima para poder jugar como punto contra la banca, no será necesariamente idéntico para las distintas mesas, ni podrá ser inferior en ningún caso al mínimo autorizado por la Comisión Técnica del Juego, que deberá aparecer ostensiblemente indicado en la mesa.

El máximo del punto o cantidad máxima que puede exponer un jugador es aquella cantidad equivalente a la existente en la banca en cada jugada. Cuando un jugador llega a dicha cantidad máxima se dice que «hace banco».

El máximo de la banca deberá ser equivalente a cien veces el mínimo autorizado para el punto, y el mínimo de aquélla no podrá ser inferior al de éste. Previa solicitud de los Casinos, podrá autorizarse el que la banca juegue sin máximo limitado.

La deducción en beneficio del establecimiento queda fijado en un 5 por 100 sobre las cantidades ganadas por el banquero en cada jugada.

Garage es la cantidad o conjunto de cantidades que el banquero excluye del juego, cuando se dan los casos o circunstancias siguientes:

a) *Garage* voluntario.

Las ganancias obtenidas por el banquero normalmente pasan a formar parte de la banca, pero aquél podrá decidir voluntariamente excluirlas del juego, siempre que la suma de las mismas supere una cantidad equivalente a cincuenta veces el mínimo del punto, pasando entonces a constituir o formar parte del *garage*.

El banquero podrá excluir voluntariamente del juego la mitad de la banca en todos los pases a partir del segundo. Cuando no se cubra la banca en su totalidad, el banquero podrá instar al crupier a doblar la cantidad dentro de la Banca en esta jugada, pasando el resto a formar parte del *garage*. También podrá retirar la mitad de la banca resultante, si corresponde según el párrafo anterior. Antes de iniciar la siguiente jugada el crupier pedirá al banquero si desea o no formar *garage*.

b) *Garage* obligatorio.

Es la cantidad que el banquero ha de excluir del juego en la medida en que el importe de la banca excede de la suma de valores de los puntos.

c) *Garage* impropio.

Es aquella parte de la banca que el banquero no puede poner en juego, porque excede de la cantidad máxima permitida para aquélla, es decir, de cien veces el mínimo del punto.

d) Exclusión del *garage*.

En el caso de que la banca juegue sin máximo limitado, el banquero podrá renunciar al *garage* anunciando «todo va».

VI. Reglas del juego.

El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que llevan inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tiene ningún valor numérico y el as, que vale un punto. Se suma la puntuación de las cartas y se desprecian las decenas, teniendo valor exclusivamente la cifra de las unidades. Ganará aquel juego cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada es considerada nula.

El banquero reparte inicialmente y de forma alternativa dos cartas tapadas al jugador que se enfrenta con él y se da a sí mismo dos cartas tapadas. Si recibidas las dos primeras cartas, la puntuación es de ocho o nueve, éstas serán descubiertas y se abate el juego, debiendo el contrario mostrar asimismo su juego.

En los demás casos, el jugador que se enfrenta a la banca podrá solicitar una tercera carta o considerarse servido, lo que anunciará utilizando los términos «carta» y «no», respectivamente. La actuación del jugador se atendrá a las reglas siguientes:

– Cuando tiene 0, 1, 2, 3 ó 4, ha de pedir carta.

– Cuando tiene 5, puede optar.

– Cuando tiene 6 ó 7, ha de plantarse.

En el supuesto de que el jugador haga banco, no se le aplicarán estas reglas y tendrá libertad para pedir carta o quedarse servido, siempre que lo autorice el Director de Juegos antes de comenzar la partida. A continuación, el banquero podrá optar entre pedir carta o no hacerlo, excepto cuando tiene cero (bacará), en que es obligatorio solicitar una tercera carta. A diferencia de las anteriores, la tercera carta se da siempre descubierta. El juego finaliza con el anuncio de la puntuación de cada jugador, el descubrimiento de las cartas y el pago o retirada de las apuestas, su caso.

Todo jugador puede solicitar al crupier aclaraciones sobre las reglas del juego, quien está obligado a dárselas. Si el jugador tiene puntuación de 5 y solicita consejo al crupier, éste le hará plantarse.

El banquero podrá, si lo desea, solicitar del crupier el cuadro de jugadas de la banca, en cuyo caso deberá ajustarse a lo en él establecido.

		Tercera carta de la mano del jugador										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuación total de las dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	O	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	O	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	T	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: *Significa pedir tercera carta.*
P: *Significa plantarse.*
O: *Significa que se puede optar.*

Una vez cubierta la banca, el banquero y cualquier jugador sentado o de pie podrá abonar (apostar a favor de la banca) una cantidad determinada, que dará al crupier cuando diga: «abono la diferencia»; pero sólo en este caso.

No se permite el abono en asociación. Los abonos quedarán afectados solamente en la jugada en la que se produzcan, sin obtener prioridad ni causando obligación respecto a la jugada siguiente ni posterior, siempre dentro de los máximos y mínimos autorizados para la salida inicial de la banca.

El número de abonos permitido será un máximo de tres. Los casos no previstos se resolverán por el inspector de la mesa.

VII. Desarrollo del juego.

Es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo, que haya en la mesa un mínimo de cuatro jugadores, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

Al principio de cada partida, el crupier, después de mezclar las cartas, las ofrece a los jugadores, diciendo: «señores, las cartas pasan». Cualquier jugador puede mezclar las cartas, que, a su vez, habrán de mezclarse por última vez por el crupier cuando le sean devueltas. Hecho esto, ofrece las cartas al jugador situado a su izquierda, y así sucesivamente, hasta que alguno de ellos corte el mazo.

A continuación se colocará en el interior, antes de las siete cartas finales del mazo, una cartabloqueo, o carta de detención, de un color que permita diferenciarla de las demás. La aparición de aquella carta determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en el momento.

Adjudicada la banca, el banquero anunciará la cantidad puesta en juego, que será entregada en fichas al crupier, quien las colocará sobre la mesa, a su izquierda. Acto seguido, éste anunciará la suma, indicando a los jugadores que es la cifra máxima que pueden jugar, para ello utilizará la expresión «hay... euros en la banca».

Si hay varios jugadores que quieren hacer banco, se seguirá el orden de las prioridades establecido en el apartado IV.

El banco hecho por un solo jugador, incluso si está de pie, tiene preferencia sobre el banco en asociación.

Si ninguno de los jugadores, sentados o de pie, está dispuesto a hacer banco, puede anunciarse banco parcial, con la expresión «banco con la mesa», para lo cual la cantidad de la postura habrá de ser la mitad de la banca. A continuación, el crupier invitará al resto de los jugadores a completar con sus apuestas la suma en banca, hasta que con la voz «no van más apuestas» dé por finalizado el tiempo de apostar.

El jugador que ha anunciado «banco con la mesa» tiene derecho a coger las cartas, incluso si está de pie, excepto cuando alguien dice la frase «con la mesa y último completo», siendo el hecho de

completar la otra mitad el que da prioridad. El «banco con la mesa» es considerado un acto aislado y no da prioridad para la jugada siguiente, salvo que haya sido hecho solo.

Cuando nadie hace banco, ni banco con la mesa, las cartas se dan al jugador sentado cuya apuesta sea más alta. En caso de igualdad de apuestas, se estará al orden general de prioridades entre los jugadores. Está prohibido que un jugador sentado una su apuesta a la de otros jugadores, estén de pie o sentados.

La petición de banco no tiene preferencia cuando las cartas han sido ya distribuidas, excepto cuando el jugador repite el banco, «banco seguido», en cuyo caso puede hacerlo incluso después de la distribución de las cartas, siempre que otro jugador no las tenga ya en la mano. Tiene derecho a pedir banco seguido el jugador que hizo banco y perdió.

Si en el caso de «banco seguido» el crupier da por error las cartas a otro jugador, éstas podrán ser reclamadas si aún no han sido vistas (la carta es considerada vista cuando ha sido levantada del tapiz).

Si la petición de banco seguido se produce después de la distribución y entrega de las cartas a otro jugador, este último tiene preferencia si ha tomado cartas y las ha visto.

Cuando habiéndose anunciado correctamente banco seguido un jugador toma las cartas antes de que el crupier las dé al jugador que anunció banco seguido, aquéllas le serán retiradas, aunque hayan sido vistas, y se entregarán al jugador al que corresponda.

Todo banco seguido abandonado puede ser recuperado en caso de igualdad de puntuación entre el banquero y otro jugador o jugadores.

Cuando nadie hace banco y sólo un jugador apuesta contra la banca, éste tendrá derecho al «banco seguido».

Una vez realizadas las apuestas, y tras la voz del crupier «no van más apuestas», el banquero extraerá las cartas del *sabot* y las distribuirá de una en una alternativamente, empezando por el jugador contrario. Las cartas serán trasladadas hasta él por el crupier mediante la pala. Queda formalmente prohibido al banquero distribuir las cartas antes de que el crupier haya anunciado «no van más apuestas»; sin embargo, podrá instar al crupier a que retire las posturas efectuadas después de mencionada dicha frase.

Examinadas las cartas y solicitada, en su caso, una tercera, se procederá a descubrir los respectivos juegos, pagando el crupier al ganador. Si el triunfo ha correspondiendo al banquero, se efectuará por el crupier la deducción correspondiente al pozo o *cagnotte*, y se introducirá su importe en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del banquero pasarán a formar parte de la banca, salvo si éste decide excluirlas del juego, de acuerdo con lo previsto en el apartado V, en cuyo caso el crupier las colocará sobre la mesa, a su derecha.

Cuando se hayan terminado las cartas de un *sabot*, el crupier procederá a realizar las operaciones correspondientes de mezcla, corte e introducción del mazo en el *sabot*. El banquero que gana la última jugada de una talla tiene derecho a seguir siéndolo en la próxima, si ofrece una cantidad igual a la que constituía entonces la banca.

Ante la petición de algún jugador, las cartas serán controladas al final de la talla.

VIII. Errores e infracciones en el juego.

1. Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas. Las cartas sacadas no podrán en ningún caso ser reintegradas al *sabot*, y el jugador que las sacó irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en su caso excepcional el jefe de mesa estima que no debe aplicar esta regla en todo su rigor, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que toma la «mano» pasada.

Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del *sabot* se considerará inservible y será retirada, sin que por ello puedan los jugadores disminuir o retirar sus apuestas.

Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada será anulada.

Cuando alguna carta caiga al suelo sólo podrá ser recogida por el crupier o cualquier otro empleado del establecimiento, y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada.

2. Errores del crupier.

Si el crupier descubre accidentalmente alguna carta durante la distribución, los jugadores habrán de ajustarse a las reglas del juego de banquero y punto. En el caso de que las dos cartas del punto sean descubiertas, el banquero habrá de atenerse a lo dispuesto en el cuadro de jugadas de la banca, debiendo pedir carta en los casos opcionales. Cualquier otra falta cometida por el crupier durante el

reparto de las cartas anulará la jugada, siempre que no puede ser aquélla rectificada sin perjuicio para el banquero y el jugador.

En caso de que el crupier anuncie por error «carta» cuando el punto ha dicho «no», la jugada se restablece conforme al cuadro. Si el banquero tiene 0,1, 2, 3, 4 ó 5 y ya ha sacado una carta, ésta le es adjudicada; si ha sacado dos cartas, la primera de ellas se le adjudica y la segunda se desecha; si tiene 6 ó 7, cualquier carta extraída es desechada.

3. Errores del banquero.

La extracción por parte del banquero de una quinta carta después de haber dado dos al punto y haberse dado él mismo dos, le obligará a aceptarla para sí en el supuesto de que el punto no solicite una tercera carta.

Si el banquero, en la distribución inicial, se da más de dos cartas, se considera que tiene una puntuación de cero (bacará), aunque conserve su derecho a pedir otra carta.

Cuando al dar la tercera carta el banquero da por error dos cartas al jugador contrario, se le adjudicará aquella de las dos con la que forme una puntuación más alta. Lo contrario ocurrirá cuando el banquero se dé a sí mismo dos cartas en vez de una.

Si durante la distribución de las dos primeras cartas del punto el banquero deja caer alguna en la cesta, se considera que el punto abate con 9. Cuando esto ocurre con la tercera carta del punto, se considerará que su puntuación es de 9. El banquero tendrá, en este caso, derecho a una tercera carta, salvo si tiene 7.

Si durante el reparto el banquero descubre la primera o la tercera carta, al ir ambas dirigidas al punto, aquél deberá descubrir su carta respectiva. Cuando el banquero descubre por error las dos cartas dirigidas al contrario, además de descubrir sus dos cartas, habrá de ajustar obligatoriamente su juego al cuadro de jugadas de la banca.

El banquero ha de hablar siempre después del punto. Si abatiera antes de que éste se hubiera pronunciado, los jugadores podrán retirar sus apuestas. Cuando el banquero, teniendo 8 ó 9, da u ofrece cartas, pierde su derecho a abatir.

La introducción por el banquero de alguna carta en la cesta antes de que haya sido vista de forma inequívoca por el resto de los jugadores, llevará aparejada la pérdida de la jugada para el banquero.

No podrá efectuarse ninguna reclamación contra el banquero cuando la jugada haya finalizado y las apuestas hayan sido cobradas o pagadas.

4. Errores de los jugadores.

Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier jugador que emplee demasiado tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

Excepto el crupier, nadie podrá dar consejos a los jugadores. Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

Si por error el punto dice «carta» en vez de «no», o viceversa, el banquero tiene derecho a darle o negarle la carta, a menos que aquél tenga bacará. En todo caso, el banquero habrá de pronunciarse antes de sacar la carta.

En el caso de que el punto se olvide de abatir en su momento, pierde este derecho; si ha pedido carta, la decisión la tomará el banquero. El punto que teniendo 9 olvida abatir pierde la jugada si el banquero abate con 8.

Cualquier otro error en el anuncio del juego por parte del punto será rectificado, desechándose, si procede, las cartas puestas en juego como consecuencia de dicho error. Se exceptuará de esta regla el jugador que hace banco, en cuyo caso habrá de sufrir las consecuencias de su error, salvo si tiene cero, bacará, con sus dos primeras cartas, pudiendo entonces solicitar siempre una tercera carta.

Si el jugador arroja las cartas en la cesta antes de que hayan sido vistas, la jugada se le dará por perdida.

Las apuestas de los puntos deben estar situadas a descubierto encima de la mesa y deben ser vigiladas por ellos mismos. Ninguna reclamación podrá ser aceptada si esta regla ha sido incumplida. Cuando haya posturas colocadas sobre la raya, juegan la mitad; cualquier otro anuncio por parte del jugador obliga al crupier a proceder al cambio inmediato, sin que el jugador pueda oponerse.

Los casos no previstos en el presente epígrafe del Catálogo de Juegos serán sometidos a la apreciación del jefe de la mesa, quien resolverá.

8. **Bacará a dos paños**

I. Denominación.

El bacará a dos paños es un juego de cartas de los denominados de círculo, que enfrenta a un jugador que es la banca con otros jugadores, pudiendo apostar contra aquél tanto los jugadores que se hallan sentados alrededor de la mesa de juego como los que están situados de pie detrás de aquéllos.

Recibe también el nombre de banca o banca francesa y puede revestir dos modalidades: Banca limitada y banca libre o abierta. En el primer caso, el banquero sólo responderá por la cantidad, que situada sobre la mesa constituye la banca en cada momento. En la banca libre o banca abierta, su titular ha de responder frente a todas las posturas sin límite.

En la banca limitada existirá un límite o cifra máxima para constituir la banca, independientemente de que durante el transcurso del juego el banquero supere con sus ganancias tal cantidad máxima de adjudicación.

II. Elementos de juego.

1. Cartas.

Se utilizarán barajas de 52 cartas, de las denominadas francesas, sin índices, siendo obligatorio que sean siempre barajas a estrenar. Serán necesarias seis barajas, tres de un color y tres de otro, tanto en la banca libre como en la limitada.

2. Distribuidor o *sabot*.

Se estará a lo dispuesto en el epígrafe 03, apartado II, punto 3.

3. Mesa de juego.

Será ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indicará la posición del crupier. Frente a él se colocará el banquero, que tendrá a su derecha el primer paño, formado por una serie de departamentos y numerados a partir del más cercano al banquero, que llevará el número 1; a su izquierda estará el segundo paño, con el mismo número de departamentos y numeración correlativa, iniciada con el número siguiente al último del primer paño, en el departamento situado más próximo al banquero.

Además, cada paño tendrá una superficie delimitada destinada a recoger las posturas que se quieren realizar sobre el otro paño. Las apuestas, colocadas sobre la raya que separa aquella superficie del resto del paño, jugarán por partes iguales a los dos paños.

En la parte libre de la mesa habrá una primera ranura para las cartas usadas, llamada cesta; una segunda ranura, a la derecha del crupier, para las deducciones en beneficio de la casa sobre las ganancias del banquero, que recibe el nombre de pozo o *cagnotte* y una tercera ranura, que pueden ser dos, para recoger propinas.

III. Personal.

El personal mínimo necesario será: Un inspector, un crupier, un cambista y, opcionalmente, un auxiliar. Será aplicable al jefe de mesa, crupier y cambista, respectivamente, lo dispuesto en los números 1, 2 y 3 del apartado III del epígrafe 07 del presente Catálogo.

IV. Jugadores.

También llamados puntos, cada uno podrá ocupar uno de los departamentos numerados en la mesa. Asimismo, podrán sentarse más jugadores, que se situarán detrás de aquéllos entre los distintos departamentos.

Igualmente podrán realizar apuestas en los distintos paños cuantos jugadores estén situados de pie, detrás de aquellos que estén sentados.

El orden de prioridad, a efectos de apuestas, entre los jugadores, será el siguiente: Dentro de un mismo paño, los jugadores sentados en los departamentos numerados más cercanos al banquero; a continuación, el resto de los jugadores, por el mismo orden que los sentados.

En el supuesto de que se anuncie banco en ambos paños, se procederá por sorteo para determinar la prioridad de los paños.

Las cartas sólo podrán ser manejadas por los jugadores que estén sentados en departamentos numerados, estableciéndose un turno rotatorio conforme al orden de numeración de cada paño. Las cartas habrán de ser cedidas por el jugador, siguiendo el turno establecido en caso de triunfo de la banca.

Queda exceptuado de esta regla el jugador que haga banco, que esté de pie o sentado para manejar las cartas.

Los jugadores que quieran ocupar una plaza sentada, deberán hacerse inscribir en la lista de espera que lleva el jefe de mesa en cada mesa.

V. Banca.

1. El jefe de mesa, a la hora de apertura, anunciará el nombre del banquero y la cantidad del montante de la banca. Si no hubiera banquero, el jefe de mesa subastará la banca y la adjudicará al mejor postor, pudiendo pujar por ella todos los jugadores.

En caso de igualdad de pujas, la adjudicación se hará por sorteo.

La adjudicación podrá hacerse a una o varias tallas, y a juicio del Director de Juegos, para uno o varios días. El importe de la banca deberá ser depositado, antes del comienzo de la partida, en la caja del Casino, en efectivo o mediante cheques librados por banco.

El banquero podrá abandonar la banca una vez realizada la primera jugada, anunciando la cantidad que retira. Si el banquero gana y se retira, durante el mismo *sabot* no podrá volver a ser banquero. Se entenderá que la banca ha saltado cuando no queden fondos en la misma. En este caso, el banquero tiene derecho a continuar, efectuando un nuevo depósito igual o superior al inicial, o a abandonar la banca. Caso de que continúe con la banca, puede cambiar de *sabot*.

En cualquiera de los casos, abandonada la banca por el banquero, el jefe de mesa volverá a ofrecerla a otro, por la misma cantidad inicial. Si no fuese aceptada por ninguno se subastará, o, en su caso, se sorteará nuevamente, iniciándose luego un nuevo *sabot*. Si no se presenta ningún postor, se dará por finalizada la partida.

El mínimo y el máximo de las posturas vendrá establecido en la autorización. Los mínimos podrán variar para las distintas mesas de juego.

La cantidad que forme la banca será necesariamente limitada en la modalidad de banca limitada. En la autorización se fijará el máximo y mínimo de la banca.

2. En la banca libre no existirá tope máximo para la banca, y el establecimiento no podrá fijar un máximo a las posturas de los jugadores. Cualquier jugador podrá ser banquero, en la modalidad de banca libre, si justifica la existencia de un depósito, considerado suficiente, en la propia caja del establecimiento o en la de una entidad de crédito previamente admitida por la Dirección del establecimiento, de tal forma que pueda pagar todas las apuestas sin que la responsabilidad del establecimiento pueda verse en ningún momento comprometida.

El bacará con banca libre sólo podrá practicarse en una mesa por cada establecimiento y por un máximo de dos sesiones separadas entre sí por la hora de la cena. En cada sesión se jugarán dos tallas.

3. La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada en un 2 por 100 sobre las cantidades ganadas en cada jugada por el banquero para la banca limitada, y en 1,25 por 100 para la banca libre.

VI. Reglas de juego.

Las reglas contenidas en el apartado VI del epígrafe 07 del presente Catálogo son aplicables con carácter general. Sin perjuicio de ello se establecen las adaptaciones que se detallan a continuación.

Se enfrentan dos jugadores, uno por cada paño, contra el banquero, siguiendo el turno establecido en el apartado IV, párrafo 5.

Si la puntuación de las dos primeras cartas es de 0,1, 2, 3 y 4, los jugadores han de pedir una tercera carta; si dicha puntuación es de 5, tienen libertad para pedir carta o quedarse servidos, y, por fin, si es de 8 ó 9 han de descubrir sus cartas. Queda exceptuado de esta regla el jugador que al principio de la partida haga banco.

El banquero puede pedir carta o plantarse, salvo si solicita del crupier el cuadro de jugadas de la banca, en cuyo caso habrá de seguirlo siempre que se indique lo mismo para los dos paños. El cuadro de jugadas de la banca es el recogido en el epígrafe 07 del presente Catálogo.

Un 8 con las dos primeras cartas gana siempre a un 8 ó 9 utilizando una tercera carta.

Se puede pedir banco por cualquier jugador, esté sentado o de pie, por una sola vez y al principio de cada partida. El banco comprenderá los dos paños, pero el juego se desarrollará exactamente igual que si hubiera dos jugadores, de tal forma que no se podrán ver las cartas del segundo paño por el jugador hasta haber jugado en el primer paño. En caso de que haya juego nulo, podrá repetirse la jugada hasta dos veces más. Se entenderá que ha habido juego nulo cuando no ha habido pérdida o ganancia por parte de ninguno de los dos jugadores.

Está prohibido a los puntos el juego en asociación.

VII. Desarrollo del juego.

Es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo que haya un mínimo de dos jugadores por paño, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

Una vez realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo se colocará en su interior una carta-bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden 10 cartas. La aparición de aquella carta determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en ese momento.

Adjudicada la banca, de acuerdo con lo establecido en el apartado V, el banquero entregará la cantidad puesta en juego, en fichas, al crupier para su custodia. A continuación, se realizarán las posturas en ambos paños, de acuerdo con el orden de prioridad que establece el apartado IV, párrafo 3, hasta que el crupier anuncie con la voz «ya no va más» la terminación del tiempo de apostar. Las apuestas no podrán ser colocadas inmediatamente a la derecha o a la izquierda del banquero y del crupier.

Las apuestas colocadas sobre la raya que separa la zona del jugador de la zona de apuestas juegan la mitad, de la misma forma que las posturas colocadas sobre la raya que separa la zona de apuestas de un paño de la zona de otro paño juegan a los dos paños. En este caso, cuando la mitad de una apuesta a caballo representa un número impar de unidades de apuestas, se considera que la fracción más fuerte juega al primer paño.

El banquero, entonces, extraerá las cartas del *sabot* y las repartirá de una en una por el siguiente orden: Primer paño, segundo paño y banca. Las cartas serán trasladadas hasta los jugadores por el crupier mediante una pala. Serán los contrarios de la banca y tendrán las cartas los jugadores a los que corresponda, de acuerdo con el turno establecido en el apartado IV, párrafo 5. El jugador que tiene la mano, después de haber visto su puntuación, abata o no, debe dejar las cartas sobre la mesa. Examinadas las cartas, los jugadores que son mano en cada paño habrán de pronunciarse por su orden respectivo y antes del banquero. Finalizada la jugada, el crupier separa las cartas y anuncia el punto. El banquero habrá de enseñar su punto a los dos paños.

A continuación, se procederá por el crupier al pago de las posturas ganadoras y a la retirada de las perdedoras; en el caso de que el banquero gane en los dos paños, o su ganancia en uno sea superior a la pérdida en el otro, el crupier ingresará la cantidad que corresponda al pozo o cagnotte, en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del banquero pasarán a formar parte de la banca. Ante la petición de algún jugador, las cartas serán controladas al final de la talla.

VIII. Errores e infracciones en el juego.

1. Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas. Las cartas sacadas no podrán en ningún caso ser reintegradas al *sabot* y el jugador que las sacó irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en su caso excepcional el Director responsable del establecimiento estima que no debe aplicar esta regla, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que tome la mano.

Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del *sabot* se considerará inservible y será retirada, sin que por ello los jugadores puedan disminuir o retirar sus apuestas.

Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada será nula.

Cuando alguna carta caiga al suelo sólo podrá ser recogida por el crupier o cualquier otro empleado del establecimiento y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada.

Si las cartas son dadas o tomadas por error por un jugador distinto del que tiene la mano, si aquél ya se pronunció, la jugada será mantenida, pasándose las cartas en la jugada siguiente al jugador al que le correspondía.

2. Errores del banquero.

En todos los casos de distribución irregular la jugada será rectificada, si ello puede hacerse de forma evidente; en caso contrario, aquélla será anulada.

Si el banquero da carta a un paño que ha dicho «no» o no da carta a un paño que solicitó, la jugada será restablecida de acuerdo con las normas de los errores de los jugadores.

Si las dos cartas de un paño son descubiertas durante la distribución, la jugada se llevará a cabo de acuerdo con lo dispuesto en el tercer tercero del número 3 del presente apartado y ninguna apuesta podrá ser aumentada, disminuida o retirada.

Si durante la distribución algunas cartas caen en la cesta sin haber sido vistas, la jugada será

anulada para el paño que perdió las cartas o para los dos paños, si correspondían al banquero. En el caso de que se trate de alguna de las terceras apuestas, si ha sido vista, será recuperada por el crupier y la jugada continuará.

3. Actuaciones del banquero en las jugadas reestablecidas.

Cuando un paño abate al banquero está obligado a seguir el cuadro de jugadas de la banca respecto al otro paño, pidiendo tercera carta en los dos supuestos opcionales.

Cuando el cuadro de jugadas de la banca indica lo mismo para los dos paños, el banquero deberá seguirlo.

Cuando el cuadro indica pedir carta en un paño y plantarse en el otro, el banquero es libre de plantarse o pedir, si el error ha sido de un jugador o del crupier; si el error ha sido del banquero, éste habrá de pedir carta obligatoriamente, si tiene cinco o menos, plantándose en caso contrario. Dar una carta a un paño que no la ha solicitado o dar a un paño la carta destinada a otro, no constituye una falta del banquero, que no pierde su derecho a solicitar una tercera carta.

4. Errores de los jugadores.

Si el primer paño dice «no» teniendo menos de cinco y el segundo paño ha recibido carta, ésta volverá al primer paño; el segundo paño recibirá entonces la carta siguiente, haya sido recogida o no por el banquero, y éste actuará de acuerdo con lo dispuesto en el número 3 del presente apartado.

Si el primer paño pide carta, teniendo seis o más, la carta recibida irá al segundo paño, si pidió carta, o al banquero, de acuerdo con las reglas contenidas en este apartado, número 3.

Si el primer paño dice «carta» y después «no» o viceversa, el crupier deberá hacer especificar al jugador lo que desea y verificar su puntuación. Si ésta es de cinco, la primera palabra se considerará correcta; si tiene otro punto, la jugada será restablecida de acuerdo con las reglas de los párrafos anteriores.

El jugador que dice «no» teniendo ocho o nueve pierde su derecho a abatir; si pide carta, la jugada será restablecida de acuerdo con los párrafos anteriores.

Las mismas reglas se aplicarán entre el segundo paño y el banquero, en caso de error de aquel paño.

5. Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier jugador que emplee mucho tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

Excepto el crupier nadie podrá dar consejo a los jugadores. Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

Si las cartas del banquero o de alguno de los paños son arrojadas, a la cesta, sin haber sido mostradas, se considerará que su puntuación era de cero (bacará). Si esta falta es cometida por el crupier, las cartas serán recogidas y la puntuación reconstituida de acuerdo con el testimonio del jugador cuyas cartas fueron arrojadas a la cesta y de los otros jugadores que las hayan visto.

El banquero que anuncia un punto que no es el suyo podrá solicitar una tercera carta, siempre que los otros jugadores no hayan mostrado sus puntos. En caso contrario, se estará a lo dispuesto en el párrafo tercero del número 3 del presente apartado.

Ninguna reclamación podrá ser formulada una vez finalizada la jugada correspondiente y pagadas o cobradas las apuestas.

Los casos no previstos en el presente Catálogo de Juegos serán resueltos por el jefe de mesa.

9. **Dados o craps**

I. Denominación.

El juego de dados es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos del juego.

1. Dados.

El juego de dados se juega con dos dados, del mismo color, de material transparente, con las superficies pulimentadas, de 15 a 25 mm de lado. Deberán tener los bordes bien definidos (cortantes), los ángulos vivos y los puntos marcados al ras. No se admitirán, por tanto, dados con bordes biselados, ángulos redondeados o puntos cóncavos.

En una de las caras figurará el número de orden del fabricante y las siglas del establecimiento, sin que ello perjudique a su equilibrio.

En cada sesión se pondrán a disposición de cada mesa dedicada al juego de los dados seis dados en perfecto estado y distintos de los usados en la sesión anterior.

Dos dados se utilizarán en la partida, quedando en reserva los otros cuatro, en una cavidad prevista a este efecto en las mesas de juego, para el caso de tener que sustituir a los primeros.

III. Personal.

En cada mesa de dados prestará sus servicios un jefe de mesa, dos crupieres y un *stickman*.

El jefe de mesa es el responsable de la claridad y regularidad del juego, colaborando con los crupieres en el manejo de fichas y depositando el dinero en caja.

Los crupieres se ocuparán de recoger las apuestas perdidas, colocar en su caso las apuestas sobre la caja indicando el punto y pagar las apuestas ganadoras. Se ocuparán, asimismo, de los cambios de billetes y fichas que solicitan los jugadores.

El *stickman* estará encargado de comprobar el buen estado de los dados, de entregarlos a los jugadores y de hacer las advertencias precisas para el desarrollo del juego. También podrá emplazar/recoger las apuestas sobre las suertes o jugadas múltiples.

Cuando funcione solamente la mitad de la mesa o se utilice la mesa reducida de dados (*Mini-craps, European Seven-Eleven*, etc.) tendrá que haber, como mínimo, un crupier–*stickman*.

IV. Reglas del juego.

1. Combinaciones.

Los jugadores no podrán hacer uso más que de las siguientes clases de suertes:

A) Suertes sencillas, que se pagarán a la par:

Win. Que se juega a la primera tirada. Gana con 7 u 11, pierde con 2, 3 ó 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y el número que ha salido es el punto, que se indica por el crupier mediante una placa colocada sobre la caja correspondiente a este número. Las apuestas sobre el *Win* ganan si el punto se repite, pierden si sale el 7 y se repiten si sale otra cifra. Los dados cambian de mano cuando sale el 7, que hace perder.

Don't Win. Que se juega a la primera tirada. Gana con 2 ó 3, pierde con 7 u 11 y da resultado nulo en 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y la que ha salido es el punto. Las apuestas sobre *Don't Win* ganan si sale el 7 y pierden si el punto se repite.

Come. Que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Esta suerte gana si sale el 7 o el 11 en la tirada siguiente y pierde si sale el 2, 3 ó 12. Si sale otra cifra cualquiera, la apuesta es colocada sobre la casilla que lleva el número que salió, y a partir de la tirada siguiente, gana si sale el citado número y pierde con el 7, quedando pendiente el resultado si sale cualquier otro número.

Dont Come. Que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Gana si sale el 2 ó 3, pierde con el 7 ó el 11 y da resultado nulo con el 12. Si sale cualquier otra cifra, la apuesta es colocada en la casilla correspondiente, y a partir de la siguiente jugada, gana si sale el 7 y pierde si sale el punto sobre el que está colocada la apuesta.

Las apuestas colocadas sobre *Win* no pueden ser retiradas y deben jugar hasta que se hayan ganado o perdido.

Field. Que se juega en cualquier momento de la partida, siendo decisiva cada «tirada». Gana si sale el 2, 3, 4, 9, 10, 11 ó 12 y pierden los restantes resultados. Se paga doble si sale el 2 o el 12, y a la par para las otras puntuaciones.

Big 6. Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 6 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es 7. Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continúa, aunque puede ser retirada por el jugador.

Big 8. Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 8 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es de 7. Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continúa, pero puede retirarla el apostante.

Under 7. Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si el total de los puntos formados por los dados es inferior a 7 y pierde si es igual o superior a 7.

Over 7. Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana cuando la puntuación formada por los dados es superior a 7, y pierde cuando es igual o inferior a 7.

B) Suertes múltiples, que se puedan jugar en cualquier momento de la partida.

Hard Ways. Que se juega sobre los totales de 4, 6, 8 ó 10 formados por dobles, pudiendo ser retiradas las apuestas después de cada tirada no decisiva. Gana si sale el «doble elegido» y pierde con

el 7 o si el total del número no está formado por dobles. El doble de 2 y el doble de 5 se pagan siete veces la apuesta, el doble de 3 y el doble de 4, nueve veces la apuesta.

Juego de 7. Que se paga cuatro veces la apuesta. Gana si sale 7; pierde si sale cualquier otro resultado.

Juego de 11. Que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 11; pierde si sale cualquier otro resultado.

Any Craps. Que se paga siete veces la apuesta. Gana si sale el 2, 3 ó 12; pierde si sale cualquier otro resultado.

Craps 2. Que se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 2; pierde con cualquier otro resultado.

Craps 3. Que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 3; pierde con cualquier otro resultado.

Craps 12. Que se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 12; pierde con cualquier otro resultado.

Horm. Que se paga cuatro veces la apuesta. Esta suerte, que asocia el *Craps* con el juego del 11, gana si sale 2, 3,11 ó 12; pierde con cualquier otro resultado.

C) Suertes asociadas, que sólo pueden jugarse cuando la suerte simple correspondiente, cuyo punto es conocido, ha sido ya apostada y siguen la suerte de ésta, aunque pueden ser retiradas después de un juego no decisivo.

La suerte asociada al *Win* cuya apuesta se hace en la proximidad y al exterior de la suerte sencilla correspondiente, gana con el punto, pierde con el 7 y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta es pagada 2 por 1 si el punto es 4 ó 10; 3 por 2 si el punto es 5 ó 9; 6 por 5 si el punto es 6 u 8.

La suerte asociada al *Dont Win*, cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte sencilla correspondiente, gana con el 7, pierde con el punto y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta se paga 1 por 2 si el punto es 4 ó 10; 2 por 3 si el punto es 5 ó 9, y 5 por 6 si el punto es 6 u 8.

La suerte asociada del *Come*, cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte simple correspondiente o próxima a ella. Esta suerte gana, pierde o da resultado nulo en las mismas condiciones que el *Come* y se paga como la suerte asociada del *Win*.

La suerte asociada al *Don't Come*, cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte simple correspondiente. Esta suerte gana, pierde o da resultado nulo en las mismas condiciones que el *Don't Come* y se paga como la suerte asociada al *Don't Win*.

D) Las *Place Bets*, que pueden jugarse en cualquier momento de la partida sobre los números 4, 5, 6, 9 ó 10 y pueden ser retiradas las apuestas en las tiradas no decisivas.

La *Right Bet*, en la que la apuesta se hace según la posición del jugador, a caballo sobre la línea, delante o detrás de cualquier número elegido. Esta suerte gana si el punto sale antes del 7; pierde con el 7 o da resultado nulo. La apuesta se paga 7 por 6 si el punto es 6 u 8; 7 por 5 si el punto es 5 ó 9, y 9 por 5, si el punto es 4 ó 10.

La *Wrong Bet*, en la que la apuesta se hace en la casilla posterior del número elegido y que se indica por el crupier, con la ayuda de una contramarca con la indicación *«Wrong Bet»*. Gana si sale el 7 antes del punto; pierde si sale el punto o da resultado nulo. La apuesta es pagada 4 por 5 si el punto es 6 u 8, 5 por 8 si el punto es 5 ó 9 y 5 por 11 si el punto es 4 ó 10.

2. Apuestas.

Las apuestas mínima y máxima se determinarán en la autorización del Casino.

En las suertes sencillas, la apuesta máxima no podrá ser inferior a 20 veces ni superior a 1.000 veces del mínimo de la mesa, pudiendo determinar la Dirección de Juego que las apuestas sean múltiplos del mínimo de las diferentes suertes o jugadas.

En las suertes múltiples, la apuesta máxima será calculada de forma que la ganancia posible sea, al menos, igual a la permitida por el máximo sobre las suertes sencillas, y a lo más, igual al triple de dicha ganancia.

En las apuestas asociadas, de *Win* y *Come*, la apuesta máxima se determinará por el importe de las apuestas efectivamente hechas sobre las suertes sencillas correspondientes.

En las suertes asociadas del *Don't Win* y del *Don't Come* el máximo de la apuesta se fijará en función del punto jugado, esto es, para 4 y 10, el 200 por 100 del importe de la apuesta hecha sobre la suerte sencilla correspondiente; para el 5 y 9, el 150 por 100 de dicho importe, y para 6 y 8, el 120 por 100 del mismo importe.

En las *Right Bet*, el máximo de la apuesta estará en función del punto jugado e igual al máximo de las apuestas en las suertes sencillas para 4, 5, 9 y 10 o el 120 por 100 de este máximo para 6 y 8.

En las *Wrong Bet*, el máximo de la apuesta estará en función del punto jugado, e igual al 125 por 100 del máximo de las apuestas sobre las suertes sencillas para 6 y 8; al 160 por 100 de este máximo para el 5 y 9; y al 220 por 100 para el 4 y 10.

3. Funcionamiento.

El número de jugadores que podrá ocupar cada mesa de dados no estará limitado.

Los dados serán ofrecidos a los jugadores comenzando, al iniciarse la partida, por aquel que se encuentre a la izquierda de los crupieres y después siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Si un jugador rehúsa los dados pasarán al jugador siguiente, en el orden previsto. El *«stickman»* pasará los dados al jugador por medio de un bastón, evitando tocarlos, más que cuando tenga que examinarlos, o recogerlos cuando caigan al suelo.

El jugador que lance los dados deberá hacerlo inmediatamente después del anuncio de «ya no va más», y no deberá frotarlos ni guardarlos en la mano.

El tirador podrá pedir que se cambien los dados antes de lanzarlos, pero no podrá hacerlo durante la serie de lanzamientos precisos para alcanzar el número designado como punto, salvo en el caso de que un dado salte fuera de la mesa, cayendo en el suelo, en cuyo caso se le ofrecerá elegir entre los cuatro dados restantes de la mesa, para terminar la jugada. Si al término de la misma el dado perdido no se encontrara, se proveerá a la mesa de un nuevo juego de dados, retirando los anteriores.

Los dados se lanzarán a lo largo de la mesa, de tal manera que se detengan dentro de la misma, después de que ambos dados hayan tocado el borde opuesto al jugador que los ha lanzado.

Los dados deberán rodar y no deslizarse para que la jugada resulte válida. Si los dados se rompen, se superponen, se montan sobre una ficha o caen de la mesa o encima del borde de la misma o en el cesto de los dados de reserva, o si el lanzamiento no ha sido correcto, el «stickman» anunciará «tirada nula».

El jefe de mesa podrá privar a un jugador de su derecho a tirar los dados, si incumple repetidamente las reglas del lanzamiento.

Después de un número determinado de tiradas, el jefe de mesa podrá acordar el cambio de dados. El «stickman» anunciará entonces «cambio de dados» y pondrá delante del jugador, con el bastón, los seis dados al servicio de la mesa. El jugador cogerá dos para lanzarlos y los cuatro restantes serán devueltos, a la vista de los jugadores, a la caja prevista a estos efectos.

No podrán hacerse apuestas después del «ya no va más». El jugador que tira los dados deberá apostar sobre el *Win* o sobre el *Don't Win* antes de lanzarlos, pudiendo jugar además sobre todas las demás suertes posibles.

10. **Ruleta de la fortuna**

I. Denominación.

La ruleta de la fortuna es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una rueda que gira.

II. Elementos de juego.

1. Mesa de juego

La ruleta de la fortuna se practica en una mesa, en la que están marcados los tipos de apuestas en un número determinado de espacios que corresponden a los nombres de las diferentes jugadas que el jugador puede escoger para apostar: 24, 15, 7, 4, 2 y figura/s, y sus premios correspondientes.

La mesa llevará una caja para el efectivo, una caja para el anticipo y otra para recibir las propinas.

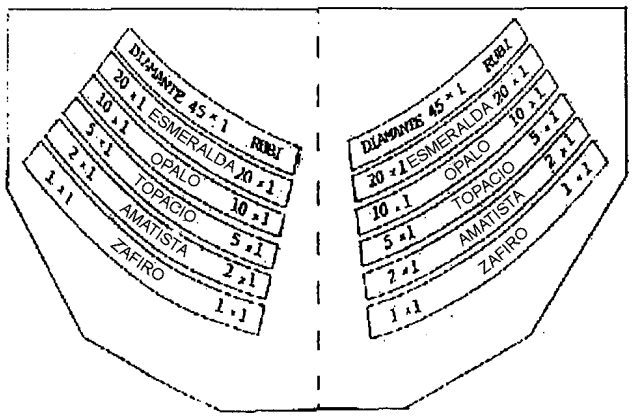
2. Rueda giratoria

Con un diámetro no inferior a 150 cm y estará situada detrás de la mesa y a una altura que sea claramente visible para los jugadores. Contiene dos círculos concéntricos compuestos por 54 casillas separadas entre ellas por dos pivotes rígidos, en los que hay, en el orden, número y la frecuencia correspondientes, los símbolos de las diferentes combinaciones posibles y sus respectivos premios.

Fijado en un punto vertical sobre el centro de la rueda, existirá una pieza de cuero, de plástico o de otro material flexible que llegue hasta el espacio situado entre los pivotes rígidos y que, al hacer

girar la rueda, la fricción aminore su movimiento circular progresivamente hasta que finalmente se pare entre los dos pivotes rígidos de una determinada casilla, indicando así la combinación ganadora.

Figura número 11. Dibujo de la ruleta y de la mesa



III. El personal.

El personal afecto es el siguiente:

El Jefe de mesa, es el que dirige la misma, se encarga de anunciar la partida y el período de apuestas de los jugadores y es el encargado de hacer girar la rueda.

El crupier es quien efectúa los pagos de las apuestas ganadoras y retira las apuestas perdedoras.

Eventualmente, cuando así se estime por la Dirección de Juego en función de las necesidades de la partida, podrá estar asistido por un auxiliar.

IV. Jugadores.

En cada partida pueden participar un número indeterminado de ellos.

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

Se puede apostar a 24 posiciones, en cuyo caso el ganador empata; apostar 15 posiciones, pagándose a los ganadores 2 a 1; a 7 posiciones, pagándose 5 a 1; a 4 posiciones, pagándose 10 a 1; a 2 posiciones, pagándose 20 a 1; y en los dos *Jocker* se paga 45 a 1.

2. Máximo y mínimo de apuestas.

El máximo y mínimo de las apuestas viene fijado dentro de la banda de fluctuación autorizada por la Comisión Técnica del Juego.

3. Funcionamiento del juego.

El crupier pone en movimiento la rueda impulsándola en el sentido de las agujas del reloj al tiempo que anuncia a los jugadores «hagan sus apuestas». Antes de que la rueda se detenga, el crupier podrá dar un nuevo impulso al tiempo que anuncia de forma bien audible a los jugadores «no va más». A partir de este momento no se admiten ni nuevas apuestas ni que éstas se toquen ni se retiren.

Como consecuencia del segundo impulso del crupier, la rueda dará como mínimo cuatro vueltas completas de las cincuenta y cuatro casillas.

Las apuestas se realizan por los jugadores a partir del momento en que el crupier anuncia «hagan sus apuestas». Éstas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas de la mesa escogida por el jugador. Toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el crupier devuelve la ficha al apostante tardío.

Una vez la rueda se ha detenido entre dos pivotes, la pieza que la retiene señala una determinada casilla y, por tanto, se anuncia el resultado, diciendo en voz alta la posición ganadora.

Si la pieza que retiene se para sobre el pivote entre dos casillas o si alguna persona u objeto

obstaculiza el libre movimiento giratorio de la rueda o si la rueda no ha dado cuatro vueltas completas, la jugada se considera nula, se detiene el juego y se retoma el ciclo completo de una nueva jugada.

Las apuestas ganadoras se pagan de menor a mayor, los ganadores recuperan su apuesta inicial y el crupier retira las apuestas perdedoras.

No se admite la colocación de apuestas durante el pago de las apuestas ganadoras y la retirada de las perdedoras, correspondientes a la jugada previa.

11. **Póquer sin descarte**

I. Denominación.

El póquer sin descarte es un juego de azar, practicado con naipes, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes

Al póquer se juega con una baraja, de las denominadas francesas, de 52 cartas. El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, es: As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As puede utilizarse como la carta más pequeña delante del 2 o como un As detrás de la K.

2. Mesa de juego

Será de las mismas medidas y características que la de blackjack, con las casillas de apuestas divididas en dos espacios, uno para la postura inicial y delante otro para la segunda apuesta y, opcionalmente, otros tantos espacios diferenciados para recoger las apuestas especiales a que se refiere el apartado VI de este epígrafe, así como una abertura para introducir las propinas.

3. Distribuidor o *sabot*.

Se estará a lo dispuesto en el epígrafe 03, apartado II, punto 3.

III. Personal.

a) El jefe de mesa. Le corresponde supervisar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten, funciones que se llevarán a cabo sobre cada una de las mesas, si bien podrán simultanearse sobre grupos de mesas contiguas y homogéneas sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de cuatro. No obstante, de compatibilizarse, de conformidad con lo dispuesto en el epígrafe 03, apartado III, funciones de supervisión sobre mesas de juegos de naipes de contrapartida no homogéneas, el número total de mesas a su cargo no podrá exceder de dos.

b) El crupier. Es el que dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, retirar las apuestas perdedoras y el pago a los que resulten ganadores. El crupier podrá disponer de una banqueta o silla adecuada a su actividad.

IV. Jugadores.

1. Sentados.

El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, hasta un máximo de siete. Asimismo, podrán apostar a «ciegas» sobre las casillas vacías o sobre la «mano» de cualquier otro jugador, y dentro de los límites de la apuesta máxima.

2. Pueden también participar en el juego los jugadores que estén de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador, dentro de los límites de la apuesta máxima. El número máximo de apuestas por casilla no será superior a cuatro.

En todos los casos, el jugador sentado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá enseñar sus cartas a los demás apostantes en su casilla para pedir consejo.

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

a) Escalera real de color. Es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (por ejemplo: As, Rey, Dama, Jota y 10, de trébol). Se paga 100 veces la apuesta.

b) Escalera de color. Es la formada por cinco cartas correlativas del mismo palo (ejemplo: 4, 5, 6, 7 y 8, de trébol). Se paga 25 veces la apuesta.

c) Póquer. Es el formado por cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo: 4 Reyes). Se paga 20 veces la apuesta.

d) *Full*. Es el formado por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto del anterior (ejemplo: 3 sietes y 2 ochos). Se paga 7 veces la apuesta.

e) Color. Es el formado por cinco cartas no correlativas del mismo palo (ejemplo: As, 4, 7, 8 y Dama, de trébol). Se paga 5 veces la apuesta.

f) Escalera. Es la formada por cinco cartas correlativas, sin que todas ellas sean del mismo palo (ejemplo: 7, 8, 9, 10 y Jota). Se paga 4 veces la apuesta.

g) Trío. Es el formado por tres cartas de un mismo valor (ejemplo: tres Damas). Se paga 3 veces la apuesta.

h) Doble pareja. Es la formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto del anterior (ejemplo: 2 Reyes y 2 sietes). Se paga 2 veces la apuesta.

i) Pareja. Es la formada por dos cartas de igual valor y las otras tres diferentes (ejemplo: 2 Damas). Se paga una vez la apuesta.

j) Cartas mayores. Cuando no se producen ninguna de las combinaciones anteriores, pero las cartas del jugador son mayores que las del crupier. Se entiende que las cartas son mayores, atendiendo en primer lugar a la carta de mayor valor, si fueran iguales, a la siguiente y así sucesivamente. Se paga una vez la apuesta.

En cualquier caso, el jugador sóo ganará las apuestas cuando su combinación sea superior a la del crupier, perdiéndola en caso contrario y conservando su apuesta pero sin ganar premio alguno en caso de empate. Cuando crupier y jugador tengan la misma jugada, ganará la apuesta quien tenga la combinación formada por cartas de mayor valor, atendiendo a las siguientes reglas: cuando ambos tengan Póquer, ganará aquel que lo tenga superior (ejemplo: un Póquer de Reyes supera a uno de Damas).

Cuando ambos tengan *Full*, ganará aquel que tenga las tres cartas iguales de mayor valor.

Cuando ambos tengan Escalera, de cualquier tipo, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.

Cuando ambos tengan Color, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor (según lo descrito para las cartas mayores).

Cuando ambos tengan Trío, ganará aquel que lo tenga formado por cartas de mayor valor (igual que en el Póquer).

Cuando ambos tengan Doble Pareja, ganará aquel que tenga la pareja formada por cartas de mayor valor, si coincidiese, se estará a la segunda pareja y, en último caso, a la carta restante de mayor valor.

Cuando ambos tengan Pareja, ganará aquel que la tenga de mayor valor, y si coincidiese se atenderá a la carta de mayor valor (según lo descrito para cartas mayores).

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites mínimos y máximos por casilla establecidos para cada mesa.

El Director de Juegos podrá establecer los mínimos y máximos de las mesas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada el Casino.

3. Bandas de fluctuación para la apuesta inicial.

La banda de fluctuación para la apuesta mínima inicial se fijará en la autorización concedida por la Comisión Técnica del Juego, siendo el límite máximo el de 10, 20, 25 ó 30 veces su mínimo.

Son aplicables a este juego las normas de la ruleta sobre modificación del mínimo y máximo de las apuestas.

4. Desarrollo del juego.

La extracción de naipes del depósito, su desempaquetado y su mezcla se atendrán a las normas del Reglamento de Casinos de Juego.

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deberán efectuar sus apuestas iniciales dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. Seguidamente el crupier cerrará las apuestas con el «no va más» y comenzará la distribución de los naipes de uno en uno, salvo que se utilice *sabot* automático en cuyo caso se realizará de cinco en cinco, boca abajo, a cada «mano», comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, dándose igualmente carta para la banca, hasta completar la distribución de las cinco cartas para cada «mano» y para la banca, con la salvedad de que la última carta para la banca se dará descubierta.

Los jugadores miran sus cartas y tienen la opción de continuar el juego («ir») diciendo «voy», o retirarse del mismo («pasar») diciendo «paso». Los que opten por «ir» deberán depositar sus cartas en la casilla destinada a la segunda apuesta, momento a partir del cual ya no podrán ser objeto de

manipulación por parte del jugador, y, sobre éstas, doblar la apuesta inicial, añadiendo una cantidad doble a ésta; los que opten por «pasar» perderán la apuesta inicial, que será retirada en ese momento por el crupier.

Después de que los jugadores se hayan decidido por «ir» o «pasar», el crupier descubre las cuatro cartas tapadas de la banca.

La banca sólo juega si entre sus cartas existe, como mínimo, un As y un Rey, o una combinación superior; de no ser así, abonará a cada jugador una cantidad idéntica a la apostada inicialmente (1 por 1).

Si la banca juega, esto es, si tiene, como mínimo, un As y un Rey o una combinación superior, el crupier comparará sus cartas con la de los jugadores y pagará las combinaciones superiores a la suya, de acuerdo con lo establecido en el apartado 1 de las reglas del juego para la segunda apuesta abonando a la par (1 por 1) la postura inicial.

Los jugadores cuya combinación sea inferior a la del crupier perderán sus apuestas, que serán retiradas en su totalidad por éste.

En caso de empate se estará a lo dispuesto en el apartado 1.

Cualquier error en la distribución de las cartas, bien en el número de las mismas o en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada.

Está prohibido a los jugadores intercambiar información sobre sus cartas o descubrirlas antes de tiempo; cualquier violación de esa prohibición supondrá la pérdida de la totalidad de la apuesta.

Una vez retiradas las apuestas perdedoras y abonados los premios a las ganadoras, se dará por finalizada la jugada, iniciando una nueva.

VI. Opciones de juegos adicionales.

Opcionalmente, el casino podrá ofertar las siguientes posibilidades de juego:

a) Carrusel:

De forma adicional a todo el juego de la mesa los jugadores que lo deseen, depositando al efecto en la casilla destinada a tal fin y antes de comenzar a distribuir las cartas, una apuesta no superior a la mitad del mínimo de la mesa, participar en un carrusel entre todas las mesas. La participación en el carrusel habilita al jugador al cobro de premios adicionales, previamente anunciados, que podrán ser en dinero, según el cuadro de ganancias para el acumulado que a continuación se detalla, o en especie por valor equivalente

Tabla mínima de pagos para el acumulado:

Escalera máxima de color	12.000 veces la postura.
Escalera de color	2.000 veces la postura.
Póquer	400 veces la postura.
Full	100 veces la postura.
Color	60 veces la postura.
Escalera	30 veces la postura.
Y opcionalmente el Trío	10 veces la postura.

b) Progresivo.

Consiste en una apuesta adicional independiente para los jugadores cuyo objetivo es conseguir un premio especial que depende únicamente de la jugada que obtenga el jugador y del importe acumulado por el progresivo en aquel momento, previa la deducción autorizada a favor del establecimiento. Para jugar al progresivo, cada jugador debe depositar una cantidad destinada a esta finalidad. Asimismo, puede existir un progresivo común a varias mesas. El desarrollo de esta modalidad de juego ha de estar expuesta en un lugar visible de la mesa y debe indicar las combinaciones que comportan premio y su importe.

Las combinaciones que posibilitan la obtención del progresivo son: escalera real que obtiene el acumulado de todas las mesas, y escalera de color que obtiene un 10 por 100 del acumulado. El importe de la apuesta del progresivo no puede ser superior a la mitad de la apuesta mínima de la mesa.

c) Comprar una carta adicional

Existe otra posibilidad de juego que consiste en el descarte de un solo naipe. Se compra esta carta a la banca por la misma cantidad que la apuesta inicial del jugador interesado en el descarte. Para ello, en el momento que le corresponda el turno de juego al jugador interesado, éste depositará el naipe

descartado juntamente con la misma cantidad de su apuesta inicial, que le dará derecho a recibir una carta adicional.

12. **Póquer de contrapartida en la variedad de póquer Trijoker**

I. Denominación.

El *Trijoker* es un juego de azar practicado con naipes, de los denominados de contrapartida, en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar de conseguir unas combinaciones de cartas determinadas. Se establece la jugada mínima para ganar en pareja de J.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Se juega con una baraja de similares características a las utilizadas en el juego del *Blackjack* o Veintiuno de 52 cartas. El valor de aquéllas, ordenadas de mayor a menor, será el siguiente: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2.

2. Distribuidor o *sabot*.

De optarse por su puesta en uso se estará a lo dispuesto en el epígrafe 03, apartado II, punto 2. La distribución con *sabot* automático podrá efectuarse de tres en tres cartas, en cuyo caso el crupier «quema» la primera carta o la más próxima al tapete.

3. Mesa de juego.

Será de dimensiones similares a la utilizada en el juego del *Blackjack*, con siete espacios separados para los jugadores. Cada espacio tiene tres casillas para efectuar las apuestas, de las cuales al menos dos están numeradas con las referencias 1 y 2. Además tiene dos casillas diferenciadas para colocar las dos cartas comunes a todos los jugadores, y una abertura para introducir las propinas.

Será permitido el uso alternativo y reversible de mesas para la práctica de juegos de naipes de contrapartida, según las normas previstas al apartado II.3 del epígrafe 06 de este Catálogo.

III. Personal.

1. Jefe de mesa.

Le corresponde supervisar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten, funciones que se llevarán a cabo sobre cada una de las mesas, si bien podrán simultanearse sobre grupos de mesas contiguas y homogéneas sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de cuatro. No obstante, de compatibilizarse, de conformidad con lo dispuesto en el epígrafe 03, apartado III, funciones de supervisión sobre mesas de juegos de naipes de contrapartida no homogéneas, el número total de mesas a su cargo no podrá exceder de dos.

2. Crupier.

Tiene la banca y dirige la partida. Además, tiene encomendada la función de barajar las cartas, la distribución de éstas a los jugadores, la retirada de las apuestas perdedoras y el pago de las ganadoras. Anuncia también las distintas fases del juego y efectúa el cambio de dinero en efectivo por fichas a los jugadores.

IV. Jugadores.

Podrán participar un máximo de siete jugadores y cada jugador sólo podrá jugar en una casilla. Está prohibido enseñar sus cartas a los demás jugadores, o comentarles su jugada, mientras dure la mano. No se admite la participación de jugadores que se encuentren de pie en torno a la mesa.

V. Reglas del juego.

Las combinaciones posibles del juego, ordenadas de mayor a menor valor, son las siguientes:

a) Escalera real de color. Es la formada por las cinco cartas de mayor valor de un mismo palo en el siguiente orden correlativo: As, K, Q, J y 10.

b) Escalera de color. Es la formada por cinco cartas del mismo palo, en orden correlativo, sin que éste coincida con las cartas de mayor valor.

c) Póquer. Es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor.

d) *Full*. Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor y distinto al de las anteriores.

e) Color. Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo.

Escalera simple. Es la combinación formada por cinco cartas, en orden correlativo y de distinto palo.

f) Trío. Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor y las otras dos sin formar pareja.

g) Doble pareja. Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del de las anteriores.

h) Pareja. Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas de igual valor que tienen que ser, como mínimo, 10.

La tabla de pagos, en orden ascendente, es la siguiente:

Pareja de 10 o mayor: 1 a 1.

Doble pareja: 2 a 1.

Trío: 3 a 1.

Escalera simple: 5 a 1.

Color: 8 a 1.

Full: 11 a 1.

Póquer: 50 a 1.

Escalera de color: 200 a 1.

Escalera real de color: 1.000 a 1.

VI. Máximos y mínimos de las apuestas.

1. Normas generales.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del casino de juego, deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para la mesa. Se entiende que el mínimo y máximo es para cada una de las tres casillas de cada jugador.

El director de juegos del casino podrá fijar los límites mínimos y máximos de las apuestas según la banda de fluctuación que tenga autorizada por la Comisión Técnica de Juegos.

2. Bandas de fluctuación.

Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán como límite máximo el de 10, 20 ó 30 veces el mínimo establecido en las bandas recogidas en las correspondientes autorizaciones de funcionamiento.

VII. Desarrollo del juego.

1. Extracción y distribución de naipes.

La extracción de naipes del depósito, el desempaquetado y la mezcla de los mismos se atendrán a las reglas contenidas en la normativa aplicable en el Reglamento de casinos de juego.

2. Intervalo de apuestas.

Después de haber mezclado los naipes, el crupier propondrá a los jugadores que hagan sus apuestas. Cada jugador deberá efectuar tres apuestas iguales, una en cada una de las tres casillas dispuestas en su departamento. Cuando las apuestas estén efectuadas y el crupier haya anunciado el «no va más», éste comenzará a repartir los naipes cubiertos, uno por uno y alternativamente a los jugadores y comenzando por su izquierda. Seguidamente, colocará un naipe cubierto en la casilla situada enfrente de él y a su izquierda. A continuación, repartirá un segundo naipe cubierto a cada jugador, y colocará otro naipe cubierto en la casilla situada a su derecha. Repartirá después un tercer naipe cubierto a cada jugador. Si se descubriera por error uno de los naipes de los jugadores, la mano continuará normalmente. Si se descubriera uno de los dos naipes comunes para todos los jugadores y situados delante del crupier, se continuará la jugada normalmente, a excepción de que sea una J o mayor, en cuyo caso, se anulará la mano completa.

Después de que cada jugador haya visto sus cartas y a medida que le corresponda su turno, tiene la opción de retirar la apuesta número 1 o dejarla en juego. Cuando todos los jugadores hayan decidido el destino de su apuesta número 1, el crupier descubre la carta situada en la casilla a su izquierda. Esta carta es común para todos los jugadores y forma parte de la mano de cada uno de ellos. Después de conocer el valor de la primera carta común, cada jugador puede retirar su apuesta número 2 o dejarla en juego, independientemente del destino de la primera apuesta. A continuación, el crupier descubre la segunda carta situada en la casilla de su derecha. Esta carta es también común para todos los jugadores y forma parte de sus respectivas combinaciones. Hasta este momento, los jugadores deben tener una, dos o tres apuestas en juego, dependiendo de sus decisiones anteriores.

3. Desenlace de la jugada

Según la tabla de pagos que se hallará expuesta en cada una de las mesas, el crupier procede a pagar cada una de las apuestas ganadoras en la proporción establecida y a cobrar las perdedoras, comenzando por su derecha. El jugador que aún tenga tres apuestas en juego y gane la jugada, cobrará la proporción establecida en cada una de sus tres apuestas. Si su jugada no es ganadora, perderá las apuestas en juego.

Al finalizar, el crupier retirará las cartas, comprobando las mismas.

Al finalizar la jornada, el jefe de mesa anunciará «las tres últimas jugadas».

VIII. Reglas comunes.

1. Errores.

Cualquier error que se produjese durante la distribución de las cartas, en el número de las mismas o bien en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada, salvo lo especificado en el apartado VII.2 de este epígrafe.

Las cartas deberán permanecer en todo momento sobre la mesa.

2. Prohibiciones.

Queda prohibido a los jugadores intercambiar información sobre las cartas, descubrirlas antes de tiempo o pedir consejo sobre las jugadas.

13. Póquer de círculo: normas generales y comunes a las diferentes variedades

I. Denominación.

El póquer de círculo es un juego de cartas de los denominados de círculo porque enfrenta a varios jugadores entre sí. El objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible con una serie de cartas.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Se juega con una baraja de las denominadas cartas ingleses, de características similares a las utilizadas en el juego de *Blackjack* o Veintiuno, de 52 cartas. El valor de las mismas ordenadas de mayor a menor es: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As puede ser utilizado como la carta más pequeña delante de la menor con que se juegue o como As detrás de la K.

2. Mesa de juego.

Es de forma ovalada por uno de sus lados y con un ligero entrante en el lado contrario destinado a acoger al crupier. La mesa tiene una serie de espacios o departamentos separados y numerados a partir de la izquierda del crupier que lleva el número 1. Cada departamento dará acogida a un jugador sentado.

La mesa debe tener las siguientes aberturas o ranuras: una a la derecha del crupier para las deducciones en beneficio de la casa, llamada pozo o *cagnotte* y otra, a la izquierda, para introducir las propinas, y una tercera para introducir el efectivo procedente de la venta de fichas a los clientes.

3. Distribuidor o *sabot*.

Se estará a lo dispuesto en el epígrafe 03 apartado II, punto 3.

4. Beneficio.

El beneficio del establecimiento se podrá obtener eligiendo uno de las dos opciones que se describen a continuación:

a) Un porcentaje sobre el bote que, en ningún caso superará el 5%, y que se aplicará en cada uno de los intervalos de apuestas.

b) Un porcentaje que oscilará entre el 10 y el 20% del máximo de la mesa o del resto, por sesión, según la modalidad de póquer que se juegue. Se entiende por sesión, una hora de juego más las dos últimas manos.

La Dirección de juego del casino puede fijar previamente la duración de cada partida siempre que lo haga público a los jugadores. En el caso de que el casino no utilice esta facultad, la duración de la partida tiene que ser, como mínimo, la necesaria para que cada jugador que inicia la partida pueda tener la mano en dos ocasiones.

III. Personal.

Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un crupier. La zona donde se desarrolle el juego está controlada por un jefe de sector o equivalente y, además, puede haber un cambista para diversas mesas.

1. Jefe de sector o equivalente.

Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la dirección del casino, le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en las mesas de juego y llevará una relación de jugadores que deseen ocupar las plazas que puedan quedar vacantes.

2. Crupier.

Sin perjuicio de las funciones que más adelante se le atribuyen, tendrá encomendadas las siguientes: recuento, mezcla y reparto de las cartas a los jugadores; anuncio en voz alta de las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; cálculo e ingreso del beneficio correspondiente al establecimiento introduciéndolo en la ranura que para dicho fin existe en la mesa; introducción de las propinas en la ranura de la mesa destinada a tal efecto; control del juego y vigilancia para que ningún jugador apueste fuera de turno; custodia y control de la suma que constituye el bote y el pago del mismo. Igualmente resolverá a los jugadores las dudas sobre las reglas a aplicar en cada momento de la partida y en el caso de que tenga problemas con algún jugador se lo debe comunicar al jefe de sector o equivalente.

3. Cambista.

Caso de que la dirección lo considere necesario, podrá haber una persona que atenderá a las distintas mesas y cuya función será cambiar dinero por fichas.

IV. Jugadores.

Frente a cada uno de los espacios o departamentos de la mesa de juego, sólo se podrá sentar un jugador. La superficie de los espacios podrá ser utilizada para depositar las fichas y mantener, en su caso, las cartas.

Al comienzo de la partida se sortearán los puestos.

Si la partida ya está iniciada será el jefe de sector o equivalente quien asigna el puesto en la mesa si hay plaza libre.

A petición propia un jugador puede descansar dos jugadas o manos sin perder el puesto en la mesa.

V. Prohibiciones.

Está totalmente prohibido que un jugador abandone la mesa de juego dejando encargado a otro jugador que le realice e iguale las apuestas, pues cada jugador juega por sí mismo y no se permiten las actuaciones siguientes:

a) El juego por parejas ni siquiera temporalmente.

b) Jugarse el bote conjuntamente.

c) Repartirse el bote voluntariamente.

d) La connivencia entre jugadores.

e) Comprar o añadir fichas al resto para aumentarlo, una vez que se ha iniciado la jugada.

f) Prestarse dinero entre jugadores.

g) Guardarse las fichas de su resto.

h) Retirar las cartas de la mesa o alejarlas de la vista del crupier y de los demás jugadores.

VI. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones que se describen a continuación:

a) Escalera de color real: es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (As, K, Q, J y 10).

b) Escalera de color: es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo, sin que ésta coincida con las cartas más altas (ejemplo: 6, 7, 8, 9, y 10).

c) Póquer: es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo: cuatro K y un 6).

d) *Full*: es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos también distintas de igual valor (ejemplo: tres 8 y dos 7).

e) Color: es la combinación formada por cinco cartas no correlativas de un mismo palo (ejemplo: 5, 7, 10, Q y As de tréboles).

f) Escalera: es la combinación formada por cinco cartas correlativas de distintos palos.

g) Trío: es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas del mismo valor y las 2 restantes sin formar pareja (ejemplo: tres 8, un 7 y un 2).

h) Figuras: es la combinación formada por cinco cartas que deben ser As, K, Q, o J. Esta combinación sólo se utiliza en las variedades de póquer cubierto.

i) Doble pareja: es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos parejas de cartas de distinto valor (ejemplo: dos 6, dos J y un As).

j) Pareja: es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor (ejemplo: dos 4, un 6, un 9 y un As).

k) Carta mayor: cuando una jugada no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana el jugador que tenga la carta mayor.

En las variantes de póquer que se jueguen con menos de 52 cartas, el color es más importante que el *Full*.

2. Empates.

Cuando diversos jugadores tienen póquer, gana el que lo tiene de valor superior (ejemplo: un póquer de K supera a uno de Q).

Cuando diversos jugadores tienen *Full*, gana el que tiene las tres cartas iguales de valor más alto.

Cuando diversos jugadores tienen escalera, de cualquier tipo, gana el que tiene la carta de valor más alto.

Cuando diversos jugadores tienen color, gana el que tiene la carta de valor más alto.

Cuando diversos jugadores tienen trío, gana el que lo tiene formado por las cartas de valor más alto.

Cuando diversos jugadores tienen figuras, gana el que tiene la pareja más alta, y si coincide, se considera la carta de valor más alto.

Cuando diversos jugadores tienen doble pareja, gana el que tiene la pareja formada por las cartas de valor más alto; si coincide, se considera la segunda pareja, y en último lugar, la carta que queda de valor más alto.

Cuando diversos jugadores tienen pareja, gana el que la tiene de valor más alto y, si coincide, se considera la carta de valor más alto de las restantes.

3. Mínimos y máximos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites mínimos y máximos que tenga autorizados el casino.

a) Normas generales sobre estos límites

El mínimo y el máximo de la mesa depende de la modalidad de póquer que se juegue. El mínimo puede variar entre el 20 y el 40% del máximo y el «Ante» (apuesta inicial) será como máximo un 50% del mínimo de la mesa.

Se puede jugar con tres límites diferentes:

1) *Split limit*: el máximo de la apuesta está limitado por la mitad del bote.

2) Bote con límite: el máximo de la apuesta está limitado por el bote.

3) Bote sin límite: no existe límite para la apuesta máxima; el mínimo no puede ser nunca inferior al autorizado, el cual deberá aparecer ostensiblemente visible en la mesa.

b) Normas especiales.

El director del casino, dentro de los límites autorizados, puede variar el límite de la apuesta de una mesa una vez puesta en funcionamiento con previo anuncio a los jugadores.

VII. Desarrollo del juego.

Es condición indispensable para que la partida pueda comenzar que haya en la mesa de juego como mínimo cuatro jugadores, número que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

1. Reparto de cartas.

Al principio de cada partida el crupier debe señalar claramente con una pieza redonda («marca») quien tiene la mano, colocándola delante del jugador. La mano irá rotando en el sentido de las agujas del reloj cada vez que procede un nuevo reparto de cartas.

El crupier debe comprobar que están la totalidad de las cartas que componen la baraja y barajarlas, al menos 3 veces, de forma que no sean vistas por los jugadores, con el siguiente orden: mezclar (tipo *«chemin de fer»*) agrupar-barajar.

Las cartas también pueden ser barajadas por cualquier jugador, pero el último barajado, en la forma

prevista en el párrafo anterior, siempre lo realiza el crupier, que seguidamente ofrece las cartas al jugador situado a la izquierda de la mano para que proceda al corte o talla.

Si en el momento de cortar queda al descubierto alguna carta del mazo se debe volver a barajar.

Al realizar el corte se deben de cumplir las siguientes condiciones:

a) Usar una sola mano.

b) La dirección del corte debe ser recta y alejándose del cuerpo.

c) La mano libre no puede tocar la baraja hasta que, después del corte, los montones de cartas se hayan reunido otra vez.

d) La mano libre no debe obstaculizar la vista a los jugadores de tal forma que no puedan ver el procedimiento de corte.

Una vez que se ha realizado el corte, los jugadores que participan en la jugada deben realizar previamente una apuesta denominada «Ante» (apuesta inicial) fijada por el casino y acto seguido, el crupier reparte las cartas en el sentido de las agujas del reloj.

El crupier debe tener cuidado al dar las cartas de que no sean vistas por los otros jugadores. Por ello, al repartirlas, no puede levantarlas sino deslizarlas sobre la mesa.

2. Intervalos o turnos de apuestas.

Acto seguido se inician las apuestas y el crupier va indicando a quien le corresponde apostar, según la variante del póquer de que se trate. Todas las apuestas se reúnen en un lugar común llamado bote.

Al llegar el turno de las apuestas los jugadores tienen las siguientes opciones:

a) «Retirarse» y salir del juego, para lo cual debe dar a conocer su intención, cuando sea su turno, poniendo las cartas encima de la mesa alejándolas lo más posible de las cartas que se están usando en el juego. En este caso el crupier retira sus cartas, las cuales no deben ser vistas por nadie.

Cuando un jugador se retira no puede participar en el bote, renuncia a todas las apuestas que haya realizado y no puede expresar ninguna opinión sobre el juego ni mirar las cartas de los otros jugadores.

b) «Pasar». Cualquier jugador al que le ha llegado el turno de apostar y decide no hacerlo, tendrá que decir «paso» siempre y cuando ningún jugador anterior haya realizado una apuesta durante ese intervalo de apuestas. Cualquier jugador que esté participando en el juego puede reservarse hasta que alguno de los jugadores decida apostar, en cuyo caso para seguir participando en el juego tiene que cubrir la apuesta o subirla si lo desea.

c) «Cubrir» la apuesta metiendo en el bote el número suficiente de fichas para que el valor que representen dichas fichas sea igual a la de cualquier otro jugador pero no superior.

d) «Subir» la apuesta metiendo en el Bote el número de fichas suficientes para cubrir la apuesta e incluyendo algunas fichas más para superar la apuesta, lo que dará lugar a que los jugadores, situados a su derecha, realicen alguna de las acciones anteriormente descritas.

Dependiendo de la variedad de póquer y en cada intervalo de apuestas, el número de veces que un jugador puede realizar una subida puede estar limitado; pero en el caso de que sólo existan dos jugadores no hay límite al número de veces.

Al final de las apuestas todos los jugadores que permanezcan en juego («activos») deben haber puesto el mismo valor de fichas en el bote.

Si al finalizar el turno de las apuestas sólo hay un jugador que ha realizado una apuesta y todos los demás han pasado, gana automáticamente la mano y se lleva el bote sin necesidad de enseñar sus cartas.

Antes de realizar la apuesta, cada jugador puede reunir sus fichas dentro del espacio de la mesa que le corresponde. Se considera que un jugador ha realizado la apuesta cuando traslada las fichas más allá de la línea que delimita su espacio o, en situaciones poco claras, desde el momento en que el crupier introduce las fichas en el bote y no ha habido objeciones por parte del jugador.

Un jugador no puede realizar una apuesta, ver la reacción de los demás jugadores y subir la apuesta. Las apuestas deben realizarse de una forma clara e inmediata, sin simular dudas respecto a dicha jugada.

Los jugadores que estén jugando la mano deben hablar solamente lo estrictamente necesario y, además, en cada intervalo de apuestas no pueden realizarlas como si tuvieran la máxima combinación con intención de confundir y engañar a los demás jugadores. Caso de que alguno de los jugadores actuase de la forma anteriormente descrita le será llamada la atención por el crupier y, si reincide, el jefe de sector decidirá de forma irrevocable sobre su participación o continuación en la partida.

Los jugadores deben disponer del dinero suficiente en fichas para terminar la mano. Si no lo tuvieran jugarán en proporción a la cantidad apostada.

El crupier debe mantener las cartas eliminadas y los descartes bajo control; ningún jugador está autorizado a verlos durante la partida. Las demás cartas que tiene el crupier para repartir deben estar juntas y ordenadas durante todo el juego salvo en el momento del reparto.

El crupier debe mantener la baraja en una posición lo más horizontal posible, sin realizar desplazamientos con ella y la parte superior de la misma debe estar siempre a la vista de los jugadores. Cuando no tenga la baraja en la mano debe protegerla poniendo una ficha del bote encima.

3. Pagos de las combinaciones ganadoras.

Una vez que las apuestas han sido igualadas, en el último intervalo de apuestas, cada jugador que previamente no se haya retirado debe mostrar sus cartas de modo que pueda verse la combinación que tiene para establecer la combinación ganadora.

El jugador que haya hecho la última apuesta mostrará las cartas en primer lugar y a continuación y por turno los restantes jugadores empezando por la derecha del jugador que las haya descubierto en primer lugar.

No es necesario que un jugador diga la combinación que tiene al mostrar las cartas ni tampoco se tiene en cuenta lo que haya dicho pues es el crupier quien establece el valor de las combinaciones descubiertas e indica cuál es el jugador con la combinación más alta y, si es el caso, corrige las combinaciones que hayan sido erróneamente anunciadas por los jugadores.

Una vez que todos los jugadores han podido ver las cartas de la mano ganadora, el crupier recogerá las cartas de las combinaciones perdedoras y la ganadora sólo será retirada cuando el crupier le haya entregado el bote.

En el caso de que haya combinaciones del mismo valor, el crupier repartirá el bote entre los distintos jugadores que tengan la misma combinación, en proporción a sus respectivos restos.

Ningún jugador puede influir o criticar el juego que realice otro.

No se permite que haya personas ajenas al juego mirando el desarrollo de la partida, salvo el personal del casino debidamente autorizado.

Las cartas que da el crupier durante la mano sólo se mostrarán cuando el crupier lo indique al final de la jugada.

Solamente los jugadores pueden ver sus cartas cubiertas y son responsables de que nadie más las vea.

VIII. Errores e infracciones en el juego.

1. Errores en el reparto.

En general, si durante el reparto de las cartas se dan algunos de los casos que más abajo se indican, se considera que ha habido error en el reparto y todas las cartas son recogidas por el crupier que inicia la mano de nuevo. Los casos que se tienen en cuenta son:

a) Si los jugadores no reciben las cartas en el orden normal.

b) Si un jugador recibe menos cartas de las debidas y no se puede corregir el error antes de comenzar las apuestas.

c) Si un jugador recibe más cartas de las debidas y no se puede corregir el error antes de comenzar las apuestas.

d) Si al comenzar la mano un jugador recibe una carta que no le corresponde y se tiene constancia de que la ha visto.

e) Si hay más de una carta boca arriba en la baraja.

f) Si se descubre que faltan una o más cartas en la baraja.

g) Si se descubre que la baraja es defectuosa.

2. Errores del crupier.

a) Si el crupier anuncia una mano de modo equivocado, se considera que las cartas hablan por sí mismas, y se tiene en cuenta la combinación de cartas existente sobre la mesa.

b) Si el crupier, en el reparto de las cartas, le da una carta a un jugador ausente no se considera error en el reparto. En el caso de que el jugador no llegue cuando le toca su turno se retira su mano y deja de jugar.

c) Si el crupier, en el reparto de las cartas, le da una carta a un jugador que no va a jugar la

mano o a un sitio que se encuentra vacío, no se considera un error en el reparto sino que el crupier da las cartas normalmente incluido dicho espacio vacío y cuando termina recoge las cartas.

3. Errores del jugador.

a) El jugador debe tomar todas sus decisiones con carácter inmediato con el fin de no retrasar el desarrollo de la partida; caso contrario será advertido por el crupier.

b) Si un jugador al apostar mezcla sus cartas con los descartes, creyendo que no han ido más jugadores a igualar su apuesta, pierde el bote salvo que el crupier o el jefe de sector puedan reconstruir la mano sin lugar a dudas. Como norma general se debe intentar siempre reconstruir la mano y por consiguiente jugar el bote.

c) Si un jugador para cubrir una apuesta mete en el bote un número insuficiente de fichas no tiene derecho a retirarlas; sólo podrá añadir las precisas para igualar la apuesta.

d) Si un jugador mete en el bote una ficha por importe superior al necesario, sin anunciar la subida de la apuesta, se considera que cubre sólo la apuesta y se le devuelve la cantidad que ha puesto de más.

e) Si un jugador por error descubre sus cartas, el juego sigue siendo válido.

f) Si un jugador efectúa una apuesta fuera de su turno se considera válida pero cuando llegue su turno de apuestas no puede subir la misma.

g) Si uno o varios jugadores, al repartir las cartas, no han puesto el «ante» en el bote se considera que la mano es válida y deben poner el «ante» si quieren participar en la mano. En el caso de que no sea posible determinar quiénes son los jugadores que no han puesto la apuesta inicial se juega la mano con un bote reducido.

h) Si un jugador pone en contacto, voluntaria o involuntariamente, sus cartas con las de otro jugador le será anulada su mano así como la del otro jugador.

i) Si a un jugador se le pasa el turno de apostar debe ponerlo en conocimiento del crupier inmediatamente. El jefe de sector analizará la situación y tomará la decisión oportuna la cual tendrá carácter irrevocable.

IX. Variedades de póquer de círculo.

Las distintas variedades de póquer de círculo responden a los principios expuestos en los apartados precedentes de este epígrafe. Estas variedades de póquer de círculo recogidas en este Catálogo son la variedades de póquer cubierto de 5 cartas con descarte y las cinco variedades de póquer descubierto siguientes: *Seven Stud Póker, Omaha, Hold'em, Five Stud Póker* y póquer sintético.

Las normas específicas de cada una de las variedades de póquer citadas en este apartado se recogen en los apartados siguientes de este epígrafe y, en todo lo no previsto de forma específica, se regularán por las referidas normas generales contenidas en los apartados I a VIII de este epígrafe.

13.1. **Póquer cubierto de 5 cartas con descarte**

I. Elementos del juego: cartas.

Dependiendo del número de jugadores se podrá jugar con 52, 48, 44, 40, 36 ó 32 cartas.

II. Reglas del juego: desarrollo del juego.

Una vez puesto el «ante» por los jugadores que participan en la jugada, reciben cinco cartas, todas cubiertas, comenzando el primer intervalo de apuestas. La mano y los demás jugadores pueden actuar de las siguientes formas:

a) «Abrir» el bote haciendo una apuesta siempre y cuando tenga una pareja de J o una combinación mayor.

b) «Pasar», es decir, no hacer ninguna apuesta en ese momento pero se reserva el derecho de cubrir o subir la apuesta posteriormente. Un jugador puede pasar teniendo o no una combinación tan buena como una pareja de J.

Si el jugador con la combinación mayor pasa, el siguiente jugador que le toque hablar puede abrir el bote o pasar, y así sucesivamente. Una vez que alguno de los jugadores que participan en la partida haya apostado, el bote está abierto y cada jugador en su turno podrá, a partir de entonces, retirarse, cubrir o subir la apuesta.

Si todos los jugadores que participan en la jugada pasan, se produce lo que se llama una «mano en blanco». El juego continúa, realizándose otro «ante» y en este caso se necesitará al menos una pareja de Q para abrir el bote. Si esa jugada fuera nuevamente en blanco se necesitaría al menos una pareja de K en la siguiente; si esa partida fuera nuevamente en blanco se necesitaría una pareja de As para la siguiente

mano. En el caso de que la mano fuese nuevamente en blanco, el crupier seguirá dando cartas hasta que alguno de los jugadores pudiera abrir el juego con una pareja de As como mínimo.

Una vez que han sido igualadas todas las apuestas, los jugadores que siguen en la partida pueden descartarse, comenzando por el primero que abrió el bote, de una o más cartas cubiertas, diciendo en voz alta el número de las que quiere descartarse. El crupier cogerá un número de cartas equivalentes de la parte superior de la baraja y las entregará al jugador de manera que tenga cinco.

Cada jugador, en su turno, recibe el número de cartas solicitadas antes que el siguiente se descarte.

Un jugador que no quiera cambiar sus cartas se dice que «está servido» y debe decirlo o dar un golpe encima de la mesa cuando le llegue el turno de descartarse.

El jugador que abrió el bote puede descartarse de una o más cartas de las que le permitieron hacer la combinación para abrir. Su descarte se colocará boca abajo sobre el bote de tal manera que al finalizar la jugada pueda comprobarse que tenía la combinación mínima para abrir.

Si el crupier, al dar las cartas de los descartes, nota cuando ha dado la penúltima que no va a tener suficientes para completar los mismos, debe barajar junto con la última carta todas las que se hayan descartado previamente, pedir al jugador anterior al que tiene que recibir la siguiente carta que corte y continuar con el reparto con el nuevo montón. Los descartes del jugador que abrió el bote y del jugador que tiene que recibir las cartas no se incluyen si se han mantenido separadas y se pueden identificar.

En cualquier momento del descarte, y hasta que llegue el turno de las apuestas, cualquier jugador puede solicitar que cada uno de los demás diga el número de cartas de las que se ha descartado.

Una vez que se ha finalizado el reparto, el jugador que abrió el bote debe pasar o apostar. En el caso de que dicho jugador se haya retirado es el jugador que se encuentra a su derecha el que tiene el turno. Cada uno de los demás jugadores en su turno puede retirarse, cubrir o subir las apuestas hasta que las mismas sean igualadas. En ese momento, se muestran por turno las cartas y la combinación más alta gana el bote.

III. Errores e infracciones en el juego.

1. Errores en el reparto.

a) Si un jugador recibe demasiadas cartas y lo indica antes de mirarlas el crupier debe recoger las cartas adicionales y colocarlas encima de la baraja. En el caso de que el jugador haya visto alguna de ellas se considera error en el reparto y se vuelve a iniciar la jugada.

b) Si un jugador recibe menos cartas y lo indica antes de mirarlas, el crupier debe darle las necesarias para completar el número adecuado de encima de la baraja. En el caso de que el jugador haya visto alguna de dichas cartas se considera error en el reparto y se vuelve a iniciar la jugada.

c) Si la primera carta que recibe un jugador se da boca arriba se considera error en el reparto y se vuelve a iniciar la jugada.

2. Errores del crupier.

Si el crupier retira la baraja antes de finalizar la jugada sin darse cuenta de que tienen que repartirse más cartas debe, si se puede, coger la parte superior de la baraja y repartir las cartas que faltan. En caso contrario, debe mezclar las cartas que no se han usado sin incluir las de descarte. La mano debe proceder de nuevo al corte y el crupier debe eliminar la primera carta antes de empezar a repartir.

3. Errores del jugador.

Si el jugador que abre el bote no puede demostrar que tenía la combinación necesaria para abrirlo, se considera que la jugada es «falsa».

Si una jugada es falsa el jugador que la haya cometido no puede ganar el bote. Se deberá retirar cuando se conozca la irregularidad, y cualquier ficha que haya apostado permanecerá en el bote. En el caso de que haya realizado la última apuesta y ésta no haya sido cubierta, se quedan en el bote las fichas apostadas para la siguiente partida. En el caso de que hubiese alguna duda es el jefe de sector quien decide en última instancia de acuerdo con la situación.

13.2. **Variedades del póquer descubierto**

– 13.2.a) Póquer descubierto en la variante *Seven Stud Poker*.

I. Denominación.

El objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible con siete cartas, teniendo en cuenta que de esas cartas sólo tienen valor al descubrir la jugada cinco de ellas.

II. Reglas del juego.

1. Mínimos y máximos de las apuestas.

Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda de apuestas en función del bote pueden ser:

a) *Split limit*: en los dos primeros intervalos de apuestas se juega con el límite más bajo y en los tres siguientes con el límite más alto. Caso de que las dos primeras cartas descubiertas sean una pareja, se jugará con el límite más alto.

b) Bote limitado: en los dos últimos intervalos de apuestas el límite tiene los siguientes valores:

– Igual a la mitad del bote que existe al dar la sexta carta.

– Igual al bote que existe al dar la séptima carta.

En cada intervalo de apuestas cada jugador puede subir su apuesta como máximo tres veces y de acuerdo con los límites establecidos para cada intervalo.

2. Desarrollo del juego.

El crupier reparte tres cartas, de una en una, a cada uno de los jugadores, ocho como máximo, las dos primeras cubiertas y la tercera descubierta.

Acto seguido se inicia el primer intervalo de apuestas, el cual es indicado por el crupier a los jugadores mediante la frase «hagan sus apuestas». Empieza a hablar el jugador que tenga la carta más baja; en caso de igualdad, hablará el más cercano por la izquierda a la mano.

El segundo intervalo de apuestas tiene lugar cuando ha terminado de repartirse la cuarta carta y cada jugador tiene dos cartas cubiertas y dos descubiertas. El jugador con la combinación de cartas más alta o en su defecto con la carta más alta, es el que abre este segundo intervalo de apuestas pudiendo pasar permaneciendo en juego *(check)* o apostar *(bet)*, y en ningún caso puede retirarse del juego.

Si al terminar este segundo intervalo de apuestas sólo hay un jugador que ha realizado una apuesta y todos los demás han pasado, gana automáticamente la mano y se lleva el bote.

Al finalizar el segundo intervalo de apuestas se les da una carta descubierta a los jugadores que no hayan pasado.

El tercer y cuarto intervalo de apuestas se realiza como el segundo.

El quinto intervalo de apuestas es el último y es anunciado por el crupier con las palabras «última carta» y le da a cada jugador que permanezca en la partida una carta cubierta. En caso de igualdad hablará el más cercano por la izquierda a la mano.

Después de dar las tres primeras cartas y en cada uno de los tres siguientes repartos se separará una carta, hasta un total de cuatro, que deben quedar apartadas de las de descarte (cartas muertas). Estas cartas se pueden usar solamente en los siguientes casos:

a) Cuando el crupier al dar la séptima carta se salte el turno de un jugador, se le da la primera «carta muerta» siempre que las cartas de los demás jugadores hayan sido vistas. El jugador la recibe cuando el crupier haya terminado de dar las demás a los jugadores, es decir, es el último que recibe la carta. El objetivo de esta regla es mantener la secuencia de las cartas de la baraja para los demás jugadores.

b) Cuando el crupier, al repartir la séptima carta, se da cuenta de que no tiene suficientes para terminar este intervalo, usa dichas «cartas muertas» mezclándolas con las que todavía no se han repartido con el fin de completar la jugada.

c) Cuando no haya cartas suficientes para completar la séptima ronda, habiendo tenido en cuenta tanto los descartes realizados como las «cartas muertas», el crupier sacará una de las que quedan por repartir, la cual la colocará en el centro de la mesa y será la séptima carta para todos los jugadores (carta común).

III. Errores e infracciones en el juego.

1. Errores en el reparto.

a) Si al repartir las dos primeras cartas *(hole cards)* alguna de ellas queda al descubierto se pueden dar dos casos:

a.1) Que quede una de ellas al descubierto. En este caso esa carta es la carta descubierta y el jugador recibe la tercera carta que deberá ser cubierta.

a.2) Que queden las dos primeras cartas descubiertas, en cuyo caso se le devuelve la apuesta inicial.

b) Si al repartir la séptima carta ésta es dada erróneamente, el crupier preguntará al jugador y de acuerdo con su respuesta, se aplicarán los siguientes criterios:

b.1) Si a pesar del error quiere seguir jugando, la carta se cubre y el juego sigue normalmente.

b.2) Si no desea seguir jugando, no tomará parte en el último intervalo de apuestas y jugará sólo con las apuestas realizadas hasta ese momento. Los demás jugadores seguirán jugando y apostarán el intervalo correspondiente de apuestas formándose un bote aparte (side pot) en el cual el jugador que no quiso seguir jugando no toma parte.

2. Errores del crupier.

a) Si en el reparto de la séptima carta, el crupier por error la da descubierta y sólo quedan dos jugadores en la partida, no se podrán subir las apuestas y se descubrirán directamente (showdown).

b) Si el crupier empieza a distribuir las cartas sin que hayan finalizado las apuestas, debe mantener dicha carta sobre la mesa hasta que finalicen las mismas y luego retirar, aparte de dicha carta, tantas cartas como jugadores se mantengan en juego (burnt cards). Dichas cartas cubiertas se ponen en un lugar separado de los descartes.

3. Errores del jugador.

Si un jugador por error descubre sus cartas cubiertas (hole cards) debe cubrirlas de nuevo pues el juego sigue siendo válido y la siguiente carta no se le dará cubierta.

– 13.2.b) Póquer descubierto en la variedad Omaha.

I. Denominación.

Es una variedad del Seven Stud Poker siendo el objetivo del juego alcanzar la mayor combinación posible eligiendo dos de las cuatro cartas que tiene el jugador en la mano y tres de las cinco cartas que son comunes a todos los jugadores y que están sobre la mesa.

II. Reglas del juego: desarrollo del juego.

Una vez que todos los jugadores que quieren participar en la jugada han puesto el «ante», el crupier da cuatro cartas cubiertas a los jugadores de una en una. Acto seguido se inicia el primer intervalo de apuestas.

Una vez finalizado el intervalo de apuestas separa una carta (carta quemada), la cual no se mezcla con los descartes y no es vista por los demás jugadores y coloca tres cartas descubiertas en el centro de la mesa, con lo que se inicia el segundo intervalo de apuestas.

Al finalizar el intervalo de apuestas, retira una nueva carta y coloca otra carta descubierta al lado de las anteriores en la mesa, con lo que empieza el tercer intervalo de apuestas.

Cuando se terminan las apuestas, se retira una nueva carta y se coloca una nueva carta descubierta en la mesa, al lado de la última, con lo que se inicia el cuarto y último intervalo de apuestas.

– 13.2.c) Póquer descubierto en la variedad Hold'em.

I. Denominación.

Es una variedad del Seven Stud Poker siendo el objetivo del juego alcanzar la mayor combinación posible, eligiendo cualesquiera de las siete cartas de que se dispone en cada jugada.

II. Reglas del juego: desarrollo del juego.

La única diferencia que existe con la variedad de póquer Omaha es que en lugar de dar el crupier las cuatro cartas al inicio de la partida, sólo da a los jugadores dos cartas.

– 13.2.d) Póquer descubierto en la variedad Five Stud Poker.

I. Denominación.

Es una variedad del Seven Stud Poker y el objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible entre las cinco cartas de que dispone cada uno de los jugadores.

II. Elementos del juego: cartas.

Se juega con 32 cartas en lugar de 52. De esas 52 cartas de la baraja sólo se escogen las siguientes: As, K, Q, J, 10, 9, 8 y 7.

III. Reglas del juego: desarrollo del juego.

El crupier da una carta cubierta a cada uno de los jugadores en lugar de dos y una descubierta con lo que empieza el primer intervalo de apuestas.

A continuación el crupier da a cada jugador una carta descubierta con lo que empieza el segundo intervalo de apuestas.

Al finalizar este intervalo de apuestas el crupier da una nueva carta descubierta a cada jugador con lo que empieza el tercer intervalo de apuestas.

Cuando se terminan las apuestas el crupier da una nueva carta descubierta, con lo que se inicia el cuarto y último intervalo de apuestas.

En esta variante, el jugador con la combinación más alta es el que inicia las apuestas.

– 13.2.e) Póquer descubierto en la variedad de póquer sintético.

I. Denominación.

El objetivo del juego es conseguir la combinación de cartas del valor más alto posible, mediante la utilización de cinco cartas: dos repartidas por el crupier a cada jugador y tres de las cinco cartas comunes que el crupier alinea sobre la mesa de juego.

II. Elementos de juego: cartas.

Se juega con 28 cartas en lugar de las 52 cartas que tiene la baraja inglesa completa y sólo se utiliza el As, K, Q, J, 10, 9 y 8 de cada palo, según su valor y orden de importancia. El As se puede utilizar como la carta más pequeña delante del 8 o como carta más alta después de la K.

III. Mínimos y máximos de las apuestas.

Se juega con una cantidad mínima inicial denominada «resto». En caso de agotarse el resto, se podrán hacer reposiciones de acuerdo con la siguiente escala:

a) Resto inicial: de 10 a 200 veces la cantidad de la apuesta mínima de la mesa.

b) Reposiciones: de 5 a 100 veces la cantidad de la apuesta mínima de la mesa.

IV. Desarrollo del juego.

Una vez que todos los jugadores han colocado la apuesta denominada «ante» señalada por el casino, el crupier reparte dos cartas cubiertas a cada jugador y descubre la primera de las cinco cartas comunes.

A partir de este momento, comienza el primer turno de apuestas por el jugador que tiene la mano. Una vez hechas las apuestas, descubre la segunda carta. Seguidamente comienza el segundo turno de apuestas, que es abierto por el jugador que hace la apuesta más alta, y así sucesivamente hasta que descubre la quinta y última carta y empieza el último turno de apuestas.

Una vez acabadas las apuestas, se descubren las cartas comenzando por el jugador que realiza la última apuesta más alta, y se paga el bote al ganador o se reparte entre los ganadores si hay diversas jugadas del mismo valor.

V. Errores e infracciones en el juego.

1. Errores en el reparto.

Si durante el reparto de las cartas se produce alguno de los casos siguientes, todas las cartas han de ser recogidas por el crupier, quien debe iniciar de nuevo el reparto de cartas:

a) Si los jugadores no reciben las cartas en el orden establecido.

b) Si un jugador recibe más o menos de las dos cartas que le corresponden.

c) Si aparece alguna carta descubierta.

2. Errores del crupier.

a) Si el crupier descubre más de una carta de las cinco comunes, en cada intervalo de apuestas, se considera como válida la primera y se han de sustituir las otras por cartas de la baraja que no se hayan usado, y en el caso de no haber suficientes se considera anulada la mano.

b) Si el crupier descubre una carta de las cinco comunes, antes de que haya finalizado el turno de apuestas, esta carta se considera nula y se ha de sustituir por otra nueva de las que quedan en la baraja.

14. **Pai gow poker**

I. Denominación.

Es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, exclusivo de Casinos de Juego, en el que los participantes se enfrentan al establecimiento. A cada jugador sentado en la mesa se le distribuirán siete cartas, con las cuales tiene que hacer dos «manos»: una de dos cartas («mano» pequeña o baja) y otra de cinco cartas («mano» grande o alta).

Tiene por objeto superar, con las dos «manos» establecidas del jugador, las dos «manos» de la Banca. Ambas «manos» del jugador deberán ser superiores a las «manos» respectivas de la Banca. Si una «mano» del jugador obtuviera la misma puntuación que la de la Banca, se considerará igualdad, y la Banca gana todas las igualdades. Si un jugador ganara una «mano», pero perdiera la otra, se considerará empate y las apuestas quedarán como estaban, pudiendo el jugador rescatarlas. La mayor

«mano» posible de dos cartas que se podrá conseguir será dos Ases, y la más alta de cinco cartas, cinco Ases. Las «manos» ganadoras se pagarán a la par, menos el porcentaje de comisión determinado. A las perdedoras se les retirará el dinero apostado.

II. Elementos del juego.

1. Cartas.

Al *Pai Gow Poker* se juega con una baraja tradicional de 52 cartas, más un *Joker*. Éste puede ser usado únicamente como un As, para completar una escalera, un color o una escalera de color.

2. Mesa de juego.

Será de medidas y características similares a las usadas en el juego del Veintiuno o *Blackjack*, pero con el tapete propio del juego en el cual habrá señaladas hasta un máximo de 6 casillas con el fin de acoger las apuestas, y otros tantos lugares divididos en dos casillas, una para depositar la «mano» grande y otra para la «mano» pequeña. Además dispondrá de una bandeja como las de Veintiuno o *Blackjack*, para proceder a los cambios de fichas y a la deducción de la cantidad correspondiente a la comisión.

3. Cubilete y dados.

Se utilizarán tres dados, del mismo color, con las superficies pulimentadas de 12 a 25 mm de lado y se colocarán dentro de un cubilete o recipiente, para ser sacudidos antes de ser tirados.

4. Distribuidor o *sabot*.

Se estará a lo dispuesto en epígrafe 03, apartado II, punto 3.

III. Personal.

1. Jefe de Mesa.

Le corresponderá la supervisión del juego en todas sus fases, sin perjuicio de cualquier otra función que se le pueda encomendar. También llevará una lista en la que se determine el orden de prioridad para cubrir plazas vacantes. Dichas funciones se llevarán a cabo sobre cada una de las mesas, si bien podrán simultanearse sobre grupos de mesas contiguas y homogéneas sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de cuatro. No obstante, de compatibilizarse, de conformidad con lo dispuesto en el epígrafe 03, apartado III, funciones de supervisión sobre mesas de juegos de naipes de contrapartida no homogéneas, el número total de mesas a su cargo no podrá exceder de dos.

2. Crupier.

Es el responsable de la mezcla y distribución de las cartas, del cobro de las apuestas perdedoras y del pago de las ganadoras, y de la recogida y control de los naipes, una vez finalizado el juego y la partida. Anunciará todas las fases del juego, cambiará el efectivo a los jugadores y, cuando proceda, deducirá la comisión en beneficio del establecimiento.

3. Jugadores.

Podrán participar en el juego un número de jugadores sentados coincidentes con el número de plazas delimitadas, marcadas en el tapete, cuya cifra máxima será de seis.

Cada «mano» de un jugador será considerada individualmente y seguirá el orden normal de distribución y petición de cartas. El jugador situado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá enseñar sus cartas a los demás apostantes.

IV. Combinaciones posibles.

Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

a) Cinco Ases: es la formada por cinco Ases (cuatro Ases más el *Joker*).

b) Escalera Real: es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (As, Rey, Dama, Jota y 10). La segunda escalera más alta es la combinación formada por As, 2, 3, 4 y 5.

c) Escalera de Color: es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo (8, 9, 10, Jota, y Dama).

d) Póquer: es el formado por cuatro cartas de un mismo valor (cuatro Reyes).

e) *Full*: es el formado por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor (3 ochos y 2 nueves).

f) Color: es el formado por cinco cartas no correlativas del mismo palo (8, 9, 10, Dama y As de Tréboles).

g) Escalera: es la formada por cinco cartas correlativas de distintos palos.

h) Trío: es el formado por tres cartas de un mismo valor y las dos restantes sin formar pareja (3 ochos, Dama y Rey).

i) Doble Pareja: es la formada por dos parejas de cartas de distinto valor (2 nueves, 2 Jotas y 1 As).

j) Pareja: es la formada por dos cartas del mismo valor (2 Reyes, 8, 9 y As).

k) Carta más Alta: cuando una «mano» no tuviera ninguna de las combinaciones anteriores, será ganada por el jugador que tenga la carta mayor.

V. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores deberán estar representadas exclusivamente por fichas y deberán realizarse dentro de los límites establecidos para cada mesa de juego.

El Casino de Juego fijará para cada mesa la cuantía de las apuestas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por la Comisión Técnica de Juego.

Significados:

– Ganancia: La apuesta es pagada a la par con una retención porcentual de comisión para el Casino.

– Pérdida: Se pierde la apuesta.

– Partida nula: El cliente recupera íntegramente la apuesta.

El porcentaje de comisión podrá ser de hasta el 5 por 100 de las apuestas ganadoras, a discreción del Establecimiento, anunciándolo a los jugadores antes del inicio de la partida.

VI. Reglas del juego.

La extracción de naipes del depósito, su desempaquetado y su mezcla se atendrán a las normas del Reglamento de Casinos de Juego.

El crupier pasará la baraja a un cliente para que la corte. A continuación y antes de repartir las cartas, los jugadores efectuarán sus apuestas iniciales en las casillas señaladas al efecto, dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. Seguidamente el crupier cerrará las apuestas con el «no va más», cogerá un cubilete, que contendrá los tres dados, lo sacudirá, arrojando los dados encima de la mesa, y, finalmente, anunciará la suma de los dados, para determinar quién recibe la primera «mano».

La posición del Banquero para 7 posiciones y 6 jugadores será siempre 1, 8 ó 15. El crupier contará desde la posición del Banquero. Una vez realizada esta operación, el crupier colocará las cartas delante de cada uno de los jugadores (incluyéndose a sí mismo), en sentido contrario al de las agujas del reloj, desde el punto de inicio indicado por los dados.

El crupier mezclará las cartas y confeccionará tantas «manos» de siete cartas boca abajo como jugadores haya enfrente de la bandeja que contiene el anticipo. Hecho esto, comprobará las que sobran y las colocará en el contenedor de las cartas usadas.

Podrán constituirse en Banca tanto el crupier como cualquier jugador. Por ello, se ofrecerá la Banca a cada jugador, quien podrá aceptarla o pasar, en cuyo último caso, se ofrecerá al siguiente jugador. El crupier deberá aceptar la Banca cuando le llegue el turno. Agotado su turno, se ofrecerá de nuevo a los jugadores y así sucesivamente. Quien ostente la Banca será identificado por un círculo blanco.

Cada jugador compondrá dos «manos»: la «mano» baja o pequeña de dos cartas, y la «mano» alta o grande de cinco cartas. La «mano» alta deberá ser de mayor valor que la «mano» baja. El crupier no podrá ver sus cartas hasta que todos los jugadores, incluido quien ostente la Banca, hayan establecido sus «manos» en las casillas destinadas al efecto, con las cartas boca abajo. Hecho esto, el crupier dará la vuelta a sus cartas y confeccionará las dos «manos» enfrente de la bandeja de fichas con las cartas boca arriba. Las «manos» de quien ostente la banca se compararán en primer lugar con las del crupier. El cuadro comparativo con las distintas posibilidades es el siguiente:

Caso	«Mano» Alta	«Mano» Baja	Resultado Cliente	Pagos-Cobros
1	Superior	Superior	Ganancia	A la par, menos 5%.
2	Superior	Inferior	Partida Nula	Recuperación total de la apuesta.
2 Bis	Inferior	Superior	Partida Nula	Recuperación total de la apuesta.
3	Superior	Igualdad	Partida Nula	Recuperación total de la apuesta.
3 Bis	Igualdad	Superior	Partida Nula	Recuperación total de la apuesta.

Caso	«Mano» Alta	«Mano» Baja	Resultado Cliente	Pagos-Cobros
4	Inferior	Igualdad	Pérdida	Pérdida total de la apuesta.
4 Bis	Igualdad	Inferior	Pérdida	Pérdida total de la apuesta.
5	Igualdad	Igualdad	Pérdida	Pérdida total de la apuesta.
6	Inferior	Inferior	Pérdida	Pérdida total de la apuesta.

Caso 1: Las dos «manos» del cliente ganan a las dos «manos» del crupier – > Ganancia.

Caso 2 y 2 bis: El cliente gana sobre una de las dos «manos» del crupier, mientras pierde la otra – > Partida nula.

Caso 3 y 3 bis: El cliente gana sobre una «mano», pero tiene igualdad en la otra – > Partida nula.

Caso 4 y 4 bis: El cliente pierde una «mano» y tiene igualdad en la otras – > Pierde.

Caso 5: El cliente tiene igualdad en ambas «manos» – > Pierde.

Caso 6: El cliente pierde en las dos «manos» – > Pierde.

Cuando el crupier haya resuelto el caso del cliente núm. 1 pasará al 2 y así sucesivamente. En cada turno, las cartas que no valgan serán recogidas en el contenedor de cartas usadas.

Las «manos» ganadoras se dejarán, boca arriba, debajo del círculo de apuestas. A las perdedoras el crupier les retirará la apuesta y depositará las cartas en el contenedor a tal efecto.

VII. Observaciones.

1. Una vez que haya expuesto sus cartas quien ostente la Banca, los demás jugadores no podrán tocar las suyas.

2. No está permitido a los jugadores mostrar sus cartas o «manos» confeccionadas a los otros jugadores, así como hablar con ellos antes de que las «manos» hayan sido expuestas.

3. Cualquier «mano» incorrectamente confeccionada por el jugador se considerará siempre perdedora.

15. **Monte o banca**

I. Denominación.

El monte o banca es un juego de azar, practicado con naipes, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos del juego.

Cartas o naipes.

Al Monte se juega con dos barajas, una roja y otra azul, de las denominadas españolas, de 40 cartas cada una, con cuatro «palos», Oros, Copas, Espadas y Bastos, de 10 cartas cada una: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, Sota, Caballo y Rey.

2. Distribuidor o *sabot*.

De los regulados en el *blackjack*.

3. Mesa de juego.

De medidas mínimas similares a las de una mesa de punto y banca.

III. El personal.

1. Un Inspector.

Es el responsable máximo del juego. Actúa como delegado de la dirección y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa de juego.

2. El crupier tirador.

Es el que dirige la partida, teniendo como misión la de mezclar las cartas y su distribución a los jugadores, pudiendo estar asistido por un ayudante mezclado.

3. El crupier pagador.

Es el que retira las apuestas perdedoras y efectúa el pago de las que resulten ganadoras.

4. Ayudante mezclador.

Es el que baraja o mezcla los mazos de cartas.

IV. Jugadores.

Podrán participar en el juego los jugadores sentados frente a la mesa, así como los que permanezcan de pie.

V. Banca.

El establecimiento se constituye en banca y le corresponderá el cobro y el pago de las apuestas.

En el supuesto de que una vez efectuadas las apuestas el primer naipe descubierto correspondiese a alguna de las cartas emplazadas, se deducirá a todas las apuestas ganadoras un 10% en beneficio del establecimiento, excepto en la Vista Hermosa.

VI. Reglas del juego.

Combinaciones posibles:

a) Suertes múltiples:

1. Vista Hermosa. Consiste en apostar a que la primera carta que se descubre es del mismo valor y del palo siguiente que aquella sobre la que se apuesta, siguiendo un orden circular de los palos: oros, copas, espadas y bastos. Casilla de apuesta en el paño denominada VIS.

Se paga 32 veces la postura siempre que no haya cartas dobladas o quemadas, descontándose un junto por cada una de ellas.

2. *Camo, Anti* y Viudo.

– *Camo*. Se juega a la carta del mismo valor y del palo posterior a la carta emplazada. Casilla de apuesta en el paño denominada C.

– *Anti*. Es la apuesta a la carta del mismo valor y del palo anterior a la carta emplazada. Casilla de apuesta en el paño denominada A.

– Viudo. La apuesta se efectúa a la carta del mismo valor y de ninguno de los palos inmediatos a la carta emplazada. Casilla de apuesta en el paño denominada V.

El *Camo, Anti* y Viudo se paga 11 veces la apuesta, en la fase de Primeras del juego, descontándose un punto por cada carta doblada si las hubiere.

En la fase del juego de Segundas, se paga 5 veces la apuesta.

– El Salto. Se apuesta a una carta del mismo valor que la carta emplazada de cualquiera de los palos. Casilla de apuesta en el paño denominada 5.

Solamente se puede apostar a esta combinación en la fase del juego de Primeras.

Se paga tres veces la apuesta.

b) Suertes sencillas:

Cartas. Las apuestas sobre Cartas se pueden efectuar de una carta contra otra de las emplazadas en sentido horizontal o vertical; o de dos cartas contra las otras dos de las emplazadas Cartas. Se gana cuando se descubre una carta del mismo valor que una de las emplazadas. La ganancia asciende al valor de la cantidad apostada (1 por 1).

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

El mínimo de las apuestas en el juego del monte se determina por la Comisión Técnica del Juego.

El máximo se fija teniendo en cuenta las combinaciones de juego existentes:

a) En las suertes sencillas (Cartas) el máximo será de 300 veces la cantidad fijada como mínimo de postura.

b) En las suertes múltiples el máximo será:

– En la Vista Hermosa, 10 veces el mínimo de la apuesta.

– En el *Camo, Anti* y Viudo, 30 veces el mínimo de la apuesta en el juego de Primeras y 60 veces en el de Segundas.

– En el Salto, 100 veces la apuesta mínima.

3. Desarrollo del juego.

El juego tiene dos fases, denominadas de Primeras y de Segundas, según el siguiente desarrollo:

El crupier tirador recibe un mazo del ayudante mezclador, si lo hubiere. En el caso contrario, el tirador realizaría ambas funciones. Corta el mazo, lo introduce en el *sabot* y comienza la partida. Extrae una carta anunciando «primera carta», emplazándola en la casilla superior izquierda y seguidamente otra carta anunciando «segunda carta» que emplazará en la casilla superior derecha. A continua-

ción descubrirá dos cartas más, anunciando «tercera carta», que emplazará en la casilla inferior izquierda y «cuarta carta», en la casilla inferior derecha.

En ese momento comienzan las apuestas anunciando «hagan juego», dejando el tiempo suficiente para realizarlas y seguidamente cerrará las apuestas con el «no va más», comenzando la fase del juego de Primeras.

Cuando salga alguna carta ganadora en juego con las emplazadas anteriormente, la carta perdedora se colocará boca abajo, retirando las apuestas perdedoras y pagando las ganadoras.

Una vez efectuadas estas operaciones, la fase del juego de Primeras habrá finalizado, iniciándose el de Segundas, con las cartas horizontales que sigan emplazadas.

Se anunciará de nuevo «hagan juego» y una vez efectuadas las apuestas se cerrarán con el «no va más» para el juego de Segundas.

4. Reglas especiales.

1. Para cartas dobladas:

Si al descubrir las dos primeras cartas fueran del mismo valor se quemarán.

Si al descubrir la tercera y cuarta carta, por parte superior del mazo, alguna de ellas fuera del mismo valor que la primera o la segunda, dicha carta se considerará doblada, colocándose encima, procediendo a descubrir un nuevo naipe y si fuera nuevamente del mismo valor se considerará doblada o triplicada, según proceda. Finalmente, si antes de completar la extracción de las cuatro primeras cartas, de alguna de las dos primeras se descubrirán las cuatro del mismo valor, se anulará la jugada.

Todas las cartas dobladas, triplicadas o quemadas restarán un punto por carta del pago de la apuesta VIS.

2. Para las apuestas a suertes sencillas Cartas, se seguirán las siguientes reglas:

a) Una carta doblada anulará la *Camo* de la carta de enfrente (horizontalmente) y la de abajo (verticalmente). Sólo ganarán con el *Anti* y el Viudo.

b) Dos cartas dobladas anularán las *Camo* de las cartas tercera y cuarta. Cobrarán con el *Anti* y el Viudo. En el juego de las diagonales no produce ningún efecto sobre el juego.

c) Una carta triplicada anula la *Camo* y el Viudo de la de enfrente (horizontalmente) y las Camo de la tercera y cuarta carta emplazada. Ganará la carta de enfrente solamente con el *Anti* y las de abajo (3ª y 4ª) con el *Anti* y el Viudo.

d) Una carta triplicada y otra doblada. Si se triplica la primera y se dobla la segunda, la triplicada anula la *Camo* y el Viudo de la segunda y de la tercera y la *Camo* de la cuarta. Se ganará con el *Anti* en la segunda y la tercera y con el Viudo y el *Anti* en la cuarta.

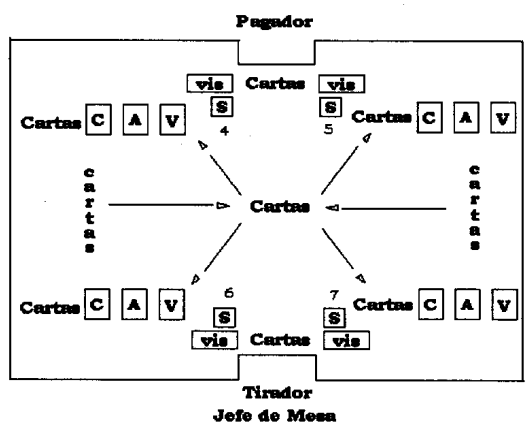
Si se triplican la primera y la segunda, anulan la *Camo* y el Viudo de la tercera y la cuarta y solamente se ganará con el *Anti*.

3. Para las apuestas a Salto:

a) Una carta doblada anula la *Camo* de las cartas contrarias, sólo ganará con el *Anti* y el Viudo.

b) Una carta triplicada anula la *Camo* y el Viudo de las cartas contrarias, sólo ganará con el *Anti*.

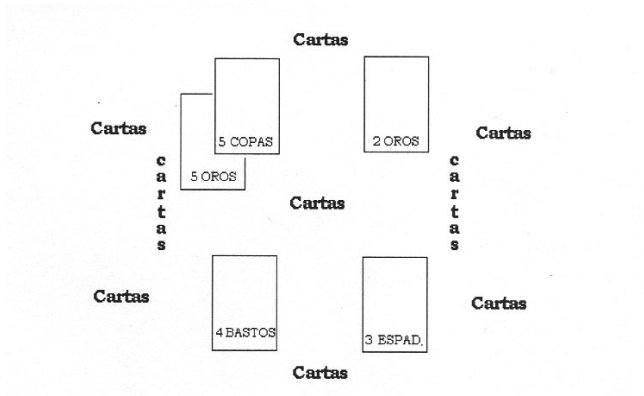
Figura número 12. Distribución de la mesa de juego



– El juego de las cartas dobles.

Las cartas para ser dobladas siempre tendrá que ser con las cartas sacadas por arriba, o sea con la carta tercera o cuarta.

Las cartas de Primeras pueden ser dobladas al sacar las dos primeras por abajo, siempre que sean iguales se quemarán (anularán). Cada carta quemada restará un punto para el pago de la Vista Hermosa. Ejemplo de la carta doble:



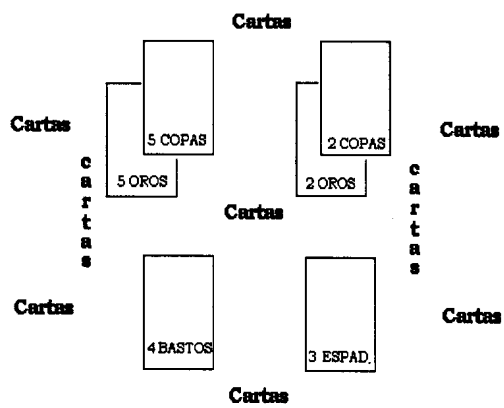
1. Cuando juegue el 2 contra el 5 con la *Camo* del 2, la carta no gana y el 5 no pierde. Sólo gana y pierde con el *Anti* y Viudo.

2. Cuando juegue el 3 y el 4 contra el 2 y el 5 no ganarán las cartas con la *Camo* del 4, ganarán las demás.

3. Del mismo modo, la carta 5 no pierde con la *Camo* del 2 y del 4.

4. Si sale el 5 las cartas que jueguen contra él pierden todas.

Cuando las cartas se doblan como en el ejemplo siguiente:

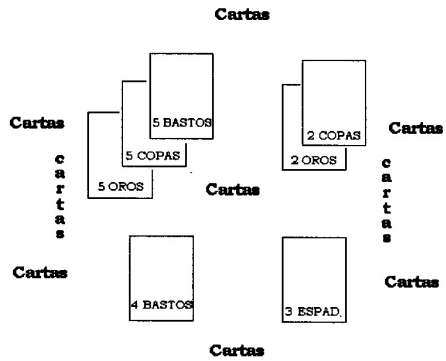


1. Cuando juegue el 5 y el 2 contra el 4 y el 3 las cartas no pagan ni pierden con las *Camo* del 4 y el 3. Sólo ganan y pierden con el *Anti* y el Viudo de ambos.

2. Con el 5 y el 2 todo gana y pierde.

– El juego de las cartas triples.

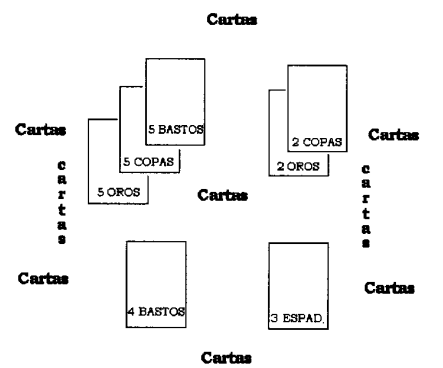
Las cartas para ser triplicadas siempre han de ser por arriba, con la tercera o cuarta. Ejemplo de la carta triple:



1. Cuando juegue el 2 contra el 5 con la *Camo* y el Viudo no gana la carta y el 5 no pierde. Sólo con el *Anti* ganan y pierden las cartas.

2. Las «barrigas» ni ganan ni pierden con las *Camo* del 3 y 4. Sólo ganan y pierden con el *Anti* y Viudo del 3 y 4.

Cuando las cartas se triplican y doblan como en el ejemplo siguiente:

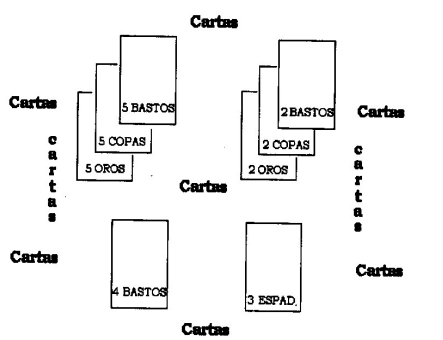


1. La triple anula la *Camo* y el Viudo del 4 y la doble anula la *Camo* del 3. Esto quiere decir que con la *Camo* y Viudo del 4 las cartas ni ganan ni pierden; sólo hacen juego con el *Anti*.

Con la *Camo* del 3 las cartas ni ganan ni pierden, hacen juego con el *Anti* y Viudo.

2. Cuando juegue el 5 contra el 2 sólo gana y pierde con el *Anti*.

Cuando las dos cartas se triplican como en este ejemplo:



1. Las triples anulan a la *Camo* y el Viudo del 4 y 3. Es decir, las cartas 4 y 3 sólo ganan con el *Anti*.

2. Saliendo el 5 o el 2 todas las cartas ganan y pierden.

PARTE SEGUNDA

SECTORES DE JUEGO

I

MÁQUINAS RECREATIVAS Y DE AZAR

A) Administración Central

§ 82 REAL DECRETO 2110/1998, DE 2 OCTUBRE. APRUEBA EL REGLAMENTO DE MÁQUINAS RECREATIVAS Y DE AZAR

(BOE núm. 248, de 16 octubre [RCL 1998, 2502])

1

Desde la aprobación del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, por Real Decreto 593/1990, de 27 de abril, modificado por Real Decreto 259/1993, de 19 de febrero, han ocurrido una multiplicidad de acontecimientos, fundamentalmente de naturaleza jurídica, que tienen como consecuencia la falta de viabilidad en estos momentos de la mencionada disposición.

Así, en primer lugar, ni el mencionado Reglamento de 1990, ni su posterior reforma fueron comunicados a la Comisión Europea, lo cual supuso el incumplimiento de lo dispuesto en la Directiva 83/189/CEE, de 28 de marzo, por la que se establece un procedimiento de información en materia de las normas y reglamentaciones técnicas.

Una vez iniciado el procedimiento de notificación previsto en la mencionada Directiva, la Comisión Europea, en posteriores requerimientos al Gobierno español, puso de manifiesto la existencia de varias contravenciones del derecho comunitario en el Reglamento de 1990, fundamentalmente tres: la ausencia de una cláusula de reconocimiento mutuo que garantice a las máquinas recreativas procedentes de otros Estados miembros de la Unión, homologadas con arreglo a especificaciones técnicas similares a las españolas, poder circular en nuestro país; la inclusión de referencias al concepto de importación, así como a los derivados de licencia o permiso de importación, para aludir al tráfico de productos intracomunitarios; y la obligación de indicar el fabricante y el país de origen en la máquina.

Es, pues, claro que el Reglamento de 1990 tiene, desde el punto de vista del derecho comunitario, graves problemas tanto formales como de contenido. De lo anterior se deduce que para cumplir de manera adecuada las exigencias formuladas reiteradamente por la Comisión Europea, en relación con el Reglamento de 1990, no existe otra salida que la depuración radical del ordenamiento jurídico español en esta materia.

2

En segundo lugar, junto al problema planteado por la contravención del derecho comunitario, desde el punto de vista del derecho interno, se han producido otros acontecimientos que vienen a incidir, aún más, en la imposibilidad de mantener la situación normativa descrita.

En este sentido, en virtud de la Ley Orgánica 9/1992, de 23 de diciembre, de Transferencia de Competencias a las Comunidades Autónomas que accedieron a la autonomía por la vía del artículo 143 de la Constitución, se puso en marcha un proceso de ampliación competencial para este tipo de Comunidades, que se ha visto culminado con la reforma de los correspondientes Estatutos de Autonomía (Leyes Orgánicas 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10 y 11/1994, todas de 24 de marzo), incluyendo en los mismos el contenido de la mencionada legislación estatal de transferencias.

En lo que al juego afecta, el proceso antes descrito ha supuesto que, junto a las siete Comunidades Autónomas que venían disfrutando de competencia exclusiva en la materia desde los años ochenta (País Vasco, Cataluña, Galicia, Andalucía, Navarra, Canarias y Comunidad Valenciana), ahora las restantes diez Comunidades Autónomas tienen ese mismo nivel competencial (Asturias, Cantabria, La Rioja, Murcia, Aragón, Castilla-La Mancha, Extremadura, Islas Baleares, Madrid, y Castilla y León).

Esto es, frente a la situación existente en el momento en que se aprueba el Reglamento de 1990, cuando había una fractura casi radical entre aquellas Comunidades Autónomas donde el Estado era competente para cualquier actuación en materia de juego, y aquéllas donde no lo era prácticamente para ninguna, ahora se ha pasado a un nuevo modelo que generaliza esta segunda posición. Ello necesariamente, y una vez finalizados ya todos los procesos de transferencia de personal y servicios a

las Comunidades Autónomas en este sector, tiene como consecuencia que la normativa reguladora de un ámbito concreto del juego, como son las máquinas recreativas y de azar, sea, salvo en aspectos colaterales donde intervengan títulos estatales específicos como el comercio exterior, una competencia exclusiva de cada una de las diecisiete Comunidades Autónomas.

3

En tercer lugar, como argumento adicional que avala la necesidad de proceder a la reforma, se encuentran los Estatutos de Autonomía de Ceuta y Melilla. En efecto, ambos Estatutos, aprobados por Leyes Orgánicas 1 y 2/1995, de 13 de marzo, respectivamente, aluden al juego como competencia de ambas Ciudades, si bien la intensidad del título no es la misma que para las diecisiete Comunidades Autónomas arriba mencionadas.

En efecto, a ambas Ciudades les corresponde el ejercicio de potestades en materia de casinos, juegos y apuestas que se concretan en facultades de administración, inspección y sanción, y en la potestad normativa reglamentaria, de acuerdo, en este último caso, con los términos que establezca la legislación general del Estado. Es decir, aquí no estamos en presencia de una competencia autonómica exclusiva vetada al Estado, sino que es la propia norma estatutaria la que establece un reparto de potestades en la materia y asigna a la instancia estatal la facultad de dictar la legislación general, lo cual le habilita de forma excluyente para aprobar el marco regulador de este sector y aquellos temas sometidos a reserva de ley en el mismo.

Al haberse operado ya el correspondiente traspaso de personal y servicios a las Ciudades de Ceuta y Melilla en la materia, resulta urgente que el Estado ejerza su facultad normativa general y proceda a adecuar, en el ámbito de sus competencias, aquellos preceptos del antiguo Reglamento que han devenido obsoletos. En efecto, si no se produjera la reforma, ambas Ciudades vendrían obligadas a aplicar normas parcialmente caducas, pero no susceptibles de ser modificadas por sus respectivas Asambleas.

4

En cuarto lugar, los argumentos anteriormente expuestos, junto con el simple devenir del tiempo, en un sector tan enormemente dinámico, a nivel tecnológico y económico, como es el juego, vendrían a servir de soporte suficiente a la modificación del Reglamento de 1990 que, por otra parte, se limita en una gran mayoría de temas a una simple actualización técnica y al cumplimiento de las exigencias de la Unión Europea.

No obstante, no cabe dejar de lado la última jurisprudencia de nuestro Tribunal Constitucional que, como culminación de una línea que se venía ya apuntando en los últimos años, mantiene posiciones muy restrictivas respecto a las facultades que el Estado puede ejercer, derivadas de la cláusula de supletoriedad del derecho estatal contenida en el artículo 149.3 de la Constitución. Así, por todas, la Sentencia 61/1997, de 20 de marzo (RTC 1997, 61), ha dejado sentado que dicha cláusula no es un título competencial a favor del Estado y que la supletoriedad ha de ser inferida por el legislador autonómico con arreglo a las reglas ordinarias de interpretación del derecho.

Esta es la situación que se ha planteado con el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de 1990, que por mor de los acontecimientos descritos ha devenido, salvo para Ceuta y Melilla, en dependiente de la voluntad autonómica para su aplicación.

5

En este cúmulo de circunstancias jurídicas, algunas de ellas aparentemente contradictorias entre sí, el nuevo Reglamento intenta dar solución armónica a un conflicto que, por un lado, le obliga a derogar una normativa nula y a modificarla, por otro, le impide hacerlo, y por último, le requiere, además, como en el caso de Ceuta y Melilla, la aprobación de un nuevo marco regulador.

Con estas premisas, la delimitación del ámbito de aplicación de esta norma tiene una serie de perfiles específicos que conviene resaltar:

a) En primer lugar, para satisfacer las demandas reiteradas y apremiantes de la Comisión Europea, e incluir los requerimientos planteados por aquélla, se modifica parcialmente en cuanto a su contenido el Reglamento de 1990, derogándose y aprobándose uno nuevo, sin embargo, en aras a una mayor seguridad jurídica, y se da cumplimiento al procedimiento de información en materia de normas y reglamentaciones técnicas previsto en la Directiva 83/189/CEE, del Consejo, de 28 de marzo, y sus modificaciones, así como en el Real Decreto 1168/1995, de 7 de julio, por el que se regula la remisión de información en materia de normas y reglamentaciones técnicas.

b) En segundo lugar, circunscribe su aplicación directa a las Ciudades de Ceuta y Melilla, que son

las únicas donde el Estado tiene potestades específicas en relación con el juego, precisando aquellos limitadísimos aspectos de su regulación que, por estar amparados en títulos competenciales estatales concretos, son de aplicación general a todas las Comunidades Autónomas.

c) En tercer lugar, como consecuencia de lo anterior, en línea con la jurisprudencia del Tribunal Constitucional, serán las Comunidades Autónomas las que hayan de determinar la normativa aplicable en esta materia.

En su virtud, a propuesta del Ministro del Interior, oído el Consejo de Consumidores y Usuarios, previa aprobación del Ministro de Administraciones Públicas, de acuerdo con el Consejo de Estado, y previa deliberación del Consejo de Ministros en su reunión del día 2 de octubre de 1998, dispongo:

Artículo 1.

1. Se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, que a continuación se inserta.

2. Lo dispuesto en el presente Reglamento será de aplicación a las Ciudades de Ceuta y Melilla, excepto los artículos 31 y 32 que, en virtud del artículo 149.1.10ª de la Constitución, serán de aplicación en todo el territorio nacional.

Artículo 2.

Se autoriza al Ministro del Interior, previa propuesta de la Comisión Nacional del Juego, a:

a) Actualizar, cada tres años y en función del índice de precios al consumo, la cuantía de los premios y el precio de la partida a que se contrae el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

b) Dictar las disposiciones de desarrollo del Reglamento.

Artículo 3.

Se mantiene en vigor el anexo VI del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, aprobado por Real Decreto 877/1987, de 3 de julio, en lo que no se oponga a lo dispuesto en el Reglamento aprobado por el presente Real Decreto y se autoriza al Ministro del Interior para corregirlo o modificarlo en lo que sea necesario para su adaptación a lo establecido en el nuevo Reglamento.

Dicho anexo VI tendrá, a todos los efectos, la consideración de Reglamento especial de Policía de Salones Recreativos a que se refiere el artículo 74 del vigente Reglamento General de Policía de Espectáculos Públicos y Actividades Recreativas, aprobado por Real Decreto 2816/1982, de 27 de agosto.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única.

Queda derogado el Real Decreto 593/1990, de 27 de abril, que aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, así como su modificación a través del Real Decreto 259/1993, de 19 de febrero, y cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo dispuesto en el presente Real Decreto y en el Reglamento aprobado por el mismo.

DISPOSICIÓN FINAL

Única.

El presente Real Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial del Estado».

REGLAMENTO DE MÁQUINAS RECREATIVAS Y DE AZAR

TÍTULO PRELIMINAR

Artículo 1. Objeto.

1. El presente Reglamento tiene por objeto la regulación prevista en el Real Decreto-ley 16/1977, de 25 de febrero, por el que se regulan los aspectos penales, administrativos y fiscales de los juegos de suerte, envite o azar y apuestas, de las máquinas recreativas y de azar, o aparatos accionados por monedas o, sistema equivalente, que a cambio de un precio permitan el mero pasatiempo o recreo del jugador, o la obtención por éste de un premio, así como determinados aspectos de las actividades económicas relacionadas con las mismas, y entre ellas, las de fabricación, importación, exportación, instalación, explotación y homologación e inscripción de los modelos.

2. Las actividades, empresas y establecimientos relacionados con la fabricación, importación,

exportación, comercialización o distribución, instalación y explotación de máquinas recreativas y de azar requerirán la previa obtención de las autorizaciones previstas en este Reglamento.

Artículo 2. Exclusiones.

1. Las disposiciones del presente Reglamento no serán de aplicación a:

a) Las máquinas expendedoras, entendiendo por tales las que se limitan a efectuar mecánicamente transacciones o ventas de productos o servicios a cambio de la moneda o monedas introducidas en ella, siempre que el valor del dinero depositado corresponda al valor de mercado de los productos que entreguen y su mecanismo no se preste a admitir cualquier tipo de apuestas, combinaciones aleatorias o juegos de azar.

b) Las máquinas tocadiscos, videodiscos o fotográficas, accionadas por monedas.

c) Las máquinas o aparatos de competencia pura o deporte entre dos o más jugadores en donde el juego se realiza sin la ayuda de componentes electrónicos o cuando éstos no tengan influencia decisiva en el juego y se consideren de apoyo o como complemento no esencial del juego, tales como futbolines, mesas de billar o tenis de mesa, dardos, boleras, juegos de baloncesto, aunque su uso requiera la introducción de monedas.

d) Las máquinas o aparatos recreativos de uso infantil, accionadas por monedas que permiten al usuario un entretenimiento consistente en la imitación del trote de un caballo, del vuelo de un avión, de conducción de un tren, de un vehículo o movimientos similares.

2. Tampoco serán de aplicación las disposiciones de este Reglamento, salvo lo dispuesto en el artículo 32, a las máquinas recreativas o de azar, o componentes de las mismas, dedicados exclusivamente al mercado de exportación.

Artículo 3. Clasificación de las máquinas.

A efectos de su régimen jurídico las máquinas, a que se refiere este Reglamento, se clasifican en:

a) Máquinas de tipo «A» o recreativas.

b) Máquinas de tipo «B» o recreativas con premio programado, y máquinas especiales para salas de juego, bingos y casinos.

c) Máquinas de tipo «C» o de azar.

TÍTULO I

MÁQUINAS RECREATIVAS Y DE AZAR

CAPÍTULO I

Tipos de máquinas

Sección 1ª Máquinas de Tipo «A» o Recreativas

Artículo 4. Definiciones y régimen.

1. Son máquinas de tipo «A» o recreativas todas aquéllas de mero pasatiempo o recreo que se limitan a conceder al usuario un tiempo de uso o de juego a cambio del precio de la partida, sin que puedan conceder ningún tipo de premio en metálico, en especie o en forma de puntos canjeables por objetos o dinero.

2. Se incluyen también en este grupo de máquinas de tipo «A» las que ofrezcan como único aliciente adicional y por causa de la habilidad del jugador la posibilidad de continuar jugando por el mismo importe inicial en forma de prolongación de la propia partida o de otras adicionales, que en ningún caso podrá ser canjeada por dinero o especie.

3. Podrán ser inscritos como modelos de máquinas de tipo «A» aquéllos en los que, modificando solamente los mandos y el cristal de pantalla, puedan introducirse nuevos juegos que cumplan los requisitos de los apartados anteriores. En este caso bastará comunicar a la Comisión Nacional del Juego el nuevo juego introducido, con mención del número de inscripción y con indicación abreviada del nuevo juego, para su constancia en el Registro de Modelos.

4. No se podrán homologar ni inscribir en el Registro las máquinas cuya utilización implique el uso de imágenes o la realización de actividades propias de locales no autorizados para menores o que de cualquier manera puedan herir la sensibilidad o perjudicar la formación de la infancia y de la juventud.

Quedan también prohibidas las máquinas recreativas que transmitan mensajes contrarios a los derechos reconocidos en la Constitución Española y, en especial, los que contengan elementos racistas, sexistas, pornográficos o que hagan apología de la violencia.

5. Se incluyen como máquinas de tipo «A» las denominadas de realidad virtual, simulación y análogas, siempre y cuando el usuario intervenga en el desarrollo de los juegos.

Sección 2ª Máquinas de Tipo «B» o Recreativas con Premio Programado y Máquinas Especiales para Salas de Juego, Bingos y Casinos

Artículo 5. Definición.

1. Son máquinas de tipo «B» aquellas que, a cambio del precio de la partida, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente de acuerdo con el programa de juego, un premio en metálico.

2. Además se considerarán también como máquinas de tipo «B», las máquinas que por incluir algún elemento de juego, apuesta, envite o azar incluya en este tipo el Ministerio del Interior, siempre que no están afectadas por alguna de las exclusiones contempladas en el artículo 2.

Artículo 6. Requisitos generales de las máquinas de tipo «B».

1. La autorización prevista en el artículo 1 exigirá la previa homologación e inscripción del modelo de máquina en el Registro correspondiente. Para ser homologadas e inscritas como máquinas de tipo «B», el modelo habrá de cumplir todos y cada uno de los requisitos establecidos en este artículo.

2. El precio máximo de cada partida será de 33 pesetas, sin perjuicio de lo establecido en el artículo 7 c) al poderse realizar dos partidas simultáneas.

✐ Ap. 2 modificado por punto 1.1 de Orden de 26 febrero 2001.
Ap. 2 no es aplicable en el ámbito de la Comunidad Autónoma de las Islas Baleares por disp. derog. 3 del Decreto 132/2001, de 30 de noviembre.

3. El premio máximo que la máquina puede entregar será el precio máximo de la partida simple multiplicado por 400 o por 600 si se tratase de dos partidas simultáneas. El programa de juego no podrá provocar ningún tipo de encadenamiento o secuencia de premios cuyo resultado sea la obtención de una cantidad de dinero superior al premio máximo establecido.

✐ Ap. 3 modificado por punto 1.2 de Orden de 26 febrero 2001.
No es aplicable en el ámbito de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears por disp. adic. del Decreto 103/2006, de 1 de diciembre.

4. Cada máquina estará programada y explotada de forma que devuelva, en todo ciclo de veinte mil partidas consecutivas, un porcentaje de premios que nunca será inferior al 75 por 100 del valor de las partidas efectuadas. No obstante, en cada 5.000 partidas de una serie, el porcentaje de devolución de premios no podrá ser inferior al 40 por 100 del valor de las apuestas efectuadas en dichas partidas.

Se entiende por ciclo, el conjunto de partidas consecutivas que el programa de juego debe establecer para pagar el porcentaje de devolución en premios.

5. La duración media de la partida no será inferior a cinco segundos, sin que puedan realizarse mas de 120 partidas en diez minutos. A efectos de la duración, la realización de dos partidas simultáneas se contabilizarán como si se tratase de una partida simple.

6. Los premios consistirán necesariamente en dinero de curso legal y nunca podrán ser entregados, en forma de fichas, puntos o créditos a favor del jugador, salvo el caso de las máquinas a que hace referencia el artículo 5.2.

7. Las máquinas deberán disponer de un mecanismo de expulsión automática de los premios al exterior, sin necesidad de acción alguna por parte del jugador, pudiendo contar con el dispositivo opcional contemplado en el artículo 7.f).

8. El contador de créditos de las máquinas no admitirá una acumulación superior al equivalente del precio de 20 partidas, pudiendo contar con el dispositivo opcional del artículo 7.e).

9. Para iniciar la partida se requerirá que el jugador accione el pulsador o palanca de puesta en marcha. Transcurridos cinco segundos sin hacerlo, la máquina deberá funcionar automáticamente.

10. Tendrán que disponer de un mecanismo de bloqueo que impida la introducción del precio de la partida, cuando el depósito de reserva de pagos no disponga de dinero suficiente para efectuar, en su caso, el pago de cualquiera de los premios programados.

11. En el tablero frontal deberán constar con claridad las reglas del juego, la descripción de las

combinaciones ganadoras, el importe del premio correspondiente a cada una de ellas y el porcentaje mínimo de devolución en premios.

Deberá constar, asimismo, en el tablero frontal y de una forma visible, la indicación de prohibición de utilización a menores de dieciocho años y que su uso puede producir ludopatía.

12. La memoria electrónica de la máquina, que determina el juego, deberá ser imposible de alterar o manipular.

13. Las máquinas incorporarán una fuente de alimentación de energía autónoma que preserve la memoria en caso de desconexión o interrupción del fluido eléctrico y permita, en su caso, el reinicio del programa en el mismo estado.

14. Las máquinas deberán incorporar los contadores y dispositivos de seguridad, regulados en los artículos 13 y 14.

15. Las máquinas no podrán tener instalado ningún tipo de dispositivo sonoro que tenga como objetivo actuar de reclamo o atraer la atención de los concurrentes mientras la máquina no se encuentre en uso por un jugador.

16. El juego no se podrá desarrollar mediante la utilización de pantalla de televisión o soporte físico análogo, controlado por señal de vídeo o similar.

Artículo 7. Dispositivos opcionales.

Las máquinas de tipo «B», que cumplan los requisitos enumerados en el artículo anterior, podrán estar dotadas, y siempre que se haga constar en su homologación, de cualquiera de los dispositivos siguientes:

a) Los que permiten a voluntad del jugador arriesgar los premios, siempre que el programa de juego garantice el porcentaje de devolución establecido en el artículo 6.4 y que el premio máximo no supere el límite establecido en el artículo 6.3.

✐ Letra a) modificada por punto 1.3 de Orden de 26 febrero 2001.

⇒ Véase la disp. final única respecto a la entrada en vigor de esta modificación.

b) Los que permitan la retención total o parcial de la combinación de una partida no ganadora para otra posterior.

c) Los que permitan la realización simultánea de dos partidas. En este supuesto el premio máximo a obtener será de 600 veces el precio máximo de la partida simple.

✐ Letra c) modificada por punto 1.4 de Orden de 26 febrero 2001.

⇒ Véase la disp. final única respecto a la entrada en vigor de esta modificación.

d) Monederos aptos para admitir monedas o billetes de valor no superior en cuarenta veces al precio máximo autorizado por partida y devolver el dinero restante o, a voluntad del jugador, acumularlo para partidas posteriores con el límite previsto en el artículo 6, apartado 8.

e) También se podrá instalar un contador adicional de reserva de monedas introducidas no destinadas a juego, pudiendo ser recuperado su importe en cualquier momento y que permita pasar las acumuladas al contador de créditos una vez que éstos lleguen a cero y siempre por la acción voluntaria del jugador, sin que la máquina pueda destinar a este contador adicional de reserva las cantidades obtenidas como premio.

f) Podrán disponer de un marcador de premios donde vayan acumulándose los premios obtenidos, debiendo quedar limitado dicho marcador al premio máximo autorizado procediéndose a la devolución inmediata del premio y sin ninguna acción por parte del jugador cuando llegue a dicha cantidad. En ningún caso dicha cantidad podrá convertirse en créditos, ni pasar al contador adicional de reserva y deberá poder cobrarse por el jugador en cualquier momento.

g) Los que posibiliten un aumento del porcentaje de devolución a que se hace referencia en el artículo anterior.

h) Podrán autorizarse para los salones de juego como dispositivo opcional que posibilite la interconexión de máquinas de tipo «B», pudiendo otorgar un premio acumulado cuya cuantía no sea inferior a 600 veces, ni superior a 2.000 veces el precio máximo de la partida simple y sin que dicho precio acumulado suponga una disminución del porcentaje de devolución de cada una de las máquinas interconectadas. En cada máquina que forma parte del carrusel se hará constar esta circunstancia expresamente, sin que su número pueda ser inferior a tres máquinas.

✐ Letra h) modificada por punto 1.5 de Orden de 26 febrero 2001.

⇒ Véase la disp. final única respecto de la entrada en vigor de esta modificación.

Artículo 8. Máquinas especiales de tipo «B» para salones de juego, bingos y casinos.

Se podrán homologar modelos de máquinas de tipo «B» que, cumpliendo los requisitos establecidos en el artículo 6, otorguen premios por un importe no superior a 1.000 veces el precio máximo de la partida simple. Estas máquinas no podrán interconectarse entre sí, requiriendo la homologación correspondiente y tendrán que adoptar una denominación comercial específica y distinta de las máquinas de tipo «B», y únicamente podrán ser instaladas en salones de juego, bingos o casinos, circunstancias que tendrán que constar de forma expresa en el tablero frontal de cada máquina mediante la expresión «máquina especial para salones de juego, bingos y casinos».

✐ Modificado por punto 1.6 de Orden de 26 febrero 2001.

⇒ Véase la disp. final única respecto de la entrada en vigor de esta modificación.
No es aplicable en el ámbito de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears por disp. adic. del Decreto 103/2006, de 1 diciembre.

Sección 3ª Máquinas de Tipo «C» o de Azar

Artículo 9. Definición.

Son máquinas de tipo «C» o de azar aquellas que, de acuerdo con las características y límites establecidos en este Reglamento, a cambio de una determinada apuesta, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio que dependerá siempre del azar.

A los efectos de esta definición, se entiende por azar el que la combinación o resultado de cada jugada no dependa de combinaciones o resultados anteriores o posteriores.

Artículo 10. Requisitos generales de las máquinas de tipo «C».

Las máquinas de tipo «C» deberán reunir los siguientes requisitos:

a) El precio máximo de la partida será de 1.000 pesetas, pudiéndose utilizar fichas homologadas para cada local que sustituyan al dinero de curso legal, siempre que realicen las mismas funciones y ofrezcan las mismas garantías que éste.

Asimismo, podrá autorizarse para cada local la utilización de tarjetas magnéticas o electrónicas homologadas propias del establecimiento, en sustitución del dinero de curso legal o de las fichas, que deberán ser previamente adquiridas por el usuario en la caja del mismo.

✐ Letra a) no es aplicable en el ámbito de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears por disp. derog. 3 del Decreto 132/2001, de 30 noviembre.

b) El premio o ganancia de mayor valor que la máquina puede entregar al jugador, será de 2.000 veces el valor de la apuesta, dependiendo de la combinación ganadora. Esto, no obstante, se podrán homologar máquinas de este tipo que dispongan, como dispositivo adicional, de un mecanismo que permitan la acumulación de un porcentaje de lo apostado para constituir «jackpots» o premios especiales, que se obtendrán mediante combinaciones específicas.

c) La duración mínima de la partida será de 2,5 segundos.

d) La máquina tendrá que ser diseñada y explotada de forma que devuelva a los jugadores, de acuerdo con la serie estadística de partidas que resulte de la totalidad de combinaciones posibles, un porcentaje no inferior al 80 por 100 de las apuestas efectuadas.

En el caso de que esté proyectada para acumular un porcentaje de lo apostado para constituir «jackpots» o premios especiales, esta acumulación será adicional al porcentaje previsto en el párrafo anterior.

Se podrán homologar máquinas que dispongan de mecanismos que permitan aumentar el porcentaje de devolución.

e) Deberán disponer de un mecanismo de expulsión automática de los premios al exterior sin necesidad de acción alguna por parte del jugador, con la previsión contenida en el apartado siguiente y en el artículo 11.2 de este Reglamento.

f) Los premios deben consistir en moneda de curso legal, salvo que exista autorización expresa para la utilización de fichas o tarjetas de acuerdo con lo previsto en el apartado 1 de este artículo. En este caso los premios podrán ser entregados mediante fichas o recargados en las tarjetas que serán canjeables por dinero de curso legal en el mismo establecimiento.

g) En el tablero frontal de las máquinas constarán, de forma gráfica y por escrito:

1º Indicación del número de apuestas posibles a efectuar por partida, tipo de apuesta y valor de la apuesta mínima.

2º Las reglas del juego.

3º La indicación de los tipos y valores de las monedas, fichas o tarjetas que acepta.

4º La descripción de las combinaciones ganadoras.

5º El importe de los premios correspondientes a cada una de las combinaciones ganadoras, expresado en pesetas o en número de monedas, y que tendrá que quedar iluminado o señalado de forma inequívoca cada vez que se produzca la combinación.

Artículo 11. Depósitos de monedas.

1. Salvo disposición expresa en contrario, que deberá constar en la inscripción del modelo, todas las máquinas de tipo «C» estarán dotadas de dos contenedores internos de monedas:

a) El depósito de reserva de pagos, que tendrá como destino retener el dinero o fichas destinados al pago automático de los premios.

b) El depósito de ganancias, que tendrá como destino retener el dinero o fichas que no es empleado por la máquina para el pago automático de premios, y que deberá estar situado en un compartimento separado de cualquier otro de la máquina, salvo del canal de alimentación.

Estarán exentas de estos depósitos las máquinas que utilicen como exclusivo medio del pago de premios, las tarjetas electrónicas o magnéticas canjeables posteriormente en el establecimiento por dinero de curso legal.

2. Si el volumen de monedas constitutivas del premio excediese de la capacidad del depósito de reserva de pagos, los premios podrán ser pagados manualmente al usuario por un empleado de la sala, en cuyo caso deberán disponer de un avisador luminoso y/o acústico que se active de manera automática cuando el usuario obtenga dicho premio. Dispondrán, además, de un mecanismo de bloqueo que, en el caso previsto anteriormente, impida a cualquier usuario seguir utilizando la máquina hasta que el premio haya sido pagado y la máquina desbloqueada, por el personal al servicio de la sala.

3. También se podrán homologar e inscribir aquellas que dispongan de mecanismos que permitan la acumulación de premios obtenidos como créditos a favor del jugador, si bien en este caso el jugador ha de poder optar en cualquier momento por la devolución de los créditos acumulados.

Artículo 12. Máquinas interconectadas.

1. Las máquinas «C» podrán interconectarse con el fin de poder otorgar un premio especial o «superjackpot», suma de los premios «jackpots» o especiales de las máquinas interconectadas.

El importe del premio se señalará claramente sin que pueda realizarse cualquier tipo de publicidad en el exterior del establecimiento, salvo autorización expresa. Así mismo, en cada máquina interconectada se hará constar de forma visible esta circunstancia.

2. Las máquinas interconectadas deberán estar situadas en la misma sala de juego, y el importe máximo del premio que pueda conseguirse por todos los conceptos a través de las máquinas interconectadas no podrá ser superior a la suma de los premios máximos del total de las máquinas interconectadas.

3. La realización de estas interconexiones precisará autorización previa del órgano competente. A tal fin, el solicitante especificará el número de máquinas que se interconectarán, modelo, forma en que se realizará el enlace y los tipos y la cuantía del premio máximo a obtener.

4. Las máquinas tipo «C» podrán, asimismo, interconectarse con la finalidad de otorgar premios especiales que el jugador podrá recibir por el simple hecho de estar jugando en una de las máquinas interconectadas, independientemente de si obtiene alguna combinación ganadora y de la apuesta realizada. En estos casos, el premio podrá ser en especie, teniendo el jugador la opción de cambiarlos por el dinero de curso legal previamente anunciado.

Artículo 13. Contadores y avisadores.

1. Las máquinas de tipo «B» y «C» deberán incorporar contadores que cumplan los requisitos siguientes:

a) Posibilitar su lectura independiente por la Administración.

b) Identificar la máquina en que se encuentran instalados.

c) Estar seriados y protegidos contra toda manipulación.

d) Mantener los datos almacenados en memoria aun con la máquina desconectada, e impedir el uso de la máquina en caso de avería o desconexión del contador.

e) Almacenar los datos correspondientes al número de partidas realizadas y premios obtenidos, de forma permanente y acumulada desde su primera instalación.

2. Los contadores incorporados a este tipo de máquinas quedan sujetos al control metrológico del Estado, previsto en el artículo 7 de la Ley 3/1985, de 18 de marzo, de Metrología. El cumplimiento

de este requisito se acreditará mediante la oportuna certificación, siendo suficiente, para los Estados miembros de la Unión Europea y del espacio económico europeo, certificación de cumplimiento de las especificaciones equivalentes contenidas en sus reglamentaciones.

3. La instalación de los contadores, a que hace referencia el apartado 1 de este artículo, no será preceptiva para las máquinas de tipo «C», si el establecimiento, en que están instaladas dispone de un sistema informático central autorizado previamente y conectado a las máquinas en el que queden registradas, al menos, las mismas operaciones que los contadores individuales de las máquinas.

4. Las máquinas de tipo «C» tendrán un mecanismo avisador luminoso o acústico situado en la parte superior de las mismas, que entrará en funcionamiento automáticamente cuando sean abiertas para efectuar reparaciones momentáneas, para llenar los depósitos o por cualquier otra circunstancia.

5. Las máquinas de tipo «C» dispondrán, asimismo, de un mecanismo avisador luminoso o acústico que permita al jugador llamar la atención del personal al servicio de la sala, y un indicador luminoso de que la moneda depositada ha sido aceptada, así como el avisador, regulado en el artículo 11.2.

Artículo 14. Dispositivos de seguridad.

1. Las máquinas de tipo «B» y «C» incorporarán los siguientes dispositivos de seguridad:

a) Los que impidan el funcionamiento y uso de la máquina o la desconecten automáticamente cuando no funcionen correctamente los contadores preceptivos o, en su caso, el sistema informático que los sustituye.

b) Los que impidan la manipulación de los contadores, preserven su memoria aun en el caso de interrupciones de corriente eléctrica, y permitan el reinicio de cualquier partida en el estado en que se encontraba en el momento de la interrupción.

c) Los que impidan al usuario introducir un valor superior al establecido para cada tipo de máquina o que devuelvan automáticamente el dinero depositado en exceso.

d) Los mecanismos protectores que garanticen la integridad de la memoria de juego, en el supuesto de que se intente su manipulación.

e) Los que aseguren el anclaje de este tipo de máquinas, bien al suelo o bien a la pared, de tal forma que no puedan moverse, inclinarse o desplomarse sin quitar dicho anclaje.

Este dispositivo será exigible, asimismo, en las máquinas «A» cuando por razón de su forma y tamaño, sea necesario para garantizar la integridad física de cualquier manipulador o usuario.

2. Las máquinas de rodillo deberán, además, incorporar:

a) Un dispositivo que permita a la máquina completar el giro total de los restos y, en su caso, el ciclo del pago del premio obtenido cuando retorne la energía a la máquina tras su interrupción.

b) Un dispositivo que desconecte la máquina automáticamente si, por cualquier motivo, los rollos no giran libremente.

c) Un dispositivo que en forma aleatoria modifique las velocidades de giro de, al menos, dos rodillos o tambores, y, forzosamente, del primero de ellos, para evitar repeticiones estadísticas en las máquinas de rodillos mecánicos.

CAPÍTULO II

Registro de Modelos

Artículo 15. Registro de Modelos.

1. No podrá ser objeto de importación, fabricación, comercialización o distribución, instalación o explotación ninguna máquina o aparato de los regulados en el presente Reglamento cuyo modelo no haya sido debidamente homologado e inscrito en el Registro de Modelos.

2. La inscripción en el Registro de Modelos otorgará a sus titulares el derecho a importar, fabricar o comercializar las máquinas que se ajusten a dichas inscripciones y cumplan los demás requisitos exigidos en el presente Reglamento, y siempre que dichos titulares estén inscritos en el Registro de Empresas con arreglo a las prescripciones de este Reglamento.

Sólo podrá cederse la habilitación para la fabricación o importación de un modelo inscrito, si el cedente y el cesionario estuviesen inscritos en el Registro de Empresas, y lo comunicaren al órgano competente, quien, en todo caso, se relacionará, respecto de dicho modelo, solamente con el titular de la inscripción.

3. El Registro de Modelos estará dividido en tres secciones correspondientes a las categorías de máquinas a las que se refieren los artículos 3 y 8. En cada sección se inscribirán los modelos concretos

de máquinas siempre que respondan a las características generales establecidas en el capítulo I del presente Título. En la inscripción se especificará la denominación del modelo, sus características generales y los datos de identificación del fabricante y, en su caso, del importador.

4. No se inscribirán los modelos de máquinas cuya denominación sea idéntica a la de otros modelos ya inscritos, a no ser que el solicitante acredite que tiene inscrita con fecha anterior y a su nombre la citada denominación en la Oficina Española de Patentes y Marcas. En este caso, procederá la cancelación de la primera inscripción. Los nombres de modelos antiguos podrán reutilizarse siempre que la inscripción esté cancelada.

5. La inscripción en el Registro de Modelos únicamente hará fe respecto del hecho de la presentación de los documentos señalados en el apartado 2 del artículo siguiente y, en su caso, del depósito de los mismos.

6. El órgano competente podrá autorizar provisionalmente la fabricación o importación de un determinado número de máquinas para su exhibición o estudio, indicándose las condiciones en que esta autorización se concede y, en todo caso, la prohibición de su explotación comercial.

7. Toda modificación de los modelos de máquinas inscritos precisará de homologación previa. Cuando a juicio del órgano competente la modificación solicitada no sea sustancial, se resolverá sin más trámite. Cuando se repute sustancial se exigirá el cumplimiento de todos los trámites y requisitos de homologación, manteniéndose el mismo número de registro seguido de una letra adicional.

8. Las máquinas legalmente comercializadas en un Estado miembro de la Unión Europea y las originarias y legalmente comercializadas en los Estados miembros pertenecientes al espacio económico europeo podrán ser homologadas por el procedimiento descrito en este capítulo, siempre que los niveles de precisión, seguridad, adecuación e idoneidad sean equivalentes a los requeridos en el Título I del presente Reglamento.

9. Las máquinas recreativas y de azar deberán suministrar al usuario una información veraz, eficaz y suficiente sobre sus características esenciales y, en consecuencia, las instrucciones para su correcto uso deberán estar en castellano o en cualquiera de las lenguas cooficiales, de acuerdo con lo establecido en el artículo 13 de la Ley 26/1984, de 19 de julio, General para la Defensa de los Consumidores y Usuarios.

Artículo 16. Solicitud de homologación e inscripción. Documentación.

1. La solicitud de homologación e inscripción en el Registro de Modelos irá dirigida a la Comisión Nacional del Juego, mediante escrito que reúna los requisitos exigidos en el artículo 70 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, y podrá presentarse en cualquiera de los lugares a los que se refiere el artículo 38.4 de la misma.

2. La solicitud deberá ir acompañada de la siguiente documentación:

a) Una ficha, por triplicado, en modelo oficial, en la que figurarán:

1º Fotografía nítida y en color, del exterior de la máquina.

2º Nombre comercial del modelo.

3º Nombre del fabricante e importador, número de inscripción en el Registro de Empresas, datos del fabricante extranjero y número y fecha de la licencia de importación, salvo para el supuesto de máquinas procedentes de Estados miembros de la Unión Europea o del espacio económico europeo, en el que será suficiente especificar un responsable de su comercialización.

4º Dimensiones de la máquina.

5º Memoria descriptiva del juego o juegos en el caso de máquinas de tipo «A» y de la forma de uso y juego en las máquinas de tipo «B» y «C».

b) Planos de la máquina y de su sistema eléctrico, todo ello en ejemplar duplicado.

c) Declaración CE de conformidad, de acuerdo con la normativa vigente en la materia.

3. Los documentos señalados en los párrafos b) y c) del apartado anterior deberán estar suscritos por técnico competente.

4. Si la solicitud no reuniere los requisitos señalados en los apartados anteriores, se requerirá al interesado para su subsanación, de acuerdo con lo previsto en el artículo 71 de la Ley 30/1992.

Artículo 17. Requisitos especiales para la homologación e inscripción de máquinas de los tipos «B» y «C».

1. En los supuestos de homologación e inscripción de máquinas de tipo «B» y «C», la memoria descriptiva, a que hace referencia el artículo anterior, deberá contener los siguientes datos:

a) Precio de la partida y apuestas que se pueden realizar.

b) Plan de ganancias con indicación de los diferentes premios que puede otorgar la máquina, especificando el premio máximo por partida y, en el caso de máquinas «C», los premios especiales o «jackpots» que pueden otorgar.

c) Porcentaje de devolución en premios, especificando el ciclo sobre el que se calcula.

d) Existencia o no de mecanismos o dispositivos que permitan aumentar el porcentaje de devolución, con indicación del mencionado porcentaje.

e) Otros mecanismos o dispositivos con los que cuente la máquina.

2. Para la homologación e inscripción de este tipo de máquinas, deberá adjuntarse a la solicitud:

a) Un resumen estadístico de una simulación de la secuencia de juego que incluirá, al menos, dos ciclos. El original de esta simulación se mantendrá a disposición de la Comisión Nacional del Juego.

b) Un ejemplar de la memoria en la que se almacena el juego. Estas memorias solamente podrán ser sustituidas o modificadas previa nueva homologación.

c) Una descripción del tipo de contadores que incorpora el modelo de acuerdo con lo que se dispone en el artículo 13 del presente Reglamento.

d) Certificación acreditativa de la realización de los ensayos previos a los que hace referencia el artículo siguiente.

3. La Administración podrá requerir al solicitante la entrega en depósito de un prototipo del modelo.

La Administración mantendrá la confidencialidad sobre los datos contenidos en la documentación presentada y sobre los objetos aportados.

Artículo 18. Ensayos previos.

1. Todos los modelos de máquinas de tipo «B» y «C» deberán ser sometidos, con anterioridad a su homologación, a ensayo en entidad autorizada por la Comisión Nacional del Juego. Dicha entidad informará si el funcionamiento de la máquina, y en especial el programa de juego y la distribución de premios, se adecuan a las especificaciones contenidas en la documentación presentada, de acuerdo con las prescripciones del presente Reglamento.

A la vista de dicho informe la Comisión Nacional del Juego manifestará su criterio sobre la procedencia o no de la homologación del modelo.

2. El órgano competente podrá solicitar el sometimiento a estos ensayos a las máquinas de tipo «A» cuando existan dudas sobre su funcionamiento o características.

3. Se reconocerán los ensayos previos realizados en otros Estados miembros de la Unión Europea o del espacio económico europeo, en la medida que los resultados hayan sido puestos a su disposición y garanticen un nivel de seguridad equivalente al previsto en el presente Reglamento.

Artículo 19. Tramitación de la solicitud y resolución.

1. La solicitud de homologación e inscripción se tramitará a través de la Comisión Nacional del Juego, que podrá requerir del interesado la aportación de la información y documentación adicionales que fueran necesarias. La tramitación concluirá con la homologación del modelo, previa realización del ensayo previsto en el artículo 18, si se cumplen los requisitos reglamentarios establecidos.

2. Una vez cumplimentado lo dispuesto en las normas precedentes, se adoptará la resolución que proceda y se notificará al interesado, procediéndose a la inscripción del modelo en el Registro, asignándole el número que le corresponda y remitiendo al interesado una de las fichas de inscripción, debidamente diligenciada, haciendo constar dicho número.

Artículo 20. Inscripción provisional.

Podrá autorizarse una inscripción provisional que tendrá una vigencia de tres meses y autorizará para la fabricación e importación de un máximo de diez máquinas y su puesta en explotación. Transcurridos los tres meses caducará la autorización, debiendo procederse a la retirada de las máquinas, salvo que se solicite la inscripción definitiva del modelo.

Artículo 21. Cancelación de las inscripciones.

1. La inscripción en el Registro de Modelos podrá cancelarse a petición de su titular, siempre que se acredite fehacientemente que ha transcurrido un año desde que finalizó la fabricación o importación del modelo correspondiente, si no hubiera responsabilidades pendientes.

2. El órgano competente procederá, previa audiencia del interesado, a cancelar la inscripción de los modelos cuando se tenga conocimiento de falsedades, irregularidades o inexactitudes esenciales en esa solicitud y documentación de inscripción, sin perjuicio de las responsabilidades a que hubiera lugar.

3. La cancelación, además de la inhabilitación para la fabricación, importación, exportación, comercialización e instalación de máquinas del modelo de que se trate, producirá la revocación automática de las autorizaciones de explotación de las máquinas correspondientes al modelo. En la resolución, que la acuerde, se fijará el plazo para llevar a cabo la retirada de la explotación de dichas máquinas, que nunca podrá ser superior a tres meses.

CAPÍTULO III

Identificación de las máquinas

Artículo 22. Marcas de fábrica.

1. Antes de su salida al mercado, la empresa fabricante o importadora deberá grabar en los lugares, a que se refiere el apartado segundo del presente artículo, de forma indeleble y abreviada, un código con los datos siguientes:

a) Número que corresponda al fabricante o importador en el Registro de Empresas que lleva la Comisión Nacional del Juego.

b) Número del modelo que le corresponda en el Registro de Modelos que lleva la Comisión Nacional del Juego.

c) Serie y número de fabricación de la máquina, que deberá ser correlativo.

2. Dicho código representativo de las marcas de fábrica deberá ir grabado:

a) En el mueble o carcasa que forma el cuerpo principal de la máquina.

b) En la tapa metálica que forma el frontal de la máquina.

c) En los vidrios o plásticos serigrafiados que forman el frontal de la máquina.

d) En el microprocesador o memoria que almacena el programa de juego de la máquina.

3. Asimismo, los circuitos integrados que almacenan el programa de juego o memoria deberán estar cubiertos por un papel opaco a los rayos ultravioletas, con la identificación del fabricante y modelo al que corresponde, que deberá autodestruirse si se intenta su manipulación. Dicha memoria podrá contar también con otros mecanismos protectores que garanticen su integridad.

4. En la máquinas importadas figurará, además, el nombre o marca comercial del fabricante extranjero y país de fabricación de aquéllas. Este último requisito no será exigible a las máquinas procedentes de algún Estado miembro de la Unión Europea o perteneciente al espacio económico europeo, en cuyo caso bastará con la indicación de un responsable de la puesta en el mercado del producto.

Artículo 23. Certificado del fabricante y guías de circulación.

1. El certificado del fabricante es el documento que, emitido por los fabricantes o importadores debidamente inscritos en el Registro de Empresas regulado en el presente Reglamento, sirve para obtener de las Administraciones públicas competentes la correspondiente Guía de Circulación individualizada.

Este certificado se emitirá necesariamente en modelo normalizado y de la veracidad de sus datos responde el fabricante o importador que lo emita.

2. La Guía de Circulación es el documento oficial que ampara la legalidad individualizada de la máquina en cuanto a su correspondencia con el modelo inscrito y en cuanto a la titularidad de la misma. Dicha Guía deberá acompañar a la máquina en sus diferentes traslados y en los locales donde esté instalada, y reflejará las distintas vicisitudes que la máquina pudiera experimentar.

3. La Guía de Circulación se extenderá en modelo normalizado por la Comisión Nacional del Juego, aportándose por las empresas operadoras los correspondientes certificados del fabricante y en ella se hará constar:

a) Nombre o razón social de la empresa fabricante o importadora, número de inscripción en el Registro de Empresas y número de identificación fiscal.

b) Tipo y nombre del modelo de la máquina, número de inscripción en el Registro y serie y número de fabricación.

c) Fecha de fabricación de la máquina.

d) Modelo, serie y número de los contadores que incorpora.

e) El número de la autorización de explotación y el período de validez.

Se harán constar, asimismo, en la Guía de Circulación los cambios de titularidad y las renovaciones.

4. La Guía de Circulación tendrá una validez de cuatro años, contados a partir del 31 de diciembre del año de su expedición. Podrá renovarse por períodos sucesivos de dos años, previa inspección de la máquina, siempre que ésta reúna los requisitos exigidos por la legislación vigente en el momento de su renovación.

Terminada la vigencia de la Guía, sin que se haya renovado, procederá la baja definitiva de la máquina en su explotación. A la solicitud de baja se acompañará la guía caducada y demás documentación que ampare su explotación, la placa de identidad de la máquina y acreditación suficiente de su inutilización como máquina de juego.

TÍTULO II

EXPLOTACIÓN DE LAS MÁQUINAS RECREATIVAS Y DE AZAR

CAPÍTULO I

Registro de empresas

Artículo 24. Registro de empresas relacionadas con las máquinas recreativas y de azar.

1. Las empresas que tengan por objeto la fabricación, importación, exportación, comercialización o distribución, reparación o explotación de las máquinas o explotación de salones, a que se refiere el presente Reglamento, deberán inscribirse en el correspondiente Registro, que será público y se llevará en la Comisión Nacional del Juego. Este organismo podrá estructurar el Registro en los Libros o Secciones que fueran necesarios.

2. Las inscripciones en el Registro tendrán carácter temporal, validez de diez años, y podrán ser renovables por períodos sucesivos de igual duración, para la renovación deberán cumplirse los requisitos exigidos por la legislación vigente en el momento de aquélla, valorándose la actividad desarrollada por la empresa durante la inscripción anterior.

3. Los casinos de juego podrán actuar como importadores de las máquinas que instalen en sus propios locales, sin necesidad de inscribirse en el Registro regulado en este capítulo.

Artículo 25. Requisitos de las empresas.

1. Las empresas que pretendan inscribirse en este Registro deberán formular la solicitud y acompañar los correspondientes documentos justificativos con arreglo a lo dispuesto en el artículo siguiente de este Reglamento. La Comisión Nacional del Juego interesará informe de los organismos competentes en materia de seguridad ciudadana, Hacienda o Industria.

2. Las empresas habrán de contar, en todo caso, con los medios necesarios para el desarrollo de su actividad, cumplir los requisitos que determina el presente Reglamento y prestar las fianzas que en el mismo se previenen.

3. Cuando las empresas sean objeto de una sociedad, en cualquiera de las modalidades admitidas por la legislación mercantil, la transmisión de las acciones o participaciones representativas de su capital deberá ser previamente comunicada al Ministerio del Interior.

4. La participación de capital extranjero en las empresas, a que se refiere este Reglamento, deberá ajustarse a la vigente normativa sobre inversiones extranjeras.

Artículo 26. Solicitud de inscripción.

1. La solicitud de inscripción en el Registro irá dirigida a la Comisión Nacional del Juego, y en ella, además de los requisitos establecidos por el artículo 70 de la Ley 30/1992, se indicará el objeto de la solicitud, la justificación detallada de todos los requisitos exigidos en este Reglamento y el domicilio actual de los interesados, o, cuando se trate de personas jurídicas, el de los Presidentes, Administradores o Consejeros de las sociedades interesadas. Cuando la constitución de las sociedades se hubiera condicionado a la resolución favorable del expediente de inscripción, se indicará el domicilio de los solicitantes.

La solicitud podrá presentarse en cualquiera de los lugares a los que se refiere el artículo 38.4 de la Ley 30/1992.

2. A la solicitud se acompañarán necesariamente los siguientes documentos:

a) Fotocopia del documento nacional de identidad o pasaporte de las personas mencionadas en el apartado anterior y certificado del Registro Central de Penados y Rebeldes, junto con la declaración complementaria, a que se refiere la Ley 68/1980, de 1 de diciembre sobre expedición de certificaciones e informes de conducta ciudadana, respecto de las mismas personas.

b) Copia o testimonio de la escritura de constitución de la sociedad, en la que constará el nombre y apellidos de los socios, con la cuota de participación de los mismos, y copia de los estatutos.

c) Certificado de inscripción en el Registro Mercantil.

d) Memoria sobre la experiencia profesional de los interesados, los medios humanos y técnicos con que cuenten para el ejercicio de la actividad, así como de los locales, oficinas, naves o almacenes de que disponga, indicando si son propios o ajenos y, en este caso, título para su disposición.

3. Los defectos de la documentación aportada a la solicitud podrán subsanarse con arreglo a lo dispuesto en el artículo 71 de la Ley 30/1992.

Artículo 27. Tramitación y resolución.

1. La solicitud de inscripción se resolverá por el Ministerio del Interior en el plazo máximo de cuatro meses, a partir del día de la fecha en que la solicitud haya tenido entrada en cualquiera de los registros del órgano administrativo competente.

2. El Ministerio del Interior, previas las informaciones y comprobaciones que estime necesarias, resolverá, valorando la exactitud de los datos aportados, los antecedentes de los solicitantes y la viabilidad del cumplimiento de los fines de la solicitud.

3. La resolución denegatoria de la inscripción deberá motivarse invocando la falta de los requisitos previstos en los artículos anteriores o el impedimento legal que exista. Podrá denegarse la inscripción cuando no quede suficientemente acreditada la persona o personas físicas que ostenten, en su caso, el control de hecho de la sociedad.

4. Resuelta favorablemente la solicitud, se notificará al interesado, quien deberá justificar de modo fehaciente el cumplimiento de los siguientes extremos:

a) Haber abonado el Impuesto sobre Actividades Económicas y aportar el código de identificación fiscal, en su caso.

b) Haberse dado de alta en el régimen correspondiente de la Seguridad Social, tanto la empresa como sus empleados.

c) Haber constituido la fianza que corresponda, aportando documento justificativo.

5. Los defectos de la documentación aportada a la solicitud podrán subsanarse con arreglo a lo dispuesto en el artículo 71 de la Ley 30/1992.

6. Cumplimentados los extremos señalados con anterioridad dentro del plazo de diez días hábiles, aludido en el apartado anterior, se procederá a la inscripción de la empresa en el Registro.

Artículo 28. Fianzas.

1. Las fianzas se constituirán en la Caja General de Depósitos o en sus sucursales en cualquiera de las modalidades previstas en el Real Decreto 161/1997, de 1 de febrero, que aprueba el Reglamento de la Caja General de Depósitos, con las características y requisitos establecidos en el mismo para su admisión, a disposición del Ministerio del Interior.

2. La cuantía de las fianzas a prestar por las empresas para su inclusión en el Registro respectivo será la siguiente:

a) 1.000.000 de pesetas para los fabricantes y comercializadores de máquinas tipo «A».

b) 10.000.000 de pesetas para los fabricantes y comercializadores de máquinas de tipo «B» o «C».

c) 500.000 pesetas para las empresas operadoras de máquinas de tipo «A» o de salones recreativos.

d) 5.000.000 de pesetas para las empresas operadoras de máquinas tipo «B» o de salones de juego.

e) 10.000.000 de pesetas para las empresas operadoras de máquinas tipo «C».

f) 500.000 pesetas para las empresas de servicios técnicos de máquinas de tipo «A».

g) 5.000.000 de pesetas para las empresas de servicios técnicos de máquinas de tipo «B» o «C».

✐ Ap. 2 no es aplicable en el ámbito de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears por disp. derog. 3 del Decreto 132/2001, de 30 noviembre.

3. La fianza se mantendrá en su totalidad mientras subsista la circunstancia que motivó su constitución. Si se produjese la disminución de la cuantía de la fianza, la persona o entidad titular deberá, en el plazo máximo de dos meses a partir de su conocimiento, completar la misma en la cuantía obligatoria. De no cumplirse lo anterior se producirá la cancelación de la inscripción.

4. Las fianzas se extinguirán cuando desaparezcan las causas de su constitución, si no hubiera responsabilidades pendientes. Extinguida la fianza se procederá a su devolución, previa la liquidación cuando proceda.

Si la fianza no fuera bastante para satisfacer las indicadas responsabilidades, se hará efectiva la diferencia mediante la ejecución sobre el patrimonio de la empresa.

Artículo 29. Cancelación de las inscripciones.

Las inscripciones solamente podrán cancelarse a petición del titular o mediante resolución motivada adoptada por el procedimiento correspondiente, que se ajustará, en todo caso, a las previsiones de las normas generales que regulen el procedimiento administrativo, por alguna de las causas siguientes:

a) Falsedad en los datos aportados para la inscripción.

b) Modificación de cualquiera de las circunstancias o requisitos mínimos exigidos para la inscripción, o cuando, siendo posible dicha modificación, se haya efectuado sin autorización del Ministerio del Interior.

CAPÍTULO II

Régimen de fabricación y comercialización. Importación y exportación

Artículo 30. Fabricación y comercialización.

1. La fabricación y comercialización de máquinas recreativas y de azar deberá atenerse a las disposiciones del presente Reglamento y a las demás normas generales vigentes.

2. La transmisión de la posesión de máquinas de tipo «B» y «C» y otro material de juego relacionado con ellas, sólo podrá realizarse a empresas comercializadoras o distribuidores y a empresas operadoras debidamente inscritas en el Registro de empresas de máquinas recreativas y de azar. Los fabricantes o importadores y comercializadores o distribuidores deberán llevar un registro de las operaciones en la forma que se disponga reglamentariamente.

Artículo 31. Importación.

1. El importador, antes de transmitir la titularidad sobre una máquina importada, o proceder, en su caso, a su explotación, deberá cumplimentar los mismos requisitos de homologación e inscripción en los Registros de Modelos exigidos para las máquinas fabricadas en España.

2. La concesión de los permisos de importación precisará de un informe sobre homologación emitido por el organismo estatal o autonómico que sea competente en esta última materia. El mismo requisito se exigirá respecto de los principales componentes de las máquinas y para la importación de las no homologadas con destino exclusivo a su estudio y exhibición en exposiciones y congresos del sector, así como de las máquinas o aparatos que se importen para su inscripción en el Registro de Modelos.

La necesidad del permiso de importación no será exigida a los Estados miembros de la Unión Europea o del espacio económico europeo.

3. La importación de las máquinas reguladas en el presente Reglamento, así como la de sus componentes, y, en general, la del material para la fabricación estará sometida al régimen de comercio que le sea de aplicación.

Artículo 32. Exportación.

1. Únicamente podrán realizar exportaciones de máquinas y material de juego, así como de sus componentes principales, las empresas inscritas en los correspondientes Registros.

No obstante lo anterior, con carácter excepcional, podrá el Ministerio del Interior autorizar a cualquier otra entidad de las no previstas en este Reglamento la exportación de máquinas o aparatos de juego.

2. La empresa exportadora vendrá obligada a informar a la Comisión Nacional del Juego los códigos de identificación de las máquinas exportadas.

3. Lo dispuesto en los apartados anteriores se entiende sin perjuicio del régimen aplicable exigido por las normas de comercio exterior.

CAPÍTULO III
Régimen de instalación

Sección 1ª Locales Autorizados para la Instalación de Máquinas

Artículo 33. Instalación de máquinas del tipo «A».

1. Las máquinas de tipo «A» podrán instalarse para su explotación comercial en los siguientes locales:

a) En los bares, cafeterías, establecimientos de restauración y establecimientos hosteleros.

b) En los locales habilitados al efecto en centros hoteleros, «campings», buques de pasaje, parque de atracciones, recintos feriales o similares.

c) En los salones recreativos y salones de juego, así como en centros de ocio familiar, salas de bingo y casinos.

Artículo 34. Instalación de máquinas de tipo «B».

1. Sólo podrá autorizarse la instalación de máquinas de tipo «B»:

a) En los locales y dependencias destinados a la actividad pública de bar o cafetería, sujetos al Impuesto sobre Actividades Económicas como tales.

b) En las salas de bingo legalmente autorizadas.

c) En los salones de tipo «B» o de juego.

d) En los locales autorizados para la instalación de máquinas de tipo «C».

✐ Ap. 1 no es aplicable en el ámbito de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears por disp. derog. 3 del Decreto 132/2001, de 30 noviembre.

2. No podrán instalarse máquinas de tipo «B» en los bares de estaciones de ferrocarril, aeropuertos, centros comerciales, o similares, cuando el local propiamente dedicado a bar no se encuentre cerrado y aislado del público de paso. Tampoco podrán autorizarse en los establecimientos temporales que se instalen en vías públicas, playas o zonas de recreo. Asimismo, en ningún caso podrán situarse en terrazas y zonas que sean de ocupación de vías públicas.

Artículo 35. Instalación de máquinas de tipo «C».

1. Las máquinas de azar tipo «C» únicamente podrán ser instaladas en los casinos de juego, a que se refiere el artículo 3 del Real Decreto 444/1977, de 11 de marzo, por el que se dictan normas complementarias del Real Decreto-ley 16/1977, en las zonas especialmente acotadas a este fin.

2. Los locales donde se hallen legalmente instaladas estas máquinas se considerarán, a todos los efectos, como salas de juego de casino, debiendo contar con los mismos requisitos de entrada, registro y seguridad que el resto de las salas de esta naturaleza.

Artículo 36. Número máximo de máquinas a explotar.

1. El número máximo de máquinas a explotar será:

a) Dos máquinas de tipo «A» en los locales a que se refiere el artículo 33.a).

b) Seis máquinas de tipo «A» en los locales a que se refiere el artículo 33.b).

c) El número de máquinas de tipo «A» o «B» en cada caso autorizado en los salones recreativos o de juego.

d) Dos máquinas recreativas de las incluidas en el presente Reglamento, sean éstas de tipo «B» o de tipo «A», en los locales a que se refiere el apartado 1.a) del artículo 34.

No obstante lo anterior, los Ayuntamientos podrán ordenar la retirada de las máquinas de un local o su colocación en sitio diferente en función de las condiciones de seguridad e higiene de dicho local.

2. En las salas de bingo podrán explotarse máquinas de tipo «B» en cuantía máxima de una por cada cincuenta personas de aforo permitido al local. La explotación de estas máquinas corresponde al titular de la autorización de sala de bingo que la realizará a través de una empresa operadora.

✐ Ap. 2 párr. 1º no es aplicable en el ámbito de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears por disp. derog. 3 del Decreto 132/2001, de 30 de noviembre.

Estas máquinas serán para uso exclusivo de los jugadores de las salas de bingo, debiendo colocarse tras el preceptivo control de acceso.

3. En las autorizaciones correspondientes a los salones de juego de tipo «B» y lugares de juego a que se refiere el artículo 35.1 se fijará el número máximo de máquinas que puedan instalarse, de acuerdo con la capacidad del local.

4. Las máquinas de tipo «B» y «C» en las que puedan intervenir dos o más jugadores serán consideradas a todos los efectos tantas máquinas como jugadores puedan usarlas simultáneamente, siempre que el juego de cada uno de ellos sea independiente del realizado por los otros jugadores.

Sección 2ª Instalación en Bares y Cafeterías

Artículo 37. Autorización para instalar máquinas recreativas con premio en bares y cafeterías.

1. La solicitud deberá presentarse por el titular del establecimiento, aportando los siguientes documentos:

a) Licencia municipal de apertura del establecimiento.

b) Alta y último recibo del Impuesto sobre Actividades Económicas.

c) Plano del local y de su situación.

d) Declaración de no estar incluida en los casos del artículo 34.2 del presente Reglamento.

2. La solicitud podrá presentarse en cualquiera de los lugares a los que se refiere el artículo 38.4 de la Ley 30/1992.

3. La autorización tendrá una validez de tres años, renovable por períodos iguales en las condiciones previstas en el artículo 24.2, y será expedida en documento normalizado por el organismo competente, deberá encontrarse permanentemente expuesta en el local autorizado, y podrá ser revocada por falta de mantenimiento de los requisitos o presupuestos que le sirvieron de base o como consecuencia de expedientes sancionadores.

Sección 3ª Salones

✐ No es aplicable en el ámbito de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears por disp. derog. 2 del Decreto 84/2004, de 1 octubre.

Artículo 38. Clases de salones.

1. Se entiende por salón, a los efectos de este Reglamento el establecimiento destinado a la explotación de máquinas recreativas de los tipos «A» o «B».

2. A efectos de su régimen jurídico, los salones se ajustarán a la siguiente clasificación, por el tipo de las máquinas instaladas en los mismos:

a) Salones de tipo «A» o recreativos.

b) Salones de tipo «B» o salones de juego.

3. Los salones de tipo «A» son aquéllos de mero entretenimiento o recreo, que se dedican a la explotación de máquinas recreativas sin premio, de tipo «A». Dichos salones, en ningún caso, podrán tener instaladas máquinas de tipo «B».

4. Los salones de tipo «B» son los habilitados para explotar máquinas de tipo «B», así como las contempladas en el artículo 8, sin perjuicio de que puedan tener también en explotación máquinas de tipo «A».

5. Los locales destinados a salones de tipo «A» y «B» deberán cumplir los requisitos establecidos en el anexo a que se refiere el artículo 3 del Real Decreto por el que se aprueba el presente Reglamento.

Artículo 39. Fianza.

Las empresas titulares de salones recreativos o de juego que lleven la explotación directa de las máquinas allí instaladas tendrán la consideración, a todos los efectos, de empresas operadoras de aquéllas y quedarán sometidas a la prestación de las fianzas contempladas en el artículo 28 del presente Reglamento.

Artículo 40. Consulta previa de viabilidad.

Cualquier persona física o jurídica interesada en la explotación de un salón podrá formular al organismo competente, donde esté ubicado el local, consulta sobre la posibilidad de obtener autorización para su funcionamiento.

Para obtener dicha información deberá adjuntar:

a) Fotocopia del documento nacional de identidad o pasaporte de la persona física o del representante legal de la persona jurídica.

b) Plano de situación del local.

c) Planos de estado actual y reformados del local.

d) Memoria descriptiva del local, suscrita por técnico competente, confirmando expresamente el

cumplimiento de todos y cada uno de los requisitos exigidos en el anexo a que se refiere el artículo 4 del Real Decreto por el que se aprueba el presente Reglamento, o la posibilidad de que el local cumpla dichos requisitos una vez realizadas las oportunas obras de adaptación. En este último caso, el informe y la autorización estarán condicionados a la realización y comprobación de las mencionadas obras.

El organismo competente, a la vista de la documentación presentada, contestará sobre la posibilidad de autorización del salón, formulando los reparos que, en su caso, fueran procedentes.

En ningún caso, la información emitida implicará la autorización administrativa para la apertura y funcionamiento del salón objeto de consulta.

Artículo 41. Autorización de los salones de tipo «A».

1. La autorización para el funcionamiento de salones de tipo «A» se solicitará al organismo competente por empresa inscrita en el Registro correspondiente.

La solicitud deberá reunir los requisitos exigidos en el artículo 70 de la Ley 30/1992, y en ella se indicará además:

a) Número de inscripción en el Registro de empresas.

b) La localización del salón.

c) Su superficie y accesos. Dicha superficie no podrá ser inferior a 50 metros cuadrados, destinados exclusivamente a la instalación de máquinas recreativas, sin incluir, por tanto, la superficie destinada a oficinas, servicios, almacén o aseos.

2. A dicho escrito de solicitud se acompañará:

a) Documento que acredite la titularidad o disponibilidad del local, que podrá estar sometida a la condición suspensiva de la posible autorización del salón.

b) Licencia municipal de apertura y solicitud de licencia de obras, si se precisare.

c) Un plano del local no superior a 1/100, visado por el Colegio correspondiente.

3. Cuando no se hubiere planteado consulta previa de viabilidad, deberán presentarse los documentos reseñados en el artículo anterior. Cuando se hubieren formulado reparos, deberá aportarse copia de la memoria descriptiva del local suscrita por técnico competente, confirmando expresamente el cumplimiento de todos y cada unos de los requisitos.

4. Si la documentación presentada fuera defectuosa o incompleta, se requerirá al solicitante para que en un plazo no superior a diez días subsane la falta.

5. El organismo correspondiente, una vez realizadas las obras necesarias, ordenará la inspección del local, pudiendo, en su caso, requerir las modificaciones que estime oportunas.

6. Constatado el cumplimiento de los requisitos exigidos, se resolverá sobre la autorización solicitada, que será favorable, siempre que lo hubiera sido la respuesta a la consulta previa a que se refiere el artículo anterior, caso de haber mediado ésta.

7. La autorización pertinente de funcionamiento de salones de tipo «A» tendrá una validez de tres años, renovable por períodos sucesivos de igual duración, en las condiciones previstas en el artículo 24.2.

La autorización podrá transmitiese por cualquiera de las formas admitidas en derecho, siempre que el adquirente figurase inscrito en el Registro de Empresas. Dicha transmisión se comunicará en el plazo máximo de quince días al organismo que hubiera concedido la autorización.

Artículo 42. Régimen de los salones de tipo «A».

1. En los salones de tipo «A» podrán instalarse máquinas expendedoras automáticas de bebidas no alcohólicas, quedando prohibido el despacho y consumo de cualquier tipo de bebidas alcohólicas.

2. Los titulares de autorización de salón de tipo «A» podrán reservarse el derecho de admisión del público al interior del local, en la forma prevista, en la normativa aplicable.

3. En todos los salones de tipo «A», existirá, a disposición del público, un libro de reclamaciones, que habrá de estar debidamente foliado y sellado en todas sus páginas por el organismo que autorice. Cualquier usuario podrá requerir el libro para formular reclamaciones, en las que hará constar su nombre, apellidos y domicilio.

Artículo 43. Autorización de los salones de tipo «B».

1. La autorización para el funcionamiento de salones de tipo «B» se concederá por el organismo competente en el territorio donde está ubicado el local.

Se requerirá el informe de la Comisión Nacional del Juego por razones de orden público.

La autorización se solicitará mediante escrito que reunirá los requisitos exigidos en el artículo 70 de la Ley 30/1992, y se unirán los documentos a que se refiere el artículo 41.

Los salones de tipo «B» deberán contar con una superficie no inferior a 150 metros cuadrados construidos, excluidas las superficies destinadas a recepción, servicios o aseos, oficinas y almacén.

2. Para la concesión de estas autorizaciones se aplicará lo dispuesto en los apartados 3, 4, 5 y 6 del artículo 41.

3. En la autorización se hará constar el número máximo de máquinas que pueden instalarse.

4. La autorización administrativa de funcionamiento de salones de tipo B tendrá una validez de tres años, renovable por períodos sucesivos de igual duración, en las condiciones previstas en el artículo 24.2.

Artículo 44. Régimen de salones de tipo «B».

1. Los salones de tipo «B» deberán tener obligatoriamente un servicio de recepción que impedirá la entrada a los menores de edad y podrá exigir la identificación de cuantos usuarios acudan al establecimiento.

2. En lo que respecta a derecho de admisión, libro de reclamaciones, duración y transmisión de la autorización, se aplicará lo dispuesto en los artículos 41 y 42.

3. En los salones de tipo «B» sólo podrá instalarse, en la fachada, un indicador con el nombre del establecimiento y la expresión «salón de juegos», siempre que sus medidas totales no excedan de dos metros cuadrados.

4. Podrá instalarse un servicio de bar o cafetería cuando para ello se obtenga la oportuna licencia, siempre que se configure como un servicio exclusivo para los jugadores.

CAPÍTULO IV

Régimen de explotación

Sección 1ª Empresas Operadoras

Artículo 45. Empresas operadoras.

1. Para explotar máquinas recreativas será preciso la inscripción previa en el Registro de Empresas previsto en este Reglamento.

2. Los casinos de juego, a que se refiere el artículo 3.1 del Real Decreto 444/1977, tendrán la consideración de empresa operadora respecto de las máquinas que exploten directamente en los mismos.

3. Obtenida la inscripción a que se refiere el artículo 27, y constituida la fianza, regulada en el artículo 46, la empresa operadora podrá válidamente explotar la máquina, amparada por la correspondiente Guía de Circulación, instalándola en los locales autorizados y con los requisitos establecidos al efecto.

Artículo 46. Fianzas.

1. Las empresas operadoras de máquinas de tipo «B» vendrán obligadas a constituir en la Caja General de Depósitos una fianza adicional a la prevista en el artículo 28.2, y con sujeción a las demás normas del mismo precepto, por el importe que resulte de la aplicación de la escala siguiente, cuya cuantía deberá mantenerse actualizada, según las autorizaciones de explotación que tuvieran vigentes:

Hasta 50 máquinas: 5.000.000 de pesetas.

Hasta 100 máquinas: 10.000.000 de pesetas.

Hasta 300 máquinas: 30.000.000 de pesetas.

Hasta 1.000 máquinas: 100.000.000 de pesetas.

Más de 1.000 máquinas: 10.000.000 de pesetas adicionales por cada 100 máquinas o fracción.

✎ Ap. 1 no es aplicable en el ámbito de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears por disp. derog. 3 de Decreto 132/2001, de 30 noviembre.

2. La fianza a que se refiere el apartado anterior se duplicará para el caso de las empresas operadoras de máquinas de tipo «C» y se reducirá al 20 por 100 en el caso de las empresas operadoras de máquinas de tipo «A».

Artículo 47. Documentación en poder de la empresa operadora.

La empresa operadora deberá tener, en su domicilio o sede social en todo momento, y exhibir, a petición de los agentes de la autoridad, a que se refiere el artículo 67:

a) Relación y fotocopia legalizada de las guías de circulación de todas las máquinas que explote.

b) Relación de los locales, donde estén situadas y en explotación, todas y cada una de las máquinas que explote.

c) La carta de pago del Impuesto de Actividades Económicas, así como de la tasa de juego correspondiente a cada máquina.

d) El título acreditativo de su inscripción en el Registro de Empresas.

Sección 2ª Autorizaciones de Explotación y Boletines de Situación

Artículo 48. Autorización de explotación.

1. La autorización de explotación es el documento administrativo que habilita la explotación de una máquina de una empresa operadora, una vez cumplidos los requisitos, que se establecen en el presente Reglamento, y satisfecha la tasa fiscal correspondiente.

2. La autorización de explotación podrá documentarse mediante diligencia oficial incorporada a la Guía de Circulación de la máquina.

3. La autorización de explotación corresponderá otorgarla al organismo competente en la localidad de instalación, será única y exclusiva para cada máquina y tendrá una vigencia máxima de cuatro años, a contar desde el 31 de diciembre del año de su otorgamiento, pudiendo ser renovada en los plazos y condiciones previstos en el artículo 23.4.

4. Podrá denegarse la autorización de explotación cuando se hubieren producido reiteradas infracciones de este Reglamento por parte de la empresa operadora.

5. La autorización de explotación es previa, pero no suficiente por sí misma para la instalación y explotación de las máquinas en los establecimientos autorizados. Será necesaria, además, la obtención del Boletín de Situación a que se refiere el artículo siguiente.

6. La autorización de explotación se entenderá otorgada para las máquinas de tipo «A» con la expedición de la correspondiente Guía de Circulación.

Artículo 49. Boletín de Situación.

1. El Boletín de Situación es el documento administrativo por el que se autoriza la instalación de una concreta máquina de tipo «B» o «C» debidamente autorizada y documentada, en un establecimiento específicamente autorizado para la explotación de estas máquinas.

2. Se expedirá en modelo normalizado, diligenciándose por los organismos competentes de acuerdo con el procedimiento y requisitos previstos.

3. El Boletín de Situación tendrá una validez mínima de un año y no podrá ser sustituido por otro diferente hasta la finalización del indicado plazo de validez.

4. El Boletín de Situación se suscribirá conjuntamente por el titular del establecimiento donde la máquina se vaya a instalar y por la empresa operadora. Deberá acreditarse mediante firma compulsada ante funcionario público.

Artículo 50. Transmisiones de las máquinas y cambio de titularidad del establecimiento.

1. La transmisión de la titularidad de máquinas recreativas y de azar con autorización de explotación sólo podrá hacerse entre empresas inscritas en el registro correspondiente y se hará constar necesariamente en la Guía de Circulación.

2. La autorización de explotación sólo podrá transmitirse entre empresas operadoras.

3. Las transmisiones, transferencias y cambios de titularidad se harán constar mediante diligencia por el organismo competente en la materia.

Artículo 51. Extinción y revocación de las autorizaciones de explotación y de los Boletines de Situación.

1. Las autorizaciones de explotación y la vigencia de los Boletines de Situación se extinguirán por el vencimiento de los plazos fijados.

2. Se revocarán la autorización de explotación y el Boletín de Situación y deberá cesar, en consecuencia, la explotación de la máquina en los casos siguientes:

a) Cancelación de la inscripción de la empresa operadora en el Registro, salvo que se transfieran a otra empresa para la continuidad de la explotación.

b) Sanción, de acuerdo con lo dispuesto en la Ley 34/1987, de 26 de diciembre, de potestad sancionadora de la Administración pública en materia de juegos de suerte, envite o azar.

c) Impago de tributos generados por el desarrollo de la explotación de las máquinas y de la tasa fiscal sobre el juego, que se comunicará por el Delegado de Hacienda al organismo competente a estos efectos, de acuerdo con lo previsto en el artículo 10.4 del Real Decreto 2221/1984, de 12 de diciembre, por el que se regula la tasa fiscal que grava la autorización o la organización o celebración de juegos de suerte, envite o azar.

Se entenderá impagado el impuesto cuando haya transcurrido el período voluntario de pago sin que éste se hubiera hecho efectivo, salvo que se haya garantizado en tiempo y forma la deuda tributaria en virtud del recurso interpuesto.

d) Impago del Impuesto sobre Actividades Económicas.

e) Comprobación de falsedades, irregularidades o inexactitudes esenciales en alguno de los datos expresados en las solicitudes, su transmisión o modificación, o en la documentación aportada.

f) Cancelación de la inscripción del modelo al que corresponde la máquina en el Registro, conforme a lo dispuesto en el artículo 21 del presente Reglamento.

3. Revocada la autorización o el Boletín de Situación, la empresa operadora titular hará entrega al organismo competente de los documentos en que aquéllos se recogen y de los ejemplares de la guía de circulación y, en el supuesto previsto en el párrafo f) anterior, entregará, además, la placa de identidad de la máquina y acreditación suficiente de su inutilización como máquina de juego.

Sección 3ª Documentación

Artículo 52. Documentación incorporada a la máquina.

1. Todas las máquinas a que se refiere el presente Reglamento, que se encuentren en explotación, deberán llevar necesariamente incorporadas y de forma visible desde el exterior:

a) Las marcas de fábrica, a que se refiere el artículo 22 del presente Reglamento.

b) Debidamente protegida del deterioro la Guía de Circulación, visible en su totalidad y correctamente cumplimentada.

c) El distintivo acreditativo del pago de la tasa fiscal sobre el juego o justificante de su realización.

d) El Boletín de Situación, en su caso.

2. La incorporación, a que se refiere el apartado anterior, se efectuará en la parte frontal o lateral de la máquina. En este último caso, la separación entre dicho lateral y cualquier otro obstáculo, permanente u ocasional, no podrá ser inferior a 0,50 metros.

Artículo 53. Documentación a conservar en el local.

1. En todo momento deberán hallarse en el local donde estuvieren en explotación las máquinas:

a) Autorización de instalación para bares, y la autorización de funcionamiento en el caso de salones o salas de bingo, que deberán situarse en lugar visible del local, junto a la máquina o máquinas, y accesible para su comprobación por los agentes de la autoridad.

b) Un ejemplar del presente Reglamento, que deberá estar a disposición del usuario que lo solicite.

c) El libro de inspección e incidencias, legalmente establecido.

2. Los locales de juego autorizados para la explotación de máquinas de tipo «C» estarán obligados, además de lo exigido en lo párrafos b) y c) del apartado anterior, a llevar por cada máquina instalada un libro diligenciado por el organismo competente, en el que se especificarán los datos reflejados en la marca de fábrica con arreglo al artículo 22.1 y la fecha de instalación, con espacios rayados en blanco para ir reflejando semanalmente las cifras de los contadores, las observaciones e incidencias que tengan lugar, con diligencia suscrita por el encargado de la máquina y un responsable del casino. Podrán eximirse de esta obligación los establecimientos que dispongan del sistema informática central, a que se refiere el artículo 13.3, autorizado por la Comisión Nacional del Juego y conectado a las máquinas en el que queden registradas todas las operaciones que los dispositivos y contadores desempeñen.

3. En el Libro de Inspección e Incidencias de los salones de juego, salas de bingo, y demás establecimientos donde se encuentren instaladas máquinas de tipo «B», deberán hacerse constar:

a) La instalación de cada máquina con indicación de la fecha, modelo, número de serie y de Guía, así como la empresa operadora titular.

b) Lectura de los contadores de la máquina previstos en el presente Reglamento en el momento de su instalación y en el de su retirada.

c) Cualquier incidencia o reclamación que pueda surgir en el uso de la máquina.

Sección 4ª Normas Complementarias de Funcionamiento

Artículo 54. Prohibiciones.

1. A los operadores de las máquinas, al titular del establecimiento donde se hallen instaladas, y al personal a su servicio les queda prohibido, por sí o a través de terceros:

a) Usar las máquinas de los tipos «B» y «C», en calidad de jugadores.

b) Conceder créditos o dinero a cuenta a los jugadores.

c) Conceder bonificaciones o jugadas gratuitas al usuario.

2. Los titulares o responsables de los establecimientos donde se hallen instaladas las máquinas impedirán el uso de las de los tipos «B» y «C» a los menores de edad, debiendo figurar en ellas, en su parte frontal y de forma visible, la prohibición de uso a los mismos. Podrán, asimismo, impedir el uso o acceso a quienes maltraten las máquinas en su manejo o existan sospechas fundadas de que así pudieran hacerlo.

Artículo 55. Horario.

El horario de funcionamiento de las máquinas instaladas en salas de bingo, y en bares o cafeterías de hoteles, clubes y salones recreativos, y de juego será el autorizado para dichos establecimientos.

Artículo 56. Abono de premios en caso de avería.

Si por fallo mecánico la máquina no abonase el premio obtenido, el encargado del local estará obligado a abonar en metálico dicho premio, o la diferencia que falte para completarlo, y no podrán reanudarse las jugadas en tanto no se haya procedido a reparar la avería.

Artículo 57. Condiciones de seguridad y averías.

1. Las empresas operadoras y los titulares de los locales, donde estén instaladas, están obligados a mantenerlas en todo momento en perfectas condiciones de higiene, seguridad y funcionamiento.

2. Si se produjese en la máquina una avería que no pudiese ser subsanada en el acto y que impida su correcto funcionamiento, el encargado del local procederá a su desconexión inmediata y a la colocación de un cartel en la misma, donde se indique esta circunstancia. Efectuado lo anterior, no existirá obligación de devolver al jugador la moneda o monedas que hubiera podido introducir posteriormente.

3. En caso de avería de los contadores, prevista en el artículo 13.1, las máquinas deberán retirarse de la explotación hasta que la Administración autorice la sustitución o reparación de dichos contadores.

Estas reparaciones serán efectuadas de conformidad con lo dispuesto en la legislación sobre metrología.

Artículo 58. Información estadística y justificación del mantenimiento de los requisitos necesarios para la inscripción.

1. Las empresas inscritas en el Registro de Empresas vendrán obligadas a comunicar, a la Comisión Nacional del Juego, las estadísticas relacionadas con su actividad que les sean requeridas por dicho organismo.

2. Asimismo, las empresas inscritas en el Registro de Empresas remitirán anualmente a la Comisión Nacional del Juego, antes del 30 de septiembre de cada año, justificación bastante sobre los siguientes extremos:

a) Pago del Impuesto sobre Actividades Económicas devengado el año natural anterior.

b) Mantenimiento de los datos que motivaron la inscripción, con expresión de las modificaciones efectuadas.

c) Mantenimiento de la fianza en la cuantía exigible.

d) La ficha estadística en modelo normalizado.

e) El pago de la tasa de juego.

f) Autorizaciones de explotación que la empresa operadora tuviera a su nombre y en vigor el 31 de diciembre del año anterior.

g) Cualquier otro documento requerido por la Comisión Nacional del Juego debidamente motivado.

Todos estos documentos y justificantes estarán debidamente adverados o sellados por la dependencia administrativa correspondiente.

TÍTULO III

RÉGIMEN SANCIONADOR

Artículo 59. Normativa habilitante.

Al incumplimiento de las prescripciones del presente Reglamento le será de aplicación el régimen sancionador establecido en la Ley 34/1987, y en especial la tipificación de infracciones en él contenidas, con las especificaciones que en los artículos siguientes se determinan.

Artículo 60. Infracciones muy graves.

Son infracciones muy graves, las tipificadas en el artículo 2 de la Ley 34/1987, y, especialmente, las siguientes:

1. Fabricación y comercialización.

a) La importación, la fabricación, distribución y venta, en cualquier forma, de máquinas clandestinas. A los efectos del presente Reglamento, se consideran máquinas clandestinas las que no se correspondan con modelos inscritos en el Registro de Modelos, o lo sean con inscripciones canceladas, salvo lo dispuesto en el artículo 21. Serán reputadas, igualmente, clandestinas las máquinas de tipo «B» o «C» instaladas fuera de los locales autorizados para las mismas o incumplan lo dispuesto en el presente Reglamento en cuanto a requisitos generales de las mismas y prohibiciones.

b) La importación, distribución y venta de máquinas por personas distintas de las reglamentariamente habilitadas.

c) La fabricación de máquinas por quien no figura inscrito en el Registro de Empresas, aunque lo haga con licencia o autorización del titular de la inscripción del modelo autorizado.

d) En general, la realización de actividades careciendo de las inscripciones o autorizaciones administrativas reguladas en el presente Reglamento.

2. Instalación.

a) La instalación de máquinas clandestinas o por personas distintas de las habilitadas.

b) La carencia en las máquinas de marca de fábrica o su alteración o inexactitud.

c) Permitir la instalación, por parte de los titulares de la actividad del local o establecimiento, de máquinas que no reúnan los requisitos exigidos por este Reglamento.

d) La interconexión de máquinas de tipo «C» sin las correspondientes autorizaciones.

e) La instalación de máquinas en número mayor al autorizado.

3. Explotación.

a) La explotación de máquinas clandestinas o por personas o entidades no autorizadas como empresas operadoras.

b) La explotación, en cualquier forma, de máquinas que carezcan de las correspondientes Guías de Circulación.

c) La explotación de las máquinas sin las autorizaciones correspondientes.

d) La alteración, de cualquier forma, de los porcentajes de devolución y premio máximo autorizados.

e) La explotación, fuera de la Comunidad Autónoma correspondiente, de máquinas cuya importación o fabricación haya sido autorizada exclusivamente para este ámbito territorial.

4. Funcionamiento.

a) El funcionamiento de los locales o establecimientos sin las correspondientes autorizaciones.

b) No impedir el uso de las máquinas recreativas con premio o de azar a los menores de edad,

o permitir la entrada de los mismos a los salones de tipo «B» por los titulares de la explotación de los locales donde se instalen aquéllas.

c) La negativa a exhibir a los agentes competentes de la autoridad, tanto por parte de la empresa operadora como del titular de la actividad del local o establecimiento en que estuviesen instaladas, la documentación exigible por este Reglamento.

d) La negativa de la empresa operadora a abrir las máquinas para la comprobación, por los agentes competentes de la autoridad, de los requisitos exigidos por el presente Reglamento.

e) Utilizar las máquinas recreativas de tipo «A» como motivo o instrumento para la realización de apuestas o juegos de azar.

f) La publicidad de las actividades, reguladas por el presente Reglamento, no autorizada previamente por la Comisión Nacional del Juego.

g) La emisión de certificados de duplicación falsos y la repetición de los números de serie de las máquinas o de los contadores.

5. Otras infracciones muy graves.

La solicitud u obtención con falsedad de cualesquiera de las autorizaciones, permisos o documentos, a que se refiere el presente Reglamento.

Artículo 61. Infracciones graves.

Son infracciones graves, las tipificadas en el artículo 3 de la Ley 34/1987 y, especialmente, las siguientes:

1. Fabricación y comercialización.

a) La modificación de los requisitos exigibles por el presente Reglamento o la actuación sin las autorizaciones preceptivas respecto a aquéllas, por parte de las empresas fabricantes o importadoras.

b) La exportación de máquinas sin el cumplimiento de los requisitos exigidos en el artículo 32.

c) La no devolución de la Guía de Circulación cuando ello sea preceptivo.

2. Instalación.

a) Las interferencias o cambio de instalación a locales autorizados de máquinas de tipo «B» o «C» sin ajustarse a los requisitos exigidos en este Reglamento.

b) La inobservancia de las condiciones técnicas o requisitos exigidos para los locales donde se instalen máquinas de los tipos «B» y «C».

c) La inexistencia o el defectuoso funcionamiento del servicio de control de admisión, previsto para los locales de máquinas del tipo «B» o «C».

d) La no colocación de la Guía de Circulación, o no hacerlo en la forma prevista en el artículo 23.

3. Explotación.

a) La negligencia en la corrección de las causas que provoquen en las máquinas de tipo «B» o «C» una inadecuada práctica del juego, vulnerando los requisitos o límites establecidos en este Reglamento, que no constituya infracción muy grave.

b) La actuación de las empresas operadoras o de los titulares de los salones, bares o cafeterías en los casos de modificación de los requisitos exigibles, sin las autorizaciones preceptivas.

4. Funcionamiento.

a) El incumplimiento por la empresa operadora de la obligación de conservar en su poder la documentación señalada en el artículo 47.

b) La inexistencia en el establecimiento de la documentación exigible.

c) La no remisión a la Comisión Nacional del Juego de las relaciones estadísticas, a que se refiere el artículo 58.

d) La falta de comunicación por la empresa operadora a la Comisión Nacional del Juego de las variaciones producidas en los datos contenidos en su autorización administrativa y, en su caso, el funcionamiento sin la autorización de tales variaciones.

Artículo 62. Infracciones leves.

Son infracciones leves las acciones u omisiones no tipificadas como infracciones graves o muy graves que supongan el incumplimiento de normas de orden público, o sean causa de perjuicios a

terceros, o dificulten la transparencia del desarrollo de los juegos o la garantía de que no puedan producirse fraudes, o sean obstáculo para el control y la contabilidad de las operaciones realizadas.

Artículo 63. Infracciones relativas a máquinas de tipo «A».

Sin perjuicio de la inclusión a todos los efectos de las máquinas de tipo «A» en este Reglamento, las infracciones que con ellas se puedan cometer, salvo las referentes a su transformación fraudulenta en máquinas de otro tipo, a su autorización como motivo o instrumento para la realización de apuestas o juegos de azar y al número máximo de máquinas por local, serán sancionadas de acuerdo con criterios que tengan en cuenta la menor transcendencia social de aquéllas.

Artículo 64. Sanciones.

1. De conformidad con lo dispuesto en el artículo 5 de la Ley 34/1987, las infracciones de lo dispuesto en el presente Reglamento podrán ser sancionadas:

a) Las leves, con multa de hasta 500.000 pesetas.

b) Las graves, con multa de hasta 5.000.000 de pesetas.

c) Las muy graves, con multas de hasta 100.000.000 de pesetas y, además, con:

1º Suspensión temporal o revocación de la autorización contenida en el Boletín de Situación o de la inscripción en el correspondiente Registro.

2º Cierre temporal o definitivo del local donde se juegue.

3º Inhabilitación temporal o definitiva del local para actividades de juego.

2. La utilización de máquinas de tipo «B» o «C» por menores de edad se sancionará, en todo caso, con la prohibición de explotar máquinas de dichos tipos al titular de la actividad desarrollada en el local donde se haya producido tal utilización.

3. Para la graduación de las sanciones, aparte de la calificación de la infracción cometida, se tendrán en cuenta las circunstancias personales o materiales que concurran en los hechos y concretamente las características del lugar de instalación de las máquinas, la contumacia en la conducta del infractor, la reiteración en la comisión de faltas, la publicidad o notoriedad de los hechos, y la trascendencia económica y social de la infracción cometida.

Artículo 65. Reglas de imputación en supuestos específicos.

1. Las infracciones por incumplimiento de los requisitos que debe reunir la máquina serán imputables al titular del negocio desarrollado en el establecimiento donde se encuentra instalada y a la empresa operadora titular de aquélla, sin perjuicio de la responsabilidad que por estos hechos pueda corresponder al fabricante o importador.

2. Las infracciones derivadas de las condiciones de los locales y las tipificadas en el artículo 61.3 a) serán imputables a los titulares de las actividades en ellos desarrolladas y a la empresa operadora.

Artículo 66. Competencia y procedimiento.

1. Las competencias para conocer, tramitar y resolver los expedientes sancionadores se adaptarán a las disposiciones previstas por las Comunidades Autónomas dentro de su ámbito competencial, sin perjuicio de la distribución competencial establecida en la Ley 34/1987, cuando sea preciso.

2. Las sanciones se impondrán con sujeción a los trámites regulados en la Ley 34/1987, así como a los principios de la potestad sancionadora y del procedimiento sancionador regulados en el Título X de la Ley 30/1992.

3. Sin perjuicio de lo dispuesto en los artículos anteriores, la Administración podrá decomisar las máquinas, en los supuestos contemplados en el artículo 5.6 de la mencionada Ley 34/1987 y destruirlas, en su caso, cuando sean firmes las correspondientes resoluciones sancionadoras.

4. También sin perjuicio de lo dispuesto en los artículos anteriores, la autoridad sancionadora competente podrá, como medida provisional y conforme a lo previsto en el artículo 72 de la Ley 30/1992, acordar el precintado y depósito de:

a) Las máquinas de tipo «B» o «C» instaladas en locales distintos de los autorizados.

b) Las máquinas de tipo «B» o «C» que excedan en número al autorizado según los locales.

c) Las máquinas que carezcan de Guía de Circulación y, en su caso, autorización de explotación o de Boletín de Situación.

5. En los casos contemplados en el apartado anterior, los agentes de la autoridad competente, al levantar acta por dichas infracciones, podrán precintar las máquinas, objeto de infracción, como medida urgente de la Administración, para impedir que aquéllas se sigan cometiendo en perjuicio de los

intereses públicos. En este caso, la autoridad competente para sancionar deberá, en el correspondiente expediente, levantar o mantener la medida cautelar adoptada. Si en el plazo de dos meses no se hubiera notificado la ratificación de tal medida, se considerará sin efecto, sin perjuicio de la continuación del expediente sancionador que se hubiere incoado.

6. Las infracciones leves del presente Reglamento prescribirán a los dos meses; las graves, al año, y las muy graves, a los dos años. Las sanciones prescribirán respectivamente al año, dos años y tres años.

Artículo 67. Vigilancia y control.

1. La inspección, vigilancia y control de lo regulado por el presente Reglamento corresponde a las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad del Estado dentro del ámbito de su competencia, así como a aquellos otros funcionarios que a este fin habilite el Ministerio del Interior; todo ello sin perjuicio de las funciones encomendadas a la Inspección Tributaria y a la Laboral, en el ámbito de sus respectivas competencias.

2. Las inspecciones podrán realizarse, conforme a las Leyes, en todo lugar donde se encuentren personas u objetos de los regulados en el presente Reglamento.

3. En las funciones de inspección, vigilancia y control, respecto de las materias reguladas en este Reglamento, se propiciará la colaboración de las Policías Autonómicas y de las Policías Locales a través de los cauces previstos en la legislación vigente.

Artículo 68. Documentación de actuaciones inspectoras.

1. El resultado de las inspecciones se documentará mediante las correspondientes actas. Se extenderán por triplicado ejemplar por los miembros competentes de las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad del Estado y, en su caso, por los funcionarios habilitados a este fin. Se levantarán en presencia del titular o encargado del local, del responsable de los hechos, en su caso, y del titular de la máquina si se hallase presente, quienes firmarán las mismas, haciendo constar las observaciones pertinentes que deseen, y si se negasen a estar presentes o a firmarlas, así se especificará. Siempre que sea posible, las actas serán firmadas por testigos.

2. Las actas podrán ser:

a) Actas de infracción. Se extenderán por toda infracción del presente Reglamento. Reflejarán con la máxima exactitud los hechos y datos tendentes a acreditar la existencia de la infracción.

En dichas actas, de las cuales se entregará copia al titular o encargado del local, se apercibirá al mismo respecto de su condición de depositario de la máquina y de las reglas de imputación establecidas en el artículo 65.

Las actas de infracción se enviarán por el medio más urgente a la autoridad encargada de resolver el expediente conforme al artículo 66 del presente Reglamento.

b) Actas de «comprobado y conforme», que se extenderán cuando no se observe por los inspectores anomalía alguna, a petición de quien concurra a la inspección, a quien se entregará copia.

c) Actas de precinto, comiso o clausura, que se levantarán al tiempo de proceder al precinto o decomiso de máquinas o clausura de locales para los que se ordene expresa o individualmente por la autoridad encargada de resolver el expediente, bien en concepto de sanción firme, o como medida cautelar, una vez incoado el expediente por el Instructor y en virtud de providencia del mismo como consecuencia de una acta de infracción, en los términos, a que se refiere el artículo 66, del presente Reglamento.

d) Acta de desprecinto o reapertura, que se redactará una vez cumplida la sanción o levantada la medida cautelar de precinto o clausura.

e) Actas de destrucción, que se levantarán para hacer constar la destrucción de material clandestino decomisado cuando así se ordene por la autoridad encargada de resolver el expediente, una vez concluido.

3. En los supuestos en que existan los libros de inspección o incidencia, a que este Reglamento se refiere, se reflejará mediante diligencia el tipo de acta levantada.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera. Terminología.

A los efectos del presente Reglamento se entiende por:

Apuesta: cantidad de dinero, que el jugador arriesga a cambio de la posibilidad de obtener un premio o ganancia.

Partida: todo conjunto de acciones o jugadas, que realiza el usuario entre la introducción del precio de la partida y su pérdida o cobro del premio en su caso.

Jugada: cada una de las intervenciones del usuario o cada uno de los lances que se realizan en el transcurso de una partida.

Segunda. Regulación de la publicidad.

Se prohíbe la publicidad del juego mediante máquinas, con excepción de la realizada en publicaciones específicas del sector.

La publicidad sobre casinos se regulará por la normativa que les sea de aplicación.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera. Solicitudes de inscripciones de modelos.

Las solicitudes de inscripciones de modelos, que se encuentren en tramitación en la fecha de entrada en vigor del presente Reglamento, deberán atenerse a las disposiciones en él contempladas, disponiendo los solicitantes de un plazo de seis meses para el cumplimiento de las mismas.

Segunda. Validez de la homologación de los modelos de máquinas.

Los modelos de máquinas de los tipos contemplados en el presente Reglamento, que se encuentren homologados e inscritos a la entrada en vigor del presente Reglamento, seguirán siendo válidos mientras se ajusten a los requisitos exigidos para su homologación, de acuerdo con la legislación anterior.

Tercera. Modificación de los modelos para su adecuación normativa.

Los fabricantes o importadores de máquinas recreativas, recreativas con premio o de azar titulares de modelos inscritos, podrán modificar los modelos con la finalidad de dotarles de cualesquiera de los requisitos o dispositivos opcionales contemplados en el presente Reglamento. En este caso, se requerirá la autorización previa del organismo competente.

B) Comunidades Autónomas

a) Andalucía

§ 83 DECRETO 250/2005, DE 22 NOVIEMBRE. APRUEBA EL REGLAMENTO DE MÁQUINAS RECREATIVAS Y DE AZAR, DE SALONES RECREATIVOS Y DE JUEGO Y DEL REGISTRO DE EMPRESAS DE JUEGO DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE ANDALUCÍA

(BOJA núm. 237, de 5 diciembre; rect. BBOO núms. 45, de 8 marzo y 148, de 2 agosto 2006 [LAN 2005, 596; LAN 2006, 114 y 400])

El artículo 13.33 del Estatuto de Autonomía para Andalucía atribuye a la Comunidad Autónoma de Andalucía competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas, con exclusión de las apuestas mutuas deportivo-benéficas. En ejercicio de la referida competencia se aprobó por el Parlamento de Andalucía la Ley 2/1986, de 19 de abril, del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, que contiene la regulación general de dicha materia en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Andalucía otorgando facultades de desarrollo reglamentario al Consejo de Gobierno en virtud de lo dispuesto en la Disposición Adicional Segunda de la precitada Norma Legal.

En ejercicio de las referidas facultades reglamentarias se dictaron el Decreto 180/1987, de 29 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Salones Recreativos y Salones de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía, y el Decreto 491/1996, de 19 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

La experiencia acumulada durante los años de vigencia y aplicación de ambos Reglamentos y la íntima relación que tienen con los tipos de juego que regulan, hacen aconsejable su unificación en un solo cuerpo normativo aspirándose con ello a una mejor comprensión y aplicabilidad de la regulación de este subsector del juego en Andalucía. Asimismo, el progresivo cambio que estas actividades económicas han experimentado en los últimos años, debido en gran parte por la aparición de las nuevas tecnologías aplicadas tanto en el equipamiento de las máquinas como en la emergente sociedad de la información y las telecomunicaciones, hacen necesaria una perentoria actualización del régimen reglamentario de ambos sectores del juego, así como del régimen registral de inscripción de empresas de juego, sin que por ello se atenúe el necesario control administrativo tendente a corregir, en primer lugar los posibles efectos perniciosos que la práctica abusiva del juego pueden producir en determinados sectores de la sociedad andaluza, y en segundo lugar, impedir prácticas abusivas o estrategias monopolísticas de empresa en concordancia con los principios y normas emanadas en el seno de la Unión Europea.

En este sentido, la presente Norma ha sido sometida al procedimiento de información en materia de normas y reglamentaciones técnicas establecido en la Directiva 94/10/CE, del Parlamento Europeo y del Consejo, de 23 de marzo, por la que se modifica la Directiva 83/189/CE del Consejo, de 28 de marzo, y en el Real Decreto 1337/1999, de 31 de julio, que regula la remisión de información en materia de normas y reglamentaciones técnicas y reglamentos relativos a los servicios de la sociedad de la información.

En su virtud, a propuesta de la Consejera de Gobernación, de conformidad con el artículo 39.2 de la Ley 6/1983, de 21 de julio, del Gobierno y la Administración de la Comunidad Autónoma de Andalucía, de acuerdo con el Consejo Consultivo de Andalucía y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su reunión del día 22 de noviembre de 2005, dispongo:

Artículo único. Aprobación del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, de Salones Recreativos y de Juego y del Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

Se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, de Salones Recreativos y de Juego

y del Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía que se inserta como Anexo Único del presente Decreto.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

Única. Transmisión y emisión de informes por medios electrónicos.

1. De conformidad con lo dispuesto en el Decreto 183/2003, de 24 de junio, por el que se regula la información y atención al ciudadano y la tramitación de procedimientos administrativos por medios electrónicos (Internet), la transmisión y recepción de información, así como la emisión entre los órganos de la Administración de la Junta de Andalucía de los informes previstos en los procedimientos recogidos en el Anexo Único que se aprueba, se podrá efectuar a través de redes informáticas internas por medios y soportes electrónicos teniendo plena validez siempre que se cumplan los requisitos previstos en el artículo 12.1 del indicado Decreto.

2. Cuando en los procedimientos de autorizaciones recogidos en el Anexo Único que se aprueba se exija la acreditación o justificación de encontrarse al corriente en el pago de las tasas fiscales sobre el juego, dicha acreditación se efectuará mediante certificación administrativa expedida por el órgano competente de la Consejería de Economía y Hacienda de la Junta de Andalucía o mediante la transmisión de la información, previa autorización de la persona interesada que deberá acompañar con la solicitud de la autorización que interese.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera. Renovación automática de las autorizaciones de explotación.

1. A los efectos de la renovación automática de las autorizaciones de explotación prevista en el artículo 54 del Reglamento que se inserta en el Anexo Único que se aprueba, las empresas operadoras autorizarán la transmisión telemática de los datos fiscales correspondientes a su situación fiscal, mediante la presentación del modelo disponible en la Oficina Virtual Tributaria de la web de la Consejería de Economía y Hacienda, debiendo efectuarse dicha autorización con anterioridad a 31 de enero de 2006.

2. En ningún caso serán renovables las autorizaciones de explotación que, a la entrada en vigor del presente Decreto, se encuentren en situación de suspensión temporal y amparen a máquinas recreativas o de azar cuyos modelos no hayan sido adaptados para admitir monedas de curso legal.

Segunda. Adaptación de las autorizaciones de instalación de las máquinas recreativas de tipo «A».

1. Las Delegaciones del Gobierno de la Junta de Andalucía procederán de oficio a la adaptación de las autorizaciones de instalación otorgadas a las máquinas de tipo «A» con anterioridad a la entrada en vigor del presente Decreto, a lo dispuesto en la Sección Tercera, Capítulo VI, del Título III del Anexo Único que a continuación se inserta.

2. La adaptación de oficio de las referidas autorizaciones se realizará dentro del año siguiente a la entrada en vigor del presente Decreto, previa la tramitación del correspondiente procedimiento en el que se garantizará la audiencia de las empresas titulares de las autorizaciones.

Tercera. Adaptación de las máquinas expendedoras.

1. Las máquinas expendedoras que con arreglo a lo dispuesto en el artículo 18 del Reglamento que se inserta en el Anexo Único que se aprueba, reúnan las características técnicas de las máquinas de tipo «A.2» o recreativas con premio en especie, dispondrán de dos años, a contar desde la entrada en vigor de la presente Norma para proceder a su homologación y autorización de conformidad con el régimen establecido en el referido texto reglamentario.

2. No obstante, en tanto se procede a la referida adaptación, a dichas máquinas expendedoras les será de aplicación, en lo referente al precio de la partida, tipo de premio y limitación del número de máquinas a instalar, las condiciones establecidas en los artículos 19 y 85 del indicado Reglamento.

3. Transcurrido el plazo de dos años sin que se hubiese procedido a la homologación del modelo y la ulterior autorización como máquinas recreativas de tipo «A.2», las máquinas correspondientes a modelos no homologados, o no autorizados, se reputarán a todos los efectos como material clandestino de conformidad con lo establecido en el artículo 6.2 de la Ley 2/1986, de 19 de abril, del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, cuando se constate su instalación y explotación efectiva en establecimientos públicos.

Cuarta. Obtención del Documento Identificativo de Titularidad, Aforo y Horario de Establecimientos Públicos.

1. Las personas titulares de los establecimientos públicos que a la entrada en vigor de la presente Norma tengan autorizada la instalación de máquinas de juego y no hayan obtenido de la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía correspondiente el Documento Identificativo de Titularidad, Aforo y Horario de Establecimientos Públicos, previsto en la Orden de la Consejería de Gobernación, de 25 de marzo de 2002, por la que se regulan los horarios de apertura y cierre de los establecimientos públicos en la Comunidad Autónoma de Andalucía, dispondrán de seis meses desde la entrada en vigor del presente Decreto para obtener la expedición del mismo en la forma, requisitos y condiciones previstas en la mencionada Orden.

2. Para los establecimientos que transcurrido dicho plazo no dispongan del referido Documento de Titularidad, Aforo y Horario de Establecimientos Públicos o carezcan de la licencia municipal de apertura no podrán otorgarse nuevas autorizaciones de instalación de máquinas de juego. No obstante lo anterior, podrán seguir explotándose en los mismos las máquinas que tuvieren autorizada su instalación con anterioridad a la entrada en vigor del presente Decreto, siempre que se mantengan en ellos las mismas autorizaciones de explotación otorgadas en su día. Sin perjuicio de lo anterior, conforme a las previsiones establecidas en el Reglamento que se inserta a continuación como Anexo Único, se podrá autorizar para dichas máquinas el canje de las mismas por otra nueva o, en su caso, la transmisión de éstas a otra empresa de juego inscrita en el Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

Quinta. Adaptación e inscripción de las empresas de juego.

1. Las empresas de juego que a la entrada en vigor del presente Decreto se encuentren autorizadas e inscritas en el registro de empresas de juego de la Comunidad Autónoma de andalucía, deberán adaptarse, dentro de los seis meses siguientes al día de su entrada en vigor, a lo dispuesto en el reglamento que se inserta en el Anexo Único que se aprueba.

2. Se procederá de oficio a la cancelación de la inscripción como empresa de juego, extinguiéndose en consecuencia todas las autorizaciones de las que fuesen titulares, si no se efectuase la adaptación de la empresa en el plazo señalado en el apartado anterior o no se hubiese procedido a la constitución y depósito de las fianzas en los importes previstos en el Reglamento que se inserta en el Anexo Único que se aprueba o en su caso a actualizar o completar la diferencia en la cuantía con la que ya tuvieren constituida.

Sexta. Vigencia de las autorizaciones de funcionamiento de salones recreativos y salones de juego.

Las autorizaciones de funcionamiento de salones recreativos y de juego otorgadas con anterioridad a la entrada en vigor del presente Decreto tendrán carácter indefinido conforme a lo dispuesto en el artículo 96.6 del Reglamento.

Séptima. Distancias para salones recreativos y salones de juego autorizados.

No será de aplicación lo dispuesto en el artículo 89 del Reglamento que se inserta en el Anexo Único que se aprueba, a aquellos salones recreativos o salones de juego cuya instalación se encuentre autorizada con anterioridad a la fecha de entrada en vigor de la presente Norma.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única. Derogación normativa.

Quedan derogadas cuantas disposiciones, de igual o inferior rango al presente Decreto, se opongan o contradigan lo previsto en el mismo, y, específicamente:

– El Decreto 491/1996, de 19 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

– El Decreto 180/1987, de 29 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Salones Recreativos y Salones de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

– El Anexo del Decreto 229/1988, de 31 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego.

– El artículo 69 del Reglamento de Parques Acuáticos al Aire Libre de la Comunidad Autónoma de Andalucía, aprobado por Decreto 244/1988, de 28 de junio.

– La Orden de la Consejería de Gobernación y Justicia de 3 de julio de 1997, por la que se establecen características técnicas de determinadas máquinas expendedoras.

– La Orden de la Consejería de Gobernación y Justicia de 26 de febrero de 1998, por la que se regula el Registro de Modelos de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

DISPOSICIONES FINALES

Primera. Normas de desarrollo.

1. Se autoriza a la Consejera de Gobernación para dictar cuantas disposiciones sean necesarias para el desarrollo y ejecución de lo previsto en el presente Decreto y para que, mediante Orden, establezca la actualización del precio de las partidas de las máquinas, el porcentaje de devolución en premios y la incorporación de los procedimientos recogidos en el Anexo Único que se aprueba mediante tramitación telemática en los términos previstos en el Decreto 183/2003, de 24 de junio, por el que se regula la información y atención al ciudadano de procedimientos administrativos por medios electrónicos (Internet).

2. Mediante Orden de la Consejera de Gobernación se establecerá el sistema de acreditación del cumplimiento de los requisitos documentales de aquellos procedimientos incluidos en el Anexo Único que se sometan a tramitación telemática.

Segunda. Entrada en vigor.

El presente Decreto entrará en vigor a los veinte días de su publicación en el «Boletín Oficial de la Junta de Andalucía».

ANEXO ÚNICO

Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, de Salones Recreativos y de Juego y del Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1. Objeto y ámbito de aplicación.

1. El presente Reglamento tiene por objeto la regulación de las siguientes materias:

a) Los requisitos y condiciones de la autorización e inscripción de las empresas dedicadas a la fabricación, comercialización, explotación y prestación de servicios técnicos de juegos de suerte y azar; de las empresas titulares de salones recreativos y de juego y de las empresas prestadoras de servicios de interconexión de elementos de juego y apuestas.

b) Las condiciones generales que deben cumplir las máquinas recreativas y de azar.

c) El régimen de la homologación e inscripción en el Registro de Modelos de las máquinas recreativas y de azar así como de sus sistemas de interconexión y demás elementos técnicos de los juegos y apuestas.

d) La comercialización, mantenimiento y actualización de las máquinas recreativas y de azar así como la prestación de servicios para su interconexión.

e) La instalación y explotación de las máquinas recreativas y de azar, así como de sus sistemas de interconexión.

f) La apertura y funcionamiento de los salones recreativos y salones de juego.

g) El régimen sancionador específicamente aplicable en materia de máquinas recreativas y de azar así como de salones recreativos y de juego.

2. Los requisitos y condiciones establecidas en este Reglamento para las actividades descritas en el apartado anterior serán exigibles sin perjuicio de cualesquiera otros que resulten de aplicación según el restante ordenamiento jurídico.

Artículo 2. Exclusiones.

Las disposiciones del presente Reglamento no serán de aplicación:

a) A las máquinas expendedoras, entendiéndose por tales las que se limitan a efectuar mecánicamente transacciones o ventas de productos o servicios a cambio de billetes o monedas introducidas en ella, siempre que el valor del dinero depositado corresponda al valor de mercado de los productos que entreguen y su mecanismo no se preste a admitir cualquier tipo de apuestas, combinaciones aleatorias o juego de azar.

b) A las máquinas tocadiscos o videodiscos accionados por monedas o billetes.

c) A las máquinas o aparatos recreativos de uso infantil accionados por monedas que permiten obtener a la persona usuaria un entretenimiento consistente en la imitación del trote de un caballo, del vuelo de un avión, de la conducción de un tren, de un vehículo o imitaciones de similares características.

d) A las máquinas o aparatos de naturaleza estrictamente manual o mecánica de competencia pura o deporte entre dos o más personas usuarias, tales como futbolines, mesas de billar, de tenis de mesa, boleras, hockey o de índole similar, aunque su uso requiera la introducción de monedas, sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 18.1.c) del presente Reglamento.

e) A las máquinas, aparatos, dispositivos o sistemas informáticos, telemáticos o cualquier otro medio de comunicación o conexión remota que, a cambio de un precio por un tiempo de uso, ofrecen a la persona usuaria servicios de Internet, tales como correo, navegación y conversación electrónicas, tratamientos de texto e imágenes, videoconferencia, transferencias de ficheros o servicios análogos así como el desarrollo de juegos exclusivamente recreativos sin cruce de apuestas ni premios en metálico o especie. A tal fin, dichas máquinas, aparatos, dispositivos o sistemas informáticos deberán garantizar la imposibilidad de acceso, práctica y desarrollo de todo tipo de juego con premios en metálico o en especie.

Artículo 3. Prohibiciones.

1. Quedan prohibidas las máquinas de juego de cualquier tipo que transmitan mensajes contrarios a los derechos reconocidos en la Constitución Española y, en especial, los que contengan elementos racistas, sexistas, pornográficos, o que hagan apología de la violencia, al objeto de garantizar la protección de los derechos fundamentales de las personas y la dignidad de las mujeres.

2. No se podrán homologar, comercializar ni explotar modelos de máquinas de tipo «A» cuya utilización implique el uso de imágenes o la realización de actividades propias de establecimientos no autorizados para menores o que de cualquier manera puedan herir la sensibilidad o perjudicar la formación de la infancia y de la juventud.

TÍTULO II

DEL REGISTRO DE EMPRESAS DE JUEGO DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE ANDALUCÍA

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 4. Obligación de la inscripción.

1. Las empresas y entidades que se dediquen al ejercicio de cualquiera de las actividades de juego previstas en el artículo 1.1 del presente Reglamento estarán obligadas a inscribirse en el Registro de Empresas de Juego.

2. Corresponderá a la persona titular de la Dirección General competente en materia de Juego el otorgamiento de las autorizaciones de inscripción de las empresas y entidades previstas en el apartado anterior, así como la inscripción en la sección registral correspondiente de las personas integradas en las mismas en puestos de dirección o de trabajo.

Artículo 5. Organización del Registro.

1. El Registro de Empresas de Juego dependerá de la Dirección General competente en materia de Juego, y tendrá como finalidad principal el control y supervisión de las referidas empresas por parte de la Administración de la Junta de Andalucía, no teniendo el carácter de público.

2. El Registro de Empresas de Juego estará formado por las siguientes secciones y subsecciones:

a) Sección I: Empresas fabricantes e importadoras:

– Subsección I.1: Empresas fabricantes.

– Subsección I.2: Empresas importadoras.

b) Sección II: Empresas Comercializadoras.

c) Sección III: Empresas de Servicios Técnicos.

d) Sección IV: Empresas Titulares de Casinos de Juego.

e) Sección V: Empresas de Hipódromos y Apuestas Hípicas:

– Subsección V.1: Empresas Titulares de Hipódromos.

– Subsección V.2: Empresas Gestoras.

f) Sección VI: Empresas de Bingos:

– Subsección VI.1: Empresas Titulares de Salas de Bingo.

– Subsección VI.2: Empresas de Servicios.

g) Sección VII: Empresas Operadoras:

– Subsección VII.1: Empresas Operadoras de máquinas de tipo «A».

– Subsección VII.2: Empresas Operadoras de máquinas de tipo «B».

– Subsección VII.3: Empresas Operadoras de máquinas de tipo «C».

h) Sección VIII: Empresas Titulares de Salones:

– Subsección VIII.1: Empresas Titulares de Salones de Juego.

– Subsección VIII.2: Empresas Titulares de Salones Recreativos.

i) Sección IX: Empresas Prestadoras de Servicios de Interconexión.

j) Sección X: Personal de dirección y personal empleado.

3. Las inscripciones de las empresas de Casinos de Juego, de Hipódromos y Apuestas Hípicas y de Bingos se regirán por sus Reglamentos específicos.

4. Todos los datos e inscripciones que consten en el Registro de Empresas de Juego estarán sometidos al sigilo y secreto previstos por la legislación aplicable en materia de tratamiento y protección de datos personales.

CAPÍTULO II

Inscripción de las empresas de juego

Artículo 6. Requisitos de las empresas de juego.

1. Para inscribirse en el Registro de Empresas de Juego como empresa fabricante o importadora, comercializadora, empresa operadora de máquinas de tipos «B» y «C», empresa titular de salón de juego o prestadora de servicios de interconexión, deberán reunirse los siguientes requisitos:

a) Estar constituida bajo la forma jurídica de sociedad anónima o de responsabilidad limitada de conformidad con los requisitos establecidos en la legislación mercantil. En ambos casos, el capital social deberá estar totalmente suscrito y desembolsado.

b) Tener como objeto social exclusivo, en cada caso, la fabricación o la importación de elementos de juego, la comercialización de los mismos, la explotación e instalación de máquinas recreativas o de azar, la explotación de casinos de juego, salas de bingo, salones de juego y salones recreativos, o la prestación de servicios de interconexión de todos o alguno de los juegos y apuestas incluidos en el Catálogo de Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

c) Ninguna persona socia, ya sea persona natural o jurídica, podrá tener acciones o participaciones en más de ocho empresas de juego que a su vez se hallen inscritas en el Registro de Empresas de Juego, ni en más de tres sociedades explotadoras de Casinos de Juego. A estos efectos, se entenderá que existe identidad entre las personas o entidades cuando éstas formen parte de un mismo grupo de sociedades y concurran los supuestos previstos en el artículo 42 del Código de Comercio.

d) La participación de capital de sociedades que no se hallen domiciliadas en el espacio económico de la Unión Europea no podrá exceder en ningún caso de la proporción establecida en la legislación vigente del Estado español.

e) En el caso de las empresas importadoras, tener una representación legal con domicilio permanente dentro del territorio español, y en el caso de las empresas comercializadoras, tener abierta en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Andalucía al menos una oficina, almacén o sucursal con suficientes medios técnicos y materiales para el ejercicio de su actividad comercial.

f) Tener constituida y depositada fianza a favor de la Consejería de Gobernación de acuerdo con el importe establecido en el artículo 12 del presente Reglamento. La fianza podrá constituirse en metálico o mediante aval bancario o de sociedad de garantía recíproca, debiendo mantenerse vigente por la integridad de su importe durante la vigencia de la inscripción en el Registro de Empresas de Juego.

2. Para inscribirse como empresa operadora de máquinas de tipo «A», de servicios técnicos o titular de salones recreativos, deberán reunirse los siguientes requisitos:

a) En el caso de sociedades mercantiles, estar constituida bajo la forma jurídica de sociedad

anónima o de responsabilidad limitada de conformidad con los requisitos establecidos en la legislación mercantil vigente. En tales casos, el capital social deberá estar totalmente suscrito y desembolsado.

b) En el caso de empresarios o empresarias individuales de máquinas de tipo «A» o de salones recreativos, sólo deberán acreditar mediante declaración responsable y copia autenticada del Documento Nacional de Identidad, que no han sido condenados por sentencia firme por delitos cometidos en el ejercicio de actividades relacionadas con el juego.

c) En el caso de empresas de servicios técnicos, tener abierta en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Andalucía, al menos una dependencia o establecimiento con suficientes medios técnicos y materiales para el ejercicio de su actividad.

Artículo 7. Solicitud de inscripción.

1. Las empresas que pretendan inscribirse en el Registro de Empresas de Juego, deberán formular la correspondiente solicitud a la Dirección General competente en materia de Juego.

2. Con la solicitud de inscripción se deberá acompañar, a fin de acreditar la concurrencia de los requisitos y condiciones establecidos en el presente Reglamento, la siguiente documentación:

a) Copia autenticada de la Escritura Pública de Constitución y Estatutos sociales, así como la acreditación de su inscripción en el Registro Mercantil correspondiente o en caso de persona física, copia autenticada del Documento Nacional de Identidad o, en el caso de ser de nacionalidad extranjera, del documento equivalente.

b) Copia autenticada del Documento Nacional de Identidad, o documento equivalente en caso de persona extranjera, de cada uno de las personas socias si son personas naturales o copia autenticada de la escritura de constitución si fuesen personas jurídicas.

c) Copia autenticada del Código de Identificación Fiscal de la sociedad.

d) Declaración responsable de los Administradores, Directores, Gerentes o Apoderados de no estar incursos como imputados o de no haber sido condenados por sentencia firme en algún proceso penal tramitado por la comisión de delitos cometidos en el ejercicio de la actividad de juego.

e) Original del resguardo del depósito de la fianza prevista en el artículo anterior.

f) Declaración de las personas socias o accionistas de no participar en más de ocho empresas explotadoras de juego ni en más de tres sociedades explotadoras de Casinos de Juego, incluyendo la que se pretende inscribir. En el caso de ser persona jurídica se acompañará certificación, expresiva de la cumplimentación del indicado requisito, expedida por el cargo social que tenga facultades certificantes.

g) En los casos de empresas comercializadoras o de servicios técnicos, memoria justificativa de los medios técnicos, materiales y personales que disponen para llevar a cabo su actividad en la Comunidad Autónoma de Andalucía, así como de la localización de las oficinas, almacenes o sucursales abiertos en Andalucía.

h) En el caso de empresas prestadoras de servicios de interconexión, y sin perjuicio de la ulterior homologación del sistema, documentación acreditativa de tener instalado el servidor central y el centro de control del sistema de interconexión homologado dentro de la Comunidad Autónoma de Andalucía, así como memoria detallada tanto de las aplicaciones como del equipo a emplear en la prestación de los indicados servicios.

i) Copia autenticada del justificante de pago de la tasa de servicios correspondiente.

Artículo 8. Procedimiento.

1. La Dirección General competente en materia de Juego, previas las informaciones y comprobaciones que estime necesarias para constatar la concurrencia de todos los requisitos y condiciones reglamentariamente establecidos, resolverá otorgando autorización para la inscripción de la empresa en el plazo máximo de un mes, pudiendo entenderse desestimada la solicitud si transcurrido dicho plazo no se hubiese dictado y notificado la resolución expresa, de conformidad con lo establecido en el número 4.2.2 del Anexo II de la Ley 9/2001, de 12 de julio, por la que se establece el sentido del silencio administrativo y los plazos de determinados procedimientos como garantías procedimentales para los ciudadanos.

2. En cualquier caso, las empresas inscritas en el Registro de Empresas de Juego vendrán obligadas a remitir a la Dirección General competente en materia de Juego y, en su caso a las Delegaciones del Gobierno de la Junta de Andalucía, la información que expresamente les sea solicitada, relacionada con su actividad, en la forma y plazo que expresamente se les indique.

Artículo 9. Modificación de la inscripción.

1. La modificación de cualquiera de las características de la empresa que afecten a los requisitos

previstos en el presente Capítulo deberá ser comunicada, en el plazo máximo de un mes desde que se hubiera producido, a la Dirección General competente en materia de Juego, que podrá considerarla como modificación de las condiciones de inscripción si como resultado de la misma, la empresa ya no reuniese los requisitos exigidos para la inscripción del presente Reglamento. En tal caso, se comunicará dicha situación a la empresa concediéndosele un plazo no superior a treinta días para corregir o adaptar la modificación. Transcurrido dicho plazo sin que ésta fuese anulada, corregida o adaptada conforme a lo dispuesto en el presente Reglamento, la Dirección General competente en materia de Juego procederá de oficio a la cancelación de la inscripción en la forma prevista en el artículo siguiente.

2. En los supuestos de fusión por absorción de empresas de juego, se deberá comunicar tal circunstancia a la Dirección General competente en materia de Juego por todas las sociedades que intervengan en la misma antes de la fecha fijada en el acuerdo de fusión para que éste surta plenos efectos, en cuyo caso, se procederá de oficio a la cancelación de las inscripciones de las sociedades absorbidas en el Registro de Empresas de Juego.

3. Los cambios de domicilio social y el del señalado a efectos de notificaciones de las empresas en el Registro, deberán ser comunicados por escrito a la Dirección General competente en materia de Juego en el plazo máximo de 30 días a contar desde la adopción del acuerdo social en virtud del cual se produzcan. A tal fin, se deberá acompañar, en el primer caso, la copia autenticada del acuerdo social elevado a público.

Artículo 10. Cancelación de la inscripción.

Podrá cancelarse la inscripción de una empresa de juego en el Registro de Empresas de Juego mediante resolución de la persona titular de la Dirección General competente en materia de Juego fundada en alguna de las causas siguientes:

a) Por voluntad de la empresa. En los casos de empresas fabricantes o importadoras de máquinas recreativas o de azar, se mantendrá la inscripción de los correspondientes modelos que se encontrasen en explotación en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

b) Por la absorción por otra empresa de juego por un acuerdo de fusión entre sociedades mercantiles.

c) Previa audiencia de las personas interesadas, por la modificación de las personas accionistas o socias, si no hubiese sido comunicada en la forma prevista en el artículo siguiente, o no se hubiese subsanado la extralimitación del límite de participación en empresas de juego establecido en artículo 6.1.c) del presente Reglamento.

d) Previa audiencia de las personas interesadas por el incumplimiento de las obligaciones que, sobre la constitución y el mantenimiento de la fianza, se establecen en el presente Reglamento.

e) Previa audiencia de las personas interesadas, por el impago total o parcial de las tasas fiscales sobre el juego aplicables.

f) Previa audiencia de las personas interesadas por la disconformidad con la realidad de los datos aportados para la obtención de la inscripción como empresa de juego, a los efectos de la oportuna reposición de la legalidad.

g) Por sanción de cancelación impuesta en el correspondiente procedimiento sancionador conforme a lo previsto en el artículo 31.2.b) de la Ley 2/1986, de 19 de abril, del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

Artículo 11. Transmisión y adquisición de acciones o participaciones.

1. Cualquier transmisión de acciones o participaciones de sociedades inscritas en el Registro de Empresas de Juego deberá comunicarse por la representación legal de las empresas, en el plazo de diez días, a la Dirección General competente en materia de Juego, con indicación de la siguiente información:

a) Datos del transmitente de las acciones o participaciones.

b) Datos del adquirente de las acciones o participaciones.

c) Título de la transmisión de las acciones o participaciones.

d) Acciones numeradas o números de participaciones que se transmiten.

e) Conformación del accionariado o de las participaciones sociales tras haberse efectuado la transmisión y adquisición de las mismas.

2. Con la comunicación de la transmisión de acciones o participaciones sociales deberá acompañarse las declaraciones previstas en las letras d) y f) del artículo 7.2 del presente Reglamento, así

como la copia autenticada del documento que acredite fehacientemente la realidad de la transmisión de acciones o participaciones sociales.

Artículo 12. Fianzas.

1. De conformidad con lo dispuesto en el artículo 20 de la Ley 2/1986, de 19 de abril, las siguientes empresas de juego deberán constituir con carácter indefinido, a favor de la Consejería de Gobernación y depositarlas en las Cajas de Depósitos radicadas en las Delegaciones Provinciales de la Consejería de Economía y Hacienda, las siguientes fianzas, en metálico o aval bancario o de sociedad de garantía recíproca o seguro de caución, por los importes que se indican:

a) Empresas fabricantes o importadoras: 60.000 euros.

b) Empresas comercializadoras y de servicios técnicos: 6.000 euros.

c) Empresas operadoras de máquinas de tipo «B» o «C»: Una primera fianza, en cualquier caso, de 6.000 euros. Asimismo, y en función del número de autorizaciones de explotación de máquinas tipo «B» o «C» de las que sean titulares, una fianza adicional de acuerdo con los siguientes módulos:

a) Desde 1 a 5 máquinas, 6.000 euros.

b) Desde 6 a 20 máquinas, 10.000 euros.

c) Desde 21 a 50 máquinas, 15.000 euros.

d) Desde 51 a 100 máquinas, 20.000 euros.

e) Desde 101 a 150 máquinas, 50.000 euros.

f) Desde 151 a 200 máquinas, 100.000 euros. Este importe será incrementado en la fianza, a partir de 200 máquinas con 30.000 euros por cada 100 máquinas o fracción.

d) Empresas titulares de salones de juego: Una primera fianza, en cualquier caso, de 10.000 euros. Asimismo, y en función del número de autorizaciones de funcionamiento de las que sean titulares, una fianza adicional de 3.000 euros por cada salón autorizado.

e) Empresas prestadoras de servicios de interconexión: 60.000 euros.

2. En los casos de cancelación de la inscripción de las empresas de juego en el Registro de Empresas de Juego, procederá la devolución de la fianza cuando, solicitada la misma, se haya emitido informe favorable por los órganos competentes de la Administración de la Junta de Andalucía sobre la inexistencia de responsabilidades pendientes derivadas de la actividad de juego así como de no tener iniciado ningún procedimiento sancionador y no tener pendiente el pago de sanciones pecuniarias impuestas de conformidad con el presente Reglamento.

3. En el caso de que se inicie el procedimiento de ejecución de la fianza, deberá reponerse en el plazo máximo de ocho días, de conformidad y con las consecuencias jurídicas establecidas en el artículo 21 de la Ley 2/1986, de 19 de abril, salvo en los casos en que proceda la cancelación de la inscripción de la empresa.

4. En el supuesto de que, de acuerdo con los módulos del presente artículo, las fianzas deban sufrir variación en su importe, la nueva fianza o la actualización de la anterior deberá constituirse antes de la concesión de las autorizaciones que determinen tal incremento, o una vez autorizada la transmisión o cancelación de las autorizaciones que supongan la disminución del número de éstas.

5. Constituida nueva fianza, se devolverá a la empresa la fianza anterior, de no existir posibles responsabilidades a que pudieran estar afectas, no tener expediente sancionador incoado, ni sanciones pendientes de pago. A tales efectos, por los órganos competentes de la Administración de la Junta de Andalucía se emitirá informe sobre tales circunstancias dentro del plazo de dos meses desde la solicitud de los mismos. De no evacuarse en dicho plazo, se entenderá que concurren las condiciones reglamentarias para la devolución de la fianza, procediendo a dictar la oportuna resolución en tal sentido.

CAPÍTULO III

Inscripción del personal de dirección y del personal empleado

Artículo 13. Personal de dirección y personal empleado de las empresas de juego.

1. A los efectos del presente Reglamento, se entiende por personal de dirección aquél que, como administrador o responsable de la empresa, realice funciones de representación, gerencia o dirección en una o en varias áreas de la actividad empresarial de ésta, tenga a su cargo a otras personas empleadas de la misma y, asimismo, preste sus servicios bajo dependencia de la empresa de juego correspondiente.

2. De igual manera, se entiende por personal empleado aquél que encontrándose ligado a la

empresa de juego correspondiente mediante un contrato laboral, realiza funciones administrativas básicas, de reparación, de servicios técnicos o comerciales o de venta.

Artículo 14. Obligación de inscripción.

1. Todas las empresas de juego sometidas al presente Reglamento estarán obligadas a solicitar de la Dirección General competente en materia de Juego la inscripción del personal previsto en el artículo anterior que realice sus funciones dentro del territorio andaluz.

2. Igualmente las referidas empresas de juego estarán obligadas a comunicar a la Dirección General competente en materia de Juego los ceses y bajas en la empresa del referido personal dentro de los diez días siguientes a la fecha en que aquéllos se produzcan.

Artículo 15. Solicitud e inscripción.

1. La solicitud de inscripción del personal previsto en el artículo 13 de este Reglamento se deberá dirigir a la persona titular de la Dirección General competente en materia de Juego, indicando los siguientes datos:

a) Nombre, apellidos, domicilio y número del Documento Nacional de Identidad o del pasaporte, en caso de persona extranjera, y del número de afiliación a la Seguridad Social de la persona para la que se interese la inscripción.

b) Categoría o grupo profesional en la empresa y cargo que desempeña.

c) Fecha del alta en la empresa.

d) Duración y tipo de contrato concertado con la persona para la que se solicita la inscripción.

2. Sin perjuicio de los lugares previstos en el artículo 38.4 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, el lugar de presentación preferente para estas solicitudes será el del Registro de entrada de documentos de la Consejería de Gobernación.

3. Recibida la solicitud por la Dirección General competente en materia de Juego, se procederá en su caso a la inscripción sin más trámites, notificándose a la empresa solicitante dentro de los diez días siguientes de su entrada en dicho órgano.

4. Transcurrido dicho plazo sin que se hubiera notificado a la empresa de juego solicitante la referida inscripción, se entenderá estimada la solicitud.

Artículo 16. Cancelación registral.

Previa audiencia de las personas interesadas, procederá la cancelación de las inscripciones reguladas en este capítulo en los siguientes casos y por los motivos siguientes:

a) Por cese o baja en la empresa de juego para la que prestase sus servicios de alguna persona empleada o directiva.

b) Por traslado de la persona a otra Comunidad Autónoma.

c) Por la imposición de sanción accesoria adoptada en el correspondiente procedimiento sancionador.

TÍTULO III

DE LAS MÁQUINAS DE JUEGO

CAPÍTULO I

Clasificación

Artículo 17. Clasificación de las máquinas de juego.

1. A los efectos de su régimen jurídico, las máquinas de juego se clasifican en los siguientes tipos:

a) Máquinas de tipo «A» o recreativas.

b) Máquinas de tipo «B» o recreativas con premio en metálico.

c) Máquinas de tipo «C» o de azar.

2. Corresponde a la Dirección General competente en materia de Juego la catalogación en las diferentes tipologías de máquinas de juego respecto de los prototipos que se sometan al procedimiento de homologación e inscripción en el Registro de Modelos.

3. Todas las máquinas de juego deberán incorporar el marcado CE declarando la conformidad con las directivas de la Unión Europea, bien sea la Directiva 98/37/CE, relativa a la aproximación de legislaciones de Estados Miembros sobre máquinas, la Directiva 73/23/CE, relativa a la aproximación de las legislaciones de los Estados Miembros sobre el material eléctrico destinado a utilizarse con determinados límites de tensión, según el caso, la Directiva 89/336/CEE, sobre aproximación de las legislaciones de los Estados Miembros relativas a la compatibilidad electromagnética o cualquier otra que las modifique o sustituya.

CAPÍTULO II

De las máquinas de tipo «A» o recreativas

Artículo 18. Clasificación, definición y régimen jurídico de las máquinas de tipo «A».

1. A los efectos de su régimen jurídico, las máquinas de tipo «A» o recreativas se clasifican a su vez en los siguientes subtipos:

a) Máquinas de tipo «A.1» o puramente recreativas, entendiéndose por tales aquéllas de mero pasatiempo o recreo que se limitan a conceder a la persona usuaria un tiempo de uso o de juego a cambio del precio de la partida, sin que puedan conceder ningún tipo de premio en metálico, en especie o en forma de puntos canjeables por objetos o dinero.

Asimismo, se incluyen en este subtipo las denominadas de realidad virtual o simulación, siempre y cuando la persona usuaria intervenga o participe activamente en el desarrollo de los juegos.

Igualmente, podrán ser inscritos como modelos de este tipo de máquinas aquéllos en los que, modificando solamente los mandos y, en su caso, el cristal de pantalla, puedan introducirse por una empresa comercializadora autorizada nuevos juegos que cumplan los requisitos establecidos en este apartado. En este caso bastará que por la empresa comercializadora se comunique por escrito a la Dirección General competente en materia de Juego el nuevo juego introducido, con mención del número de inscripción y con la descripción abreviada del nuevo juego, para su constancia en el Registro de Modelos, así como para identificar a la empresa comercializadora que ha actualizado el juego de la máquina.

b) Máquinas de tipo «A.2» o recreativas con premio en especie, entendiéndose por tales aquellas que, aparte de proporcionar un tiempo de uso o juego a cambio del precio de la partida, pueden conceder un premio, dependiendo de la habilidad o destreza de la persona jugadora, consistente exclusivamente en juguetes infantiles debiendo ser identificables dichos productos desde el exterior de la máquina. En ningún caso podrán utilizarse este tipo de máquinas para admitir cualquier tipo de apuestas o combinaciones aleatorias o para la eventual obtención de objetos distintos a los especificados en este subapartado. En caso contrario, la máquina será considerada a todos los efectos máquina de tipo «B». Asimismo, estas máquinas deberán incorporar para su homologación los adecuados mecanismos de seguridad que impidan la introducción de manos o brazos de los menores a través de los dispensadores de premios que incorporen.

c) Máquinas de tipo «A.3» o recreativas de redención, entendiéndose por tales aquellas máquinas automáticas de mero pasatiempo que disponiendo de juegos infantiles o deportivos, permiten obtener a la persona usuaria, dependiendo de su habilidad, además de un tiempo de uso, tickets, fichas o elementos similares que sean canjeables por juguetes de un valor preestablecido y conocido por la persona usuaria, de forma que el valor reflejado en los tickets sea siempre inferior al coste dinerario de las partidas necesarias para conseguirlos.

d) Máquinas de tipo «A.4» o interconectadas. Son todas aquellas máquinas de mero pasatiempo o recreo que, conectadas informáticamente a un servidor u ordenador central instalado dentro del ámbito de la Comunidad Autónoma de Andalucía, se limitan a conceder a las personas usuarias a cambio del precio de la partida un tiempo de uso o de juego, de forma aislada o simultáneamente con otras del mismo sistema.

En ningún caso podrán conceder estas máquinas, a través de los terminales o desde el servidor central, premios en metálico, en especie o en forma de puntos canjeables por objetos o dinero. Asimismo, mediante la utilización de este tipo de máquinas, tampoco se podrá acceder a sitios o páginas de Internet en las que se ofrezca el cruce de apuestas, juegos de azar o premios en especie o en dinero. De todo ello, será responsable la empresa titular del servidor u ordenador central y, en su caso, la empresa prestadora de tales servicios informáticos.

2. Sin perjuicio de los requisitos y normas técnicas previstas en el presente Reglamento para las máquinas de tipo «A», la Dirección General competente en materia de Juego podrá establecer en la inscripción de cada modelo las condiciones específicas que se estimen necesarias al objeto de garantizar en todo caso la protección de los derechos de la juventud y la infancia.

Artículo 19. Requisitos técnicos generales de las máquinas de tipo «A.2» o recreativas con premio en especie.

1. Las máquinas de tipo «A.2» o recreativas con premio en especie deberán reunir los siguientes requisitos técnicos generales:

a) El precio de la partida en ningún caso podrá superar el importe de 1 euro.

b) El importe de los premios en especie, según su valor de mercado, no podrá superar en ningún caso el doble del precio de la partida. Asimismo, los juguetes infantiles que se concedan como premio de este tipo de máquinas deberán cumplir las normas de seguridad que sean de aplicación general a este tipo de productos.

c) Deberán tener incorporados dispositivos de verificación de entrega de productos en especie a la persona usuaria cuando ésta los haya obtenido mediante su habilidad o pericia.

d) Deberán disponer del correspondiente manual de funcionamiento que será entregado al laboratorio autorizado que realice los oportunos ensayos y a la Dirección General competente en materia de Juego con la solicitud de inscripción en el Registro de Modelos.

e) Deberán disponer de mecanismos de devolución de importe de monedas para los casos de avería o agotamiento de los productos u objetos destinados a premios en especie de la máquina.

f) Deberán incorporar dispositivos que garanticen, cuando se produzcan cortes de alimentación eléctrica en la máquina, la devolución del importe de la partida y, en su caso, la entrega del premio en especie obtenido por la pericia o habilidad de la persona jugadora.

g) Deberán tener serigrafiado de forma fácilmente legible en el frontal de la máquina las reglas y condiciones de funcionamiento del juego y troquelados en el mueble el número y serie de la máquina, así como disponer del habitáculo para alojar el documento del boletín de instalación.

h) Deberán tener incorporados contadores electrónicos que imposibiliten la puesta a cero o cualquier otro tipo de manipulación, y que registren el número de partidas jugadas y productos expedidos como premios en especie.

2. En el manual de funcionamiento de la máquina el fabricante o importador de la misma deberá especificar, además de los aspectos técnicos y de funcionamiento, los tipos de productos que la máquina puede entregar como premio en especie, cuyo importe irá en función del precio de la partida.

3. No se podrán homologar ni inscribir en el Registro de Modelos aquellos modelos de este tipo de máquinas cuyos mecanismos de habilidad o pericia puedan ser modificados o regulados por el propio operador de las mismas.

CAPÍTULO III

De las máquinas de tipo «B» o recreativas con premio en metálico

Artículo 20. Clasificación, definición y régimen jurídico de las máquinas de tipo «B».

1. A los efectos de su régimen jurídico, las máquinas de tipo «B» o recreativas con premio en metálico se clasifican a su vez en los siguientes subtipos:

a) Máquinas de tipo «B.1» o recreativas con premio, entendiéndose por tales aquellas que a cambio del precio de la partida, conceden a la persona usuaria un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio en metálico de acuerdo con el importe, programa de juego y con las normas o disposiciones técnicas establecidas en el presente Reglamento.

Igualmente, se consideran máquinas de tipo «B.1» o recreativas con premio las llamadas grúas o similares, que otorgan un premio en metálico o en especie distinto a los previstos para las máquinas de tipo «A.2» mediante la habilidad de la persona usuaria, las llamadas «bote electrónico» o similares, que asignan un premio en metálico o en especie a la obtención de un importe o número determinado de propinas y las máquinas expendedoras que, por incluir algún elemento de juego, apuesta, envite o azar, incluya en este tipo de máquinas la Dirección General competente en materia de Juego.

Se podrán también homologar como máquinas de tipo «B.1» aquéllas que incorporen la posibilidad de participación de más de una persona jugadora de acuerdo con las características técnicas exigibles para las máquinas de tipo «B» multipuesto.

Tendrán igualmente la consideración de máquinas de tipo «B.1» los terminales y, en su caso, aparatos dispensadores de billetes o boletos de loterías instantáneas o presorteadas instalados en los establecimientos de pública concurrencia. En caso de autorizarse, la instalación en los referidos establecimientos de los terminales o aparatos dispensadores de dichos juegos sólo podrá efectuarse a través

de empresas operadoras que se encuentren debidamente inscritas en el Registro de Empresas de Juego y tengan autorizada la instalación de máquinas de tipo «B» en dichos establecimientos.

b) Máquinas de tipo «B.2» o interconectadas, entendiéndose por tales aquellas máquinas de tipo «B.1» individuales que mediante un dispositivo previamente homologado posibilita la interconexión entre las mismas. En cualquier caso, el carrusel de máquinas deberá estar conformado con al menos tres máquinas de tipo «B.1» y el premio acumulado no podrá suponer una disminución del porcentaje de devolución de premios que para cada una se establezca en las precitadas normas y disposiciones técnicas.

La instalación de este tipo de máquina sólo se autorizará en el interior de los salones de juego debidamente autorizados por la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía de la provincia. En el caso de interconexión de máquinas entre salones de más de una provincia, la autorización de la misma corresponderá a la Dirección General competente en materia de Juego. En el supuesto de que la interconexión se autorice entre máquinas ubicadas en dos o más salones de juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía, el servidor u ordenador central de la interconexión deberá encontrarse instalado dentro del ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Andalucía, encontrarse inscrita la empresa prestadora de tales servicios en el Registro de Empresas de Juego y el sistema de interconexión debidamente homologado por la Dirección General competente en materia de Juego de acuerdo con los requisitos y condiciones técnicas establecidas en el presente Reglamento.

c) Máquinas de tipo «B.3» o especiales para salones de juego entendiéndose por tales aquellas que cumpliendo los requisitos y condiciones técnicas de las máquinas de tipo «B.1», conceden eventualmente premios en metálico superiores a éstas. Estas máquinas sólo podrán instalarse en salones de juego, pudiendo interconectarse entre sí dentro del mismo o con otros salones, requiriendo la homologación correspondiente el sistema de interconexión y adoptarán una denominación comercial específica y distinta de las máquinas de tipo «B.1».

No obstante lo anterior, se podrán también homologar como máquinas especiales para salones de juego aquellas que incorporen la posibilidad de participación de más de una persona jugadora de acuerdo con las características técnicas exigibles para las máquinas de tipo «B» multipuesto.

d) Máquinas de tipo «B.4» o especiales para salas de bingo, entendiéndose por tales aquellas máquinas de tipo «B» que, de acuerdo con las normas y disposiciones técnicas establecidas en el presente Reglamento, eventualmente otorguen premios en metálico superiores a los de las máquinas de tipo «B.1», en proporción a lo apostado por el conjunto de personas usuarias o de acuerdo con el programa de premios previamente establecido. Este tipo de máquinas sólo podrán incorporar electrónicamente juegos similares a los practicados mediante cartones dentro de las salas de bingo autorizadas.

2. Sin perjuicio de lo anterior, se consideran igualmente máquinas recreativas de tipo «B», todas aquellas otras que incluyan algún tipo de juego, apuesta, envite o azar y se inscriban como tales por la Dirección General competente en materia de Juego de acuerdo con lo dispuesto en este Reglamento.

3. A los efectos del presente Reglamento, se entienden por máquinas de tipo «B» multipuesto aquellas que, reuniendo las características técnicas de éstas y conformando un solo mueble, permiten la participación de más de una persona jugadora, de forma independiente, conjunta o simultáneamente entre ellas.

Artículo 21. Requisitos técnicos generales de las máquinas tipos «B.1», «B.2» y «B.3».

Para homologar e inscribir en el Registro de Modelos, las máquinas de tipos «B.1», «B.2» y «B.3» se deberán cumplir los siguientes requisitos técnicos:

1. El precio máximo de la partida será de 20 céntimos de euro sin perjuicio de lo que se establece en el artículo 22.c) de este Reglamento.

2. El premio máximo que la máquina de tipo «B.1» puede entregar será de cuatrocientas veces el precio de la partida o de la suma de los precios de las partidas simultáneas a que hace referencia el artículo 22.c) del presente Reglamento. El programa de juego no podrá provocar ningún tipo de encadenamiento o secuencia de premios cuyo resultado sea la obtención de una cantidad de dinero superior al premio máximo establecido.

No obstante lo anterior, para las máquinas de tipo «B.3», se establece un premio máximo de mil veces el precio de las partidas, así como de dos mil quinientas veces el precio de las partidas para las máquinas de tipo «B.2» y las de tipo «B.3» en el supuesto de encontrarse interconectadas.

3. Sin perjuicio de lo establecido específicamente para las máquinas de tipo «B.4» o especiales de salas de bingo, cada máquina estará programada de forma que devuelva, en todo ciclo de cuarenta mil partidas consecutivas, un porcentaje de premios que nunca será inferior al 70% del importe de las partidas efectuadas.

4. Sin perjuicio de lo establecido en el artículo 25.1.c), la duración media de la partida no será inferior a cinco segundos sin que la duración de trescientas sesenta partidas sea inferior a treinta minutos. A efectos de la duración, la realización de partidas simultáneas se contabilizarán como si se tratase de una partida simple.

5. Los premios consistirán necesariamente en dinero de curso legal y nunca podrán ser entregados en forma de fichas, puntos o créditos a favor de la persona que juegue en la máquina, salvo el caso de las máquinas asimilables a las «B.1» a que hace referencia el artículo 20.1. No obstante lo anterior, el pago de premios de las máquinas instaladas en salones de juego y en salas de bingo podrá instrumentarse mediante la entrega a la persona jugadora de cheque, talón bancario o a través de métodos electrónicos de pago legalmente admitidos, contra la cuenta bancaria de la entidad titular.

Asimismo, a fin de facilitar la utilización de moneda fraccionaria en los salones de juego y en las salas de bingo se podrá autorizar por la Dirección General competente en materia de Juego la expedición exclusiva para dichos establecimientos de soportes o tarjetas electrónicas de pago y reintegro a canjear dentro de las dependencias de los mismos.

Las máquinas deberán disponer de un mecanismo de bloqueo que impida la continuación del juego cuando no se haya podido completar cualquier pago.

6. Las máquinas deberán disponer de un mecanismo de expulsión automática de los premios al exterior, sin necesidad de acción alguna por parte de la persona jugadora, pudiendo contar con el dispositivo opcional contemplado en el artículo 22.f) del presente Reglamento.

7. Para iniciar la partida se requerirá que la persona jugadora accione el pulsador o dispositivo de puesta en marcha. Transcurridos cinco segundos sin hacerlo, la máquina deberá funcionar automáticamente, salvo en el caso de las máquinas de tipo «B.4» o especiales para salas de bingo.

8. En el tablero frontal deberán constar con claridad las reglas del juego, la descripción de las combinaciones ganadoras, el importe del premio correspondiente a cada una de ellas y el porcentaje mínimo de devolución en premios.

9. Deberá constar, asimismo, en el tablero frontal y de una forma visible, la indicación de la prohibición de utilización a menores de dieciocho años y la leyenda «La práctica abusiva del juego crea adicción». En ambos casos, las referidas indicaciones irán enmarcadas en un recuadro con unas dimensiones mínimas de 10 por 5 centímetros.

10. En el caso de que se utilice el soporte de vídeo o sistemas similares, se podrá presentar la información relativa a las reglas del juego, descripción de combinaciones ganadoras y planes de ganancias a través de la utilización de las propias pantallas. En tales casos, en el frontal de la máquina habrán de constar como mínimo los juegos que se pueden practicar, el premio máximo que se puede obtener y la descripción de cómo visualizar la información complementaria por pantalla. En tales casos, la máquina deberá tener incorporados los dispositivos técnicos necesarios que impidan que se pueda modificar el juego mediante la utilización de infrarrojos o de señales de ondas de radio desde el exterior de la misma.

11. La memoria electrónica o el soporte de la máquina que determina el juego deberá ser imposible de alterar o manipular.

12. Las máquinas incorporarán una fuente de alimentación de energía autónoma que preserve la memoria en caso de desconexión o interrupción del fluido eléctrico y permita, en su caso, el reinicio del programa en el mismo estado.

13. Las máquinas deberán incorporar contadores que cumplan los siguientes requisitos y hayan sido acreditados mediante certificación expedida por los laboratorios de ensayo autorizados por la Consejería de Gobernación:

a) Posibilitar su lectura independiente por la Administración.

b) Deberán llevar los datos identificativos de la máquina en que se encuentren instalados.

c) Deberán encontrarse seriados y protegidos contra toda manipulación.

d) Deberán contar y acumular los datos correspondientes al número de partidas realizadas y premios obtenidos, de forma permanente y acumulada desde su primera instalación.

14. Las máquinas no podrán tener instalado ningún tipo de dispositivo sonoro que entre en funcionamiento mientras la máquina no se encuentre en uso por una persona jugadora.

15. Los mecanismos de inserción de monedas de las máquinas de tipo «B» no admitirán una acumulación en el contador de créditos superior al equivalente del importe de veinticinco partidas, pudiendo contar con el dispositivo opcional del artículo 22.f).

Artículo 22. Dispositivos opcionales.

Siempre que se recoja expresamente en la homologación e inscripción del modelo, las máquinas de tipos «B.1», «B.2» y «B.3» que reúnan los requisitos previstos en el artículo anterior, podrán estar dotadas de cualesquiera de los dispositivos siguientes:

a) Los que permitan a voluntad de la persona usuaria arriesgar los premios previamente obtenidos, siempre que el programa de juego garantice el mantenimiento del porcentaje de devolución y que no se superen los premios máximos previstos en el artículo anterior.

b) Los que permitan la retención parcial de la combinación de una partida no ganadora por otra posterior.

c) Los que permitan la realización simultánea de un número acumulado de partidas que, en conjunto, no superen el valor de tres veces el precio máximo de la partida autorizada para el modelo. A los efectos de lo establecido en el apartado 4 del artículo anterior, la realización de partidas simultáneas se computará como si se tratara de una partida simple. No obstante lo anterior, para las máquinas «B.3» se establece un límite máximo de cinco partidas simultáneas.

d) Monederos aptos para admitir monedas o billetes de valor no superior en cien veces al precio máximo autorizado por partida y que respete la limitación impuesta para el contador de créditos prevista en el artículo anterior.

e) Acumuladores o contadores de monedas que habiendo sido introducidas en la máquina no se destinen al juego, permitiéndose trasvasar el importe de dichas monedas al contador de créditos cuando éste se encuentre por debajo del límite máximo permitido.

f) Marcador de premios en el que se acumulen los importes de los premios obtenidos, de forma tal que se permita su transferencia voluntaria al contador de créditos destinados al juego o bien la recuperación del dinero acumulado en cualquier instante. Esta última función se deberá producir de forma automática si transcurren diez segundos desde que el contador de créditos se agote o llegue a cero.

g) Mecanismos que posibiliten el aumento del porcentaje mínimo de devolución a que se hace referencia en el artículo anterior.

Artículo 23. Requisitos técnicos de la interconexión de máquinas entre salones de juego.

Para poder homologar un sistema de interconexión de máquinas del tipo «B.2» o «B.3» entre dos o más salones de juego autorizados, deberá acreditarse por la empresa de prestación de servicios de interconexión, mediante certificación expedida por un laboratorio autorizado, el cumplimiento de los siguientes requisitos técnicos:

a) El servidor central deberá encontrarse instalado dentro del ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Andalucía y deberá controlar el sistema de interconexión en su conjunto.

b) El sistema de interconexión de las máquinas deberá garantizar su comunicación constante y a tiempo real que asegure la relación entre cualquier evento en el desarrollo del juego y el sistema de control y gestión por debajo del tiempo mínimo establecido reglamentariamente para una partida.

c) Disponer de los correspondientes adaptadores a los que se conecten las máquinas recreativas que conformen el carrusel del sistema de interconexión.

d) Contar con una red interna dentro de cada salón de juego que conecte los adaptadores de las máquinas a un servidor local o concentrador del salón de juego.

e) Contar con una red externa que conecte el salón de juego con el sistema central de interconexión.

f) Contar con visualizadores conectados a la red de cada salón de juego, destinados a informar en cualquier momento de los premios y del estado del juego interconectado.

g) Las máquinas recreativas interconectadas al sistema deberán interactuar directamente con la persona jugadora sin que puedan tener incorporado ningún elemento adicional que haga depender exclusivamente de ellas el desarrollo del juego.

Artículo 24. Requisitos técnicos adicionales de las máquinas de tipo «B.3» o especiales de salones de juego.

1. Podrán homologarse modelos de máquinas «B.3» o especiales para salones de juego siempre que reúnan específicamente, además de los requisitos establecidos en el artículo 21, los siguientes:

a) El precio máximo de la partida será de 20 céntimos de euro y sin que la realización simultánea de un número acumulado de partidas pueda superar en su conjunto el valor de cinco veces dicho

precio. A los efectos de lo establecido en el artículo 22.c), la realización de partidas simultáneas se contabilizará como si se tratara de una partida simple.

b) La realización de las apuestas, así como el cobro de los premios obtenidos por la persona que juegue en la máquina, se podrá realizar mediante tarjetas o sistemas electrónicos de pago previo, debidamente autorizados por la Dirección General competente en materia de Juego.

2. Estas máquinas podrán interconectarse entre sí dentro de un mismo salón o, de conformidad con lo establecido en el artículo anterior, entre varios salones de juego.

Artículo 25. Requisitos técnicos generales de las máquinas de tipo «B.4» o especiales de salas de bingo.

1. Para homologar e inscribir en el Registro de Modelos, las máquinas de tipo «B.4» o especiales para salas de bingo, se deberán cumplir los siguientes requisitos técnicos generales:

a) El precio máximo de la partida será de 20 céntimos de euro, sin que el valor total de la suma de apuestas simultáneas realizables en una partida por cada persona usuaria pueda exceder de 6 euros.

b) La realización de apuestas así como el cobro de los premios obtenidos por las personas usuarias, se podrá realizar mediante tarjetas electrónicas prepago debidamente autorizadas por la Dirección General competente en materia de Juego.

c) La duración media de cada partida no será inferior a tres segundos y sin que la duración mínima del desarrollo de seiscientas partidas pueda ser inferior a treinta minutos.

d) Cada máquina deberá devolver un porcentaje de al menos el 80% del total de apuestas efectuadas de acuerdo con la estadística de partidas que resulte de la totalidad de combinaciones posibles. Sin perjuicio de lo anterior, el premio máximo que puede otorgar cada máquina no será en ningún caso superior a mil veces el valor de lo apostado en la partida.

e) El juego se desarrollará necesariamente mediante la utilización de pantallas controladas por señal de vídeo o sistema similar.

f) El juego deberá consistir necesariamente en variaciones basadas en el juego del bingo desarrollado informáticamente y sin intervención en su desarrollo del personal de la sala.

g) En ningún caso la máquina podrá expedir cartones o soportes físicos del juego desarrollado en la máquina para su utilización externa por parte de la persona jugadora o usuaria.

2. La arquitectura del sistema deberá contar con los siguientes elementos y funcionalidades:

a) Un servidor de grupo que será el encargado de establecer el diálogo continuo con las pantallas terminales ocupadas, respecto de las apuestas realizadas y los premios obtenidos.

b) Un servidor de comunicaciones que se encargará de canalizar y garantizar el intercambio de información entre el servidor de grupo y el servidor central.

c) Un servidor central que archivará todos los datos relativos a las apuestas realizadas y premios obtenidos, y deberá realizar y producir las estadísticas e informes del número de partidas realizadas, cantidades jugadas y combinaciones ganadoras otorgadas con indicación del día y la hora.

d) Un sistema informático de caja, que contará con un terminal de cajero que cargará en las tarjetas electrónicas prepago de la sala o en cualquier otro soporte debidamente autorizados por la Dirección General competente en materia de Juego, las cantidades solicitadas por las personas usuarias e indicará el saldo o crédito final de esta tarjeta para su abono a éstas. A tal fin, deberá contar con un programa informático de control y gestión de todas las transacciones económicas realizadas.

e) Sistema de verificación que, previo al inicio de cada sesión de la sala de bingo, comprobará diariamente el correcto funcionamiento de la totalidad del sistema. En el supuesto de que durante el funcionamiento del mismo se detectasen averías o fallos tanto en el servidor como en las pantallas terminales de la máquina, y sin perjuicio de la devolución a las personas usuarias de las cantidades apostadas, deberá comprobar antes del reinicio del sistema el correcto funcionamiento de éste y de todas y cada una de las pantallas terminales.

f) Deberán incorporar contadores que cumplan las mismas funcionalidades previstas en el artículo 21.13 del presente Reglamento. No obstante, la empresa titular o de servicios de la sala de bingo podrá implementar en el servidor del establecimiento un sistema de información, homologado por el laboratorio de ensayo autorizado, que conectado a las máquinas o terminales de la sala, registre todas las funcionalidades exigidas con carácter general en el indicado artículo 21.13.

3. Como dispositivo adicional podrá homologarse aquel que permita, mediante la conexión de las máquinas instaladas en una sala, la formación de bolsas de premios mediante la acumulación sucesiva de una parte del importe de dichas apuestas y sin que dicha acumulación pueda suponer una

disminución del porcentaje de devolución establecido en la letra d) del apartado 1 del presente artículo. Este dispositivo deberá gestionar informáticamente los premios acumulados y enviará a cada pantalla terminal la cuantía de los mismos conforme al plan de ganancias del sistema de la máquina. En el supuesto de que la máquina otorgue premios de acuerdo con un programa de premios previamente establecido, la cuantía máxima de las bolsas de premios o jackpots no podrá en ningún caso ser superior a la suma de premios máximos que puedan otorgarse en el total de las pantallas terminales.

CAPÍTULO IV

De las máquinas de tipo «C» o de azar

Artículo 26. Definición y régimen jurídico de las máquinas de tipo «C».

1. Son máquinas de tipo «C» o de azar aquellas que a cambio de una determinada apuesta conceden a la persona usuaria un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio que dependerá siempre del azar.

A estos efectos, se entenderá que existe azar cuando las probabilidades de obtención de cualquier símbolo, combinación o premio no dependa de los resultados de las partidas anteriores ni de la habilidad de la persona usuaria de la máquina.

2. Las máquinas de tipo «C» o de azar podrán interconectarse al objeto de poder otorgar un premio especial o «superbolsa» así como premios en especie que, a voluntad de la persona jugadora, se podrán canjear por un importe en moneda de curso legal, bien por la suma que suponga el de la totalidad de los premios de bolsa de las máquinas interconectadas o bien en función del número de apuestas cruzadas. El importe del premio, así como el indicativo del premio en especie u objeto se reflejará nítidamente en un rótulo establecido al efecto, así como en cada máquina interconectada del que no se podrá hacer ningún tipo de publicidad en el exterior del establecimiento.

3. La instalación de este tipo de máquina sólo se autorizará en casinos de juego debidamente autorizados por la Consejería de Gobernación. En el caso de que la interconexión se autorice entre máquinas ubicadas en dos o más casinos de juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía, el sistema de interconexión deberá reunir las mismas características y requisitos técnicos establecidos en el artículo 23 del presente Reglamento y la empresa prestadora de tales servicios encontrarse inscrita en el Registro de Empresas de Juego.

Artículo 27. Requisitos técnicos de las máquinas de tipo «C» o de azar.

1. Para proceder a la homologación e inscripción en el Registro de Modelos de las máquinas de tipo «C» o de azar, éstas deberán cumplir como mínimo los siguientes requisitos técnicos:

a) El precio de la partida será fijado por la persona titular de la Dirección General competente en materia de Juego para cada modelo de máquina en la correspondiente resolución de inscripción en el Registro de Modelos. No obstante, podrán efectuarse varias apuestas en una misma partida con el límite máximo fijado igualmente en la resolución de la inscripción del modelo. Asimismo se podrán utilizar, previa homologación, fichas, tarjetas magnéticas prepago u otro soporte físico, en sustitución de las monedas de curso legal, para el establecimiento de juego en donde se encuentren instaladas las máquinas.

El dinero introducido en la máquina podrá acumularse en un contador de créditos específico, pudiendo recuperarlo la persona jugadora a su voluntad en cualquier momento. El número de créditos obtenidos por cada unidad de apuesta será proporcional al valor monetario de esta última.

b) El premio máximo que las máquinas de tipo «C» pueden otorgar en una partida será el que se fije para cada modelo en la correspondiente resolución de inscripción en el Registro de Modelos de la Comunidad Autónoma de Andalucía, respetándose a tal fin el porcentaje de devolución que se establece en el subapartado d) del presente artículo. Asimismo, se podrán homologar máquinas de tipo «C» o de azar que permitan la acumulación de un porcentaje de las sumas apostadas al objeto de conformar premios especiales o «bolsas» de carácter progresivo, cuya obtención se logrará mediante la consecución de combinaciones específicas del juego de cada modelo.

c) La duración mínima de cada jugada o partida será 2,5 segundos.

d) Los modelos de cada máquina deberán estar diseñados técnicamente para que en la explotación de la misma devuelvan en premios a la persona jugadora, de acuerdo con la serie estadística de partidas que resulte de la totalidad de combinaciones posibles, un porcentaje no inferior al 80 por 100 de las apuestas efectuadas, pudiéndose incrementar dicho porcentaje de devolución a voluntad de la empresa titular de la máquina.

En el caso de que el modelo de la máquina se encuentre diseñada técnicamente para acumular progresivamente un porcentaje de lo apostado para conformar premios especiales o «bolsas», esta

acumulación será adicional al porcentaje de devolución previsto en el párrafo anterior. Independientemente de lo anterior, se podrá también interconectar las máquinas de tipo «C» con la finalidad de otorgar premios especiales que las personas usuarias de aquéllas podrán recibir por el simple hecho de encontrarse jugando en una de ellas y sin que se condicione su obtención a la consecución de una combinación ganadora del plan de ganancias de la máquina o la cuantía de la apuesta realizada.

e) Sin perjuicio de lo establecido en el artículo 28.3 del presente Reglamento, deberán disponer de un mecanismo de abono automático de los premios obtenidos a fin de que no sea necesario para obtenerlos acción alguna por parte de la persona usuaria.

f) Las máquinas deberán incorporar contadores que cumplan las mismas funcionalidades previstas en el artículo 21.13 para las máquinas de tipo «B». No obstante, la empresa titular del casino de juego podrá implementar, en sustitución de los referidos contadores, un sistema informático central, homologado por un laboratorio de ensayo autorizado, que conectado a las máquinas registre todas las operaciones y funcionalidades exigidas para aquéllos.

2. La entrega de los premios deberá consistir en moneda de curso legal, salvo que exista autorización para la utilización de fichas, tarjetas magnéticas prepago o de otros soportes físicos autorizados. En tales casos, los premios serán entregados a la persona usuaria mediante fichas o recargas en las tarjetas u otros soportes que serán canjeables o reintegrables por dinero de curso legal dentro del mismo establecimiento de juego.

3. En el tablero frontal, o en su caso en la pantalla de vídeo que incorpore la máquina, deberá constar al menos la siguiente información:

a) Indicación del número de apuestas posibles a efectuar por partida.

b) Las reglas de juego.

c) Indicación de los tipos y valores de las monedas, billetes, fichas, tarjetas u otros soportes físicos autorizados que acepta.

d) Descripción de las combinaciones ganadoras y el importe de los premios correspondientes a cada uno de ellos.

e) Porcentaje mínimo de devolución en premios de la máquina.

La anterior información deberá reflejarse de forma clara y en castellano. No obstante lo anterior, cuando la máquina incorpore pantalla de vídeo, la información se podrá además ofrecer en cualquier otro idioma nacional o extranjero a voluntad de la persona usuaria.

Artículo 28. Depósitos de monedas.

1. Salvo autorización en contrario, reflejada en la resolución de inscripción del modelo en el Registro de Modelos, todas las máquinas de tipo «C» o de azar estarán dotadas de los depósitos internos de monedas siguientes:

a) Un depósito destinado a la reserva de pagos, que tendrá como finalidad retener el dinero o fichas destinadas al pago automático de los premios.

b) Un depósito de ganancias, que tendrá como finalidad retener el dinero o fichas que no sean empleadas por la máquina para el pago automático de los premios. A tal fin, este depósito deberá encontrarse en un compartimento separado de cualquier otro de la máquina, salvo del canal de alimentación. Estarán exentas de estos depósitos las máquinas de tipo «C» que utilicen como exclusivo medio de pago de premios tarjetas prepago electrónicas o magnéticas canjeables o reintegrables dentro del establecimiento por dinero de curso legal.

2. Si el volumen de monedas que constituya el premio excediera de la capacidad física del depósito destinado a la reserva de pagos o si el premio de la máquina constituye una parte fraccionaria de la unidad utilizada para la realización de las apuestas y los pagos, los premios serán pagados en mano a la persona usuaria por personal empleado dentro del mismo establecimiento.

En tales casos, las máquinas deberán disponer de un avisador luminoso o, en su caso, sonoro que se ponga en funcionamiento automáticamente cuando se deba proceder al pago de forma manual, así como de un mecanismo de bloqueo que impida a cualquier otra persona usuaria continuar utilizando la máquina hasta que el premio haya sido abonado.

3. También se podrán homologar e inscribir aquellos modelos de máquinas que dispongan de mecanismos que permitan la acumulación de premios obtenidos como créditos a favor de la persona usuaria, si bien en tal caso éste podrá optar en cualquier momento por la devolución o el reintegro de los créditos acumulados.

CAPÍTULO V

De la Homologación y del Registro de Modelos de la Comunidad Autónoma de Andalucía

Sección 1ª De la homologación de modelos

Artículo 29. Condiciones generales de la homologación.

1. Sólo podrán ser objeto de fabricación, importación, comercialización, explotación e instalación en el territorio de la Comunidad Autónoma de Andalucía las máquinas sometidas al presente Reglamento cuyos modelos hayan sido previamente homologados e inscritos en el Registro de Modelos.

2. A tales efectos, se entiende por homologación el procedimiento administrativo en virtud del cual se certifica por el órgano encargado del Registro de Modelos que el prototipo del modelo cumple con las especificaciones, características y requisitos técnicos establecidos mediante el presente Reglamento.

3. Con carácter general el procedimiento de homologación e inscripción en el Registro de Modelos estará sometido al principio de reconocimiento mutuo respecto de otras Administraciones u organismos competentes en esta materia, siempre que se cumplan las condiciones establecidas en el presente Reglamento tanto para los diferentes tipos de modelos de máquinas como para la autorización de organismos de certificación o laboratorios de ensayo de máquinas.

Artículo 30. Ensayos previos.

1. Todos los modelos de máquinas «A.2», «A.4», «B» y «C» y, en su caso, los sistemas de interconexión empleados, deberán ser sometidos, con anterioridad a su homologación e inscripción, a ensayo en laboratorio autorizado, de acuerdo con el protocolo de evaluación o de pruebas establecido por el órgano competente de la Consejería de Gobernación. Los laboratorios autorizados informarán sobre si el funcionamiento de la máquina, el programa de juego y la distribución de premios se corresponden con las especificaciones técnicas contenidas en la memoria de funcionamiento y planos de la máquina aportados por el fabricante al laboratorio así como en la normativa técnica que en cada caso le sea de aplicación.

2. En el supuesto de máquinas de tipo «A.1» y «A.4» se deberá acompañar con la documentación el correspondiente soporte digital (CD-ROM o DVD-R/+R) en el que se contenga todo el programa de los juegos y sus distintas funcionalidades, a fin de que por la Dirección General competente en materia de Juego se proceda a la comprobación de que el modelo que se pretende inscribir no incurre en las prohibiciones recogidas en el artículo 3 del presente Reglamento y, al mismo tiempo, cumple con todos los requerimientos y condiciones técnicas exigidas para este tipo de máquinas en la citada Norma.

3. No obstante lo anterior, la Dirección General competente en materia de Juego podrá requerir del fabricante o importador la realización de ensayos o pruebas adicionales en los laboratorios autorizados por la Consejería de Gobernación cuando existan dudas sobre el funcionamiento o sobre cualquier otro aspecto técnico o funcional del modelo de máquina sometida a homologación.

Sección 2ª De los laboratorios de ensayo

Artículo 31. Laboratorios de ensayo.

1. A los efectos del presente Reglamento se entiende por laboratorio de ensayo al organismo de control autorizado por la persona titular de la Consejería de Gobernación encargado de verificar, mediante el correspondiente procedimiento de evaluación aprobado al efecto, la conformidad del prototipo ensayado con las especificaciones, características y requisitos técnicos establecidos para cada tipo de máquina.

2. De conformidad con la normativa aplicable en materia de calidad y seguridad industrial, los laboratorios de ensayo de máquinas podrán ser entidades públicas o privadas, con personalidad jurídica propia, que deberán disponer de los medios materiales y humanos, así como de la solvencia técnica y financiera necesaria y de la estricta imparcialidad e independencia, para realizar las labores de verificación mencionadas en el apartado anterior. A tales efectos, deberán cumplir las disposiciones técnicas dictadas en esta materia y encontrarse acreditados e inscritos de acuerdo con la normativa aplicable en materia de industria.

Artículo 32. Documentación y requerimientos de los laboratorios de ensayo.

1. A fin de garantizar la estricta imparcialidad e independencia de los laboratorios de ensayo en sus funciones de verificación, éstos deberán aportar con la solicitud de autorización a la Consejería de Gobernación toda la documentación que acredite los siguientes extremos:

a) Denominación de la entidad, con indicación de su naturaleza jurídica y domicilio social de la misma.

b) En el caso de sociedades mercantiles, escritura de constitución y estatutos sociales, debidamente inscritos en el Registro Mercantil correspondiente u organismo equivalente en el caso de sociedad extranjera de un Estado miembro de la Unión Europea. En este caso, deberá encontrarse traducida al español por un traductor oficial.

c) Relación nominal y datos personales que permitan la identificación del personal que preste servicios en el laboratorio.

d) Declaración responsable suscrita por la representación legal de la entidad, acreditativa de no mantener relación o dependencia alguna con otras empresas, entidades privadas u organismos interesados en los resultados de los ensayos o verificaciones, así como de la confidencialidad respecto de dichos resultados. Se exceptúan los casos en que el laboratorio dependa de una entidad pública.

e) Cuando la entidad titular del laboratorio sea privada, formalización y actualización de un contrato de seguro de responsabilidad civil.

2. Igualmente, y al objeto de garantizar la capacidad y solvencia técnica en el desarrollo de sus labores de ensayo y verificación, los laboratorios deberán aportar ante la Consejería de Gobernación la correspondiente documentación acreditativa de los siguientes extremos:

a) Disponibilidad de personal que tenga la adecuada cualificación y formación técnica para la realización de los ensayos y verificaciones requeridos.

b) Capacidad del laboratorio para realizar las pruebas y verificaciones de conformidad con las especificaciones, características y requisitos técnicos reglamentariamente establecidos para cada tipo de máquina.

c) Capacidad del laboratorio para realizar comprobaciones en actividades complementarias de aquellos otros elementos que intervienen en los juegos de azar, tales como verificaciones metrológicas, mecánicos, climáticos, de seguridad eléctrica, de compatibilidad electromagnética así como de cualesquiera otros aspectos técnicos.

d) Disponibilidad del laboratorio para la resolución de consultas formuladas por las Administraciones Públicas competentes sobre cuestiones relacionadas con los ensayos de material de juego, asistencia a reuniones de trabajo con aquéllas para coordinar criterios sobre la materia de que se trate o para la prestación de servicios de colaboración en la inspección, cuando así sea requerido para ellos por la Autoridad Judicial o Administrativa.

e) Posesión de la acreditación o estar en disposición de obtenerla, en la Norma «UNE EN-ISO/IEC 17025», o en ulteriores que la sustituya, para realizar ensayos de máquinas recreativas y de azar.

f) Certificación expedida por el órgano de la Administración competente acreditativa de cualesquiera otras autorizaciones que ostente como laboratorio de ensayo autorizado.

Artículo 33. Procedimiento de autorización de los laboratorios de ensayo.

1. La solicitud de autorización como laboratorio de ensayo se dirigirá, junto con la documentación prevista en el artículo 32, a la persona titular de la Consejería de Gobernación de la Junta de Andalucía quien, previas las comprobaciones, informes y propuesta elevada por la Dirección General competente en materia de Juego, resolverá y notificará el otorgamiento o denegación de la autorización a la entidad solicitante en el plazo máximo de seis meses desde la fecha en que tuvo entrada la solicitud en dicha Consejería.

2. Además de los lugares previstos en el artículo 38.4 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, el lugar preferente de presentación de las solicitudes será el del Registro de entrada de documentos de la Consejería de Gobernación.

3. Durante la tramitación del procedimiento, la Dirección General competente en materia de Juego podrá interesar de la entidad solicitante cualquier información o documentación adicional aclaratoria que considere necesaria al objeto de la constatación del cumplimiento de las previsiones establecidas en el artículo anterior.

4. Transcurridos seis meses desde la fecha en que tuvo entrada la solicitud en la Consejería de Gobernación sin que haya sido dictada y notificada la correspondiente resolución, podrá entenderse desestimada de conformidad con lo establecido en el artículo 43.2 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre.

5. La persona titular de la Consejería de Gobernación podrá condicionar o limitar los términos de la autorización como laboratorio de ensayo de máquinas tanto a determinados elementos de juego, como a determinadas tipologías o aspectos técnicos de las máquinas recreativas y de azar. En cualquier

caso, el plazo de vigencia de la autorización deberá recogerse expresamente en la resolución y no podrá exceder de diez años. No obstante, la autorización se podrá renovar por períodos iguales al inicial cuando, con una antelación de tres meses a la fecha de caducidad de la misma se solicite por su titular y se constate por parte de la Dirección General competente en materia de Juego el mantenimiento de las condiciones específicas que la normativa aplicable en la materia exija en el momento de la solicitud de renovación.

Durante la vigencia de la referida autorización, los laboratorios de ensayo deberán adaptarse, dentro del plazo que para ello les indique la Dirección General competente en materia de Juego a los requerimientos y normalizaciones que establezcan tanto la Administración de la Junta de Andalucía como cualquier otra Administración cuyas competencias incidan en este ámbito.

Artículo 34. Suspensión de la autorización.

1. Previa audiencia de la entidad autorizada, la persona titular de la Consejería de Gobernación podrá acordar la suspensión de los efectos de la autorización o, en su caso, la del convenio de reconocimiento mutuo de los laboratorios de ensayo suscritos con otras Administraciones, previsto en el artículo 43 del presente Reglamento, cuando concurra alguna de las circunstancias siguientes:

a) Cuando por alguna de las Administraciones u organismos signatarios del correspondiente Convenio se haya acordado, en ejercicio de sus competencias, la suspensión de la autorización del laboratorio.

b) Cuando por parte de los órganos competentes de la Administración de la Junta de Andalucía en esta materia se constate que el modelo de máquina o elemento de juego homologado e inscrito en el correspondiente Registro, incumplía en el momento de expedirse la certificación favorable los requisitos técnicos establecidos en la normativa de aplicación.

c) Cuando el laboratorio de ensayo autorizado deje de reunir los requerimientos y condiciones establecidas, tanto en la presente Norma, como en la restante normativa estatal o comunitaria europea, que sea de aplicación.

2. La resolución acordando la suspensión de la autorización como laboratorio de ensayo se podrá adoptar dentro del procedimiento de extinción de la autorización que al efecto se inicie cuando existan indicios fundados de la concurrencia de alguna de las causas de extinción de la autorización, acreditadas mediante las actuaciones de orden administrativo llevadas a efecto por los órganos de la Administración de la Junta de Andalucía o de otras Administraciones u organismos competentes en la materia.

Artículo 35. Extinción de la autorización.

Sin perjuicio del régimen sancionador establecido en la legislación aplicable en materia de industria, la autorización de laboratorio de ensayo se extinguirá por las siguientes causas:

a) Por la caducidad de la autorización, sin haberse solicitado la renovación de la misma.

b) Por haberse acreditado en el procedimiento tramitado al efecto la concurrencia de alguna de las circunstancias previstas en el artículo anterior y haya sido declarada la extinción por la persona titular de la Consejería de Gobernación.

c) Por sanción de suspensión o cierre del establecimiento impuesta de acuerdo con la legislación de Industria aplicable en esta materia.

Sección 3ª Del Registro de Modelos de la Comunidad Autónoma de Andalucía

Artículo 36. Organización del Registro de Modelos de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

El Registro de Modelos estará adscrito a la Dirección General competente en materia de Juego y constará de las siguientes secciones y subsecciones:

a) Sección I: Máquinas de tipo «A» o recreativas:

– Subsección I.1: Máquinas de tipo «A.1».

– Subsección I.2: Máquinas de tipo «A.2».

– Subsección I.3: Máquinas de tipo «A.3».

– Subsección I.4: Máquinas de tipo «A.4».

b) Sección II: Máquinas de tipo «B» o recreativas con premio:

– Subsección II.1: Máquinas de tipo «B.1».

– Subsección II.2: Máquinas de tipo «B.2».

– Subsección II.3: Máquinas de tipo «B.3».

– Subsección II.4: Máquinas de tipo «B.4».

c) Sección III: Máquinas de tipo «C» o de azar.

Artículo 37. Inscripción de modelos.

1. En la inscripción del modelo se especificará su denominación, sus características generales, los datos de identificación del fabricante o del importador así como, en su caso, los datos identificativos de la memoria del juego o número de «checksum».

2. La inscripción en el Registro de Modelos otorgará a sus titulares el derecho a fabricar, importar y comercializar las máquinas o elementos de éstas que se ajusten a dichas inscripciones y cumplan los demás requisitos exigidos en el presente Reglamento.

3. No podrán inscribirse en el Registro los modelos de máquinas cuyos nombres sean idénticos a otros ya inscritos previamente en el mismo.

4. La inscripción en el Registro de Modelos únicamente dará fe respecto del contenido de los documentos y demás elementos acompañados con la solicitud de inscripción.

Artículo 38. Cesión de modelos.

1. Sólo podrá cederse la habilitación registral para la fabricación o importación y comercialización de un modelo de máquina si tanto el cedente como el cesionario se encuentran inscritos en el Registro de Empresas de Juego y hubiesen comunicado por escrito dicha cesión a la Dirección General competente en materia de Juego, quien, en todo caso, sólo se relacionará, respecto a dicho modelo, con la empresa cedente.

2. La comunicación de la cesión del modelo se formulará con carácter previo a la comercialización del modelo cedido en la Comunidad Autónoma de Andalucía, indicándose los números y series de las máquinas del modelo que se ceden y acompañando copia autorizada ante Notario del contrato o título de la cesión.

Artículo 39. Solicitud de inscripción en el Registro de Modelos.

1. La solicitud de inscripción en el Registro de Modelos deberá dirigirse por el fabricante o importador a la Dirección General competente en materia de Juego mediante escrito que contenga los siguientes datos:

a) Nombre comercial del modelo.

b) Nombre del fabricante y número del Registro de la Empresa para las máquinas fabricadas en España o nombre del importador y número y fecha de la licencia de importación. En este último caso se determinarán los datos del fabricante extranjero.

c) Dimensiones de la máquina.

d) Breve descripción del juego o juegos en el caso de máquinas de tipo «A.2» y descripción completa de la forma de uso o del juego en las de tipos «B» y «C».

2. Con el escrito solicitando la inscripción se acompañará la siguiente documentación:

a) Fotografías de 15 × 10 centímetros, nítidas y en color, de todos los paramentos exteriores de la máquina.

b) Los planos de la máquina y de su sistema eléctrico, en duplicado ejemplar.

c) Certificado de cumplimiento del Reglamento Electrotécnico para Baja Tensión y de la normativa comunitaria que les sea de aplicación a estos elementos de juego.

d) Memoria de funcionamiento de la máquina en los términos previstos en el artículo siguiente.

3. Los documentos señalados en las letras b) y c) del apartado anterior deberán estar suscritos por técnico competente y visados por el Colegio Oficial respectivo.

4. Sin perjuicio de los lugares previstos en el artículo 38.4 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, el lugar de presentación preferente para estas solicitudes será el del Registro de entrada de documentos de la Consejería de Gobernación.

Artículo 40. Requisitos especiales para la inscripción de modelos de máquinas tipos «B» y «C».

1. En el caso de inscripción de modelos de máquinas de los tipos «B» y «C», la memoria de funcionamiento recogerá y describirá los siguientes extremos:

a) Precio de la jugada o apuesta.

b) Premio máximo que puede otorgar la máquina por jugada, así como descripción del plan de ganancias y de los distintos premios detallando el procedimiento de obtención.

c) Porcentaje de premios, especificando el ciclo o número de jugadas a realizar para el cálculo de dicho porcentaje.

d) Existencia o no de mecanismos o dispositivos que permitan aumentar el porcentaje de premios, con indicación del porcentaje resultante.

e) Otros mecanismos o dispositivos con que cuente la máquina.

2. Para la inscripción de estos modelos de máquinas, el fabricante o importador deberá acompañar con la solicitud, además de lo exigido anteriormente:

a) Informe-resumen estadístico de una simulación de la secuencia del juego que incluirá, al menos, el ciclo de jugadas en la forma que se establezca en el presente Reglamento. El original de esa simulación se mantendrá a disposición de la Dirección General competente en materia de Juego.

b) Dos ejemplares del micro-procesador o soporte en que se almacena el juego. La sustitución de estos elementos requerirá una nueva homologación del modelo. Cuando así se lo requiera la Dirección General competente en materia de Juego, la empresa solicitante vendrá obligada a proporcionar a su costa el correspondiente lector de memoria.

c) Sin perjuicio de lo establecido para las máquinas de tipo «C» en el artículo 27.1.f), la descripción del tipo de contadores homologados que incorpora el modelo.

d) Certificados expedidos por el laboratorio autorizado de los ensayos previos a que se refiere el artículo 30 del presente Reglamento.

e) Declaración «CE» de conformidad suscrito por el fabricante o representante establecido en la Unión Europea.

f) Marcado de la máquina según se establece en la Directiva 2002/96/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 27 de enero de 2003, sobre residuos de aparatos eléctricos y electrónicos.

3. En cualquier caso, la Dirección General competente en materia de Juego garantizará el secreto de la documentación técnica aportada por el fabricante o importador para inscribir el modelo de que se trate.

Artículo 41. Tramitación de la solicitud.

1. Presentada la solicitud de inscripción del modelo, la Dirección General competente en materia de Juego comprobará el estricto cumplimiento de las condiciones y requisitos documentales exigidos para tal fin en el presente Reglamento.

2. Igualmente, la Dirección General competente en materia de Juego podrá requerir del fabricante o importador peticionario la modificación o mejora voluntaria de la solicitud así como la aportación de la información o documentación adicional que fuera necesaria, o bien, la realización a su costa de ensayos confirmativos adicionales en cualquiera de los laboratorios autorizados por la Consejería de Gobernación o por un convenio suscrito conforme al artículo 43 del presente Reglamento.

3. La Dirección General competente en materia de Juego podrá recabar, tanto de otras Administraciones Públicas como de entidades privadas, cuantos informes considere necesarios para dictar la correspondiente resolución.

Artículo 42. Resolución.

1. La Dirección General competente en materia de Juego dictará y notificará la resolución que proceda en cada caso, en el plazo máximo de tres meses desde la fecha en que tuvo entrada la solicitud en el Registro de la Consejería de Gobernación. De conformidad con lo establecido en el número 4.2.7 del Anexo II de la Ley 9/2001, de 12 de julio, transcurrido dicho plazo sin que se haya dictado y notificado la resolución expresa sobre la solicitud de inscripción del modelo, ésta se podrá entender desestimada.

2. En el caso de que la empresa fabricante no hubiese constituido la fianza a que se refiere el artículo 12 del presente Reglamento, se otorgará en la resolución que acuerde la inscripción del modelo de máquina un plazo de un mes para depositar la misma, surtiendo efectos únicamente la resolución a partir de la fecha en que se aporte ante la Dirección General competente en materia de Juego el correspondiente certificado del depósito de aquélla en cualquier Delegación Provincial de la Consejería de Economía y Hacienda de la Junta de Andalucía.

3. Acreditada por la entidad solicitante el cumplimiento de todos los requisitos y condiciones previstas en el presente Reglamento, se procederá a la inscripción del modelo en el Registro, asignándosele el número que corresponda y remitiendo al interesado la resolución de inscripción haciendo constar en ella dicho número.

Artículo 43. Convenios de reconocimiento mutuo.

A través de los correspondientes Convenios suscritos por la Consejería de Gobernación y otras Administraciones Públicas u Organismos extranjeros competentes en esta materia, pertenecientes a países miembros de la Unión Europea, podrá otorgarse validez recíproca a las inscripciones de modelos y certificaciones de laboratorios de ensayo de máquinas recreativas y de azar llevadas a cabo por una de las partes sin perjuicio de lo establecido en el artículo 29.3 del presente Reglamento sobre el principio de reconocimiento mutuo.

Artículo 44. Modificación de las inscripciones.

1. Toda modificación de los modelos de máquinas que se encuentren inscritos precisará de la previa autorización de la Dirección General competente en materia de Juego. En consecuencia, sólo podrán comercializarse y explotarse máquinas de modelos modificados a partir de la fecha de notificación a la empresa fabricante de la precitada autorización de modificación.

2. Sin perjuicio de los lugares previstos en el artículo 38.4 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, el lugar de presentación preferente para las solicitudes de modificación será el del Registro de entrada de documentos de la Consejería de Gobernación.

3. Sin perjuicio de las sanciones que proceda imponer como consecuencia de la fabricación o importación y comercialización de modelos de máquinas no homologados e inscritos o, en su caso, de las de cualquier modificación que no haya sido previamente autorizada, se podrá adoptar como medida para el restablecimiento y mantenimiento de la legalidad, previa audiencia del fabricante o importador y de las empresas de juego que hayan adquirido máquinas correspondientes a estos modelos, la retirada de dichas máquinas por la empresa titular de la autorización de explotación. En tales supuestos, la empresa titular de la autorización de explotación tendrá la consideración de depositaria de las máquinas retiradas y las mantendrá a disposición de la Dirección General competente en materia de Juego a las resultas del correspondiente procedimiento sancionador que a tales efectos se inicie.

4. Las modificaciones de los modelos de máquinas podrán ser sustanciales o no sustanciales.

Se entenderá por modificación sustancial aquella que afecte de forma directa al precio de la partida, al programa de juego o al plan de ganancias. Será modificación no sustancial la que afecte a cualquiera de los restantes elementos del modelo.

5. Cuando por la persona titular de la Dirección General competente en materia de Juego se considere que la modificación interesada tiene carácter sustancial, se exigirá el cumplimiento de todos los trámites y requisitos previstos en este Reglamento para el procedimiento de homologación e inscripción.

Toda modificación sustancial autorizada tendrá la consideración de un nuevo modelo, no obstante lo cual, se hará constar en el Registro de Modelos con el mismo número de modelo, pero añadiendo a continuación y por orden alfabético la letra que corresponda a la específica modificación autorizada.

6. Cuando por la persona titular de la Dirección General competente en materia de Juego se considere que la modificación interesada tiene carácter no sustancial, se resolverá sin más trámites en el plazo máximo de tres meses. De conformidad con lo establecido en el número 4.2.7 del Anexo II de la Ley 9/2001, de 12 de julio, transcurrido dicho plazo sin que se haya dictado y notificado resolución expresa, la solicitud de modificación podrá entenderse desestimada.

Artículo 45. Cancelación de la inscripción.

1. Previa la tramitación del correspondiente procedimiento con audiencia del fabricante o importador del modelo, la persona titular de la Dirección General competente en materia de Juego podrá acordar la cancelación de la inscripción de un modelo por las siguientes causas o motivos:

a) De oficio, en los casos que un modelo incurra sobrevenidamente en alguna de las prohibiciones previstas en el artículo 3 del presente Reglamento.

b) Cuando lo solicite el fabricante o importador del modelo. En tales supuestos, se podrá seguir autorizando la explotación de máquinas del indicado modelo, siempre que por la persona titular de la máquina o por la empresa comercializadora correspondiente se acredite, por cualquier medio de prueba admitido en Derecho, que la misma se había adquirido con anterioridad a la fecha de la solicitud de cancelación registral cursada por el fabricante.

c) Cuando se constate tras su inscripción que el modelo o, en su caso, la modificación del mismo no reúnen los requisitos y condiciones técnicas exigibles a las máquinas y a sus elementos de juego por la normativa aplicable en esta materia, sin perjuicio de las sanciones que en su caso corresponda imponer.

d) El conocimiento posterior por parte de la Dirección General competente en materia de Juego

de falsedades, irregularidades o inexactitudes esenciales en la solicitud o en la documentación aportada para la inscripción de los modelos, sin perjuicio de las sanciones que se impongan.

2. La Dirección General competente en materia de Juego dictará y notificará la resolución que proceda adoptar en cada caso dentro del plazo máximo de seis meses, a contar desde la fecha de iniciación del correspondiente procedimiento de cancelación, salvo en los casos que con arreglo al régimen sancionador aplicable en esta materia, se acuerde la cancelación del modelo e inhabilitación del fabricante o importador en la resolución que se dicte a tales efectos en el correspondiente procedimiento sancionador. En los casos en que la cancelación de la inscripción haya sido solicitada por el fabricante o importador del modelo, se entenderá estimada la solicitud si transcurrido seis meses desde la presentación de la misma no se hubiera dictado y notificado la correspondiente resolución por la Dirección General competente en materia de Juego.

Artículo 46. Prueba de prototipos de modelos.

1. Sin perjuicio del procedimiento establecido en este Capítulo para la homologación e inscripción de modelos de máquinas recreativas y de azar, antes de proceder a las oportunas operaciones de ensayo en los laboratorios autorizados, el fabricante o importador podrá solicitar autorización para probar el funcionamiento de prototipos de modelos mediante su instalación y explotación en establecimientos autorizados.

2. La solicitud de autorización para la prueba de prototipos de modelos deberá dirigirse por el fabricante o importador a la Dirección General competente en materia de Juego acompañando la siguiente documentación:

a) Memoria técnica y de funcionamiento del prototipo del modelo de máquina que se pretenda someter a prueba, incluyendo en la misma los planos y fotografías de todos los parámetros exteriores del mismo.

b) Declaración responsable de la empresa fabricante o importador del prototipo, suscrita por su legal representante, en la que se haga constar la asunción por parte de dicha empresa de toda responsabilidad que se pudiera derivar durante la realización de la prueba, así como del cumplimiento de todas y cada una de las condiciones que se establecen en el siguiente apartado de este artículo.

c) Relación de empresas comercializadoras y operadoras a través de las cuales se procederá a la realización de la prueba, así como de los establecimientos en los que se va a realizar. En el caso de interconexión de prototipos de modelos de máquinas, se deberá indicar la empresa prestadora de servicios de interconexión a través de la cual se realizará la prueba.

d) El justificante de pago de la correspondiente tasa fiscal a aplicar a cada unidad de máquina sometida a la prueba.

e) El justificante de pago de la tasa de servicios que se devengue por la tramitación de la autorización de instalación para cada unidad de máquina a probar.

3. Procederá el otorgamiento de la autorización de prueba de prototipos de modelos de máquinas en los términos del apartado anterior, cuando concurran en la solicitud las siguientes condiciones:

a) El prototipo del modelo de máquina que se pretenda someter a prueba deberá reunir los requisitos y características técnicas generales aplicables al tipo de máquina de que se trate.

b) Cada año sólo se podrá autorizar a cada fabricante o importador la prueba de un máximo de diez unidades de tres modelos de máquinas.

c) La prueba de prototipos de modelos de máquinas no excederá en ningún caso de tres meses por cada modelo que se pretenda estudiar.

d) La prueba de prototipos de modelos de máquinas se efectuará a través de empresas comercializadoras y operadoras debidamente inscritas en el Registro de Empresas de Juego.

e) Cuando la prueba del prototipo de modelo se pretenda efectuar en establecimientos de hostelería, éstos deberán disponer de plazas vacantes para instalar máquinas recreativas del mismo tipo y, al mismo tiempo, que se efectúe la prueba del prototipo por la misma empresa operadora que a la fecha de la solicitud de la prueba tuviera autorizada la instalación de máquinas de ese tipo en el mismo establecimiento.

f) No procederá el otorgamiento de la autorización prevista en el presente artículo para los modelos de máquinas que a la fecha de la solicitud de la misma se encuentren homologados e inscritos en el Registro de Modelos.

4. Una vez comprobado por la Dirección General competente en materia de Juego el cumplimiento de las anteriores condiciones y requisitos documentales, dictará la correspondiente resolución

de autorización en el plazo máximo de tres meses. Transcurrido dicho plazo sin que se haya notificado la correspondiente resolución, podrá entenderse estimada la solicitud.

5. En cualquier caso, la autorización para la realización de las pruebas de prototipos de máquinas en establecimientos autorizados no generará la adquisición de derecho alguno respecto del régimen de instalación de máquinas recreativas y de azar.

Artículo 47. Exhibición de prototipos de modelos en ferias y exposiciones.

1. La exhibición dentro de la Comunidad Autónoma de Andalucía de prototipos de modelos de máquinas no homologados, con ocasión de la celebración de ferias o exposiciones del sector, deberá comunicarse por la entidad expositora a la Dirección General competente en materia de Juego con una antelación mínima de quince días a la fecha de comienzo de la feria o exposición.

2. En tales supuestos, la exhibición se sujetará a las siguientes condiciones:

a) La duración de la exhibición no podrá en ningún caso superar el plazo de diez días naturales.

b) En ningún caso el prototipo a exhibir se accionará mediante la introducción de monedas o billetes de curso legal.

c) Cuando el modelo de máquina se pretenda comercializar exclusivamente en otra Comunidad Autónoma, se deberá indicar expresamente tal circunstancia de forma perfectamente legible en cada una de las unidades exhibidas.

d) Se deberá indicar por la entidad expositora en la forma establecida en la letra anterior que el modelo de máquina aún no se encuentra homologado.

3. En ningún caso la exhibición de prototipos de máquinas no homologados a la fecha de su exposición, generará derecho alguno para su ulterior homologación e inscripción en el Registro de Modelos.

4. En los casos que, de acuerdo con el contenido de la comunicación de exhibición o de las condiciones anteriormente reseñadas, no proceda la exhibición del prototipo de modelo de máquinas, se le notificará al exhibidor por la Dirección General competente en materia de Juego dentro de los diez días siguientes a la fecha de entrada de la comunicación en dicho órgano.

CAPÍTULO VI

De la identificación y régimen de explotación de las máquinas recreativas y de azar

Sección 1ª De la identificación

Artículo 48. Marcas de fábrica.

1. Antes de su comercialización la empresa fabricante o importadora deberá grabar en cada máquina, de forma indeleble, abreviada y visible, tanto en el mueble o carcasa que forma su cuerpo principal, como en los vidrios o plásticos serigrafiados que identifican el plan de ganancias, un código expresivo de los datos siguientes:

a) Código de inscripción en el Registro de Empresas de Juego del fabricante o importador de la máquina.

b) Código de inscripción del modelo en el Registro de Modelos.

c) Serie y número de la máquina.

2. El código a que se refiere el apartado anterior será grabado y troquelado de la siguiente forma: xxx/yyy/zzz, siendo «x», «y» y «z» los datos contenidos en las letras a), b) y c), respectivamente, de dicho apartado.

3. Además, en los casos de las máquinas de tipo «B.3» y «B.4», la empresa fabricante deberá grabar en el mueble o carcasa y en los vidrios o plásticos serigrafiados que identifiquen el plan de ganancias, el código «MESJ» o «MESB» respectivamente.

Artículo 49. Documentación e identificación de las máquinas recreativas y de azar.

Las máquinas sometidas a la aplicación del presente Reglamento deberán disponer de la guía de circulación, del boletín de instalación y, en su caso, del justificante del abono de la tasa fiscal correspondiente.

Artículo 50. Guía de circulación.

1. La guía de circulación es el documento que ampara la legalidad individualizada de la máquina

a los efectos de su identidad con el modelo homologado e inscrito, la titularidad de la misma y las distintas vicisitudes que sobre ésta pudieran producirse durante su explotación.

2. En la guía de circulación deberán constar reflejados, sin raspaduras ni tachaduras, los siguientes datos:

a) Número de la guía de circulación.

b) Nombre y código de identificación fiscal del fabricante o importador.

c) Código de inscripción del fabricante o importador de la máquina en el Registro de Empresas de Juego.

d) Nombre del modelo de la máquina y código de inscripción del mismo en el Registro de Modelos.

e) Tipo de máquina, serie y número.

f) Fecha de fabricación.

g) Fecha de la primera adquisición de la máquina por parte de la empresa operadora, titular de salones, titular de sala de bingo o titular de casino de juego en cada caso.

h) Nombre o denominación social, número de identificación fiscal o del documento nacional de identidad, en su caso, y código de inscripción en el Registro de Empresas de Juego de la empresa operadora, titular de salones, titular de sala de bingo o titular de casino de juego adquiriente de la máquina. A tales efectos no se admitirán para diligenciar guías de circulación en las que figuren los datos de la empresa comercializadora que realizó su venta a alguna de las empresas anteriores.

3. La guía de circulación deberá incorporar el sello de la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía que practique la primera diligenciación como trámite previo a la autorización de explotación de la máquina. Asimismo, deberá llevar incorporadas las firmas autógrafas de la representación legal de la empresa adquirente de la máquina reconocidas notarialmente o por entidad bancaria o de ahorro. En el caso de que la máquina se haya adquirido mediante contrato de arrendamiento financiero, deberá figurar la firma autógrafa de la representación de la empresa de juego arrendataria reconocida por la entidad financiera.

Artículo 51. Documento de boletín de instalación.

1. El boletín de instalación es el documento acreditativo del otorgamiento por la persona titular de la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía correspondiente de la autorización de explotación así como de la instalación de la máquina para un determinado establecimiento público.

2. El documento original del boletín de instalación, que se entregará a la empresa de juego titular de la máquina, deberá contener necesariamente los siguientes datos:

a) Código de la autorización de explotación de la máquina.

b) Código de la clase de autorización de explotación.

c) Código de la inscripción de la empresa de juego titular de la máquina en el Registro de Empresas de Juego.

d) Código de inscripción del modelo de la máquina en el Registro de Modelos.

e) Número y serie de la máquina.

f) Número de la guía de circulación de la máquina.

g) Datos identificativos del establecimiento público y de su titular.

h) Código administrativo del establecimiento.

i) Fecha de expedición del documento.

3. Sin perjuicio de lo anterior, en la copia autenticada del boletín de instalación para la persona titular del establecimiento, deberá figurar, además, la fecha de expiración del plazo de validez de la autorización de instalación.

Sección 2ª De la autorización de explotación

Artículo 52. Autorización de explotación.

La autorización de explotación es la autorización administrativa otorgada por la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía que habilita a la empresa de juego titular de la misma para explotar, con carácter exclusivo, una máquina recreativa o de azar de su propiedad.

Artículo 53. Clases de autorizaciones de explotación.

1. A los efectos del presente Reglamento, las autorizaciones de explotación se clasifican en los siguientes tipos:

a) Permanentes, entendiéndose por tales aquellas que se otorgan por un período de cinco años renovables.

b) De temporada, entendiéndose por tales aquellas que, previo el cumplimiento de las condiciones previstas en el apartado siguiente, se otorgan exclusivamente para la explotación de máquinas de tipo «B.1» durante los meses de junio, julio, agosto y septiembre por un período de cinco años renovables.

2. Las autorizaciones de explotación de temporada sólo podrán otorgarse cuando la empresa de juego titular de la máquina reúna las siguientes condiciones:

a) Que durante el primer semestre de cada año haya tenido en explotación ininterrumpida un mínimo de ocho máquinas de tipo «B» o «C».

b) Que durante el primer semestre del año no haya solicitado la baja de ninguna máquina de tipo «B» o «C» que hubiera tenido en explotación en ese período.

c) Que se encuentre al corriente en el pago de tasas fiscales sobre el juego de todas las autorizaciones de explotación de las que fuere titular.

Artículo 54. Vigencia de las autorizaciones de explotación.

1. Salvo que concurra alguna de las causas de extinción previstas en el presente Reglamento, las autorizaciones de explotación de máquinas recreativas y de azar tendrán una vigencia de cinco años. Dicha vigencia se mantendrá durante dicho período aun cuando por las empresas titulares de las mismas se hubiesen efectuado cambios de provincia dentro de la Comunidad Autónoma de Andalucía, canjes de máquinas o transmisiones de autorizaciones de explotación entre empresas inscritas en la sección correspondiente del Registro de Empresas de Juego.

2. Sin perjuicio de lo anterior, las autorizaciones de explotación se entenderán automáticamente renovadas por idéntico período al inicial siempre que por los órganos competentes de la Consejería de Gobernación no se hubiere constatado durante su vigencia la concurrencia de alguna de las causas de extinción reglamentaria y así se le hubiese notificado a la empresa de juego titular.

Artículo 55. Solicitud de autorización de explotación.

1. La autorización de explotación se solicitará por la empresa de juego a la persona titular de la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía de la provincia donde aquélla pretenda iniciar la explotación de la máquina de su propiedad.

2. Sin perjuicio de los lugares previstos en el artículo 38.4 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, el lugar de presentación preferente para estas solicitudes será el del Registro de entrada de documentos de la correspondiente Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía de la provincia.

3. Con la solicitud se deberá acompañar la siguiente documentación:

a) Los ejemplares de la guía de circulación de la máquina que deberán encontrarse cumplimentados en todos sus datos y contener las firmas autógrafas reconocidas notarialmente o por la entidad bancaria o de ahorro en la que tuviesen reconocida la firma los representantes legales de la empresa de juego.

b) Solicitud de autorización de instalación conforme a lo establecido en el artículo 68 del presente Reglamento.

c) Certificación expedida por la empresa comercializadora de la máquina, inscrita en la sección correspondiente del Registro de Empresas de Juego, en la que se recoja el número de la guía de circulación; el código y nombre del modelo de la máquina y la serie y número de ésta. Asimismo, en la referida certificación se deberá recoger el código de identificación fiscal, denominación y código de inscripción de la empresa de juego adquirente de la máquina.

d) En su caso, fotocopia autenticada de la carta de pago de la tasa fiscal sobre el juego.

e) Justificante del pago de la tasa de servicios correspondiente.

Artículo 56. Tramitación de la solicitud.

1. Comprobada por la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía la solicitud y documentación acompañada, se procederá dentro del plazo máximo de diez días desde que aquélla estuviese correcta y completa, a diligenciar los ejemplares de la guía de circulación y a reflejar en el boletín de instalación el código de la autorización de explotación asignado.

2. Se procederá a la confección y expedición del correspondiente boletín de instalación de la

máquina, tras lo cual estará autorizada la empresa de juego peticionaria para proceder a su instalación y explotación en el establecimiento público para el que se solicitó.

3. Una vez entregados a la empresa de juego peticionaria el original y copia auténtica del boletín de instalación, así como el ejemplar de la guía de circulación para la empresa, la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía procederá a archivar los restantes ejemplares de ésta y una copia auténtica del boletín de instalación.

4. Transcurridos diez días desde la entrada de la solicitud en la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía sin que se hubiese otorgado la autorización de explotación mediante la entrega y diligenciación de la precitada documentación, se entenderá desestimada de conformidad con lo establecido en el número 4.2.6 del Anexo II de la Ley 9/2001, de 12 de julio.

Artículo 57. Transmisiones de las autorizaciones de explotación.

1. La autorización de explotación sólo podrá transmitirse previa autorización de la persona titular de la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía de la provincia en la que se encuentre la máquina amparada por aquélla a otra empresa inscrita en el Registro de Empresas de Juego, siempre que se cumplan los requisitos previstos en los artículos siguientes.

2. A los efectos del presente Reglamento, el otorgamiento de la autorización de transmisión de la autorización de explotación no supondrá en ningún caso el otorgamiento de una nueva, su suspensión o su extinción.

Artículo 58. Solicitud de autorización de transmisión.

1. La autorización de transmisión de autorizaciones de explotación se solicitará conjuntamente por las empresas de juego intervinientes en la transmisión a la persona titular de la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía de la provincia en la que se encuentren las máquinas amparadas por las correspondientes autorizaciones objeto del negocio jurídico dentro de los treinta días siguientes a la fecha de la transmisión.

2. En los supuestos de fusión y absorción de empresas de juego se deberá solicitar la transmisión de las autorizaciones de explotación afectadas por tales circunstancias, dentro de los treinta días siguientes contados desde la fecha de la inscripción de la fusión o absorción de empresas en el Registro Mercantil correspondiente.

3. Sin perjuicio de los lugares previstos en el artículo 38.4 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, el lugar de presentación preferente para estas solicitudes será el del Registro de entrada de documentos de la correspondiente Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía.

4. Con la solicitud de autorización de transmisión se acompañará la siguiente documentación:

a) Copia autenticada del documento, con las firmas de los representantes legales de las empresas de juego transmitente y adquirente reconocidas por entidad bancaria, que acredite la transferencia o transmisión de las autorizaciones de explotación y de las máquinas que amparan.

b) El ejemplar para la empresa de juego de la guía de circulación, al objeto de que por la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía se cumplimenten en la misma los datos de la nueva empresa titular en los casos en que proceda otorgarse la autorización de transmisión. A tal fin, la firma del representante legal de la empresa adquirente deberá encontrarse reconocida por Notario o por la entidad bancaria o de ahorro en la que éste tuviera reconocida la firma.

c) Certificación de encontrarse la empresa transmitente al corriente en el pago de las tasas fiscales sobre el juego expedida por el órgano competente de la Consejería de Economía y Hacienda. En caso de haberse otorgado a la empresa transmitente de las autorizaciones aplazamiento o fraccionamiento de pago de tasas fiscales sobre el juego, se aportará certificación expedida por el órgano competente de la Consejería de Economía y Hacienda acreditativa de su conformidad administrativa respecto de la transmisión que se pretende efectuar.

d) Justificante del abono de la tasa de servicios correspondiente.

Artículo 59. Tramitación de la solicitud de autorización de transmisión.

1. Comprobada por la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía que la solicitud y la documentación señalada en el artículo anterior reúnen todos los requisitos y condiciones reglamentarias, se resolverá el otorgamiento de la autorización de transmisión interesada expidiendo el correspondiente boletín de instalación para cada una de las autorizaciones de explotación transmitidas a los únicos efectos de reseñar en los mismos los datos de la nueva empresa titular de las autorizaciones.

2. En los casos que con la autorización de transmisión no se solicite al mismo tiempo el cambio de instalación de las máquinas transmitidas, el nuevo titular se subrogará en el período de vigencia de

la autorización de instalación que reste hasta su vencimiento en el establecimiento donde las máquinas transmitidas se encontrasen instaladas.

3. La Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía deberá resolver y notificar el otorgamiento o denegación de la autorización de transmisión en el plazo máximo de treinta días contados desde la fecha en que tuvo entrada en dicho órgano la solicitud y la documentación completa prevista en el artículo anterior. Transcurrido el plazo anterior sin que se hubiera resuelto y notificado la resolución que procediese adoptar, se entenderá desestimada la solicitud de conformidad con lo dispuesto en el número 4.2.6 del Anexo II de la Ley 9/2001, de 12 de julio.

4. En los supuestos de transmisión de autorizaciones de explotación por fusión o absorción de empresas de juego, una vez haya sido autorizada la misma, por la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía competente se comunicará a la Dirección General competente en materia de Juego, a los efectos de procederse a la cancelación de la inscripción en el Registro de Empresas de Juego de la empresa de juego que haya sido absorbida.

Artículo 60. Canjes de máquinas.

1. Durante la vigencia de la autorización de explotación su empresa titular podrá solicitar la autorización del canje de la máquina amparada por ésta por otra sin autorizar cuyo modelo se encuentre previamente homologado e inscrito.

2. No se podrá otorgar la autorización de canje de máquina cuando la autorización de explotación de la máquina a sustituir se encuentre en situación de suspensión, salvo que al mismo tiempo la empresa de juego titular de la autorización solicite la reanudación de la explotación de la misma, el modelo de la máquina a sustituir se encuentre adaptado a la moneda de curso legal y sea reglamentariamente posible la instalación de la nueva en un establecimiento público habilitado para ello.

3. El otorgamiento de la autorización de canje de máquina no supondrá en ningún caso la extinción de la autorización de explotación de la máquina que se pretende cambiar, la suspensión de la misma o la concesión de otra nueva. En tales supuestos, y sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 68 del presente Reglamento, el otorgamiento de la autorización de canje originará la expedición de un nuevo boletín de instalación pero a los únicos efectos de reflejar en el mismo los datos de la nueva máquina, teniendo el nuevo boletín el mismo período de vigencia que el anterior.

4. Sin perjuicio de lo anterior, las máquinas sustituidas sólo podrán ser objeto de nueva autorización de explotación siempre que aquéllas sean comercializadas de nuevo por la misma empresa comercializadora que proporcionó la nueva máquina a la empresa de juego peticionaria del canje. A tal fin, se deberá reseñar dicha circunstancia en el documento de comercialización previsto en la letra b) del apartado 2 del siguiente artículo, y se retendrá por la empresa comercializadora el ejemplar para la empresa de la guía de circulación de la máquina sustituida al objeto de que por la empresa de juego que la adquiera pueda solicitarse la nueva autorización de explotación y por la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía correspondiente se pueda diligenciar en los ejemplares de dicho documento el nuevo alta de la máquina. En tanto tal circunstancia se produce la máquina deberá permanecer en todo momento en el almacén de la empresa comercializadora a los efectos de las operaciones de control que a tal fin se decidan por los órganos competentes en materia de juego de la Administración de la Junta de Andalucía.

Artículo 61. Solicitud de autorización de canje de máquinas.

1. La autorización de canje de la máquina amparada por la autorización de explotación se solicitará a la persona titular de la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía de la provincia en la que se encuentre instalada la máquina a sustituir.

2. Con la solicitud de autorización del canje de la máquina se deberá acompañar la siguiente documentación:

a) Los ejemplares de la guía de circulación de la nueva máquina, junto con el certificado de comercialización expedido por la correspondiente empresa comercializadora, en el que deberá reflejarse la denominación y el código de inscripción en el Registro de Empresas de Juego, así como el nombre y código de inscripción del modelo en el Registro de Modelos y la serie y número de la máquina que se comercializa.

b) Original del ejemplar para la empresa de la guía de circulación de la máquina a sustituir, salvo que ésta se destine a nueva comercialización por la misma empresa comercializadora, en cuyo caso, se acompañará la oportuna certificación expedida por esta última.

c) En los casos de robo o hurto de la máquina a sustituir, se acompañará copia autenticada de su denuncia ante las autoridades judiciales o policiales competentes, debiendo estar formulada bien por

la persona titular del establecimiento donde se hallaba instalada la máquina o por la representación legal de la empresa de juego titular de la autorización de explotación.

d) Certificación de encontrarse al corriente en el pago de las tasas fiscales sobre el juego expedida por el órgano competente de la Consejería de Economía y Hacienda.

e) Justificante del pago de la tasa de servicios correspondiente.

Artículo 62. Solicitud de autorización de canje de juego en máquinas de vídeo de tipo «B».

1. Sólo procederá el canje del juego en máquinas de vídeo cuando concurran con carácter acumulativo los requisitos y condiciones siguientes:

a) Cuando la actualización o el nuevo juego a instalar en la máquina de vídeo se encuentre previamente homologado e inscrito en el Registro de Modelos y quede garantizado que en el programa a instalar no existe posibilidad de escritura o de alteración por parte de la persona usuaria independientemente del soporte que se utilice.

b) Cuando sea comercializada la actualización o el nuevo juego a instalar en la máquina por una empresa comercializadora inscrita en el Registro de Empresas de Juego, con indicación del número del modelo del juego y la serie y número del que se pretenda instalar en la máquina de vídeo.

c) Cuando exista identidad entre la empresa fabricante de la máquina y la de la actualización del nuevo juego a instalar en aquélla, salvo en los casos en que se haya cancelado la inscripción de la empresa fabricante en el Registro de Empresas de Juego o haya cesado en la fabricación de tales elementos de juego, en cuyo caso podrá sustituirse el juego por el de otra empresa fabricante que se encuentre en activo y registrada en el citado Registro.

d) Cuando se acompañe con la solicitud de autorización de canje la certificación expedida por empresa de servicios técnicos o comercializadora que se encuentre autorizada por la empresa fabricante del juego para efectuar la actualización del juego.

2. En los casos de canje o actualización del juego en máquinas de vídeo se acompañarán los ejemplares de la guía de circulación del nuevo juego de vídeo, junto con el certificado de comercialización, así como el ejemplar para la empresa de la guía de circulación del juego a sustituir, al objeto de proceder a la diligenciación administrativa del procedimiento de canje.

3. En cualquier caso, las marcas de fábrica del juego instalado deberán aparecer permanentemente, de forma clara y legible, en la pantalla de vídeo de la máquina a los efectos del oportuno control administrativo.

Artículo 63. Tramitación y resolución del canje de máquinas y juegos de vídeo de máquinas de tipo «B».

1. Comprobada por la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía de la provincia en la que se encuentre instalada la máquina que la solicitud y la documentación señalada en los artículos anteriores reúnen todos los requisitos y condiciones reglamentarias, resolverá el otorgamiento de la autorización del canje de la máquina, o en su caso del juego de vídeo, expidiendo el correspondiente boletín de instalación a los únicos efectos de reseñar en el mismo los datos de la nueva máquina, o en su caso del nuevo juego de vídeo, y entregará a la empresa de juego el ejemplar para la empresa de la guía de circulación de la nueva máquina debidamente diligenciada así como el ejemplar del boletín de instalación.

2. La Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía deberá resolver y notificar el otorgamiento o denegación de la autorización de canje en el plazo máximo de diez días contados desde la fecha en que tuvo entrada en dicho órgano la solicitud y la documentación prevista en el artículo anterior. Transcurrido el plazo anterior sin que se hubiera resuelto y notificado la resolución que procediese adoptar, de conformidad con lo dispuesto en el número 4.2.6 del Anexo II de la Ley 9/2001, de 12 de julio, se entenderá desestimada la solicitud.

Artículo 64. Suspensión de las autorizaciones de explotación.

1. Cuando la empresa titular de la autorización de explotación desee suspender la explotación de una máquina lo solicitará a la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía de la provincia en la que se encuentre instalada la máquina, acompañando el ejemplar del boletín de instalación al objeto de que se proceda a la anulación administrativa de éste.

2. Sin perjuicio de los lugares previstos en el artículo 38.4 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, el lugar de presentación preferente para estas solicitudes será el del Registro de entrada de documentos de la correspondiente Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía de la provincia.

3. Una vez anulado el boletín de instalación, la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía lo comunicará a los efectos tributarios que procedan a la Delegación Provincial de la Consejería de

Economía y Hacienda, surtiendo efectos la suspensión de la autorización de explotación desde el momento en que la solicitud de la empresa titular junto con el ejemplar del boletín de instalación haya tenido entrada en la referida Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía. En todo caso, transcurrido un mes desde la fecha de la presentación de la solicitud sin que por la Delegación del Gobierno se haya dictado y notificado la resolución, se entenderá estimada la solicitud de suspensión de la autorización de explotación.

4. La suspensión de la autorización de explotación no podrá exceder del período de dieciocho meses desde que la misma hubiese tenido entrada en la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía. Transcurrido dicho plazo sin que se haya interesado el alta de la autorización de explotación se procederá de oficio a declarar la extinción de la misma, previa audiencia de la empresa titular.

Artículo 65. Extinción de la autorización de explotación.

1. Se extinguirá la autorización de explotación en los casos siguientes:

a) Por cancelación de la inscripción de la empresa de juego titular de la autorización en el Registro de Empresas de Juego.

b) Por voluntad de la empresa de juego titular de la autorización manifestada por escrito a la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía siempre que haga entrega de toda la documentación original de la máquina amparada por la autorización de explotación.

c) Por la transmisión de la autorización de explotación sin haberse obtenido previamente la correspondiente autorización en las condiciones y con los requisitos reglamentariamente establecidos, sin perjuicio de las consecuencias de índole sancionadora a que hubiere lugar.

d) Por el impago total o parcial de la tasa fiscal sobre el juego aplicable a la explotación de la máquina amparada por la autorización.

e) Por la destrucción de la máquina amparada por la autorización de explotación, excepto en los casos de desaparición por robo o hurto de la máquina acreditado de conformidad con lo dispuesto en el artículo 61.2.c) del presente Reglamento.

f) En los traslados de máquinas a otra Comunidad Autónoma.

g) Cuando por voluntad de la empresa titular, la autorización de explotación hubiera estado suspendida interrumpidamente durante más de dieciocho meses desde la fecha en que ésta fuese solicitada, sobrepasando el límite temporal establecido en el artículo 64.4 del presente Reglamento.

h) Por sanción consistente en revocación de la autorización.

2. En el supuesto previsto en la letra b) del apartado anterior, se considerará en alta a todos los efectos tributarios la autorización de explotación cuando pese a haberse solicitado su extinción por la empresa titular, no se haya efectuado la entrega completa de toda la documentación de la máquina en la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía correspondiente, salvo que se acredite mediante el correspondiente certificado expedido por una empresa comercializadora que la máquina será destinada a una nueva comercialización por esta última.

Artículo 66. Traslado de máquinas desde provincias no andaluzas.

1. Cuando se pretenda explotar en Andalucía máquinas recreativas o de azar ya explotadas fuera del territorio andaluz, las mismas deberán ser objeto de autorización de explotación por la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía de la provincia en la que se pretendan instalar, siempre que reúnan todos y cada uno de los requisitos y condiciones previstas en la normativa de la Comunidad Autónoma de Andalucía en esta materia.

2. Como presupuesto previo de la solicitud de autorización, la empresa de juego titular de dichas máquinas deberá encontrarse inscrita en el Registro de Empresas de Juego.

3. En cualquier caso, sólo procederá el otorgamiento de la autorización de explotación de las máquinas de tipo «B» procedentes de provincias no andaluzas cuando concurran las siguientes condiciones y requisitos:

a) Que la solicitud de las correspondientes autorizaciones de explotación se haya presentado en la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía correspondiente dentro del mes de diciembre de cada año en la forma y términos previstos en el presente Capítulo. Sin perjuicio de los lugares previstos en el artículo 38.4 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, el lugar de presentación preferente para estas solicitudes será el del Registro de entrada de documentos de la correspondiente Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía de la provincia.

b) Que el modelo o modelos de las máquinas se encuentre previamente homologado e inscrito en el Registro y cumplan las características técnicas de la homologación.

c) Que en la Comunidad Autónoma de origen no se encuentre limitado o contingentado el otorgamiento de nuevas autorizaciones de explotación para el mismo tipo de máquinas que se pretenden trasladar a la Comunidad Autónoma de Andalucía.

Sección 3ª De la instalación de máquinas recreativas y de azar

Artículo 67. Autorización de instalación.

A los efectos del presente Reglamento, se entiende por autorización de instalación la autorización administrativa otorgada por la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía a la empresa titular de la autorización de explotación de una máquina recreativa o de azar para su instalación en un determinado establecimiento público autorizado para ello.

Artículo 68. Solicitud de autorización de instalación.

1. Cuando se pretenda la instalación de máquinas recreativas en un establecimiento de nueva apertura o en los que tuviese plazas vacantes para instalar una o más máquinas, se solicitará la autorización de instalación conjuntamente por la empresa de juego titular de la máquina y, en su caso, por la persona titular del establecimiento a la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía de la provincia, indicándose en su caso el nombre o nombres de las vías públicas por las que tiene o puede tener acceso el establecimiento y el número o números de gobierno de la vía pública de éste y reconocida por entidad bancaria o de ahorro la firma de la persona titular del establecimiento.

2. Con la solicitud de autorización de instalación se deberá acompañar la siguiente documentación:

a) Copia autenticada del Documento Identificativo de Titularidad, Aforo y Horario del establecimiento siempre que no se hubiera aportado con anterioridad a la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía o los datos aportados a la misma se hubieran modificado.

b) Copia autenticada del Documento Nacional de Identidad o, en su caso, del Código de Identificación Fiscal de la persona titular del establecimiento.

c) En su caso, copia autenticada de la carta de pago de la tasa fiscal de la máquina, correspondiente al último trimestre.

d) Justificante del pago de la tasa de servicios correspondiente.

3. En los casos que la autorización de instalación se solicite para su propio establecimiento por una empresa de sala de bingo, titular de salones recreativos, de salones de juego o de casinos de juego sólo deberá acompañarse con la solicitud la documentación señalada en las letras c) y d) del apartado anterior.

Cuando los establecimientos de hostelería a que se refiere el artículo 84.e) sean de nueva apertura y no cuenten aún con el Documento Identificativo de Titularidad, Aforo y Horario previsto en la letra a) del apartado anterior, por encontrarse en trámite la Licencia Municipal de Apertura, podrán obtener la autorización de instalación de máquinas con carácter provisional y por un único período de un año, siempre que acrediten haber solicitado la mencionada licencia mediante copia de su solicitud en la que conste el sello del registro de entrada del Ayuntamiento.

4. En cualquier caso, hasta que por la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía correspondiente no se haya expedido y entregado a su titular el boletín de instalación, no podrá instalarse la máquina en el establecimiento de que se trate. Una vez expedido y entregado el boletín de instalación, la empresa de juego titular de la máquina estará obligada a proceder a su instalación efectiva en el plazo máximo de diez días desde la fecha de su recepción.

Artículo 69. Cambios de instalación.

1. Las empresas operadoras que tengan máquinas instaladas en distintos establecimientos de hostelería dentro de una misma provincia, podrán interesar de la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía el cambio de instalación entre ellos mediante una simple comunicación escrita con indicación de las máquinas que se cambian de ubicación y de los establecimientos afectados por dicho cambio, previo abono de la tasa de servicios correspondiente. A tal fin, se expedirá el correspondiente boletín de instalación por la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía, a los únicos efectos de reflejar en los mismos los datos del establecimiento sin modificación del período de vigencia de la autorización de instalación de la máquina sustituida en el mismo.

2. En el supuesto de que al mismo tiempo se solicite el canje o cambio de la máquina amparada por la autorización de explotación se estará a lo previsto para este último procedimiento en el presente Reglamento.

3. Una vez se haya expedido y entregado a su titular por la Delegación del Gobierno de la Junta

de Andalucía correspondiente el boletín de instalación, la empresa operadora titular de la autorización podrá proceder al cambio de instalación de las máquinas objeto de la comunicación.

4. Las empresas de servicios de salas de bingo, en su caso las empresas titulares de las mismas, empresas titulares de salones recreativos y de juego y de casinos de juego, estarán sometidas al régimen de comunicación previsto en el presente Reglamento, siempre que el cambio de instalación de las máquinas se limite a sus propios establecimientos de juego y al mismo tiempo no se interese de la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía la tramitación de cualquier otro procedimiento previsto en el presente Reglamento respecto de las máquinas objeto de la comunicación.

5. No obstante, cuando se trate de una instalación proveniente del otorgamiento de una nueva autorización de explotación o de instalación, se estará a los procedimientos establecidos en el presente Reglamento para este tipo de solicitudes.

Artículo 70. Tramitación y resolución.

1. Presentada la solicitud de autorización de instalación o de cambio de instalación, la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía procederá a comprobar los datos recogidos en la misma y la documentación que la acompañe.

2. La autorización de instalación se otorgará, una vez comprobado el cumplimiento de los requisitos exigidos para ello, mediante la expedición del correspondiente boletín de instalación.

La Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía hará entrega del original del boletín de instalación a la empresa de juego solicitante de la autorización de instalación, y remitirá una copia auténtica del mismo a la persona titular del establecimiento, en caso de ser distinto de la empresa titular de la autorización de explotación; en tal copia se hará constar lo dispuesto en el artículo 51.3 del presente Reglamento. Asimismo, la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía retendrá una copia auténtica del boletín para su archivo en el expediente.

3. Transcurrido el plazo de diez días desde la fecha de entrada de la solicitud completa de autorización de instalación sin que por la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía se haya notificado resolución expresa, de conformidad con lo establecido en el número 4.2.5 del Anexo II de la Ley 9/2001, de 12 de julio, podrá entenderse desestimada la solicitud.

4. Sólo podrá denegarse la autorización de instalación o el cambio de instalación de máquinas en los siguientes supuestos:

a) Cuando no sea posible la instalación o el cambio de ubicación de las máquinas por motivos derivados del número de plazas libres para la instalación de máquinas en el establecimiento.

b) Cuando con anterioridad a la solicitud o comunicación del cambio se haya adoptado por los órganos administrativos competentes el bloqueo del establecimiento para la instalación de máquinas como medida cautelar de un procedimiento.

c) En el caso de máquinas de tipo «B», cuando en el establecimiento ya consten autorizadas máquinas de otra empresa operadora.

d) Cuando se adeude el pago de tasas fiscales devengadas por la instalación de máquinas en el establecimiento.

Artículo 71. Vigencia de la autorización de instalación.

1. Con carácter general, la autorización de instalación para establecimientos de hostelería o para establecimientos cuyo titular sea distinto al de las máquinas recreativas, se otorgará por un período de vigencia de cinco años desde la fecha de su otorgamiento, sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 68.3 del presente Reglamento.

2. La vigencia de la autorización de instalación en el establecimiento no se interrumpirá ni caducará aun cuando se produzca un cambio en la titularidad de aquél, salvo que se produjese el cierre ininterrumpido del establecimiento durante más de un año, acreditado mediante certificación expedida al efecto por el órgano competente del Ayuntamiento.

3. Cuando la autorización de instalación se solicite para una máquina amparada por una autorización de explotación de temporada el cómputo de la vigencia de aquélla se efectuará por años naturales y sin tener en cuenta los períodos del año en que, por la propia naturaleza de la autorización de explotación, la instalación de la máquina haya estado reglamentariamente interrumpida.

4. En los casos que la autorización de instalación se otorgue a una empresa titular de salón recreativo, de salón de juego, de sala de bingo o de casino de juego para instalar máquinas de su titularidad en su propio establecimiento se mantendrá la vigencia de la autorización de instalación hasta el momento en que por dicha empresa se solicite el traslado de la máquina a otro establecimiento

o se solicite voluntariamente la extinción de la misma de acuerdo con lo previsto en el artículo 76.1 del presente Reglamento.

Artículo 72. Renovación de la autorización de instalación.

1. Procederá la renovación de las autorizaciones de instalación por idéntico período de vigencia previsto en el artículo anterior, si por parte de la persona titular del establecimiento no se hubiese manifestado por escrito ante la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía su voluntad de no mantener la instalación de las máquinas de la empresa de juego en su establecimiento dentro del tercer mes anterior al del vencimiento de la autorización de instalación de la máquina o máquinas recreativas. Los escritos de no renovación presentados por las personas titulares de los establecimientos con anterioridad o posterioridad a dicho plazo, se resolverán denegándolos por haber sido presentados fuera de plazo y en su consecuencia las autorizaciones de instalación objeto de los mismos se considerarán a todos los efectos como renovadas por el período de vigencia establecido en el artículo 71.1 del presente Reglamento.

2. En el caso de que no se hubiese pronunciado la persona titular del establecimiento en los términos y plazo previstos en el apartado anterior, se entenderán renovadas las correspondientes autorizaciones de instalación por el período de vigencia establecido en el artículo 71.1 del presente Reglamento.

Artículo 73. Régimen de la autorización de instalación en establecimientos de hostelería.

1. Durante la vigencia de la autorización de instalación de máquinas de tipo «B.1» instaladas en establecimientos de hostelería, la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía no otorgará ninguna otra del mismo tipo, salvo que en el mismo establecimiento existiesen plazas suficientes para instalar otras de la misma empresa operadora hasta el límite reglamentariamente establecido.

2. En los casos en que por voluntad unilateral de la persona titular del establecimiento se interrumpiese la explotación de las máquinas instaladas en el mismo, no se otorgarán nuevas autorizaciones de instalación para dicho establecimiento, salvo en los casos siguientes:

a) Que haya recaído sentencia firme que resuelva la cuestión.

b) Que no habiendo recaído la referida sentencia firme haya expirado el plazo de vigencia de la autorización de instalación objeto del litigio.

c) Que por las partes en conflicto se adopte el acuerdo previsto en el artículo 76.1.c).

En los casos en que a pesar de ello, se instalasen máquinas de otra empresa operadora en tanto no haya recaído sentencia firme, se procederá al precinto cautelar de las mismas por personal funcionario habilitado para ello.

3. La empresa operadora titular de las máquinas objeto de la interrupción unilateral en la explotación, podrá no obstante instalarlas en otros establecimientos sin que ello suponga renuncia alguna de derechos respecto del establecimiento donde se produjo la interrupción, salvo que por parte de la empresa operadora se renuncie expresamente a los mismos o se den las circunstancias previstas en el apartado siguiente.

4. No obstante lo anterior, si por la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía se advierte con posterioridad que la situación ha sido originada unilateralmente por la propia empresa operadora se estará a lo dispuesto en el artículo 76.1.f) sin perjuicio de las consecuencias de índole sancionadora a las que hubiera lugar.

Artículo 74. Interconexión de máquinas.

1. La interconexión de máquinas deberá ser comunicada por la persona titular del establecimiento a la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía mediante escrito en el que se hará constar:

a) Las unidades y modelo de las máquinas que se pretenden interconectar.

b) Los números de las autorizaciones de explotación.

c) Premio a ofrecer.

d) El sistema técnico de interconexión empleado y homologado.

e) En el caso de interconexión de máquinas entre diferentes salones de juego, la empresa prestadora de dichos servicios de interconexión, indicando asimismo el código de inscripción de ésta en el Registro de Empresas de Juego.

2. Si en los diez días siguientes a la entrada del escrito de comunicación en la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía correspondiente no se formulasen objeciones a la comunicación de interconexión de máquinas, ésta se podrá llevar a efecto, sin perjuicio de lo dispuesto en el apartado siguiente del presente artículo.

3. La Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía podrá prohibir la interconexión de máquinas cuando estime que no se cumplen algunos de los requisitos a que se refieren los apartados anteriores, salvo que dicha irregularidad se subsane en un plazo de diez días a contar desde la notificación de las objeciones que formule la propia Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía.

4. Asimismo, previa solicitud de la empresa titular del casino de juego, la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía correspondiente autorizará, en cada caso, el número de máquinas de tipo «C» para cada grupo de interconexión, especificando en la autorización los siguientes datos que deberán reseñarse por la entidad solicitante en la solicitud de interconexión:

a) Número de máquinas que se interconectarán.

b) Modelo, serie y número de cada una de las máquinas a interconectar.

c) Número de autorización de explotación de cada máquina.

d) Localización dentro de las instalaciones del Casino del grupo de máquinas a interconectar.

e) Premio a ofrecer.

f) El sistema técnico de interconexión empleado y homologado.

g) En el caso de interconexión de máquinas entre diferentes casinos de juego, la empresa prestadora de dichos servicios de interconexión, indicando asimismo el código de inscripción de ésta en el Registro de Empresas de Juego.

Artículo 75. Traslado de provincia de máquinas recreativas y de azar.

1. Las empresas de juego que pretendan trasladar máquinas de su titularidad a otra provincia de la Comunidad Autónoma de Andalucía, lo deberán solicitar ante la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía de la provincia en la que se encuentre la máquina antes de su traslado.

2. Con la solicitud de autorización del traslado, la empresa de juego titular de la máquina deberá acompañar la siguiente documentación:

a) Copia autenticada del boletín de instalación, manteniendo incorporado a la máquina el original del mismo en tanto no recaiga la resolución que proceda.

b) Original del ejemplar para la empresa de la guía de circulación, a los únicos efectos de diligenciar en el mismo el traslado de provincia de la máquina.

c) Certificación expedida por la Delegación de la Consejería de Economía y Hacienda de la provincia en la que se encuentre la máquina que se pretende trasladar, acreditativa de que no se adeuda pago alguno correspondiente a la tasa fiscal sobre el juego.

d) Justificante del pago de la tasa de servicios correspondiente.

3. Presentada la solicitud y la documentación prevista en los apartados anteriores, la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía resolverá la solicitud mediante la anotación y mecanización informática del traslado, entregando al representante legal de la empresa de juego peticionaria toda la documentación de la máquina y de la autorización de explotación obrante en dicha Delegación, salvo el boletín de instalación que lo retendrá junto con la diligencia de entrega. En esta última se hará constar las circunstancias personales y del poder del representante de la empresa de juego peticionaria.

4. Una vez efectuadas las anteriores diligencias, la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía comunicará a la Delegación Provincial de la Consejería de Economía y Hacienda de origen el traslado de provincia autorizado a los oportunos efectos tributarios.

5. Una vez anotada por la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía de la provincia de origen la baja en la instalación de la máquina que se traslada y su pase a almacén de la empresa de juego titular, el representante legal de ésta presentará en la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía de la provincia de destino la documentación de la máquina prevista en el apartado 3 junto con la correspondiente solicitud de autorización de instalación en la forma y con la documentación prevista para ésta en el presente Reglamento.

6. Las autorizaciones de traslado de provincia de máquinas recreativas y de azar, dentro del ámbito de la Comunidad Autónoma de Andalucía, no producirán la extinción de la autorización de explotación, suponiendo a los efectos del presente Reglamento un mero cambio de instalación de la máquina amparada por ella mediante la obtención de la correspondiente autorización de instalación para un establecimiento público situado en la provincia de destino.

Artículo 76. Extinción de la autorización de instalación.

1. La autorización de instalación de máquinas recreativas y de azar, se extinguirá por las causas siguientes:

a) Por cancelación de la inscripción de la empresa de juego titular, salvo que previamente se hubiese transmitido la autorización de explotación a otra empresa de juego de acuerdo con el procedimiento establecido para ello en el presente Reglamento.

b) Por la extinción de la autorización de explotación de la máquina, motivada por alguna de las causas previstas en el artículo 65.1 del presente Reglamento.

c) Por común acuerdo entre la empresa de juego y la persona titular del establecimiento manifestado por escrito ante la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía.

d) Por el transcurso del período de vigencia de la autorización de instalación sin haberse obtenido su renovación en los términos previstos en el presente Reglamento.

e) Por el cierre ininterrumpido del establecimiento durante más de un año acreditado mediante certificación expedida a tal efecto por el Ayuntamiento.

f) Por la interrupción de la explotación de la máquina en el establecimiento durante más de un mes ininterrumpidamente por decisión o voluntad unilateral de la empresa de juego.

g) Por haberse obtenido la autorización de instalación mediante datos falsos o no conformes con la realidad.

h) Por sanción impuesta en el correspondiente procedimiento sancionador iniciado contra la empresa de juego o contra la persona titular del establecimiento.

2. Para declarar la extinción de la autorización en los supuestos señalados en las letras d), e), f) y g) del apartado anterior, la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía correspondiente iniciará el oportuno procedimiento, en el que se dará audiencia a las partes interesadas y practicará las actuaciones y pruebas que se consideren necesarias, dictando resolución que deberá ser notificada a las partes dentro de los tres meses siguientes a la fecha de iniciación de procedimiento. Transcurrido dicho plazo sin que se hubiese dictado y notificado la correspondiente resolución, se entenderá extinguida la autorización de instalación.

3. Sin perjuicio de lo anterior, la persona titular de la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía podrá acordar, previa audiencia del interesado y mediante resolución motivada, la retirada de todas o algunas de las máquinas instaladas cuando el establecimiento incumpliese los requisitos que le pudieran ser de aplicación o, en el caso de establecimientos de hostelería, existieran en el mismo máquinas en número superior al previsto en el presente Reglamento así como cuando tratándose de máquinas de tipo «B.1» éstas pertenecieran a diferentes empresas operadoras.

En tales supuestos, se dejarán sin efecto las autorizaciones de instalación expedidas en último lugar, y se requerirá a la empresa de juego afectada por dicha revocación para que retire la máquina o máquinas instaladas en el plazo de dos días, transcurrido el cual sin haberse efectuado se procederá al precinto cautelar de las mismas por personal funcionario debidamente habilitado para tal fin, sin perjuicio de las consecuencias de índole sancionadora que se derivasen de todo ello.

Sección 4ª Del régimen de uso

Artículo 77. Averías.

1. Si se produjese en la máquina una avería que no pudiese ser subsanada de forma inmediata, impidiendo así su correcto funcionamiento, el encargado del establecimiento procederá a su desconexión y a la colocación de un cartel donde se indique esta circunstancia.

2. Efectuado lo anterior, no existirá obligación de devolver a la persona jugadora la cantidad de dinero que hubiera podido introducir una vez colocado el cartel de avería, limitándose al importe máximo de una sola partida la devolución a efectuar si hubiera introducido dinero antes de la colocación del cartel de avería.

3. Las anteriores previsiones serán de aplicación a las máquinas que se encontrasen conectadas a un sistema de interconexión cuando éste hubiese sufrido averías o cortes de línea. En estos casos, además de la colocación del indicado cartel, deberá la empresa prestadora de servicios de interconexión comunicarlo de forma inmediata, tanto a las respectivas Delegaciones del Gobierno afectadas como a la Dirección General competente en materia de Juego.

Artículo 78. Abono de premios.

1. Las máquinas recreativas con premio y las de azar, deberán disponer en sus depósitos de una cantidad de dinero de curso legal suficiente para el pago automático de los premios a las personas usuarias, no inferior al premio mayor que la máquina pueda entregar, excepto en los supuestos previstos para las máquinas interconectadas, especial de salones de juego y especiales de salas de bingo, en

las que se podrá abonar los premios bien mediante tarjetas prepago o mediante talón bancario librado por la persona habilitada para ello del establecimiento.

2. Si la cantidad depositada en la máquina fuese insuficiente para el pago del premio en curso por haberse producido sucesivamente el otorgamiento de otros premios menores, quedará fuera de servicio.

3. Si por fallo mecánico de la máquina no se abonase el premio obtenido, el encargado del establecimiento estará obligado a abonar dicho premio o la diferencia que falte para completarlo. En tal supuesto no podrán desarrollarse partidas en tanto no se haya procedido a rellenar el depósito de la máquina.

Artículo 79. Prohibiciones y obligaciones.

1. Queda prohibido a las empresas de juego titulares de las máquinas recreativas y de azar, a las personas titulares de los establecimientos en los que se encuentren instaladas y al personal al servicio de ambos:

a) Usar las máquinas de tipos «B» o «C» en calidad de personas usuarias, directamente o a través de otras personas.

b) Conceder préstamos o dinero a cuenta a las personas usuarias de las máquinas, aun cuando sea por períodos limitados de tiempo o sin ningún tipo de interés o remuneración.

c) Conceder bonificaciones o participaciones gratuitas a las personas usuarias de las máquinas para juegos ulteriores a la vista del importe de las apuestas.

2. Las personas titulares o encargadas de los establecimientos en los que se encuentren instaladas las máquinas de tipo «B» o «C» impedirán el uso de éstas a los menores de edad, debiendo figurar en el frontal de dichas máquinas y de forma visible la prohibición de uso a éstos.

Artículo 80. Condiciones de seguridad.

1. Las personas titulares de los establecimientos en los que se encuentren instaladas las máquinas recreativas o de azar, así como las empresas titulares de éstas, estarán obligadas en todo momento a mantenerlas en perfectas condiciones de seguridad, higiene y funcionamiento. En su consecuencia serán responsables administrativamente de su mal servicio o de los daños que pudieran ocasionarse a las personas usuarias de la máquina o del establecimiento, salvo prueba concluyente de que se trate de defectos de fabricación o que exista culpa o negligencia de la propia persona usuaria.

2. La inspección del estado de conservación y funcionamiento corresponderá a las personas habilitadas a tal efecto por el órgano competente de la Consejería de Gobernación.

CAPÍTULO VII

De las obligaciones documentales

Artículo 81. Documentación incorporada a la máquina.

1. Sin perjuicio de lo establecido en el presente Reglamento respecto de las marcas de fábrica y avisos, las máquinas que se encuentren instaladas y en explotación deberán tener incorporado, en un lugar perfectamente visible, el boletín de instalación expedido por la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía así como, de forma visible para la persona usuaria, las instrucciones del juego y, en su caso, la descripción de las combinaciones ganadoras y el plan de ganancia en idioma castellano.

2. No obstante lo anterior, en el caso de los casinos de juego, los boletines de instalación se podrán conservar en las dependencias del casino a disposición del personal de la inspección del juego y espectáculos públicos en lugar de tenerlos incorporados en cada una de las máquinas.

Artículo 82. Documentación a conservar en los establecimientos de juego.

En todo momento deberá hallarse en los establecimientos de juego en los que se encuentren instaladas máquinas recreativas y de azar, el original o la copia autenticada de su autorización de funcionamiento.

Artículo 83. Documentación a conservar por la empresa de juego.

1. Las empresas titulares de autorizaciones de explotación de máquinas recreativas y de azar deberán tener en su poder la siguiente documentación:

a) El ejemplar para la empresa de la guía de circulación de la máquina.

b) Un ejemplar del boletín de instalación.

c) Las cartas de pago abonadas de la tasa fiscal sobre el juego de los últimos cuatro años, en el supuesto de estar sujeta la máquina al pago de aquélla.

d) El título acreditativo de su inscripción en el Registro de Empresas de Juego.

2. Las empresas prestadoras de servicios de interconexión deberán tener en su poder y en todo momento, la siguiente documentación:

a) Resolución de homologación del sistema de interconexión.

b) Certificación expedida por un laboratorio de ensayo autorizado por la Consejería de Gobernación, acreditativa de la revisión anual del sistema y equipamiento de interconexión así como de su correcto funcionamiento.

c) Informe diario sobre los premios concedidos, incidencias del sistema de interconexión y de las máquinas conectadas al mismo suscrito por el legal representante de la empresa.

d) El título acreditativo de su inscripción en el Registro de Empresas de Juego.

3. Las empresas comercializadoras deberán tener en su poder y en todo momento, la siguiente documentación:

a) Copia de todos los contratos o documentos de venta de máquinas recreativas y de azar comercializadas a empresas de juego.

b) Copia auténtica de los ejemplares de las guías de circulación de todas aquellas máquinas que tengan en su poder para su comercialización y venta.

c) El título acreditativo de su inscripción en el Registro de Empresas de Juego.

4. Las empresas de servicios técnicos deberán tener en su poder y en todo momento, la siguiente documentación:

a) Copia de todos los contratos de mantenimiento y reparación suscritos con empresas titulares de máquinas recreativas y de azar o, en su caso, con empresas fabricantes de máquinas como servicio técnico oficial de éstas.

b) Informe mensual sobre incidencias, servicios de mantenimiento y reparación prestados en las máquinas recreativas y de azar, con indicación individualizada de los datos de éstas, suscrito por el representante legal de la empresa.

c) El título acreditativo de su inscripción en el Registro de Empresas de Juego.

5. Las empresas mencionadas en los apartados anteriores deberán tener actualizada en todo momento la documentación prevista en el presente artículo y ponerla a disposición del personal funcionario habilitado para ello cuando así se lo requieran en el ejercicio de las funciones de control administrativo que tengan encomendadas.

TÍTULO IV

DE LOS ESTABLECIMIENTOS DE INSTALACIÓN DE MÁQUINAS RECREATIVAS Y DE AZAR

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 84. Establecimientos de instalación.

Con sujeción a los procedimientos y al número de máquinas establecidos en el presente Reglamento, sólo podrán instalarse máquinas recreativas o de azar en los siguientes tipos de establecimientos públicos:

a) En los casinos de juego se podrán instalar todos los tipos de máquinas previstos en el Título III del presente Reglamento.

b) En las salas de bingo se podrán instalar máquinas recreativas de tipo «A.1», «A.4», «B.1» y «B.4». No obstante lo anterior, las máquinas de este último tipo solamente podrán instalarse en salas anexas en el interior del establecimiento que cuenten con servicios de admisión conforme a lo previsto en el Decreto 513/1996, de 10 de diciembre, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo.

c) En los salones de juego se podrán instalar máquinas de los tipos «A.1», «A.4», «B.1», «B.2» y «B.3». No obstante lo anterior, en el supuesto de que tengan interconectadas máquinas del tipo «B.3» o que tanto éstas como las de tipo «B.2» se encuentren a su vez interconectadas con máquinas de otros salones de juego a través de empresas de prestación de servicios de interconexión, deberá contar el establecimiento con un servicio de admisión del público. Dicho servicio tiene por objeto impedir el acceso de personas incluidas en el Registro de Control e Interdicciones de Acceso a los

Establecimientos dedicados a la práctica de los Juegos y Apuestas en la Comunidad Autónoma de Andalucía, creado por el Decreto 410/2000, de 24 de octubre, en las zonas del establecimiento en las que dichas máquinas interconectadas se encontrasen instaladas.

d) Excepto en los establecimientos recreativos definidos en el Nomenclátor y Catálogo de Espectáculos Públicos, Actividades Recreativas y Establecimientos Públicos de la Comunidad Autónoma de Andalucía creado por el Decreto 78/2002, de 26 de febrero, como establecimientos de actividades deportivas, de actividades culturales y sociales así como en los recintos de ferias y verbenas populares, se podrán instalar máquinas de los tipos «A.1», «A.2» y «A.4» en los restantes establecimientos recreativos previstos en el epígrafe III.2 de la indicada Norma. No obstante lo anterior, la instalación de máquinas de tipo «A.3» o de redención sólo podrá autorizarse en los centros de ocio y diversión, cibersalas, boleras, salones recreativos y de celebraciones infantiles definidos como tales en el mismo.

e) En los establecimientos de hostelería definidos en el Nomenclátor y en el Catálogo de Espectáculos Públicos, Actividades Recreativas y Establecimientos Públicos de la Comunidad Autónoma de Andalucía como restaurantes, autoservicios, cafeterías, bares, bares-quioscos, pubs y bares con música, sólo se podrán instalar máquinas de tipo «A.1», «A.2», «A.4» y «B.1». No obstante lo anterior, no se podrá autorizar la instalación de máquinas de juego en los bares-quioscos cuando se tengan que ubicar en el exterior de los mismos ni en los bares o cafeterías ubicados en el interior de centros docentes de enseñanza primaria o secundaria. Asimismo, en este tipo de establecimientos no se podrán desarrollar o explotar otros juegos, tanto de titularidad pública como privada, salvo que por la Administración de la Junta de Andalucía y de conformidad con la normativa específica que los regule, se autorice expresamente.

Artículo 85. Número de máquinas.

1. En los establecimientos de hostelería a que se refiere la letra e) del artículo anterior sólo podrán instalarse un máximo de tres máquinas, sin que en ningún caso pueda autorizarse la instalación de más de dos máquinas de tipo «A» o de tipo «B.1». La instalación de máquinas de tipo «B.1» en este tipo de establecimientos solamente podrá llevarse a cabo por una empresa operadora y siempre que no se supere el número máximo de dos personas usuarias. En el caso de tratarse de máquinas «B.1» multipuesto, sólo podrá autorizarse su instalación bajo las siguientes condiciones:

a) Que la máquina únicamente disponga de dos puestos de personas usuarias.

b) Que el establecimiento de hostelería no disponga de máquinas de tipo «B.1» instaladas o que teniendo instalada una sola, se sustituya por una máquina multipuesto de dos personas usuarias.

2. En los salones de juego el número mínimo de máquinas a instalar será de diez máquinas de tipo «B.1», «B.2» o «B.3» y el número máximo estará determinado en la autorización de funcionamiento de los mismos teniendo en cuenta para ello los requisitos señalados en el presente Reglamento para este tipo de establecimientos. Asimismo, en los salones de juego se podrá autorizar la instalación de máquinas recreativas explotadas por otra empresa operadora, además de las explotadas por la titular de este tipo de establecimiento. En tales casos, no serán de aplicación las previsiones del presente Reglamento establecidas para el régimen de instalación de máquinas recreativas en establecimientos de hostelería.

3. En los salones recreativos el número mínimo de máquinas de tipo «A» a instalar será de cinco y el máximo será determinado en la autorización de funcionamiento de los mismos teniendo en cuenta para ello, asimismo, los requisitos señalados en el presente Reglamento para este tipo de establecimientos.

4. En las salas de bingo el número máximo de máquinas de tipo «B.1» a instalar en la zona de admisión de aquéllas será de nueve, estando aisladas de la sala donde se practique el juego del bingo. En tales casos, el número máximo de máquinas dependerá de las condiciones del establecimiento y deberá ser fijado de conformidad con lo establecido en su específica reglamentación aplicable. El número máximo de máquinas «B.4» a instalar en las salas anexas a la sala de juego del bingo, dependerá de las condiciones del establecimiento y del cumplimiento de las condiciones técnicas de seguridad exigibles en cada caso y sin que en cualquier caso puedan exceder de quince por sala. En ambos casos, se podrá autorizar la instalación de máquinas recreativas explotadas por otra empresa operadora, además de las explotadas por la titular o empresa de servicios del establecimiento.

5. En los casinos de juego el número máximo de máquinas a instalar será determinado en su reglamentación específica. Sólo en el caso de que el Casino de Juego disponga de una sala de máquinas distinta y diferenciada de la sala principal de juegos, la apertura al público de las máquinas podrá ser diferente de los horarios de apertura y cierre de esta última recogidos en la autorización de funcionamiento del mismo. No obstante lo anterior, el acceso de público a las salas de máquinas del casino de juego deberá encontrarse controlado por el servicio de admisión del establecimiento al objeto de impedir la entrada a dichas dependencias de las personas incluidas en el Registro de Control e Interdic-

ción de Acceso a los establecimientos dedicados a la práctica de juegos y apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

6. Excepto para los establecimientos recreativos, en los restantes establecimientos de actividades recreativas previstos en el epígrafe III.2 del Nomenclátor y Catálogo de Espectáculos Públicos, Actividades Recreativas y Establecimientos Públicos de la Comunidad Autónoma de Andalucía, se podrá autorizar la instalación de un máximo de tres máquinas de tipo «A» por establecimiento cuando las condiciones técnicas del mismo lo permitan.

Artículo 86. Condiciones de los establecimientos.

1. Con carácter general, los establecimientos públicos en los que se pretenda la instalación de máquinas recreativas de los tipos «A» y «B», deberán reunir las condiciones técnicas de seguridad y de evacuación de las personas previstas, tanto en la normativa aplicable a la edificación y protección contra incendios de los edificios, como en la normativa reglamentaria aplicable a los establecimientos públicos destinados a la celebración de espectáculos y a la realización de actividades recreativas.

2. En las dependencias destinadas a la actividad de hostelería ubicadas en el interior de establecimientos hoteleros, sólo se podrá autorizar la instalación del número máximo de máquinas recreativas previsto en el apartado 1 del artículo anterior, independientemente del número de este tipo de dependencias con las que cuente el establecimiento hotelero. No obstante lo anterior, se podrá autorizar en el interior de los mismos la apertura y funcionamiento de salones recreativos o de juego bajo las condiciones y requisitos establecidos en el presente Reglamento para este tipo de establecimientos de juego.

3. No podrán instalarse máquinas recreativas de tipo «B» en centros comerciales o similares, cines, estaciones y aeropuertos cuando, teniendo en su interior establecimientos previstos en el artículo 84.e), éstos no se encuentren cerrados y aislados totalmente del público de paso. Del mismo modo, no podrán instalarse máquinas recreativas de ningún tipo en piscinas públicas, parques acuáticos o en establecimientos de hostelería ubicados en su interior o en playas o zonas de baño.

CAPÍTULO II

De los salones recreativos y salones de juego

Sección 1ª Disposiciones generales

Artículo 87. Salones recreativos.

Se entiende por salones recreativos todos aquellos establecimientos fijos, cerrados y cubiertos que, independientes o agrupados con otros de distinta actividad económica y debidamente autorizados por las Delegaciones del Gobierno de la Junta de Andalucía y por los Ayuntamientos, se destinan prioritariamente y con carácter permanente a la práctica, entre otros, de juegos recreativos mediante la utilización de máquinas de tipo «A». Este tipo de establecimiento podrá contar con servicio de bar, estando prohibido en todo momento la expedición de bebidas alcohólicas y tabaco.

Artículo 88. Salones de juego.

1. Se entiende por salones de juego todos aquellos establecimientos fijos, cerrados y cubiertos que, independientes o agrupados con otros establecimientos destinados a una actividad económica distinta y debidamente autorizados por las Delegaciones del Gobierno de la Junta de Andalucía y por los Ayuntamientos, se destinan con carácter permanente a la práctica de juegos mediante la utilización de máquinas de juego de tipo «A.1», «A.2», «A.4», «B.1», «B.2» y «B.3» y aquellos otros juegos cuya práctica se autorice específicamente por los órganos competentes de la Consejería de Gobernación. En cualquier caso, estará prohibido el acceso a los mismos de las personas menores de edad.

2. En función del tipo de juegos que se practiquen en el interior de los salones de juego, éstos se clasifican a su vez en los siguientes:

a) Salones de juego de libre acceso, entendiéndose por tales aquéllos que en su interior solamente tienen instaladas máquinas recreativas de tipo «A.1», «A.4», «B.1», «B.2» o «B.3» sin encontrarse estas dos últimas interconectadas, mediante empresas prestadoras de servicios de interconexión, con las máquinas de otros salones de juego de la misma o distinta localidad.

b) Salones de juego con control de acceso, entendiéndose por tales aquéllos en los que para tener acceso a las zonas en las que se encuentren instaladas máquinas de tipo «B.3» interconectadas dentro del mismo salón, o máquinas de tipo «B.2» o «B.3» interconectadas con otros salones, la persona usuaria deba de identificarse ante el personal de admisión al objeto de comprobar su no inclusión en el Registro de Control e Interdicción de Acceso a los establecimientos dedicados a la práctica de juegos y apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

3. En ambos tipos de salones de juego se podrá prestar como apoyo a su actividad principal servicios de la misma naturaleza que los prestados con carácter general por los establecimientos de hostelería definidos como tales en el Nomenclátor y Catálogo de Espectáculos Públicos, Actividades Recreativas y Establecimientos Públicos de la Comunidad Autónoma de Andalucía. En cualquier caso, el horario de funcionamiento de estos servicios de apoyo coincidirá con el establecido reglamentariamente para la apertura y cierre de los salones de juego.

Artículo 89. Prohibición de instalación y funcionamiento.

1. No se podrá autorizar la apertura y funcionamiento de ningún salón recreativo que se encuentre en el momento de la presentación de la solicitud de autorización de instalación a menos de un radio de cincuenta metros de un centro docente de enseñanza primaria o secundaria.

2. Igualmente, no se podrá autorizar la apertura y funcionamiento de ningún salón de juego que se encuentre a menos de un radio de cien metros de otro abierto o cuya solicitud de autorización de instalación se haya presentado ante la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía correspondiente con anterioridad.

Artículo 90. Condiciones técnicas.

1. Con carácter general, los salones recreativos y los salones de juego deberán cumplir las condiciones técnicas de seguridad, de protección contra incendios y de insonorización establecidas en la Norma Básica de la Edificación y de Protección contra Incendios que se encuentre en vigor, así como con carácter particular las condiciones establecidas por la normativa aplicable en materia de contaminación acústica a los establecimientos dedicados a la realización de actividades recreativas.

2. No obstante lo anterior, a efectos de dimensionar las vías de evacuación y demás condiciones del establecimiento, se considerará una ocupación máxima de una persona por cada 1,5 metros cuadrados, aplicable a la superficie útil de los espacios normalmente accesibles por el público, una vez detraída la superficie ocupada por las máquinas recreativas, mesas o aparatos de otros juegos.

Artículo 91. Superficie.

1. Todos los locales destinados a la instalación de salones recreativos dispondrán de una superficie mínima de 50 metros cuadrados construidos.

2. Todos los establecimientos destinados a la instalación de salones de juego dispondrán de una superficie mínima de 150 metros cuadrados construidos cuando estén situados en poblaciones de más de 50.000 habitantes censados en el Municipio y de 100 metros cuadrados construidos en los restantes casos. A estos efectos, se excluirán del cálculo de la superficie las zonas y demás elementos comunes del edificio en el que se encuentre el establecimiento.

3. En cualquier caso, en todos los salones, los espacios destinados a la instalación de máquinas y otros juegos o apuestas, y vestíbulo, o en su caso control de admisión, serán de al menos el cincuenta por ciento de la superficie útil del salón. A tales efectos se entenderá por superficie útil la de los espacios destinados a la instalación de máquinas, aparatos, otros juegos o apuestas, aseos, bar, control y vestíbulo.

Sección 2ª Régimen de las autorizaciones

Artículo 92. Autorización de instalación.

Sin perjuicio de la obtención de las correspondientes licencias municipales, los salones recreativos y salones de juego estarán sometidos al previo otorgamiento por parte de la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía de la provincia de la autorización de instalación y a la ulterior de funcionamiento.

Artículo 93. Solicitud.

1. La solicitud de autorización de instalación de salones recreativos y de juego, se formalizará mediante escrito dirigido a la persona titular de la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía de la provincia, en el que se harán constar los siguientes extremos:

a) Nombre, apellidos, domicilio y número del Documento Nacional de Identidad o del pasaporte en caso de nacionalidad extranjera, de la persona solicitante y la calidad con que actúa en nombre de la empresa titular.

b) Denominación y domicilio de la empresa titular, así como su código de inscripción en el Registro de Empresas de Juego.

c) Denominación y domicilio del local donde se pretenda instalar el salón recreativo o de juego.

d) Descripción general de la actividad, indicándose el número y tipos de máquinas recreativas que

se pretenda instalar, número y clase de los otros juegos y servicios y dependencias complementarias del establecimiento.

2. Sin perjuicio de los lugares previstos en el artículo 38.4 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, el lugar de presentación preferente para estas solicitudes será el del Registro de entrada de documentos de la correspondiente Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía de la provincia.

3. Con la solicitud de la autorización de instalación del salón recreativo o de juego se deberá acompañar al menos la siguiente documentación:

a) Copia autenticada de la solicitud de la licencia municipal de apertura del establecimiento.

b) Copia autenticada del documento que acredite la titularidad o disponibilidad del local donde se pretende instalar el salón recreativo o de juego.

c) Proyecto básico de las obras e instalaciones redactado por profesional técnico competente visado por el Colegio Oficial correspondiente. El contenido mínimo del proyecto será:

– Memoria descriptiva y justificativa de las soluciones adaptadas en relación con el cumplimiento del presente Reglamento y demás normativa aplicable.

– Planos de situación a escala mínima 1/2.000.

– Planos de planta a escala mínima 1/100, con expresión de la distribución de las máquinas recreativas, mobiliario de otros juegos, bar, control, aseos, medidas de seguridad y de protección contra incendios, alumbrados especiales y demás instalaciones.

– Sección a escala mínima 1/100, representativa de las distintas alturas interiores del establecimiento y ubicación de las instalaciones.

– Certificación expedida sobre la no concurrencia de la prohibición prevista en el artículo 89 del presente Reglamento.

d) Justificante del abono de la tasa de servicios administrativos aplicable al procedimiento.

Artículo 94. Resolución.

1. La resolución deberá dictarse y notificarse a la empresa de juego solicitante en el plazo máximo de dos meses contados desde que hubiese tenido entrada la solicitud y la documentación completa prevista en este Reglamento en la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía competente. Transcurrido el plazo anterior sin que se hubiera notificado la resolución expresa que procediera dictar, se podrá entender desestimada la solicitud de conformidad con lo establecido en el número 4.2.1 del Anexo II de la Ley 9/2001, de 12 de julio.

2. En el caso de otorgamiento de la autorización de instalación del salón, la resolución contendrá al menos los siguientes extremos:

a) Empresa de juego titular y domicilio.

b) Denominación y localización del salón.

c) Plazo máximo de ejecución de obras. Este plazo podrá ser ampliado a petición razonada de la persona titular de la autorización, una vez se hayan examinado y valorado las causas alegadas por éste.

d) Intransmisibilidad de la autorización.

e) Características técnicas del salón, aforo autorizado, número de máquinas o aparatos de otros juegos y condiciones de seguridad según el proyecto aprobado.

f) Indicación expresa del sometimiento de la autorización a la correspondencia exacta del salón con el proyecto básico aportado con la solicitud y, en su caso, con las modificaciones del mismo que se indiquen en la resolución.

Artículo 95. Consulta previa.

1. Cualquier persona física o jurídica interesada en la instalación de un salón recreativo o de juego podrá, con carácter previo, solicitar de la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía de la provincia el correspondiente informe sobre la viabilidad reglamentaria de la referida instalación. El informe a la consulta previa planteada deberá evacuarse por la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía dentro del plazo de treinta días, a contar desde la fecha en que tuvo entrada en la misma la solicitud con la documentación completa recogida en el apartado siguiente. Transcurrido dicho plazo sin que se hubiese emitido de forma expresa el precitado informe, se entenderá a todos los efectos como desfavorable.

2. Con la solicitud de consulta previa de instalación se deberá acompañar la siguiente documentación:

a) Copia autenticada del Documento Nacional de Identidad o del pasaporte, en caso de nacionalidad extranjera, de la persona solicitante o en su caso copia autenticada de la escritura de constitución de la sociedad, si es persona jurídica, así como la justificación de las facultades representativas que ejerza la persona solicitante.

b) La documentación establecida en el artículo 93.3.c) del presente Reglamento. Para esta consulta previa no será preciso que el Proyecto Básico esté visado por el Colegio Oficial correspondiente.

3. La emisión de informe favorable presupondrá el otorgamiento de la autorización de instalación siempre que la obra según el proyecto definitivo presentado cumpla todos los requisitos establecidos tanto en el presente Reglamento como en la restante normativa que sea de aplicación. No obstante lo anterior, los efectos del informe favorable respecto del procedimiento de autorización del salón caducarán a los dieciocho meses desde la fecha de su emisión, si en el precitado plazo no se ha obtenido la autorización de funcionamiento del mismo.

Artículo 96. Autorización de funcionamiento.

1. La autorización de funcionamiento es la autorización administrativa otorgada por la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía en la provincia que habilita a la empresa de juego titular de la misma para la efectiva puesta en funcionamiento, con carácter exclusivo, del salón recreativo o de juego de su propiedad.

2. Acreditada la finalización de la obra, mediante la correspondiente certificación expedida por el facultativo director de la misma, la empresa titular solicitará la correspondiente autorización de funcionamiento, dentro del mes siguiente desde la fecha de dicha certificación, haciendo constar en el escrito los datos especificados en el artículo 93.1 del presente Reglamento acompañando el justificante de pago de la tasa de servicio que corresponda aplicar a la tramitación de la autorización de funcionamiento.

3. Sin perjuicio de los lugares previstos en el artículo 38.4 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, el lugar de presentación preferente para estas solicitudes será el del Registro de entrada de documentos de la correspondiente Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía de la provincia.

4. Verificado lo anterior, se practicará la correspondiente inspección del establecimiento por el personal funcionario habilitado para ello o por el personal técnico de entidades de control autorizadas por la Consejería de Gobernación, a efectos de comprobar su adecuación al contenido y condiciones de la autorización de instalación y al presente Reglamento. Si como resultado de estas actuaciones se deducen deficiencias, se notificará a la empresa de juego peticionaria a fin de que en el plazo que se confiera proceda ésta última a subsanar las deficiencias detectadas.

5. Cuando de la verificación de la documentación, y en su caso del resultado de la inspección girada, se compruebe el cumplimiento de todos los requisitos técnicos y legales y se haya acreditado la previa obtención de la licencia municipal de apertura, se dictará dentro los treinta días hábiles siguientes a la fecha en que se hubiesen cumplimentado las referidas actuaciones la correspondiente resolución otorgando la autorización de funcionamiento. Transcurrido dicho plazo sin que se hubiese dictado la resolución, podrá entenderse desestimada la solicitud de conformidad con lo establecido en el número 4.2.1 del Anexo II de la Ley 9/2001, de 12 de julio. En cualquier caso, la autorización de funcionamiento contendrá como mínimo los siguientes datos:

a) Empresa de juego titular y domicilio de ésta.

b) Denominación y localización del salón.

c) Número máximo de máquinas y otros juegos que pueden practicarse.

d) Aforo del salón.

6. Sin perjuicio de la concurrencia de causas o motivos de extinción de la autorización de funcionamiento, éstas se otorgarán con carácter indefinido.

7. Se denegará la autorización de funcionamiento por la persona titular de la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía, cuando de las actuaciones previstas en el apartado 4 del presente artículo, se compruebe el incumplimiento de todos o alguno de los requisitos técnicos y legales aplicables a este tipo de establecimientos de juego y no se hayan subsanado en el plazo conferido para ello. En tales supuestos, por la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía se remitirá copia auténtica de la resolución al Ayuntamiento que haya otorgado la licencia municipal de apertura a fin de que por éste se adopten las medidas que se consideren oportunas.

Artículo 97. Modificaciones de la autorización de funcionamiento.

1. Sin perjuicio de la obtención de las licencias municipales que correspondan en cada caso,

requerirán autorización previa de la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía, las modificaciones de la autorización de funcionamiento que impliquen alguna de las siguientes circunstancias:

a) Autorización de otros juegos.

b) Ampliación o disminución de la superficie del salón.

c) Modificaciones de las condiciones técnicas de seguridad.

d) Modificación de la distribución interna del salón que precisen de obras y demoliciones.

e) Modificación de alguna de las instalaciones fijas.

f) Cambio de la situación de las puertas de salida o recorridos de evacuación, si implicasen disminución de las condiciones técnicas de seguridad.

g) Cambios en la distribución interna de las máquinas o en el mobiliario de otros juegos, si afectasen a las vías de evacuación.

h) Incremento del aforo, del número de máquinas autorizadas, o del número o tipo de aparatos y mobiliarios de otros juegos.

i) Variación de la ubicación de las dependencias de control.

2. Sin perjuicio de la obtención de las preceptivas licencias municipales que correspondan a cada caso, no requerirán autorización las modificaciones siguientes de la autorización de funcionamiento:

a) Obras de simple decoración o sustitución de puertas y carpinterías por otras que sigan cumpliendo los requisitos de la normativa aplicable a estos establecimientos de juego.

b) La sustitución de materiales o extintores por otros de idéntica o superior eficacia ante su reacción al fuego.

c) El cierre temporal de la actividad por menos de tres meses, que en todo caso deberá ser comunicado, con carácter previo para su conocimiento, a la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía.

d) Las modificaciones a realizar para la adecuación de los establecimientos a las medidas correctoras a adoptar en cumplimiento de las resoluciones del órgano de la Administración competente.

3. Las modificaciones reguladas en el apartado 1 del presente artículo seguirán el mismo procedimiento establecido en el artículo 93 de este Reglamento para las autorizaciones de instalación, aunque con las siguientes particularidades:

a) La documentación que debe acompañar a la solicitud de modificación se limitará a la descripción de la misma, aportándose el justificante del pago de la tasa de servicios aplicable y, en su caso, memoria sucinta, planos y documentación acreditativa suscrita, cuando proceda, por profesional técnico competente. En tales supuestos, el proyecto deberá estar visado por el Colegio Oficial correspondiente.

b) En general, no deberá aportarse documentación o datos de aquellos aspectos no afectados por la modificación o que ya consten en el expediente administrativo.

Artículo 98. Transmisión de la autorización de funcionamiento.

1. La autorización de funcionamiento de los salones recreativos y de los salones de juego sólo podrá transmitirse a otra empresa de juego debidamente inscrita en el Registro de Empresas de Juego previa autorización otorgada por la persona titular de la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía de la provincia en la que se encuentre el establecimiento.

2. La solicitud de autorización de transmisión, que deberá estar suscrita por las personas que ostenten la representación legal de las empresas trasmitente y adquirente, deberá presentarse dentro del mes siguiente a la fecha del negocio jurídico, debiéndose indicar, al menos, los siguientes datos:

a) Identificación del salón y de la empresa de juego titular transmitente indicándose el número de inscripción en el Registro de Empresas de Juego.

b) Identificación de la empresa de juego adquirente, indicándose en su caso el número de inscripción en el Registro de Empresas de Juego.

3. Sin perjuicio de los lugares previstos en el artículo 38.4 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, el lugar de presentación preferente para estas solicitudes será el del Registro de entrada de documentos de la correspondiente Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía de la provincia.

4. Con la solicitud de autorización de la transmisión de la autorización de funcionamiento, se deberá acompañar la siguiente documentación:

a) Copia autenticada del documento por el que se comunique al Ayuntamiento la nueva empresa titular del salón a los simples efectos de su toma de razón en dicha Corporación.

b) Justificante del pago de la tasa de servicios correspondiente.

5. La persona titular de la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía, a la vista de la documentación y demás antecedentes dictará y notificará la correspondiente resolución sobre la solicitud en el plazo máximo de tres meses. Transcurrido dicho plazo sin que se hubiese dictado la correspondiente resolución, se entenderá estimada la solicitud. En caso de ser otorgada la eficacia de la autorización se condicionará a la presentación en el plazo máximo de quince días de la siguiente documentación:

a) Copia autenticada del documento o título acreditativo de la transmisión del salón.

b) Documento acreditativo de la constitución de la fianza, en su caso, por la nueva empresa titular del salón.

c) Certificación expedida por la Delegación de la Consejería de Economía y Hacienda de encontrarse al corriente de pago de las tasas fiscales tanto la empresa transmitente como la adquirente.

Artículo 99. Normas de funcionamiento de los salones.

1. El régimen de explotación e instalación de máquinas recreativas en los salones recreativos o salones de juego, será el establecido en los Capítulos VI y II de los Títulos III, y IV, respectivamente, del presente Reglamento.

2. El número máximo de máquinas autorizadas estará calculado en función de la superficie útil que se destine a la instalación de las mismas, de acuerdo con lo previsto en el artículo 91 del presente Reglamento. A efectos de este cómputo se entenderá una ocupación de una máquina por cada 0,5 metros cuadrados.

3. Las máquinas multipuesto se computarán por la superficie y el volumen de las mismas, salvo que por la aplicación del apartado siguiente resulte un número mayor.

4. Las máquinas que ocupen en planta una superficie superior a 0,5 metros cuadrados se computarán a razón de una por cada 0,5 metros cuadrados o fracción.

5. Cuando las máquinas se coloquen en hilera, la separación mínima entre sus planos laterales será de 0,20 metros. En caso de utilizarse otras formas de agrupación, se admitirá una distancia entre máquinas no inferior a 0,10 metros siempre que el ángulo que formen los planos laterales de dos máquinas contiguas no sea inferior a 45 grados.

6. Las máquinas se colocarán de forma que ni ellas ni sus espacios de utilización obstaculicen las vías de evacuación del establecimiento. Por espacio de utilización, se entenderá una franja de 0,60 metros de anchura a lo largo del frontal de las máquinas simples o alrededor de las máquinas multipuesto. En ningún caso los espacios de utilización se podrán superponer, ni guardar entre sí o respecto a cualquier obstáculo, una distancia inferior a 0,60 metros.

7. Cuando el salón disponga de calefacción, las máquinas guardarán una distancia adecuada respecto de los aparatos emisores de calor para que no se produzcan incrementos peligrosos de temperatura en la superficie de las mismas.

Artículo 100. Autorización de otros juegos.

1. La instalación en los salones de otros juegos se ajustará a las siguientes condiciones:

a) Que se prevea en la resolución por la que se otorgue la autorización de funcionamiento, el número y clase de dichos juegos.

b) Que la colocación del mobiliario destinado a dichos juegos se ajuste a los mismos criterios especificados en el artículo anterior para la colocación de las máquinas.

c) En el caso del cruce de apuestas hípicas, se estará en cuanto a la disposición de los terminales de admisión de apuestas, a las especificaciones establecidas en su normativa reglamentaria específica.

2. La solicitud de autorización de otros juegos se tramitará de conformidad con los procedimientos establecidos para cada uno de ellos en su correspondiente reglamentación específica.

Artículo 101. Dependencias de control.

1. En todos los salones existirá una dependencia o espacio diferenciado destinado a control del establecimiento. En los salones de juego, dicha dependencia estará situada, a efectos de controlar el acceso a los mismos, en las zonas próximas a la puerta o puertas principales del establecimiento.

2. En el control de acceso a las zonas de máquinas previstas en el artículo 88.2.b), deberán identificarse previamente las personas usuarias que accedan al mismo a los efectos de dar cumpli-

miento a las condiciones y exigencias previstas en el Decreto 410/2000, de 24 de octubre, por el que se crea el Registro de Control e Interdicción de Acceso a los establecimientos dedicados a la práctica de juegos y apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía y se aprueba su Reglamento.

3. En todos los salones permanecerá durante el horario de funcionamiento de la actividad al menos una persona encargada del control de la misma y de las siguientes cuestiones:

a) Impedir el acceso de menores de edad a los salones de juego, así como, en el caso de los salones previstos en el artículo 88.2.b), impedir la entrada a las personas que se encuentren incluidas en el Registro de Control e Interdicción de Acceso a los establecimientos dedicados a la práctica de juegos y apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía. A tal fin, la persona encargada del control del salón de juego deberá requerir la presentación del documento nacional de identidad o documento equivalente para efectuar las operaciones de comprobación y control de acceso.

b) Impedir que el número de personas que se encuentren en todo momento en el establecimiento rebase el aforo autorizado.

c) Prestar la colaboración requerida por la inspección del juego y de espectáculos públicos o por los demás agentes que tengan encomendadas funciones de control e inspección en esta materia.

d) Velar por el cumplimiento de la normativa aplicable en materia de admisión de las personas a los establecimientos públicos.

Artículo 102. Extinción de la autorización de funcionamiento.

1. La autorización de funcionamiento podrá extinguirse en los casos que, con carácter exhaustivo, se relacionan seguidamente:

a) Cancelación de la inscripción de la empresa de juego titular en el Registro de Empresas de Juego.

b) Por voluntad de la empresa de juego titular de la autorización manifestada por escrito dirigido a la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía en la provincia.

c) Por sanción consistente en la revocación de la autorización de funcionamiento.

d) Por la comprobación de inexactitudes esenciales en alguno de los datos expresados en las solicitudes de autorización, modificación o transmisión.

e) La transmisión de la autorización de funcionamiento sin la autorización previa prevista en el artículo 98 del presente Reglamento.

f) La realización de modificaciones previstas en el artículo 97 del presente Reglamento, sin haber obtenido la autorización previa.

g) Por la pérdida de la disponibilidad del establecimiento.

h) Por el cierre efectivo del salón durante más de un año, acreditado mediante informe evacuado por el Ayuntamiento o por cualquier otro método de prueba admitido en derecho, salvo que encontrándose el salón en zonas de turismo estival o de invierno, se autorice por la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía su cierre temporal por un período superior.

i) Por la dedicación del salón a una actividad empresarial distinta.

j) Por caducidad o revocación de la licencia municipal de apertura.

2. Dependiendo de la causa que motive la extinción de la autorización de funcionamiento, el procedimiento podrá iniciarse de oficio o a instancia de parte. Corresponderá declarar la extinción de la autorización de funcionamiento a la persona titular de la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía de la provincia en la que se encuentre ubicado el salón previo procedimiento iniciado al efecto en el que se garantizará la audiencia de la empresa de juego titular.

TÍTULO V

RÉGIMEN SANCIONADOR

CAPÍTULO I

Infracciones y sanciones

Artículo 103. Infracciones.

1. De conformidad con lo dispuesto en el artículo 27.1 de la Ley 2/1986, de 19 de abril, constituirá infracción administrativa el incumplimiento de las normas contenidas en dicha Ley y en el presente Reglamento.

2. Dichas infracciones se clasifican en muy graves, graves y leves.

Artículo 104. Infracciones muy graves.

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 28 de la Ley 2/1986, de 19 de abril, constituye infracción muy grave:

a) La explotación o instalación en cualquier forma de máquinas de juego, de sistemas de interconexión de éstas sin poseer ninguna de las autorizaciones preceptivas de acuerdo con el presente Reglamento.

b) La organización, gestión o explotación de salones no autorizados conforme a lo dispuesto en el presente Reglamento.

c) Permitir o consentir expresa o tácitamente la instalación o explotación de máquinas careciendo de todas las autorizaciones a que se refiere la letra a) del presente apartado, o en establecimientos o recintos no autorizados.

d) La fabricación, distribución, comercialización o venta, en cualquier forma de máquinas de juego o de sistemas de interconexión de éstas cuyos modelos no estén homologados o no se correspondan en su integridad con el de la homologación, así como la utilización de elementos de juego o máquinas no homologadas y la sustitución fraudulenta del material del juego.

e) La participación del personal empleado o directivo del establecimiento o de las empresas dedicadas a la gestión y explotación del juego, directamente o por medio de terceras personas, en los juegos o apuestas que gestionen o exploten aquéllos, en particular la utilización con fin lucrativo de máquinas con premio por personal empleado o directivo de la empresa de juego, empresa titular del salón o de las máquinas de juego.

f) Asociarse con otras personas para fomentar la práctica de los juegos y apuestas al margen de las normas o autorizaciones legales y reglamentarias.

g) Impedir u obstaculizar el ejercicio de las funciones de control y vigilancia que corresponden al personal funcionario encargado o habilitado específicamente para tales funciones y a los demás agentes de la autoridad, en los términos previstos en el artículo 111.5 del presente Reglamento.

h) La manipulación de las máquinas de juego o de sus sistemas de interconexión en perjuicio de las personas usuarias.

i) La transferencia o cesión por cualquier título de las autorizaciones otorgadas con arreglo a lo dispuesto en el presente Reglamento sin cumplir las condiciones y requisitos establecidos en el mismo.

j) La modificación de cualquiera de las condiciones esenciales en virtud de las cuales se concedieron las preceptivas autorizaciones para la organización, práctica, gestión, comercialización, distribución y explotación de máquinas recreativas y de azar o de salones recreativos o de juego sin cumplir los requisitos y condiciones establecidos en el presente Reglamento.

k) El impago total o parcial a las personas usuarias de las cantidades que obtuvieren como premio.

l) Otorgar préstamos a las personas usuarias del juego en aquellos establecimientos en que se encuentren instaladas máquinas recreativas o de azar.

m) La comisión de tres infracciones graves en el plazo de un año.

Artículo 105. Infracciones graves.

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 29 de la Ley 2/1986, de 19 de abril, constituye infracción grave:

a) La explotación o instalación en cualquier forma de máquinas o sistemas de interconexión de éstas careciendo de alguna de las autorizaciones preceptivas recogidas en el presente Reglamento.

b) La explotación de salones con autorización de instalación sin haberse obtenido la autorización de funcionamiento.

c) Permitir o consentir, expresa o tácitamente, la explotación o instalación de máquinas de juego, careciendo de la autorización de explotación o de la instalación.

d) Modificar o superar en un cien por cien los límites máximos de apuestas permitidas o autorizadas en la homologación del modelo de máquina.

e) Solicitar u obtener alguna de las autorizaciones a que se refiere el presente Reglamento con aportación de documentos o datos no conformes con la realidad.

f) Permitir el uso de máquinas de tipo «B» o «C» a los menores de edad así como, dentro de las zonas de acceso restringido de los salones de juego previstas en el artículo 88.2.b), a las personas que

se encuentren incluidas en el Registro de Control e Interdicción de Acceso a los establecimientos dedicados a la práctica de juegos y apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

g) Admitir más personas en los salones recreativos o de juego que las permitidas según el aforo autorizado para los mismos.

h) Practicar juegos de azar en establecimientos públicos, círculos tradicionales o clubes públicos o privados cuando la suma total de las apuestas supere el salario mínimo interprofesional mensual.

i) La inexistencia o mal funcionamiento de las medidas de seguridad de los locales cuando puedan afectar gravemente a la seguridad de las personas.

j) Transferir acciones o participaciones sociales sin la preceptiva notificación, así como la falta de los libros y documentación exigidos o hacerlos incorrectamente.

k) Realizar sin autorización promociones de comercialización y venta mediante actividades análogas o juegos incluidos en el Catálogo de Juegos.

l) Efectuar publicidad de los juegos y apuestas o de los establecimientos recogidos en el presente Reglamento sin autorización previa de la Consejería de Gobernación.

m) La conducta desconsiderada hacia las personas usuarias, tanto en el desarrollo del juego como en el caso de protestas o reclamaciones de éstos.

n) La comisión de tres infracciones leves en el plazo de un año.

Artículo 106. Infracciones leves.

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 30 de la Ley 2/1986, de 19 de abril, constituye infracción leve:

a) No tener adosada a la máquina la documentación a que se refiere el artículo 81 del presente Reglamento.

b) Tener instalado en el salón un número de máquinas inferior al mínimo fijado en el presente Reglamento.

c) No comunicar el cierre temporal del salón a la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía correspondiente.

d) No llevar el registro de operaciones previsto en el artículo 83 del presente Reglamento.

e) La falta de inscripción del personal empleado y directivo de la empresa de juego tal y como exige el artículo 14 del presente Reglamento.

f) El mal funcionamiento de las condiciones técnicas e instalaciones del salón si no afectan gravemente a la seguridad de las personas.

g) No proporcionar al órgano de la Consejería de Gobernación o al de las Delegaciones del Gobierno de la Junta de Andalucía la información requerida a la empresa de juego al amparo de lo dispuesto en el presente Reglamento o hacerlo de forma defectuosa.

h) El incumplimiento de los requisitos o prohibiciones establecidas en el presente Reglamento, no señalado como infracción grave o muy grave.

Artículo 107. Sanciones.

1. Las infracciones serán sancionadas de conformidad con lo dispuesto en el artículo 31 de la Ley 2/1986, de 19 de abril.

2. Las cuantías de las sanciones pecuniarias que de acuerdo con la Ley 2/1986, de 19 de abril proceda imponer con relación a las máquinas de tipo «A» o a los salones recreativos, no podrán superar los límites máximos siguientes:

a) En infracciones muy graves, 30.051 euros.

b) En infracciones graves, 1.200 euros.

c) En infracciones leves, 300 euros.

Artículo 108. Medidas provisionales.

1. En los casos de presuntas infracciones muy graves, el órgano competente para resolver o el funcionario o funcionaria actuante, acordará el precinto y comiso de las máquinas de juego objeto de la infracción, y en las graves podrá acordar su precinto, como medida cautelar, haciéndolo constar en el acta e indicando la infracción o infracciones que la motiva y apercibiendo las consecuencias del quebrantamiento de tales medidas.

2. Las máquinas decomisadas serán almacenadas en el lugar que se determine hasta que concluya el expediente y sea firme la resolución del mismo, en la que se acordará su destino.

3. Las máquinas precintadas podrán quedar depositadas en el lugar donde estuvieren instaladas respondiendo solidariamente la persona titular del establecimiento y la empresa de juego titular, tanto del quebrantamiento de los precintos como de la custodia de aquéllas.

4. Si el órgano competente para resolver o instruir el procedimiento, tras las comprobaciones y pruebas necesarias, considerase procedente levantar el precinto o comiso, acordará su levantamiento.

Artículo 109. Personas responsables y presunciones.

1. De conformidad con lo dispuesto en el artículo 31.8 de la Ley 2/1986, de 19 de abril, de las infracciones que se cometan en los establecimientos previstos en el artículo 84 del presente Reglamento serán responsables las empresas titulares de las máquinas de juego objeto de la infracción, sin perjuicio de la responsabilidad de la persona titular del establecimiento, el fabricante o el distribuidor, por las infracciones que les fueran imputables.

2. A los efectos de determinar la responsabilidad de la persona infractora, se tendrá como titular de la máquina a la persona que aparezca como tal en la documentación reglamentaria. En caso de carecer de documentación la máquina instalada objeto de la infracción, se tendrá como titular de la misma a la persona titular del negocio que se desarrolla en el establecimiento donde aquélla se encuentre.

Artículo 110. Órganos competentes.

1. Con independencia del órgano que ordene la incoación del expediente, las sanciones correspondientes a las infracciones que se regulan en el presente Título serán impuestas por:

a) La persona titular de la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía, las correspondientes a infracciones leves y graves cometidas en el ámbito territorial de su competencia.

b) La persona titular de la Dirección General competente en materia de Juego las correspondientes a infracciones muy graves desde 30.050,61 hasta 90.151,81 euros.

c) La persona titular de la Consejería de Gobernación, las correspondientes a infracciones muy graves desde 90.151,82 hasta 150.253,02 euros.

d) El Consejo de Gobierno las correspondientes a infracciones muy graves de más de 150.253,02 euros.

2. Las consecuencias o sanciones accesorias previstas en el artículo 31.2 de la Ley 2/1986, de 19 de abril, podrán imponerse por el órgano competente para la imposición de la sanción pecuniaria, conforme a lo dispuesto en el apartado anterior. Asimismo, cuando se aprecie fraude, la sanción pecuniaria no podrá ser en ningún caso inferior al quíntuple de las cantidades estimadas o reales defraudadas, correspondiendo su imposición al órgano que, de acuerdo con el apartado anterior, fuese competente de no haberse producido dicho fraude.

3. En el supuesto de que en un expediente se apreciaran varias infracciones, será órgano competente para resolver sobre todas ellas aquél a quien corresponda resolver la de mayor gravedad según las normas de los apartados anteriores.

Artículo 111. Vigilancia y control.

1. La inspección y vigilancia de lo regulado por el presente Reglamento corresponde a la Inspección del Juego y Espectáculos Públicos de la Junta de Andalucía y demás agentes que tengan encomendadas funciones de control e inspección en esta materia. Todo ello sin perjuicio de las funciones encomendadas a la Inspección Tributaria.

2. La actuación de la Inspección se desarrollará principalmente mediante visita a los establecimientos o lugares donde se hallen instaladas o depositadas las máquinas y a las empresas de juego.

3. Las personas de la Inspección del Juego y de Espectáculos Públicos y los demás agentes que tengan encomendadas funciones de control e inspección en esta materia están facultados tanto para examinar establecimientos, documentos, máquinas o aparatos, y todo lo que pueda servir de información para el cumplimiento de su tarea, como para requerir de las empresas y de las personas a que hace referencia el Reglamento, la aportación de datos u otros documentos.

4. Las personas físicas o jurídicas titulares de autorizaciones o establecimientos de que se trate, sus representantes legales y, en definitiva, el personal que se encuentre al frente de las actividades en el momento de la inspección, no impedirán, obstaculizarán ni, en general, obstruirán la actividad inspectora, viniendo obligadas a facilitar al personal miembro de la Inspección del Juego y Espectáculos Públicos, al de la Unidad Adscrita del Cuerpo Nacional de Policía a la Junta de Andalucía y, en su caso, al de las restantes Fuerzas y Cuerpos de Seguridad del Estado que puntualmente colaboren

en las inspecciones con la Consejería de Gobernación, el acceso a los establecimientos y a las dependencias anejas propias de la actividad y a proporcionar a los mismos los libros y documentos que les sean solicitados.

5. Se considerará obstrucción a la función inspectora:

a) Negar o impedir la entrada a las personas encargadas de la inspección, al personal miembro de la Unidad Adscrita del Cuerpo Nacional de Policía a la Junta de Andalucía o al personal técnico de asesoramiento que los asista en la inspección, o su permanencia en el establecimiento, dependencia o lugar donde se encuentren personas o se hallen instalados o depositados material de juego a los que hace referencia el presente Reglamento.

b) Ofrecer resistencia al examen de instrumentos o elementos de juego, libros o documentos precisos para la acción inspectora.

c) La negativa de la persona titular de la máquina, a abrir la misma para la comprobación de los requisitos exigidos por los Reglamentos.

d) El cambio o traslado de la máquina precintada o decomisada a otro lugar distinto de aquél en que se fijó como de depósito, sin autorización previa.

CAPÍTULO II

Procedimiento sancionador

Artículo 112. Aplicación del procedimiento sancionador.

Las sanciones por infracciones previstas en el presente Reglamento se impondrán de acuerdo con el procedimiento regulado en este Capítulo.

Artículo 113. Actas de denuncia.

Los hechos constatados en las actas de denuncia por la Inspección del Juego y Espectáculos Públicos o por los demás agentes de la autoridad que tengan encomendadas funciones de control e inspección en esta materia, tendrán valor probatorio, sin perjuicio de las pruebas que en defensa de los respectivos derechos o intereses puedan señalar o aportar las personas interesadas.

Artículo 114. Iniciación del procedimiento.

1. El procedimiento sancionador se iniciará por acuerdo de la persona titular de la Dirección General competente en materia de Juego, de la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía correspondiente o por actas de denuncia del personal miembro de la Inspección del Juego y de Espectáculos Públicos de la Junta de Andalucía.

2. Si el procedimiento se inicia por la persona titular de la Dirección General competente en materia de Juego, o de la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía correspondiente, el acuerdo de iniciación contendrá:

a) Identificación de la persona o personas presuntamente responsables.

b) Los hechos sucintamente expuestos que motivan la incoación del procedimiento, su posible calificación y las sanciones que pudieran corresponder, sin perjuicio de lo que resulte de la instrucción.

c) Designación de la persona instructora del procedimiento, con indicación del régimen de recusación.

d) Órgano competente para la resolución del expediente y norma que le atribuya tal competencia.

e) Medidas de carácter provisional adoptadas por el personal miembro de la Inspección del Juego y Espectáculos Públicos de la Junta de Andalucía o, en su caso, ratificación de las que se hubiesen adoptado por la Unidad de Policía adscrita a la Comunidad Autónoma de Andalucía.

f) Indicación del derecho del presunto responsable a formular alegaciones y a la audiencia en el procedimiento y de los plazos para su ejercicio, así como utilizar los medios de defensa que resulten procedentes.

El acuerdo de iniciación se comunicará a la persona que instruya el procedimiento, con traslado de cuantas actuaciones existan al respecto, y se notificará a los interesados, entendiendo, en todo caso, por tal al presunto responsable.

3. Si el procedimiento se iniciara por acta de denuncia de la Inspección del Juego y Espectáculos Públicos, la persona que la redacte tendrá, a los efectos de tramitación del correspondiente procedimiento que aquélla motive, la consideración de instructora del expediente.

De conformidad con las competencias que les atribuye la Ley 2/1986, de 19 de abril, las actas de denuncia que levante el personal miembro de la Inspección del Juego y Espectáculos Públicos, tendrán

la consideración del acuerdo de iniciación y contendrán los mismos extremos consignados en el apartado 2, debiendo notificarse a los presuntos responsables para surtir efectos.

En todo caso, el personal miembro de la Inspección del Juego y Espectáculos Públicos de la Junta de Andalucía podrá levantar actas previas o de constancia de hechos cuando las circunstancias así lo aconsejen; las cuales, previas las actuaciones pertinentes, servirán de fundamento para elaborar el correspondiente acuerdo de iniciación.

4. Las denuncias que formulen los Agentes de la Autoridad ante la Administración de la Junta de Andalucía podrán servir de fundamento para formular los correspondientes acuerdos de iniciación en la forma establecida en el apartado 2, previa práctica de las actuaciones que se estimen pertinentes para esclarecer los hechos.

5. Los escritos de denuncia de los particulares motivarán la intervención directa del personal miembro de la Inspección del Juego y Espectáculos Públicos o del personal miembro de la Unidad de Policía adscrita a la Comunidad Autónoma de Andalucía, para lo que deberán contener la firma, nombre y apellidos de aquéllos, así como los hechos que motivan la denuncia, el lugar y la fecha. La Administración garantizará el secreto de la denuncia.

Artículo 115. Tramitación.

1. En el plazo de diez días desde la notificación del acuerdo de iniciación o del acta de denuncia de la inspección, las personas presuntamente responsables podrán aportar cuantas alegaciones, documentos o informaciones estimen convenientes y, en su caso, proponer prueba concretando los medios de que pretendan valerse. En la notificación del acta de denuncia o acuerdo de iniciación del procedimiento se indicará a las personas interesadas dicho plazo.

2. En el escrito de alegaciones, así como en cualquier momento de la tramitación del procedimiento podrá plantearse la recusación de la persona instructora actuante, resolviendo sobre aquélla el órgano al que esté adscrita.

Asimismo, dicho órgano podrá acordar el cambio de la persona instructora en un expediente determinado, mediando causa justificada para ello.

3. Transcurrido el plazo de diez días, en los supuestos que no sea preceptivo el trámite previo de audiencia al interesado, a la vista de las alegaciones, documentos e informaciones aportados, practicadas las pruebas propuestas, si se estimaran procedentes, y resuelta la recusación, si se hubiese formulado, la persona encargada de la instrucción del expediente elevará propuesta de resolución al órgano competente para resolver en cada caso.

4. Cuando figuren en el procedimiento hechos, alegaciones o pruebas distintas de las aducidas por la propia persona interesada, se pondrá de manifiesto lo actuado junto con la propuesta de resolución formulada por la persona encargada de la instrucción del expediente para que, en el plazo de diez días, aleguen y presenten los documentos y justificaciones que estimen pertinentes. Presentadas las alegaciones o documentos o transcurrido el plazo indicado para hacerlo, la persona encargada de la instrucción procederá a elevar la propuesta de resolución con todo lo actuado al órgano competente para resolver.

5. La propuesta de resolución deberá estar fundada en los hechos que dieron lugar al acuerdo de iniciación o al acta de denuncia, considerará, examinará y se pronunciará sobre todas las alegaciones presentadas y valorará, en su caso, la prueba practicada y determinará con precisión la infracción que se estime cometida o no, su tipificación, responsable a quien se impute, en su caso, y sanción o sanciones que se propone.

Si como consecuencia de la instrucción del procedimiento resulta modificada la determinación de los hechos, su posible calificación o las sanciones que pudieran imponerse, se notificará a la persona interesada la propuesta de resolución que se formule por el órgano instructor del expediente, confiriendo un plazo de diez días para alegaciones.

Artículo 116. Plazo para resolver.

A los efectos previstos en el apartado 4.1.6 del Anexo I de la Ley 9/2001, de 12 de julio, el plazo máximo para resolver los procedimientos sancionadores de las materias sometidas al presente Reglamento será el de doce meses. Transcurrido dicho plazo sin que se haya dictado y notificado la resolución se producirá la caducidad del procedimiento.

Artículo 117. Resolución, ejecución y recursos.

1. La conformidad del órgano competente para resolver en cada caso, elevará a resoluciones las propuestas que formulen las personas encargadas de la instrucción.

2. Las resoluciones dictadas por las personas titulares de las Delegaciones del Gobierno de la

Junta de Andalucía en los expedientes sancionadores por infracciones leves agotan la vía administrativa.

Contra las resoluciones no incluidas en el párrafo anterior podrán interponerse los recursos establecidos en la legislación vigente.

3. Si en la resolución dictada, de conformidad con lo establecido en este Capítulo, se impusiese sanción pecuniaria, se seguirá el régimen general de recaudación aplicable a las multas o sanciones pecuniarias.

b) Aragón

§ 84 DECRETO 332/2001, DE 18 DICIEMBRE. APRUEBA EL REGLAMENTO DE MÁQUINAS DE JUEGO Y SALONES

(BOA núm. 150, de 2001 [LARG 2001, 445])

✐ Actualizado por art. único.26 de Decreto 233/2004, de 2 noviembre. Las modificaciones operadas se refieren a una parte de la disposición (Anexo III) que no publicamos por ser de suministro oficial. Las citadas modificaciones se pueden consultar en el BOA núm. 141, de 1 diciembre de 2004.

El Estatuto de Autonomía de Aragón atribuye, en su artículo 35.1.36ª, a la Comunidad Autónoma de Aragón la competencia exclusiva en materia de casinos, juegos, apuestas y combinaciones aleatorias, excepto en apuestas y loterías del Estado.

Por Real Decreto 1055/1994, de 20 de mayo, se transfirieron de la Administración del Estado a la Comunidad Autónoma de Aragón las funciones y servicios en esta materia.

La experiencia acumulada en el ejercicio de las mencionadas competencias y la voluntad de las Cortes de Aragón de dotar a la Comunidad Autónoma de una Ley que, además de regular adecuada y globalmente cuanto se refiere al juego, atienda a las circunstancias sociales, económicas y administrativas propias de Aragón, determinaron la aprobación de la vigente Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón. Norma que con visión de conjunto y criterio de unidad, recoge en su articulado las directrices básicas a las que debe de ajustarse la planificación y ordenación del juego, configurándose como el marco de referencia de un cuerpo normativo propio en materia de juegos de suerte, envite o azar, en cuya conformación se inscribe la presente norma reglamentaria.

Con la aprobación de este Decreto se da cumplimiento al mandato del legislador autonómico, expresado a lo largo del Preámbulo de la Ley 2/2000, de 28 de junio y del propio Texto Legal, con sucesivas remisiones a un posterior desarrollo reglamentario, así como a la Disposición Final Primera del señalado cuerpo legal que encomienda al Gobierno de Aragón la facultad para dictar las disposiciones de desarrollo y ejecución de la citada Ley, entre las que se incluye el presente Reglamento de Máquinas de Juego y Salones.

Este Decreto viene a desplazar al Real Decreto 2110/1998, de 2 de octubre, por el que se aprobó el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, norma estatal que, hasta la fecha, ha sido aplicable directamente en esta Comunidad Autónoma.

En cuanto al propio Reglamento, hay que destacar que se ha procedido a concretar los principios, mandatos y directrices de la Ley de Juego, en relación con las máquinas de juego y con los establecimientos destinados a su explotación, procurando agrupar en una única norma la regulación de todos los aspectos de la materia.

El Decreto consta de un Preámbulo, una Disposición Adicional, seis Disposiciones Transitorias, una Disposición Derogatoria, tres Disposiciones Finales y siete Anexos, el Anexo «I» inserta el Reglamento de Máquinas de Juego y Salones, con un total de 82 artículos, los seis Anexos siguientes incluyen los modelos normalizados de: Autorización de Instalación y Emplazamiento, Comunicación de Emplazamiento y Guía de Circulación de las Máquinas de Juego y Autorización para instalar máquinas recreativas de premio en especie, Hojas de Reclamaciones y el último Anexo, Anexo «VII», incluye las condiciones técnicas que deben de reunir los salones recreativos y de juego.

La competencia exclusiva asumida por la Comunidad Autónoma de Aragón, los constantes cambios que experimenta el sector, las innovaciones tecnológicas, la aparición de nuevas prácticas de juego de máquinas, la cambiante realidad empresarial y el nuevo marco jurídico derivado de la integración de España en la Unión Europea, hacen aconsejable, en aras de una mayor seguridad jurídica, establecer una normativa que regule todos los aspectos del juego de máquinas.

Esta normativa, de acuerdo con el Convenio, de fecha 5 de mayo de 1999, suscrito por la Conferencia Sectorial del Juego y como consecuencia de la implantación del euro como moneda única, a partir del 1 de enero de 2002, se encuentra adaptada a las condiciones técnicas de homologación de los

dispositivos de las máquinas, a todo lo relativo al precio de la partida simple y simultánea, al premio máximo y a los valores aceptados de monedas.

Finalmente, conviene destacar que, en relación con la regulación del régimen de control, instalación y explotación de las máquinas, se ha procurado diseñar un procedimiento para la obtención de las preceptivas autorizaciones que, sin perjudicar el referido control administrativo, resulte ágil y eficaz, posibilitando el desarrollo sostenido del sector empresarial de las máquinas de juego.

Esta disposición ha sido sometida al procedimiento de información en materia de normas y reglamentaciones técnicas y de reglamentos relativos a los servicios de la sociedad de la información, previsto en la Directiva 98/34/CE, del Parlamento Europeo y del Consejo de 22 de junio, modificada por la Directiva 98/48/CE, de 20 de julio, así como Real Decreto 1337/1999, de 31 de julio, que incorpora estas Directivas al ordenamiento jurídico español.

En su virtud, consultadas las asociaciones, organizaciones y empresarios afectados en el ámbito de aplicación de este Decreto, consultada la Organización Mundial de Comercio, de conformidad con el informe de la Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón y visto el dictamen de la Comisión Jurídica Asesora del Gobierno de Aragón, a propuesta del Vicepresidente y Consejero de Presidencia y Relaciones Institucionales, y previa deliberación del Consejo de Gobierno, en su reunión de fecha 18 de diciembre de 2001, dispongo:

Artículo único.

Se aprueba el Reglamento de Máquinas de Juego y Salones que se inserta como Anexo «I» a este Decreto, así como los Anexos «II» a «VII» que se incluyen en este Decreto.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

Única. Competencias.

La gestión de las competencias atribuidas por este Decreto al Consejero titular del Departamento competente en materia de juego, así como a la Dirección General con competencias en la materia, se entenderán gestionadas en las provincias de Huesca y de Teruel por los órganos a los que se les confieran competencias en materia de juego, por los correspondientes Decretos de estructura orgánica.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera. Autorizaciones.

1. Las autorizaciones administrativas que se encuentren vigentes a la entrada en vigor del Reglamento aprobado por este Decreto, seguirán produciendo sus efectos hasta la finalización del período de validez por el que se hubiesen concedido, debiendo adaptarse en su caso a lo dispuesto en el mismo dentro de los plazos que se determinan en las disposiciones siguientes.

2. Los cambios de titularidad, modificaciones y renovaciones deberán solicitarse con arreglo a lo dispuesto en el Reglamento que se aprueba con este Decreto.

3. No obstante lo dispuesto en el párrafo anterior, en ningún caso podrán renovarse aquellas autorizaciones que no estén reguladas en el Reglamento aprobado por este Decreto, tales como los boletines de situación o autorizaciones para instalar máquinas recreativas con premio en bares y cafeterías.

4. Las solicitudes que se encuentren en tramitación, en la fecha de entrada en vigor del Reglamento aprobado por este Decreto, deberán ajustarse a lo dispuesto al mismo y cumplir sus requisitos y exigencias.

5. Los boletines de situación vigentes en el momento de la entrada en vigor del Decreto, tendrán la consideración, a la vez, de comunicación de emplazamiento, extinguiéndose en la fecha que les corresponda, o bien extinguiéndose cuando caduque la autorización para instalar máquinas recreativas con premio programado en establecimientos de hostelería y, en todo caso, antes del 31 de diciembre de 2003.

6. Las guías de circulación, vigentes en la fecha de entrada en vigor del Decreto, serán sustituidas por los nuevos impresos de autorización de explotación aprobados por este Decreto, antes del 31 de diciembre de 2003.

Segunda. Salones.

Los salones recreativos y de juego con autorización de funcionamiento en vigor, deberán adaptarse a las condiciones que se determinan en el Anexo «VII» del Decreto en el plazo máximo de seis meses a partir de su entrada en vigor. La falta de adaptación en el mencionado plazo producirá la incoación del expediente de revocación de la autorización y cancelación de la inscripción correspondiente.

Tercera. Máquinas.

1. Los titulares de las máquinas o aparatos que no teniendo la consideración de máquinas de juego, según la normativa anterior, alcancen dicha calificación en virtud de la aplicación del Reglamento aprobado por este Decreto, y se encuentren instaladas al tiempo de su entrada en vigor, deberán obtener las autorizaciones administrativas previstas en el mismo, adaptando dichas máquinas o dejándolas fuera de explotación en el plazo de seis meses, a partir de la vigencia del Decreto.

2. Se exceptúa de lo dispuesto en el párrafo anterior las máquinas de juego previstas en el artículo 4.6 del Reglamento aprobado por este Decreto.

Cuarta. Empresas.

1. Las personas físicas o jurídicas dedicadas a la fabricación, comercialización o distribución, explotación y servicios técnicos de máquinas que desarrollan su actividad en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Aragón, dispondrán de un plazo de seis meses a partir de la entrada en vigor del Decreto, para adaptarse a lo en él previsto. La falta de adaptación en el mencionado plazo producirá la incoación del expediente de revocación de la autorización y cancelación de la inscripción correspondiente.

2. Las empresas operadoras dispondrán de un plazo de seis meses para comunicar la ubicación de las máquinas recreativas o de tipo «A», según lo dispuesto en el artículo 47 del Reglamento aprobado por este Decreto. La falta de comunicación en el mencionado plazo producirá la incoación de expediente sancionador.

Quinta. Inscripción.

Los modelos de máquinas de juego homologadas, según lo dispuesto en el Decreto 30/2000, de 15 de febrero, del Gobierno de Aragón, por el que se crean los registros de empresas del sector de máquinas recreativas y de azar y el de modelos, regulándose las condiciones para su homologación e instalación, se consideran automáticamente inscritos en la sección de modelos y material de juego del Registro del Juego de Máquinas, regulado en el artículo 16 del Reglamento aprobado por este Decreto.

Sexta. Fianzas.

Las fianzas formalizadas en cumplimiento de lo dispuesto en el artículo 9 del Decreto 30/2000 de 15 de febrero del Gobierno de Aragón, se consideran constituidas al amparo de lo dispuesto en los artículos 29 y 30 del Reglamento aprobado por este Decreto.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única.

Queda derogado el Decreto 30/2000, de 15 de febrero de 2000, del Gobierno de Aragón, por el que se crean los registros de empresas del sector de máquinas recreativas y de azar, y el de modelos, regulándose las condiciones para su homologación e instalación, y cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo dispuesto en el presente Decreto y en el Reglamento aprobado por el mismo.

DISPOSICIONES FINALES

Primera. Facultad de desarrollo.

1. Se faculta al Consejero titular del Departamento competente en materia de juego para dictar las disposiciones necesarias para la aplicación y desarrollo del presente Decreto y del Reglamento aprobado por el mismo.

2. Se autoriza al Consejero competente en la materia, para efectuar las modificaciones y actualizaciones de las condiciones y requisitos técnicos de las máquinas y salones recreativos y de juego, de los impresos que figuran en los Anexos, del precio de la partida de las máquinas de juego, así como de las cuantías de las fianzas, de acuerdo con la normativa de aplicación.

Segunda. Acuerdos o convenios.

El Consejero competente en materia de juego queda autorizado para formalizar acuerdos o convenios con otras Administraciones competentes en la materia, a fin de reconocer la validez recíproca de las actuaciones administrativas que comportan la práctica de ensayos previos y las resoluciones de homologación e inscripción en los correspondientes registros, así como el reconocimiento de sus efectos en los ámbitos territoriales de su respectiva competencia.

Tercera. Entrada en vigor.

El presente Decreto entrará en vigor el día 1 de enero de 2002.

ANEXO I

Reglamento de Máquinas de Juego y Salones

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1. Ámbito y objeto de aplicación.

1. Este Reglamento tiene por objeto regular las máquinas de juego, recreativas y de azar, así como los Salones donde han de instalarse.

2. Se entiende por máquinas de juego, recreativas y de azar, los aparatos o instrumentos manuales o automáticos, mecánicos, electrónicos o informáticos que, a cambio de un precio en dinero, permiten su utilización para la obtención de premio, o para el mero pasatiempo o recreo, en función del azar, de la habilidad del jugador o de ambas circunstancias.

Artículo 2. Exclusiones.

No tendrán la consideración de máquinas recreativas o de juego:

a) Las máquinas cuyo objeto sea la reproducción de imágenes o de música.

b) Las máquinas o aparatos de uso infantil que imitan movimientos de animales, vehículos o similares, así como las que por su naturaleza o elementos estén orientadas exclusivamente al público infantil.

c) Las máquinas o aparatos de juegos de competición o deporte que siendo de naturaleza manual o mecánica, o aun introduciendo elementos electrónicos de influencia no decisiva en la realización del juego, no den premio directo o indirecto alguno, como es el caso de futbolines, mesas de billar, boleras, dardos, hockey o similares.

d) Las máquinas expendedoras, entendiendo por tales las que se limiten a efectuar ventas de productos o servicios a cambio de la moneda o monedas depositadas en ellas, siempre que el valor del dinero depositado, corresponda, aproximadamente, al precio al por menor de los productos que se entreguen, no pudiendo contener ningún mecanismo que constituya o se preste a cualquier tipo de apuesta, combinación aleatoria, habilidad o juego de azar. Se incluyen también las máquinas de cambio de moneda.

e) Las máquinas, aparatos, instrumentos o dispositivos que utilicen redes informáticas, telemáticas, vía satélite o cualquier otro medio de comunicación o conexión a distancia, ofreciendo al usuario, durante un tiempo y a cambio de un precio por su utilización, una serie de servicios, tales como internet, chat, correo electrónico, tratamientos de texto e imágenes, videoconferencias, transferencias de ficheros o servicios análogos, para su entretenimiento, comunicación, información y educación individual, debiendo tener totalmente bloqueado el acceso a todo tipo de juego en red o por ordenador, con o sin realización de apuesta. Por la utilización de estos servicios no se podrán conceder ni créditos, ni premios en metálico o en especie.

✐ Letra e), inciso «debiendo tener totalmente bloqueado el acceso a todo tipo de juego en red o por ordenador, con o sin realización de apuesta» derogado por disp. derog. única.b) de Decreto 2/2004, de 13 enero.

Artículo 3. Clasificación de las máquinas.

A los efectos del régimen jurídico de su explotación las máquinas se clasifican en los siguientes tipos:

– De tipo «A» o recreativas.

– De tipo «B» o recreativas con premio programado.

– De tipo «C» o de azar.

TÍTULO II

DE LAS MÁQUINAS DE JUEGO

CAPÍTULO I

Definiciones y Régimen de las Máquinas

Sección 1ª Máquinas de tipo «A» o recreativas

Artículo 4. Definición.

1. Son máquinas de tipo «A» o recreativas, todas aquellas máquinas que se limitan a ofrecer el

esparcimiento que comporta su utilización temporal a cambio del precio de partida. Tales máquinas no podrán conceder premio alguno en metálico.

2. También se considerarán máquinas de tipo «A» aquellas que, como aliciente adicional y a consecuencia de la exclusiva habilidad del jugador, puedan ofrecer la devolución del importe pagado en la partida, la posibilidad de continuar jugando gratuitamente y, en su caso, una cantidad de tiques, fichas o similares, que podrán ser acumulables y canjeables por objetos cuyo valor no supere el precio de las partidas necesarias para su obtención.

3. Podrán ser inscritas como modelos de máquinas de tipo «A», aquellas en las que modificando solamente los mandos y el cristal de pantalla puedan introducirse nuevos juegos que cumplan los requisitos establecidos por este Reglamento. En este caso bastará comunicar a la Dirección General competente en materia de juego, el nuevo juego introducido con mención del número de inscripción y con indicación abreviada del nuevo juego, para su constancia en la sección de modelos.

4. Se incluyen como máquinas de tipo «A» las denominadas de realidad virtual, simulación y análogas, siempre y cuando el usuario intervenga en el desarrollo de los juegos.

5. También se considerarán máquinas de tipo «A», aquellas que a parte de proporcionar un tiempo de uso o de juego puedan conceder, eventualmente, un premio directo en especie o mediante una cantidad de tiquets, fichas o similares, en función de la habilidad, destreza o conocimiento del jugador, debiendo reunir las siguientes características:

a) El precio máximo de cada partida será de un euro, siendo el valor del premio que, en su caso, la máquina pueda entregar en cada partida, no superior a veinte veces dicho precio de partida. El valor de los premios se determinará teniendo en cuenta su coste de adquisición, acreditado con factura.

b) Cuando la máquina entregue premios mediante tiquets, fichas o similares, éstos serán canjeables por dichos premios, pudiendo ser acumulables. En el establecimiento donde esté instalada la máquina, deberá existir un expositor de los premios, debiendo señalarse de una forma clara y visible cuántos bonos, vales o similares serán necesarios para conseguirlos.

✐ Ap. 5 modificado por art. único.1 de Decreto 233/2004, de 2 noviembre.

6. Igualmente se considerarán máquinas de tipo «A», las máquinas, aparatos, instrumentos o dispositivos que sirvan para el desarrollo de juegos soportados en CD-room o desarrollados en redes locales o interconectadas entre sí, a través de intraweb específicas instaladas en ordenadores cuyo uso temporal se arriende y se desarrollen en un establecimiento de pública concurrencia.

El régimen jurídico de estas máquinas de juego y los locales autorizados para su instalación se regirán por la normativa específica que el Gobierno de Aragón dicte en el ejercicio de sus competencias.

✐ Ap. 6 derogado por disp. derog. única.a) de Decreto 2/2004, de 13 enero.

Sección 2ª Máquinas de tipo «B» o recreativas con premio programado

Artículo 5. Clasificación y definición de las máquinas de tipo «B» o recreativas con premio.

1. A los efectos de su régimen jurídico, las máquinas de tipo «B» o recreativas con premio programado se clasifican en los siguientes subgrupos:

a) Máquinas de tipo «B.1» o recreativas con premio programado, entendiéndose por tales aquellas que, a cambio del precio de la partida conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio en metálico, de acuerdo con el programa de juego y con las normas o disposiciones técnicas establecidas en este Reglamento.

b) Máquinas de tipo «B.2», entendiéndose por tales aquellas que, cumpliendo los requisitos y condiciones técnicas de las máquinas de tipo «B.1», conceden eventualmente premios en metálico superiores a éstas. Estas máquinas adoptarán una denominación comercial específica y distinta de las máquinas de tipo «B.1».

No obstante lo anterior, se podrán también homologar como máquinas especiales para salones de juego aquellas que incorporen la posibilidad de participación de más de un jugador de acuerdo con las características técnicas exigibles para las máquinas de tipo «B.1» multipuesto.

c) Son máquinas de tipo «B.3», o basadas en el juego del bingo, aquellas máquinas de tipo «B» que, de acuerdo con las normas y disposiciones técnicas específicas establecidas en el presente Reglamento, eventualmente, otorguen premios en metálico superiores a los de las máquinas de tipo «B.1», en proporción a lo apostado por el conjunto de jugadores o de acuerdo con el programa de premios previamente establecido. Este tipo de máquinas sólo podrán incorporar electrónicamente juegos similares a los practicados mediante cartones de bingo.

2. A los efectos de este Reglamento, se entiende por máquinas de tipo «B» multipuesto aquellas que, reuniendo las características técnicas de éstas y conformando un solo mueble, permiten la participación de más de un jugador de forma independiente, conjunta o simultáneamente entre ellas.

✐ Artículo modificado por art. único.1 de Decreto 196/2006, de 19 septiembre.

Artículo 6. Requisitos técnicos generales de las máquinas de tipo «B.1 y B.2».

1. Para ser homologadas e inscritas en la sección de modelos y material de juego del Registro General del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, las máquinas de tipo «B.1» previstas en la letra a) del apartado primero del artículo 5 deberán cumplir los siguientes requisitos técnicos:

a. El precio de cada partida será de hasta 20 céntimos de euro, sin perjuicio de lo establecido en la letra c) del artículo 7.

b. El premio que la máquina de tipo «B.1» puede entregar será como máximo de cuatrocientas veces el valor acumulado de lo apostado. El programa de juego no podrá provocar ningún tipo de encadenamiento o secuencia de premios cuyo resultado sea la obtención de una cantidad de dinero superior al premio máximo establecido.

Las máquinas «B.1» interconectadas podrán otorgar un premio acumulado mínimo de doscientas veces el valor acumulado de lo apostado y como máximo de dos mil quinientas veces de dicho valor.

c. El porcentaje de devolución de premios que ha de programarse no será inferior al setenta por ciento del valor de las apuestas realizadas, debiendo cumplirse en todo el ciclo de cuarenta mil partidas consecutivas.

d. Durante el ciclo de partidas enunciado en la letra anterior no podrán realizarse más de trescientas sesenta partidas, en un período de treinta minutos. A efectos de la duración, la realización de más de una partida simultánea se contabilizará como si se tratase de una partida simple.

e. Tendrán que disponer de un mecanismo de bloqueo que impida la introducción del precio de la partida cuando el depósito de reserva de pagos no disponga de dinero suficiente para efectuar, en su caso, el pago de cualquiera de los premios programados.

f. Los mecanismos de entrada de monedas o billetes de las máquinas tipo «B.1» admitirán en relación con el sistema monetario de la Unión Europea, como mínimo las siguientes monedas: veinte céntimos de euro, uno y dos euros.

g. El contador de créditos de la máquina no admitirá una acumulación superior a cincuenta veces el precio máximo autorizado por partida, pudiendo contar con el dispositivo opcional de la letra e) del artículo 7.

h. Los premios consistirán necesariamente en dinero de curso legal y nunca podrán ser entregados en forma de fichas, puntos o créditos a favor del jugador.

No obstante lo anterior, en los salones de juego y salas de bingo el pago de premios de estas máquinas podrá instrumentarse mediante la entrega al jugador de cheque, talón bancario o a través de métodos electrónicos de pago legalmente admitidos, contra la cuenta bancaria de la entidad titular.

Asimismo, a fin de facilitar la utilización de moneda fraccionaria en los establecimientos de juego, se podrá autorizar por la Dirección General competente en materia de juego, la expedición exclusiva para dichos establecimientos de soportes o tarjetas electrónicas de pago y reintegro, a canjear dentro de las dependencias de los mismos.

Las máquinas deberán disponer de un mecanismo de bloqueo que impida la continuación del juego cuando no se haya podido completar cualquier pago.

i. Las máquinas deberán disponer de un mecanismo de expulsión automática de los premios al exterior, sin necesidad de acción alguna por parte del jugador, pudiendo contar con el dispositivo opcional contemplado en la letra f del artículo 7.

j. Para iniciar la partida se requerirá que el jugador accione el pulsador o dispositivo de puesta en marcha. Transcurridos tres segundos sin hacerlo, la máquina deberá funcionar automáticamente.

k. En el frontal o en la pantalla de vídeo de las máquinas constará de forma gráfica, visible y por escrito:

– Las reglas del juego.

– La descripción de las combinaciones ganadoras.

– La indicación de los tipos de valores de monedas, fichas o tarjetas que acepta.

– El importe del premio correspondiente a cada una de las partidas.

– El porcentaje mínimo de devolución en premios.

– La indicación de que la máquina no cambia monedas y la indicación de la no obligación de devolución de monedas, en cuyo caso el dinero que se introduzca en la máquina será para jugarlo en una única partida o en varias sucesivas hasta al finalización del importe introducido, salvo que éste resulte insuficiente, en cuyo caso la máquina deberá ofrecer al jugador la posibilidad de jugar dicha cantidad, sin que para ello sea necesario introducir nuevas monedas.

– Y la advertencia de la prohibición de su utilización a los menores de edad, así como el que la práctica del juego puede crear adicción. En ambos casos, las referidas indicaciones irán enmarcadas en un recuadro con unas dimensiones mínimas de 10 por 5 centímetros.

Asimismo en el frontal o en la pantalla de la máquina habrán de indicar como mínimo los juegos que se pueden practicar, el premio máximo que se puede obtener y la descripción de cómo visualizar la información complementaria por la pantalla.

l. La memoria electrónica o el soporte de la máquina que determina el juego deberá ser imposible de alterar o manipular.

ll. Las máquinas incorporarán una fuente de alimentación de energía autónoma que preserve la memoria en caso de desconexión o interrupción del fluido eléctrico y permita, en su caso, el reinicio del programa en el mismo estado.

m. Las máquinas no podrán tener instalado ningún tipo de dispositivo sonoro que entre en funcionamiento mientras la máquina no se encuentre en uso por un jugador.

2. Para ser homologadas e inscritas en la sección de modelos y material de juego del Registro General del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, las máquinas de tipo «B.2» deberán cumplir los requisitos técnicos exigidos en el apartado primero y en el artículo 7, no pudiendo otorgar premios por importe superior a mil veces el valor acumulado de lo apostado, ni superior a dos mil quinientas veces dicho valor, en caso de interconectarse.

Las máquinas «B.2» requerirán una homologación e inscripción propia en la sección de modelos y material de juego del Registro General del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón y deberán ser diferenciadas de las restantes máquinas de tipo «B», adoptando una denominación comercial específica.

✐ Artículo modificado por art. único.2 de Decreto 196/2006, de 19 septiembre.

Artículo 7. Dispositivos opcionales.

Las máquinas de tipo «B» que cumplan los requisitos enumerados en el artículo anterior, podrán estar dotadas y siempre que se haga constar en su homologación, de cualquiera de los dispositivos siguientes:

a) Los que permitan a voluntad del jugador arriesgar los premios, siempre que el programa de juego garantice el porcentaje de devolución establecido en el artículo 6.b), y que el premio máximo no supere cuatrocientas veces el valor acumulado de lo apostado.

b) Los que permitan la retención parcial de la combinación de una partida no ganadora para otra posterior.

c) Los que permitan la realización simultánea de un número acumulado de partidas, que en su conjunto, no superen el valor de 60 céntimos de euros en las «B.1» y de 1 euro en las «B.2».

✐ Letra c) modificada por art. único.3 de Decreto 196/2006, de 19 septiembre.

d) Monederos aptos para admitir monedas o billetes de valor no superior en cien veces el precio máximo autorizado por partida.

e) Podrán tener acumuladores o contadores de monedas introducidas no destinadas a juego, permitiendo pasar dichas monedas al contador de créditos, cuando éste se encuentre por debajo de su límite máximo.

f) Podrán disponer de un marcador de premios donde vayan acumulándose los premios obtenidos, sin que pueda acumularse en dicho marcador un premio superior al máximo autorizado.

g) Pantallas de vídeo, tambores, rodillos, discos o elementos giratorios, internos o externos, en los que estén insertadas imágenes, figuras o símbolos que, combinados según el plan de ganancias, den derecho a los premios establecidos.

h) Los que posibiliten un aumento del porcentaje de devolución a que se hace referencia en el artículo anterior.

✐ Artículo modificado por art. único.3 de Decreto 233/2004, de 2 noviembre.

Artículo 8. Interconexión de máquinas de tipo «B.1 y B.2».

1. En los salones de juego y casinos de juego se podrá autorizar la interconexión de máquinas

«B.1» y «B.2» en el mismo sistema de interconexión, previa homologación e inscripción del sistema de interconexión por la Dirección General competente en materia de juego, en este caso, podrán otorgar premios acumulados, según el mínimo establecido en el artículo 6.1 letra b y el máximo establecido en el artículo 6.2 del Reglamento.

En las salas de bingo, previa autorización correspondiente, podrán interconexionarse las máquinas de tipo «B.1», pudiendo otorgar premios acumulados según lo establecido en el artículo 6.1 letra b del Reglamento.

2. El premio acumulado no podrá suponer una disminución del porcentaje de devolución de cada una de las máquinas interconectadas.

3. Las máquinas de tipo «B.1» podrán interconectarse entre sí con un mínimo de tres máquinas y las máquinas de tipo «B.2», igualmente, podrán interconectarse entre si con un mínimo de tres máquinas.

En el caso de interconexión de máquinas de tipo «B.1» y «B.2», en el mismo sistema de interconexión, el número de máquinas a interconexionar no podrá ser inferior a seis máquinas.

✐ Artículo modificado por art. único.4 de Decreto 196/2006, de 19 septiembre.

Artículo 9. Requisitos técnicos generales y autorización de instalación de las máquinas de tipo «B.3» o basadas en el juego del bingo.

1. Las máquinas de tipo «B.3» o basadas en el juego del bingo, para que puedan ser homologadas e inscritas en la sección de modelos y material de juego del Registro General del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, deberán reunir los siguientes requisitos técnicos generales:

a) El precio máximo de la partida será de 20 céntimos de euro, sin que el valor total de la suma de las apuestas simultáneas realizables en una partida por cada usuario pueda exceder de seis euros.

No obstante lo anterior, la máquina deberá permitir al usuario poder optar por diversas alternativas de precio de partida, por debajo del precio máximo fijado en este artículo.

b) La realización de apuestas, así como el cobro de los premios obtenidos por los jugadores, se realizará mediante soportes que contengan códigos aleatorios de números que garanticen la seguridad en los cobros y los pagos. Asimismo, se podrán autorizar nuevos sistemas de cobros y pagos a medida que se produzca la implantación efectiva de los juegos a practicar, debiendo, en todo caso, ser autorizados por la Dirección General competente en materia de juego.

c) La duración media de cada partida no será inferior a tres segundos.

d) Cada máquina deberá devolver un porcentaje de al menos el 80 por 100 del total de las apuestas efectuadas, de acuerdo con la estadística de partidas que resulte de la totalidad de combinaciones posibles. Sin perjuicio de lo anterior, el premio máximo que puede otorgar cada máquina no será en ningún caso superior a mil veces el valor de lo apostado en la partida.

e) El juego se desarrollará necesariamente mediante la utilización de pantallas controladas por señal de vídeo o sistema similar.

f) El juego deberá consistir necesariamente en variaciones basadas en el juego del bingo, desarrollado informáticamente y sin intervención en su práctica del personal de la sala.

g) El sorteo que sirva como base para el juego que se desarrolle en las máquinas deberá ser común a todas ellas.

h) En ningún caso la máquina podrá expedir cartones o soportes físicos del juego desarrollado en la máquina para su utilización externa por parte del jugador.

2. La arquitectura del sistema deberá contar con los siguientes elementos y funcionalidades:

a) Un servidor de grupo que será el encargado de establecer la comunicación continua con las máquinas ocupadas, respecto de las apuestas realizadas y los premios obtenidos.

b) Un servidor de comunicaciones que se encargará de canalizar y garantizar el intercambio de información entre el servidor de grupo y el servidor central.

c) Un servidor central que archivará todos los datos relativos a las apuestas realizadas y premios obtenidos, y deberá realizar y producir las estadísticas e informes del número de partidas realizadas, cantidades jugadas y combinaciones ganadoras otorgadas con indicación del día y la hora.

d) Un sistema informático de caja, que contará con un terminal de cajero que cargará en los soportes aptos para la realización de cobros y pagos, o en cualquier otro soporte debidamente autorizados por la Dirección General competente en materia de juego, las cantidades solicitadas por los jugadores e indicará su saldo o crédito final para su abono a los mismos. A tal fin, deberá contar con un programa informático de control y gestión de todas las transacciones económicas realizadas.

e) Un sistema de verificación que, previo al inicio de cada sesión de la sala de bingo, comprobará diariamente el correcto funcionamiento de la totalidad del sistema. Si durante la jornada de juego se detectasen averías o fallos en el servidor se interrumpirá el juego y se devolverá a los jugadores las cantidades apostadas. Antes del reinicio del sistema se comprobará nuevamente el correcto funcionamiento de éste y de todas y cada una de las máquinas.

Si la avería se produjese en una máquina y ésta no pudiese ser subsanada en el acto, impidiendo su correcto funcionamiento, se procederá a su desconexión inmediata, y a la colocación de un cartel en la misma, en el que se indique esta circunstancia.

f) Podrá homologarse como dispositivo adicional aquel que permita, mediante la conexión de las máquinas instaladas en una sala, la formación de bolsas de premios mediante la acumulación sucesiva de una parte del importe de las apuestas y sin que dicha acumulación pueda suponer una disminución del porcentaje de devolución establecido en la letra d del apartado 1 de este artículo.

Este dispositivo deberá gestionar informáticamente los premios acumulados y enviar a cada máquina la cuantía de los mismos conforme al plan de ganancias del sistema de la máquina. La cuantía máxima de las bolsas de premios o jackpots no podrá en ningún caso ser superior a la suma de premios máximos que puedan otorgarse en el total de las máquinas.

g) Deberán incorporar contadores que cumplan las mismas funcionalidades previstas en el artículo 14 del Reglamento. No obstante, la empresa titular o de servicios de la sala de bingo podrá implementar en el servidor del establecimiento un sistema de información, homologado por el laboratorio de ensayo autorizado, que conectado a las máquinas o terminales de la sala, registre todas las funcionalidades exigidas con carácter general en el indicado artículo 14.

h) Las especificaciones técnicas mínimas, electrónicas y de «hardware», que deberán cumplir los anteriores equipos, son las contenidas en el anexo X del Decreto.

✐ Artículo modificado por art. único.5 de Decreto 196/2006, de 19 septiembre.

Sección 3ª Máquinas de tipo «C» o de azar

Artículo 10. Definición.

1. Son máquinas de tipo «C» o de azar, las máquinas exclusivas de casinos que, de acuerdo con las características y límites establecidos en este Reglamento, a cambio del precio de la partida conceden al usuario un tiempo de juego y, eventualmente, un premio en metálico, que dependerá siempre del azar.

2. A los efectos de esta definición, se entiende por azar cuando el resultado de cada jugada no depende de combinaciones o resultados anteriores o posteriores.

3. Se podrán instalar en los casinos de juego máquinas de tipo «C» especiales que son aquellas máquinas que permiten practicar electrónicamente el juego de ruleta americana, utilizando para ello un cilindro mecánico o un cilindro virtual, así como un paño de juego virtual. Estas máquinas deberán contar con los mismos premios en metálico y apuestas que para el juego de ruleta americana establece el Catálogo de Juegos y Apuestas, así como las mismas reglas de juego, si bien, obviamente, sus elementos materiales y personales a los que se refiere el Catálogo de Juegos y Apuestas no serán de aplicación.

✐ Ap. 3 añadido por art. único.6 de Decreto 233/2004, de 2 noviembre.

Artículo 11. Requisitos generales de las máquinas de tipo «C».

Las máquinas de tipo «C» deberán reunir los siguientes requisitos:

a) El precio de la partida será fijado para cada modelo de máquina en la correspondiente resolución de inscripción en la Sección I de Modelos y material de juego del Libro 3º, Juego de Máquinas del Registro General del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón. El valor máximo unitario de la partida será el determinado por el valor máximo de las monedas de curso legal y será igualmente fijado para cada modelo. Podrán homologarse máquinas multidenominación, que son aquellas en las que el cliente puede elegir a su conveniencia el precio de la partida.

Asimismo podrá autorizarse para cada local la utilización de tarjetas magnéticas o electrónicas o cualquier otro medio homologado de pago propias del establecimiento, en sustitución del dinero de curso legal o de las fichas, que deberán ser previamente adquiridas por el usuario en la caja del mismo.

✐ Letra a) modificada por art. único.6 de Decreto 196/2006, de 19 septiembre.

b) El premio máximo o ganancia de mayor valor que las máquinas de tipo «C» pueden otorgar en una partida será el que se fije para cada modelo en la correspondiente resolución de inscripción en la Sección I de Modelos y material de juego del Libro 3º, Juego de Máquinas del Registro General del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, y vendrá expresado en el plan de ganancias de cada

máquina dependiendo de la combinación ganadora. Se podrán homologar máquinas de este tipo que dispongan, como dispositivo adicional, de un mecanismo que permita la acumulación de un porcentaje de lo apostado para constituir bolsas o premios especiales.

✐ Letra b) modificada por art. único.7 de Decreto 196/2006, de 19 septiembre.

c) La duración mínima de la partida será de 2,5 segundos.

d) La máquina tendrá que ser diseñada y explotada de modo que retorne a los jugadores en forma de premios, de acuerdo con la serie estadística de partidas que resulte de la totalidad de combinaciones posibles, un porcentaje no inferior al ochenta por ciento de las cantidades jugadas.

En el caso de que esté proyectada para acumular un porcentaje de las cantidades jugadas para constituir «bolsas» o premios especiales, esta acumulación será adicional al porcentaje previsto en el párrafo anterior.

Se podrán homologar máquinas que dispongan de mecanismos que permitan aumentar el porcentaje de devolución.

e) Deberán disponer de un mecanismo de abono automático de los premios obtenidos, sin necesidad de acción alguna por parte del jugador.

f) Los premios deberán consistir en moneda de curso legal, salvo que exista autorización expresa para la utilización de fichas o tarjetas, de acuerdo con lo previsto en el apartado a) de este artículo. En este caso los premios podrán ser entregados mediante fichas o recargados en las tarjetas que serán canjeables por dinero de curso legal en el mismo establecimiento.

✐ Letra e) modificada por art. único.7 de Decreto 233/2004, de 2 noviembre.

g) En el frontal, o en su caso, en la pantalla de vídeo, de las máquinas constará de forma gráfica, visible y por escrito:

– Las reglas del juego.

– La descripción de las combinaciones ganadoras.

– La indicación de los tipos de valores de monedas, fichas o tarjetas que acepta.

– El importe del premio correspondiente a cada una de las partidas.

– El porcentaje mínimo de devolución en premios.

– La indicación de que la máquina no devuelve ni cambia monedas y sí las acumula para sucesivas partidas, de modo que el dinero que se introduzca será para jugarlo.

– Y la advertencia de que la práctica del juego puede crear adicción.

✐ Letra g) modificada por art. único.7 de Decreto 233/2004, de 2 noviembre.

Artículo 12. Depósitos de Monedas.

1. Salvo disposición expresa en contrario que deberá constar en la inscripción del modelo, todas las máquinas de tipo «C», estarán dotadas de dos contenedores internos de monedas:

a) El depósito de reserva de pagos, que tendrá como destino retener el dinero o fichas destinados al pago automático de los premios.

b) El depósito de excedentes, que tendrá como destino retener el dinero o fichas que no es empleado por la máquina para el pago automático de premios, y que deberá estar situado en un compartimento separado de cualquier otro de la máquina, salvo del canal de alimentación.

Estarán exentas de estos depósitos las máquinas que utilicen como exclusivo medio de pago de premios, las tarjetas electrónicas o magnéticas canjeables posteriormente en el establecimiento por dinero de curso legal.

2. Si el volumen de monedas constitutivas del premio excediese de la capacidad del depósito de reserva de pagos o si el premio de las máquinas constituye una parte fraccionaria de la unidad utilizada para la realización de las apuestas y de los pagos, los premios serán pagados en mano al jugador por un empleado, en la propia sala. En estos casos, las máquinas deberán disponer de un avisador luminoso o sonoro, que se active de manera automática cuando se deba proceder a un pago de forma manual, y de un mecanismo de bloqueo que impida cualquier usuario seguir utilizando la máquinas hasta que el premio haya sido pagado y la máquina desbloqueada por el personal al servicio de la sala.

✐ Ap. 2 modificado por art. único.8 de Decreto 233/2004, de 2 noviembre.

3. También se podrán homologar e inscribir aquellas que dispongan de mecanismos que permitan la acumulación de premios obtenidos como créditos a favor del jugador, si bien en este caso el jugador ha de poder optar en cualquier momento por la devolución de los créditos acumulados.

Artículo 13. Máquinas interconectadas o carruseles de máquinas de tipo «C».

1. Las máquinas de tipo «C» podrán interconectarse con el fin de poder otorgar un premio especial o «super bolsa», suma de los premios de «bolsa» o especiales de las máquinas interconectadas.

2. El importe del premio se señalará claramente. No se podrá efectuar ningún tipo de publicidad del importe del premio en otro lugar que no sea el edificio o las instalaciones del propio casino.

✐ Ap. 2 modificado por art. único.8 de Decreto 196/2006, de 19 septiembre.

3. La realización de estas interconexiones precisará autorización del Consejero competente en materia de juego. A tal fin el solicitante especificará el número de máquinas que se interconectarán, su ubicación, modelo, número de permiso de explotación de las mismas, forma en que se realizará el enlace y los tipos y la cuantía del premio máximo a obtener.

4. Las máquinas de tipo «C» podrán interconectarse con otras máquinas de tipo «C» con la finalidad de otorgar premios especiales que el jugador podrá recibir por el simple hecho de estar jugando en una de las máquinas interconectadas, independientemente de si obtiene alguna combinación ganadora y de la apuesta realizada. En estos casos el premio podrá consistir en fichas o tarjetas, de acuerdo con lo previsto en el apartado f) del artículo 11 de este Reglamento, teniendo el jugador la opción de cambiarlos por el dinero de curso legal previamente anunciado.

5. Se podrán interconectar máquinas que se encuentren instaladas en distintos ámbitos o salas del mismo casino.

✐ Ap. 5 añadido por art. único.9 de Decreto 196/2006, de 19 septiembre.

Sección 4ª Contadores y Dispositivos de Seguridad

Artículo 14. Contadores y avisadores.

1. Las máquinas de tipo «B» y «C» deberán de incorporar contadores que cumplan los requisitos siguientes:

a) Posibilitar su lectura independiente por la Administración.

b) Identificar la máquina en la que se encuentran instalados.

c) Estar seriados y protegidos contra toda manipulación.

d) Mantener los datos almacenados en memoria, aun con la máquina desconectada, e impedir el uso de la máquina en caso de avería o desconexión del contador.

e) Almacenar los datos correspondientes al número de partidas realizadas y premios obtenidos, de forma permanente y acumulada desde su primera instalación.

2. Los contadores incorporados a este tipo de máquinas quedan sujetos al control metrológico del Estado, previsto en la legislación sobre Metrología. El cumplimiento de este requisito se acreditará mediante la oportuna certificación emitida por los Organismos autorizados al efecto, siendo suficiente, para los estados miembros de la Unión Europea y del Espacio Económico Europeo, certificación de cumplimiento de las especificaciones equivalentes, contenidas en sus reglamentaciones.

3. La instalación de los contadores a los que hace referencia el apartado 1 de este artículo, no será preceptiva para las máquinas de tipo «C», si el establecimiento en el que están instaladas dispone de un sistema informático central autorizado previamente y conectado a las máquinas en el que queden registradas, al menos, las mismas operaciones que en los contadores individuales de las máquinas.

4. Las máquinas de tipo «C» tendrán un mecanismo avisador luminoso o acústico situado en la parte superior de las mismas, que entrará en funcionamiento automáticamente cuando sean abiertas para realizar reparaciones momentáneas, para llenar los depósitos o por cualquier otra circunstancia.

5. Las máquinas de tipo «C» dispondrán, asimismo, de un mecanismo luminoso y/o acústico que permita al jugador llamar la atención del personal al servicio de la sala, y un indicador luminoso de que la moneda depositada ha sido aceptada, así como el avisador, regulado en el artículo 12.2.

Artículo 15. Dispositivos de Seguridad.

1. Las máquinas de tipo «B» y «C» incorporarán los siguientes dispositivos de seguridad:

a) Los que impidan el funcionamiento y el uso de la máquina o la desconecten automáticamente cuando no funcionen correctamente los contadores preceptivos o, en su caso, el sistema informático que los sustituye.

b) Los que impidan la manipulación de los contadores, preserven su memoria, aun en el caso de interrupciones de corriente eléctrica y permitan el reinicio de cualquier partida en el estado en que se encontraba en el momento de la interrupción.

c) Los que impidan al usuario introducir un valor superior al establecido para cada tipo de máquinas o que devuelvan automáticamente el dinero depositado en exceso, salvo que la máquina esté homologada con dispositivos que permitan acumular en créditos el dinero depositado en exceso.

✐ Letra c) modificada por art. único.10 de Decreto 233/2004, de 2 noviembre.

2. Las máquinas de rodillo deberán además, incorporar:

a) Un dispositivo que permita a la máquina completar el giro total de los rodillos y, en su caso, el ciclo del pago del premio obtenido cuando retorne la energía a la máquina tras su interrupción.

b) Un dispositivo que desconecte la máquina automáticamente si, por cualquier motivo, los rodillos no giran libremente.

c) Un dispositivo que en forma aleatoria modifique las velocidades de giro de, al menos, dos rodillos o tambores y, forzosamente, del primero de ellos, para evitar repeticiones estadísticas en las máquinas de rodillos mecánicos.

CAPÍTULO II

Registro del Juego de Máquinas

Artículo 16. Estructura del Registro.

1. Las personas físicas o jurídicas dedicadas a la fabricación, comercialización, distribución, instalación, explotación o servicio técnico de máquinas de juego, y sus modelos, así como a la explotación de salones recreativos y de juego, que desarrollen su actividad en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Aragón, deberán de figurar inscritas en el Registro del Juego de Máquinas, que a tal efecto se llevará en la Dirección General competente en materia de juego.

2. El Registro, que será público, contará con las siguientes secciones:

I. Sección de modelos y material de juego.

II. Sección de empresas fabricantes.

III. Sección de empresas de comercialización, distribución de material de juego y servicio técnico.

IV. Sección de empresas operadoras de máquinas recreativas y de azar.

V. Sección de titulares de salones recreativos y de juego.

VI. Sección de establecimientos autorizados.

VII. Sección de juegos recreativos por ordenador.

VIII. Sección de Profesionales.

IX. Sección de Prohibidos».

Sección 1ª Inscripción de Modelos y Material de Juego

Artículo 17. Sección de Modelos y Material de Juego.

1. No se podrá obtener ninguna de las autorizaciones necesarias para fabricar, comercializar, distribuir, instalar o explotar máquinas recreativas o de azar en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Aragón, sin la previa homologación e inscripción del correspondiente modelo en la sección de modelos y material de juego del Registro del Juego de Máquinas, de acuerdo con las disposiciones de este Reglamento.

2. Esta inscripción otorgará a sus titulares el derecho a importar, en las condiciones establecidas por la normativa estatal vigente, a fabricar y a vender las máquinas que se ajusten a las mencionadas inscripciones y cumplan los demás requisitos reglamentarios, siempre que los mencionados titulares estén inscritos en dicho Registro.

3. Las máquinas de juego legalmente comercializadas en un estado miembro de la Unión Europea y las originarias y legalmente comercializadas en los estados pertenecientes al Espacio Económico Europeo, podrán ser homologadas por el procedimiento descrito en esta sección, siempre que se hayan realizado las pruebas y ensayos previos que determinen las características técnicas y de funcionamiento, con niveles de precisión, seguridad, adecuación e idoneidad equivalentes a los requeridos en el presente Reglamento.

4. Sólo podrá cederse la habilitación para la fabricación de un modelo inscrito, si el cedente y el cesionario estuviesen inscritos en la sección correspondiente del Registro del Juego de Máquinas, debiendo comunicar la cesión, mediante la documentación que acredite su existencia, a la Dirección

General competente en materia de juego. Esta Dirección General se relacionará únicamente, respecto al modelo concreto, con el titular de la inscripción.

5. No se inscribirán en la sección de modelos y material de juego, los modelos de máquinas cuya denominación sea idéntica a la de otros modelos ya inscritos, salvo que el solicitante acredite la inscripción a su nombre, en fecha anterior, en la oficina de patentes y marcas, circunstancia que, tras la incoación del oportuno expediente administrativo, cancelará la inscripción anterior.

6. Tampoco podrán ser inscritos en la sección de modelos y de material de juego del Registro del Juego de Máquinas, las máquinas cuya utilización implique el uso de imágenes, mensajes u objetos que puedan perjudicar la formación de la infancia y de la juventud, que directa o indirectamente sean contrarios a lo dispuesto en la Constitución, en el Estatuto de Autonomía de la Comunidad Autónoma de Aragón y en el vigente ordenamiento jurídico, y en especial aquellos que inciten a la violencia y a actividades delictivas o cualquier forma de discriminación y en especial los que contengan elementos racistas, sexistas o pornográficos.

7. Solamente podrán ser inscritos en la sección del Registro del Juego de Máquinas regulada en este artículo, aquellos modelos que hayan sido previamente homologados por la Dirección General competente en materia de juego.

Artículo 18. Solicitud de homologación e inscripción de modelos.

1. La solicitud de homologación e inscripción en la sección de modelos y de material de juego, deberá de formularse ante la Dirección General competente en materia de juego, mediante escrito que reúna los requisitos previstos en el artículo 70 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones y del Procedimiento Administrativo Común, junto con los siguientes documentos:

a) Una ficha por triplicado ejemplar en la que debe figurar:

1º Fotocopia nítida y en color, del exterior de la máquina.

2º Nombre comercial del modelo.

3º Nombre del fabricante, número de inscripción en la sección de empresas fabricantes del Registro del Juego de Máquinas, datos del fabricante extranjero y número y fecha de la licencia de importación, salvo para el supuesto de máquinas procedentes de Estados miembros de la Unión Europea o del Espacio Económico Europeo, en el que será suficiente especificar un responsable de su comercialización.

4º Dimensiones de la máquina.

5º Memoria descriptiva del juego o juegos en el caso de las máquinas de tipo «A», y de la forma de uso y juego en las máquinas de tipo «B» y «C».

b) Planos de la máquina y de su sistema eléctrico y certificado de cumplimiento del Reglamento Electrotécnico de Baja Tensión, así como de los elementos eléctricos o informáticos, en su caso.

c) Declaración «CE», de conformidad con la normativa vigente en la materia.

2. Los documentos señalados en los párrafos b) y c) del apartado anterior deberán estar suscritos por técnico competente y visados por el Colegio respectivo.

Artículo 19. Requisitos especiales para la homologación e inscripción de máquinas de los tipos «B» y «C».

1. En los supuestos de homologación de inscripción de máquinas de tipo «B» y «C», la memoria descriptiva, a que hace referencia el artículo anterior, deberá contener los siguientes datos:

a) Precio de la partida y apuestas que se pueden realizar.

b) Plan de ganancias con indicación de los diferentes premios que puede otorgar la máquina, especificando el premio máximo por partida y, en el caso de máquinas «C», los premios especiales o «jackpots» que pueden otorgar.

c) Porcentaje de devolución en premios, especificando el ciclo sobre el que se calcula.

d) Existencia o no de mecanismos o dispositivos que permitan aumentar el porcentaje de devolución, con indicación del mencionado porcentaje.

e) Otros mecanismos o dispositivos con los que cuente la máquina.

2. Para la homologación e inscripción de este tipo de máquinas, deberá adjuntarse a la solicitud:

a) Un resumen estadístico de una simulación de la secuencia de juego que incluirá, al menos, dos ciclos. El original de esta simulación se mantendrá a disposición de la Dirección General competente en materia de juego.

b) Un ejemplar de la memoria en la que se almacena el juego. Estas memorias solamente podrán ser sustituidas o modificadas previa nueva homologación.

c) Una descripción del tipo de contadores que incorpora el modelo de acuerdo con lo que se dispone en el artículo 14 del presente Reglamento.

d) Certificación acreditativa de la realización de los ensayos previos a los que hace referencia el artículo siguiente.

3. La Dirección General competente en materia de juego podrá requerir al solicitante la puesta a disposición de la misma de un prototipo de modelo para realizar las comprobaciones y exámenes a que hubiera lugar.

4. La Administración actuante mantendrá la confidencialidad sobre los datos contenidos en la documentación presentada y sobre los objetos aportados.

Artículo 20. Ensayos previos.

1. Todos los modelos de máquinas recreativas con premio programado o de tipo «B» y de máquinas de azar o de tipo «C», deberán ser sometidos, con anterioridad a su homologación, a ensayo realizado por entidad o laboratorio autorizado a nivel nacional o por la Comunidad Autónoma de Aragón, sin perjuicio de lo establecido en el apartado 3 siguiente.

2. Dicha entidad o laboratorio autorizado deberá informar sobre si el funcionamiento del modelo y, en especial, el programa de juego y la distribución de premios, se adecuan a las especificaciones contenidas en la documentación presentada y a las prescripciones del presente Reglamento.

3. La Dirección General competente en materia de juego reconocerá los ensayos previos realizados en otras Administraciones Públicas españolas y en otros Estados miembros de la Unión Europea y del Espacio Económico Europeo, en la medida que los resultados hayan sido puestos a su disposición y garantice un nivel de seguridad equivalente el previsto en el presente Reglamento.

4. Asimismo, el citado órgano podrá requerir la exigencia de los mencionados ensayos respecto de las máquinas, calificadas en principio como recreativas o de tipo «A», cuando existan dudas razonables sobre su funcionamiento o características.

Artículo 21. Tramitación de la solicitud y resolución.

1. La solicitud de homologación para su inscripción en la sección correspondiente del Registro del Juego de Máquinas, se tramitará ante la Dirección General competente en materia de juego, con aportación por el solicitante de toda la información y documentación adicional que fuera necesaria.

2. A la vista de la documentación presentada, del informe a que se refiere el artículo anterior y de cualquier otro que pudiera resultar conveniente, se resolverá motivadamente, en el plazo de tres meses, sobre la homologación e inscripción del modelo, o su denegación. De no recaer resolución expresa en dicho plazo, podrá entenderse estimada la solicitud.

3. Si la resolución de homologación fuera favorable, se notificará al interesado, procediéndose a la inscripción del modelo en el Registro y a asignarle el número correspondiente.

4. En la inscripción se especificará la denominación comercial del modelo y los datos identificativos del fabricante. Dicha anotación sólo dará fe respecto del contenido de los documentos aportados.

5. Toda modificación de los modelos de máquinas inscritas precisará autorización previa. Cuando la modificación solicitada no fuera considerada sustancial por el órgano competente, se resolverá sobre la misma sin más trámite. En caso contrario se exigirá la aportación de los documentos que especifiquen las variaciones producidas en dicho modelo, que en todo caso deberán acreditar el cumplimiento de los requisitos de homologación. Si ésta fuera favorable, la inscripción mantendrá el mismo número de registro seguido de una letra adicional.

6. Cualquier modificación que se pretenda realizar sólo podrá ser efectuada una vez concedida la autorización previa, contemplada en el apartado cinco, por el constructor original de la máquina o por la empresa que posea la patente registrada de la misma, en caso de tratarse de distintas empresas. Lo mismo se aplicará para el suministro de nuevos juegos para las máquinas de tipo «B» con señal de vídeo, debiendo de estar estos juegos previamente homologados. Su introducción en una máquina concreta deberá comunicarse por la empresa operadora a la Dirección General competente en materia de juego.

✐ Ap. 6 añadido por art. único.11 de Decreto 233/2004, de 2 noviembre.

Artículo 22. Inscripción Provisional.

Podrá autorizarse una inscripción provisional que tendrá una vigencia de tres meses y autorizará para la fabricación de un máximo de diez máquinas y su puesta en explotación. Transcurridos los tres

meses caducará la autorización, debiendo procederse a la retirada de las máquinas, salvo que se solicite la inscripción definitiva del modelo.

Artículo 23. Cancelación de la inscripción.

1. La inscripción en la sección de modelos y material de juego del Registro del Juego de Máquinas podrá cancelarse a petición de su titular, siempre que se justifique que no se encuentra en explotación ninguna máquina del modelo correspondiente en el territorio de la Comunidad Autónoma de Aragón.

2. La Dirección General competente en materia de juego cancelará de oficio la inscripción, con audiencia previa del titular, en los siguientes supuestos:

a) Cuando se compruebe, con posterioridad a la inscripción, que las características del modelo no se ajustan fielmente a la documentación aportada para su homologación o se hayan efectuado modificaciones en los elementos técnicos que ocasionen la alteración en el desarrollo del juego, la cuantía de los premios, los contadores o los dispositivos de seguridad del modelo sin la correspondiente autorización, siendo imputable al fabricante.

b) Como consecuencia de una sanción firme en vía administrativa en materia de juego.

3. La cancelación de la inscripción producida de oficio conllevará la inhabilitación para la fabricación y comercialización de máquinas del modelo del que se trate, y en los casos contemplados en el apartado 2 motivará la revocación automática de las autorizaciones de explotación de las máquinas correspondientes a dicho modelo. El plazo para la retirada de las máquinas del modelo revocado se fijará en la resolución de cancelación, y nunca podrá ser superior a tres meses, sin perjuicio de las responsabilidades a que hubiera lugar.

Sección 2ª Inscripción de empresas

Artículo 24. Definición de Empresas.

1. Son empresas fabricantes todas aquellas personas físicas o jurídicas, que debidamente autorizadas en los términos establecidos en este Reglamento, tengan por objeto la fabricación de máquinas de juego o de material de juego.

2. Son empresas operadoras todas aquellas personas físicas o jurídicas, que debidamente autorizadas, tengan por objeto la explotación de máquinas de juego.

3. Son empresarios de salón todas aquellas personas físicas o jurídicas, que debidamente autorizadas, tengan por objeto la explotación de salones recreativos y de juego.

4. Son empresas comercializadoras y distribuidoras todas aquellas personas físicas o jurídicas que se dedican a la compra, venta y distribución de máquinas de juego.

5. Son empresas de servicios técnicos todas aquellas personas físicas o jurídicas que se dedican a la reparación y mantenimiento de máquinas de juego.

6. Los casinos de juego, las empresas titulares de salones recreativos y de juego y las empresas explotadoras de salas de bingo que realicen la explotación directa de las máquinas allí instaladas, tendrán asimismo a todos los efectos, la consideración de empresas operadoras de dichas máquinas, quedando sometidas a la prestación de las fianzas contempladas en el presente Reglamento.

Artículo 25. Requisitos de las empresas.

1. Las personas físicas o entidades mercantiles que pretendan su inscripción en las correspondientes secciones del Registro del Juego de Máquinas, para la realización de las actividades de fabricación, comercialización o distribución, servicios técnicos, instalación y explotación de máquinas de juego y de azar y salones recreativos y de juego, en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Aragón, deberán reunir los siguientes requisitos:

a) Tratándose de entidades mercantiles deberán constituirse bajo la forma de sociedad de responsabilidad limitada o anónima, debiendo de estar su capital totalmente desembolsado y dividido en participaciones o acciones nominativas, y tener como objeto social exclusivo la fabricación y/o explotación de máquinas recreativas o de azar y/o salones (recreativos o de juego) y/o de cualquier otra actividad que tenga relación con las reseñadas actividades de máquinas de juego y sea anejo o complemento de las mismas, siempre que estuvieran autorizadas por la legislación del juego vigente.

✐ Letra a) modificada por art. único.12 de Decreto 233/2004, de 2 noviembre.

b) Los accionistas o partícipes de las entidades mercantiles, así como las personas que ostenten el cargo de administrador o sean miembros de los órganos de gobierno colegiados, no deberán de encontrarse en alguna de las circunstancias establecidas en el artículo 9 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.

c) Las empresas habrán de cumplir todos y cada uno de los requisitos que determina el presente Reglamento y facilitar, a la Dirección General competente en materia de juego, la información que ésta le recabe para el cumplimiento de sus funciones de control, coordinación y estadística.

Artículo 26. Solicitud de inscripción.

Las personas físicas o jurídicas que insten su inscripción según lo dispuesto en el artículo anterior, lo solicitarán a la Dirección General competente en materia de juego, aportando, además de lo establecido en el artículo 70 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, la documentación siguiente:

a) Fotocopia del Documento Nacional de Identidad o del pasaporte si el solicitante fuese persona física, y fotocopia del Código de Identificación Fiscal si el solicitante fuese persona jurídica además de acompañar, en este caso, la fotocopia del Documento Nacional de Identidad o del pasaporte de sus administradores o gestores. En cualquier caso las citadas personas deberán de aportar el certificado del Registro Central de Penados y Rebeldes.

b) Primera copia o testimonio de la escritura de constitución y de las de modificación posteriores, con la identificación de los socios, su número de acciones o cuota de participación, en el supuesto de que trate de personas jurídicas.

c) Memoria explicativa de la experiencia profesional, justificando los locales y los medios humanos y técnicos de que dispongan para el desarrollo de la actividad.

Artículo 27. Tramitación y Resolución.

1. Presentada la documentación señalada en el artículo anterior, la Dirección General competente en materia de juego efectuará las comprobaciones necesarias para verificar la exactitud de los datos aportados.

2. Tras la comprobación anterior se notificará, en su caso, al interesado la inscripción provisional, para que, en el plazo de dos meses, se presente la documentación siguiente:

a) Copia del Código de Identificación Fiscal y justificación de estar al corriente del pago del Impuesto sobre Actividades Económicas correspondiente a su actividad.

b) Justificación de estar al corriente en el cumplimiento de sus obligaciones tributarias con la Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón y con la Administración General del Estado.

c) Certificaciones de alta de la empresa y de cotización, en su caso, de los trabajadores, en el régimen correspondiente de la Seguridad Social.

d) Justificante de la constitución de la fianza regulada en el artículo 29 de este Reglamento.

3. La falta de presentación de los citados documentos, en el plazo anteriormente establecido, dará lugar a la caducidad de la inscripción provisional y al archivo del expediente, salvo que, motivadamente, se solicite ampliación de dicho plazo, que no podrá exceder de un mes.

4. Una vez presentada la documentación requerida y valoradas las circunstancias de la solicitud se resolverá motivadamente, en el plazo de tres meses, respecto a la inscripción definitiva con la atribución, en su caso, del correspondiente número de registro. De no recaer resolución expresa en dicho plazo, podrá entenderse estimada dicha inscripción.

Artículo 28. Efectos de la inscripción.

La inscripción de empresas en la sección correspondiente del Registro del Juego de Máquinas tendrá carácter temporal y validez de diez años, pudiendo ser renovada por períodos sucesivos de igual duración, previo cumplimiento de los requisitos exigidos por la legislación vigente en el momento de producirse la solicitud de dicha renovación.

Artículo 29. Fianzas.

1. Las empresas relacionadas con el juego y las apuestas vendrán obligadas a constituir, en la Caja General de Depósitos de la Diputación General de Aragón, fianzas en metálico o mediante aval prestado por banco, caja de ahorro, cooperativa de crédito y sociedades de garantía recíproca, o por contrato de seguro o caución con entidad aseguradora, a disposición del Consejero competente en materia de juego que garanticen el cumplimiento de las obligaciones derivadas de su actividad, establecidas en la normativa de aplicación.

2. Esta fianza quedará afecta a las responsabilidades administrativas y tributarias derivadas del ejercicio de la actividad del juego, al abono de las sanciones pecuniarias que los órganos de la Comunidad Autónoma de Aragón, en su caso, impongan a las empresas por la comisión de infracciones, que no hayan sido satisfechas durante el período voluntario de pago, así como a la falta de pago de las

tasas por la prestación de servicios administrativos y técnicos de juego, ostentando la Administración preferencia por su importe sobre cualquier otro acreedor.

3. Las fianzas se mantendrán en su totalidad mientras subsista la circunstancia que motivó su constitución. Si se produjese la disminución de la cuantía de la fianza, la persona o entidad titular deberá, en el plazo máximo de dos meses, completar las mismas en la cuantía obligatoria. De no cumplirse lo anterior se producirá la cancelación de la inscripción.

4. Las fianzas se extinguirán, previa autorización de la Administración, cuando desaparezcan las causas que motivaron su constitución y siempre que no hubieran responsabilidades pendientes.

5. Extinguida la fianza se procederá a su devolución, en el plazo de tres meses.

Artículo 30. Cuantía.

1. Las empresas de fabricación de máquinas de juego, con domicilio social o centro de producción en la Comunidad Autónoma de Aragón, así como las demás empresas de comercialización, distribución, operadoras, de servicios técnicos y titulares de salones recreativos y de juego que realicen su actividad en dicho ámbito, vendrán obligadas a constituir en la Caja General de Depósitos de la Diputación General de Aragón, previamente a la inscripción en la sección correspondiente del Registro del Juego de Máquinas una fianza principal de la siguiente cuantía:

a) Fabricantes y comercializadores o distribuidores de máquinas recreativas o de tipo «A» y material de juego: 6.010,12 euros.

b) Fabricantes, comercializadores y distribuidores de máquinas recreativas con premio o de tipo «B» y de azar o de tipo «C»: 30.050,60 euros.

c) Empresas operadoras de tipo «A» y empresas titulares de salones recreativos: 3.005,06 euros.

d) Empresas operadoras de máquinas recreativas con premio o de tipo «B» y empresas titulares de salones de juego: 30.050,60 euros.

e) Empresas operadoras de máquinas de azar o de tipo «C»: 60.101,21 euros.

f) Empresas de servicio técnico: 6.010,12 euros.

2. Las empresas que exploten máquinas recreativas con premio o de tipo «B», vendrán obligadas a constituir, además de la fianza indicada en el apartado anterior, fianzas adicionales en función del número de máquinas de las que sean titulares de acuerdo con la siguiente escala:

– Hasta 25 máquinas: 15.025,30 euros.

– Hasta 50 máquinas: 30.050,60 euros.

– Hasta 75 máquinas: 45.075, 91 euros.

– Hasta 100 máquinas: 60.101,21 euros.

– A partir de 100 máquinas: 15.025,30 euros por cada 25 máquinas o fracción.

3. La fianza a que se refiere el apartado anterior, se reducirá al veinte por ciento en el caso de explotación exclusiva de máquinas recreativas o de tipo «A», y se duplicará para el caso de máquinas de azar o de tipo «C». Las empresas operadoras de máquinas deportivas enunciadas en el artículo 2.2 del presente Reglamento no prestarán ninguna fianza adicional.

Artículo 31. Modificación de datos registrales.

1. La modificación de las siguientes características de la empresa inscrita requerirá comunicación dentro del plazo de quince días de producirse:

a) Los cambios de denominación y domicilio social a efectos de notificaciones.

b) Las transmisiones de acciones o participaciones que representen un porcentaje menor al cinco por ciento del capital o los cambios que se produzcan en la composición de los órganos de administración.

c) Las ampliaciones o disminuciones de capital social que supongan una alteración de los accionistas o partícipes inferior al cinco por ciento del capital social.

d) La revocación o modificación de los poderes otorgados a terceros.

e) Las situaciones que sean causa de inhabilitación que se produzcan de forma sobrevenida.

f) Cualquier otro documento que le sea requerido, que guarde relación con la actividad, sea debidamente motivado y que no obre en poder del organismo competente.

2. Las modificaciones previstas en las letras b) y c) del número anterior exigirán previa autoriza-

ción de la Dirección General competente en materia de juego si su porcentaje es igual o superior al cinco por ciento.

3. La falta de comunicación o, en su caso, solicitud de autorización dará lugar a la incoación del correspondiente expediente sancionador.

Artículo 32. Cancelación de la inscripción de las empresas.

1. La inscripción sólo podrá cancelarse en los casos siguientes:

a) A petición del titular, por cese en el ejercicio de la actividad.

b) Por fallecimiento, declaración de ausencia o incapacidad de los titulares, cuando se trate de personas físicas, o disolución de las entidades en el supuesto de ser personas jurídicas.

c) Por resolución motivada, adoptada tras el procedimiento correspondiente, por alguna de las causas siguientes:

– Falsedad de los datos aportados para la inscripción.

– Modificación de cualquiera de las circunstancias exigidas para la inscripción, salvo que dicha modificación haya sido previamente autorizada.

– Levantamiento de las fianzas reguladas en los artículos 29 y 30 de este Reglamento.

– Como consecuencia de la imposición de una sanción firme en vía administrativa en materia de juego, que expresamente cancele la inscripción.

2. La cancelación, llevada a efecto por las causas de la letra c) del párrafo anterior, producirá la inhabilitación para la práctica de la actividad económica correspondiente, así como la revocación automática de las respectivas autorizaciones de explotación. El plazo para la retirada de las máquinas se fijará en la resolución de cancelación, que nunca podrá ser superior a tres meses.

3. No obstante lo señalado en la letra b) del párrafo anterior, en el supuesto de fallecimiento del empresario persona física, no se cancelará la inscripción en el Registro, si así lo solicitaran los sucesores en el plazo de un mes desde el fallecimiento de aquél, manteniéndose la vigencia de la inscripción con la mención de «sucesores de...» por el plazo máximo de un año, prorrogable por igual período por causa justificada, hasta que se efectúe la partición del haber hereditario y se produzca la inscripción del nuevo titular.

Durante este período, los sucesores se subrogarán en la posición jurídica del empresario fallecido, debiendo acompañar a estos efectos la solicitud razonada de continuación en la actividad, la certificación del fallecimiento y copia autorizada del título en que se funde la sucesión por causa de muerte.

Sección 3ª Fabricación, comercialización o distribución

Artículo 33. Fabricación, comercialización o distribución.

1. La fabricación, comercialización y distribución de máquinas recreativas y de azar deberá atenerse a las disposiciones del presente Reglamento y a las demás normas generales vigentes.

2. La transmisión de la posesión de máquinas de tipo «B» y «C» y de otro material de juego relacionado con ellas, sólo podrá realizarse a empresas comercializadoras o distribuidoras y a empresas operadoras, debidamente inscritas en la sección correspondiente del Registro del Juego de Máquinas.

TÍTULO III

RÉGIMEN DE INSTALACIÓN Y EXPLOTACIÓN DE LAS MÁQUINAS

CAPÍTULO I

Identificación de las Máquinas

Artículo 34. Identificación.

Las máquinas, reguladas por este Reglamento, habrán de contar para su identificación con las marcas de fábrica y el correspondiente certificado de fabricación, según se establece en los artículos siguientes.

Artículo 35. Marcas de fábrica.

1. Con carácter previo a su comercialización, la empresa fabricante deberá grabar en cada máquina de forma indeleble, abreviada y visible en una placa adosada al mueble o una carcasa que forma el cuerpo principal, en el panel frontal donde se identifica el plan de ganancias, en su caso, y en el microprocesador o memoria que almacena el juego, los siguientes datos:

a) El número de inscripción del fabricante en el Registro del Juego de Máquinas.

b) Marcado «CE».

c) El número de inscripción del modelo en la sección correspondiente del Registro del Juego de Máquinas.

d) Serie y número de fabricación que se asignará correlativamente a las sucesivas unidades que se comercialice.

2. Asimismo los circuitos integrados o memoria, que almacenan el programa de juego de las máquinas de tipo «B» y «C», deberán de estar cubiertos por un papel opaco a los rayos ultravioletas, con la identificación del fabricante y del modelo al que corresponde, que deberá autodestruirse si se intenta su manipulación. Dicha memoria podrá contar también con otros mecanismos protectores que garanticen su integridad.

3. En las máquinas importadas figurará, además, el nombre o marca comercial del fabricante extranjero y país de fabricación de aquéllas. Este requisito no será exigible a las máquinas procedentes de algún Estado miembro de la Unión Europea o del Espacio Económico Europeo.

4. Estas obligaciones deberán ser cumplimentadas por el fabricante que tenga inscrito el modelo en el Registro.

Artículo 36. Certificado de fabricación.

1. El certificado de fabricación es el documento que, emitido por los fabricantes debidamente inscritos en la sección correspondiente del Registro del Juego de Máquinas, sirve para obtener la preceptiva autorización de explotación.

2. El certificado de fabricación deberá recoger al menos, los siguientes datos:

a) Nombre o razón social de la empresa fabricante, así como su número o Código de Identificación Fiscal y número de inscripción en la sección correspondiente del Registro del Juego de Máquinas.

b) Tipo y nombre del modelo de la máquina, número de inscripción en la sección de modelos y material de juego del Registro del Juego de Máquinas y serie y número de fabricación de la misma.

c) Fecha de fabricación de la máquina.

d) Modelo, serie y número de los contadores que incorpora.

e) Fecha de transmisión de la máquina a empresa comercializadora u operadora.

CAPÍTULO II

Régimen de Instalación

Sección 1ª Locales autorizados para la instalación de las máquinas

Artículo 37. Instalación de las máquinas de tipo «A» o recreativas.

Las máquinas de tipo «A» podrán instalarse para su explotación comercial en los siguientes establecimientos:

a) En los salones recreativos y de juego, salas de bingo y casinos de juego.

b) En locales y dependencias habilitados al efecto en centros hoteleros, campings, parques de atracciones, centros de recreo familiar, parques o recintos feriales o similares.

c) En los establecimientos de hostelería, bares, cafeterías, restaurantes, clubes y establecimientos análogos.

Artículo 38. Instalación de máquinas de tipo «B».

1. Con sujeción al número de máquinas establecido en el presente Reglamento, sólo podrán instalarse máquinas de tipo «B»:

a) En los establecimientos de hostelería, bares, cafeterías, restaurantes, clubes y establecimientos análogos, sólo se podrán instalar máquinas de tipo «B.1».

b) En los salones de juego, podrán instalarse todas las máquinas de tipo «B» previstas en este Reglamento.

c) En las salas de bingo sólo se podrán instalar máquinas de tipo «B.1» y «B.3». Las máquinas de tipo «B.1» y «B.3» podrán instalarse en el área de recepción y en las salas anexas, además las máquinas de tipo «B.3» podrán instalarse en el interior de la sala principal, siempre que se encuentren

separadas, adecuadamente, de la zona en la que se desarrollen las partidas del bingo ordinario y de sus modalidades, de modo que no interfieran en el desarrollo de éstas.

En cualquier caso, las máquinas tanto «B.1» y «B.3» deberán estar situadas de forma que, para su uso, sea requisito previo la identificación en el servicio de admisión de la sala.

d) En los casinos de juego, podrán instalarse todas las máquinas de tipo «B» previstas en este Reglamento.

2. No podrán instalarse máquinas de tipo «B.1» en los establecimientos de hostelería que se encuentren en alguna de las situaciones siguientes:

a) Los ubicados en estaciones de ferrocarril y transporte público, aeropuertos, mercados, centros comerciales o similares, si el local no se encuentra cerrado y aislado del público general o de paso.

b) Los ubicados en terrazas o zonas que sean de ocupación de vías públicas.

c) Los de instalación temporal que se ubiquen en vías públicas o zonas de recreo.

d) Los locales específicos para los menores de edad o cuyos usuarios habituales sean mayoritariamente menores de edad.

3. En los establecimientos de hostelería sólo se podrán desarrollar o explotar otros juegos de titularidad pública o privada que previamente hayan sido autorizados expresamente por el Gobierno de Aragón.

✐ Artículo modificado por art. único.10 de Decreto 196/2006, de 19 septiembre.

Artículo 39. Instalación de máquinas de tipo «C» o de azar.

1. Las máquinas tipo «C» o de azar únicamente podrán ser instaladas en los casinos de juego, en las zonas especialmente destinadas a este fin.

2. Las salas donde se hallen legalmente instaladas estas máquinas se considerarán, a todos los efectos, como salas de juego de casino, debiendo contar con los mismos requisitos de entrada, registro y seguridad que el resto de las salas de esta naturaleza.

3. No obstante, cuando las máquinas de tipo «C» o de azar se hallen instaladas en la antesala principal, no será preceptiva la exigencia de tarjeta de entrada para acceder a dicha antesala, si bien existirá un servicio de control y vigilancia específico que requerirá la presentación del Documento Nacional de Identidad o equivalente para impedir la entrada a todas aquellas personas que lo tuvieran prohibido.

✐ Ap. 3 añadido por art. único.13 de Decreto 233/2004, de 2 noviembre.

Artículo 40. Número máximo de máquinas por establecimiento.

1. El número máximo de máquinas en cada establecimiento será:

a) En los salones recreativos y de juego: el número de máquinas que determine la correspondiente autorización en función de la superficie construida y aforo del local, respetando en todo caso las limitaciones reglamentarias, contenidas en el Anexo VII del Decreto. El número máximo de máquinas de tipo «B.3» no podrá exceder de tres.

b) En los establecimientos señalados en el artículo 37.b): seis máquinas de tipo «A».

c) En los establecimientos señalados en los artículos 37.c) y 38.1.a): dos máquinas de juego que podrán ser indistintamente de los tipos «A» o «B.1».

No obstante lo dispuesto en el párrafo anterior, cuando exista un acuerdo entre el titular de un establecimiento y una empresa operadora, la Dirección General competente en materia de juego, podrá autorizar la instalación de hasta tres máquinas, siempre y cuando una de ellas sea de tipo «A» de premio en especie. Este tipo de máquinas se ajustará a las condiciones y requisitos señalados en el artículo siguiente.

✐ Ap. 1 c) modificado por art. único.14 del Decreto 233/2004, de 2 noviembre.

d) En las salas de bingo: el número máximo de máquinas de tipo «B.1» a instalar será una máquina por cada cincuenta personas de aforo máximo permitido. El número máximo de máquinas de tipo «B.3» a instalar será en las salas de primera categoría de hasta sesenta máquinas, en las salas de segunda categoría de hasta treinta máquinas y en las salas de tercera categoría de hasta quince máquinas de tipo «B.3». La instalación de máquinas «B.3» en el área de recepción deberá respetar el límite previsto para las máquinas de tipo «B.1».

Podrá autorizarse la instalación de máquinas «B.1» y «B.3» por parte de otra empresa operadora diferente al titular o empresa de servicios del establecimiento, en su caso, no existiendo obligación de identidad entre el operador de las máquinas «B.1» y el operador de las máquinas «B.3».

e) En los casinos de juego: el que disponga su reglamentación específica. El número máximo de máquinas de tipo «B.3» no podrá exceder de cinco.

✐ Ap. 1 modificado por art. único.11 de Decreto 196/2006, de 19 septiembre.

2. Las máquinas que se instalen no podrán colocarse en lugares y pasillos que dificulten la correcta evacuación, circulación o distribución del público.

3. Las máquinas deberán estar colocadas sobre un soporte propio. No se considerarán, a estos efectos, el mostrador del bar, mesas u objetos de usos ajenos a este fin.

4. Las máquinas de juego en las que puedan intervenir dos o más jugadores serán consideradas, a todos los efectos, tantas máquinas como jugadores puedan usarlas simultáneamente, siempre que el juego de cada uno de ellos sea independiente del realizado por los otros jugadores.

Artículo 41. Máquinas de tipo «A» de premio en especie.

1. La empresa interesada, solicitará a la Dirección General competente en materia de juego, la autorización específica para poder instalar hasta tres máquinas de juego, en las condiciones enunciadas en el artículo 40.1. letra c) párrafo 2 del Reglamento, en documento normalizado, donde deberán constar las firmas de los titulares del local y de la empresa operadora debidamente compulsadas.

✐ Ap. 1 modificado por art. único.15 de Decreto 233/2004, de 2 noviembre.

2. Comprobada la solicitud y los requisitos de los titulares, la Dirección General competente en materia de juego expedirá la autorización específica por cuadruplicado ejemplar, en impreso normalizado que figura como Anexo «V» del Decreto, los cuales se destinarán a su archivo en los organismos competentes en materia de juego y tributos, a la empresa operadora titular y a su colocación en la máquina de juego.

3. La autorización específica tendrá una vigencia determinada, previamente pactada por las partes, fijada en el Acuerdo enunciado en el párrafo primero, no pudiendo ser superior a cinco años, en ningún caso.

✐ Ap. 3 modificado por art. único.16 de Decreto 233/2004, de 2 noviembre.

4. Los cambios de titularidad del establecimiento que se puedan producir, durante la vigencia de la autorización referida, no serán causa de extinción, quedando el nuevo titular subrogado en los derechos y obligaciones contraídas por el anterior.

5. Esta autorización específica se exigirá con independencia de las autorizaciones reguladas en el Reglamento.

Sección 2ª Autorización de Instalación y Emplazamiento

Artículo 42. Solicitud.

1. Los titulares de los locales autorizados para la instalación de máquinas de tipo «B» o recreativas con premio programado y máquinas de tipo «C» o de azar que pretendan instalar éstas, deberán previamente acordar con una empresa operadora su instalación y posterior explotación.

2. Corresponde a la empresa operadora interesada solicitar a la Dirección General competente en materia de juego la autorización de instalación y emplazamiento que deberá ir acompañada de documento normalizado que figura en el Anexo «VIII» del Reglamento, y en el cual constarán:

a) Los datos del establecimiento y de su titular.

b) Los datos de la empresa operadora titular de la máquina o máquinas a instalar.

c) El número de máquinas a instalar.

d) La fecha de la autorización.

e) La firma de los titulares del local y de la empresa operadora debidamente compulsadas.

✐ Ap. 2 modificado por art. único.17 de Decreto 233/2004, de 2 noviembre.

3. Los titulares de los establecimientos de hostelería además deberán de aportar junto con la solicitud de instalación y emplazamiento de máquinas de tipo «B» o premio programado los siguientes documentos:

a) Fotocopia del Documento Nacional de Identidad del titular, en el caso de persona física, o el Código de Identificación Fiscal, si fuera persona jurídica.

b) Fotocopia de la solicitud de Licencia Municipal de apertura a su nombre y pago de los arbitrios municipales.

c) Justificante de estar inscritos en el Registro de Establecimientos Públicos.

d) Carta de pago de haber satisfecho el Impuesto sobre Actividades Económicas del ejercicio correspondiente o documento que lo acredite.

e) Documento acreditativo de la titularidad o disponibilidad del local.

f) Declaración de que el establecimiento no está incluido en alguno de los casos contemplados en el artículo 38.2.

g) En caso de personas jurídicas, primera copia o testimonio de escritura de constitución de la sociedad y de sus estatutos y, en su caso, de sus modificaciones posteriores, debidamente inscritas en el Registro Mercantil, en el que constará el nombre y apellidos de los socios y administradores, así como el documento notarial que acredite los poderes otorgados a favor de terceros.

h) Justificante del pago de las Tasas por la prestación de servicios administrativos y técnicos en materia de juego.

4. Los defectos de documentación podrán ser corregidos con arreglo a lo dispuesto en el artículo 71 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

5. Cuando en un local se vayan a instalar máquinas de diferentes empresas operadoras se solicitarán tantas Autorizaciones de Instalación y Emplazamiento como sean éstas, siendo el número de máquinas expresado en cada autorización el máximo que podrá explotar cada empresa operadora en el local de que se trate.

6. La instalación de máquinas de juego en los establecimientos de hostelería se autorizará en todo caso como una actividad complementaria de la actividad principal de estos locales.

Artículo 43. Resolución de la Autorización de Instalación y Emplazamiento.

1. Comprobada la solicitud, los requisitos de las partes solicitantes y que el modelo normalizado de la Autorización de Instalación y Emplazamiento, que figura como Anexo «VIII» del Reglamento, se encuentra debidamente cumplimentado y firmado por ambas partes, el Consejero competente en materia de juego lo diligenciará en triplicado ejemplar. Un ejemplar quedará en poder de la Dirección General competente en materia de juego, otro en poder de la empresa operadora y el otro en poder del titular del local. Este último ejemplar deberá colocarse, debidamente protegido, en un lugar lo más próximo posible a la máquina o máquinas instaladas y a la vista del público.

✐ Ap. 1 modificado por art. único.18 de Decreto 233/2004, de 2 noviembre.

2. Las firmas del titular del establecimiento y del representante legal de la empresa operadora deberán ser reconocidas por entidad bancaria.

3. Concedida la autorización de instalación y emplazamiento, si el local es un establecimiento de hostelería, éste quedará inscrito en la sección de establecimientos autorizados del Registro del Juego de Máquinas, mediante la asignación del número correspondiente.

✐ Ap. 3 modificado por art. único.19 de Decreto 233/2004, de 2 noviembre.

Artículo 44. Vigencia de la Autorización de Instalación y Emplazamiento.

1. La autorización de instalación y emplazamiento tendrá una duración de cinco años, a partir de la fecha de su concesión, salvo que se origine la pérdida de validez por las causas previstas en este Reglamento.

2. En los establecimientos de hostelería el período de vigencia de la autorización de instalación y emplazamiento coincidirá con el de la inscripción de su titular en la sección de establecimientos autorizados del Registro del Juego de Máquinas.

3. En caso de coincidencia entre titular de la máquina y del establecimiento de los salones recreativos y de juego, salas de bingo y casinos, la autorización de instalación y emplazamiento tendrá, igualmente, una vigencia de cinco años.

4. Mientras la autorización de instalación y emplazamiento esté vigente, no podrán instalarse máquinas de tipo «B» o recreativas con premio programado ni de tipo «C» o de azar en el local por distinta empresa operadora que las que figuren, en su caso, en las autorizaciones que se hayan concedido en cada local, salvo que no se haya alcanzado el número máximo de máquinas establecido en el artículo 40, en cuyo caso deberá solicitarse nueva autorización conforme a lo dispuesto en el apartado 5 del artículo 42. Todo ello sin perjuicio de que se puedan sustituir las máquinas conservando la misma autorización de instalación y emplazamiento, mediante la presentación ante la Dirección General competente en materia de juego de una comunicación de emplazamiento, en la forma descrita en el artículo 47 de este Reglamento.

✐ Ap. 4 modificado por art. único.20 de Decreto 233/2004, de 2 noviembre.

5. Finalizado el período de validez, y deseando el titular del local instalar máquinas, se deberá

proceder a solicitar nueva autorización de instalación y emplazamiento en la forma descrita en el artículo 42.

6. No podrá solicitarse una nueva autorización de instalación y emplazamiento hasta la extinción de la anterior.

Artículo 45. Cambios de titularidad.

1. Durante la vigencia de la autorización de instalación y emplazamiento, los cambios de titularidad que puedan producirse, tanto respecto de la persona que ostente los derechos de uso o explotación del local donde se encuentren instaladas las máquinas de tipo «B» o recreativas con premio programado y las máquinas de tipo «C» o de azar, como de las empresas operadoras titulares de dichas máquinas, no serán causa de extinción de la autorización de instalación y emplazamiento en vigor, quedando el nuevo o nuevos titulares subrogados en los derechos y obligaciones contraídos por los que les precedieron, salvo mutuo acuerdo de las partes.

2. Los cambios de titularidad de los establecimientos de hostelería precisarán una nueva inscripción. Dichos cambios deberán comunicarse dentro del plazo de treinta días de producirse, mediante la presentación de los documentos que se especifican en las letras a), b), c), d), e), g) y h) del artículo 42.3. El consejero competente en materia de juego expedirá la autorización de instalación y emplazamiento, conservándose el anterior período de validez.

Artículo 46. Extinción y revocación de las Autorizaciones de Instalación y Emplazamiento.

1. La autorización de instalación y emplazamiento se extinguirá en los casos siguientes:

a) Por cumplimiento del período de vigencia.

b) Por acuerdo mutuo entre los interesados, manifestado mediante solicitud que será suscrita conjuntamente por los titulares o sus representantes, con el reconocimiento de la firma de ambos por la entidad bancaria o legitimada por fedatario público, que implicará la retirada simultánea de las máquinas.

No obstante lo anterior, la modificación del número de máquinas instaladas no conllevará la retirada simultánea de las mismas y la consiguiente extinción de la autorización de instalación y emplazamiento si el titular de las máquinas de juego modifica la autorización de instalación y emplazamiento mediante acuerdo mutuo entre las partes, previa comunicación a la Dirección General competente en materia de juego, de la instalación o la retirada de la máquina o máquinas, mediante la presentación de la solicitud, acompañada de los ejemplares diligenciados de la empresa operadora y del establecimiento, recogidos en el Anexo VIII del Reglamento, para su modificación, diligenciado y sellado. Igualmente el ejemplar que obre en poder de la Administración se modificará, diligenciará y sellará en el sentido solicitado, junto con las correspondientes comunicaciones, en su caso.

✐ Letra b) modificado por art. único.21 de Decreto 233/2004, de 2 noviembre.

2. El Consejero titular del Departamento competente en materia de juego podrá acordar la revocación de las Autorizaciones de Emplazamiento, previa audiencia de los interesados, debiendo cesar, en consecuencia, la instalación de máquinas, por las siguientes causas:

a) Por la falta comprobada o acreditada de instalación de máquinas durante un período superior a seis meses.

b) Por la comprobación de falsedades o inexactitudes esenciales en alguno de los datos expresados en la solicitud, transmisión o modificación en la documentación aportada.

c) Por pérdida sobrevenida de alguno de los requisitos establecidos para su obtención por cualquiera de las partes. No obstante, en caso de producirse la pérdida del documento acreditativo de la titularidad o disponibilidad del local por cierre del mismo no se producirá la revocación de la autorización en tanto no transcurra el período de un año ininterrumpido, período que deberá ser acreditado mediante acta levantada por los servicios de inspección.

✐ Letra c) modificado por art. único.12 de Decreto 196/2006, de 19 septiembre.

d) Por sanción firme en vía administrativa en materia de juego.

e) Cancelación de la inscripción, en su caso, de los titulares en sus respectivas secciones del Registro del Juego de Máquinas.

f) Por sentencia judicial firme que declare la extinción de la autorización de instalación y emplazamiento.

Sección 3ª Comunicación de Emplazamiento

Artículo 47. Comunicación de Emplazamiento.

1. La comunicación de emplazamiento es el documento administrativo por el que una empresa

operadora comunica la instalación y explotación de una máquina de tipo «A», «B» y «C» específica de la que es titular, en alguno de los establecimientos autorizados o en su almacén.

2. La empresa operadora deberá efectuar la comunicación con carácter previo a la instalación o retirada de la máquina, con una antelación de 48 horas, mediante la presentación de la solicitud acompañada del documento administrativo que figura como Anexo «III» del Decreto, debidamente cumplimentado y firmado por el representante legal de la empresa operadora, en cuadriplicado ejemplar, destinados a la Administración, máquina, titular del establecimiento y empresa operadora.

3. La Dirección General competente en materia de juego diligenciará el citado documento mediante la anotación de la fecha de alta y el sello del organismo, trámite sin el cual, la citada comunicación no amparará la instalación o retirada de la máquina.

4. La diligenciación de la comunicación de emplazamiento podrá extenderse mediante personación directa en la Dirección General competente en materia de juego o mediante su presentación en el Registro General de la Diputación General de Aragón o en los demás registros y oficinas señaladas en el artículo 38.4 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

5. Todo cambio de ubicación o traslado de máquina requerirá una nueva comunicación de traslado, que dará lugar a la extinción del anterior.

6. La instalación de las máquinas de tipo «A», «B» y «C» sin la preceptiva comunicación de traslado dará lugar a la incoación de expediente sancionador.

Sección 4ª Autorizaciones de Salones

Artículo 48. Clases de Salones.

1. Se entiende por salón, a los efectos de este Reglamento, el establecimiento destinado específicamente a la explotación máquinas recreativas de los tipos «A» o «B».

2. A efectos de su régimen jurídico, los salones se ajustarán a la siguiente clasificación, por el tipo de las máquinas instaladas en los mismos:

a) Salones de tipo «A» o salones recreativos.

b) Salones de tipo «B» o salones de juego.

3. Los salones de tipo «A» son aquéllos de mero entretenimiento o recreo, que se dedican a la explotación de máquinas recreativas o de tipo «A». Dichos salones, en ningún caso, podrán tener instaladas máquinas de tipo «B».

4. En los salones donde se exploten las máquinas de tipo «A» previstas en el artículo 4.6 de este Reglamento, deberán de reunir los requisitos y condiciones técnicas que se establezcan en las disposiciones que desarrollen este Decreto.

✐ Ap. 4 derogado por disp. derog. única.a) de Decreto 2/2004, de 13 enero.

5. Los salones de tipo «B» son los habilitados para explotar máquinas de tipo «B», así como las contempladas en el artículo 2 c) de este Reglamento, sin perjuicio de que puedan tener también en explotación máquinas de tipo «A».

6. Los locales destinados a salones de tipo «A» y «B» deberán cumplir los requisitos establecidos en el Anexo «VII» del Decreto.

Artículo 49. Consulta previa de viabilidad.

1. Cualquier persona física o jurídica interesada en la explotación de un salón recreativo o de juego podrá formular a la Dirección General competente en materia de juego, consulta sobre la posibilidad de obtener autorización para su funcionamiento.

2. Para obtener dicha información deberá adjuntar:

a) Fotocopia del Documento Nacional de Identidad o pasaporte de la persona física o del representante legal de la persona jurídica.

b) Plano de situación del local.

c) Planos de estado actual y reformados del local.

d) Memoria descriptiva del local, suscrita por técnico competente, confirmando expresamente el cumplimiento de todos y cada uno de los requisitos exigidos en el Anexo «VII» del Decreto, o la posibilidad de que el local cumpla dichos requisitos una vez realizadas las oportunas obras de adaptación. En este último caso, el informe y la autorización estarán condicionados a la realización y comprobación de las mencionadas obras.

3. La Dirección General competente en materia de juego, a la vista de la documentación presentada, contestará en el plazo máximo de dos meses contados desde la presentación completa de la documentación exigida en el párrafo anterior, sobre la posibilidad de autorización del salón, formulando los reparos que, en su caso, fueran procedentes.

4. En ningún caso, la información emitida implicará la autorización administrativa para la apertura y funcionamiento del salón objeto de consulta.

Artículo 50. Autorización de Salones de tipo «A».

1. La autorización para el funcionamiento de salones de tipo «A» se solicitará a la Dirección General competente en materia de juego, por empresa inscrita en la sección correspondiente del Registro del Juego de Máquinas. La solicitud deberá reunir los requisitos exigidos en el artículo 70 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, y en ella se indicará además:

a) Número de inscripción en la sección correspondiente del Registro del Juego de Máquinas.

b) La localización del salón.

c) Su superficie y accesos. Dicha superficie no podrá ser inferior a cincuenta metros cuadrados construidos.

2. A dicho escrito de solicitud se acompañará:

a) Documento que acredite la titularidad o disponibilidad del local, que podrá estar sometida a la condición suspensiva de la posible autorización del salón.

b) Licencia municipal de apertura y solicitud de licencia de obras, si se precisare.

c) Un plano del local no superior a 1/100, visado por el Colegio correspondiente.

d) Autorización definitiva, actualizada, de la instalación eléctrica de baja tensión, expedida por el órgano competente del Gobierno de Aragón.

3. Cuando no se hubiere planteado consulta previa de viabilidad, deberán presentarse todos los documentos reseñados en el artículo anterior. Cuando sí se hubiere realizado dicha consulta y se hubieran formulado reparos, deberá aportarse copia de la memoria descriptiva del local suscrita por técnico competente, confirmando expresamente el cumplimiento de todos y cada uno de los requisitos exigidos.

4. Si la documentación presentada fuera defectuosa o incompleta, se requerirá al solicitante para que en un plazo no superior a diez días subsane la falta.

5. El organismo correspondiente, una vez realizadas las obras necesarias, ordenará la inspección del local, pudiendo, en su caso, requerir las modificaciones que estime oportunas.

6. Constatado el cumplimiento de los requisitos exigidos, el Consejero competente en materia de juego en el plazo máximo de dos meses resolverá sobre la autorización solicitada, que será favorable, siempre que lo hubiera sido la respuesta a la consulta previa a que se refiere el artículo anterior, caso de haber mediado ésta.

7. La autorización pertinente de funcionamiento de salones de tipo «A» tendrá una validez mínima de diez años, renovable por períodos de cinco años, con los requisitos exigidos por la regulación vigente en el momento de su renovación.

8. La autorización podrá transmitirse por cualquiera de las formas admitidas en derecho, siempre que el adquirente figurase inscrito en la sección correspondiente del Registro del Juego de Máquinas. Dicha transmisión se comunicará en el plazo máximo de quince días a la Dirección General competente en materia de juego.

9. En la autorización se hará constar el número máximo de máquinas que pueden instalarse y aforo del local.

Artículo 51. Régimen de los Salones de tipo «A».

1. En los salones de tipo «A» podrán instalarse máquinas expendedoras automáticas de bebidas no alcohólicas. Está prohibido el despacho y consumo de cualquier tipo de bebidas alcohólicas.

2. Los titulares de autorización de salón de tipo «A» podrán reservarse el derecho de admisión del público al interior del local, en la forma prevista en la normativa aplicable.

3. En todos los salones de tipo «A» existirá, a disposición del público, unas hojas de reclamaciones, según modelo previsto en el Anexo «VI» de este Decreto, que habrán de estar debidamente diligenciadas en todas sus páginas por la Dirección General competente en materia de juego. Cualquier usuario podrá requerir las hojas para formular quejas.

4. Formulada una queja por el usuario de una máquina recreativa y debidamente cumplimentada la hoja de reclamaciones, el titular del salón de tipo «A» entregará, inmediatamente, una copia al reclamante, conservará otra en su poder y remitirá el original a la Dirección General competente en materia de juego y una copia al organismo competente para la inspección del juego, estas dos últimas en el plazo de cuarenta y ocho horas.

5. En la fachada del salón recreativo se podrá instalar un letrero, rótulo o indicador con el nombre comercial del establecimiento y la expresión «salón recreativo».

Artículo 52. Autorización de los Salones de tipo «B».

1. La autorización para el funcionamiento de salones de tipo «B» se concederá por el Consejero competente en materia de juego. La solicitud deberá reunir los requisitos exigidos en el artículo 70 de la Ley 30/1992, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, y en ella se unirán los documentos a que se refieren los artículos 49 y 50.

2. Los salones de tipo «B» deberán contar con una superficie no inferior a 150 metros cuadrados construidos, excluida la destinada a barra de bar.

3. Para la concesión de estas autorizaciones se aplicará lo dispuesto en los apartados 3, 4, 5 y 6 del artículo 50.

4. En la autorización se hará constar el número máximo de máquinas que pueden instalarse y el aforo del local.

5. La autorización administrativa de funcionamiento de salones de tipo «B» tendrá una validez de diez años, renovable por períodos sucesivos de cinco años, con los requisitos exigidos por la legislación vigente en el momento de su renovación.

6. En poblaciones con más de 100.000 habitantes no podrán autorizarse nuevas aperturas de Salones de Juego cuando pretendan ser instalados a menos de 300 metros de radio medidos desde el centro de la entrada principal de un salón de juego ya autorizado. En poblaciones con menos de 100.000 habitantes, esta distancia se fija en 200 metros.

✐ Ap. 6 añadido por art. único.22 de Decreto 233/2004, de 2 noviembre.

Artículo 53. Régimen de los Salones de tipo «B».

1. Los salones de tipo «B» deberán tener obligatoriamente un servicio de recepción que impedirá la entrada de menores de edad, se exigirá la identificación de cuantos usuarios acudan al establecimiento, en la puerta de acceso existirá un cartel o letrero con la indicación de la prohibición de entrada a los menores de edad.

✐ Ap. 1 modificado por art. único.13 de Decreto 196/2006, de 19 septiembre.

2. En lo que respecta a la transmisión de las autorizaciones, al derecho de admisión y a las hojas de reclamaciones, se aplicará lo dispuesto en los artículos 50, 51 y 62 de este Reglamento.

3. En dichos salones podrán instalarse, al propio tiempo, máquinas de tipo «A». En tal caso deberán de estar separadas en distintas salas sin comunicación directa, salvo cuando exista la prohibición expresa de entrada a menores en todo el local.

4. En los salones de tipo «B» sólo podrá instalarse, en la fachada, un indicador con el nombre del establecimiento y la expresión «salón de juego».

5. Podrá instalarse un servicio de bar o cafetería cuando para ello se obtenga la oportuna licencia.

✐ Ap. 5 modificado por art. único.23 de Decreto 233/2004, de 2 noviembre.

6. Los salones de juegos deberán tener instaladas un mínimo de 10 máquinas de tipo «B».

✐ Ap. 6 modificado por art. único.24 de Decreto 233/2004, de 2 noviembre.

CAPÍTULO III

Régimen de Explotación

Sección 1ª Autorización de explotación

Artículo 54. Autorización de Explotación.

1. La autorización de explotación es el documento administrativo que ampara en todo el territorio de la Comunidad Autónoma de Aragón, la legalidad individualizada de una específica máquina de juego, en cuanto a su correspondencia con el modelo homologado e inscrito en la sección correspondiente del Registro del Juego de Máquinas de Aragón y a la titularidad de la misma.

2. La autorización de explotación deberá acompañar a la máquina en todos su traslados e instala-

ciones, y reflejará los distintos cambios de titularidad que la máquina pueda experimentar, así como renovaciones, cambios de ámbito territorial o las bajas de dicha máquina.

3. La autorización de explotación se solicitará, por la empresa operadora titular de la máquina, acompañando el documento normalizado que figura en el Anexo «IV» del Decreto, ante la Dirección General competente en materia de juego, junto con la siguiente documentación:

a) Certificado de fabricación de la máquina.

b) Ejemplares de la Guía de Circulación de la máquina, expedida por la Comisión Nacional de Juego.

✐ Letra b) suprimida por art. único.14 de Decreto 196/2006, de 19 septiembre.

c) El documento de ingreso de la Tasa Fiscal sobre el Juego que grava las máquinas de tipo «B» o recreativas con premio programado y las máquinas de tipo «C» o de azar.

d) El documento de ingreso de la tasa por prestación de servicios administrativos y técnicos en materia de juego.

Artículo 55. Otorgamiento de la Autorización de Explotación.

1. La autorización de explotación se otorgará, previas las comprobaciones oportunas, en el plazo máximo de dos meses, por la Dirección General competente en materia de juego, en cuadruplicado ejemplar en impreso normalizado de Guía de Circulación que se acompañará como anexo «IV» en las máquinas de tipo «B» y como anexo «IX» en las máquinas de tipo «C» del Decreto, archivándose uno en la Dirección General competente en materia de juego, otro en la Dirección General de Tributos, otro se entregará a la empresa operadora titular y la cuarta copia se colocará en la máquina.

✐ Ap. 1 modificado por art. único.25 de Decreto 233/2004, de 2 noviembre.

2. En la autorización de explotación se consignarán, junto con los datos contenidos en el certificado de fabricación, la diligencia del organismo competente, con los siguientes datos:

a) Nombre de la empresa operadora titular, Código de Identificación Fiscal y número de inscripción, en la sección correspondiente del Registro del Juego de Máquinas.

b) Número de autorización de explotación de la máquina que será correlativo.

c) Fecha de autorización y plazo de validez.

d) Fecha de homologación y número del modelo, en la sección correspondiente del Registro del Juego de Máquinas.

Artículo 56. Vigencia de la Autorización de Explotación.

1. La autorización de explotación será única y exclusiva para cada máquina y tendrá una vigencia indefinida para las máquinas de tipo «A». En el caso de máquinas de tipo «B» y «C», su vigencia será de cuatro años, a partir del 31 de diciembre del año de su otorgamiento, manteniéndose su vigencia aunque las mismas sean objeto de transmisión.

2. Podrá ser renovada por períodos sucesivos de igual duración, siempre que el modelo al que corresponda cumpla los requisitos exigidos por la legislación vigente en el momento de la renovación. La solicitud de renovación deberá acompañarse de informe, emitido por organismo autorizado por la Dirección General competente en materia de juego, acreditativo de que el funcionamiento de la máquina se ajusta a los requisitos exigidos para su homologación y demás previstos en la normativa vigente al tiempo de la renovación. No obstante, la Dirección General competente en materia de juego podrá acordar, en cualquier momento, la realización de dichas inspecciones respecto a las máquinas autorizadas.

3. Finalizado el plazo de validez de la autorización sin que la empresa operadora haya solicitado su renovación, la Dirección General competente en materia de juego procederá de oficio a la baja de la máquina, debiendo aportar su titular la documentación requerida.

4. La autorización de explotación conferirá la facultad para la instalación y explotación de máquinas de tipo «A» o recreativas, en aquellos establecimientos autorizados, previa comunicación de emplazamiento.

5. Las máquinas de tipo «B» o recreativas con premio programado y las máquinas de tipo «C» o de azar, precisarán para su instalación y explotación, además de la autorización de explotación, la preceptiva autorización de instalación y emplazamiento y la comunicación de emplazamiento.

Artículo 57. Baja definitiva de las máquinas.

1. La empresa operadora, mediante escrito de solicitud ante la Dirección General competente en materia de juego, podrá requerir, a efectos administrativos y fiscales, la baja definitiva en la explotación de la máquina, acompañando los siguientes documentos:

a) Ejemplares de la autorización de explotación correspondientes a la máquina y a la empresa.

b) Placa donde figure la marca de la fábrica, regulada en el artículo 35.1 del presente Reglamento.

2. Los defectos de documentación podrán ser corregidos con arreglo a lo dispuesto en el artículo 71 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

3. Practicadas las diligencias, se devolverá el ejemplar de la autorización de explotación perteneciente a la empresa operadora con la diligencia de baja a todos los efectos.

Artículo 58. Transmisiones de las máquinas.

1. Las empresas operadoras que pretendan la transmisión de las Autorizaciones de Explotación de máquinas de juego, deberán figurar inscritas en la sección correspondiente del Registro del Juego de Máquinas.

2. Asimismo, la empresa adquirente deberá hallarse inscrita en la sección de empresas operadoras del Registro del Juego de Máquinas, encontrarse al corriente de las obligaciones fiscales sobre el juego y contar con las fianzas necesarias para garantizar las nuevas autorizaciones.

3. La empresa adquirente solicitará la transmisión a la Dirección General competente en materia de juego, acompañando los siguientes documentos:

a) Título de transmisión, mediante cualquier forma jurídica admitida por la legislación civil o mercantil, con la firma de sus representantes legales reconocidas por fedatario público o entidad bancaria.

b) Ejemplares de la autorización de explotación correspondientes a la operadora y a la máquina.

c) Justificante del pago de la Tasa Fiscal sobre el Juego.

d) Justificante del pago de Tasas por la prestación de servicios administrativos y técnicos en materia de juego.

4. Examinada la documentación y realizadas las comprobaciones pertinentes, el citado organismo efectuará el visado de las autorizaciones de explotación con los nuevos datos de la empresa operadora propietaria.

Artículo 59. Traslados de ámbitos territoriales.

1. Las máquinas procedentes de otro ámbito territorial al del presente Reglamento deberán reunir todos los requisitos y condiciones normativas de la Comunidad Autónoma de Aragón, y sus titulares acreditar el pago de los tributos sobre el juego exigibles en esta Comunidad.

2. La empresa operadora, que deberá encontrarse inscrita en la sección de empresas operadoras del Registro del Juego de Máquinas, solicitará a la Dirección General competente en materia de juego la autorización de explotación, mediante el procedimiento descrito en el artículo 54 del presente Reglamento, aportando el visado de traslado otorgado por la Administración Autonómica de origen o documento oficial que lo sustituya.

3. Igualmente, las empresas operadoras reguladas por el presente Reglamento podrán solicitar el traslado de máquinas de juego a otra Comunidad Autónoma, siempre que estén al corriente del pago de los tributos sobre el juego, mediante el procedimiento descrito en el artículo 57 de este Reglamento. La Dirección General competente en materia de juego devolverá el ejemplar de la autorización de explotación perteneciente a la empresa operadora con el visado en el que conste la validez de dicho traslado.

Artículo 60. Canje de máquinas de tipo «B» o recreativas con premio programado.

Las empresas operadoras podrán solicitar una nueva autorización de explotación de una máquina de tipo «B» de la que sea titular, al amparo de la baja definitiva de otra máquina del mismo tipo, efectuada dentro del mismo ejercicio fiscal y ámbito territorial, para su sustitución a efectos fiscales, mediante los procedimientos descritos en los artículos 54 y 57, relativos a alta y baja de autorizaciones de explotación.

Sección 2ª Documentación

Artículo 61. Documentación incorporada a las máquinas.

1. Todas las máquinas a que se refiere el presente Reglamento, que se encuentren en explotación, deberán llevar necesariamente incorporadas y de forma visible desde el exterior:

a) Las marcas de fábrica, reguladas en el artículo 35 del presente Reglamento.

b) La autorización de explotación debidamente protegida del deterioro.

c) La comunicación de emplazamiento.

d) El distintivo acreditativo del pago de la Tasa Fiscal sobre el Juego, en su caso.

e) La descripción de las combinaciones ganadoras y el plan de ganancias.

2. La incorporación, a que se refiere el apartado anterior, se efectuará en la parte frontal o lateral de la máquina. En este último caso, la separación entre dicho lateral y cualquier otro obstáculo, permanente u ocasional, no podrá ser inferior a 0,50 metros.

Artículo 62. Documentación a conservar en el local.

1. En todo momento deberán hallarse en el local donde estuvieren en explotación las máquinas:

a) Autorización de instalación y emplazamiento para locales de hostelería, y la autorización de funcionamiento en el caso de salones recreativos de juego o salas de bingo y casinos que deberán situarse en lugar visible del local, junto a la máquina o máquinas, y accesible para su comprobación por los agentes de la autoridad.

b) Autorizaciones de emplazamiento, en su caso.

c) Un ejemplar del presente Reglamento, que deberá estar a disposición del usuario que lo solicite.

d) Las hojas de reclamaciones debidamente diligenciadas por la Dirección General competente en materia de juego, según modelo previsto en el Anexo «VI» del Decreto.

e) Los locales de juego autorizados para la explotación de máquinas de tipo «C» estarán obligados, además de lo exigido en el apartado anterior, a llevar por cada máquina instalada un libro diligenciado por el organismo competente, en el que se especificarán los datos reflejados en la marca de fábrica con arreglo al artículo 35 y la fecha de instalación, con espacios rayados en blanco para ir reflejando semanalmente las cifras de los contadores, las observaciones e incidencias que tengan lugar, con diligencia suscrita por el encargado de la máquina y un responsable del casino. Podrán eximirse de esta obligación los establecimientos que dispongan del sistema informático central, a que se refiere el artículo 14.3, autorizado por la Dirección General competente en materia de juego y conectado a las máquinas en el que queden registradas todas las operaciones que los dispositivos y contadores desempeñen.

2. En las hojas de reclamaciones de las máquinas de juego deberá hacerse constar:

a) Los datos del establecimiento y de su titular.

b) El modelo, tipo, autorización de explotación y empresa operadora titular de la máquina.

c) Datos del reclamante.

d) Incidencia o reclamación que pueda surgir en el uso de la máquina.

3. El titular, responsable o empleado del local autorizado para la explotación de máquinas de juego deberá de facilitar al usuario de la máquina que lo solicite una hoja de reclamaciones, quien expondrá los hechos motivo de la queja.

4. Una vez formulada la queja y debidamente cumplimentada la hoja de reclamaciones, el titular, responsable o empleado del establecimiento entregará, inmediatamente, una copia al reclamante, conservará otra en su poder y remitirá el original a la Dirección General competente en materia de juego y una copia al organismo competente para la inspección del juego, estas dos últimas en el plazo de cuarenta y ocho horas.

Artículo 63. Documentación en poder de las empresas operadoras.

Los titulares de las empresas operadoras deberán tener en su domicilio o sede social para su exhibición, en cualquier momento, a petición de los servicios de inspección y control del juego:

a) Certificación de la inscripción en el Registro del Juego de Máquinas.

b) Autorizaciones de Explotación y, en su caso, de Emplazamiento en vigor.

c) Comunicaciones de Emplazamiento.

d) Ejemplares para el interesado de los modelos de declaración-liquidación de los tributos sobre el juego, en su caso.

Sección 3ª Normas complementarias de funcionamiento

Artículo 64. Prohibiciones.

1. A los operadores de las máquinas, al titular del establecimiento donde se hallen instaladas y al personal a su servicio les queda prohibido, por sí o a través de terceros:

a) Usar las máquinas de los tipos «B» y «C», en calidad de jugadores.

b) Conceder créditos o dinero a cuenta a los jugadores.

c) Conceder bonificaciones o jugadas gratuitas al usuario.

2. Los titulares o responsables de los establecimientos donde se hallen instaladas las máquinas impedirán el uso de las de los tipos «B» y «C» a los menores de edad. En las máquinas de tipo «B» deberá de figurar, en su parte frontal y de forma visible, la prohibición de uso a los menores de edad, tal y como se establece en el artículo 6.k) de este Reglamento. También impedirán su uso a todas aquellas personas que no se encuentren en pleno uso de su capacidad de obrar, con síntomas de enajenación mental o limitación de sus capacidades volitivas. Podrán, asimismo, impedir el uso o acceso a quienes maltraten o manipulen las máquinas en su manejo o existan sospechas fundadas de que así pudieran hacerlo.

Artículo 65. Horario.

El horario de funcionamiento de las máquinas instaladas en establecimientos de hostelería, bares, cafeterías, restaurantes, clubes o establecimientos análogos, salones recreativos y de juego, salas de bingo y casinos, será el autorizado para dichos establecimientos.

Artículo 66. Abono de premios en caso de avería.

Si por fallo mecánico la máquina no abonase el premio obtenido, el encargado del local estará obligado a abonar en metálico dicho premio o la diferencia que falte para completarlo. No podrán reanudarse las jugadas en tanto no se haya procedido a reparar la avería.

Artículo 67. Condiciones de seguridad y averías.

1. Las empresas operadoras y los titulares de los locales donde estén instaladas la máquinas de juego, están obligados a mantenerlas en todo momento en perfectas condiciones de higiene, seguridad y funcionamiento.

2. Si se produjese en la máquina una avería que no pudiese ser subsanada en el acto y que impida su correcto funcionamiento, el encargado del local procederá a su desconexión inmediata y a la colocación de un cartel en la misma, donde se indique esta circunstancia. Efectuado lo anterior, no existirá obligación de devolver al jugador la moneda o monedas que hubiera podido introducir posteriormente.

3. En caso de avería de los contadores regulados en el artículo 14.1, las máquinas deberán retirarse de la explotación hasta que el organismo competente autorice la sustitución o reparación de dichos contadores. Estas reparaciones serán efectuadas de conformidad con lo dispuesto en la legislación sobre metrología.

4. Los titulares de establecimientos autorizados para la explotación de máquinas no estarán obligados a reservar su uso a los jugadores que lo soliciten.

Artículo 68. Publicidad.

Cualquier tipo de publicidad del juego, desarrollado a través de máquinas, requerirá autorización previa de la Dirección General competente en materia de juego.

Sección 4ª De los profesionales

Artículo 69. Carnet profesional de juego.

1. Todo el personal laboral al servicio de las empresas dedicadas a la gestión o explotación del juego mediante máquinas de juego, así como los empresarios individuales que se dediquen a dicha actividad, deberán de hallarse en posesión del preceptivo carnet profesional de juego.

2. Este documento deberá de ser solicitado por los representantes legales de las empresas referidas, mediante escrito dirigido a la Dirección General competente en materia de juego, adjuntando los siguientes documentos:

a) Relación de las personas para las que se solicita junto con su Documento Nacional de Identidad o pasaporte, con mención expresa de la actividad a realizar.

b) Certificación de Antecedentes Penales, de las personas para las que se solicite el carnet profesional, expedido por el Registro Central de Penados y Rebeldes.

c) Dos fotografías tamaño de carnet, de cada una de las personas para las que se solicita el preceptivo carnet profesional.

3. A la vista de la documentación aportada, la Dirección General competente en materia de juego procederá a la expedición del correspondiente carné, que tendrá una validez de cinco años, renovables

por períodos de igual duración, que podrá ser suspendido o revocado mediante resolución de la Dirección General competente en materia de juego cuando su titular haya sido condenado por sentencia firme por algún delito acometido en el ejercicio de la actividad relacionada con el juego mediante máquinas recreativas o de azar.

✐ Ap. 3 modificado por art. único.15 de Decreto 196/2006, de 19 septiembre.

TÍTULO IV

RÉGIMEN SANCIONADOR

CAPÍTULO I

Infracciones

Artículo 70. Infracciones administrativas.

1. Constituirán infracciones administrativas, en los términos fijados en la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego en la Comunidad Autónoma de Aragón, las acciones u omisiones que contravengan el régimen establecido para las máquinas de juego y salones de juego, tipificadas en la citada Ley y en el presente Reglamento. Dichas infracciones serán sancionables incluso si derivan de simple negligencia.

2. No habrá lugar a responsabilidad por infracción en esta materia por acciones u omisiones tipificadas como tales en esta Ley, en los siguientes supuestos:

a) Cuando se realicen por quienes carezcan de capacidad de obrar.

b) Cuando concurra fuerza mayor.

c) Cuando las acciones u omisiones que constituyan la infracción deriven de una decisión colectiva, para quienes hubieran salvado su voto o no hubieran asistido a la reunión en que se adoptó la misma.

3. Las infracciones a que se refiere este Título se clasifican en muy graves, graves y leves.

Artículo 71. Infracciones muy graves.

Son infracciones muy graves las tipificadas en el artículo 39 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego en la Comunidad Autónoma de Aragón y, especialmente, las siguientes:

a) La distribución, comercialización, instalación, explotación, reparación y almacenamiento de máquinas de juego o de sistemas de interconexión cuyos modelos no estén homologados e inscritos en la sección de modelos y material de juego del Registro del Juego de Máquinas, o no se correspondan con los mismos o su inscripción haya sido cancelada.

b) La fabricación, distribución, comercialización, instalación, explotación, reparación y almacenamiento de máquinas de juego o de sistemas de interconexión, por personas físicas o jurídicas que no figuren inscritas en las respectivas secciones del Registro del Juego de Máquinas o su inscripción haya sido cancelada.

c) La fabricación, distribución, comercialización, instalación, explotación, reparación y almacenamiento de máquinas de juego sin las correspondientes autorizaciones administrativas.

d) La asociación con otras personas para la distribución, comercialización, instalación, explotación, reparación y almacenamiento de máquinas de juego, no homologadas e inscritas en la sección de modelos y material de juego del Registro del Juego de Máquinas o que no cuenten con las correspondientes autorizaciones administrativas.

e) La instalación y explotación comercial de máquinas de juego en locales sin la oportuna autorización de funcionamiento o por personas o locales distintos para los cuales están autorizados.

f) La transferencia directa o indirecta de las autorizaciones concedidas para fabricar, comercializar, distribuir, instalar, explotar y reparar máquinas de juego, salvo que se lleven a cabo cumpliendo las condiciones y requisitos establecidos en la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón y en el presente Reglamento.

g) La utilización de máquinas de tipo «B» o recreativas con premio programado o de tipo «C» o de azar como jugadores, por los partícipes, accionistas o titulares de la propia empresa dedicada a su explotación o gestión, así como su personal directivo, los miembros de sus órganos de administración y empleados, así como las personas adscritas o vinculadas por razón de servicio a los órganos administrativos a los que estén atribuidas las actuaciones gestoras en materia de juego o de fiscalidad en la Comunidad Autónoma de Aragón, ya sea de forma directa o mediante persona interpuesta.

h) La manipulación o alteración de los elementos instalados en las máquinas de juego.

i) La utilización de documentos o datos falsos para obtener la homologación e inscripción de máquinas de juego o de sistemas de interconexión en la sección correspondiente del Registro del Juego de Máquinas, o para obtener la inscripción en dicho Registro como empresa fabricante, comercializadora o distribuidora, operadora o de servicios técnicos de máquinas de juego o las autorizaciones necesarias para el desarrollo de su actividad, así como la vulneración de las normas y condiciones por las que se concedieron las mismas.

j) La carencia en las máquinas de juego de las marcas de fábrica o su alteración o inexactitud.

k) La concesión de préstamos o créditos a los usuarios de máquinas de tipo «B» o recreativas con premio programado o de tipo «C» o de azar por entidades o empresas explotadoras de las mismas o por personas a su servicio, así como la concesión de dichos préstamos o créditos por los titulares de los locales en los que se encontrasen dichas máquinas instaladas.

l) El impago total o parcial a los jugadores de las cantidades que hubieran obtenido como premio, a través de máquinas recreativas con premio programado o de tipo «B» y de azar o de tipo «C».

m) Permitir o consentir, expresa o tácitamente, la instalación o explotación de máquinas de juego en locales no autorizados o por personas no autorizadas, así como permitir o consentir, expresa o tácitamente, la instalación o explotación de máquinas de juego carentes de autorización de explotación.

n) Permitir o consentir el acceso a los salones de juego a los menores de edad o a aquellas personas que lo tengan prohibido legalmente, así como incumplir las obligaciones de control de usuarios.

o) La instalación de máquinas recreativas con premio programado o de tipo «B» y de azar o de tipo «C» en número que exceda del autorizado.

p) La interconexión de máquinas recreativas con premio programado o de tipo «B» y de azar o de tipo «C», sin la preceptiva autorización.

q) La concesión de premios que excedan de los límites establecidos.

r) La negativa u obstrucción a la acción inspectora, de control y vigilancia de las máquinas de juego y de los establecimientos en que se instalen, realizada por agentes de la autoridad y funcionarios encargados o habilitados específicamente para el ejercicio de tales funciones, así como cualquier violación de las medidas cautelares por ellos adoptadas.

s) La comisión de la tercera infracción calificada como grave en el período de dos años, cuando las sanciones de las dos primeras fueran firmes en vía administrativa.

Artículo 72. Infracciones graves.

Son infracciones graves las tipificadas como tales en el artículo 40 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego en la Comunidad Autónoma de Aragón y, especialmente, las siguientes:

a) El incumplimiento o mal funcionamiento de las medidas de seguridad de los salones recreativos y de juego y de los demás locales donde se encuentren instaladas máquinas de juego.

b) Permitir, por parte de los titulares del local, la admisión a los salones recreativos y de juego y demás locales en los que se encuentren instaladas máquinas de juego a un número de personas superior al que permita el aforo máximo autorizado.

c) La transmisión e inutilización de máquinas de juego, sin la autorización correspondiente.

d) El incumplimiento por parte de sus titulares, respecto a las máquinas de juego y los locales donde estén instaladas, de las normas técnicas establecidas legalmente y en el presente Reglamento, siempre que no constituyan una infracción muy grave.

e) El incumplimiento, por parte de las empresas dedicadas a la fabricación, comercialización o distribución, instalación, explotación y servicios técnicos de máquinas de juego de las obligaciones de índole contable y registral, establecidas legalmente y en el presente Reglamento, así como la llevanza inexacta o incompleta de los registros de visitantes o controles de entrada.

f) El incumplimiento, por parte de las empresas dedicadas a la fabricación, comercialización o distribución, instalación, explotación y servicios técnicos de máquinas de juego, de los deberes de información periódica a la administración establecidas legalmente.

g) Tolerar la explotación de máquinas recreativas con premio programado o de tipo «B» y de azar o de tipo «C» en establecimientos públicos o privados en los que esa actividad no esté comprendida en su objeto social o empresarial, ni forme parte de sus actividades estatutarias, cuando la suma total de las apuestas en cada jugada iguale o supere el cincuenta por cien del importe mensual del salario

mínimo interprofesional, o si el total de las apuestas que puede realizar un jugador a lo largo de un período de veinticuatro horas iguala o supera el cien por cien de dicho salario.

h) La ausencia de hojas de reclamaciones en los locales autorizados para la instalación y explotación de máquinas de juego y la negativa a ponerlas a disposición de quien las reclame, así como dejar de tramitar en el plazo previsto las reclamaciones formuladas.

i) La transmisión de acciones o participaciones de empresas fabricantes, comercializadoras o distribuidoras, operadoras y de servicios técnicos de máquinas de juego, sin la oportuna autorización del organismo pertinente, cuando superen el cinco por ciento del capital, así como la ampliación o reducción de su capital, cuando supongan una alteración de los accionistas o partícipes superior a dicho porcentaje.

j) Mantener, en locales de hostelería, las máquinas de juego instaladas, en funcionamiento fuera de los horarios establecidos para dichos locales.

k) Las acciones u omisiones constitutivas de las infracciones muy graves previstas en el artículo anterior cuando, por su naturaleza, ocasión o circunstancia, no deban ser calificadas como tales.

l) El incumplimiento de las normas sobre publicidad en el juego y su incentivación fuera de los términos recogidos en las normas reglamentarias de desarrollo de la Ley.

m) La comisión de la tercera infracción catalogada como leve en dos años, cuando las sanciones de las dos primeras fueran firmes en vía administrativa.

Artículo 73. Infracciones leves.

Son infracciones leves las tipificadas en el artículo 41 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón y, especialmente, las siguientes:

a) No exhibir las máquinas los documentos acreditativos de las correspondientes autorizaciones administrativas, cuya exhibición se exige legalmente y en el presente Reglamento.

b) Colocar la documentación que ha de llevar incorporada la máquina de manera que se dificulte su visibilidad desde el exterior, o la falta de protección eficaz para impedir su deterioro o manipulación.

c) No remitir en plazo a la autoridad competente la información o documentación correspondiente cuando así esté previsto en el presente Reglamento.

d) La falta de conservación o exhibición de los documentos exigidos en el artículo 62 del presente Reglamento por parte del titular del local donde están instaladas las máquinas.

e) La falta de conservación o exhibición de los documentos exigidos por el artículo 63 del presente Reglamento por parte de las empresas operadoras.

f) La inexistencia de la leyenda indicativa de la prohibición de uso de las máquinas recreativas con premio programado o de tipo «B» por menores de edad y la inexistencia en las máquinas recreativas con premio programado o de tipo «B» y en las de azar o de tipo «C» de la indicación de que el juego puede crear adicción.

g) La inexistencia de la indicación de máquina especial para salas de juego en el tablero frontal de las máquinas recreativas de premio programado o de tipo «B», en su caso, por parte del fabricante.

h) Las constitutivas de las infracciones previstas en el artículo anterior cuando por su naturaleza, ocasión o circunstancia no deban de ser calificadas como graves.

i) Las acciones u omisiones que supongan el incumplimiento de las obligaciones, requisitos y prohibiciones establecidas en la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, que no estén calificadas como graves o muy graves, que sean causa de perjuicios a terceros, o dificulten la transparencia del desarrollo de los juegos o la garantía de que no puedan producirse fraudes o sean obstáculo para el control de las operaciones realizadas, cuando no operen como elementos de agravación de las sanciones.

j) La transmisión de acciones o participaciones de empresas fabricantes, comercializadoras o distribuidoras, operadoras, de servicios técnicos, sin la previa comunicación al organismo pertinente, cuando no superen el cinco por cien del capital, así como las ampliaciones o disminuciones de capital, que supongan una alteración de los accionistas o partícipes inferior a dicha cuantía.

k) La falta de comunicación previa al organismo pertinente de los cambios de denominación y domicilio social de empresas inscritas en las secciones correspondientes del Registro del Juego de Máquinas de Aragón.

Artículo 74. Responsables de la infracción.

1. Son responsables de las infracciones tipificadas en la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego

de la Comunidad Autónoma de Aragón y las especificadas en este Reglamento, sus autores por acción u omisión, sean personas físicas o jurídicas.

2. De las infracciones cometidas por los directivos, administradores o empleados de las empresas relacionadas con las máquinas de juego, serán responsables, asimismo, las personas físicas o jurídicas para las que presten servicios.

3. En relación con la instalación y explotación de máquinas de juego, las infracciones por incumplimiento de los requisitos que debe reunir la máquina serán imputables solidariamente al titular del local donde se encuentre instalada y a la empresa operadora titular de aquélla, sin perjuicio de la responsabilidad que por estos hechos pueda corresponder al fabricante.

4. Asimismo, las infracciones derivadas de las condiciones y requisitos documentales de los locales serán imputables solidariamente a los titulares de las actividades en ellos desarrolladas y a las empresas operadoras titulares de las máquinas que estén siendo objeto de explotación en los mismos.

5. En caso de inexistencia de autorización de explotación, las máquinas objeto de infracción se presumirán propiedad del titular del establecimiento donde se hallen instaladas, salvo que se acredite de forma fehaciente otra titularidad.

Artículo 75. Prescripción.

1. Las infracciones leves prescribirán a los seis meses, las graves a los dos años y las muy graves a los cuatro.

2. El cómputo del plazo de prescripción de las infracciones comenzará a contarse desde el día en que la infracción se hubiera cometido.

3. Interrumpirá la prescripción la iniciación, con conocimiento del interesado, del procedimiento sancionador, reanudándose el plazo de prescripción si el procedimiento sancionador estuviera paralizado durante más de seis meses por causa no imputable al presunto responsable.

4. El transcurso de los plazos señalados en los apartados anteriores determinará, de oficio, la cancelación del procedimiento sancionador.

CAPÍTULO II

Sanciones

Artículo 76. Imposición y graduación de las sanciones.

1. La comisión de las infracciones tipificadas en los artículos de la sección anterior determinará la imposición de sanciones pecuniarias y de otra índole, de conformidad con lo establecido por el artículo 45 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón y en el presente Reglamento.

2. Para la imposición y graduación de las sanciones se valorarán las circunstancias personales y materiales que concurran en cada caso, teniendo en cuenta la trascendencia económica y social de la conducta infractora y, concretamente, las características del lugar de instalación y de la tipología de la máquina de juego, la naturaleza de los perjuicios causados, la intencionalidad y la reincidencia o reiteración, en su caso; aplicándose criterios de proporcionalidad, sin que la sanción pueda ser inferior al triplo del beneficio ilícitamente obtenido mediante la comisión de la conducta infractora.

Artículo 77. Sanciones pecuniarias y accesorias.

1. Las sanciones pecuniarias se exigirán de acuerdo con la siguiente escala:

– Las muy graves, con multa de hasta 601.012,1 euros.

– Las graves, con multa de hasta 60.101,21 euros.

– Las leves, con multa de hasta 3.005,06 euros.

2. En los casos de infracciones calificadas como muy graves y graves y, en consideración a las circunstancias que concurran en cada supuesto, podrán imponerse, además de las multas señaladas con anterioridad, las sanciones administrativas accesorias siguientes:

a) La suspensión, la cancelación temporal por un período máximo de dos años o la revocación definitiva de la autorización para la explotación de máquinas recreativas o de juego o para el establecimiento de empresas fabricantes, distribuidoras, comercializadoras u operadoras de dichas máquinas.

b) La suspensión por un período máximo de un año o la revocación definitiva de las autorizaciones de explotación de máquinas de juego, así como la suspensión de la autorización de instalación y emplazamiento de éstas, por el mismo período de tiempo, en establecimientos de hostelería, salones recreativos y de juego, salas de bingo, casinos de juego o de otra índole.

c) La clausura, definitiva o temporal, por un período máximo de dos años, del establecimiento donde tenga lugar la explotación de máquinas de juego y la inhabilitación definitiva del mismo para dicha actividad.

d) La inhabilitación, temporal o definitiva, para ser titular de autorizaciones administrativas para llevar a cabo la fabricación, distribución, comercialización, explotación o servicios técnicos de máquinas de juego.

e) El decomiso y, ganada firmeza la sanción, la destrucción o inutilización, en su caso, de las máquinas de juego utilizadas para la comisión de las conductas objeto de la infracción.

3. En las empresas o establecimientos cuyo objeto o actividad principal no sea la explotación de máquinas de juego, no podrán imponerse sanciones accesorias de clausura temporal de los mismos, si bien podrá acordarse la retirada o precinto de las citadas máquinas y, previo trámite de audiencia a los interesados, el cese de la instalación y explotación de las mismas.

Artículo 78. Competencia y procedimiento.

1. Corresponderá imponer las sanciones:

a) Al Gobierno de Aragón, las multas superiores a 300.506,05 euros y todas aquellas que lleven aparejadas las sanciones accesorias que supongan la revocación definitiva de las correspondientes autorizaciones administrativas, la clausura definitiva del local en que se haya llevado a cabo la conducta infractora y la inhabilitación definitiva para ser titular de una autorización administrativa para la fabricación, distribución o comercialización, explotación y servicios técnicos de máquinas de juego.

b) Al Consejero de Presidencia y Relaciones Institucionales, las multas comprendidas entre 30.050,61 euros y 300.506,05 euros así como las que, siendo inferiores a 30.050,61 euros, lleven aparejadas las sanciones accesorias recogidas en el artículo 77.2, apartados a), b), c) y d) del presente Reglamento, con excepción de las reservadas al Gobierno de Aragón, según establece el apartado anterior.

c) Al Director General de Interior, las multas comprendidas entre 3.005,06 euros y 30.050,61 euros, así como las que, siendo inferiores a 3.005,06 euros, llevan aparejadas las sanciones accesorias recogidas en el artículo 77.2, apartado e).

Para estas mismas cuantías serán competentes los Delegados Territoriales del Gobierno de Aragón, siempre dentro de sus respectivos ámbitos territoriales.

d) A los Jefes de Servicio a los que esté encomendada la gestión administrativa del juego, les compete la imposición de sanciones de hasta 3.005,06 euros.

2. Sin perjuicio de las sanciones administrativas accesorias a que se refieren el artículo 45.3 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón y el artículo 77.2 del presente Reglamento, cuando existan indicios de infracción grave o muy grave, se podrá acordar, como medida cautelar, el cierre temporal del establecimiento en que se exploten máquinas recreativas o de juego y el precinto, depósito o incautación de las mismas, así como la incautación del dinero ilícitamente obtenido y su depósito en la Hacienda de la Comunidad Autónoma de Aragón.

3. Los inspectores y actuarios que lleven a cabo las actuaciones de comprobación o investigación podrán, por sí mismos, adoptar, como medida cautelar urgente, la incautación o precinto de las máquinas de juego que carezcan de los requisitos establecidos en la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón y en este Reglamento o que infrinjan los límites de apuestas o premios, así como las instaladas en locales no autorizados, lo que se hará constar en el acta incoada al efecto. Dicha medida deberá ser ratificada, en su caso, por el órgano competente al sustanciar el expediente sancionador.

4. Las resoluciones que sean firmes en la vía administrativa serán inmediatamente ejecutivas.

5. Contra la resolución dictada por el órgano competente en el expediente sancionador, podrán interponerse los recursos que procedan, de acuerdo con lo previsto en la legislación básica del procedimiento administrativo común.

Artículo 79. Publicidad de las sanciones.

Cuando se imponga una sanción muy grave o grave a una persona física o jurídica por infracción de las normas sobre máquinas recreativas o de juego, contenidas en la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón y en este Reglamento, ésta, una vez que haya ganado firmeza, será publicada en el «Boletín Oficial de Aragón».

CAPÍTULO III
Inspección

Artículo 80. Vigilancia y control.

1. Las funciones de inspección, vigilancia y control de lo regulado por el presente Reglamento se realizarán a través de los funcionarios que a este fin habilite el Departamento competente en materia de juego, con la colaboración, previo convenio, de los agentes de los Cuerpos y Fuerzas de Seguridad del Estado.

2. Los funcionarios adscritos a la inspección de juego tendrán la consideración de agentes de la autoridad en el ejercicio de sus funciones, gozando como tales de la protección que les dispensa la legislación vigente. Igualmente, estarán provistos de documento acreditativo que deberá ser exhibido con carácter previo al ejercicio de sus funciones.

3. Estarán facultados para la inspección permanente de los locales donde se hallaren instaladas o depositadas las máquinas de juego y el de las empresas, para el examen de las máquinas y de su documentación, para la emisión de informes que le sean solicitados y, en general, para la vigilancia del cumplimiento de las disposiciones del presente Reglamento.

4. Los titulares de las autorizaciones administrativas establecidas por este Reglamento, sus representantes legales y en definitiva las personas que, en su caso, se encuentren al frente de la actividad en el momento de inspección tendrán la obligación de facilitar a los funcionarios el acceso a los locales y a sus dependencias, así como aquellos datos, documentos e instrumentos para el cumplimiento de su tarea, debiendo colaborar con los mismos en la función inspectora.

5. La Dirección General competente en materia de juego podrá acordar inspecciones técnicas dentro de los planes anuales de prevención o actuación, o cuando se adviertan indicios de deficiencias en los locales o del material de juego. Estas inspecciones técnicas se llevarán a cabo por funcionarios adscritos a la Unidad de Inspección de Juego o por aquellas entidades autorizadas que tengan la especialización técnica requerida.

Artículo 81. Actuaciones inspectoras.

1. El resultado de las inspecciones deberá reflejarse mediante las pertinentes actas. Se extenderán por triplicado ejemplar y serán autorizadas por los funcionarios competentes. Se levantarán en presencia del titular o encargado del local o, del responsable de los hechos, en su caso, y del titular de la máquina si se hallara presente. En defecto de los anteriores, podrán autorizarse ante cualquier empleado que se hallase presente.

2. En el acta se consignarán los hechos o circunstancias objeto de la inspección y será firmada por las personas reseñadas anteriormente, quienes podrán hacer constar en el acta las observaciones que estimen pertinentes, entregándose copia de la misma. En el supuesto de que se negasen a estar presentes o a firmarlas, así se especificará. Siempre que sea posible serán firmadas por testigos.

3. Las actas tendrán naturaleza de documento público y lo reflejado en ellas tendrá presunción de veracidad, sin perjuicio de las pruebas, que en defensa de los respectivos derechos o intereses, puedan aportar los propios interesados, y deberán remitirse a la Dirección General competente en materia de juego para que, en su caso, se incoe el oportuno expediente o se adopten las medidas que sean procedentes.

Artículo 82. Clases de actas.

Las actas podrán ser:

a) Actas de infracción. Se extenderán cuando se constate una presunta infracción al presente Reglamento y reflejarán con la máxima exactitud los hechos y datos tendentes a acreditar la existencia de la presunta infracción, con especial referencia a las personas que puedan ser titulares del material de juego.

b) Actas de comprobación, examen y verificación. Son aquellas que se extienden a los efectos de constatar meramente las circunstancias administrativas y técnicas, en las que se encuentran las máquinas o los establecimientos donde se hallasen instaladas.

c) Actas de precinto, comiso o clausura. En concepto de sanción firme o como medida cautelar cuando existan indicios racionales de infracción grave o muy grave, bien a instancia del órgano competente sancionador, bien por iniciativa de los funcionarios adscritos a las funciones de inspección de juego en los supuestos señalados en el artículo 49.4 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.

d) Actas de desprecinto, finalización del comiso o reapertura. Se formalizarán una vez levantada la medida cautelar de precinto o cumplida la sanción de comiso o clausura del juego.

e) Actas de destrucción. Se formalizarán para hacer constar la destrucción del material ilegal decomisado cuando así lo ordene la resolución firme adoptada en el expediente.

ANEXO VII

Condiciones Técnicas de los Salones Recreativos y de Juego

1. Situación.

Los salones recreativos y los salones de juego dispondrán de alguna salida y fachada a vías públicas o espacios abiertos, que satisfagan las condiciones de seguridad y de distancia que fija la Norma Básica de Edificación: Condiciones de Protección contra Incendios en vigor (NBE-CPI-1996).

No podrán ubicarse en edificios destinados total o parcialmente a uso docente público.

2. Entradas y salidas.

El número, dimensiones, características y disposiciones de las puertas de acceso, de salida de emergencia y escaleras cumplirán con lo que dispone la Norma Básica de Edificación: Condiciones de Protección contra Incendios en vigor (NBE-CPI-1996).

3. Superficie.

1. La superficie construida mínima de los locales destinados a la explotación de salones recreativos no deberá de ser inferior a 50 metros cuadrados.

2. La superficie construida mínima de los locales destinados a la explotación de salones de juego no deberá de ser inferior a 150 metros cuadrados.

3. La superficie construida mínima referida en los apartados anteriores no incluirá la zona destinada a barra de bar.

4. Altura.

1. En la altura mínima se estará a lo dispuesto en NBE en vigor, excepcionalmente se admitirá 2,50 metros en determinados puntos de la sala, siempre que no superen el cincuenta por ciento de la superficie de la misma.

2. En el resto de las dependencias como servicios y aseos, la altura no podrá ser inferior a 2,30 metros.

5. Aseos.

Deberán contar con servicios o aseos diferenciados para caballeros y señoras. La dotación mínima de sanitarios de cada uno de ellos será la siguiente:

a) Un lavabo, un inodoro y un urinario para el servicio de caballeros.

b) Un lavabo y un inodoro para el servicio de señoras.

6. Aforo.

El aforo máximo permitido se establecerá en la proporción de una persona por cada metro cuadrado de superficie útil del salón.

7. Número de máquinas y distribución.

1. El número máximo de máquinas de juego autorizadas será de una por cada tres metros cuadrados de la superficie construida.

2. Las máquinas se colocarán de forma que ni ellas ni sus espacios de utilización obstaculicen los pasillos y vías de circulación que, en todo caso, deberán tener un ancho mínimo de 1,50 metros.

Cuando las máquinas se dispongan en hilera, la separación entre los laterales de las máquinas o de éstas con cualquier tabique u obstáculo, será de un mínimo de 0,30 metros, o de 0,50 metros, si en los laterales de las máquinas está puesta la documentación y dejen al jugador un espacio mínimo de 0,60 metros por 0,60 metros.

8. Instalación eléctrica e iluminación.

Será de aplicación lo dispuesto al respecto por el Reglamento sobre Electrotecnia para Baja Tensión.

§ 85 DECRETO 2/2004, DE 13 ENERO. APRUEBA EL REGLAMENTO DE JUEGOS RECREATIVOS SIN PREMIO A TRAVÉS DE SISTEMAS E INSTALACIONES EN LOCALES ABIERTOS AL PÚBLICO DE CARÁCTER INFORMÁTICO, TELEMÁTICO O DE COMUNICACIÓN A DISTANCIA

(BOA núm. 9, de 21 enero [LARG 2004, 14])

El Estatuto de Autonomía de Aragón atribuye, en su artículo 35.1.36ª, a la Comunidad Autónoma de Aragón la competencia exclusiva en materia de casinos, juegos, apuestas y combinaciones aleatorias, excepto en apuestas y loterías del Estado.

Por Real Decreto 1055/1994, de 20 de mayo, se transfirieron de la Administración del Estado a la Comunidad Autónoma de Aragón las funciones y servicios en estas materias.

Mediante Decreto 181/1999, de 28 de septiembre, del Gobierno de Aragón, se adscribieron al Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales, las competencias de ordenación, normativa y gestión en materia de casinos, juegos y apuestas, a excepción de la gestión de los tributos sobre el juego.

En virtud de las competencias arriba señaladas se dictó la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, abordando de una manera global y sistemática la actividad del juego y de las apuestas, estableciendo el régimen jurídico básico de los juegos y apuestas catalogados.

La incidencia de la sociedad de la información y de las nuevas tecnologías, unida al espectacular crecimiento e implantación progresiva de Internet, en concreto, y de la informática, en general, ha provocando una generalización del uso de medios, antes desconocidos, como ordenadores, aparatos, instrumentos, sistemas e instalaciones que posibilitan la práctica de juegos recreativos en locales públicos, en condiciones similares a las tradicionales máquinas recreativas o de tipo «A», convirtiéndose en puestos susceptibles de ofrecer juegos recreativos.

El presente Decreto tiene por objeto regular la actividad de ocio, mero pasatiempo o recreo que ofrece un local público a cambio de un precio en dinero, desarrollándose el juego mediante el empleo de ordenadores, máquinas, aparatos, instrumentos dispositivos, sistemas o instalaciones desarrollados en soportes magnéticos, ópticos o similares a través de ordenadores, de redes locales sin conexión a otras redes, de redes locales con conexión a otras redes a través de sistemas específicos instalados en ordenadores o a través de redes informáticas, telemáticas, vía satélite o cualquier otro medio de comunicación conexión a distancia, que permiten el mero pasatiempo o recreo en función de la habilidad del jugador.

En un principio, los primeros locales conocidos con nombres como Cibercafés, Cibercentros, Cibernet, Ciberjuegos, Cibersalas, Ciberzonas o similares nacieron con la finalidad de prestar básica y exclusivamente los diferentes servicios que Internet ofrece como correo electrónico, chat, participación en foros o grupos de noticias, transferencia de ficheros, vídeo conferencias, telnet o servicio a través del cual se accede desde un ordenador a otro y se procede a la administración remota de este último, dedicándose sólo tangencialmente a la práctica de juegos recreativos.

En estos momentos la actividad de juego no sólo se ha convertido en la principal actividad de los salones ciber sino que además el juego recreativo desarrollado a través de ordenador, videojuegos, programas, sistemas e instalaciones informáticas, telemáticas, vía satélite o de cualquier otro medio de comunicación o de conexión a distancia, se ha extendido a bares, cafeterías o locutorios telefónicos y demás establecimientos en los que tradicionalmente se han instalado las tradicionales máquinas de tipo «A» o recreativas.

La nueva realidad del juego recreativo exige la intervención de la administración competente en materia de juego, ordenando la actividad del juego recreativo desarrollada en los señalados locales, a fin de garantizar que los juegos recreativos practicados en los locales con libre acceso a los menores de edad respetarán los derechos de la infancia y de la adolescencia, bien jurídico prioritario a proteger por los poderes públicos, y que estos juegos no incitarán a la violencia ni a la agresividad de nuestros jóvenes. La intervención administrativa se justifica también en la necesidad de controlar que el desarrollo de estos locales y los juegos en éstos practicados evitarán la incentivación de hábitos y conductas

patológicas y en la necesidad de ponderar las repercusiones sociales y económicas derivadas de la actividad de los juegos recreativos desarrollados a través del uso de las nuevas tecnológicas.

La intervención administrativa se efectúa haciéndola compatible con el impulso y el desarrollo de estos nuevos locales que están surgiendo en torno al desarrollo tecnológico, exigiéndoles unos requisitos mínimos y esenciales, tanto en su funcionamiento como en cuanto a las condiciones técnicas que deberán reunir.

El Decreto consta de un Anexo único, tres Disposiciones Adicionales, dos Disposiciones Transitorias, una Disposición Derogatoria y dos Disposiciones Finales. En el artículo único se aprueba el Reglamento de Juegos Recreativos sin premio a través de sistemas e instalaciones en locales abiertos al público de carácter informático, telemático o de comunicación a distancia, con un total de catorce artículos y con dos Anexos, en los que se incluyen el modelo de las hojas de reclamaciones que deberán disponer los locales autorizados y las condiciones técnicas que deberán de reunir los salones ciber-juegos.

El Reglamento fija las condiciones y los requisitos que deberán reunir los locales públicos que presten servicios de juegos recreativos sin premio, desarrollados a través de ordenadores, máquinas, aparatos, instrumentos o dispositivos que utilicen redes informáticas, telemáticas, vía satélite o cualquier otro medio de comunicación o conexión a distancia, obteniendo lucro por la prestación de los mismos, así como las características que sus titulares deberán reunir para habilitarles administrativamente a la gestión y explotación de estos juegos recreativos.

El rápido y permanente desarrollo tecnológico deja obsoleta la normativa de juego tradicional, por lo que este Decreto procede a abordar un nuevo uso social del juego recreativo que, en aplicación del artículo 10.1 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, conlleva la modificación del artículo 1.1 del Decreto 159/2002, de 30 de abril, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas, incorporando un nuevo juego autorizado, añadiendo la letra h) juegos recreativos desarrollados en locales abiertos al público, mediante el empleo de ordenadores, máquinas, aparatos, instrumentos, dispositivos, sistemas o instalaciones que utilicen redes informáticas, telemáticas, vía satélite o cualquier otro medio de comunicación o conexión a distancia.

Por otra parte, en fecha 21 de diciembre de 2001, fue publicado en el «Boletín Oficial de Aragón», el Decreto 332/2001, de 18 de diciembre, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas de Juego y Salones, en cuyo artículo 4.6 tipifica como máquinas de tipo «A» o recreativas: «las máquinas, aparatos, instrumentos o dispositivos que sirvan para el desarrollo de juegos soportados en CD-ROM desarrollados en redes locales o interconectadas entre sí, a través de intraweb específicas instaladas en ordenadores cuyo uso temporal se arriende y se desarrollen en un establecimiento de pública concurrencia. El régimen jurídico de estas máquinas de juego y los locales autorizados para su instalación se regirán por la normativa específica que el Gobierno de Aragón dicte en el ejercicio de sus competencias».

Asimismo el señalado Decreto, en su artículo 48.4 indica: «en los salones donde se exploten las máquinas de tipo «A» previstas en el artículo 4.6 de este Reglamento, deberán reunir los requisitos y condiciones técnicas que se establezcan en las disposiciones que desarrollen este Decreto».

No obstante, se han detectado deficiencias y dificultades en la equiparación de los juegos recreativos desarrollados mediante el empleo de nuevas tecnologías con las máquinas recreativas o de tipo «A» tradicionales, de modo que mediante el este Decreto se deroga expresamente los artículos 4.6 y 48.4 del Decreto 332/2001, de 18 de diciembre, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas de Juego y Salones, y se da nueva redacción al artículo 2.e) del Decreto 332/2001, derogando la expresión: «debiendo tener totalmente bloqueado el acceso a todo tipo de juego en red o por ordenador, con o sin realización de apuesta».

De este modo la normativa a aplicar a los juegos recreativos sin premio varía en función del soporte en el que se realice y todo ello porque los juegos cibernéticos son una nueva modalidad de juego que presentan analogías con los juegos recreativos que prestan las máquinas de tipo «A», en cuanto se limitan a ofrecer el esparcimiento que comporta su utilización temporal a cambio del precio de la partida, si bien empleando soportes técnicos distintos que impiden su asimilación con las máquinas de tipo «A» o recreativas, en aspectos tales como su homologación o las características de las empresas que se dedican a la fabricación, comercialización, distribución o servicios técnicos de los sistemas e instalaciones de carácter informático, telemático o de comunicación a distancia o de los juegos soportados en CD-ROM, DVD, tarjetas de memoria, programas informáticos, entre otras cuestiones.

En su virtud, de conformidad con el dictamen de la Comisión Jurídica Asesora del Gobierno de Aragón, a propuesta del Vicepresidente y Consejero de Presidencia y Relaciones Institucionales, y previa deliberación del Gobierno de Aragón, en su reunión de fecha 13 de enero de 2004, dispongo:

Artículo Único. Aprobación del Reglamento.

Se aprueba el Reglamento de Juegos Recreativos Sin Premio a través de sistemas o instalaciones en locales públicos, que se inserta como Anexo Único a este Decreto.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera. Salones recreativos, salones de juego, salas de bingo y casinos de juego.

1. Los salones recreativos y de juego, salas de bingo y casinos de juego quedan autorizados para prestar los servicios de juegos recreativos sin premio comprendidos en el Reglamento que se aprueba por este Decreto debiendo cumplir los requisitos especificados en el mismo para el desarrollo de la actividad.

2. Las máquinas de juego instaladas en los locales referidos en el apartado anterior se regirán por el Decreto 332/2001, de 18 de diciembre, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas de Juego y Salones y los juegos comprendidos en el ámbito de aplicación de este Decreto por lo previsto en el mismo.

Segunda. Competencias.

En las provincias de Huesca y Teruel, las competencias atribuidas por el Reglamento al Consejero titular del Departamento competente en materia de juego así como a la Dirección General con competencias en la materia, se entenderán atribuidas a los órganos a los que los correspondientes Decretos de estructura orgánica del Departamento den competencias en materia de juego en dichas provincias.

Tercera. Modificación del Decreto 159/2002, de 30 de abril, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas.

Se modifica el artículo 1.1 del Decreto 159/2002, de 30 de abril, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas, introduciéndose una letra h) con la siguiente redacción: «juegos recreativos sin premio desarrollados en locales abiertos al público, mediante el empleo de sistemas o instalaciones que utilicen redes informáticas, telemáticas, vía satélite o cualquier otro medio de comunicación o conexión a distancia».

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera. Empresas.

Las personas físicas o jurídicas que se dediquen a la explotación y práctica de juegos recreativos sin premio comprendidos en el objeto de aplicación de este Decreto y del Reglamento que por él se aprueba, dispondrán de un plazo de cuatro meses a partir de la entrada en vigor del Decreto para adaptarse a sus prescripciones, sin perjuicio de lo dispuesto en la Disposición Transitoria Segunda. La falta de adaptación en el mencionado plazo podrá dar lugar a la incoación del correspondiente procedimiento sancionador.

Segunda. Licencia municipal de apertura de los salones ciber juegos.

Los operadores de juegos ciber que a la fecha de solicitud de la autorización de apertura y funcionamiento de salón ciber juegos no puedan acompañar la licencia municipal de apertura definitiva, deberán aportar copia compulsada de la solicitud de licencia municipal de apertura a su nombre, debiendo de presentar en el plazo de dos años, contados desde la entrada en vigor de este Decreto y del Reglamento que con él se aprueba, la licencia municipal de apertura definitiva. La falta de adaptación en el mencionado plazo dará lugar a la incoación del correspondiente procedimiento administrativo de cancelación de su inscripción como operador ciber juegos, produciéndose la revocación de la autorización de salón ciber juegos.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única. Derogación normativa.

Quedan derogadas cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo dispuesto en este Decreto, y de modo expreso:

a) Los artículos 4.6 y 48.4 del Decreto 332/2001, de 18 de diciembre, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas de Juego y Salones.

b) Del artículo 2 letra e) lo siguiente: «debiendo tener totalmente bloqueado el acceso a todo tipo de juego en red o por ordenador, con o sin realización de apuestas».

DISPOSICIONES FINALES

Primera. Facultad de desarrollo.

1. Se faculta al Consejero titular del Departamento competente en materia de juego para dictar las disposiciones necesarias para la aplicación y desarrollo de este Decreto y del Reglamento aprobado por el mismo.

2. Se autoriza al Consejero competente en la materia, para efectuar en los impresos que figuran en los Anexos del Reglamento las modificaciones y actualizaciones necesarias relativas a las condiciones y requisitos de los salones ciber-juegos, así como de las cuantías de las fianzas.

Segunda. Entrada en vigor.

Este Decreto y el Reglamento que por él se aprueba, entrarán en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de Aragón».

ANEXO ÚNICO

Reglamento de Juegos Recreativos Sin Premio a Través de Sistemas e Instalaciones en Locales Abiertos al Público de Carácter Informático, Telemático o de Comunicación a Distancia

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1. Ámbito y objeto de aplicación.

1. Este Reglamento tiene por objeto regular los juegos recreativos sin premio, practicados en locales abiertos al público a cambio de un precio y desarrollados a través de ordenadores, máquinas, aparatos, instrumentos, dispositivos, sistemas o instalaciones, soportados en soportes magnéticos, ópticos o similares y desarrollados a través de ordenadores, redes locales sin conexión a otras redes, de redes locales con conexión a otras redes a través de sistemas específicos instalados en ordenadores o a través de redes informáticas, telemáticas, vía satélite o cualquier otro medio de comunicación o conexión a distancia.

2. Asimismo este Reglamento regula los establecimientos autorizados, las características que los salones ciber-juegos y sus titulares u operadores de juegos ciber deberán reunir para la explotación y práctica de los juegos recreativos señalados en el párrafo anterior.

3. La explotación lucrativa de estos juegos de mero pasatiempo o recreo no podrán conllevar la concesión de ningún tipo de crédito ni premio, en metálico o en especie, ni incluir ninguna clase de apuesta.

Artículo 2. Régimen jurídico.

La práctica de juegos recreativos sin premio comprendidos en el ámbito y objeto de aplicación de este Reglamento se rige por lo dispuesto en la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, por las normas contenidas en este Reglamento y el Decreto que lo aprueba, por el Decreto por el que se crea el Registro General del Juego y se aprueba su Reglamento y por las demás disposiciones que resulten de aplicación.

Artículo 3. Exclusiones.

Quedan excluidos del ámbito de aplicación de este Reglamento los locales abiertos al público en los que se presten servicios diferentes a los juegos recreativos, tales como chats, envío y recepción de correos electrónicos, tratamientos de texto e imágenes, vídeo conferencias, transferencias de ficheros o servicios análogos, a través de ordenadores, aparatos, instrumentos, dispositivos, sistemas o instalaciones que utilicen internet, redes informáticas, telemáticas, vía satélite o cualquier otro medio de comunicación o conexión a distancia, por un tiempo y a cambio de un precio por su utilización, para su entretenimiento, comunicación, información y educación individual.

Artículo 4. Definiciones.

A los efectos de este Reglamento, se entiende por:

a) Sistemas o instalaciones: equipamiento informático diseñado para ocio, capaces de ofrecer juegos recreativos a un solo jugador o a varios interconectados entre sí.

b) Juego recreativo: Es aquella actividad de mero pasatiempo o recreo que se limita a conceder al usuario un tiempo de juego a cambio del precio de la partida, sin que puedan conceder premio en metálico alguno, en especie o en forma de puntos canjeables por objetos o dinero.

c) Ordenador: máquina electrónica dotada de una memoria de gran capacidad y de métodos de tratamiento de información, capaz de resolver problemas aritméticos y lógicos gracias a la utilización automática de programas registrados en ella, y que puede ser diseñado para prestar juegos recreativos.

d) Videojuego o Programa informático de juego: es aquel conjunto de instrucciones lógicas y debidamente ensambladas en virtud del cual puede ser practicado un juego recreativo. Los programas informáticos destinados a la práctica de juegos podrán ser instalados en la propia memoria del ordenador, en el correspondiente servidor de área local o en otras redes informáticas, de telecomunicaciones o análogas.

e) Servidor de área local: es aquel ordenador que permite la interconexión de una pluralidad de ordenadores para la práctica de juegos recreativos y en el que además pueden estar instalados programas informáticos de juego.

f) Red Local: es el sistema de interconexión de varios ordenadores que permite a éstos compartir recursos y transmitir información entre sí.

g) Operador de juegos ciber: es la persona física o jurídica autorizada para la explotación y práctica de juegos recreativos a través de sistemas o instalaciones en los locales de pública concurrencia.

h) Salón ciber-juegos: establecimiento o local autorizado para la explotación y práctica de actividades recreativas comprendidas en el ámbito de aplicación de este Reglamento, sin perjuicio de que puedan ofertar otros servicios diferentes al juego recreativo, mediante el empleo de sistemas, instalaciones o redes informáticas, de telecomunicaciones o análogos, así como vender material informático o alquilar o vender videojuegos.

Estos establecimientos también podrán identificarse con las palabras «cibersalas», «cibercentros», «ciberzonas» o similares, añadiendo en cualquier caso la palabra «juegos».

i) Puesto de juego: ordenadores, máquinas, aparatos o instrumentos susceptibles de proporcionar al usuario juegos recreativos sin premio, a través de sistemas o instalaciones soportados en soportes magnéticos, ópticos o similares, desarrollados a través de redes informáticas, telemáticas, vía satélite o cualquier otro medio de comunicación o conexión a distancia.

En la parte frontal de cada puesto de juego deberá constar de forma clara, visible y por escrito la advertencia de que queda prohibido su uso para la práctica de juegos con premio o apuesta.

j) Autorización de apertura y funcionamiento de salón ciber-juegos: documento administrativo que habilita al operador de juegos ciber a la explotación del número de puestos de juego autorizados en el mismo, en función de las condiciones exigidas en el Reglamento y en su Anexo «II».

Los puestos de juego autorizados podrán prestar servicios distintos de juego.

Los ordenadores, máquinas, aparatos, instrumentos, dispositivos, sistemas o instalaciones que utilicen redes informáticas, telemáticas, vía satélite o cualquier otro medio de comunicación o conexión a distancia no comprendidos en la autorización de apertura y funcionamiento quedan excluidos del ámbito de aplicación de este Reglamento y del Decreto que lo aprueba, y en su parte frontal deberá constar de forma clara, visible y por escrito que queda prohibido su uso como puesto de juego.

TÍTULO II

OPERADOR DE JUEGOS CIBER

Artículo 5. Registro.

1. Las personas físicas o jurídicas dedicadas a la explotación y práctica de juegos recreativos sin premio comprendidos en el artículo 1 de este Reglamento deberán solicitar su inscripción en el Registro General del Juego como «Operadores de juegos ciber, Salón ciber».

2. Los titulares de los salones recreativos y de juego no deberán solicitar su inscripción como operadores de juegos ciber cuando el número de puestos de juego a instalar no sea superior a tres, sin perjuicio de lo previsto en el apartado segundo del artículo 10 de este Reglamento.

3. Los titulares de las salas de bingo, casinos de juego y de los establecimientos señalados en las letras c), d) y e) del apartado primero del artículo 10 no deberán solicitar su inscripción como operadores de juegos ciber, sin perjuicio de que deberán comunicar su instalación, conforme a lo dispuesto en el apartado segundo del artículo 10 de este Reglamento.

Artículo 6. Solicitud de inscripción.

1. Las personas físicas o jurídicas que insten su inscripción en el Registro General del Juego como operador de juegos ciber deberán dirigir la correspondiente solicitud a la Dirección General competente en materia de juego, acompañando la siguiente documentación:

a) Fotocopia del Documento Nacional de Identidad o documento equivalente si el solicitante fuese persona física y fotocopia del Código de Identificación Fiscal si el solicitante fuese persona jurídica, además de acompañar, en este caso, la fotocopia del Documento Nacional de Identidad o del documento equivalente de sus administradores, gerentes, presidentes, consejeros o directivos.

b) Denominación o Razón social.

c) Dirección o domicilio social, a efectos de notificaciones.

e) Copia o testimonio notarial de la escritura de constitución de la sociedad inscrita en el Registro Mercantil y copia, en su caso, de modificación de la sociedad inscrita en el mencionado registro y copia de sus Estatutos y de sus modificaciones posteriores, en su caso, con indicación de los socios y de su número de acciones o cuota de participación.

f) Justificante de estar al corriente del pago de los Impuestos que pudieran corresponder por razón de la actividad, así como del cumplimiento de sus obligaciones tributarias con la Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón y con la Administración General del Estado.

g) Certificaciones de alta de la empresa y de cotización, en su caso, de los trabajadores en el régimen correspondiente de la Seguridad Social.

h) Justificante de pago de las tasas administrativas por la prestación de servicios administrativos y técnicos en materia de juego y apuestas.

i) Documento acreditativo de haber constituido una fianza como operador de juegos ciber, de acuerdo con la siguiente escala:

– Locales con una superficie de entre 50 metros cuadrados y 100 metros cuadrados: 1.500 euros.

– Locales con una superficie superior a 100 metros cuadrados: 3.000 euros.

j) Compromiso de que los juegos recreativos que se practiquen en su local no usarán imágenes que puedan herir la sensibilidad o perjudicar la información, formación y desarrollo físico, moral o mental de la infancia y de la juventud, ni transmitirán mensajes contrarios a los derechos reconocidos en la Constitución Española y, especialmente, aquellos que contengan elementos racistas, sexistas, homófobos, pornográficos o que hagan apología de la violencia, así como el compromiso de que en estos locales no se realizarán actividades no autorizadas en locales con libre acceso a los menores de edad.

k) Compromiso, mediante declaración jurada, de que los ordenadores, aparatos, instrumentos, dispositivos, sistemas o instalaciones, videojuegos, programas de juego y demás elementos empleados para el desarrollo de los juegos recreativos cuentan con las debidas licencias para su explotación legal y de declaración de «CE», en su caso.

l) Acreditar, de acuerdo con el artículo 31.1 letra a) de la Ley del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, carecer de antecedentes penales, por alguna de las causas previstas en el artículo 9 de la señalada Ley, mediante la presentación de Certificado de Antecedentes Penales, expedido por el Registro Central de Penados y Rebeldes, o, si fuera extranjero, documento equivalente expedido por la autoridad competente de su país de residencia, traducido oficialmente al castellano.

ll) Manifestar no haber sido sancionado administrativamente, mediante resolución firme, en los últimos dos años inmediatamente anteriores a la autorización antes señalada, por alguna de las infracciones tipificadas como muy graves o graves en la Ley del Juego o en las Leyes sobre juego vigentes en el resto del Estado, ni por infracciones tributarias graves o, en su caso, muy graves referentes a la fiscalidad del juego, de acuerdo con el artículo 31.1 letra b) de la Ley del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.

2. Las empresas titulares de salones recreativos y las empresas titulares de salones de juego inscritas en el Registro General del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón que insten su inscripción como operador de juegos ciber únicamente deberán de presentar la documentación exigida en las letras f), g), h), j), k) y ll) del apartado anterior.

3. Dado el carácter administrativo del Registro General del Juego, la inexactitud o falsedad de los documentos señalados en el número anterior, producirá la incoación del correspondiente expediente sancionador, de acuerdo con el artículo 39, letra g) de la Ley del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, sin perjuicio de las posibles controversias que se sustancien en cuanto a los derechos de propiedad o de explotación de los elementos inscritos.

Artículo 7. Tramitación y resolución.

1. Presentada la solicitud de inscripción junto con la documentación requerida, la Dirección General competente en materia de juego resolverá motivadamente en el plazo de dos meses, procediendo a la inscripción, con la atribución del correspondiente número de registro, si reúne los requisitos y

aporta los documentos señalados en el artículo anterior. De no recaer resolución expresa en dicho plazo el interesado podrá entender estimada dicha inscripción.

2. Si la Dirección General competente en materia de juego observara que la solicitud no reuniera alguno o algunos de los requisitos exigidos o no acompañara alguno o algunos de los documentos preceptivos requerirá al solicitante, con suspensión del plazo para resolver, para que en un plazo de diez días subsane la falta o acompañe los documentos preceptivos con indicación de que si así no lo hiciera se tendrá por desistida su petición archivándose, salvo que, motivadamente, se solicite una ampliación de dicho plazo que no podrá exceder de un mes.

Artículo 8. Vigencia y renovación de la inscripción.

1. La inscripción como operador de juegos ciber tendrá carácter temporal y validez de diez años, pudiendo ser renovada por períodos sucesivos de cinco años de duración, previo cumplimiento de los requisitos exigidos por la legislación vigente en el momento de producirse la solicitud de renovación.

2. La solicitud de renovación como operador de juegos ciber se presentará ante la Dirección General competente en materia de juego, con una antelación mínima de dos meses a la fecha de caducidad que se les hubiere otorgado. La renovación se entenderá concedida por el transcurso de dicho plazo sin haber sido dictada resolución expresa.

3. La falta de renovación dará lugar a la cancelación de la inscripción.

Artículo 9. Cancelación de la inscripción.

1. La inscripción como operador de juegos ciber en el Registro General del Juego sólo podrá cancelarse:

a) A petición del titular, por cese en el ejercicio de la actividad.

b) Por fallecimiento, declaración de ausencia o incapacidad de los titulares, cuando se trate de personas físicas o por disolución de las entidades, en el supuesto de ser personas jurídicas.

c) Por resolución motivada de la Dirección General competente en materia de juego, adoptada tras el procedimiento correspondiente, con audiencia del titular, por alguna de las causas siguientes:

– Comprobación de falsedad en los datos aportados para la inscripción.

– Incumplimiento de las obligaciones de prestar fianza o de la cuantía de ésta.

– Falta o modificación de alguno de los requisitos exigidos en el artículo 6 de este Reglamento o cuando siendo posible dicha modificación se haya efectuado sin autorización o comunicación previa, según los casos.

– Pérdida de vigencia de la inscripción sin que se hubiese solicitado o por no obtener su renovación.

– Impago de tasas administrativas por la prestación de servicios administrativos o técnicos en materia de juego.

– Como consecuencia de la imposición de una sanción firme en vía administrativa en materia de juego que expresamente cancele la inscripción.

2. No obstante lo señalado en la letra b) del párrafo anterior, en el supuesto de fallecimiento del empresario persona física no se cancelará la inscripción si lo solicitaran los sucesores en el plazo de un mes, contado desde el fallecimiento de aquél manteniéndose la vigencia de la inscripción con la mención de «sucesores de...», por el plazo máximo de un año, prorrogable por igual período por causa justificada, hasta que se efectúe la partición del haber hereditario y se produzca la inscripción del nuevo titular. Durante este período, los sucesores se subrogarán en la posición jurídica del empresario fallecido, debiendo acompañar a estos efectos la solicitud razonada de continuación de la actividad, la certificación del fallecimiento y copia autorizada del título en que se funde la sucesión por causa de muerte.

TÍTULO III

LOCALES AUTORIZADOS PARA LA EXPLOTACIÓN Y PRÁCTICA DE JUEGOS RECREATIVOS SIN PREMIO

Artículo 10. Locales autorizados.

1. Los sistemas e instalaciones comprendidos en el ámbito de aplicación de este Reglamento podrán ser instalados, en los siguientes establecimientos:

a) En los salones ciber juegos.

b) En los salones recreativos y de juego, salas de bingo y casinos de juego.

c) En los locales y en las dependencias habilitadas al efecto en los centros hoteleros, campings, parques de atracciones, centros de recreo familiar, parques o recintos feriales, librerías, papelerías o similares.

d) En los locales en los que se presten servicios informáticos.

e) En los establecimientos de hostelería, bares, cafeterías, restaurantes y establecimientos análogos.

f) En cualquier otro establecimiento que pudiera ser autorizado por Orden del Consejero competente en materia de juego.

2. En los locales señalados en las letras b), c), d) y e) del apartado anterior, la utilización de sistemas e instalaciones, comprendidos en el ámbito de aplicación de este Reglamento, tendrán la consideración de puestos de juego recreativo sin premio, correspondiendo a los titulares de los mismos comunicar a la Dirección General competente en materia de juego, previo a su explotación y práctica, el número de puestos de juego recreativos, la localización del local, las actividades desarrolladas en el mismo y los demás datos exigidos conforme al modelo que obra en el Anexo «III» de este Reglamento.

3. Los salones recreativos y de juego que pretendan la instalación de más de tres puestos de juego deberán solicitar la autorización de apertura y funcionamiento de salón ciber juegos que será compatible con la autorización de apertura y funcionamiento de salones recreativos o de juego.

Artículo 11. Número máximo de puestos de juego recreativos sin premio.

1. El número máximo de puestos de juego en cada establecimiento será:

a) En los salones ciber juegos: el número será como mínimo de cuatro y como máximo el que determine la correspondiente autorización de apertura y funcionamiento, en función de lo dispuesto en el número 7 del Anexo «II» de este Reglamento.

b) En los salones recreativos y de juego: cuando se pretenda la instalación de más de tres puestos de juego, sus titulares deberán solicitar una autorización de apertura y funcionamiento de salón ciber juegos en la que se determinará el número máximo de puestos de juego autorizados que será de uno por cada dos metros cuadrados de superficie construida entre puestos de juego, y de tres metros cuadrados construidos entre máquinas de tipo «A» o de tipo «B» y de entre éstas y los puestos de juego.

c) En las salas de bingo: hasta tres puestos de juego, debiendo instalarse en el área de juegos automáticos.

d) En los casinos de juego: hasta tres puestos de juego, debiendo instalarse pasado el servicio de admisión y fuera de la sala principal.

e) En los establecimientos señalados en el artículo 10, letra c) hasta seis puestos de juego.

f) En los establecimientos señalados en el artículo 10, letra d) hasta tres puestos de juego.

g) En los establecimientos señalados en el artículo 10, letra e) hasta dos puestos de juego.

2. La distribución de los puestos de juego recreativos sin premio para los locales señalados en las letras b) a g) del apartado anterior será la indicada en el punto siete, apartados 2 y 3 del Anexo «II» de este Reglamento.

Artículo 12. Requisitos generales de los salones ciber juegos.

1. Los operadores de juegos ciber inscritos en el Registro General del Juego, previo a la explotación y práctica de los juegos recreativos sin premio deberán obtener la autorización de apertura y funcionamiento de los salones ciber juegos, acompañando la siguiente documentación:

a) Número de inscripción como operador de juegos ciber del Registro General del Juego.

b) Localización del salón ciber juegos.

c) Documento que acredite la titularidad o disponibilidad del local.

d) Licencia municipal de apertura, a nombre del operador de juegos ciber.

e) Autorización definitiva, actualizada, de la instalación eléctrica de baja tensión, expedida por el órgano competente del Gobierno de Aragón.

2. Los operadores de juegos ciber que figuren inscritos en el Registro General del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón como empresas titulares de salones recreativos y de juego para la obtención de la autorización de apertura y funcionamiento de salón ciber juegos únicamente deberán de acompañar a su solicitud los documentos señalados en las letras a) y b) del apartado primero de este artículo.

3. La Dirección General competente en materia de juego a la vista de la documentación presentada si fuera defectuosa o incompleta, requerirá al interesado, con suspensión del plazo para resolver, para que en el plazo de diez días subsane la falta, en caso contrario se entenderá que ha desistido a su solicitud, archivándose el expediente.

4. La Dirección General competente en materia de juego, previo al otorgamiento de la autorización de apertura y funcionamiento, ordenará la inspección del local pudiendo, en su caso, requerir las modificaciones que estime oportunas.

5. Constatado el cumplimiento de los requisitos exigidos, el Consejero competente en la materia de juego en el plazo máximo de dos meses resolverá favorablemente sobre la autorización solicitada. En la autorización de apertura y funcionamiento se hará constar el número máximo de puestos de juego que podrán ser instalados según lo dispuesto en las letras a) y b) del apartado primero del artículo 11 del Reglamento.

6. La autorización de apertura y funcionamiento de salón ciber juegos tendrá una validez de diez años, renovable por períodos de cinco años, con los requisitos exigidos por la regulación vigente en el momento de su renovación.

7. La autorización podrá transmitirse por cualquiera de las formas admitidas en derecho, siempre que el adquirente figurase inscrito en el Registro General del Juego. Dicha transmisión se comunicará en el plazo máximo de quince días a la Dirección General competente en materia de juego.

Artículo 13. Régimen de los salones ciber juegos.

1. En los salones ciber juegos podrán instalarse máquinas expendedoras automáticas de bebidas no alcohólicas. Está prohibido el despacho y consumo de cualquier tipo de bebida alcohólica y de tabaco.

2. Los titulares de autorización del salón ciber juegos podrán reservarse el derecho de admisión del público al interior del local, en la forma prevista en la normativa aplicable.

3. En todos los salones ciber juegos y locales autorizados existirán, a disposición del público, unas hojas de reclamaciones, según modelo previsto en el Anexo «I» de este Reglamento, que habrán de estar debidamente diligenciadas en todas sus páginas por la Dirección General competente en materia de juego. Cualquier usuario podrá requerir las hojas para formular quejas.

4. Formulada una queja por el usuario del salón ciber juegos o del local autorizado y debidamente cumplimentada la hoja de reclamaciones, el titular del establecimiento entregará, inmediatamente, una copia al reclamante, conservará otra en su poder y remitirá el original a la Dirección General competente en materia de juego y una copia al organismo competente para la inspección del juego, estas dos últimas en el plazo de cuarenta y ocho horas.

TÍTULO IV

RÉGIMEN DE INSPECCIÓN Y CONTROL Y RÉGIMEN SANCIONADOR

Artículo 14. Inspección, control y régimen sancionador.

1. La inspección y control de las actuaciones comprendidas en el ámbito de aplicación de este Reglamento se regirá por lo dispuesto en el Título IV de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.

2. En materia de régimen sancionador se estará a lo establecido en el Título V de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.

c) Principado de Asturias

§ 86 DECRETO 77/1997, DE 27 NOVIEMBRE. REGLAMENTO DE MÁQUINAS RECREATIVAS Y DE AZAR

(BOPA núm. 300, de 30 diciembre [LPAS 1997, 215])

Dispone:

Artículo único. Objeto de la norma.

Se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar en el ámbito del Principado de Asturias, cuyo texto se inserta a continuación.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única. Derogación normativa.

Queda derogado a la entrada en vigor de la presente disposición el Decreto 14/1996, de 4 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, así como las disposiciones de igual o inferior rango emanadas de los órganos de la Comunidad Autónoma que se opongan a lo previsto en la misma.

DISPOSICIÓN FINAL

Única. Entrada en vigor.

El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Boletín Oficial del Principado de Asturias».

REGLAMENTO DE MÁQUINAS RECREATIVAS Y DE AZAR

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1. Ámbito y objeto.

El presente Reglamento tiene por objeto regular, en el ámbito territorial del Principado de Asturias, las máquinas recreativas y de azar o aparatos accionados por monedas que, a cambio de un precio, permitan el mero pasatiempo o recreo del jugador, o la obtención por éste de un premio, así como determinados aspectos de las actividades económicas relacionadas con dichas máquinas o aparatos y, entre ellas, las de fabricación, importación, exportación, instalación o colocación y explotación.

Artículo 2. Exclusiones.

El presente Reglamento no será de aplicación a:

a) Las máquinas expendedoras, entendiendo por tales las que se limitan a efectuar mecánicamente ventas de productos o servicios a cambio de la moneda o monedas depositadas en ellas, siempre que el valor del dinero depositado corresponda al valor normal en el mercado de los productos que se entreguen y que esté perfectamente determinado el artículo que se obtiene en cada acción que siempre será elegido por el usuario, y que no contenga ningún mecanismo que constituya o se preste a cualquier tipo de apuesta, combinación aleatoria, habilidad o juego de azar. En dichas máquinas debe producirse en todos los casos la entrega de uno de sus productos.

b) Las máquinas tocadiscos y videodiscos accionadas por monedas.

c) Las máquinas o aparatos de naturaleza estrictamente manual o mecánica de competencia pura

o deportiva entre dos o más jugadores, como futbolines, mesas de billar o tenis de mesa, boleras, hockey, etc., aunque su uso requiera la introducción de monedas.

d) Las máquinas o aparatos recreativos de uso infantil que permitan al usuario un entretenimiento consistente en la imitación de los movimientos de un animal, el vuelo de un avión o movimientos similares, así como las que por su naturaleza o elementos estén orientados al público infantil.

e) Las máquinas que de forma mecánica o electrónica se limiten a la acción de cambio de moneda, mediante la introducción de monedas o billetes de curso legal, con la obtención de billetes o monedas fraccionarias, de igual valor facial en su conjunto que el importe introducido.

f) Las máquinas que dotadas de un sistema informático ofrezcan al usuario exclusivamente un tiempo de uso de las vías y canales de comunicación legalmente establecidas.

g) Las máquinas fabricadas con destino al mercado externo al ámbito territorial del Principado de Asturias.

TÍTULO II

MATERIAL DE JUEGO

CAPÍTULO I

Definición de las máquinas

Artículo 3. Clasificación de las máquinas.

A los efectos de su régimen jurídico, las máquinas de juego se clasifican en:

a) Máquinas de tipo «A» o recreativas.

b) Máquinas de tipo «B» o recreativas con premio programado.

c) Máquinas de tipo «C» o de azar.

Artículo 4. Máquinas de tipo «A» o recreativas.

1. Son máquinas de tipo «A» o recreativas todas aquellas de mero pasatiempo o recreo que se limitan a conceder al usuario un tiempo de uso o de juego a cambio del precio de la partida, sin que puedan conceder ningún tipo de premio en metálico, en especie o en forma de puntos canjeables por objetos o dinero. No obstante lo anterior, podrán autorizarse máquinas de naturaleza competitiva en las que unos resultados determinados den lugar a la obtención de bonos o tickets canjeables por un premio en especie cumpliendo los siguientes requisitos:

a) La naturaleza de los posibles premios a obtener deberán especificarse en el momento de la solicitud de inscripción del modelo en la sección correspondiente haciendo expresa mención a los precios de cada uno de ellos.

b) El valor de cada uno de estos premios no podrá ser superior a diez veces el valor de la partida, ni ésta a su vez superior a 500 pesetas.

2. Se considerarán también en este grupo de máquinas de tipo «A» las que ofrezcan, como único aliciente adicional y por causa de la habilidad del jugador, la posibilidad de continuar jugando por el mismo importe inicial en forma de prolongación de la propia partida o de otra adicional que, en ningún caso podrá ser canjeada por dinero o especie ni ser objeto de establecimiento de competición alguna entre distintos usuarios que pudiera dar lugar a premio adicional al que la propia máquina concede.

3. Las máquinas de tipo «A» cuyo desarrollo de juego se realice mediante la utilización de pantallas de televisión, vídeo o cristal líquido podrán incorporar dispositivos que permitan el intercambio de las placas que contengan distintas modalidades de juegos compatibles con la configuración de éstas.

4. En ningún caso, los juegos de las máquinas de tipo «A» implicarán el uso de imágenes o la realización de actividades propias de locales no autorizados para menores o que de cualquier manera puedan herir la sensibilidad o perjudicar la formación de la infancia o ser contrarias a los principios de nuestro ordenamiento jurídico.

Artículo 5. Máquinas de tipo «B» o recreativas con premio.

Son máquinas de tipo «B» o recreativas con premio aquellas que a cambio del precio de la partida o jugada y conteniendo algún elemento de juego, envite, apuesta o azar conceden al usuario un tiempo de uso y, eventualmente, de acuerdo con el programa de juego, un premio en metálico.

Artículo 6. Máquinas de tipo «C» o de azar.

Son máquinas de tipo «C» aquellas que a cambio de una o varias monedas conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio en metálico, que dependerá siempre del azar.

CAPÍTULO II

Identificación de las máquinas

Artículo 7. Marcas de fábrica.

1. Antes de su salida al mercado, la empresa fabricante o importadora deberá grabar en cada máquina de los tipos regulados en el presente reglamento de forma abreviada, según anexo I, un código con los datos siguientes:

a) Número que corresponda al fabricante o importador en la sección correspondiente del Registro de Fabricantes e Importadores de Máquinas y Material de Juego.

b) Número de inscripción del modelo que le corresponda en la Sección de Modelos del Registro Especial del Juego del Principado de Asturias.

c) Serie y número de fabricación de la máquina.

2. Este código deberá ser grabado en cada máquina en el mueble o carcasa, en el panel frontal y en el caso de máquinas de los tipos «B» o «C» en la memoria que contiene el programa de Juego.

Artículo 8. Placa de identidad.

1. La placa de identidad, que deberá ser elaborada y grabada por la empresa fabricante o importadora en modelo normalizado según anexo II, deberá incorporar los siguientes datos:

a) Razón social, Número de Identificación Fiscal y número de inscripción en la sección correspondiente del fabricante o importador.

b) Nombre del modelo de la máquina y número de inscripción en la sección de Modelos del Registro Especial del Juego del Principado de Asturias.

c) Tipo de máquina.

d) Serie y número de fabricación de la máquina.

2. El fabricante o importador incorporará la placa de identidad a la máquina, en lugar visible desde el exterior de la misma, antes de su salida de fábrica y venta, debiendo mantenerse durante toda la vida útil de la máquina.

Artículo 9. Guía de circulación.

1. La guía de circulación es el documento que, cumplimentado por el fabricante o importador en modelo que acuerde la Consejería de Economía identifica la máquina incorporando los siguientes datos:

Denominación social del fabricante o importador, Número de Identificación Fiscal, número de inscripción en la sección de Fabricantes o Importadores, nombre comercial del modelo, número de inscripción en la Sección de Modelos del Registro Especial del Juego del Principado de Asturias, tipo de máquina, serie y número de la misma.

2. La guía de circulación, una vez cumplimentada por el fabricante o importador en los espacios determinados al efecto, tendrá la consideración de certificado de fabricación respecto de la máquina amparada por la misma y será entregada por éste a la empresa operadora adquirente de la máquina o a una empresa comercializadora de la misma.

Artículo 10. Máquinas multiusuario.

1. Las máquinas recreativas de tipo «B» o «C», en las que puedan intervenir dos o más jugadores serán consideradas a todos los efectos tantas máquinas como jugadores puedan usarlas simultáneamente, siempre que permitan que el juego de cada uno de ellos sea independiente del realizado por los otros jugadores.

2. Tendrán la consideración de una sola máquina, a efectos administrativos, aquellas de tipo «A» cuyo desarrollo del juego permita o consista en el establecimiento de alguna forma de competición entre un máximo de dos jugadores que compartan el mismo desarrollo de juego.

TÍTULO III

REGISTROS

CAPÍTULO I

Sección de fabricantes e importadores

Artículo 11. Empresas fabricantes e importadoras.

1. Las empresas dedicadas en el ámbito territorial del Principado de Asturias a la fabricación e importación de máquinas o aparatos de los regulados en el presente Reglamento estarán obligadas a inscribirse en la sección correspondiente del Registro Especial del Juego.

2. No estarán obligados a inscribirse en dicho registro los casinos de juego por el hecho de importar máquinas para instalar en sus propios locales.

3. Las empresas fabricantes o importadoras que pretendan su inscripción en la sección correspondiente del Registro Especial del Juego habrán de cumplir los siguientes requisitos:

a) Tener personalidad jurídica propia.

b) Establecer un domicilio dentro del ámbito territorial del Principado de Asturias a efectos de sus relaciones con esta Administración.

c) En el caso de empresas constituidas bajo la forma de sociedad mercantil, su objeto social deberá ser únicamente la fabricación o importación de máquinas o aparatos sujetos al presente reglamento, y cuantas actividades se deriven de la misma.

d) Constituir la fianza que establece el presente reglamento.

Artículo 12. Solicitud de inscripción.

1. La solicitud de inscripción, que preceptivamente hará mención de cuantos documentos se acompañan, se dirigirá a la Consejería de Economía del Principado de Asturias.

Cuando en su caso, la constitución de una sociedad se hubiera supeditado a la concesión de la inscripción, se indicará el domicilio de los solicitantes y, en todos los casos, las personas que de hecho puedan ejercer de forma delegada, total o parcialmente, las distintas funciones de sus órganos de gobierno.

2. A la solicitud deberán acompañarse los siguientes documentos:

a) Fotocopia del Documento Nacional de Identidad en vigor o del pasaporte de las personas mencionadas en el apartado anterior y certificado del Registro Central de Penados y Rebeldes.

b) Copia o testimonio de la escritura de constitución en el caso de sociedades mercantiles, de los estatutos, y de poderes otorgados a favor de terceros, en cuanto a delegación de facultades totales o parciales, excepto los específicos conferidos para pleitos en favor de Abogados y Procuradores.

Los poderes otorgados a favor de terceros con posterioridad a su inscripción, así como su revocación, deberán ser comunicados en el plazo de 30 días aportando documento acreditativo a la Consejería de Economía.

c) Certificado de inscripción en el Registro Mercantil en el caso de sociedades.

d) Justificante del depósito del aval correspondiente.

3. No obstante lo anterior, la escritura de constitución y el otorgamiento de poderes podrán condicionarse a la inscripción, en cuyo caso deberán sustituirse por el correspondiente proyecto.

Artículo 13. Tramitación y resolución.

1. La solicitud de inscripción se resolverá por la Consejería de Economía del Principado de Asturias en el plazo máximo de tres meses, a contar desde la fecha de la presentación completa de la documentación o de la aportación de la documentación o información complementaria que le pudiera ser requerida al solicitante. En caso de no resolver expresamente la solicitud en el plazo indicado, deberá entenderse como concedida.

2. La Consejería de Economía podrá interesar informe de los organismos competentes en materia de seguridad ciudadana, hacienda o industria.

3. Previas las informaciones y comprobaciones que estime necesarias, la Consejería de Economía resolverá, valorando la exactitud de los datos aportados, los antecedentes de los solicitantes en materia de juego y la viabilidad del cumplimiento de los fines de la solicitud.

4. La resolución denegatoria de la inscripción deberá, en todo caso, ser motivada.

5. Resuelta la solicitud se notificará al interesado quien, de ser favorable, deberá justificar de modo fehaciente a la Consejería de Economía el cumplimiento de cuantos requisitos hubieran quedado condicionados a la resolución favorable.

6. La falta de remisión a la Consejería de Economía de cualquiera de los justificantes relativos a los extremos indicados en los apartados anteriores en el plazo de tres meses desde la resolución favorable dará lugar a la caducidad del expediente.

7. Cumplido el expediente en todos sus trámites, se procederá a la inscripción en la sección correspondiente del Registro, remitiendo al interesado certificado del asiento correspondiente con expresión del número que se le hubiera asignado.

Artículo 14. Vigencia y cancelación de la inscripción.

1. La inscripción en el Registro de Fabricantes e Importadores tendrá carácter indefinido.

2. La Inscripción en el Registro de Fabricantes e Importadores podrá cancelarse en los casos siguientes:

a) Por voluntad expresa del interesado, mediante solicitud.

b) Por resolución de la Consejería de Economía basada en los siguientes supuestos:

b.1) Por modificación de cualquiera de las circunstancias o requisitos mínimos exigidos para la inscripción, o cuando, siendo posible dicha modificación, se haya efectuado sin la autorización correspondiente.

b.2) Por cualquiera de las causas previstas en las disposiciones que regulan el Registro Mercantil, que determinen la suspensión o revocación de la inscripción en el mismo.

b.3) Por la comprobación de falsedad o por la omisión de datos aportados para su obtención.

b.4) Por incumplimiento de cualquiera de los requisitos exigidos para la inscripción.

3. La cancelación de la inscripción de un fabricante o importador, en el supuesto de no producirse a instancia del titular, determinará la pérdida de la fianza.

CAPÍTULO II

Sección de Modelos

Artículo 15. Modelos de máquinas.

1. Deberán inscribirse en la Sección de Modelos del Registro Especial del Juego del Principado de Asturias todos aquellos modelos de máquinas regulados en el presente Reglamento cuando se pretenda su distribución, comercialización, venta, instalación o explotación dentro del ámbito territorial del Principado de Asturias.

2. En su inscripción se especificará la denominación comercial del modelo, las características del mismo y los datos de identificación del fabricante y, en su caso, del importador.

3. La inscripción en la Sección de Modelos conferirá a sus titulares el derecho a importar, fabricar y vender las máquinas que se ajusten a dichas inscripciones y cumplan los demás requisitos del presente Reglamento.

4. Sólo podrá cederse la habilitación para la fabricación o importación de un modelo inscrito si el cedente y el cesionario estuvieran inscritos como tales en cualquier Registro específico perteneciente a cualquier país miembro de la Unión Europea.

5. La inscripción de un modelo de máquina significa la homologación de todos y cada uno de los componentes o elementos que inciden en el desarrollo del juego en el momento de su solicitud, pero no el de los que con posterioridad se pudieran adaptar, siendo preceptivo proceder en las máquinas de tipo «A» a la inscripción del componente que constituye y determina las distintas secuencias del juego que se pretende sustituir así como los accesorios o mecanismos que conlleva, quedando prohibida cualquier modificación sobre las de tipo «B» o «C» salvo autorización expresa y previa del titular de la Consejería de Economía.

6. Los titulares de la Inscripción de máquinas recreativas de los tipos «B» y «C» que atendiendo a razones técnicas en cuanto a un mal funcionamiento requieran la sustitución o modificación de alguno de sus componentes deberán previamente obtener la correspondiente autorización. A la solicitud en todo caso se deberá acompañar el preceptivo informe del ensayo en laboratorio de la máquina modificada o bien certificado de éste en el que conste que las modificaciones no afectan a los siguientes elementos:

a) Precio de la partida.

b) Plan de ganancias, cuantía o importe de premios.

c) Velocidad de juego.

Atendiendo a las circunstancias de cada caso, la Consejería de Economía podrá amerizar que las pruebas de laboratorio, si proceden y la sustitución de componentes sea simultánea. En todo caso el nuevo elemento a incorporar se entregará en el mismo laboratorio donde se efectuó el ensayo en el momento de la inscripción.

Artículo 16. Requisitos de las máquinas de tipo «B».

Para ser homologadas e inscritas en la Sección de Modelos como máquinas tipo «B» habrán de cumplir los siguientes requisitos:

1. Las memorias electrónicas de la máquina que determinan el juego, el plan de ganancias, así como el normal funcionamiento de los contadores deberán contar con las debidas medidas de protección contra su alteración o manipulación.

2. El precio de cada partida será de un máximo de veinte céntimos de euro (0,20 euros), sin perjuicio de poder realizarse un número acumulado de partidas que no supere el valor de tres veces el precio máximo de la partida autorizada en las máquinas destinadas a establecimiento de hostelería, y de cinco veces el precio máximo de la partida autorizada en las máquinas destinadas a salones de juego, bingos y casinos. La realización de partidas simultáneas se computará como si se tratara de una partida simple.

✐ Ap. 2 modificado por art. único.1 de Decreto 21/2008, de 27 marzo.

3. El premio máximo que la máquina puede entregar por cada jugada o partida no podrá ser superior a 240 euros, no pudiendo entregarse éste ni ningún otro de los premios junto a otro cualquiera en secuencia fija por cada ciclo completo de todas las combinaciones posibles. Dicho premio podrá ser de hasta 400 euros en el caso de máquinas con destino a salones de juego, salas de bingo y casinos, en las que deberá constar, en su panel frontal, la mención de su uso exclusivo en tales locales.

✐ Ap. 3 modificado por art. único.1 de Decreto 21/2008, de 27 marzo.

4. El mecanismo de la máquina deberá estar programado de manera que devuelva a los usuarios en todo caso un porcentaje en premios no inferior al 70% del importe jugado en el ciclo completo de las posibles combinaciones, entendiendo dicho ciclo como cualquier serie de 20.000 partidas consecutivas.

5. Las máquinas incorporarán una fuente de energía autónoma que preserve la memoria en caso de desconexión o interrupción de energía de alimentación y permita, en su caso, el reinicio del programa a partir del mismo estado inmediatamente anterior al corte de suministro de energía.

6. Para el comienzo de la jugada se requerirá que el jugador accione el pulsador o palanca de puesta en marcha. Si transcurridos 5 segundos no lo hiciese, la máquina deberá funcionar automáticamente.

7. El pago del importe correspondiente a cualquiera de los premios deberá efectuarse de una sola vez debiendo ser avisado específicamente el jugador del importe del premio obtenido.

8. Deberán incorporar un mecanismo de expulsión automática de los premios obtenidos al exterior sin necesidad de acción alguna del jugador, pudiendo no obstante acumular estos premios para su posterior cobro hasta un importe máximo equivalente a la cuantía del premio mayor. Estos importes acumulados no podrán nunca convertirse en créditos para el jugador.

9. Deberán disponer de un mecanismo que impida seguir jugando cuando los depósitos de monedas para pagos queden vacíos de monedas.

10. En el tablero frontal o en la pantalla de vídeo deberán constar con toda claridad y por escrito:

Las reglas del juego.

Plan de ganancias o combinaciones ganadoras y la cuantía de los premios asignados a cada una de ellas.

El porcentaje mínimo de devolución en premios y el número de jugadas posibles en los que se ha de cumplir dicho porcentaje.

La prohibición de su uso a menores de dieciocho años.

✐ Ap. 10 modificado por art. único.1 de Decreto 21/2008, de 27 marzo.

11. La máquina no podrá efectuar más de 150 jugadas cada diez minutos.

12. No podrán tener instalado ningún tipo de dispositivo sonoro que pueda actuar como reclamo o atraer la atención de los concurrentes cuando la máquina no se encuentre en uso por algún jugador.

13. Los monederos o billeteros receptores del importe de la partida podrán admitir monedas o

billetes por valor superior al importe de la misma. En este último supuesto el jugador podrá optar entre la devolución del importe sobrante o su acumulación para sucesivas partidas hasta un importe máximo de 50 veces el valor de dicha partida.

✐ Ap. 13 modificado por art. único.1 de Decreto 21/2008, de 27 marzo.

14. Todos los premios posibles serán necesariamente entregados en moneda de curso legal en su totalidad, quedando prohibido el uso para este fin de fichas o puntos canjeables por objetos o dinero.

15. Deberán incorporar contadores electrónicos de monedas que cumplan los siguientes requisitos:

a) Posibilitar la lectura exterior de los mismos a la Administración de forma independiente, mediante combinaciones a través de sus pulsadores, tarjetas de lectura magnética, cerradura de contacto eléctrico o electrónico o cualquier acción que no suponga intervención alguna del propietario de la máquina. Los datos de los contadores deberán mostrarse mediante visores incorporados a las máquinas.

b) Identificar la máquina en que estén instalados.

c) Estar seriados y protegidos contra toda manipulación de forma que con independencia del proceso de actividad normal de la máquina, no se puedan alterar sus datos.

d) Mantener sus datos almacenados en memoria aun con la máquina desconectada e impidiendo el funcionamiento de la misma en caso de avería o desconexión de los mismos.

e) Almacenar durante toda la vida de la máquina el número de jugadas realizadas y el número de monedas devueltas en concepto de premios.

f) En todo caso, los contadores a instalar en las máquinas contabilizarán y expresarán el número de pasos con relación al valor facial del precio máximo de la partida. En caso de utilización de monedas superiores a dicho precio los contadores darán tantos pasos como múltiplos de este precio contenga el valor de la moneda.

g) En caso de avería de los contadores, la empresa operadora con anterioridad a cualquier traslado de dicha máquina y en todo caso en el plazo máximo de treinta días, deberá comunicarlo a la Consejería de Economía mediante escrito al que, en todo caso, se acompañará:

g.1) Certificado del fabricante de la máquina en el que deberán constar el número del contador, el modelo de la máquina donde se instalará y la lectura que arroje en el momento de la entrega a la empresa operadora. En el certificado deberá constar igualmente la empresa operadora que adquiere el módulo de contadores.

g.2) Declaración jurada del titular de la empresa operadora conteniendo modelo y número de serie de la máquina donde se instala el módulo de contadores y la lectura que arroje en el momento de su instalación.

h) Los contadores a incorporar deberán haber sido homologados por la entidad que determine la Consejería de Economía en el caso de ser suministrados por entidad distinta al fabricante de la máquina.

i) Las máquinas recreativas de tipo «A» deberán incorporar contadores que contabilizarán el importe de entrada de monedas.

Artículo 17. Requisitos adicionales.

Además de los requisitos expuestos en los apartados anteriores, para las máquinas de tipo «B» y «C» se requerirá haber sido sometida a ensayos previamente por la entidad que autorice el titular de la Consejería de Economía. No obstante tendrán validez los ensayos efectuados por los laboratorios que previa solicitud y autorización se adapten al protocolo de pruebas que mediante resolución acuerde el titular de la Consejería de Economía y estén dentro del ámbito de la Unión Europea.

⇒ Vid. Resolución de 22 de abril de 1997, de la Consejería de Economía, por la que se establecen las normas para la homologación de máquinas recreativas tipo B, designando al Departamento de Ingeniería Eléctrica, Electrónica, de Computadoras y Sistemas de la Universidad de Oviedo.

Resolución de 4 de marzo de 1998, de la Consejería de Economía, por la que se aprueba el protocolo de pruebas al que deben adaptarse los ensayos de máquinas recreativas de tipo «B».

Resolución de 4 de abril de 2001, de la Consejería de Hacienda, de modificación de la Resolución de 4 de marzo de 1998, por la que se aprueba el protocolo de pruebas al que deben adaptarse los ensayos de máquinas recreativas de tipo «B».

Resolución de 20 de diciembre de 2002, de la Consejería de la Presidencia, por la que se ordena la publicación del protocolo al convenio de colaboración de 23 de septiembre de 1996, suscrito entre el Principado de Asturias, a través de la Consejería de Hacienda y la Universidad de Oviedo, para la formalización de la acción específica relativa a la colaboración en materia de inspección sobre máquinas tipo «B» o recreativas con premio atribuida a la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

Artículo 18. Interconexiones de las máquinas tipo «B».

1. En los salones de juego, salas de bingo y casinos podrán instalarse máquinas tipo «B» interconectadas entre sí para otorgar un premio especial, generado entre todas ellas, siempre que estén instaladas en el mismo local y su número no sea inferior a tres.

2. La realización de esta interconexión precisará autorización de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas, previa solicitud en la que se hará constar el número de máquinas, forma en que se realice el enlace, identificación de los elementos que realicen la interconexión, premio máximo a otorgar por el conjunto de máquinas, y guías de circulación de éstas.

3. El premio máximo que se podrá otorgar por el conjunto de máquinas interconectadas no podrá ser superior a la suma de los premios máximos de cada una de las máquinas interconectadas, y en ningún caso podrá superar el límite de 1.200 euros. En todo caso dicho premio especial no podrá disminuir el porcentaje de devolución de cada una de las máquinas interconectadas.

4. El importe del premio se señalará claramente sin que pueda realizarse ningún tipo de publicidad en el exterior del establecimiento, salvo autorización expresa. Así mismo, en cada máquina interconectada se hará constar de forma visible esta circunstancia.

5. Las máquinas tipo «B» para uso exclusivo de salones de juego, bingos y casinos sólo podrán interconectarse entre sí.

6. Los elementos de juego a través de los cuales se efectúe la interconexión deberán ser homologados por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas previo el correspondiente ensayo tal como establece el artículo 17 del presente Reglamento.

✐ Modificado por art. único.2 de Decreto 21/2008, de 27 marzo.

Artículo 19. Exclusiones.

Quedan excluidas como máquinas tipo «B», y en consecuencia prohibidas, las que tengan dispositivos que incidan sobre el programa de juego o premios no previstos en los apartados anteriores.

✐ Modificado por art. único.3 de Decreto 21/2008, de 27 marzo.

Artículo 20. Requisitos de las máquinas tipo «C».

Para ser homologadas e inscritas en el Registro correspondiente como máquinas tipo «C» habrán de cumplir los siguientes requisitos:

1. El precio máximo de la partida será de 1.000 pesetas o 6 euros.

✐ Ap. 1 modificado por art. único.2 de Decreto 30/2001, de 15 marzo.

2. El premio o ganancia de mayor valor que la máquina puede entregar al jugador será equivalente al importe de 2.000 veces el valor de la apuesta.

✐ Ap. 2 modificado por art. único.2 de Decreto 30/2001, de 15 marzo.

3. El mecanismo de la máquina deberá estar calculado de tal forma que devuelva a los jugadores, durante la serie de jugadas que resulte de la totalidad de las combinaciones posibles, un porcentaje de premios no inferior al 80% del valor de las apuestas efectuadas.

4. Deberán disponer de un mecanismo de expulsión automática de los premios obtenidos por cada combinación ganadora sin intervención alguna del jugador.

5. La duración mínima de la partida será de 2,5 segundos.

6. Deberán disponer de un tablero frontal en el que consten con claridad las reglas del juego, el porcentaje mínimo legal que devuelve en premios, la descripción de todas las combinaciones que den lugar a un premio, el importe que le corresponda a cada una de ellas, y el número de combinaciones posibles de un ciclo completo.

7. Deberán disponer, salvo autorización expresa de la Consejería de Economía, de dos contenedores de monedas internos, uno será el depósito de reserva de pagos a fin de efectuar los correspondientes a cualquier premio de forma automática, y otro para albergar las ganancias, que deberá contener contador independiente.

8. Dispondrán de un mecanismo avisador luminoso o acústico, situado en la parte superior de la máquina, que entrará en funcionamiento siempre que la máquina sea abierta por cualquier circunstancia.

9. Dispondrá de un indicador luminoso intermitente de que la moneda depositada ha sido aceptada para efectuar la jugada.

10. Deberán llevar incorporados contadores como los de las máquinas de tipo «B», excepto si con autorización expresa de la Consejería de Economía disponen de un sistema informatizado de

control central, conectado a las máquinas, de manera que queden registradas todas las operaciones que aquellos dispositivos y contadores realicen.

11. Dispondrán de un mecanismo luminoso o acústico que permita al jugador llamar la atención del personal al servicio de la sala.

12. Si el premio a pagar por la máquina es de un importe que ha de ser pagado manualmente, deberán disponer de un dispositivo luminoso o acústico que se ponga en funcionamiento cuando el jugador obtenga dicho premio, debiendo quedar bloqueada la máquina para su uso hasta tanto el premio extraordinario haya sido pagado y desbloqueada ésta por el operario correspondiente.

13. Deberán contar con los siguientes dispositivos de seguridad:

a) Los que permitan el reinicio de cualquier jugada interrumpida por falta de energía de alimentación de la máquina.

b) Un dispositivo que desconecte la máquina si el motor que acciona el mecanismo de pago automático de premios no se detiene después de haber concluido el pago de premios correspondiente.

c) Los que desconecten la máquina si los contadores dejan de registrar el paso de monedas.

d) Los que impidan la manipulación de los contadores, debiendo preservar su memoria a pesar de la falta de energía de alimentación de la máquina.

14. Las máquinas de tipo «C» que estén dotadas de rodillos deberán incorporar:

a) Un dispositivo que permita completar el giro de los rodillos y el ciclo de pago de premios cuando retorne la energía a la máquina tras su interrupción.

b) Un dispositivo que desconecte la máquina si el ángulo de giro de cualquiera de los rodillos fuera inferior a 90 grados, o si éste fuera defectuoso.

c) Un dispositivo que, de forma aleatoria, modifique las velocidades de giro de al menos dos rodillos o tambores y, forzosamente del primero de ellos para evitar repeticiones estadísticas.

Artículo 21. Opciones de las máquinas tipo «C».

1. Podrá autorizarse por la Consejería de Economía la utilización de fichas homologadas para cada local de juego que sustituyan a las monedas, siendo preceptivo, en este caso, que sean canjeables nuevamente por monedas de curso legal correspondientes a la misma divisa, y dentro del mismo local en que se autorizó su uso.

2. Las máquinas «C» podrán interconectarse con el fin de poder otorgar un premio especial o «superjackpot», suma de los premios «jackpots» o especiales de las máquinas interconectadas.

✎ Ap. 2 modificado por art. único.3 de Decreto 30/2001, de 15 marzo.

El importe del premio se señalará claramente sin que pueda realizarse cualquier tipo de publicidad en el exterior del establecimiento, salvo autorización expresa. Asimismo, en cada máquina interconectada se hará constar de forma visible esta circunstancia.

3. Las máquinas interconectadas deberán estar situadas en la misma sala de juego, y el importe máximo del premio que pueda conseguirse por todos los conceptos a través de las máquinas interconectadas no podrá ser superior a la suma de los premios máximos del total de las máquinas interconectadas.

✎ Ap. 3 modificado por art. único.3 de Decreto 30/2001, de 15 marzo.

4. La realización de esta interconexión precisará autorización previa de la Consejería de Economía, mediante solicitud en la que se hará constar el número de máquinas interconectadas, forma en que se realiza el enlace, premio máximo a otorgar por el conjunto, y guías de circulación de éstas.

5. En cada máquina que forme parte del carrusel se hará constar esta circunstancia, así como el premio máximo a obtener.

Artículo 22. Requisito adicional de inscripción.

Además de cuantos requisitos se han especificado en los apartados anteriores, las máquinas de tipo «C» deberán haber sido sometidas a las pruebas de ensayos en los términos y procedimientos establecidos en cuanto a laboratorios para las máquinas del tipo «B».

Artículo 23. Tramitación.

1. La solicitud de inscripción en la Sección de Modelos del Registro Especial del Juego deberá formularse ante la Consejería de Economía mediante escrito, acompañando al mismo:

a) Copia compulsada notarialmente del documento acreditativo de la inscripción del fabricante o

importador en cualquier registro específico de la Unión Europea, no siendo preciso este requisito si con anterioridad ha solicitado y obtenido la inscripción de otro modelo.

b) Informe sellado y firmado emitido por el laboratorio correspondiente para el caso de máquinas de los tipos «B» y «C».

c) Copia de la memoria descriptiva de la máquina visada por técnico competente.

d) Ficha por duplicado en modelo aprobado por la Consejería de Economía debidamente cumplimentada.

2. No obstante lo anterior, la Consejería de Economía podrá exigir al solicitante la aportación de cuantos documentos o información fuera necesaria para acreditar el cumplimiento de los requisitos exigidos para el modelo de máquina que se trate.

Artículo 24. Resolución.

1. Presentada la solicitud y previo su examen, comprobación e informe técnico si así se acuerda, y requerimiento, en su caso, de la información y documentación adicional que fuera necesaria, se adoptará en el plazo máximo de tres meses la resolución que proceda. En caso de no resolver de forma expresa en el plazo indicado la solicitud, se entenderá concedida la inscripción.

2. Si la resolución favorable quedara condicionada al cumplimiento de requisitos adicionales o restrictivos, se comunicará con detallada mención de éstos y de los tipos de locales donde el modelo se puede instalar así como la posible limitación del número de unidades a fabricar. En este caso, el fabricante o importador dispondrá de un plazo de treinta días en el que deberá comunicar a la Consejería de Economía la aceptación de los condicionantes o bien la renuncia a la inscripción. Cumplido el plazo establecido sin respuesta, se entenderá que renuncia a lo solicitado.

3. Adoptada la resolución, se notificará al interesado y, de ser favorable, éste dispondrá de tres meses para la constitución de la fianza correspondiente si procediera, transcurridos los cuales sin que se acredite este extremo, se considerará ésta sin efecto y conllevará la caducidad del expediente.

4. Constituida aquélla, el modelo será inscrito en el Registro y se emitirá el certificado correspondiente de su inscripción remitiéndolo al solicitante con la expresión del número asignado a la misma.

5. La Consejería de Economía podrá requerir en todo momento al titular de la inscripción a fin de que acredite el cumplimiento de cuantos requisitos le fueron exigidos para la misma.

Artículo 25. Vigencia de las inscripciones.

La inscripción en la sección de Modelos del Registro Especial del Juego será indefinida salvo en los supuestos recogidos en el siguiente artículo.

Artículo 26. Cancelación de las inscripciones.

La inscripción en la sección correspondiente del Registro Especial del Juego del Principado de Asturias podrá cancelarse en los casos siguientes:

1. Por voluntad del titular del modelo manifestada por escrito a la Consejería de Economía, siempre y cuando no haya máquinas autorizadas de dicho modelo dentro del ámbito territorial del Principado de Asturias.

2. Cuando se tenga conocimiento de falsedades, irregularidades, inexactitudes u omisiones sustanciales en la solicitud de inscripción del modelo.

3. Cuando con posterioridad a la inscripción se llegue a constatar el incumplimiento de cualquiera de los requisitos exigidos en el presente reglamento, que las características del modelo no se ajustan fielmente a las descritas en la documentación aportada para la inscripción o que se haya efectuado sustitución o modificación sin la correspondiente autorización de la memoria o memorias que contienen el programa de juego.

4. Como consecuencia de expediente sancionador.

Artículo 27. Efectos de la cancelación.

1. La cancelación, además de la inhabilitación para la fabricación, importación, comercialización y venta de las máquinas del modelo de que se trate, producirá la imposibilidad de realizar nuevas altas para la explotación de las máquinas correspondientes al modelo de que se trate. Si este hecho se produjera, las máquinas de dicho modelo que estuvieran en explotación deberán ser retiradas por los titulares de sus autorizaciones en el plazo que expresamente determine la Consejería de Economía.

2. Cuando la cancelación no sea a instancia del titular de la inscripción, se perderá la fianza depositada, sin perjuicio de las responsabilidades a que hubiera lugar.

Artículo 28. Inscripción de placas de juego.

1. La solicitud de inscripción de componentes o elementos de juego susceptibles de ser intercambiados por los que las máquinas de tipo «A» tenían incorporados en el momento de su inscripción se obtendrá mediante solicitud a la Consejería de Economía suscrita por su fabricante o importador en la que en todo caso se hará constar el nombre comercial del juego y a la que se deberá acompañar:

a) Memoria descriptiva detallada de la evolución del juego o juegos a desarrollar, especificando su naturaleza, elementos del mismo y todo ello en cuanto a las distintas fases de juego posibles.

b) Descripción en forma detallada del desenlace final del juego y de los incentivos que por consecución de algún tipo de objetivos pudiera determinar éste.

Artículo 29. Tramitación y resolución.

1. A la vista de la solicitud, y en el plazo máximo de tres meses, la Consejería de Economía resolverá la solicitud comunicándoselo al interesado que, de ser favorable, contendrá el número de control que deberá mantenerse en todo momento incorporado mediante grabación en la placa que contiene la memoria con el desarrollo del juego.

2. Transcurrido el plazo estipulado sin haber resolución expresa, la inscripción se entenderá concedida.

3. En las máquinas de tipo «A» sólo podrán ser intercambiables el soporte electrónico, informático, disketes o las placas que contienen las memorias correspondientes al desarrollo del juego así como mecanismos o accesorios que éste conlleva, quedando prohibida la transformación de cualquier otro elemento de la máquina, que deberá mantener en todo momento las características propias en el momento de la inscripción.

CAPÍTULO III

Sección de empresas operadoras

Artículo 30. Definición de empresas operadoras.

1. Son empresas operadoras aquellas personas físicas o jurídicas que, debidamente autorizadas, tienen por objeto la organización y celebración de juego mediante la utilización de máquinas recreativas o de azar.

2. Únicamente las empresas que tengan esta condición podrán adquirir máquinas recreativas y de azar para explotarlas mediante su instalación y puesta en funcionamiento en los locales debidamente inscritos en la sección de locales autorizados del Registro Especial del Juego.

3. En todo caso, la conservación, reparación y mantenimiento deberá prestarse directamente por la empresa, a través de otra empresa operadora, o bien mediante persona física en posesión del correspondiente carnet profesional, bajo cualquier fórmula de contratación externa.

4. El título de empresa operadora se obtendrá mediante la inscripción en la sección correspondiente del Registro Especial del Juego del Principado de Asturias.

Artículo 31. Requisitos de las empresas operadoras.

1. Las personas físicas o jurídicas que pretendan su inscripción en la sección de empresas operadoras del Registro Especial del Juego del Principado de Asturias habrán de cumplir los siguientes requisitos:

a) Acreditar la posesión de medios técnicos, humanos, económicos y financieros suficientes para el desarrollo de su actividad.

b) Establecer un domicilio y un almacén de máquinas dentro del ámbito territorial del Principado de Asturias a efectos de su relación con la Administración y custodia de las máquinas que no se encuentren en explotación.

c) Identificar las personas que desarrollan por cuenta del titular de la inscripción, en todo o en parte, el control administrativo o cualquiera de las funciones propias de la actividad, bajo cualquier fórmula mercantil de colaboración o intermediación, así como el personal contratado, solicitando para todos ellos el correspondiente carnet profesional en los términos dispuestos en el presente reglamento.

d) Haber constituido ante la Consejería de Economía la fianza correspondiente, según se pretenda la explotación de máquinas de tipo «A», «B» o «C», y otra fianza adicional en función del número de éstas.

2. Además, las personas jurídicas que deseen inscribirse como empresa operadora deberán cumplir los siguientes requisitos:

a) Constituirse bajo la forma de Sociedad Mercantil e inscribirse en el Registro correspondiente.

b) Tener por objeto social único la explotación y el mantenimiento de máquinas recreativas y de azar, de locales dedicados a actividades específicas de juegos autorizados y cuantas actividades se deriven de ellas.

c) Que ningún socio, accionista, partícipe, apoderado, agente colaborador o intermediario se encuentre en alguna de las causas de inhabilitación establecidas en el presente Reglamento.

3. Por su parte, las personas físicas deberán además:

a) Ostentar la nacionalidad de cualquier país de la Unión Europea.

b) No estar incluidas en cualquiera de las causas de inhabilitación que determina el presente Reglamento.

Artículo 32. Solicitud de inscripción.

1. La solicitud de inscripción en el Registro se dirigirá a la Consejería de Economía del Principado de Asturias y, en ella, se indicará el objeto de la solicitud, la justificación detallada de todos los requisitos exigidos en este Reglamento, el domicilio actual de los interesados y, cuando se trate de personas jurídicas, el de los presidentes, administradores, consejeros o apoderados de las sociedades interesadas.

2. En la solicitud, se mencionará expresamente si la inscripción solicitada tiene por objeto la explotación de máquinas del tipo «A», «B» o «C» y se relacionarán, en todo caso, los documentos que a la misma se acompañen y que necesariamente serán los siguientes:

a) Fotocopia del Documento Nacional de Identidad o de su equivalente, si se trata de personas pertenecientes a la Unión Europea. En el caso de personas jurídicas, el de los miembros del Consejo de Administración o, en su caso, de los administradores, accionistas, partícipes de la sociedad y apoderados, así como de las personas o entidades que bajo cualquier forma de colaboración realicen funciones propias de la empresa titular de la inscripción. Si estas funciones fueran desarrolladas por otra empresa operadora, se indicará su número de inscripción.

b) Testimonio de la escritura de constitución y poderes en el caso de personas jurídicas, de los estatutos, así como de poderes otorgados en favor de terceros que, en todo o en parte, ostenten el control de la sociedad, con excepción de los poderes generales para pleitos.

c) Certificado del Registro Central de Penados y Rebeldes del titular y, en su caso, de los administradores y partícipes de la Sociedad.

d) Fotocopia del Código de Identificación Fiscal en caso de sociedades mercantiles.

e) Declaración jurada del solicitante o de los socios accionistas o partícipes de la sociedad, indicando la participación que tengan en cualquier otra empresa operadora o si además lo son como persona física.

f) En el caso de sociedades, certificado de inscripción en el Registro Mercantil.

g) Justificante con el propio texto, de la publicación en uno de los diarios de mayor tirada de la provincia, de la intención de ser inscrito en la sección de empresas operadoras del Registro Especial del Juego, haciendo constar con claridad el futuro titular de la inscripción.

h) Memoria sobre la experiencia profesional de los interesados, con expresa mención a su participación pasada o presente como socio, partícipe o persona física, en empresas que tengan o hayan tenido relación alguna con la actividad del juego.

i) Igualmente, la memoria relacionará los medios humanos y técnicos con que cuente para el ejercicio de la actividad, así como los locales, oficinas, naves o almacenes de que disponga, indicando si son propios o ajenos y, en su caso, título de disposición, con especial mención de aquellos donde estarán depositadas las máquinas que, estando autorizadas, no se encuentren en explotación.

3. Los poderes mencionados en el apartado 2.b del presente artículo se aportarán igualmente si el solicitante fuera persona física.

4. No obstante lo anterior, se podrá condicionar a la resolución favorable de la inscripción, los documentos a que hacen referencia los apartados b), d) y f) del apartado 2 del presente artículo. En este caso la escritura de constitución, así como los poderes otorgados, deberán sustituirse por los proyectos correspondientes.

Artículo 33. Tramitación.

Presentada la solicitud, la Consejería de Economía podrá requerir cuanta información y documentación complementaria fuera precisa para acreditar el cumplimiento de los requisitos exigidos, así como

los informes de los organismos competentes en materia de seguridad ciudadana, hacienda, industria y de la Comisión Nacional de Juego, u organismo que la sustituya.

Artículo 34. Resolución.

1. La Consejería de Economía resolverá sobre la solicitud formulada en el plazo máximo de tres meses, valorando la exactitud de los datos aportados, los antecedentes de los solicitantes y la viabilidad del cumplimiento de los fines de la solicitud. De no haber resolución expresa en el plazo estipulado, la inscripción se entenderá concedida.

2. Resuelta la solicitud, se notificará al interesado que, de ser favorable, deberá aportar a la Consejería de Economía los documentos que se hubieran condicionado a dicha resolución, así como el documento acreditativo según lo establecido en el régimen de fianzas del presente Reglamento.

3. La falta de remisión a la Consejería de Economía en el plazo de tres meses desde la resolución favorable de cualquiera de los justificantes relativos a los extremos indicados en los apartados anteriores dará lugar a la caducidad del expediente.

4. Acreditado el cumplimiento de todos los requisitos, se procederá a la inscripción, remitiendo al interesado certificación de la misma, con expresión del número que se le hubiera asignado.

5. La inscripción de una empresa operadora para máquinas del tipo «B» habilita a ésta para la explotación de máquinas de tipo «A», previo cumplimiento del régimen de fianzas.

6. La inscripción de una empresa operadora de máquinas del tipo «C» habilita a ésta para la explotación de máquinas del tipo «B», previo cumplimiento del régimen de fianzas.

Artículo 35. Mantenimiento de los requisitos.

La Consejería de Economía podrá requerir en todo momento al titular de la inscripción a fin de que acredite el cumplimiento de cuantos requisitos le fueron exigidos para la misma.

Los poderes en favor de terceros mencionados en el artículo 32.2.b y 32.3 que fueran otorgados con posterioridad a la inscripción, así como la revocación de los mismos, deberán aportarse en el plazo de 30 días a la Consejería de Economía.

Artículo 36. Carnet profesional.

1. Las empresas operadoras de máquinas recreativas deberán solicitar, para las personas que en el presente Reglamento se establece, la emisión del correspondiente carnet profesional mediante escrito dirigido a la Consejería de Economía, al que se deberán acompañar los siguientes documentos relativos a las personas para las que se solicita:

a) Certificado de penales.

b) Dos fotografías tamaño carnet.

c) Relación de las personas para las que se solicita, con expresa mención de si se trata de empleados, socios, administradores o comisionistas.

2. A la vista de la documentación aportada, la Consejería de Economía procederá a la expedición del correspondiente carnet o, en su caso, a la denegación motivada de la solicitud.

3. Los titulares del carnet profesional deberán poder acreditarlo durante el ejercicio de su actividad al ser requeridos por los titulares de establecimientos o de los servicios de control del juego.

4. Dentro del plazo de treinta días siguientes a la fecha en que tenga lugar, las empresas operadoras comunicarán a la Consejería de Economía las bajas del personal para el que hubieran solicitado carnet profesional.

5. La validez de los carnets profesionales será indefinida, salvo que la empresa comunique a la Consejería de Economía el cese en la condición que dio lugar a su expedición que conllevará su caducidad excepto si la nueva condición también implicase la obligatoriedad de su tenencia.

6. Podrán ser suspendidos los carnets profesionales cuyos titulares hayan sido procesados por algún delito cometido en el ejercicio de la actividad relacionada con el juego. Si por estos hechos fueran condenados, implicará la inhabilitación establecida en el artículo 39 del presente Reglamento.

7. La suspensión o revocación se producirá mediante resolución del titular de la Consejería de Economía.

Artículo 37. Validez y extinción de la inscripción de empresas operadoras.

La inscripción en el Registro de Empresas Operadoras tendrá carácter indefinido, pudiendo cancelarse en los casos siguientes:

1. Por voluntad expresa de la empresa, manifestada por escrito a la Consejería de Economía.

2. Por disolución o resolución judicial de quiebra en el caso de sociedades.

3. Por resolución del Consejero de Economía que deberá ser motivada, y con relación a alguna de las siguientes causas:

a) Falsedad en los datos aportados para su inscripción, u omisión de aquellos que tengan carácter esencial.

b) Modificación de cualquiera de la circunstancias o requisitos exigidos y que en el momento de la inscripción hubiera dado lugar a la denegación de la misma.

c) Incumplimiento del régimen de fianzas.

d) No ejercer la actividad en el plazo de dos años.

e) No atender los requerimientos que se efectúen al titular de la inscripción para que acredite el cumplimiento de cuantos requisitos le fueron exigidos para la misma.

f) Incumplimiento de los requisitos estipulados en el presente Reglamento en cuanto a documentación a conservar en poder de la empresa operadora.

g) La cesión en favor de terceros de los derechos derivados de la inscripción.

h) Sanción derivada de infracciones, según lo dispuesto en la Ley 34/1987, de 26 de diciembre.

i) Sobrevenir cualquiera de las causas de inhabilitación de los titulares, o insolvencia económica en los casos de personas físicas o sociedades.

j) Fallecimiento del titular, en cuyo caso, no se cancelará si los llamados a la herencia así lo solicitasen, en el plazo máximo de dos meses de producirse el hecho, manteniéndose la vigencia de la inscripción con la mención de «Herederos de...» hasta que se efectúe la adjudicación de la herencia o pasados dos años desde el fallecimiento del anterior titular. Adjudicada la herencia, los herederos deberán acreditar el cumplimiento de los requisitos previstos en el presente Reglamento en el plazo de tres meses de producirse la adjudicación.

4. La cancelación de la inscripción como empresa operadora que no se produzca a instancia del interesado, dará lugar a la pérdida de la fianza depositada y, en todo caso, a la revocación de cuantas autorizaciones administrativas fuera titular la empresa. La pérdida de dicha fianza no tendrá lugar en el supuesto contemplado en los apartados 3.d y j) del presente artículo.

Artículo 38. Modificación de los datos de inscripción.

1. Requerirán comunicación previa de la Consejería de Economía del Principado de Asturias:

a) Las transmisiones onerosas o lucrativas «inter vivos» de acciones o participaciones, con exclusión de las realizadas entre los propios socios, en cuyo caso bastará comunicación en el plazo de treinta días.

b) Las ampliaciones o disminuciones del capital social.

c) La modificación del objeto social.

2. Requerirán comunicación en el plazo máximo de 30 días a la Consejería de Economía:

a) La revocación o modificación de poderes otorgados en favor de terceros, excepto los conferidos con carácter general para pleitos.

b) Los cambios de domicilio social, del establecido a efectos de sus relaciones con la Administración, y del local destinado a almacén de las máquinas que no estuvieran en explotación.

c) La transmisión de acciones por sucesiones «mortis causa».

d) Los cambios que se produzcan en la composición de los consejos de administración y administradores.

e) Las situaciones que sean causa de inhabilitación que se produzcan de forma sobrevenida.

f) El cambio de denominación social.

g) Cualquier otra modificación de los datos aportados en el momento de la inscripción.

Artículo 39. Inhabilitación.

Serán causas de inhabilitación, no pudiendo ser titulares, socios, partícipes, titulares de carnet profesional, o participar de forma directa en las actividades propias de empresas fabricantes o importadoras así como de empresas operadoras, las siguientes circunstancias:

1. Haber sido condenado mediante sentencia judicial firme por delitos contra la hacienda pública, contra la propiedad, las personas o por falsedad en documento público o mercantil, siempre y cuando estos delitos se cometieran en materia de juego.

2. Haberle sido revocada la titularidad de carnet profesional o la inscripción registral en cualquier actividad de las mencionadas en el presente Reglamento.

3. Haber sido titular o pertenecer a empresas a las que, mediante resolución expresa, se les hubiera cancelado la inscripción, a excepción de los trabajadores por cuenta ajena.

4. El tiempo de la inhabilitación establecida en el presente artículo se mantendrá hasta la prescripción del delito en el caso del apartado 1; en tanto se mantengan las circunstancias que lo motivaron, en el caso del apartado 2; y de dos años, en el caso del apartado 3 del presente artículo.

CAPÍTULO IV

Sección de locales autorizados

Artículo 40. Inscripción de locales.

1. Los titulares de los establecimientos de hostelería, salones recreativos o de juego, bingos, casinos y otros locales que con arreglo al presente Reglamento pretendan obtener las autorizaciones para la explotación de máquinas recreativas deberán previamente solicitar su inscripción en la sección de locales autorizados del Registro Especial del Juego del Principado de Asturias.

2. La inscripción en el Registro conferirá a sus titulares la posibilidad de obtención de la autorización de instalación de las máquinas que en cada caso procedan.

3. A los efectos del presente Reglamento, los establecimientos susceptibles de inscripción se clasifican en:

a) Bares, cafeterías, discotecas y restaurantes de actividad pública que, por su actividad, estén sujetos al impuesto sobre actividades económicas como tales.

b) Salones recreativos o de tipo «A».

c) Salones de juego o de tipo «B».

d) Salas de bingo.

e) Casinos de Juego.

Artículo 41. Bares, cafeterías, discotecas y restaurantes.

1. No podrán ser inscritos aquellos establecimientos de hostelería mencionados en el punto a) del apartado número 3 del artículo anterior que situados en estaciones de transportes públicos, aeropuertos y centros comerciales, no se encuentren completamente cerrados y aislados del público de paso, extremo este que se valorará a la vista del correspondiente informe de los servicios de control del juego.

2. Deberán entenderse como locales completamente cerrados aquellos cuyos sistemas de cierre, cuando no se realiza actividad, determinan la existencia de una superficie perfectamente aislada del resto del edificio, y que esa superficie sea la misma que en la que se desarrolla la actividad.

3. A la vista del informe de los servicios de control de juego, la Consejería de Economía determinará la ubicación de las máquinas, así como la posible obligatoriedad de instalar elementos auxiliares que aíslen perfectamente las máquinas de tipo «B» del público de paso.

4. En ningún caso podrán ser objeto de inscripción los establecimientos no estables que se instalen en vías públicas, playas, o zonas de recreo, así como las terrazas.

Artículo 42. Solicitud de inscripción.

1. La solicitud deberá presentarla el propietario o, subsidiariamente, el arrendatario del establecimiento de hostelería, mediante escrito dirigido a la Consejería de Economía. En la solicitud, según modelo que establezca la Consejería de Economía, se hará mención de cuantos documentos se acompañan a la misma que, serán los siguientes:

a) Documento acreditativo de la titularidad del establecimiento o del local.

b) Plano de situación del local a escala 1:500. En el caso de estaciones de transporte público y centros comerciales deberá acompañarse plano de distribución dentro de la planta general del edificio.

c) Permiso municipal de apertura del establecimiento o certificación de haber sido autorizado para el ejercicio de la actividad, donde necesariamente habrá de constar la naturaleza de ésta y el titular de la autorización. No obstante si la concesión de dicho permiso estuviera en tramitación, se podrá sustituir por acta notarial de presencia que acredite el desarrollo real de la actividad junto a la copia que acredite la solicitud de dicho permiso. En este caso la inscripción será firme en el momento de aportar dicho documento si este hecho se produce dentro del plazo de un año de la solicitud de inscripción.

d) Fotografía, en formato mínimo de 7 × 10 centímetros, de la fachada del establecimiento objeto de la inscripción.

Artículo 43. Tramitación y resolución.

1. Presentada la solicitud, y a la vista de la documentación aportada, la Consejería de Economía resolverá sobre la misma en el plazo máximo de tres meses, comunicándoselo al interesado. De no haber resolución expresa en el plazo indicado, la inscripción se entenderá concedida.

2. Si la resolución quedara condicionada en virtud de la ubicación, haciendo necesario el informe de los servicios de control de juego, se comunicará al interesado con mención expresa de los condicionantes.

3. Si la resolución fuera favorable se inscribirá en el Registro, remitiendo al interesado certificación de la inscripción correspondiente con expresión del número asignado.

4. En todo momento, la Consejería de Economía podrá requerir al titular de la inscripción, a fin de que acredite el cumplimiento de cuantos requisitos le fueron exigidos para la misma, pudiendo ser revocada la inscripción si se constatase falsedad error u omisión de datos que pudieran incidir en la concesión de la misma.

Artículo 44. Inscripción de salones.

1. A los efectos de su régimen jurídico, los salones se clasifican en:

a) Salones recreativos o de tipo «A».

b) Salones de juego o de tipo «B».

2. Se entiende por salones recreativos todos aquellos establecimientos destinados a la explotación de máquinas de puro entretenimiento clasificadas en el presente Reglamento como de tipo «A», quedando expresamente prohibida la instalación en los mismos de máquinas de tipo «B» o «C».

3. Se entiende por salones de juego aquellos establecimientos destinados específicamente a la explotación e instalación de máquinas recreativas tipo «B», si bien también podrán instalarse máquinas recreativas de tipo «A».

4. Los locales dedicados a salones de tipo «A» o «B» deberán cumplir los siguientes requisitos:

a) Estar en posesión del permiso de apertura municipal que, con carácter definitivo, autorice el desarrollo de la actividad.

b) La superficie mínima del salón será de 50 metros cuadrados en salones de máquinas tipo «A» y 150 metros cuadrados para los de máquinas del tipo «B» o 100 metros cuadrado en poblaciones hasta 50.000 habitantes, una vez deducida en todo caso la superficie correspondiente a oficinas, servicios, almacén o aseos.

c) Altura mínima de 2,65 metros y, excepcionalmente, un mínimo de 2,30 metros en determinados puntos de la sala de juego, siempre que los mismos no superen el 50 por 100 de la superficie de la misma.

5. Cualquier persona física o jurídica que pretendiera la inscripción en la sección de locales autorizados de un salón recreativo o de juegos deberá previamente, obtener su inscripción como empresa operadora.

Artículo 45. Solicitud de inscripción.

1. La Solicitud de inscripción de salones de juego y salones recreativos se hará mediante escrito dirigido a la Consejería de Economía, en el que además del objeto de la solicitud se hará mención de los siguientes extremos:

a) Tipo de salón objeto de la solicitud de inscripción.

b) Número de inscripción en la sección de Empresas operadoras del solicitante.

2. A dicho escrito de solicitud se acompañará:

a) Testimonio notarial del documento acreditativo de la disponibilidad del local.

b) Licencia municipal de apertura definitiva.

c) Plano de situación y plano de distribución del local a escala no superior a 1:100, visado por el Colegio Profesional correspondiente.

3. La Consejería de Economía, a la vista de la solicitud y de la documentación aportada, solicitará del servicio de control de juego la inspección del local y la emisión de informe sobre el cumplimiento de los requisitos exigidos, pudiendo, en su caso, requerir las modificaciones que estime oportunas del

local o, en atención a las particulares características del mismo, determinar la ubicación de las máquinas a instalar.

Artículo 46. Resolución.

1. Constatado el cumplimiento de los requisitos exigidos, y previa valoración de razones de orden público o incidencia social en cuanto a la ubicación del salón, la Consejería de Economía, resolverá sobre la inscripción solicitada en el plazo máximo de tres meses, comunicándoselo al interesado y, de ser favorable, se le hará entrega del correspondiente certificado de inscripción en el Registro. En ese caso, en la resolución, se hará mención expresa del número de máquinas a instalar en el salón y los eventuales requerimientos específicos, si existieran, en cuanto a la ubicación de las mismas.

2. De no existir resolución expresa en el plazo estipulado, se entenderá concedida la solicitud.

Artículo 47. Consulta previa de viabilidad.

Antes de solicitar la inscripción de un salón recreativo o de juego, las personas interesadas podrán solicitar el criterio de la Consejería de Economía en torno a las eventuales razones de orden público o incidencia social que pudieran determinar la no inscripción en base a su ubicación.

Artículo 48. Régimen de los salones de tipo «A».

En los salones de tipo «A» podrán instalarse máquinas expendedoras automáticas de bebidas no alcohólicas, quedando prohibido el despacho y consumo de cualquier tipo de bebidas alcohólicas.

Artículo 49. Régimen de los salones de tipo «B».

1. Los salones de tipo «B» deberán tener obligatoriamente un servicio de recepción que impedirá la entrada a los menores de 18 años y que podrá exigir la identificación de cuantos usuarios acudan al establecimiento.

2. Podrá instalarse un servicio de bar cuando para ello se obtenga la oportuna licencia. Este servicio de bar no podrá disponer de mesas al margen de la barra.

3. Los salones recreativos y salones de juego no podrán tener, en ningún caso, acceso directo a otro local de distinta actividad, debiendo ser locales absolutamente independientes de sus contiguos.

Artículo 50. Inscripción de salas de bingo.

1. Los titulares de salas de bingo que pretendan la instalación de máquinas recreativas de tipo «B» en las dependencias destinadas a hall de entrada a la sala de juego, deberán solicitar a la Consejería de Economía la inscripción de estas dependencias en la sección de locales autorizados del Registro Especial del Juego del Principado de Asturias.

2. Las máquinas mencionadas en el apartado anterior sólo podrán ser utilizadas por las personas que ya hubieran sido registradas por el correspondiente control de entrada del bingo.

Artículo 51. Solicitud de inscripción.

La solicitud se presentará ante la Consejería de Economía por el titular de la autorización de la sala, y a la misma se deberá acompañar:

a) Autorización en vigor, al amparo de la reglamentación específica en materia de bingos, para la apertura y explotación de la sala.

b) Plano a escala 1:100 de la distribución de la dependencia para la que se solicita la inscripción, con detalle de ubicación del control de entrada.

Artículo 52. Tramitación y resolución.

1. La Consejería de Economía podrá requerir al solicitante, a fin de que acredite el cumplimiento de cuantos requisitos le fueran exigidos para la autorización de la sala de juego de bingo.

2. La Consejería de Economía, a la vista de la distribución del local, podrá condicionar la inscripción a una concreta ubicación de las máquinas a instalar.

3. A la vista de la documentación aportada, la Consejería de Economía resolverá en el plazo máximo de tres meses lo que proceda, comunicándoselo al interesado. De no resolver la solicitud en el plazo indicado, se entenderá concedida.

4. Si la resolución fuera favorable, se remitirá al interesado el certificado de inscripción en el Registro, con mención expresa de los condicionantes, si existieran, y número de máquinas a instalar.

5. La Consejería de Economía podrá requerir en todo momento al titular de la inscripción a fin de que acredite el cumplimiento de cuantos requisitos le fueron exigidos para la misma.

Artículo 53. Vigencia de la inscripción.

La inscripción en el Registro de locales autorizados será indefinida, excepto para las salas de bingo y casinos de juego, que mantendrán su inscripción en tanto se mantengan las autorizaciones que establezcan sus reglamentos específicos, y para los establecimientos de hostelería en caso de que ésta se hubiera concedido con el carácter provisional contemplado en el artículo 42.1.c del presente Reglamento una vez transcurrido el plazo establecido para aportar el permiso municipal de apertura.

Artículo 54. Cancelación de la inscripción.

Las inscripciones en la sección de locales autorizados del Registro Especial del Juego podrán cancelarse por los siguientes motivos:

1. Por solicitud expresa del propietario del local objeto de la inscripción siempre que no existan máquinas instaladas en el local ni autorizaciones de instalación en vigor y se acredite mediante declaración jurada la libre disposición del local.

2. Por resolución del titular de la Consejería de Economía fundamentada en los siguientes motivos:

a) Por falta de los requisitos que sirvieron de base para su inscripción.

b) Por falsedad u omisión de información o documentación que hubiera podido incidir en la resolución de la inscripción o la determinación de condicionantes.

c) Como consecuencia de expediente sancionador.

d) Por la no constancia durante un período de dos años de autorización de instalación de máquinas concedida en relación con dicha inscripción.

e) Por revocación, cancelación, prescripción o caducidad de las autorizaciones específicas para el caso de salas de bingo y casinos de juego.

La cancelación de la inscripción de locales autorizados por resolución del titular de la Consejería de Economía dará lugar a la revocación de las autorizaciones que a su amparo se otorguen.

Artículo 55. Inscripción de casinos de juego.

La inscripción de los casinos de juego en la sección de locales autorizados del Registro Especial del Juego se hará al amparo de la normativa específica vigente en cada momento sobre la materia.

TÍTULO IV

AUTORIZACIONES

CAPÍTULO I

Guía de circulación

Artículo 56. Modelo de guía de circulación.

1. La guía de circulación es el documento oficial que amparará, en el ámbito territorial del Principado de Asturias, la legalidad individualizada de la máquina en cuanto a su correspondencia con el modelo inscrito y en cuanto a la titularidad de la misma. Dicha Guía deberá acompañar a la máquina en sus diferentes traslados y ubicaciones.

2. La Consejería de Economía determinará el modelo, color y contenido de la guía de circulación, teniendo en cuenta los distintos tipos de máquinas.

Artículo 57. Requisitos y tramitación.

1. Los impresos de las guías de circulación de los distintos tipos de máquinas se cumplimentarán en los extremos correspondientes por las empresas fabricantes o importadoras que previamente tengan inscrito el modelo de máquina de que se trate en la sección correspondiente del Registro Especial del Juego del Principado de Asturias.

2. Las empresas fabricantes deberán remitir a la Consejería de Economía los datos de la persona o personas legalmente autorizadas para cumplimentar las guías de circulación con facultades para certificar la fabricación de las máquinas.

3. La guía de circulación, una vez cumplimentada, firmada y sellada por las personas autorizadas, tendrá el valor de certificado de fabricación de la máquina que en ella se reseñe, y de los datos de la empresa operadora a la que se transmite.

4. Los impresos de la guía de circulación se obtendrán de la Consejería de Economía mediante

solicitud del fabricante suscrita por persona legitimada para ello, a la que se acompañará el justificante del pago de las tasas correspondientes y en la que se harán constar los siguientes datos:

a) Número de inscripción del modelo.

b) Nombre comercial.

c) Serie de fabricación.

d) Números de serie para los que se solicitan las guías.

5. La Consejería de Economía, tras los trámites y comprobaciones que estime pertinentes, emitirá las guías de circulación entregándoselas al solicitante, quien deberá consignar en el momento de la venta los datos correspondientes a la empresa operadora adquirente.

No obstante, si la máquina fuera objeto de entrega o depósito a una empresa comercializadora será ésta quien cumplimentará el apartado correspondiente a la empresa operadora y remitirá en el plazo máximo de quince días de producirse la venta los datos del comprador al fabricante o importador de la máquina.

6. Los datos contenidos en la guía de circulación deberán cumplimentarse necesariamente por ordenador o por otros medios mecánicos.

Artículo 58. Control de guías de circulación.

1. Las empresas fabricantes o importadoras deberán remitir a la Consejería de Economía las guías de circulación correspondientes a las máquinas de un modelo inscrito, cuya inscripción fuera cancelada, así como de aquellas que, por distintas causas, no estuvieran disponibles para su venta, todo ello en el plazo de dos meses a partir de producirse el hecho.

2. Las empresas fabricantes o importadoras deberán en todo momento mantener en su poder y a disposición de la Consejería de Economía las guías de circulación correspondientes a las máquinas no vendidas, y así mismo mantendrán a su disposición relación nominal conteniendo los siguientes datos de las máquinas vendidas para su explotación en esta Comunidad Autónoma durante un período de cinco años.

a) Modelo (nombre comercial y número de Registro).

b) Serie de fabricación.

c) Número de serie.

d) Número de guía de circulación.

e) Número de empresa operadora y nombre comercial.

3. La Consejería de Economía podrá dictar las normas oportunas y establecer las especificaciones técnicas a fin de que la relación a que hace referencia el párrafo anterior pueda ser aportada por los fabricantes mediante soporte magnético.

4. No podrán emitirse las guías correspondientes a un modelo de máquina si previamente, éste no hubiese sido inscrito en el Registro Especial del Juego. La emisión de guías de circulación a un fabricante o importador bajo licencia de otro se ajustará a los términos del contrato en cuanto a la limitación de tiempo o unidades a producir para esta Comunidad Autónoma.

5. La guía de circulación constará de tres ejemplares. El primer ejemplar será destinado a la máquina, de los otros dos, uno a la empresa operadora y el otro al organismo competente.

Artículo 59. Diligencia de la guía.

1. Las empresas operadoras, una vez firmada la guía de circulación por persona legitimada para ello y cuya firma conste registrada en la Consejería de Economía, podrán solicitar la diligencia de la misma, trámite mediante el cual se autoriza la instalación y explotación de la máquina en un local debidamente inscrito, y al amparo de las preceptivas autorizaciones, aportando para ello los siguientes documentos:

a) Todos los ejemplares de la guía de circulación.

b) Copia de la factura de adquisición de la máquina, no siendo admitida la compra mediante contrato de leasing o arrendamiento financiero.

2. Dicha diligencia se otorgará mediante sello, fecha y firma del organismo competente en el espacio habilitado al efecto.

3. La empresa operadora propietaria de la máquina podrá solicitar que la diligencia de la guía de circulación de una máquina de tipo «B» se efectúe al amparo de la baja administrativa de otra máquina del mismo tipo efectuada dentro del mismo ejercicio fiscal.

4. En el supuesto descrito en el párrafo anterior, deberán consignarse los datos de la máquina dada de baja en el apartado de la guía destinado al efecto, debiendo estar esta máquina al corriente de pago de la tasa fiscal correspondiente en los términos establecidos en el punto 6 del presente artículo, no haber sido revocada su alta y no encontrarse en situación de precinto por actuaciones de los servicios de control de juego.

5. El expediente de diligencia de baja de máquina y el de alta al amparo de la mencionada baja serán, en todo caso, expedientes independientes debiendo solicitarse ambos al menos con un día de diferencia.

6. Si la diligencia solicitada de una máquina de tipo «B» o «C» no lo es al amparo de la baja de otra máquina, deberá haberse acreditado previamente el pago de la tasa fiscal correspondiente del último trimestre del que haya vencido el período de pago voluntario y los anteriores del mismo ejercicio fiscal.

Artículo 60. Suspensión.

1. Si el período de pago voluntario estuviera suspendido en base a solicitud de aplazamiento o fraccionamiento, la diligencia de la guía de circulación permanecerá en suspenso hasta la resolución del mismo.

2. Si la solicitud de aplazamiento o fraccionamiento fuera denegada, se levantará la suspensión mediante el pago de la tasa correspondiente.

3. Si la solicitud fuera estimada, se levantará la suspensión mediante la aportación de la garantía requerida en los términos que establezca la concesión del aplazamiento o fraccionamiento.

Artículo 61. Tramitación.

1. Presentada la solicitud y los documentos requeridos, el organismo competente procederá previas las comprobaciones pertinentes a diligenciar la guía de circulación, haciendo entrega del ejemplar de la máquina y de la empresa operadora al interesado.

2. El ejemplar de la máquina queda destinado a colocarse en la misma, siempre en lugar visible en su totalidad sin necesidad de moverla y debidamente protegido del deterioro.

Artículo 62. Alta de las máquinas.

Una vez diligenciada la guía de circulación las máquinas se considerarán a efectos administrativos y fiscales en situación de alta.

Artículo 63. Vigencia de la guía de circulación.

La guía de circulación, una vez diligenciada, tendrá una vigencia igual a la de la inscripción del modelo de que se trate.

Artículo 64. Extinción de la guía de circulación.

Se extinguirá la guía de circulación a todos los efectos y cesará, en consecuencia, la explotación de la máquina por ausencia en cualquier momento de cuantos requisitos fueran exigibles para su diligencia y, además, en los siguientes casos:

a) Por voluntad de la empresa operadora, previo traslado de la máquina a sus almacenes, y mediante solicitud de baja a la Consejería de Economía.

b) Por resolución de la Consejería de Economía fundamentada en los siguientes motivos:

b.1. Por cancelación de la inscripción en la Sección de Modelos al que corresponde la máquina, en cuyo caso la resolución determinará el plazo en que se hará efectiva la extinción de la guía.

b.2. Por cancelación de la inscripción de la empresa operadora en el Registro Especial del Juego.

b.3. Por sanción, de acuerdo con lo dispuesto en el presente Reglamento.

b.4. Por impago de los tributos específicos en materia de juego o ausencia de garantía en caso de aplazamiento o recurso.

b.5. Por comprobación de inexactitudes, falsedades u omisiones esenciales en alguno de los datos expresados en la solicitud o en el propio documento.

Artículo 65. Efectos de la extinción.

Extinguida la validez de la guía a instancia de la Administración, la empresa operadora titular de la máquina deberá presentar escrito a la Consejería de Economía al que acompañará los ejemplares de la guía de circulación correspondientes a la máquina y a la empresa operadora en el plazo que se hubiera determinado. La extinción de la guía de circulación determinará el inmediato cese en la actividad de la máquina a la que ampara.

Artículo 66. Baja de las máquinas.

1. La baja definitiva a efectos administrativos y fiscales se tramitará mediante solicitud ante la Consejería de Economía, a la que deberán acompañarse los siguientes documentos:

a) Ejemplares de la guía de circulación correspondientes a la máquina y a la empresa operadora.

b) Documento acreditativo de la última comunicación de traslado diligenciada.

2. Practicadas las diligencias, se devolverá el ejemplar de la empresa operadora a ésta con la correspondiente diligencia de baja, en la que se consignará la fecha a efectos administrativos y fiscales.

3. En caso de alta de una máquina al amparo de una baja previa dentro del mismo ejercicio fiscal, tributará los cuatro trimestres en que se fracciona la tasa fiscal sobre el juego aquella que estuviera en situación de alta el día 1 de enero de cada ejercicio, fecha en que se devenga el impuesto.

Artículo 67. Duplicado de Guías.

Por extravío, sustracción o destrucción fortuita de la guía de circulación se podrá emitir duplicado de la misma, acreditando la oportuna denuncia ante la autoridad competente en caso de sustracción, y declaración jurada del hecho en los demás casos, debiendo ser solicitada por el fabricante de la máquina.

CAPÍTULO II

Autorización de instalación

Artículo 68. Definición.

1. La autorización de instalación es el documento administrativo por el que se autoriza la instalación de máquinas de los tipos regulados en el presente Reglamento en un local inscrito como autorizado para la celebración de juego y por una sola y determinada empresa operadora, igualmente inscrita en la correspondiente Sección del Registro Especial del Juego.

2. No podrá solicitarse la autorización de instalación para un local en tanto exista otra en vigor para el mismo, ni en tanto no se hubiera obtenido previamente la correspondiente inscripción en la sección de locales autorizados del Registro Especial del Juego.

3. En la autorización de instalación, que se extenderá en modelo determinado por la Consejería de Economía, se harán constar los siguientes datos:

a) Nombre o razón social de la empresa operadora, domicilio, número de identificación fiscal y número de inscripción en la sección de Empresas Operadoras.

b) Nombre o razón social del titular del establecimiento, número de identificación fiscal y domicilio.

c) Nombre comercial del establecimiento, número de inscripción en la sección de locales autorizados para la celebración de juego y domicilio.

d) Fecha de vencimiento de la misma.

e) Número máximo de máquinas por tipos.

f) Condicionantes a la instalación que se hubieran determinado en el momento de la inscripción del local.

Artículo 69. Solicitud de autorización.

1. La solicitud de autorización de instalación, según modelo que establezca la Consejería de Economía, deberá ser suscrita por la empresa operadora y por el titular de explotación del local, cuyas firmas serán compulsadas por entidad bancaria o fedatario público.

2. En la solicitud se podrá consignar la persona o entidad autorizada por ambos para retirarla del organismo competente, y a la misma se adjuntará el documento acreditativo de ocupación del local mediante contrato de arrendamiento, copia de la escritura de compraventa o documento fehaciente de ocupación del mismo bajo cualquier otro título. Los documentos mencionados anteriormente podrán ser sustituidos por testimonio notarial de los mismos.

3. En caso de contrato de arrendamiento, la autorización de instalación no podrá exceder del período de vigencia del mismo, salvo cláusula de previsión de prórroga, en cuyo caso requerirá autorización expresa del propietario del local. No obstante, no será preceptiva dicha autorización si el contrato ya hubiera sido prorrogado al amparo de renovación prevista en el contrato inicial y posteriores.

Artículo 70. Tramitación y resolución.

La Consejería de Economía, a la vista de la solicitud, resolverá en el plazo máximo de tres meses acerca de la expedición de la autorización solicitada. De no recaer resolución expresa en el plazo indicado, se entenderá concedida la autorización.

Artículo 71. Control de autorizaciones.

La autorización de instalación estará, en todo momento, a disposición de los servicios de control de juego, tanto en el domicilio de la empresa operadora, como en el establecimiento donde se explotan las máquinas. En ambos casos, la obligación de presentarla deberá estar delegada en ausencia del titular.

Artículo 72. Vigencia.

1. El período de vigencia de la autorización de instalación será el que se pacte por las partes, sin poder ser inferior a un año ni superior a diez, y figurará en la propia autorización.

2. Las autorizaciones de instalación serán personales e intransferibles, a excepción de lo establecido en el párrafo siguiente.

3. Durante el período de vigencia de la autorización de instalación, los cambios de titularidad que puedan producirse, tanto en lo referente al establecimiento como en cuanto a la empresa operadora, no serán causa de extinción de la autorización de instalación, quedando subrogado el nuevo o nuevos titulares en los derechos y obligaciones contraídos por los anteriores.

4. No obstante lo anterior, los cambios de titularidad de los establecimientos donde hubiera instaladas máquinas recreativas deberán comunicarse y acreditarse por el nuevo titular en el plazo de 30 días de producirse éste. La Consejería de Economía emitirá una nueva autorización en los términos establecidos en el punto 3, del presente artículo.

Artículo 73. Cancelación anticipada de la autorización de instalación.

Los titulares de las autorizaciones de instalación podrán solicitar de la Consejería de Economía su cancelación anticipada, pudiendo presentarla cualquiera de las partes unilateralmente mediante el siguiente procedimiento:

1. A la solicitud presentada por cualquiera de los titulares se deberá acompañar prueba fehaciente de la comunicación a la otra parte en la que conste la voluntad de cancelación anticipada de la autorización de instalación.

2. La empresa operadora deberá proceder a solicitar la comunicación de traslado para la retirada de las máquinas a sus almacenes en el plazo máximo de cinco días naturales a partir de la fecha de recibir el escrito del titular del establecimiento si éste instase la cancelación o de presentación de solicitud de cancelación anticipada si ésta la hubiera presentado la empresa operadora.

3. En el establecimiento objeto de la solicitud no se podrán instalar máquinas excepto si mediase la renuncia a la solicitud de cancelación, o bien si ésta hubiera sido efectivamente cancelada o extinguida por cualquiera de las causas que establece el presente Reglamento.

4. La baja administrativa, la instalación en otro establecimiento o el incumplimiento de los plazos de comunicación para el traslado de cualquiera de las máquinas que por motivo de la solicitud hubieran de trasladarse al almacén de la empresa operadora dará lugar a la cancelación anticipada de la autorización de instalación en la misma fecha.

5. La renuncia a lo solicitado dará lugar a la plena vigencia y efectos de la autorización de instalación por el tiempo y en los términos en que fue concedida, no pudiendo volver a instarse su cancelación por el mismo titular hasta transcurrido un año de la solicitud anterior a excepción de la que efectuasen de mutuo acuerdo.

6. En cualquier otro supuesto la autorización de instalación permanecerá vigente hasta su fecha de vencimiento y no se autorizará la instalación de máquinas hasta dicha fecha.

Artículo 74. Extinción de la autorización.

La autorización de instalación se extinguirá en los casos que se relacionan a continuación:

1. Por el cumplimiento del plazo que en la misma se especifica.

2. Por mutuo acuerdo de la empresa operadora y el titular del establecimiento, que se acreditará fehacientemente mediante presencia física de ambos o de sus apoderados ante el organismo competente o bien mediante solicitud suscrita por ambas partes con las firmas legitimadas por notario.

3. Por la falta de instalación de ninguna máquina de las reguladas en el presente Reglamento en

el transcurso de un año. No será de aplicación dicho plazo en el supuesto de solicitud de cancelación anticipada establecido en el artículo 73.

4. Por resolución de la Consejería de Economía basada en los siguientes supuestos:

a) Cancelación de la inscripción de la empresa operadora en la sección correspondiente del registro.

b) Cancelación de la inscripción de local autorizado para la celebración de juego.

c) Por la comprobación de falsedades, errores, omisiones o inexactitudes esenciales en el momento de la solicitud en cuanto a datos expresados o documentos aportados.

d) Por sanción consistente en la revocación de la autorización de instalación.

e) Por sentencia judicial firme obtenida por cualquiera de las partes que declare la extinción de la misma.

Artículo 75. Efectos de la extinción.

1. Finalizada la vigencia de la autorización de instalación, las mismas máquinas que estuvieran instaladas en el local podrán permanecer en el mismo por un período máximo de 30 días.

2. No será de aplicación el plazo estipulado en el párrafo anterior en el caso de que la extinción de la autorización de instalación se hubiera producido de mutuo acuerdo entre las partes o que exista una nueva autorización con otra empresa operadora.

Artículo 76. Duplicado de autorizaciones.

Por extravío, sustracción o destrucción fortuita de la autorización de instalación, se podrá emitir un duplicado de la misma. En este caso, a la solicitud se acompañará la oportuna denuncia ante la autoridad competente en caso de sustracción, o declaración jurada del titular de la empresa operadora y del titular del establecimiento en los demás casos.

CAPÍTULO III

Comunicación de traslado

Artículo 77. Obligatoriedad de comunicación de traslado.

1. Las empresas operadoras que desarrollan su actividad en el ámbito territorial del Principado de Asturias deberán comunicar a la Consejería de Economía los distintos cambios de ubicación de todas y cada una de sus máquinas de las reguladas en el presente Reglamento debidamente autorizadas y con respecto a cualquiera de los siguientes casos:

a) De almacén de empresa operadora a local inscrito y con autorización de instalación.

b) De un local inscrito y autorizado a otro.

c) De local inscrito y con autorización de instalación a almacén de empresa operadora.

2. Cualquier otro cambio de ubicación que implique la situación física de cualquier máquina en lugar distinto del último movimiento comunicado, deberá acreditarse documentalmente a requerimiento de la Administración o de los servicios de control del juego.

3. La diligencia en la comunicación de traslado a instancia de una empresa operadora implica la autorización y obligatoriedad del mismo y deberá obtenerse con anterioridad a que la empresa operadora proceda a efectuar aquél.

4. La comunicación de traslado de una máquina implica la extinción de la diligencia de la anterior comunicación de la misma máquina. El traslado de la máquina deberá producirse en el plazo máximo de dos días naturales desde la fecha de diligencia de la comunicación. Durante dicho período no podrá tramitarse la diligencia de ningún otro movimiento de dicha máquina.

5. Todas las máquinas recreativas deberán tener adherida, en todo momento, en lugar visible sin necesidad de moverlas, y protegida del deterioro, la última comunicación de traslado diligenciada por la Consejería de Economía.

Artículo 78. Procedimiento.

La comunicación de traslado se efectuará mediante presentación ante la Consejería de Economía del Principado de Asturias del modelo de solicitud que por resolución se determine.

Artículo 79. Datos de contadores.

1. La lectura de contadores de la máquina objeto de traslado deberá consignarse en la solicitud,

y reflejará los datos que arrojen cuando la máquina ya no esté pendiente de ensayos, pruebas o labores de mantenimiento previas a su instalación.

2. Si la comunicación de traslado fuera desde un establecimiento de hostelería al almacén o a otro establecimiento, la lectura de contadores que se habrá de reflejar en la comunicación de traslado será la que se efectúe inmediatamente antes del traslado de la máquina.

Artículo 80. Tramitación y procedimiento.

1. A la solicitud se deberán acompañar las comunicaciones de traslado cuya vigencia esté extinguida por movimientos solicitados y diligenciados con anterioridad superior a siete días naturales. El incumplimiento de este requisito imposibilitará cualquier movimiento posterior y conllevará la denegación de la solicitud de traslados de cualquier máquina de la empresa operadora. En todo caso, las comunicaciones de traslado extinguidas deberán aportarse a la Consejería de Economía en el mismo plazo máximo a partir del último movimiento de máquinas.

2. Si el origen o destino en el traslado de una máquina fuese el domicilio de la empresa operadora, en lugar de los datos del local se hará constar «almacén».

3. Ninguna máquina recreativa podrá trasladarse a un local autorizado hasta transcurridos diez días naturales de permanencia en el anterior establecimiento, aunque sí podrá ser objeto de traslado al almacén de la empresa operadora.

4. La situación física de todas y cada una de las máquinas propiedad de una empresa operadora se corresponderá en todo momento con el conjunto de las últimas comunicaciones de traslado de sus máquinas, y estarán siempre a disposición de ser verificadas por los servicios de control del juego.

5. La comunicación de traslado será validada a su presentación, previa verificación de los datos contenidos en ella y de que la máquina está al corriente del pago de la tasa fiscal correspondiente al último período de pago voluntario vencido, y de los anteriores del mismo ejercicio, así como que la máquina no se encuentra en situación de precinto. Será de aplicación para este supuesto en cuanto al cumplimiento del pago de la tasa fiscal lo dispuesto en el artículo 60 en cuanto a altas de máquinas.

6. De constatarse error en cualquiera de los datos consignados en la solicitud, o incumplimiento de cualquiera de los requisitos para su diligencia, se rechazará la comunicación con la indicación del motivo que en cada caso proceda.

Artículo 81. Duplicado de comunicación.

Por extravío, sustracción o destrucción fortuita de la comunicación de traslado, se podrá emitir un duplicado de la misma. En este caso, a la solicitud se acompañará la oportuna denuncia ante la autoridad competente en caso de sustracción; o declaración jurada del titular de la empresa operadora en los demás casos.

TÍTULO V

Supuestos Específicos

Artículo 82. Transmisión de máquinas.

1. La venta o transmisión de máquinas recreativas por cualquier título «inter vivos» una vez diligenciada su guía sólo se podrá efectuar entre empresas operadoras, y no llevará aparejada la autorización derivada de la diligencia en la guía de circulación, por lo que deberá obtenerse nueva diligencia en favor de la empresa operadora adquirente.

2. La operación de compraventa de máquinas recreativas, a los efectos de la obtención de la diligencia correspondiente a nombre de la empresa operadora adquirente, se efectuará mediante documento público.

3. En todos los casos, la transmisión de las máquinas se tramitará mediante solicitud de la misma, suscrita por el comprador en el plazo máximo de 30 días a partir de la fecha de la venta. Transcurrido el plazo mencionado sin solicitar la diligencia en la guía de circulación, se procederá a la baja administrativa de oficio, comunicándoselo al último titular.

4. A la solicitud se deberá acompañar, junto al documento de compraventa, o documento de adjudicación en caso de «mortis causa», los ejemplares de guía de circulación correspondientes a la empresa operadora y a la máquina.

5. El comprador se subrogará en el devengo de la tasa fiscal sobre el juego que pudiera estar pendiente de cada máquina objeto de transmisión.

6. Si la cesión se produjera a título «mortis causa», el adjudicatario de las máquinas por herencia

dispondrá de un plazo de seis meses para la solicitud del documento acreditativo de empresa operadora, y tres meses a partir de la misma para la solicitud de la transmisión de todas sus máquinas.

TÍTULO VI

Instalación de Máquinas

Artículo 83. Locales de instalación.

Las máquinas recreativas y de azar reguladas en el presente Reglamento podrán instalarse, previo cumplimiento de los requisitos y condicionantes de inscripción y condiciones establecidas en el mismo, en los siguientes establecimientos:

a) Las de tipo «A» podrán instalarse en los locales previamente inscritos destinados a la actividad pública de bar, cafeterías, restaurantes, discotecas y salones recreativos, así como en los locales donde, con arreglo al presente Reglamento, puedan instalarse máquinas de los tipos «B» y «C».

b) Igualmente, podrán instalarse máquinas de tipo «A», en los espacios vinculados a locales debidamente inscritos, y con los condicionantes que en la inscripción se hubieran determinado, de las galerías comerciales, acreditando en todo caso la disponibilidad y límites de dichos espacios.

c) Las de tipo «B» podrán instalarse en los locales previamente inscritos cuyas dependencias estén destinadas a la actividad pública de bar, cafetería, discoteca o restaurante, en las salas de bingo y salones de juego legalmente autorizados, y en los locales autorizados por este Reglamento para la instalación de máquinas de tipo «C».

d) Las de tipo «C» únicamente podrán ser instaladas en casinos de juego.

e) Las máquinas de tipo «A» de carácter competitivo autorizadas para la entrega de premios en especie únicamente podrán ser instaladas en salones recreativos.

Artículo 84. Autorizaciones temporales.

1. La Consejería de Economía, a solicitud de una empresa operadora y del titular de un establecimiento de hostelería, atendiendo a razones excepcionales, podrá otorgar la autorización para la explotación de una o varias máquinas para un establecimiento específico y por un período máximo de tres meses. Dicha autorización deberá contener en todos los casos la identificación de la máquina, del establecimiento, los titulares de ambos y el plazo de validez.

2. En el caso descrito en el párrafo anterior, las máquinas a instalar y los titulares de las mismas deberán cumplir con los requisitos que para los mismos se especifican en el presente Reglamento.

Artículo 85. Límites cuantitativos de la instalación.

1. En los bares, cafeterías, restaurantes o discotecas a que se refiere el artículo anterior no podrán instalarse más de dos máquinas.

2. En los salones de juego y en los recreativos, el número máximo de máquinas de los tipos «A» y «B» que se podrán instalar no será superior al que se determine en el momento de la obtención de la inscripción en la sección de locales autorizados y, en cualquier caso, una por cada tres metros cuadrados de la superficie útil de la sala. Se dispondrán de forma que la separación entre los laterales de las máquinas, o de éstas con cualquier tabique, sea de un mínimo de 0,30 metros, o de 0,50 metros si en los laterales está puesta la documentación de la máquina, y dejen al jugador un espacio de 0,60 por 0,60 metros, debiendo colocarse respetando los pasillos de circulación que, en todo caso, deberán tener un ancho mínimo de 1,50 metros en los salones inferiores a 100 metros cuadrados, y de 2 metros en los de superficie mayor.

3. Las salas de bingo podrán instalar en el vestíbulo de entrada máquinas recreativas de los tipos «A» y «B», con las siguientes limitaciones:

a) Una máquina por cada 3 metros cuadrados útiles de superficie de vestíbulo, una vez descontada la superficie destinada a control de entrada, hasta un máximo de doce.

b) Estas máquinas serán para uso exclusivo de los jugadores de las salas de bingo, no pudiendo ser utilizadas por quien no hubiera sido registrado en el control de entrada.

4. En el caso de máquinas inscritas con destino exclusivo a salas de juego o salas de bingo éstas no podrán sobrepasar el número de una de cada cinco máquinas realmente instaladas en el caso de salones y una de cada dos en el caso de bingos.

TÍTULO VII

CONTROL DE DOCUMENTACIÓN

Artículo 86. Documentación incorporada a la máquina.

Todas las máquinas a que se refiere el presente Reglamento que se encuentren instaladas y en explotación deberán llevar necesariamente incorporadas, de forma visible desde el exterior sin necesidad de moverlas:

a) La placa de identidad.

b) La guía de circulación con las diligencias correspondientes.

c) El documento acreditativo de la comunicación de traslado de la máquina al establecimiento donde actualmente esté instalada, con la correspondiente diligencia que lo valide.

Artículo 87. Documentación a conservar en el local.

1. Para las máquinas tipos «A» y «B» deberá hallarse en todo momento en el local donde estuvieran en explotación:

a) El justificante acreditativo de la inscripción en la sección de locales autorizados que deberá situarse en lugar estable y visible del local y debidamente protegido del deterioro.

b) Las hojas de reclamaciones. La Consejería de Economía, mediante resolución, establecerá el modelo de las mismas así como el procedimiento de tramitación de las reclamaciones.

c) La autorización de instalación de máquina.

2. Los documentos a conservar en el local estarán, en todo momento, a disposición de los servicios de control del juego, así como de los usuarios, con independencia de la presencia del titular del establecimiento que, para el caso de ausencia, deberá delegar el control de los mismos.

3. Cada máquina de tipo «C» deberá llevar un libro diligenciado en el que se especificarán los datos que en el mismo se señalen. Podrá eximirse de esta obligación a los establecimientos que dispongan de un sistema informático central, autorizado por la Consejería de Economía del Principado de Asturias y conectado a las máquinas, en el que queden registradas todas las operaciones que los dispositivos y contadores desempeñen.

Artículo 88. Documentación en poder de la empresa operadora.

1. Las empresas operadoras deberán tener en el domicilio establecido a efectos de las relaciones con la Administración en todo momento y a disposición de los servicios de control del Juego:

a) El ejemplar de las guías de circulación correspondientes a la empresa operadora de todas las máquinas que tenga en explotación, así como de las que hayan causado baja en los cinco últimos años, clasificadas por ejercicios.

b) Relación ordenada de todas las máquinas que tenga en explotación y el local donde estén instaladas. Dicha relación guardará el formato que determine la Consejería de Economía.

c) Autorizaciones de instalación en vigor.

d) Carta de pago de la tasa de juego correspondiente a cada máquina.

e) Documento acreditativo de su inscripción en la sección correspondiente al Registro Especial del Juego.

2. Los documentos que deben estar en poder de la empresa operadora podrán ser requeridos en el domicilio de ésta por la Consejería de Economía o por los servicios de control del juego para su examen.

Artículo 89. Condiciones de uso.

1. Los titulares de los establecimientos en los que se encuentren instaladas las máquinas de juego y las empresas operadoras propietarias de las mismas estarán obligados a mantenerlas en todo momento en perfectas condiciones de higiene y seguridad.

2. Deberán, igualmente, mantenerlas en funcionamiento durante el mismo horario que el establecimiento permanezca abierto al público, no pudiendo sobrepasar el mismo, ni mantenerlas apagadas estando el establecimiento abierto al público.

3. Si se produjera en la máquina una avería que no pudiera ser subsanada en el acto y que impida su correcto funcionamiento, el titular del establecimiento o persona que preste servicio en el mismo procederá a su desconexión y puesta en conocimiento del hecho de forma inmediata a la empresa operadora que, a requerimiento de la Administración, deberá certificar la existencia de la avería.

4. Si la máquina no abonase el premio obtenido, el titular del establecimiento o personal a su servicio estarán obligados a abonar en metálico dicho premio o la diferencia que falte para completarlo.

5. A los empleados de las empresas operadoras, de los establecimientos donde estén instaladas y al personal al servicio de unos y otros les queda prohibido el uso de las máquinas de los tipos «B» y «C» en calidad de jugadores, e impedirán en todo momento el uso de dichas máquinas a los menores de 18 años.

Artículo 90. Publicidad.

1. Será libre en las publicaciones y foros específicos del sector, así como en todo lugar exterior a las salas de juego y en los rótulos distintivos de la actividad que en ellas se desarrolla.

2. Queda prohibida la publicidad de la actividad empresarial y de todo tipo de material de juego sujeto a regulación en el presente Reglamento sin la correspondiente autorización del titular de la Consejería de Economía.

3. Para la obtención de la autorización la empresa interesada formulará la solicitud ante la Consejería de Economía del Principado de Asturias, la cual resolverá en el plazo máximo de un mes. A dicha solicitud se acompañará pormenorizada explicación de la campaña que se pretende desarrollar, las maquetas correspondientes a la misma según se trate de difusión en medios audiovisuales o escritos y se hará expresa mención a la periodicidad de aparición en los medios de comunicación.

4. La autorización de una campaña determinada implicará igualmente la autorización de la que se pretenda desarrollar posteriormente en los mismos términos o referidas a productos similares sin necesidad de reiterar la solicitud.

5. El titular de la Consejería de Economía, atendiendo a la evolución de las características propias del sector en el ámbito nacional, podrá autorizar cada campaña publicitaria con la limitación de medios y de tiempos de difusión que en cada caso proceda, constando dichos límites en la propia autorización.

TÍTULO VIII

RÉGIMEN DE FIANZAS

Artículo 91. Depósito de fianzas.

1. El presente Reglamento establece la obligatoriedad del depósito de fianzas a los titulares de inscripciones en el Registro Especial del Juego del Principado de Asturias, así como a los empresarios inscritos como empresas operadoras en función del número de autorizaciones que posean.

2. Las fianzas se constituirán ante la Consejería de Economía del Principado de Asturias mediante metálico, valores de deuda pública, aval prestado por bancos, cajas de ahorro, cooperativas de crédito o sociedades de garantía recíproca autorizados para operar en España o mediante póliza de caución, y según modelo que establezca la Consejería de Economía.

3. La fianza quedará afecta al pago de las sanciones pecuniarias que los órganos de la Administración impongan a las empresas fabricantes y operadoras.

4. No obstante lo dispuesto en el párrafo anterior, en el momento de cancelación de las inscripciones correspondientes en cualquiera de los supuestos contemplados en el presente Reglamento, quedará afecta al pago de cualquiera de las obligaciones contraídas derivadas de la actividad empresarial en materia específica de juego.

5. Las fianzas se depositarán con carácter independiente por cada uno de los distintos conceptos por los que estuviera obligado el depositario.

6. Las fianzas se mantendrán en su totalidad en plena vigencia, en tanto subsista la circunstancia que motivó su constitución.

7. El depósito de la fianza será previo, en cualquier caso, a los derechos que conlleva.

8. Si se produjese la disminución de la cuantía de la fianza por ejecución total o parcial de la misma, la persona o entidad titular deberá, en el plazo máximo de un mes, completar la misma en la cuantía obligatoria. De no cumplirse lo anterior, se producirá la cancelación de la inscripción.

Artículo 92. Cancelación de las fianzas.

Sólo se autorizará la retirada de la fianza constituida cuando desaparezcan las causas que motivaron su constitución, no esté pendiente la resolución de expedientes sancionadores de los que puedan derivarse las responsabilidades económicas ni subsistan responsabilidades derivadas de su actividad empresarial. No obstante, dichas responsabilidades podrán ser cubiertas con fianza independiente que cubra el importe de las mismas pudiendo, en este caso, continuar la tramitación del expediente de devolución.

Artículo 93. Cuantías.

Las cuantías de las fianzas requeridas en el presente Reglamento serán las siguientes:

	Pesetas
a) Empresas operadoras de máquinas «A»	500.000
b) Empresas operadoras de máquinas tipo «B»	5.000.000
c) Empresas operadoras de máquinas tipo «C»	10.000.000
d) Empresas fabricantes o importadoras de máquinas «B» o «C»	10.000.000
e) Empresas fabricantes o importadoras de máquinas «A»	1.000.000

Artículo 94. Fianzas por autorizaciones.

1. Las empresas operadoras estarán obligadas a constituir, además de la fianza indicada en el número anterior, una fianza adicional en virtud del número de máquinas en situación de alta, de acuerdo con la siguiente escala:

a) Hasta 50 máquinas de tipo «A»: 500.000 pesetas.

b) Más de 50 máquinas de tipo «A»: 100.000 pesetas por cada 10 máquinas o fracción.

c) Hasta 50 máquinas de tipo «B»: 5.000.000 de pesetas.

d) Más de 50 máquinas de tipo «B»: 2.500.000 pesetas, por cada 25 máquinas o fracción.

2. Las fianzas por el concepto de empresas operadoras serán independientes de las establecidas por el número de máquinas en explotación.

3. Las empresas fabricantes o importadoras que aun no ejerciendo su actividad en el ámbito territorial del Principado de Asturias pretendan la inscripción de máquinas de los tipos «A», «B» o «C» en la sección correspondiente del Registro Especial del Juego habrán de constituir además de la fianza establecida en el artículo 92.g) otra adicional en función de los modelos que tenga inscritos con arreglo al siguiente criterio:

a) Por modelo de máquina de tipo «B» o «C»: 1.000.000 de pesetas.

b) Por modelo de máquina de tipo «A»: 100.000 pesetas.

c) En todo caso no procederá el depósito de fianza por modelo de máquina cuando el importe correspondiente a los modelos ya inscritos alcance la cifra de diez millones de pesetas en caso de las máquinas de los tipos «B» o «C» y de un millón de pesetas en el caso de tipo «A».

4. Las fianzas derivadas de los distintos tipos de máquinas, en cuanto a fabricantes, empresas operadoras y número de máquinas, serán adicionales.

TÍTULO IX

RÉGIMEN SANCIONADOR

CAPÍTULO I

Infracciones

Artículo 95. Concepto.

Son infracciones administrativas en materia de juego las acciones u omisiones tipificadas en la Ley 34/1987, de 26 de diciembre, con las especificaciones que en los artículos siguientes se determinan.

Artículo 96. Faltas muy graves.

Son infracciones o faltas muy graves las tipificadas en el artículo 2 de la Ley 34/1987, de 26 de diciembre, y, en especial las siguientes:

a) La fabricación, importación, distribución, comercialización, venta, explotación o instalación de máquinas de las reguladas en el presente Reglamento cuyos modelos no estén previamente autorizados e inscritos o no se correspondan con los mismos, o correspondan a inscripciones canceladas, así como de cualquier máquina de las especificadas en el presente Reglamento que hubiera sido manipulada y presente modificaciones sobre sus características en el momento de la inscripción.

En todos los casos anteriormente descritos estas máquinas serán consideradas clandestinas, así como las máquinas de los tipos «B» o «C» instaladas en locales no inscritos en el correspondiente

Registro de locales autorizados, las que incumplan el presente Reglamento y las disposiciones que determinen el importe de la jugada y la cuantía de los premios.

b) La fabricación o importación de máquinas por personas no inscritas en los Registros correspondientes.

c) La explotación e instalación de máquinas carentes de cualquiera de los siguientes requisitos: marcas de fábrica, placa de identidad, guía de circulación diligenciada, autorización de instalación, comunicación de traslado, así como su alteración.

d) La explotación e instalación de máquinas por personas distintas de las autorizadas o habilitadas para ello.

e) La cesión por cualquier título de la explotación de las máquinas o de las autorizaciones concedidas con arreglo a lo dispuesto en el presente Reglamento sin cumplir las condiciones y requisitos establecidos en el mismo.

f) La explotación e instalación de máquinas en establecimientos o locales no autorizados o no inscritos en la sección correspondiente o en local distinto para el cual están autorizados.

g) La manipulación o alteración de máquinas en perjuicio de los jugadores o, en cualquier caso, modificando el programa de juego o la cuantía de los premios.

h) La instalación de máquinas en número mayor al autorizado para el local o establecimiento de que se trate.

i) La utilización, en calidad de jugadores, de máquinas de los tipos «B» y «C» por personal empleado o directivo del establecimiento donde estén instaladas o de la empresa dedicada a su explotación, gestión o reparación.

j) La modificación de cualquiera de las condiciones esenciales en virtud de las cuales se concedieron las preceptivas autorizaciones sin cumplir los requisitos establecidos en el presente Reglamento.

k) La concesión de préstamos a los jugadores o apostantes en los lugares en los que estén instaladas las máquinas, o por personal empleado o directivo del establecimiento o de la empresa dedicada a su explotación, gestión o reparación.

l) El impago total o parcial a los jugadores de las cantidades que obtuviesen como premio.

m) Obtener las correspondientes autorizaciones mediante la aportación de datos o documentos no conformes con la realidad.

n) Efectuar la interconexión de máquinas de tipo «C» sin la correspondiente autorización.

o) La negativa u obstrucción a la actuación inspectora de control y vigilancia realizada por agentes de la autoridad, así como por los funcionarios y órganos encargados o habilitados específicamente para el ejercicio de tales funciones.

p) Permitir o consentir, expresa o tácitamente, por parte de los titulares de la actividad del establecimiento, la instalación de máquinas que no reúnan los requisitos exigidos por este Reglamento o en locales no autorizados, o mediante personas no autorizadas.

q) Efectuar publicidad de los juegos mediante máquinas o de los locales o establecimientos en que se practiquen sin la debida autorización o al margen de los límites fijados en la misma.

Artículo 97. Faltas graves.

Son infracciones o faltas graves las tipificadas en el artículo 3 de la Ley 34/1987 y especialmente las siguientes:

a) Permitir el uso de las máquinas de los tipos «B» o «C» a menores de edad, así como permitir el acceso de éstos a los locales o establecimientos donde lo tienen prohibido.

b) La falta de comunicación, dentro de los plazos establecidos, de cualquier modificación de la autorización inicial que no requiera autorización previa.

c) La inexistencia o mal funcionamiento de las medidas de seguridad de los locales cuando pueden afectar a la seguridad de las personas.

d) No llevar los libros exigidos o hacerlo incorrectamente.

e) No facilitar a los órganos competentes la información necesaria para un adecuado control de las actividades de las empresas de juego.

f) Realizar la transmisión de una máquina sin la autorización correspondiente.

g) No exhibir en el local o establecimiento la autorización preceptiva.

h) La no colocación de la placa de identidad, guía de circulación debidamente diligenciada o

comunicación de traslado, así como no estar visible al público la acreditación de la inscripción en la Sección de locales autorizados.

i) La no conservación en el local o establecimiento de los documentos a que se refiere el presente Reglamento, así como su pérdida o extravío.

j) Y, en general, el incumplimiento de los requisitos o prohibiciones establecidos en el presente Reglamento siempre que no tengan la consideración de infracción muy grave y hayan dado lugar a fraude al usuario, beneficio para el infractor o perjuicio a los intereses de la comunidad, así como los incumplimientos que llevan consigo una dificultad añadida en la gestión de control del juego a la Comunidad Autónoma.

Artículo 98. Faltas leves.

Son infracciones o faltas leves las tipificadas como tales en el artículo 4 de la Ley 34/1987, de 30 de diciembre, y en particular las siguientes:

a) Colocar la documentación que ha de llevar incorporada la máquina de manera que se dificulte su visibilidad desde el exterior o la falta de protección eficaz para impedir su deterioro o manipulación.

b) La falta de las hojas de reclamaciones a que se refiere el presente Reglamento.

c) La inexistencia de letreros o carteles en la puerta de acceso a los salones de juego con indicación de la prohibición de entrada a menores de edad.

d) La falta de entrega por la empresa operadora al titular del establecimiento o viceversa del correspondiente documento de autorización de instalación según quién hubiera sido autorizado para retirarla del organismo competente, siendo éste el responsable de la infracción.

e) La no entrega al organismo competente de la guía de circulación, cuando ello sea preceptivo.

f) El incumplimiento, en cuanto a normas establecidas, de horarios de funcionamiento de las máquinas.

g) En general, el incumplimiento de los requisitos o prohibiciones establecidos en el presente Reglamento, siempre que no tengan la consideración de infracción grave o muy grave.

CAPÍTULO II

Sanciones

Artículo 99. Cuantía de las sanciones.

1. De acuerdo con lo establecido en la Ley 34/1987, de 30 de diciembre, las infracciones de lo dispuesto en este Reglamento podrán ser sancionadas:

a) Las leves con multa de hasta 500.000 pesetas.

b) Las graves con multa de hasta 5.000.000 de pesetas.

c) Las muy graves con multa de hasta 100.000.000 de pesetas.

2. Además de las sanciones de multa, la comisión de una infracción llevará aparejada, en su caso, la entrega a la Administración o a los perjudicados que hubiesen sido identificados, de los beneficios ilícitos obtenidos.

3. Las infracciones que hubiesen sido sancionadas conforme a lo dispuesto en el apartado 1 del presente artículo, y que tuvieran la calificación de graves o muy graves, en atención a su naturaleza, repetición o trascendencia, podrán además ser sancionadas con:

a) Suspensión, cancelación temporal o revocación definitiva de la autorización para la organización o explotación de juegos mediante las máquinas reguladas en el presente Reglamento.

b) Clausura temporal o definitiva del local o establecimiento donde se puedan explotar e instalar las máquinas, o inhabilitación definitiva del mismo para actividades de juego.

c) Inhabilitación temporal o definitiva para ser titular de las autorizaciones referidas en este Reglamento o del correspondiente carnet profesional.

4. No obstante, cuando la actividad principal que se ejerza en un establecimiento no sea de juego, no podrá ser clausurado el mismo, si bien podrá acordarse la prohibición de instalación y realización de actividades de juego.

5. Para la graduación de las sanciones, aparte de la calificación de la infracción cometida, se tendrán en cuenta las circunstancias personales o materiales que concurran en los hechos y concretamente las características del lugar de instalación de las máquinas, la contumacia en la conducta del

infractor, la reiteración en la comisión de faltas, la publicidad o notoriedad de los hechos y la trascendencia económica y social de la infracción cometida.

6. En todo caso, la comisión de tres faltas leves en un período de un año tendrá la consideración de una falta grave y la comisión de tres faltas graves en un año o de cinco en tres años tendrá la consideración de muy grave.

Artículo 100. Reglas de imputación.

1. Son responsables de las infracciones reguladas en este Reglamento sus autores, sean personas físicas o jurídicas. No obstante:

2. Las máquinas objeto de la infracción se presumirán propiedad del titular del establecimiento o local donde se hallen instaladas, si no acredita de forma justificada y fehaciente la titularidad de las mismas.

3. Las infracciones por incumplimiento de los requisitos que deben reunir las máquinas serán imputadas al titular de las mismas, salvo si se prueba la responsabilidad del fabricante de éstas.

4. De las infracciones cometidas por instalación de máquinas, sin estar al amparo de la autorización de instalación, serán responsables solidarios el titular del establecimiento y la empresa operadora.

5. En el caso de infracciones cometidas en los establecimientos y locales donde se encuentran instaladas las máquinas por directivos, administradores o personal empleado en general, serán responsables subsidiarios las personas o entidades para quien en aquéllas prestan sus servicios.

Artículo 101. Facultades.

1. Cuando existan indicios de falta grave o muy grave se podrá acordar por el órgano que instruye el expediente, como medida cautelar, el cierre de los establecimientos en que se practique el juego vulnerando las disposiciones legales, así como el precinto, depósito e incautación de los materiales usados para dicha práctica.

2. Sin perjuicio de lo dispuesto en los artículos anteriores, la Administración podrá decomisar y destruir las máquinas en explotación por personas no autorizadas para ello.

3. Asimismo, atendiendo a la naturaleza de la infracción, la Administración podrá ordenar el comiso de las apuestas habidas y de los beneficios ilícitos, cuyo importe se ingresará en las arcas del Principado de Asturias.

4. Las máquinas recreativas y de azar que carezcan de los requisitos establecidos en este Reglamento o que infrinjan los límites de apuestas o premios, así como las instaladas en locales no autorizados, deberán ser precintadas por los agentes de la autoridad como medida cautelar, lo cual se hará constar en el acta incoada al efecto.

5. Iniciado el expediente por el órgano encargado de su tramitación deberá, en el mismo, levantar o mantener la medida cautelar adoptada por los agentes de la autoridad en el plazo de dos meses.

Artículo 102. Competencias.

1. Será competente para la incoación del expediente y tramitación del mismo el titular de la Consejería de Economía cuando existan indicios de infracción muy grave y el titular de la Dirección Regional de Hacienda cuando los indicios sean de infracción grave o leve.

2. Las infracciones administrativas calificadas como muy graves serán sancionadas por el titular de la Consejería de Economía con multa de hasta veinticinco millones de pesetas, y por el Consejo de Gobierno con multa de hasta cien millones de pesetas.

3. Las infracciones administrativas calificadas como graves y leves serán sancionadas con multa de hasta cinco millones de pesetas o quinientas mil pesetas, respectivamente, por el titular de la Dirección Regional de Hacienda correspondiente. Las sanciones adicionales o accesorias no pecuniarias podrán imponerse por el órgano competente para la imposición de la sanción pecuniaria.

Artículo 103. Procedimiento.

1. Las sanciones se impondrán con sujeción a los trámites regulados en el artículo 7 de la Ley 34/1987, de 30 de diciembre, siendo supletorio a tal efecto lo dispuesto en la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

2. Los titulares de establecimientos de hostelería podrán dirigirse a la Consejería de Economía a fin de que, por los servicios de control de juego, se proceda a la verificación y comprobación de que las máquinas instaladas en su establecimiento están amparadas por las correspondientes autorizaciones, levantando acta de las máquinas instaladas, y practicada en la misma la diligencia de «comprobado y conforme», si así procediera, siendo dicho documento certificación bastante en cuanto a la legalidad de la documentación de dichas máquinas y por su período de validez.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

Se autoriza al titular de la Consejería de Economía a actualizar la cuantía de los premios establecidos en el presente Reglamento para las máquinas recreativas tipos «B» y «C» así como el número de partidas acumulables en los programas de juego de las mismas.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

Las inscripciones registrales en las secciones correspondientes a fabricantes, modelos de máquinas, locales autorizados y empresas operadoras del Registro Especial del Juego del Principado de Asturias, mantendrán su vigencia siempre que cumplan todos los requisitos establecidos en el presente Reglamento.

Segunda.

Las autorizaciones de instalación que se encuentren vigentes a la entrada en vigor del presente Reglamento mantendrán su vigencia por el tiempo que tuvieran concedido, excepto las que estuvieran concedidas por tiempo superior al máximo establecido en el artículo 72.1 de la presente disposición. Estas autorizaciones se entenderán vencidas cumplido el período máximo establecido en el presente Reglamento a partir de la fecha en que se concedieron.

Tercera.

Las máquinas de los tipos «A», «B» y «C» que se encuentren autorizadas a la entrada en vigor del presente Reglamento, deberán adaptarse al mismo en cuanto a sus características técnicas en el plazo máximo de cuatro años a partir de la misma. Asimismo, con carácter excepcional, las máquinas recreativas de tipo «B» que hayan sido inscritas en el Registro Especial del Juego del Principado de Asturias con posterioridad al 16 de mayo de 1996 podrán adaptar su plan de ganancias y cuantía de premios a la presente norma mediante el siguiente procedimiento:

– A la presentación de la solicitud por el titular de la inscripción se deberá acompañar el informe del laboratorio de ensayos de la máquina con la memoria que se pretende instalar y cuyo programa ha de cumplir cuantos requisitos establece el presente Reglamento, así como una fotografía a tamaño 13×18 del panel frontal que contenga el nuevo plan de ganancias.

Cuarta.

En el plazo máximo de dos meses a partir de la entrada en vigor del presente Reglamento, los fabricantes e importadores deberán constituir las fianzas que en el mismo se establecen, pudiendo en el mismo acto solicitar la devolución de las fianzas que tuvieran constituidas por la inscripción de modelos.

DISPOSICIÓN FINAL

Única.

El titular de la Consejería de Economía dictará cuantas disposiciones sean necesarias para la aplicación y desarrollo del presente Reglamento.

ANEXO I

El código a que se refiere el artículo 7 contendrá los siguientes datos:

xxx/yyy/zzz

Siendo:

xxx: El número de la empresa en el Registro Especial del Juego.

yyy: El número de inscripción del modelo.

zzz: La serie y el número de fabricación de la máquina.

Ejemplo: M-999/B-33-4321/96-567.

Significación:

Fabricante número: M-999.

Modelo inscrito número B-33-4321.

Serie y número de serie: 96-567.

ANEXO II

Fab.	
Núm. I. F.	
Reg. Esp. Fab.	
Mod.	
N. Reg. Mod.	
Tipo	
Serie	
Núm. Fab.	
V	V. A.
Cos.	Hz
Bajo lic. de	
Núm. I. F.	
Núm. Reg. Fab.	

d) Illes Balears

§ 87 DECRETO 19/2006, DE 10 MARZO. REGULA DETERMINADOS ASPECTOS DEL RÉGIMEN JURÍDICO APLICABLE A LA INSTALACIÓN DE MÁQUINAS DE JUEGO

(BOCAIB núm. 39, de 18 marzo [LIB 2006, 94])

El Real Decreto 2110/1998, de 2 de octubre, contiene el régimen jurídico que afecta, entre otras materias, al control administrativo de las máquinas de juego en el ámbito estatal, y constituye, a su vez, el marco legal de referencia en el ámbito de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears.

Con objeto de adecuar las necesidades, siempre dinámicas, del sector jurídico-administrativo del juego, en lo que a la instalación de las máquinas de juego se refiere, se ha creído oportuno efectuar las correcciones que hagan posible desburocratizar determinadas exigencias legales existentes hasta este momento, dado el carácter de actividad secundaria que tiene la actividad de juego en los establecimientos de hostelería y de oferta turística complementaria.

En relación a los agentes personales intervinientes en el boletín de situación, autorización administrativa que habilita la instalación de las máquinas de juego en los locales previamente autorizados, se ha tratado de definir con claridad el elenco de derechos y obligaciones de dichos agentes, esto es, operadores empresariales de juego y titulares de las respectivas explotaciones. En especial, se ha establecido por primera vez en nuestra Comunidad un límite temporal a la vigencia de los boletines de situación y se ha establecido una única empresa operadora por establecimiento de hostelería.

Por todo ello, a propuesta del Consejero de Interior, conforme el Consejo Consultivo de las Illes Balears y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su sesión celebrada el día 10 de marzo de 2006, decreto:

CAPÍTULO I

Autorización de instalación

Artículo 1. Autorización de instalación.

1. La autorización de instalación es el documento administrativo que habilita para la instalación de máquinas recreativas con premio programado o de tipo B en los locales a que se refiere el artículo 2.2 del presente Decreto, siendo requisito previo e imprescindible para otorgar el boletín de situación a que se refiere el capítulo siguiente.

2. La autorización de instalación, previa solicitud suscrita por el titular de la explotación del establecimiento, será expedida por la Dirección General competente en materia de juego en documento normalizado.

3. La autorización de instalación deberá estar en todo momento a disposición de los servicios de control e inspección de juego en el establecimiento donde se instalen las máquinas.

Artículo 2. Locales habilitados.

1. Son locales autorizados para la instalación de máquinas recreativas con premio programado o de tipo B:

– Las salas de bingo

– Los salones de juego o de tipo B, y la zona B de los salones mixtos de juego

– Los casinos.

2. Podrá autorizarse, previo cumplimiento de los requisitos establecidos, la instalación de máquinas recreativas con premio programado o de tipo B en los siguientes establecimientos, de acuerdo con las definiciones que de los mismos prevé la normativa turística vigente:

– Hoteles y hoteles-apartamento

– Restaurantes, bares y cafeterías

– Salas de fiesta, salas de baile, discotecas y cafés-concierto.

3. Podrán instalarse máquinas recreativas con premio programado o de tipo B en bares, cafeterías o restaurantes de estaciones de ferrocarril, aeropuertos, centros comerciales o similares, cuando las mismas se hallen debidamente aisladas del público de paso mediante mamparas o cerramientos que cumplan idéntica función.

Cuando se solicite la autorización de instalación para los establecimientos ubicados en los emplazamientos del párrafo anterior, deberá adjuntarse a la solicitud, además de los documentos señalados en el artículo 4 de este Decreto, un plano del local, suscrito por personal técnico competente en la materia, de conformidad con los ordenamientos profesionales vigentes, que acredite el cumplimiento de la circunstancia a que se refiere el párrafo anterior.

4. Cuando las máquinas recreativas con premio programado o de tipo B se instalen en hoteles y hoteles-apartamento, deberán hallarse aisladas de las zonas de paso o entrada del público mediante mamparas o cerramientos que cumplan idéntica función. Dicha circunstancia deberá acreditarse mediante un plano del establecimiento suscrito por personal técnico competente en la materia, de conformidad con los ordenamientos profesionales vigentes.

5. En ningún caso podrán instalarse máquinas recreativas con premio programado o de tipo B en terrazas, zonas exteriores, zonas de ocupación de la vía pública ni en establecimientos temporales ubicados en vías públicas, playas o zonas de recreo.

✐ Ap. 3 párr. 2º corregido por punto 1.1 de Acuerdo de 21 abril 2006.

Artículo 3. Número de máquinas recreativas por establecimiento.

1. Podrán instalarse hasta un máximo de 2 máquinas recreativas, sean con premio programado o de tipo B, o, en su caso máquinas recreativas o de tipo A:

– En restaurantes, bares y cafeterías

– En salas de fiesta, salas de baile, discotecas y cafés-concierto.

2. Podrán instalarse hasta un máximo de 2 máquinas recreativas con premio programado o de tipo B:

– En hoteles y hoteles-apartamento.

3. Podrán instalarse máquinas recreativas con premio programado o de tipo B, en la cuantía máxima que quedará fijada en las autorizaciones correspondientes, de conformidad a su normativa específica en:

– En las salas de bingo

– En los salones de juego o tipo B, y la zona B de los salones mixtos de juego

– En los locales autorizados para la instalación de máquinas de azar o de tipo C.

Artículo 4. Requisitos.

1. Con la solicitud de autorización suscrita por el titular de la explotación del establecimiento, deberán aportarse los siguientes documentos:

a. Copia debidamente compulsada de la licencia municipal de apertura del establecimiento y, en su caso, de la solicitud de dicha licencia, sin perjuicio de admitirse cualquier documento municipal que aporte el interesado en lo referente a la situación administrativa del expediente de licencia en el momento en que se tramita la solicitud de la autorización de instalación, y en el que deberá constar la categoría de la actividad, observando, en cualquier caso, las competencias concurrentes con otras Administraciones Públicas.

b. Alta y último recibo del Impuesto de Actividades Económicas del establecimiento, que ha de corresponder con el ejercicio fiscal del año en que se haga la solicitud. Aquellos solicitantes que no estén obligados al pago del impuesto por resultar exentos, deberán presentar certificación de alta en el censo del citado tributo.

c. Plano de emplazamiento del local, determinando con precisión su ubicación en el término municipal correspondiente.

d. Acreditación de que el establecimiento de instalación no está incluido en los supuestos a que se refieren los puntos 3 y 5 del artículo 2 de la presente disposición normativa. Cuando las máquinas recreativas con premio programado o de tipo B se instalen en los locales a que se refieren los puntos 3 y 4 del artículo 2 de este Decreto, deberá aportarse un plano del local, suscrito por técnico competente

en la materia, de conformidad con los ordenamientos profesionales vigentes, que acredite el cumplimiento de la circunstancia que en los mismos se establece.

e. Fotocopia del Documento Nacional de Identidad del titular de la explotación del establecimiento, si se tratase de persona física, o del Código de Identificación Fiscal, si se tratase de persona jurídica.

f. Cuando el titular de la explotación del establecimiento fuese una persona jurídica, copia simple de la escritura de constitución de la misma.

g. Copia simple notarial de los poderes otorgados por la empresa para contraer obligaciones en su nombre, si los solicitantes son personas jurídicas.

2. Los titulares de la autorización deberán comunicar al órgano competente en materia de juego cualquier modificación de los requisitos en virtud de los cuales se hubiera concedido la autorización de instalación.

Artículo 5. Vigencia.

La autorización de instalación tendrá una vigencia indefinida, siempre que se mantengan los requisitos en virtud de los cuales fue otorgada.

Artículo 6. Cambio de titular.

1. El cambio producido en la titularidad de la explotación del local autorizado deberá acreditarse por cualquier medio admitido en derecho en el término de 3 meses ante el órgano competente en materia de juego por el nuevo titular. La documentación justificativa de dicha circunstancia se incluirá en el expediente de autorización del establecimiento.

2. El cambio en la titularidad de la explotación del establecimiento no implicará la extinción de la autorización otorgada al mismo.

3. La falta de comunicación de la circunstancia a que se refiere este artículo conllevará la apertura de expediente sancionador, conforme a lo previsto en el artículo 3.e de la Ley 34/1987, de 26 de diciembre, de Potestad Sancionadora de la Administración Pública en materia de Juegos de Suerte, Envite o Azar.

Artículo 7. Revocación de la autorización de instalación.

Previa tramitación del oportuno procedimiento, las autorizaciones de instalación se podrán revocar, debiendo cesar en consecuencia la instalación de las máquinas de juego, en los siguientes casos:

a. En caso de haberse incurrido en falsedades, irregularidades o inexactitudes esenciales en algunos de los datos contenidos en las solicitudes relativas a las autorizaciones de instalación o en los documentos aportados con las mismas.

b. Por sanción impuesta conforme a lo establecido en la Ley 34/1987, de 26 de diciembre, de Potestad Sancionadora de la Administración Pública en materia de Juegos de Suerte, Envite o Azar.

c. Por la pérdida sobrevenida de alguno de los requisitos exigidos para la autorización.

CAPÍTULO II

Boletín de situación

Artículo 8. Objeto.

1. El boletín de situación es el documento administrativo que autoriza la instalación y explotación de una concreta máquina recreativa con premio programado o de tipo B o máquina de azar o de tipo C debidamente documentada en un local autorizado para la explotación de estas máquinas.

2. Es requisito previo e imprescindible para la expedición del boletín de situación la previa existencia de la autorización de instalación de los locales a que se refiere el artículo 2.2 de la presente Norma, en la que ha de constar el titular actual de la explotación del local.

Artículo 9. Requisitos.

1. La expedición del boletín de situación requerirá previa solicitud suscrita por el titular de la empresa operadora, o persona debidamente apoderada, y el titular de la explotación del establecimiento.

2. No se tramitarán solicitudes que no expresen el período de vigencia acordado entre la empresa operadora y el titular de la explotación del establecimiento.

3. Sólo se admitirán para cada establecimiento autorizado solicitudes de boletines de situación suscritas por la misma empresa operadora. Dicha limitación no afectará a bingos, casinos y salas de juego.

Artículo 10. Expedición y tramitación del boletín de situación.

1. El boletín de situación será expedido por duplicado en documento diligenciado por el órgano competente en materia de juego.

2. Se reflejarán en el boletín de situación, previa comunicación, los datos relativos a las altas y bajas de máquinas, cambios en la titularidad de las mismas y cambios en la titularidad de la explotación del establecimiento. En cada caso el órgano competente procederá de oficio a emitir un nuevo boletín actualizado.

3. Para inscribir por primera vez máquinas recreativas con premio programado o tipo B y máquinas de azar o tipo C en un boletín, deberá presentarse ante el órgano competente la guía de circulación de la máquina y el libro de inspección e incidencias.

4. Cuando se solicite la sustitución de una máquina recreativa con premio programado o de tipo B o máquina de azar o de tipo C por otra, se presentará el libro de inspección e incidencias.

Artículo 11. Extinción, renuncia y revocación.

1. El boletín de situación se extinguirá por las siguientes causas:

a. Vencimiento del plazo fijado en el mismo.

b. Cancelación de inscripción de la empresa operadora en el Registro de Empresas, salvo que los boletines se transfieran a otra empresa operadora y así quede acreditado ante el órgano administrativo competente.

2. La empresa operadora y el titular de la explotación podrán de mutuo acuerdo renunciar al boletín de situación, circunstancia que deberán acreditar ante el órgano competente en materia de juego.

3. Se podrá anular el boletín de situación, por revocación de la autorización que el mismo contiene en los siguientes casos:

a. Por la comprobación de falsedades, irregularidades o inexactitudes esenciales en alguno de los datos expresados en la solicitud.

b. Por sanción, de acuerdo con lo previsto en la Ley 34/1987, de 26 de diciembre, de Potestad Sancionadora de la Administración Pública en materia de juegos de suerte, envite o azar.

c. Por impago de la Tasa Fiscal sobre el Juego devengada por la correspondiente máquina autorizada y amparada por dicho boletín de situación.

d. Por incumplimiento de la obligación a que se refiere el artículo 13.

4. Extinguidos los efectos de los boletines de situación, las empresas operadoras titulares de los mismos harán entrega al órgano competente en materia de juego de todos aquellos boletines de situación objeto de extinción, en el plazo de diez días.

Artículo 12. Vigencia temporal.

El período de vigencia del boletín de situación no podrá ser en ningún caso superior a seis años.

Artículo 13. Obligación de instalación efectiva.

1. Las empresas operadoras de máquinas recreativas con premio programado o de tipo B deberán tener instaladas y en explotación con carácter ininterrumpido, durante el tiempo de vigencia de los boletines de situación, las máquinas recreativas con premio programado o de tipo B en el establecimiento autorizado, salvo pacto en contra de las partes acreditado documentalmente ante el órgano competente en materia de juego, o salvo cierre acreditado del establecimiento por un período igual o superior a dos meses.

2. En caso de incumplimiento de la obligación referida en el punto anterior, el titular del establecimiento comunicará dicha circunstancia al órgano competente en materia de juego, que podrá iniciar procedimiento de revocación del boletín afectado.

Artículo 14. Cambio de titular.

1. Cuando se produzca un cambio en la titularidad del establecimiento, el nuevo titular quedará subrogado en los derechos y obligaciones derivados de los boletines de situación en vigor, sin perjuicio de lo dispuesto en el párrafo siguiente.

2. El nuevo titular, desde que la autorización de instalación se halle a su nombre, podrá renunciar a la subrogación en los boletines de situación ante el órgano administrativo competente mediante comunicación expresa. No obstante, se hallará vinculado a los mismos si durante el período de vigencia de los boletines solicitara nuevamente la instalación de máquinas recreativas con premio programado o de tipo B en el local.

3. Comunicada la renuncia del punto anterior, el órgano competente en materia de juego procederá a notificar tal incidencia a la empresa operadora, requiriéndole en el mismo acto para que, en el plazo de quince días, presente los correspondientes boletines de situación. El órgano competente dará de baja la máquina o máquinas en los respectivos boletines de situación, expidiendo copia de los mismos en favor de los interesados.

CAPÍTULO III

Información y datos de las empresas

Artículo 15. Información estadística.

Las empresas inscritas en el Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears vendrán obligadas a comunicar al órgano competente en materia de juego las estadísticas y datos relativos a su actividad que les sean requeridos por dicho órgano.

Artículo 16. Justificación del mantenimiento de los requisitos necesarios para la inscripción.

Las empresas inscritas en el Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears vendrán obligadas a presentar ante el órgano competente en materia de juego, antes del 30 de junio de cada año, justificación bastante sobre el mantenimiento de los datos que motivaron la inscripción, con expresión de las modificaciones efectuadas en su caso. Asimismo, el citado órgano podrá requerir motivadamente la presentación de cualquier otro documento concerniente a su actividad como empresas de juego.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera. Garantías.

1. Se modifica el apartado 4 del artículo 6 del Decreto 132/2001, de 30 de noviembre, de Medidas Reguladoras en Materia de Juego, que pasa a tener el siguiente contenido:

«6.4. Las empresas operadoras de máquinas recreativas con premio programado o de tipo B vendrán obligadas a constituir en la Dirección General del Tesoro y Política Financiera de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears una garantía adicional a la establecida para la inscripción en el Registro Autonómico de Empresas, por el importe que resulte de la aplicación de la escala siguiente, cuya cuantía deberá mantenerse actualizada, según las autorizaciones de explotación que tuvieran vigentes:

a. Hasta 50 máquinas: 30.000 euros
b. Hasta 100 máquinas: 60.000 euros
c. Hasta 200 máquinas: 120.000 euros
d. Hasta 300 máquinas: 180.000 euros
e. Hasta 1.000 máquinas: 600.000 euros
f. Más de 1.000 máquinas: 60.000 euros adicionales por cada 100 máquinas o fracción».

2. La garantía a que se refiere el apartado anterior se duplicará para el caso de las empresas operadoras de máquinas de azar o de tipo C y se reducirá al 20 por 100 en el caso de las empresas operadoras de máquinas recreativas o de tipo A.

3. Se modifica el apartado 2 del artículo 28 del Decreto 84/2004, de 1 de octubre, sobre Régimen Jurídico de las salas de juego, que pasa a tener el siguiente contenido:

«28.2. Las empresas titulares de salones con explotación de máquinas recreativas con premio programado o tipo B propias tienen la obligación, como empresas operadoras de máquinas recreativas con premio programado o de tipo B, de constituir ante la Dirección General del Tesoro y Política Financiera de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears una garantía adicional a la prevista en el primer punto de este artículo, por el importe resultante de la aplicación de la siguiente escala, cuya cuantía deberá mantenerse actualizada, según las autorizaciones de explotación que tuvieran vigentes:

a. Hasta 50 máquinas: 30.000 euros
b. Hasta 100 máquinas: 60.000 euros
c. Hasta 200 máquinas: 120.000 euros
d. Hasta 300 máquinas: 180.000 euros
e. Hasta 1.000 máquinas: 600.000 euros

f. Más de 1.000 máquinas: 60.000 euros adicionales por cada 100 máquinas o fracción».

4. Las garantías de inscripción en el Registro Autonómico de Empresas y las adicionales que deben constituir las empresas operadoras, de conformidad con lo previsto en la normativa vigente, se someterán al siguiente régimen jurídico:

a. La garantía se mantendrá en su totalidad mientras subsista la circunstancia que motivó su constitución. Si se produjese la disminución de la cuantía de la garantía, la persona o entidad titular deberá, en el plazo máximo de dos meses a partir de su conocimiento, completar la misma en la cuantía obligatoria. De no cumplirse lo anterior, se producirá la cancelación de la inscripción.

b. Las garantías se extinguirán cuando desaparezcan las causas de su constitución, si no hubiera responsabilidades pendientes. Extinguida la garantía, se procederá a la devolución, previa liquidación cuando proceda.

Si la garantía no fuera bastante para satisfacer las indicadas responsabilidades, se actuará de conformidad con la normativa vigente en la materia.

Segunda.

Quedan sin efecto en el ámbito de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears los artículos 28.1, 28.3, 28.4, 34.2, 37.2, 37.3, 46.2, 49, 51 (este último, únicamente en lo que afecte al boletín de situación) y 58 del Real Decreto 2110/1998, de 2 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera. Autorizaciones de instalación vigentes.

1. Las autorizaciones de instalación de máquinas recreativas con premio programado o de tipo B vigentes a la entrada en vigor de la presente disposición normativa se extinguirán en el plazo señalado en las mismas, sean provisionales o definitivas. Dentro de los dos meses anteriores a la extinción de su vigencia, se deberá instar el procedimiento de autorización que regula el artículo 4 de esta disposición normativa.

2. Los titulares de la explotación de aquellos establecimientos que cuenten con autorización de instalación de máquinas recreativas con premio programado o de tipo B vigentes a la entrada en vigor de la presente disposición normativa y que no expresen el período de vigencia, deberán instar el procedimiento de autorización que regula el artículo 4 de esta disposición normativa en el término de tres meses desde su entrada en vigor. Transcurrido dicho plazo sin que se hubiera instado el procedimiento de autorización, la autorización se entenderá caducada.

✐ Corregida por punto 1.2 de Acuerdo de 21 abril 2006.

Segunda. Boletines de situación en vigor.

Los boletines de situación vigentes en el momento de la entrada en vigor de esta Norma continuarán vigentes por el tiempo que les reste, si éste es igual o inferior a seis años a la entrada en vigor de esta Norma. Cuando el período de vigencia restante sea superior a seis años, se extinguirán, en todo caso, a los seis años de la entrada en vigor de la presente disposición normativa.

Tercera. Una empresa operadora por establecimiento.

Cuando en los establecimientos a que se refiere el artículo 2.2 hubiera boletines de situación expedidos a favor de dos empresas operadoras distintas, en el momento de la entrada en vigor de esta disposición normativa, el titular de la explotación del establecimiento podrá, tras finalizar el plazo de vigencia del primero de los boletines de situación, solicitar un nuevo boletín de situación, cuyo límite temporal vendrá determinado por la fecha de extinción del boletín aún vigente.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Quedan derogados el artículo 2 del Decreto 150/2002, de 20 de diciembre, de Normas Complementarias en materia de Juego, y el artículo 5 del Decreto 132/2001, de 30 de noviembre, de Medidas Reguladoras en Materia de Juego.

DISPOSICIÓN FINAL

El Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Butlletí Oficial de les Illes Balears».

§ 88 DECRETO 103/2006, DE 1 DICIEMBRE. MEDIDAS TÉCNICAS DE LAS MÁQUINAS DE JUEGO DE TIPO B

(BOCAIB núm. 175, de 9 diciembre [LIB 2006, 359])

El juego es como actividad empresarial una realidad viva y dinámica en donde se proyectan las modificaciones de los hábitos de ocio de los ciudadanos y, paralelamente, las innovaciones tecnológicas que ahora más que nunca se hallan presentes en nuestra sociedad.

Con objeto de adecuar la normativa vigente a las nuevas tendencias empresariales, sociales y al derecho comparado autonómico, se hace necesario regular por vez primera en nuestra Comunidad diversos aspectos técnicos de las máquinas de juego de tipo B. En este sentido se prevé el precio máximo de partida a 60 céntimos de euro, 1 euro cuando se trata de máquinas especiales para salones de juego; porcentaje mínimo de devolución de premios en 70%; duración media de partida referida a 30 minutos; incorporación de soporte de vídeo, así como otras novedades técnicas ampliamente consensuadas en el entorno estatal y autonómico público y privado.

Esta disposición ha sido sometida al procedimiento de información en materia de normas y reglamentaciones técnicas y de reglamentos relativos a los servicios de la sociedad de la información, previsto en la Directiva 98/34/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 22 de junio, modificada por la Directiva 98/48/CE, de 20 de julio, así como en el Real Decreto 1337/1999, de 31 de julio, que incorpora estas Directivas al ordenamiento jurídico español.

Efectuados los trámites reglamentarios, a propuesta del Consejero de Interior, de acuerdo con el Consejo Consultivo de les Illes Balears, y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su sesión de 1 de diciembre de 2006, decreto:

Artículo 1. Requisitos generales.

1. Las autorizaciones previstas conforme a la normativa vigente, en lo que afecta a máquinas recreativas y de azar, exigirán la previa homologación e inscripción del modelo de máquina en Registro correspondiente. Para ser homologadas e inscritas como máquinas de tipo B el modelo habrá de cumplir todos y cada uno de los requisitos establecidos en este artículo.

2. Requisitos técnicos que han de cumplir las máquinas de juego o de tipo B:

a) El precio máximo de la partida será de 0,20 euros, sin perjuicio de que puedan realizarse simultáneamente un número acumulado de partidas que en conjunto no superen el valor de 0,60 euros.

b) El premio máximo que estas máquinas podrán conceder será de 400 veces el precio de la partida simple, o en su caso de la partida simultánea. El programa de juego no podrá provocar ningún tipo de encadenamiento o secuencia de premios cuyo resultado sea la obtención de una cantidad de dinero superior al premio máximo establecido.

c) Cada máquina tipo B estará programada y explotada de forma que devuelva en todo ciclo máximo de 40.000 partidas consecutivas un porcentaje de premios no inferior al 70% del precio de las partidas efectuadas.

Se entiende por ciclo el conjunto de partidas consecutivas que el programa de juego debe establecer para pagar el porcentaje de devolución en premios.

d) La duración media de la partida no será inferior a 5 segundos, sin que puedan realizarse más de 360 partidas en 30 minutos.

A efectos de la duración, la realización de partidas simultáneas se contabilizará como si se tratase de una partida simple.

e) Los premios de las máquinas recreativas con premio programado o de tipo B consistirán necesariamente en dinero de curso legal y podrán ser recogidos en el acumulador previsto en el apartado e) del artículo 2, de esta disposición, si el modelo lo incorpora o expulsados automáticamente al exterior sin necesidad de ninguna acción por parte del jugador salvo del que para máquinas recreativas con premio programado o de tipo B especiales prevé el artículo 3.3.

f) Los mecanismos de entrada de las máquinas tipo B no admitirán una acumulación superior al

equivalente del valor de 25 partidas del precio máximo autorizado para el modelo, salvo que incorporen el dispositivo opcional apartado d) del artículo 2.

g) Para iniciar la partida se requerirá que el jugador accione el pulsador o palanca de puesta en marcha. Transcurridos cinco segundos sin hacerlo, la máquina deberá funcionar automáticamente.

h) La máquina deberá disponer de un mecanismo de bloqueo que impida la introducción del precio de la partida, cuando el depósito de reserva de pagos no disponga de dinero suficiente para efectuar, en su caso, el pago de cualquiera de los premios programados.

i) En el tablero frontal de la máquina deberán constar con claridad las reglas del juego, la descripción de las combinaciones ganadoras, el importe del premio correspondiente a cada una de ellas y el porcentaje mínimo de devolución en premios.

Deberá constar, asimismo, en el tablero frontal y de una forma visible, la indicación de prohibición de utilización a menores de 18 años y que su uso puede producir adicción.

j) La memoria electrónica de la máquina que determina el juego, deberá ser imposible de alterar o manipular.

k) Las máquinas incorporarán una fuente de alimentación de energía autónoma que preserve la memoria en caso de desconexión o interrupción del fluido eléctrico y que permita, en su caso, el reinicio del programa en el mismo estado.

l) Las máquinas deberán incorporar contadores y dispositivos de seguridad regulados en la normativa de metrología que sea de aplicación a las máquinas recreativas y de azar.

m) Las máquinas no podrán tener instalado ningún tipo de dispositivo sonoro cuyo objetivo sea actuar como reclamo de los concurrentes mientras la máquina no se encuentre en uso por parte de un jugador.

Artículo 2. Dispositivos opcionales.

Asimismo y siempre que se haga constar en su homologación, las máquinas de tipo B podrán estar dotadas de cualesquiera de los dispositivos siguientes:

a) Los que permitan a voluntad del usuario arriesgar los premios previamente obtenidos, siempre que el programa de juego garantice el mantenimiento del porcentaje de devolución establecido en el artículo 1.2 c) y que no se superen los premios máximos legalmente previstos.

b) Los que permitan la retención total o parcial de la combinación de una partida no ganadora para otra posterior.

c) Los que permitan la realización simultánea de un número acumulado de partidas que, en conjunto, no superen el valor de tres veces el precio máximo de la partida.

d) Monederos aptos para admitir monedas o billetes de valor superior al precio de la partida, que devuelvan el dinero restante o, lo acumulen para partidas posteriores, respetando la limitación prevista en el artículo 1.2 f).

e) Podrán instalarse también acumuladores o contadores de monedas no destinadas a juego, que recojan las cantidades introducidas en exceso y los premios obtenidos, y que permitan al jugador recuperar el importe acumulado en cualquier momento, siempre que no sea en el transcurso de una partida o transferir dinero al contador de créditos destinados a juego.

El importe acumulado deberá ser entregado automáticamente al jugador si transcurren 10 segundos desde que el contador de créditos haya llegado a cero. El mencionado contador no podrá exceder el límite del premio máximo autorizado para el modelo. A partir de esta cantidad devolverá el dinero que se introduzca y pagará en metálico los premios que excedan el valor máximo que puede acumular.

f) Los que posibiliten un aumento del porcentaje de devolución a que se refiere el artículo 1.2 c).

g) Los que permitan al jugador practicar el «doble o nada», u otros análogos, siempre que no se altere el porcentaje de devoluciones de premios de la máquina y que no pueda superarse el premio máximo autorizado.

h) El juego podrá desarrollarse mediante la utilización de pantalla de televisión o soporte físico análogo controlado por señal de vídeo o similar. En este caso, la máquina deberá tener incorporados los dispositivos técnicos necesarios para impedir que se pueda modificar su funcionamiento mediante la utilización de infrarrojos o de señales de ondas de radio desde el exterior de la misma.

Cuando el juego se desarrolle mediante los medios a que se refiere el párrafo anterior, presentarán además de la información a que se refiere la letra i) del apartado 2 del artículo 1, los planes de ganancias en los términos recogidos en este artículo a través de la utilización de las propias pantallas. En tales casos, en el frontal de la máquina habrán de constar como mínimo los juegos que pueden practicarse, se trate de uno o de varios juegos, el premio máximo que se puede obtener y la descripción de cómo visualizar la información complementaria por pantalla.

Artículo 3. Máquinas especiales de tipo B, para salones de juego, bingos y casinos.

Son máquinas especiales de tipo B, ubicables exclusivamente en salones de juego, bingos y casinos, aquellas que cumplan los requisitos y condiciones técnicas establecidos en el artículo 1 del presente Decreto, con las siguientes modificaciones:

1. El precio máximo de la partida será de 0,20 euros, sin perjuicio de que puedan realizarse simultáneamente un número acumulado de partidas que en conjunto no superen el valor de 1 euro.

2. El premio máximo que estas máquinas podrán eventualmente conceder en metálico será de 1.000 veces el precio máximo de la partida simple o, en su caso de la partida simultánea.

3. Podrán homologarse e inscribirse en el Registro de modelos las máquinas tipo B especiales a que se refiere este artículo, cuyos premios máximos, o en su caso los acumulados, deban ser pagados en mano a las personas jugadoras en el mismo local, si el volumen de monedas constitutivas del premio rebasa la capacidad del depósito de reserva de pagos. En tal caso, las máquinas deberán disponer de un avisador luminoso y/o sonoro, que se ponga en funcionamiento de manera automática cuando la persona jugadora obtenga uno de los premios mencionados, y de un mecanismo de bloqueo que impida a cualquier persona jugadora continuar utilizando la máquina hasta que el premio haya sido pagado y la máquina desbloqueada.

4. Tendrán que adoptar una denominación comercial específica y distinta de las máquinas de tipo B y únicamente podrán ser instaladas en Salones de Juego, Bingos o Casinos, circunstancia que tendrá que constar de forma expresa en el tablero frontal de cada máquina mediante la expresión «máquina especial para salones de juego, bingos y casinos».

5. Las máquinas podrán tener instalados dispositivos sonoros cuando no se encuentren en uso por parte de ningún usuario.

Artículo 4. Dispositivos opcionales de las máquinas especiales de tipo B.

Las máquinas especiales de tipo B a que se refiere el artículo anterior, podrán estar dotadas de cualquiera de los dispositivos opcionales a que se refiere el artículo 2 de esta norma. Asimismo podrá autorizarse en los establecimientos aptos para la instalación de máquinas especiales de tipo B como dispositivo opcional, previa homologación del citado dispositivo:

a) Aquel que posibilite la interconexión de máquinas de tipo B con otras del mismo tipo instaladas en el mismo establecimiento, pudiendo otorgar un premio adicional, que no podrá exceder el importe de 400 euros.

b) Aquel que posibilite la interconexión de máquinas de tipo B con una de tipo B especial en el mismo establecimiento, pudiendo otorgar un premio adicional, que no podrá exceder el importe de 700 euros.

c) Aquel que posibilite la interconexión de máquinas especiales de tipo B con otras del mismo tipo en el mismo establecimiento, con la finalidad de poder otorgar premios cuya cuantía no podrá exceder de 1.800 euros.

d) En cada máquina que forme parte del grupo de máquinas interconectadas o carrusel se hará constar esta circunstancia expresamente, sin que su número pueda ser inferior a tres máquinas.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

Quedan sin efecto en el ámbito de la Comunidad Autónoma de les Illes Balears los artículos 6, 7 y 8 del Real Decreto 2110/1998, de 2 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

DISPOSICIÓN TRANSITORIA

Todas las solicitudes que en el momento de la entrada en vigor de este Decreto se encuentren en trámite, habrán de ajustarse y cumplir los requisitos y las exigencias que se prevén en el mismo.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Queda derogado el artículo 6.1 del Decreto 132/2001, de 30 de noviembre, de Medidas Reguladoras en materia de Juego.

DISPOSICIÓN FINAL

El presente Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Butlletí Oficial de les Illes Balears».

§ 89 DECRETO 132/2001, DE 30 NOVIEMBRE. MEDIDAS REGULADORAS EN MATERIA DE JUEGO

(BOCAIB núm. 147, de 8 diciembre [LIB 2001, 346])

De conformidad con lo establecido en el artículo 10.25 del Estatuto de Autonomía de las Illes Balears, aprobado por Ley Orgánica 2/1983, de 25 de febrero, reformado mediante Ley Orgánica 9/1994, de 24 de marzo y Ley Orgánica 3/1999, de 8 de enero, corresponde a la Comunidad Autónoma de las Illes Balears la competencia exclusiva en materia de casinos juegos y apuestas con exclusión de las apuestas mutuas deportivo-benéficas.

En virtud del Real Decreto 123/1995, de 23 de febrero, se traspasan por parte del Estado, a la CAIB, las funciones y servicios en materia de casinos, juegos y apuestas.

Mediante Decreto 109/2000, de 14 de julio, de Distribución de Competencias en Materia de Casinos, Juegos y Apuestas, se atribuyen las mismas a la Consejería de Interior, que las ejercerá a través de la Dirección General de Interior.

El Decreto 34/2001, de 2 de marzo, que modificó el Decreto 28/1999, de 26 de marzo, de Medidas Limitadoras de la Oferta de Juego en la CAIB, provocó que desde distintas asociaciones representativas del sector del juego en nuestra comunidad se solicitase una nueva regulación que, sin desvirtuar el efecto limitador sobre el juego contenido en el Decreto 34/2001, reordenará ciertas actividades de distintos sectores.

Mediante la presente norma se realizan algunas adaptaciones en el régimen jurídico de los distintos subsectores:

En materia de casinos, se da una regulación a la antesala prevista en el artículo 19 del Reglamento de Casinos, aprobado mediante Decreto 34/1997. Se ha estimado oportuno que la misma tenga unas condiciones de acceso y estancia menos estrictas que la sala principal o privadas, pero sin descuidar la necesidad de control de los usuarios que acceden a la misma.

Por otro lado, se realiza la necesaria adaptación al euro de diversos valores previstos en pesetas en las reglamentaciones específicas. En este sentido, se ha aprovechado, dadas las elevadas cuantías, para refundir las fianzas de explotación de casino con las de explotación de máquinas «C».

Asimismo, se ha añadido, en el artículo 18 del citado Reglamento de Casinos, la posibilidad de que éstos puedan ofrecer como servicio complementario una instalación hotelera de, como mínimo, cuatro estrellas, aspecto previsto en el derecho autonómico comparado.

Por último, en materia de casinos, se suprime la disposición transitoria primera, apartado 3, del Decreto 34/1997, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de la CAIB, al no tener ésta actualmente razón de ser.

En materia de salones recreativos, se permite la posibilidad de que éstos puedan explotar el número máximo de máquinas «B» que permita su aforo, aunque con la limitación de que dichas máquinas no pueden ser explotadas en otros locales de distintas características, y que en estos locales deberá existir siempre un número mínimo de máquinas instalado. El correlato lógico a esta medida, en la línea del Decreto 34/2001, es el establecimiento de limitación para la apertura de nuevos salones tipo «B», salvo en el caso de que se aporte la acreditación del cumplimiento de ciertos requisitos adicionales de carácter geográfico.

Reseñable, asimismo, es la limitación al 20% de la superficie total del salón del bar cafetería, que acaba con ciertas prácticas que desvirtuaban la configuración legal y tradicional de salón recreativo, al tiempo que podían incurrir en competencia desleal a los bares y cafeterías.

Siguiendo con los subsectores del juego en las Illes Balears, se permite aumentar el parque de máquinas «B» en las salas de bingo, aunque dicho aumento no es reputable como sustancial, ya que podrán instalar una máquina «B» por cada 35 jugadores de aforo en la sala, permitiéndose anteriormente una máquina «B» por cada 50.

El presente Decreto aumenta las limitaciones de instalación de salas de bingo ya previstas en el Decreto 34/2001, ya que, a los requisitos ya establecidos en esa norma, añade otros adicionales de carácter geográfico.

Por último, la reciente inscripción en el Registro de Asociaciones de las Illes Balears de la «Asociación de empresas de Grúas Expendedoras de Baleares», para la promoción, defensa y protección de los intereses de sus asociados, dedicados a la explotación, fabricación o comercialización de las máquinas comúnmente conocidas como tipo «grúa», hace necesaria la regulación de este tipo de máquinas que actualmente se halla sin regulación expresa en nuestra comunidad, prescribiendo el presente decreto su régimen de instalación y explotación, haciéndose eco de la petición de la propia asociación, con la previsión de su posterior desarrollo en el futuro Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la CAIB.

Por todo lo anteriormente expuesto, efectuados los trámites reglamentarios, de acuerdo con el Consejo Consultivo de las Illes Balears, a propuesta del Consejero de Interior y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su sesión de 30 de noviembre de 2001, decreto:

Artículo 1. ...

✐ Derogado por disp. derog. 1 de Decreto 84/2004, de 1 octubre (§ 91).

Artículo 2. Salas de Bingo.

1. A partir de la entrada en vigor del presente Decreto, podrán instalarse en las salas de bingo una máquina «B» por cada 35 personas de aforo autorizado para la sala. A este efecto, las máquinas que se soliciten se podrán autorizar sin necesidad de realizar un alta por sustitución de otra de las mismas características.

2. Las máquinas autorizadas al amparo del presente artículo únicamente podrán ser instaladas en salas de bingo, para lo cual deberá incorporarse a la guía de circulación el distintivo acreditativo de esta circunstancia.

3. Las empresas de bingo que soliciten autorización de una sala de bingo en virtud de lo previsto en el artículo 2 del Decreto 34/2001, de 2 de marzo, deberán acreditar, de forma fehaciente y bastante, que existe un radio mínimo de 1.000 metros entre la sala cuya autorización se pretende, y las salas de bingo ya autorizadas.

4. La solicitud de traslado de las salas de bingo ya existentes, deberá ir acompañada de justificación suficiente y bastante de que la nueva ubicación está comprendida en un radio de 150 metros de la ubicación anterior, respetando como mínimo la distancia existente entre las salas de bingo autorizadas en el momento de entrada en vigor del presente Decreto. En otro caso será de aplicación el apartado anterior respecto del radio mínimo.

Artículo 3. Casinos.

1. Cuando las máquinas tipo «C» estén instaladas en la antesala prevista en el artículo 19 del Decreto 34/1997, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de la CAIB, deberá constar claramente en los accesos exteriores la prohibición de entrada a menores de edad, y se dispondrá de un servicio o sistema de control y vigilancia específico, que bajo la responsabilidad del casino, impedirá la entrada a menores de edad y a las personas que lo tengan legalmente prohibido o que puedan perturbar el orden, la tranquilidad o el desarrollo de los juegos, y controlarán el aforo autorizado del local. A estos efectos, los titulares podrán requerir la identificación suficiente de las personas que deseen acceder a la antesala, reconociéndosele al titular del casino de juego el ejercicio del derecho de admisión para llevar a efecto dicho control de acceso.

2. Los artículos 5.d, 18.2, 50.1 la disposición transitoria primera.2 del Decreto 34/1997, de 7 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears quedarán redactados de la siguiente manera:

«Artículo 5.d).

El capital social mínimo habrá de ser de 4.800.000 euros, si la sociedad pretende la autorización de un casino de juego en el Isla de Mallorca, y de 2.400.000 euros si la sociedad pretende la instalación de un casino en la Isla de Menorca o en la Isla de Ibiza. En ambos casos dicho capital estará totalmente suscrito y desembolsado, y su cuantía no podrá disminuir durante la existencia de la sociedad.

Artículo 18.2.

Asimismo, tendrá carácter facultativo la prestación de los siguientes servicios que en todo caso deberán contar con las autorizaciones concurrentes que demandan los distintos sectores del ordenamiento jurídico a que se refieren.

a) Sala de teatro y cinematógrafo.

b) Sala de congresos y convenciones.

c) Sala de conciertos.

d) Sala de exposiciones.

e) Instalaciones deportivas o gimnásticas.

f) Actividad comercial.

g) Instalaciones hoteleras con categoría de como mínimo cuatro estrellas, que deberán localizarse en el mismo inmueble o conjunto arquitectónico.

Artículo 50.1.

Con carácter previo a la solicitud de autorización de apertura y funcionamiento a que se refiere el artículo 11 de este reglamento, la empresa titular de la autorización de instalación del casino de juego deberá constituir una fianza de 900.000 euros si el casino que pretende explotar está ubicado en Mallorca y de 450.000 euros si está ubicado en Menorca o en Ibiza.

Disposición transitoria primera.2.

Las empresas titulares de casinos de juego que, al momento de entrada en vigor del presente reglamento, tengan autorizado algún casino en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears, dispondrán de cinco años para completar la fianza hasta la cuantía contemplada en el artículo 50 para dichas empresas, fijándose la cuantía inicial en 300.000 euros».

Artículo 4. Máquinas «D».

1. Se establece un tipo de máquinas recreativas y de azar «D» denominado «Máquinas con premio en especie», que englobaría a las llamadas «grúas» y a aquellas expendedoras que incluyan algún elemento de juego, apuesta, envite o azar. Mediante Orden del Consejero de Interior se regularán los requisitos de homologación, explotación e instalación de dichas máquinas, y su régimen administrativo general.

2. A los efectos de instalación y explotación, a partir de la entrada en vigor del presente Decreto podrán instalarse:

a) Un máximo de 2 máquinas tipo D en los locales destinados a las actividades recogidas en los artículos 18 (hoteles), 19 (hotel-apartamento), 24 (campings), 34.4º (otras empresas no incluidas que den servicio directo al usuario de servicios turísticos), y 36, apartados 1, 2, 3 y 4 (salas de fiesta, salas de baile, discotecas y cafés concierto) de la Ley 2/1999, de 24 de marzo, General Turística de las Illes Balears.

b) Un máximo de una máquina tipo D en los locales destinados a las actividades recogidas en el artículo 34, apartados 1, 2 y 3 de la Ley General Turística de las Illes Balears (restaurantes, bares y cafeterías), cuando éstas tengan una superficie igual o superior a 80 m^2.

Artículo 5. Instalación de máquinas tipo B.

1. Podrán instalarse hasta un máximo de 2 máquinas recreativas de tipo B en los locales y dependencias destinados a las actividades recogidas en los artículos 18 (hoteles) y 19 (hotel-apartamento) de la Ley 2/1999, de 24 de marzo, General Turística de las Illes Balears.

✐ Derogado por disp. derog. 1 de Decreto 19/2006, de 10 marzo (§87).

Artículo 6. Disposiciones generales.

1. ...

✐ Ap. 1 derogado por disp. derog. de Decreto 103/2006, de 1 diciembre.

2. El precio máximo de la partida en las máquinas tipo C será de 9 euros, pudiéndose utilizar fichas homologadas para cada local que sustituyan al dinero de curso legal, siempre que realicen las mismas funciones y ofrezcan las mismas garantías que éste. Asimismo podrá autorizarse para cada local la utilización de tarjetas magnéticas o electrónicas homologadas propias del establecimiento, en sustitución del dinero de curso legal o de las fichas, que deberán ser previamente adquiridas por el usuario en la caja del mismo.

3. La cuantía de las fianzas a prestar por las empresas para su inclusión en el respectivo Registro de empresas relacionadas será la siguiente:

a) 6.000 euros para los fabricantes y comercializadores de máquinas de tipo «A».

b) 60.000 euros para los fabricantes y comercializadores de máquinas de tipo «B» o «C».

c) 3.000 euros para las empresas operadoras de máquinas de tipo «A» o de salones recreativos.

d) 30.000 euros para las empresas operadoras de máquinas de tipo «B» o de salones de juego.

e) 60.000 euros para las empresas operadoras de máquinas de tipo «C». Esta fianza no será

exigible a los casinos que cumplan lo establecido en el artículo 50.1 del Reglamento de Casinos de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears.

f) 3.000 euros para las empresas de servicios técnicos de máquinas de tipo «A».

g) 30.000 euros para las empresas de servicios técnicos de máquinas de tipo «B» o «C».

4. Las empresas operadoras de máquinas de tipo «B» vendrán obligadas a constituir en la Dirección General del Tesoro y Política Financiera de la CAIB una fianza adicional a la prevista en el artículo 28.2, y con sujeción a las demás normas del mismo precepto, por el importe que resulte de la aplicación de la escala siguiente, cuya cuantía deberá mantenerse actualizada, según las autorizaciones de explotación que tuvieran vigentes:

a) Hasta 50 máquinas: 30.000 euros.

b) Hasta 100 máquinas: 60.000 euros.

c) Hasta 300 máquinas: 180.000 euros.

d) Hasta 1.000 máquinas: 600.000 euros.

e) Más de 1.000 máquinas: 60.000 euros adicionales por cada 100 máquinas o fracción.

5. Los casinos de juego no estarán obligados a constituir la fianza indicada en los puntos anteriores siempre que el importe resultante fuese igual o inferior al establecido en el artículo 50.1 del Reglamento de Casinos de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears. En caso contrario, el importe de la fianza a constituir será la diferencia entre ambas cantidades.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

...

Derogada por disp. derog. 1 de Decreto 150/2002, de 20 diciembre.

Segunda.

Una vez aprobada la normativa de desarrollo de los requisitos de homologación, instalación y explotación de las máquinas tipo «D», éstas dispondrán de un plazo de 4 años para adaptarse al régimen jurídico previsto en aquélla, sin perjuicio de lo que dispone el artículo 4 del presente Decreto.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

1. Queda derogada la disposición transitoria del Decreto 34/2001, de 2 de marzo, de Medidas Limitadoras de la Oferta de Juego en las Illes Balears.

2. Queda derogada la disposición transitoria primera, punto 3, del Decreto 34/1997, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de la CAIB de las Illes Balears.

3. Quedan sin efecto para el ámbito de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears y con efectos desde el 1 de enero de 2002, los artículos 6.2, 10ª), 28.2, 34.1, 36.2 primer párrafo y 46.1 del Real Decreto 2110/1998, por el cual se aprueba el Reglamento de máquinas recreativas y de azar.

4. Quedan derogados, con efectos de 1 de enero de 2002, los artículos 5.2 d), 18.2 y 50.1 y la disposición transitoria primera, punto 2, del Decreto 34/1997, por el cual, se aprueba el Reglamento de casinos de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears.

DISPOSICIÓN FINAL

El presente Decreto entrará en vigor el mismo día de su publicación en el «Boletín Oficial de las Illes Balears».

§ 90 DECRETO 150/2002, DE 20 DICIEMBRE. NORMAS COMPLEMENTARIAS EN MATERIA DE JUEGO

(BOCAIB núm. 156, de 28 diciembre [LIB 2002, 438])

De conformidad con lo establecido en el artículo 10.25 del Estatuto de Autonomía de las Illes Balears, aprobado por Ley Orgánica 2/1983, de 25 de febrero, reformado mediante Ley Orgánica 9/1994, de 24 de marzo y Ley Orgánica 3/1999, de 8 de enero, corresponde a la Comunidad Autónoma de las Illes Balears la competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas con exclusión de las apuestas mutuas deportivo-benéficas.

En virtud del Real Decreto 123/1995, de 23 de febrero, se traspasan por parte del Estado, a la CAIB, las funciones y servicios en materia de casinos, juegos y apuestas.

Mediante Decreto 109/2000, de 14 de julio, de distribución de competencias en materia de casinos, juegos y apuestas, se atribuyen las mismas a la Consejería de Interior, que las ejercerá a través de la Dirección General de Interior.

El Decreto 34/2001, de 2 de marzo, que modificó el Decreto 28/1999, de 26 de marzo, de Medidas Limitadoras de la Oferta de Juego en la CAIB, provocó que desde distintas asociaciones representativas del sector del juego en nuestra Comunidad se solicitase una nueva regulación que, sin desvirtuar el efecto limitador sobre el juego contenido en el Decreto 34/2001, reordenara ciertas actividades de distintos sectores. Fruto de esta solicitud se dictó el Decreto 132/2001, de 30 de noviembre, de Medidas Reguladoras en materia de Juego donde se realizan algunas adaptaciones en el régimen jurídico de los distintos subsectores.

Dado el tiempo transcurrido desde la asunción de competencias en materia de juego, se ha considerado conveniente establecer la obligación de inscripción en el Registro Autonómico pertinente. Dicha obligación será exigible para aquellas empresas que quieran realizar sus actividades en nuestra comunidad a partir de día 15 de enero de 2003.

Por último, y como consecuencia de las peticiones de las asociaciones representantivas del sector del juego, por la presente norma se establecen diversos criterios de autorización de salones recreativos y de juego y se reconoce a los salones de juego autorizados con anterioridad a la entrada en vigor del Decreto 132/2001, la posibilidad de trasladar su ubicación en condiciones similares a las reconocidas para las salas de bingo en el punto 4 del artículo 2 del citado Decreto.

Por todo lo anteriormente expuesto, efectuados los trámites reglamentarios, oído el Consejo Consultivo, a propuesta del Consejero de Interior y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su sesión de 20 de diciembre de 2002, decreto:

Artículo 1. Registro de empresas.

1. Las empresas que tengan por objeto la explotación de máquinas recreativas o de azar, o de explotación de salones recreativos o de juego, deberán inscribirse en el correspondiente Registro Autonómico, que será público y se llevará por el órgano que tenga atribuidas las competencias en materia de juego. Este organismo podrá estructurar el Registro en los libros o secciones que considere necesario.

2. A la solicitud de inscripción se acompañarán, además de los documentos exigidos el artículo 26 del Real Decreto 2110/1998, de 2 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento de máquinas recreativas y de azar, la relación de las guías de circulación de todas las máquinas que explote en la Comunidad Autónoma de las Illes Balears, así como la relación de los locales donde estén situadas y en explotación.

Artículo 2. ...

✐ Derogado por disp. derog. de Decreto 19/2006, de 10 marzo (§87).

Artículo 3. ...

✐ Derogado por disp. derog. 1 de Decreto 84/2004, de 1 octubre (§91).

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

Las autorizaciones concedidas con anterioridad a la entrada en vigor del Decreto 132/2001, respecto de los salones que no puedan adaptarse a lo indicado en el presente Decreto, continuarán vigentes en el plazo previsto en las mismas siempre que, a juicio del órgano competente, la imposibilidad de adaptación quede suficientemente acreditada. Terminado este plazo, se podrá conceder una renovación de la autorización por un plazo improrrogable y excepcional de cinco años, en las condiciones previstas en el párrafo anterior.

Segunda.

La obligación contenida en el artículo primero del presente Decreto será exigible a las empresas que tengan por objeto la explotación de máquinas recreativas o de azar, o de explotación de salones recreativos o de juego, con efectos desde día 15 de enero de 2003.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

1. Quedan derogados los artículos 1.3, 5.4 y la disposición transitoria primera del Decreto 132/2001, de 30 de noviembre, de Medidas Reguladoras en materia de Juego.

2. Quedan sin efecto, para el ámbito de la CAIB, y con efectos a partir de la entrada en vigor de este Decreto, los artículos 37.1 y 44 puntos 1, 3 y 4 del Real Decreto 2110/1998 el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

3. Queda sin efecto, para el ámbito de la CAIB, y con efectos a partir de la entrada en vigor de este Decreto, el punto tres de la disposición décima de la Orden de 25 de julio de 1990 de desarrollo del reglamento de máquinas recreativas y de azar, aprobado por Real Decreto 593/1990, de 27 de abril.

DISPOSICIÓN FINAL

El presente Decreto entrará en vigor el mismo día de su publicación en el «Boletín Oficial de las Illes Balears».

§ 91 DECRETO 84/2004, DE 1 OCTUBRE. RÉGIMEN JURÍDICO DE LAS SALAS DE JUEGO

(BOCAIB núm. 139, de 7 octubre [LIB 2004, 237])

De conformidad con lo establecido en el artículo 10.25 del Estatuto de Autonomía de las Illes Balears, aprobado por la Ley Orgánica 2/1983, de 25 de febrero, reformado mediante la Ley Orgánica 9/1994, de 24 de marzo, y la Ley Orgánica 3/1999, de 8 de enero, corresponde a la Comunidad Autónoma de las Illes Balears la competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas, con exclusión de las apuestas mutuas deportivo-benéficas.

En virtud del Real Decreto 123/1995, de 23 de febrero, el Estado traspasa a la Comunidad Autónoma de las Illes Balears las funciones y servicios en materia de casinos, juegos y apuestas.

Mediante Decreto 109/2000, de 14 de julio, de Distribución de Competencias en Materia de Casinos, Juegos y Apuestas, se atribuyen las mismas a la Consejería de Interior, que las ejercerá a través de la Dirección General de Interior.

Hasta el momento de dictarse la presente disposición normativa el marco jurídico en materia de salones de juego en la Comunidad Autónoma de las Illes Balears se hallaba integrado por el Real Decreto 2110/1998, de 2 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, que mantiene en vigor expresamente el anexo VI del Real Decreto 877/1987, de 3 de julio, como Reglamento de Policía de Salones, y, como normativa autonómica, por el Decreto 132/2001, de 30 de noviembre, de Medidas Reguladoras en Materia de Juego, y por el Decreto 150/2002, de 20 de diciembre, de Normas Complementarias en Materia de Juego.

Con objeto de integrar y de unificar en un solo cuerpo reglamentario la normativa existente en materia de salones de juego, se deja sin aplicación, en el ámbito de la Comunidad Autónoma balear, la normativa estatal, y se deroga el régimen jurídico previsto en las disposiciones reglamentarias autonómicas referidas en el párrafo anterior.

Se dicta la presente disposición normativa atendiendo, de un lado, las demandas planteadas desde las distintas asociaciones representativas de este subsector de juego, y, de otro, con el objetivo de mejorar el desenvolvimiento de este área administrativa y de suprimir algunas exigencias difícilmente compatibles con el dinamismo propio del sector empresarial del juego.

Acorde con la filosofía que preside este Decreto, de adecuar legalidad y realidad, y teniendo en cuenta la importancia del sector turístico en nuestra Comunidad, se autorizan los salones mixtos de juego, que permiten la explotación diferenciada, pero en un solo salón, de máquinas de tipo A, a las que pueden acceder los menores de edad, y máquinas de tipo B, exclusivas para adultos, al mismo tiempo que se recoge como previsión legal la posibilidad de otro tipo de máquinas de juego que en su día puedan ser autorizadas. En la misma línea de trabajo, se regula y autoriza la publicidad del subsector de salones de juego, limitándola, sin embargo, a fin de amparar otros intereses, a la expresión del salón propiamente, y no a la actividad de juego.

Con objeto de agilizar la gestión administrativa se han modificado algunos trámites burocráticos. En este sentido se amplía la temporalidad de las autorizaciones definitivas de los salones a un período máximo de diez años y se prevé una autorización provisional por un año, que habilita para la posesión y transmisión de la misma, pero no para la explotación y funcionamiento del salón.

Se ha abordado la modificación de algunos valores y magnitudes técnicas, redactando un nuevo anexo que sustituye al anexo VI del Real Decreto 877/1987, de 3 de julio, especialmente la superficie apta para la instalación de los salones de juego o de tipo B, disminuyendo las medidas exigibles a fin de regularizar los problemas derivados de las previsiones legales anteriores y de facilitar su desarrollo dentro del marco del libre mercado.

Se clarifica la cuantía porcentual de la superficie destinada a servicio de bar o cafetería del salón, servicio exclusivo para jugadores, refiriéndola a la superficie útil del salón, y no a la construida, debiéndose acotar físicamente su ubicación.

Finalmente, se ha creído oportuno suprimir la limitación porcentual, de las máquinas a que se refería el artículo 2 del Real Decreto 2110/1998, de 2 de octubre, ahora recogidas en el artículo 26 de

este Decreto, lo cual permitirá al titular de la explotación valorar la distribución más adecuada de tales elementos.

Efectuados los trámites reglamentarios y de acuerdo con el Consejo Consultivo, a propuesta del Consejero de Interior, y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su sesión de 1 de octubre de 2004, decreto:

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 1. Objeto.

1. El presente Decreto tiene por objeto regular el régimen jurídico de los salones recreativos o de tipo A, los salones de juego o de tipo B y los salones mixtos de juego.

2. Se entiende por salón, a los efectos de este Decreto, el establecimiento destinado a la explotación de máquinas de juego de los tipos A o B, así como aquellas otras máquinas autorizadas legalmente para ser instaladas en este tipo de establecimientos.

Artículo 2. Clases de salones y ámbito de aplicación.

De acuerdo con los términos previstos en este Decreto, los salones se ajustarán a la siguiente clasificación, por el tipo de las máquinas instaladas en los mismos:

a) Salones recreativos o de tipo A.

b) Salones de juego o de tipo B.

c) Salones mixtos de juego.

Artículo 3. Salones recreativos o de tipo A.

Son aquellos de mero entretenimiento o recreo, que se dedican a la explotación de máquinas recreativas o de tipo A. Dichos salones en ningún caso podrán tener instaladas máquinas recreativas con premio programado o de tipo B.

Artículo 4. Salones de juego o de tipo B.

Son los habilitados para explotar máquinas recreativas con premio programado o de tipo B, máquinas especiales de tipo B para salones de juego, bingos y casinos, así como aquellas otras máquinas de juego legalmente autorizadas para ser instaladas en este tipo de salones, sin perjuicio de que puedan tener también en explotación máquinas de tipo A.

Artículo 5. Salones mixtos de juego.

1. Son los habilitados para explotar en sus respectivas zonas las máquinas que pueden instalar los salones recreativos o de tipo A y los salones de juego o de tipo B.

2. En la zona A únicamente podrán instalarse máquinas de tipo A. En la zona B, además de las anteriores, podrán instalarse máquinas de tipo B, máquinas especiales de tipo B para salones de juego, bingos y casinos, y aquellas otras máquinas de juego legalmente autorizadas para ser instaladas en salones de juego o de tipo B.

3. Ambas zonas estarán claramente delimitadas mediante paredes o cerramientos fijos o desmontables, no transparentes, de altura no inferior a 1,80 m, y que impidan a los menores de edad el paso al área donde se hallen instaladas las máquinas de tipo B.

4. Como mínimo deberá existir un paso de comunicación entre ambas zonas, de anchura no superior a 1,20 m. Cuando por motivos de aforo sean exigibles dos o más pasos de comunicación, los mismos deberán hallarse dispuestos con puertas, que pueden ser batientes, pudiendo haber una distancia entre su borde inferior y el suelo no superior a 40 cm.

Artículo 6. Limitaciones.

1. Para solicitar nuevas autorizaciones de salones de juego o de tipo B y de salones mixtos de juego deberá aportarse documentación fehaciente que acredite que entre las puertas principales de entrada al salón del que se pretenda la autorización y el más cercano exista una distancia en línea recta no inferior a 500 metros, en el término municipal de Palma, y a 250 metros, en el resto de los municipios de la Comunidad Autónoma.

2. La solicitud de traslado de salones de juego o de tipo B autorizados con anterioridad a la entrada en vigor del Decreto 132/2001, de 30 de noviembre, de Medidas Reguladoras en Materia de Juego, ha de ir acompañada de documentación fehaciente que acredite que el nuevo emplazamiento está comprendido en un radio de 150 metros de la ubicación anterior y respetar como mínimo la

distancia existente entre los salones de juego ya autorizados. Si no es así, será aplicable lo que dispone el punto anterior de este artículo respecto de la distancia mínima.

Artículo 7. Conversiones.

1. Los titulares de los salones de juego o de tipo B autorizados con anterioridad a la entrada en vigor del Decreto 132/2001, de 30 de noviembre, de Medidas Reguladoras en Materia de Juego, podrán solicitar la autorización, si cumplen los preceptivos requisitos, como salones mixtos de juego, sin que les sea de aplicación la previsión contenida en el punto 1 del artículo 6 del presente Decreto.

2. Los salones mixtos de juego solicitados en los términos expuestos en este artículo podrán instar el traslado a que se refiere el punto 2 del artículo 6 del presente Decreto, en los términos contenidos en dicho precepto.

Artículo 8. Superficies.

1. Se entiende por superficie útil del salón el área destinada a la instalación de máquinas recreativas y de azar, así como de aquellas a las que se refiere el artículo 26, y, si lo hubiera, el servicio de recepción. Se excluyen las superficies destinadas a escaleras, baños, servicio de bar o cafetería y su zona de influencia, oficinas, almacenes, y cualquier otro espacio destinado a actividades diferentes de la explotación de máquinas recreativas y de azar.

2. La superficie útil mínima de los salones de juego o de tipo B y de los salones mixtos de juego será de 120 m^2. En estos últimos, la superficie útil mínima de cada una de las zonas juego no será inferior a 50 m^2. La superficie útil mínima de los salones recreativos o de tipo A será de 50 m^2.

CAPÍTULO II

Autorización de funcionamiento

Sección 1ª Consulta previa de viabilidad

Artículo 9. Consulta previa de viabilidad.

1. Cualquier persona física o jurídica interesada en la explotación de un salón podrá formular a la dirección general competente en materia de juego consulta sobre la posibilidad de obtener autorización para su funcionamiento.

Para obtener dicha información el interesado deberá adjuntar:

a) Fotocopia del DNI o pasaporte de la persona física o del representante legal de la persona jurídica.

b) Anteproyecto, suscrito por técnico competente y visado por el colegio profesional correspondiente, confirmando expresamente el cumplimiento de todos y cada uno de los puntos del anexo I y del resto de requisitos exigidos en la normativa en materia de salones, o la posibilidad de que el local cumpla dichos requisitos una vez realizadas las oportunas obras de adaptación. El anteproyecto estará formado por:

* Plano de situación del local.

* Planos de estado actual y reformado del salón.

* Memoria descriptiva del local y la actividad.

2. La dirección general competente en materia de juego, a la vista de la documentación presentada, en el plazo máximo de 6 meses contestará sobre la posibilidad de autorización para el funcionamiento del salón, formulando los reparos que, en su caso, fueran procedentes.

3. En ningún caso la información emitida implicará la autorización administrativa para la apertura y funcionamiento del salón objeto de consulta.

4. En caso de que posteriormente el interesado solicite la autorización de funcionamiento del salón, no tendrá que adjuntar a la solicitud la documentación que haya presentado al formular la consultar previa.

Sección 2ª Procedimiento de autorización

Artículo 10. Procedimiento de autorización.

1. La solicitud de autorización deberá reunir los requisitos exigidos en el artículo 70 de la Ley 30/1992, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, adjuntando a la misma la siguiente documentación:

a) Número de inscripción en el Registro autonómico de empresas.

b) Fotocopia del DNI o pasaporte de la persona física o del representante legal de la persona jurídica.

c) Plano de situación del local.

d) Copia del proyecto en base al cual se haya otorgado la licencia municipal de instalación y copia del informe emitido por la Comisión de Espectáculos Públicos y Actividades Recreativas de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears. Cuando este último informe no pueda aportarse, el proyecto presentado será informado por el servicio administrativo técnico competente en materia de espectáculos públicos y actividades recreativas.

e) Licencia municipal de apertura y funcionamiento. Cuando ésta se hubiera obtenido por silencio administrativo, el interesado deberá acreditar tal extremo ante la dirección general competente en materia de juego.

f) Documento que acredite la titularidad o disponibilidad del local, cuya duración determinará el plazo de vigencia de la autorización de funcionamiento del establecimiento de juego, en los términos que establece el artículo 12.

2. Cuando, habiéndose presentado consulta previa de viabilidad, se hubieren formulado reparos, deberá aportarse el proyecto al que hace referencia el apartado d) del punto anterior, suscrito por técnico competente y visado por el colegio profesional correspondiente, confirmando expresamente las subsanaciones realizadas y el cumplimiento de los requisitos.

3. Constatado el cumplimiento de los requisitos exigidos, se resolverá sobre la autorización solicitada.

Artículo 11. Autorización provisional.

1. Cuando el interesado acredite los requisitos exigidos en el artículo anterior salvo la licencia municipal de apertura y funcionamiento, y aporte una copia de la solicitud de licencia municipal de instalación presentada ante el Ayuntamiento, se podrá conceder una autorización provisional por un plazo máximo de 1 año, que en ningún caso permitirá la explotación y funcionamiento del establecimiento durante ese período.

2. En cualquier momento anterior a la expiración del mencionado plazo, el interesado habrá de aportar la licencia municipal de apertura y funcionamiento.

Sección 3ª Régimen de la autorización

Artículo 12. Vigencia.

1. La autorización para el funcionamiento de salones recreativos o de tipo A, de salones de juego o de tipo B y de salones mixtos de juego se podrá conceder por un período máximo de 10 años, renovable por períodos sucesivos de igual duración, siempre que se acredite el cumplimiento de los requisitos exigidos en este Decreto.

2. El período de vigencia de la autorización no podrá ser superior al plazo acreditado de disponibilidad del local en donde se desarrolle la actividad de juego.

Artículo 13. Número máximo de máquinas.

1. En la autorización de funcionamiento se hará constar expresamente el número máximo de máquinas que pueden instalarse en el salón, que se fijará de acuerdo con lo dispuesto en el anexo I.

2. En el caso de los salones mixtos de juego deberá especificarse el número máximo de máquinas que pueden instalarse en cada una de las zonas de explotación de máquinas, que se fijará de acuerdo con lo dispuesto en el anexo I.

Artículo 14. Renovación y modificación.

1. La solicitud de renovación de la autorización de funcionamiento habrá de presentarse ante la dirección general competente en materia de juego dentro de los dos meses anteriores a la fecha de expiración de la autorización, acompañada de la certificación técnica que contiene el anexo II del presente Decreto.

2. El titular de la autorización comunicará a la dirección general competente en materia de juego cualquier modificación de las condiciones en virtud de las cuales se concedió la autorización de funcionamiento.

Artículo 15. Transmisión.

La autorización de funcionamiento del salón podrá transmitirse por cualquiera de las formas admitidas en derecho, siempre que el adquirente figure inscrito en el Registro autonómico de empresas.

Dicha transmisión se comunicará en el plazo máximo de quince días a la dirección general competente en materia de juego.

CAPÍTULO III

Publicidad de los salones

Artículo 16. Autorización.

1. La publicidad deberá ser previamente autorizada por la dirección general competente en materia de juego. La solicitud irá acompañada del proyecto de campaña y la periodicidad de la misma.

2. No se considera publicidad:

a) El nombre comercial del salón.

b) Los rótulos indicadores de su situación.

c) La inclusión en guías de ocio o similares, a nivel puramente informativo.

3. La publicidad únicamente irá referida al salón, sin que pueda hacerse incitación a la actividad de juego.

Artículo 17. Rótulo exterior.

En los salones objeto de regulación de este Decreto sólo podrá instalarse en la fachada un indicador con el nombre del establecimiento y la expresión «salón recreativo», «salón de juego» o «salón mixto de juego». El nombre del establecimiento no podrá hacer referencia a actividades propias de hostelería, ni incluir los términos «Casino» o «Bingo».

CAPÍTULO IV

Régimen de funcionamiento

Sección 1ª Aspectos generales

Artículo 18. Período mínimo anual de apertura.

Los salones de juego o de tipo B y los salones mixtos de juego deberán permanecer abiertos al público un mínimo de 6 meses, en un año natural.

Artículo 19. Servicio de recepción.

1. En los salones de juego o de tipo B y en la zona de instalación de máquinas de tipo B en los salones mixtos de juego deberá existir un servicio de recepción que impedirá la entrada a los menores de edad y podrá exigir la identificación de cuantos usuarios acudan al establecimiento.

2. A estos efectos, se entiende por servicio de recepción la función asumida por el personal de la empresa debidamente identificado como tal, mediante tarjeta que deberá portar en un lugar visible y cuyo tamaño no será inferior a 5 cm de alto por 12 cm de ancho.

Artículo 20. Derecho de admisión.

Los titulares de la autorización de un salón podrán reservarse el derecho de admisión del público al interior del local, en la forma prevista en la normativa aplicable.

Artículo 21. Libro de reclamaciones.

1. En todos los salones existirá a disposición del público un libro de reclamaciones, que habrá de estar debidamente foliado y sellado en todas sus páginas por la dirección general competente en materia de juego.

2. Cualquier usuario podrá requerir el libro para formular reclamaciones, en las que hará constar su nombre, apellidos y domicilio.

Artículo 22. Plano del salón.

Una copia del plano del salón autorizado, diligenciada por la dirección general competente en materia de juego, deberá hallarse permanentemente expuesta al público.

Artículo 23. Servicio de bar o cafetería.

1. En los salones de juego o de tipo B y en los salones mixtos de juego podrá instalarse un servicio de bar o cafetería destinado exclusivamente a los jugadores, cuando se obtenga la preceptiva licencia, como servicio complementario del salón.

2. En los salones de juego o de tipo B la superficie del servicio de bar o cafetería no podrá exceder del 25% de la superficie útil del salón.

3. En los salones mixtos de juego la superficie del servicio de bar o cafetería no podrá exceder del 30% de la zona de explotación de máquinas de tipo B. Dicho servicio complementario se hallará situado en la zona destinada a máquinas de tipo B, no pudiendo existir desde aquél más comunicación que la de una ventanilla, de dimensiones no superiores a 1 m de altura por un 1 m de anchura, para atender el cambio de monedas de jugadores de la zona de máquinas de tipo A.

4. Se entiende como superficie de bar o cafetería el espacio destinado:

a) A la zona de influencia de la barra del bar.

b) Al despacho propio de esta actividad.

c) A mesas y sillas que, si existieran, configurarían una o varias terrazas interiores cuya superficie mínima individual será de 12 m^2. Cada terraza interior deberá acotarse mediante algún tipo de elemento, como marcas de solería, barandillas, jardineras, etc. La superficie marcada u ocupada por el elemento delimitador no se considerará superficie de bar.

5. En los salones recreativos o de tipo A y en la zona destinada a máquinas de tipo A de los salones mixtos de juego podrán instalarse máquinas expendedoras automáticas de bebidas no alcohólicas, quedando prohibido el despacho y consumo de cualquier tipo de bebida alcohólica.

Sección 2ª Régimen de instalación de las máquinas

Artículo 24. Número mínimo de máquinas de tipo B.

En los salones de juego o de tipo B y en la zona de explotación de máquinas de tipo B de los salones mixtos de juego deberán instalarse y ser objeto de explotación un mínimo de 9 máquinas de tipo B.

Artículo 25. Autorizaciones de explotación de máquinas de tipo B específicas para salones de juego o de tipo B y salones mixtos de juego.

1. En los salones de juego o de tipo B y en la zona de explotación de máquinas de tipo B de los salones mixtos de juego se podrán instalar máquinas de tipo B hasta el número máximo autorizado para cada salón. A este efecto, dichas máquinas se podrán autorizar sin necesidad de realizar un alta en sustitución de otra máquina de las mismas características.

2. Las máquinas de tipo B autorizadas al amparo de lo dispuesto en este artículo únicamente podrán ser instaladas en los salones de juego o de tipo B y en la zona explotación de máquinas de tipo B de los salones mixtos de juego, para lo cual deberá incorporarse a la guía de circulación el distintivo acreditativo de esta circunstancia.

Artículo 26. Instalación de otros elementos.

En los salones objeto de regulación de este Decreto podrán instalarse los siguientes elementos:

a) Las máquinas expendedoras, entendiendo por tales las que se limitan a efectuar mecánicamente transacciones o ventas de productos o servicios a cambio de la moneda o monedas introducidas en ella, siempre que el valor del dinero depositado corresponda al valor de mercado de los productos que entreguen y su mecanismo no se preste a admitir cualquier tipo de apuestas, combinaciones aleatorias o juegos de azar.

b) Las máquinas tocadiscos, videodiscos o fotográficas, accionadas por monedas.

c) Las máquinas o aparatos de competencia pura o deporte entre dos o más jugadores en donde el juego se realiza sin la ayuda de componentes electrónicos o cuando éstos no tengan influencia decisiva en el juego y se consideren de apoyo o como complemento no esencial del juego, tales como futbolines, mesas de billar o tenis de mesa, dardos, boleras, juegos de baloncesto, aunque su uso requiera la introducción de monedas.

d) Las máquinas o aparatos recreativos de uso infantil, accionadas por monedas, que permiten al usuario un entretenimiento consistente en la imitación del trote de un caballo, del vuelo de un avión, de conducción de un tren, de un vehículo o movimientos similares.

CAPÍTULO V

Fianzas

Artículo 27. Inscripción en el Registro de empresas.

La cuantía de las fianzas que deben prestar ante la Dirección General del Tesoro y Política Finan-

ciera de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears las empresas para su inscripción en el Registro autonómico de empresas, sección salones, son las siguientes:

a) 3.000 euros para las empresas de salones recreativos o de tipo A.

b) 30.000 euros para las empresas de salones de juego o de tipo B.

c) 33.000 euros para las empresas de salones mixtos de juego.

Artículo 28. Salones con explotación directa de máquinas.

1. Las empresas titulares de salones recreativos o de tipo A, salones de juego o de tipo B, o salones mixtos de juego que lleven la explotación directa de las máquinas allí instaladas tendrán la consideración, a todos los efectos, de empresas operadoras de máquinas y quedarán sometidas a la prestación de las fianzas establecidas para la inscripción de las empresas operadoras en el Registro autonómico de empresas.

2. Las empresas titulares de salones con explotación de máquinas propias de tipo B tienen la obligación, como empresas operadoras de máquinas de tipo B, de constituir ante la Dirección General del Tesoro y Política Financiera de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears una fianza adicional a la prevista en el primer punto de este artículo, por el importe resultante de la aplicación de la siguiente escala, cuya cuantía deberá mantenerse actualizada, según las autorizaciones de explotación que tuvieran vigentes:

a) Hasta 50 máquinas: 30.000 euros.

b) Hasta 100 máquinas: 60.000 euros.

c) Hasta 300 máquinas: 180.000 euros.

d) Hasta 1.000 máquinas: 600.000 euros.

e) Más de 1.000 máquinas: 60.000 euros adicionales por cada 100 máquinas o fracción.

3. Las empresas titulares de salones con explotación de máquinas propias de tipo A tienen la obligación, como empresas operadoras de máquinas de tipo A, de constituir ante la Dirección General del Tesoro y Política Financiera de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears una fianza adicional equivalente al 20 por 100 de las fianzas a que se refiere el punto anterior de este artículo, cuya cuantía deberá mantenerse actualizada, según las autorizaciones de explotación que tuvieran vigentes.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera. Autorización provisional como salón mixto de juego.

1. Los titulares de los salones autorizados o en trámite de renovación que soliciten autorización como salones mixtos de juego en el término de 2 meses a partir de la entrada en vigor de este Decreto y aporten una copia de la solicitud, presentada ante el Ayuntamiento, de la licencia municipal de instalación como salón mixto de juego o bien de la modificación o ampliación de la licencia que ostenten, para funcionar como salón mixto de juego, y que acrediten el cumplimiento de los requisitos técnicos contenidos en este Decreto mediante certificado suscrito por técnico competente, siguiendo el modelo de certificado del anexo III, con expresión del número máximo de máquinas autorizables, podrán obtener una autorización provisional para funcionar durante un período máximo de 1 año, transcurrido el cual caducará la mencionada autorización.

2. Con anterioridad a la extinción del plazo señalado en el punto anterior, a efectos de poder obtener la autorización definitiva de funcionamiento del salón mixto de juego, el interesado deberá instar el procedimiento de autorización regulado en artículo 10 de este Decreto.

Segunda. Procedimientos en tramitación.

1. A los procedimientos administrativos de autorización o de renovación de salones que se hallen en tramitación en la fecha de entrada en vigor de este Decreto, les será exigible la normativa aplicable hasta la publicación de la presente disposición. La autorización que, en su caso, se conceda tendrá una vigencia de 1 año desde la fecha de resolución del procedimiento en cuestión. Transcurrido dicho plazo, la autorización habrá caducado.

2. Para la obtención de la autorización definitiva, la persona interesada deberá haber adaptado el salón a los requisitos contenidos en la presente disposición normativa y acreditar su cumplimiento mediante proyecto técnico o certificado técnico debidamente suscritos y visados, acompañados del plano a que se refiere el artículo 22, presentado por triplicado. La persona interesada deberá instar este procedimiento antes de que caduque la autorización provisional del salón concedida según lo dispuesto en el punto anterior.

Tercera. Adaptación a los nuevos requisitos.

1. La eficacia de la autorización de funcionamiento de aquellos salones autorizados con anterioridad a la entrada en vigor de la presente disposición normativa queda condicionada al cumplimiento de las exigencias que ésta contiene, a las que deberán adaptarse dentro del año posterior a su entrada en vigor. El incumplimiento de lo anterior dará lugar al inicio del procedimiento de revocación de la autorización concedida.

2. Los salones autorizados o aquellos cuya solicitud de renovación se hubiera presentado con anterioridad a la entrada en vigor del presente Decreto y que no cumplan las previsiones contenidas en el mismo respecto de las medidas sobre alturas de techos, podrán ser excepcional y motivadamente renovados si cumplen las siguientes medidas técnicas:

a) Instalación de un sistema de extracción de humos y calor. Hasta tanto no existan normas españolas relativas al diseño y ejecución de los sistemas de control de humos y calor, se aplicará alguna normativa internacional de reconocido prestigio, tal como:

* La Norma belga: NBN S21-208. Partes 1 y 2

* El Documento técnico DT-CPI/1, publicado por el Ministerio de Obras Públicas, Transportes y Medio Ambiente («Instruction Technique núm. 246 relative au désenfumage dans les établissements recevant du public», cuya traducción al español bajo la designación DT-1 ha sido realizada por la Dirección General para la Vivienda y Arquitectura)

b) Renovación de aire exterior: para su cálculo, se considerarán 15 l/s por metro cuadrado de la superficie total del salón, excluyendo almacenes y aseos.

c) Instalación de un sistema de detección automática de incendios.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

1. Quedan derogados el artículo 1 del Decreto 132/2001, de 30 de noviembre, de Medidas Reguladoras en Materia de Juego, y el artículo 3 del Decreto 150/2002, de 20 de diciembre, de Normas Complementarias en Materia de Juego.

2. Quedan sin efecto en el ámbito de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears la sección 3ª del capítulo III del Título II del Real Decreto 2110/1998, de 2 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, y el anexo VI del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, aprobado por el Real Decreto 877/1987, de 3 de julio.

DISPOSICIÓN FINAL

Este Decreto entra en vigor el mismo día de su publicación en el «Butlletí Oficial de les Illes Balears».

ANEXO I

El presente anexo se integrará con aquellas otras disposiciones que le sean de aplicación por razón de la materia, entre ellas especialmente las siguientes:

– Reglamento General de Policía de Espectáculos Públicos y Actividades Recreativas (Real Decreto 2816/1982, de 27 de agosto, BOE de 6-11-1982, y correcciones de 29-11-1982 y 1-10-1983).

– Norma Básica de la Edificación NBE-CPI-96. Condiciones de protección contra incendios en los edificios (Real Decreto 2177/1996, de 4 de octubre, BOE de 29-10-1996, y correcciones de 13-11-1996).

– Reglamento de Instalaciones de Protección contra Incendios (RIPCI) (Real Decreto 1942/1993, de 5 de noviembre, BOE de 14-12-1993; corrección de errores en BOE de 7-5-1994) y Orden del Ministerio de Industria y Energía, de 16 de abril de 1998, sobre normas de procedimiento y desarrollo del citado Decreto (BOE de 28-4-1998).

– Reglamento de Instalaciones Térmicas en Edificios (RITE) y sus Instrucciones Técnicas Complementarias (Real Decreto 1751/1998, de 31 de julio; BOE de 5-8-1998).

– Decreto 2/1992, de 16 de enero, que regula la oferta turística complementaria en la CAIB.

– Orden de la Consejería de Turismo de 6 de julio de 1992, que desarrolla el Decreto 2/1992.

– Reglamento Electrotécnico de Baja Tensión (Real Decreto 842/2002, de 2 de agosto) y las instrucciones técnicas complementarias (BOE de 18-9-2002).

– Manual de Autoprotección: Decreto 8/2004, de 23 de enero, por el cual se despliegan determinados aspectos de la Ley de Ordenación de Emergencias en las Illes Balears (BOCAIB de 5-2-2004).

– Ley 3/1993, de 4 de mayo, para la mejora de la accesibilidad y la supresión de las barreras arquitectónicas, y Decreto 20/2003, de 28 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento de Supresión de las Barreras Arquitectónicas (BOCAIB de 18-3-2003).

– Ley 2/1998, de 13 de marzo, de Ordenación de Emergencias en las Illes Balears (BOCAIB de 21-3-1998).

– Ley 31/1995, de 8 de noviembre, de Prevención de Riesgos Laborales (BOE de 10-11-1995) y normativa que la desarrolla.

– Decreto 20/1987 de la COPOT, de 26 de marzo, para la protección del medio ambiente contra la contaminación por emisión de ruidos y vibraciones (BOCAIB de 30-4-1987).

– Ordenanzas para la protección del medio ambiente contra la contaminación por ruidos y vibraciones.

CARACTERÍSTICAS

Se aplicarán la NBE-CPI-96 y el Reglamento de Baja Tensión en su totalidad, así como las normas que los sustituyan en el futuro.

1. CONDICIONES DE COMPARTIMENTACIÓN Y MATERIAL

Se aplicará la NBE-CPI-96, y en especial lo dispuesto en el capítulo 3 para el uso de pública concurrencia.

2. SUPERFICIES

Se entiende por superficie útil del salón el área destinada a la instalación de máquinas recreativas y de azar, así como de los elementos a que se refiere el art. 26 de este Decreto, y, si lo hubiera, el servicio de recepción. Se excluyen las superficies destinadas a escaleras, baños, bar o cafetería y su zona de influencia, oficinas, almacenes, y cualquier otro espacio destinado a actividades diferentes de la explotación de máquinas recreativas y de azar.

* La superficie útil mínima de los salones de juego o de tipo B será de 120 m^2.

* La superficie útil mínima de los salones recreativos o de tipo A será de 50 m^2.

* La superficie útil mínima de los salones mixtos de juego será de 120 m^2.

La superficie útil mínima de cada una de las zonas juego no será inferior a 50 m^2.

3. SERVICIO DE BAR O CAFETERÍA

1. En los salones de juego o de tipo B y en los salones mixtos de juego podrá instalarse un servicio de bar o cafetería destinado exclusivamente a los jugadores, cuando se obtenga la preceptiva licencia, como servicio complementario del salón.

2. En los salones de juego o de tipo B la superficie del servicio de bar o cafetería no podrá exceder del 25% de la superficie útil del salón.

3. En los salones mixtos de juego la superficie del servicio de bar o cafetería no podrá exceder del 30% de la zona de explotación de máquinas de tipo B. Dicho servicio complementario se hallará situado en la zona destinada a máquinas de tipo B, no pudiendo existir desde aquél más comunicación que la de una ventanilla, de dimensiones no superiores a 1 m de altura por un 1 m de anchura, para atender el cambio de monedas de jugadores de la zona de máquinas de tipo A.

4. Se entiende como superficie de bar o cafetería el espacio destinado:

a) A la zona de influencia de la barra del bar.

b) Al despacho propio de esta actividad.

c) A mesas y sillas que, si existieran, configurarían una o varias terrazas interiores cuya superficie mínima individual será de 12 m^2. Cada terraza interior deberá acotarse mediante algún tipo de elemento, como marcas de solería, barandillas, jardineras, etc. La superficie marcada u ocupada por el elemento delimitador no se considerará superficie de bar.

4. NÚMERO Y ANCHURA DE LAS CALLES

Salida a una calle con un ancho mínimo de 5 metros, incluidas aceras. Si tuviera salida directa a más de una calle, podrán ser sumadas las anchuras de las calles para computar el ancho mínimo de 5 metros. En este último caso, la calle en la que esté la fachada principal del salón no podrá ser inferior a 4 metros. También será de aplicación el art. 7.1.6.c) de la NBE-CPI96.

5. PUERTAS

Será de aplicación la NBE-CPI-96 y en especial lo dispuesto al respecto en sus artículos 7 y 8.

6. VESTÍBULOS PREVIOS

Independientemente de los casos en que los mismos sean exigidos por la NBE-CPI-96, también lo serán cuando resulte necesario para el correcto aislamiento térmico y/o acústico-vibratorio del local.

7. SEÑALIZACIÓN E ILUMINACIÓN DE VÍAS DE EVACUACIÓN

Será de aplicación la ITC-BT-28 y la NBE-CPI-96, y en especial lo dispuesto en su artículo 12, cualquiera que sea la ocupación del local.

8. NÚMERO Y DISPOSICIÓN DE SALIDAS. ESCALERAS. VÍAS DE EVACUACIÓN

Será de aplicación la NBE-CPI-96, y en especial lo dispuesto en sus artículos 7, 8, 9 y 10.

9. ALTURA

La altura mínima será de 2,5 m, excepto en los aseos y almacenes, que podrá ser de 2,3 m.

10. AFOROS

a) AFORO MÁXIMO AUTORIZADO DE PÚBLICO

1. El aforo máximo autorizado será de 1 persona por cada 3 m^2 de superficie útil del salón.

2. En el caso de salones mixtos de juego habrá una aforo máximo autorizado para la zona de máquinas de tipo A y otro para la zona de máquinas de tipo B.

b) AFOROS DE EVACUACIÓN

1. El aforo a efectos de evacuación se obtendrá de la aplicación del artículo 6 de la NBE-CPI/96.

2. Se considera superficie útil del salón la definida en el punto 2 del presente anexo.

3. La densidad de ocupación del salón será la definida en el artículo 6 de la NBE-CPI/96, es decir, 1,5 m^2 de superficie útil de salón por persona.

11. NÚMERO DE MÁQUINAS Y SU DISTRIBUCIÓN

a) NÚMERO DE MÁQUINAS AUTORIZADAS

1. El número de máquinas autorizadas será como máximo de 1 por cada 3 m^2 de la superficie útil del salón, definida en el punto 2 de este anexo.

2. En el caso de los salones mixtos de juego deberá determinarse separadamente el número máximo de máquinas autorizadas para cada una de las zonas de explotación de máquinas. Deberá seguirse el criterio expuesto en el punto anterior, tomando como base de cálculo la superficie útil de la respectiva zona de explotación de máquinas.

b) DISTRIBUCIÓN DE LAS MÁQUINAS EN EL SALÓN

1. Deberá grafiarse en el plano del proyecto presentado una distribución inicial de las máquinas en la zona destinada a su explotación.

2. La instalación de las máquinas en la superficie útil será libre, respetando en todo caso los pasillos y las zonas de influencia del público (ZIP).

3. La separación entre los laterales de las máquinas o de éstas con cualquier elemento fijo (pilares, paredes, etc.) será, como mínimo, de 0,10 metros, o de 0,50 metros si en los laterales se halla expuesta la documentación de la máquina.

12. ZONA DE INFLUENCIA DEL PÚBLICO (ZIP)

1. La zona de influencia del público de la barra de bar será de 0,6 m desde el perímetro exterior de la misma.

2. La zona de influencia del público de las máquinas recreativas y de azar tendrá una cara yuxtapuesta al frontal de la máquina y otra al pasillo. Deberá ocupar un área de una longitud no inferior a la anchura de la máquina, con un mínimo de 0,6 m, por una profundidad no inferior a 0,6 m.

3. Las zonas de influencia del público en los elementos a que se refiere el artículo 26 de este Decreto serán, como mínimo, las indicadas en el siguiente cuadro:

Máquina	Zona de influencia	Tamaño típico
Billar	1,2 m a lo largo del perímetro del billar	Billar 2,2 × 1,1 m
Futbolín	0,6 m a lo largo de los laterales, con los mangos plegados del futbolín (zona jugador), 0,1 m detrás de las porterías	Futbolín 1,40 × 1,70 m
Máquina de viento	0,6 m a los largo de las cabeceras y 0,1 m en los laterales.	Air hockey 1,3 × 2,2 m

Máquina	Zona de influencia	Tamaño típico
Máquinas de dardos	1 × 1 m a una distancia mínima horizontal de 2,5 m del centro de la diana.	

4. En las máquinas expendedoras la ZIP tendrá una cara yuxtapuesta al frontal de la máquina y otra al pasillo. Deberá ocupar un área de una longitud no inferior a la anchura de la máquina, con un mínimo de 0,6 m, por una profundidad no inferior a 0,6 m.

5. Dos ZIP no podrán compartir el mismo espacio.

6. La ZIP estará libre de obstáculos fijos.

7. Entre 2 ZIP, o entre 2 máquinas, se podrán instalar mesitas auxiliares tipo taburete, baldas en las paredes u otros elementos, destinados exclusivamente a servir de soporte de los efectos personales o bebidas de los jugadores. La superficie de tales elementos no excederá de 20×20 cm^2, y se instalarán a una distancia de la máquina no superior a 40 cm.

13. DISTRIBUCIÓN DE PASILLOS Y MÁQUINAS

1. Los pasillos de circulación deberán tener una anchura mínima de 1,2 m, sin interferir en los espacios previstos como ZIP.

2. Los pasillos estarán libres de cualquier tipo de obstáculo.

3. Los pasillos deberán estar señalizados mediante marcas fijas en los suelos. La superficie marcada no se considerará pasillo.

4. Al menos una cara de la ZIP de la máquina será yuxtapuesta al borde del pasillo, sin invadirlo, de manera que el jugador pueda acceder directamente a la máquina desde el pasillo y sin atravesar o invadir la ZIP de otra máquina.

5. En las salidas del salón deberá existir una zona libre de obstáculos, de radio no inferior a 2 m, trazado a partir del eje de las puertas.

(Véanse los gráficos aclaratorios)

14. SANITARIOS

1. Deberá existir un inodoro y un lavabo para señoras. Para caballeros, un urinario, un lavabo y un inodoro.

2. Cuando el aforo máximo autorizado sea superior a 100 personas, será obligatoria una unidad más de cada tipo de sanitario por cada 75 personas o fracción.

3. En los salones mixtos de juego, los sanitarios se ubicarán en la zona de explotación de máquinas de tipo A.

4. A efectos de instalación de sanitarios para personas minusválidas, se habrá de tener en cuenta lo previsto en el Decreto 20/2003, de 28 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento de Supresión de Barreras Arquitectónicas.

15. ALUMBRADO DE EMERGENCIA Y SEÑALIZACIÓN. ILUMINACIÓN. INSTALACIÓN ELÉCTRICA

Se estará a lo dispuesto en el vigente Reglamento Electrotécnico de Baja Tensión e Instrucciones Técnicas Complementarias y muy particularmente al apartado de pública concurrencia en lo referente a las ITC-BT 028 y NBE-CPI que les sea de aplicación.

16. VENTILACIÓN

Se realizará mediante ventilación mecánica.

17. INSTALACIONES DE DETECCIÓN Y ALARMA

1. Será obligatoria la instalación automática de detección y alarma cuando la superficie total del salón exceda de 500 m^2 (art. 22.7 del Reglamento General de Policía de Espectáculos Públicos y Actividades Recreativas).

2. Sus características e instalación cumplirán lo establecido en el Reglamento de Instalaciones de Protección contra Incendios.

18. EXTINTORES MÓVILES

1. Será de aplicación lo estipulado en el artículo 20.1 de la NBE-CPI-96. A la dotación resultante se añadirá en todos los casos un carrito extintor de 25 kg de polvo polivalente por cada 250 m^2 de superficie útil o fracción.

2. Sus características e instalación cumplirán lo establecido en el Reglamento de Instalaciones de Protección contra Incendios.

19. BOCAS DE INCENDIOS EQUIPADAS

1. Será obligatoria su instalación en los siguientes casos:

* BIE diámetro 25 mm a partir de 500 m^2 de superficie total del salón. (Art. 22.7 del Reglamento General de Policía de Espectáculos Públicos y Actividades Recreativas).

2. Sus características e instalaciones cumplirán lo establecido en el Reglamento de Instalaciones de Protección contra Incendios.

20. SEÑALIZACIÓN

1. Será de aplicación la NBE-CPI-96 y en especial lo dispuesto al respecto en su artículo 12.

2. Se colocarán, de forma claramente visible, a una altura entre 1,5 y 2 m en las entradas del salón y en el interior del mismo, mediante soporte indeleble, las siguientes indicaciones:

* En salones recreativos o de tipo A:

– Aforo máximo autorizado (en el interior).

– Número máximo autorizado de máquinas (en el interior).

– Prohibido el despacho y consumo de bebidas alcohólicas (en el interior).

* En salones de juego o de tipo B:

– Aforo máximo autorizado (en el interior).

– Número máximo autorizado de máquinas (en el interior).

– Prohibida la entrada a menores de 18 años (en el exterior).

* En salones mixtos de juego:

– Lo indicado anteriormente para cada zona.

Para el tamaño y el texto de las indicaciones, se seguirá lo indicado en la UNE 81501, UNE 1-089, UNE 1-115 e ISO 6309.

21. MANUAL DE AUTOPROTECCIÓN

Será de aplicación para este tipo de locales lo dispuesto en el Decreto 8/2004, de 23 de enero (BOCAIB de 5-2-2004), por el que se desarrollan determinados aspectos de la Ley 2/1998, de 13 de marzo, de Ordenación de Emergencias en las Illes Balears (BOCAIB 21-3-1998). También será de aplicación la Ley 31/1995, de 8 de noviembre, de Prevención de Riesgos Laborales (BOE de 10-11-1995).

22. PLANO

1. En el plano, que se hallará permanente expuesto en lugar visible del salón, se grafiará:

* Los límites de las zonas (salón propiamente dicho, pasillos, zonas de influencia del público, servicio de bar, etc.).

* Las máquinas, indicando su distribución inicial en la zona destinada a su explotación.

* Los medios de extinción y seguridad, indicando sus características:

– Extintores con su eficacia

– BIE (bocas de incendio equipadas), mangueras, aljibe, capacidad, presión, etcétera.

– Alumbrado de emergencia, luminosidad, etcétera.

– Detección y alarma.

– Otros sistemas de extinción o prevención.

* Sanitarios.

* Aire acondicionado o sistema de ventilación, especificando, según el caso, el sistema utilizado, potencia térmica y eléctrica, caudal de renovación, etcétera.

* Otras instalaciones.

2. En el plano se indicará:

* El tipo de salón de que se trata (A, B o Mixto).

* El aforo máximo autorizado de público.

* El aforo de evacuación.

* El número máximo autorizado de máquinas de tipo B, u otras que requieran autorización de instalación.

* La superficie útil del salón.

* La superficie total del servicio de bar o cafetería.

* Leyenda explicativa de los símbolos contenidos en el plano.

3. El tamaño del plano no será inferior a UNE-A3, a escala 1:50 o 1:100.

ANEXO II

Certificado Técnico para renovar un Salón de Juego o de tipo B, un Salón recreativo o de tipo A, o un salón mixto de Juego

DATOS DEL TÉCNICO

Sr. Escribir aquí el nombre y los apellidos
Titulación Escribir aquí la titulación del técnico
Nº de colegiado Escribir aquí el nº de colegiado
Colegio: Escribir el colegio profesional en que esta colegiado

Número de páginas Escribir el número de páginas
Documentación adicional

Escribir la documentación que se adjunta
El boletín de reconocimiento, las autorizaciones de industria, etc.

Expediente de autorización de funcionamiento del salón Indíquese el número
Expediente municipal de apertura Indíquese el número

DATOS DEL TITULAR ANTERIOR

TITULAR _____ CIF _____
DIRECCIÓN _____
CÓDIGO POSTAL _____ MUNICIPIO _____
TELÉFONO _____ FAX _____ E-mail _____

DATOS DEL TITULAR ACTUAL

TITULAR _____ CIF _____
DIRECCIÓN _____
CÓDIGO POSTAL _____ MUNICIPIO _____
TELÉFONO _____ FAX _____ E-mail _____

DATOS DE LA ACTIVIDAD ACTUAL

TIPO DE SALÓN _____
DIRECCIÓN _____
CÓDIGO POSTAL _____ MUNICIPIO _____
TELÉFONO _____ FAX _____ E-mail _____

CERTIFICO:

Que me he presentado en el salón antes indicado y he comprobado que el establecimiento cumple con el proyecto de actividad, sus anexos y las condiciones de la licencia.

Que no se han hecho modificaciones importantes que puedan afectar al proyecto, sus anexos y las condiciones de la licencia

Autor del proyecto	Número de visado	Fecha de visado	Tipo de documento
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

Los cambios realizados respecto al autorizado son los siguientes (aquí deben anotarse los cambios que se han realizado y que no modifiquen los parámetros, si procede):

Además, la actividad cumple con la normativa vigente y especialmente con el Decreto sobre régimen jurídico de los salones de juego, la NBE-CPI-96, y se mantienen o aumentan las condiciones de seguridad, higiene y sanidad pública, así como la prevención de incendios y de otros riesgos colectivos.

También se ha comprobado que los datos de la actividad son:

	Salón A o zona A	Salón B o zona B
Tipo de salón	_____	_____
Superficie útil del salón	_____	_____
Superficie de la actividad	_____	_____
Superficie de bar o cafetería y su zona de influencia	_____	_____
Aforo máximo autorizado	_____	_____
Aforo de evacuación	_____	_____
Número de máquinas	_____	_____
Tipo A	_____	_____
Tipo B	_____	_____
Excluidas (art. 26)	_____	_____
Número y tipo de sanitarios	_____	_____
Para hombres	_____	_____
Inodoros	_____	_____
Urinario	_____	_____
Lavabos		
Para mujeres	_____	_____
Inodoros	_____	_____
Lavabos	_____	_____
Adaptados	_____	_____
Inodoros	_____	_____
Lavabos		
Aire acondicionado	_____	_____
Tipo	_____	_____
Potencia térmica	_____	_____
Potencia eléctrica	_____	_____
Caudal de renovación	_____	_____
Número y tipo de alumbrado de emergencia	_____	_____
Número y tipo de señalización	_____	_____
Nombre y tipo de extintores	_____	_____
Número y tipos de BIEs	_____	_____
Sistemas de detección y alarma	_____	_____
Otros sistemas de extinción	_____	_____

Tipo de separación entre la zona A y B (cuando proceda) _____
_____

Número de pasos entre la zona A y B, dimensiones y características (cuando proceda) _____
_____

Otras observaciones _____

Y, para que así conste y a los efectos oportunos, firmo este documento.

Firmado,

ANEXO III

Certificado Técnico para la conversión de un salón de tipo A o B en un Salón mixto de Juego

DATOS DEL TÉCNICO

Sr. Escribir aquí el nombre y apellidos
Titulación Escribir aquí la titulación del técnico
Nº de colegiado Escribir aquí el núm. De colegiado
Colegio: Escribir el colegio profesional en que está colegiado

Número de páginas Escribir el número de páginas
Documentación adicional
Escribir la documentación que se adjunta.
El boletín de reconocimiento, las autorizaciones de industria, etc.

Expediente de autorización de funcionamiento del salón Indíquese el número
Expediente municipal de apertura Indíquese el número

DATOS DEL TITULAR ACTUAL

TITULAR _____ CIF _____
DIRECCIÓN _____
CÓDIGO POSTAL _____ MUNICIPIO _____
TELÉFONO _____ FAX _____ E-mail _____

DATOS DE LA ACTIVIDAD ACTUAL

TIPO DE SALÓN _____
DIRECCIÓN _____
CÓDIGO POSTAL _____ MUNICIPIO _____
TELÉFONO _____ FAX _____ E-mail _____

CERTIFICO:

Que me he presentado en el salón de tipo Indíquese tipo de salón (A o B), cuyo promotor desea convertirlo en un salón mixto de juego, y he comprobado que el establecimiento cumple con la normativa vigente y especialmente con el Decreto sobre régimen jurídico de los salones de juego, la NBE-CPI/96, y se mantienen o aumentan las condiciones de seguridad, higiene y sanidad pública, así como la prevención de incendios y otros riesgos colectivos.

Los cambios realizados respecto al autorizado son los siguientes (aquí deben anotarse los cambios que se han realizado y que no modifiquen los parámetros, si procede):

También se ha comprobado que los datos de la actividad eran y son los siguientes:

Tipo de salón	Autorizado Escríbase A o B	Zona A	Zona B
		Salón mixto de juego	
Superficie útil del salón			
Superficie de la actividad			
Superficie de bar o cafetería y de su zona de influencia			
Aforo máximo autorizado			
Aforo de evacuación			
Número de máquinas			
Tipo A			
Tipo B			
Excluidas (art. 26)			
Número y tipo de sanitarios			
Para hombres			
Inodoros			
Urinarios			
Lavabos			
Para mujeres			
Inodoros			
Lavabos			
Adaptados			
Inodoros			
Lavabos			
Aire acondicionado			
Tipo			
Potencia térmica			
Potencia eléctrica			
Caudal de renovación			
Número y tipo de alumbrado de emergencia			
Número y tipo de señalización			
Número y tipo de extintores			
Número y tipo de BIEs			
Sistemas de detección y alarma			
Otros sistemas de extinción			

Tipo de separación entre la zona A y la zona B _____

Número de pasos entre la zona A y la zona B, dimensiones y características _____

Otras observaciones _____

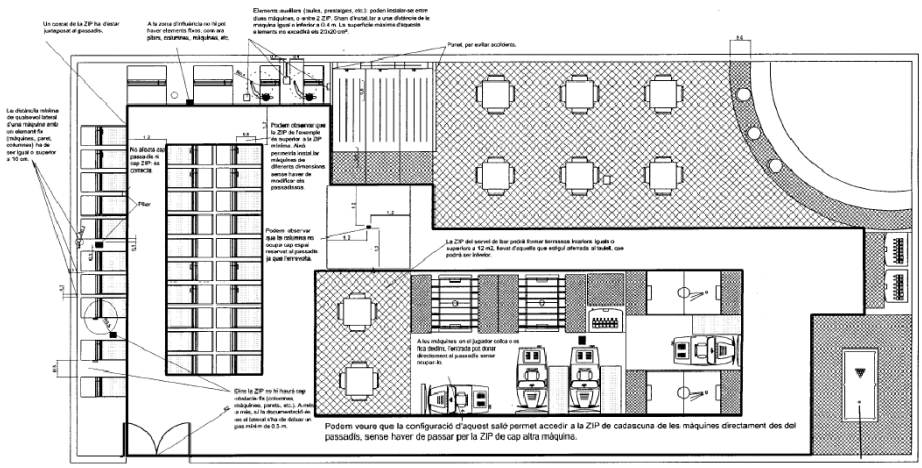
Y, para que así conste y a los efectos oportunos, firmo este documento.
Indicar el municipio, fecha de la visita

Firmado, Indicar nombre y apellidos

Gráficos aclaratorios

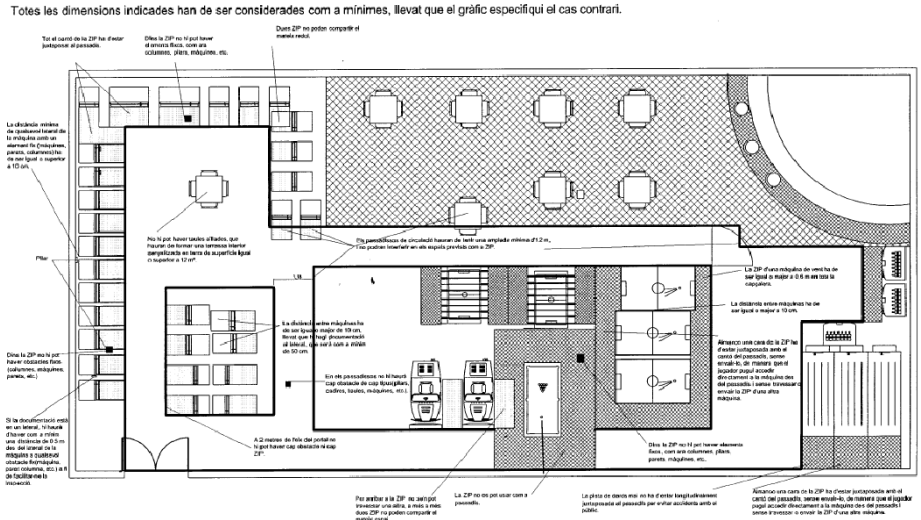
GRÀFIC ACLARIDOR SOBRE EL DISSENY DE CONFIGURACIÓ DE ZONES D'INFLUÈNCIA DEL PÚBLIC (ZIP) I PASSADISSOS

Totes les dimensions indicades han de ser considerades com a mínimes, llevat que el gràfic especifiqui el cas contrari



GRÀFIC ACLARIDOR SOBRE POSSIBLES ERRADES EN EL DISSENY DE CONFIGURACIÓ DE ZONES D'INFLUÈNCIA DEL PÚBLIC (ZIP) I PASSADISSOS.

Totes les dimensions indicades han de ser considerades com a mínimes, llevat que el gràfic especifiqui el cas contrari.



e) Canarias

§ 92 DECRETO 162/2001, DE 30 JULIO. APRUEBA EL REGLAMENTO DE MÁQUINAS RECREATIVAS Y DE AZAR DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE CANARIAS

(BOCAN núm. 111, de 22 agosto [LCAN 2001, 232])

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

Mediante el Decreto 93/1988, de 31 de mayo, se aprobó el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de Canarias, en desarrollo de la Ley 6/1985, de 30 de diciembre, Reguladora de los Juegos y Apuestas en Canarias.

Dicha Ley que contemplaba determinadas previsiones ampliamente desbordadas por el tiempo transcurrido desde su aprobación y la evolución experimentada en las reglas de funcionamiento del sector, dio lugar a problemas de aplicación. Esta situación hizo preciso que el Gobierno de Canarias acometiera la redacción de un nuevo texto legal que abordara la nueva realidad que contempla el sector del juego y las apuestas en la Comunidad Autónoma de Canarias, materializándose en la aprobación de la Ley 6/1999, de 26 de marzo, de los Juegos y Apuestas.

En virtud de la Disposición Final Primera de la referida Ley, y en aras de desarrollar la misma, en el aspecto de las máquinas recreativas y de azar, se aborda la aprobación del presente Reglamento, incorporando las nuevas previsiones legislativas así como la adaptación de los distintos procedimientos que necesariamente han de regularse con la aprobación de las disposiciones reglamentarias adecuadas.

En el Título I del Reglamento se aborda las características y requisitos técnicos de las máquinas así como la homologación de material de juego y Registro de Modelos.

El régimen de explotación, regulado en el Título II, incorpora innovaciones como el incremento de la cuantía de las fianzas para el ejercicio de la actividad, el de tiempo de permanencia mínimo de las máquinas recreativas en los locales autorizados y la instalación de máquinas recreativas por una única empresa operadora en establecimientos habilitados al efecto.

El Título III que regula el régimen de instalación, introduce la necesidad de autorización administrativa a bares, cafeterías y restaurantes para instalar máquinas recreativas.

En el Título VII, dedicado a la planificación, destaca la disminución del número de máquinas recreativas tipo «B» y el incremento del número de salones recreativos tipo «B» y mixtos, respecto a la planificación anterior. Asimismo, se introduce una «zona de influencia» entre locales de juego de estas características.

En su virtud, se aborda la aprobación de este Reglamento, cumplimentado el trámite de remisión de información en materia de reglamentaciones técnicas y reglamentos a la Unión Europea, previo dictamen favorable de la Comisión del Juego y las Apuestas, de conformidad con el Dictamen del Consejo Consultivo de Canarias, a propuesta del Consejero de Presidencia e Innovación Tecnológica y previa deliberación del Gobierno, en su reunión del día 30 de julio, dispongo:

Artículo único.

Aprobar el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de Canarias que figura como anexo al presente Decreto.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera. Fianzas.

Las empresas inscritas en el Registro de Juego de la Comunidad Autónoma de Canarias deberán constituir nuevas fianzas en las cuantías previstas en el artículo 26 del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, dentro del plazo de un año a partir de su entrada en vigor. La no constitución

de estas fianzas dará lugar al inicio de expediente de cancelación de la inscripción, con audiencia de los interesados, con suspensión de la inscripción, mientras se tramita el mencionado expediente.

Segunda. Una empresa operadora por establecimiento de instalación.

Los establecimientos de restauración donde se encuentren instaladas dos máquinas recreativas por empresas operadoras diferentes, podrán continuar en su explotación hasta tanto alguna de ellas cause baja en su instalación por las causas previstas en el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

Tercera. Vigencia del Boletín de Instalación.

La vigencia de los Boletines de Instalación que, a la entrada en vigor del presente Decreto, se encuentren válidamente concedidos se prorrogará automáticamente por un período de cinco años, desde la fecha de vencimiento de los mismos, salvo que las máquinas causen baja en su instalación por las causas previstas en el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

Cuarta. Vigencia de la autorización de apertura y funcionamiento de salones recreativos.

Las autorizaciones de apertura y funcionamiento de salones recreativos que, a la entrada en vigor del presente Decreto, se encuentren vigentes, les será de aplicación el plazo de diez años de vigencia, desde la fecha de su renovación.

Quinta. Distancia entre salones recreativos.

La zona de influencia en la que no podrán estar ubicados salones recreativos por la previa existencia de otro local de juego de estas características, no será aplicable a los previamente establecidos y a los que, en el momento de la entrada en vigor del presente Decreto, se encuentren pendientes de obtener la autorización de instalación, apertura y funcionamiento.

Sexta. Autorización a bares, cafeterías y restaurantes para instalar máquinas recreativas.

Los titulares de bares, cafeterías y restaurantes en los que en la actualidad se encuentren en explotación máquinas recreativas, deberán solicitar la autorización prevista en el artículo 45 del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, en el plazo de doce meses a partir de la publicación del presente Decreto, pudiéndose durante este período, continuar con la explotación de máquinas recreativas en dichos locales, ya que transcurrido el plazo antedicho los locales de referencia no se considerarán aptos para la explotación de máquinas recreativas.

Si las necesidades del mercado lo aconsejasen, el plazo antedicho podrá ampliarse por Orden del Consejero competente en materia de juegos y apuestas.

DISPOSICIONES DEROGATORIAS

Primera.

Queda derogado el Decreto 93/1988, de 31 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

Segunda.

Asimismo, quedan derogadas cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo dispuesto en el presente Decreto y en el Reglamento aprobado por el mismo.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se autoriza al Consejero competente en materia de juegos y apuestas a dictar las disposiciones necesarias para el cumplimiento y desarrollo de lo dispuesto en el presente Decreto y en el Reglamento aprobado por el mismo.

Segunda.

El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Boletín Oficial de Canarias».

ANEXO

Reglamento de máquinas recreativas y de azar de la Comunidad Autónoma de Canarias

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

CAPÍTULO I

Objeto del reglamento

Artículo 1. Ámbito y objeto.

El presente Reglamento tiene por objeto la regulación, en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Canarias, del juego desarrollado mediante máquinas recreativas y de azar, la regulación de las mismas, de las actividades relacionadas con éstas, como las de fabricación, importación, exportación, comercialización, instalación, explotación y homologación e inscripción de los modelos, así como de las empresas y establecimientos dedicados a la realización de dichas actividades.

Artículo 2. Exclusiones.

Las disposiciones del presente Reglamento no serán de aplicación a:

a) Las máquinas expendedoras, entendiendo por tales las que se limitan a efectuar mecánicamente transacciones o ventas de productos o servicios a cambio de la moneda o monedas introducidas en ella, siempre que el valor del dinero depositado corresponda al valor de mercado de los productos que entreguen y su mecanismo no se preste a admitir cualquier tipo de apuestas, combinaciones aleatorias o juegos de azar.

b) Las máquinas tocadiscos, videodiscos o fotográficas, accionadas por monedas.

c) Las máquinas o aparatos de competencia pura o deporte entre uno o más jugadores en las que el juego se realiza sin la ayuda de componentes electrónicos o cuando éstos no tengan influencia decisiva en el juego y se consideren de apoyo o como complemento no esencial del juego, tales como futbolines, mesas de billar o tenis de mesa, dardos, boleras, juegos de baloncesto, aunque su uso requiera la introducción de monedas.

d) Las máquinas o aparatos recreativos de uso infantil, accionadas por monedas que permiten un entretenimiento al usuario.

CAPÍTULO II

Definición, características y requisitos de las máquinas

Artículo 3. Clasificación de las máquinas.

1. A efectos de su régimen jurídico, las máquinas de juego se clasifican en:

– Tipo «A» o recreativas.

– Tipo «B» o recreativas con premio.

– Tipo «C» o de azar.

2. La cuantía de la Tasa de Juego será aquella que se determina para cada caso por la normativa fiscal vigente.

Artículo 4. Máquinas de tipo «A» o recreativas.

1. Son máquinas de tipo «A» o recreativas todas aquellas de mero pasatiempo o recreo que se limitan a conceder al usuario un tiempo de uso o de juego a cambio del precio de la partida, sin que puedan conceder ningún tipo de premio en metálico, en especie o en forma de puntos canjeables por objetos o dinero.

2. Se incluyen también en este grupo de máquinas de tipo «A» las que ofrezcan como único aliciente adicional y por causa de la habilidad del jugador la posibilidad de continuar jugando por el mismo importe inicial en forma de prolongación de la propia partida o de otras adicionales, que en ningún caso podrá ser canjeada por dinero o especie.

3. Podrán ser inscritos como modelos de máquinas de tipo «A» aquéllos en los que, modificando solamente los mandos y el cristal de la pantalla, puedan introducirse nuevos juegos que cumplan los requisitos de los apartados anteriores. En este caso bastará comunicar a la Dirección General compe-

tente en materia de juegos y apuestas el nuevo juego introducido, con mención del número de inscripción y con indicación abreviada del nuevo juego, para su constancia en el Registro del Juego.

4. No se podrán homologar ni inscribir en el Registro del Juego, las máquinas cuya utilización implique el uso de imágenes o la realización de actividades propias de locales no autorizados para menores o que de cualquier manera puedan herir la sensibilidad o perjudicar la formación de la infancia y de la juventud.

Quedan también prohibidas las máquinas recreativas que transmitan mensajes contrarios a los derechos reconocidos en la Constitución Española, y en la Ley 1/1997, de 7 de febrero, de Atención Integral a los Menores, y, en especial, los que contengan elementos racistas, sexistas, pornográficos o que hagan apología de la violencia.

5. Se incluyen como máquinas de tipo «A» las denominadas de realidad virtual, simulación y análogas, siempre y cuando el usuario intervenga en el desarrollo de los juegos.

Artículo 5. Máquinas de tipo «B» o recreativas con premio.

1. Son máquinas de tipo «B» aquellas que, a cambio del precio de la partida, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, de acuerdo con el programa de juego, un premio en metálico.

2. Además se considerarán también como máquinas de tipo «B», las máquinas que por incluir algún elemento de juego, apuesta, envite o azar incluya en este tipo la Consejería competente en materia de juegos y apuestas, siempre que no estén afectadas por alguna de las exclusiones contempladas en el artículo 2.

Artículo 6. Requisitos generales de las máquinas de tipo «B».

1. Para ser homologadas e inscritas en el Registro del Juego como máquinas de tipo «B», el modelo habrá de cumplir todos y cada uno de los requisitos establecidos en este artículo.

2. El precio máximo de la partida será de 25 pesetas o de 20 céntimos de euro, sin perjuicio de lo que establezca el artículo 7.c) al poderse realizar simultáneamente dos partidas.

3. El premio máximo que la máquina puede entregar será de 400 veces el precio de la partida simple, y de 600 veces el precio de la partida en el supuesto de que disponga del dispositivo opcional para la realización de dos partidas simultáneas. El programa de juego no podrá provocar ningún tipo de encadenamiento o secuencia de premios cuyo resultado sea la obtención de una cantidad de dinero superior al premio máximo establecido.

4. Cada máquina estará programada y explotada de forma que devuelva, en todo ciclo de veinte mil partidas consecutivas, un porcentaje de premios que nunca será inferior al 75 por 100 del precio de las partidas efectuadas. No obstante, en cada 5.000 partidas de una serie, el porcentaje de devolución de premios no podrá ser inferior al 40 por 100 del precio de las partidas efectuadas.

Se entiende por ciclo, el conjunto de partidas consecutivas que el programa de juego debe establecer para pagar el porcentaje de devolución en premios.

5. La duración media de la partida no será inferior a cinco segundos, sin que puedan realizarse más de 120 partidas en diez minutos. A efectos de la duración, la realización de dos partidas simultáneas se contabilizarán como si se tratase de una partida simple.

6. Los premios consistirán necesariamente en dinero de curso legal y nunca podrán ser entregados en forma de fichas, puntos o créditos a favor del jugador, salvo el caso de las máquinas a que hace referencia el artículo 5.2.

7. Las máquinas deberán disponer de un mecanismo de expulsión automática de los premios al exterior, sin necesidad de acción alguna por parte del jugador, pudiendo contar con el dispositivo opcional contemplado en el artículo 7.f).

8. El contador de créditos de las máquinas no admitirá una acumulación superior al equivalente del precio de veinte partidas, pudiendo contar con el dispositivo opcional del artículo 7.e).

9. Para iniciar la partida se requerirá que el jugador accione el pulsador o palanca de puesta en marcha. Transcurridos cinco segundos sin hacerlo, la máquina deberá funcionar automáticamente.

10. Tendrán que disponer de un mecanismo de bloqueo que impida la introducción del precio de la partida, cuando el depósito de reserva de pagos no disponga de dinero suficiente para efectuar, en su caso, el pago de cualquiera de los premios programados.

11. En el tablero frontal deberán constar con claridad las reglas del juego, la descripción de las combinaciones ganadoras, el importe del premio correspondiente a cada una de ellas y el porcentaje mínimo de devolución en premios.

Deberá constar, asimismo, en el tablero frontal y de una forma visible, la indicación de prohibición de utilización a menores de dieciocho años y que su uso puede inducir al juego y conducir a la ludopatía.

12. La memoria electrónica de la máquina que determina el juego deberá ser imposible de alterar o manipular.

13. Las máquinas incorporarán una fuente de alimentación de energía autónoma que preserve la memoria en caso de desconexión o interrupción del fluido eléctrico y permita, en su caso, el reinicio del programa en el mismo estado.

14. Las máquinas deberán incorporar los contadores y dispositivos de seguridad regulados en los artículos 13 y 14 del presente Reglamento.

15. Las máquinas no podrán tener instalado ningún tipo de dispositivo sonoro que tenga como objetivo actuar de reclamo o atraer la atención de los concurrentes mientras la máquina no se encuentre en uso por un jugador.

16. El juego se podrá desarrollar mediante la utilización de pantalla de televisión o soporte físico análogo, controlado por señal de vídeo o similar.

Artículo 7. Dispositivos opcionales.

Las máquinas de tipo «B» que cumplan los requisitos enumerados en el artículo anterior, podrán estar dotadas, y siempre que se haga constar en su homologación, de cualquiera de los dispositivos siguientes:

a) Los que permitan a voluntad del jugador arriesgar los premios, siempre que el programa de juego garantice el porcentaje de devolución establecido en el artículo 6.4 y que el premio máximo no pueda superar 400 veces el precio de la partida en el caso de partidas simples, o 600 veces cuando se realicen dos partidas simultáneas.

b) Los que permitan la retención total o parcial de la combinación de una partida no ganadora para otra posterior.

c) Los que permitan la realización simultánea de dos partidas. En este supuesto el premio máximo a obtener será de 600 veces el precio de la partida simple.

d) Monederos aptos para admitir monedas o billetes de valor no superior en cuarenta veces al precio máximo autorizado por partida y devolver el dinero restante o, a voluntad del jugador, acumularlo para partidas posteriores con el límite previsto en el artículo 6.8.

e) También se podrá instalar un contador adicional de reserva de monedas introducidas no destinadas a juego, pudiendo ser recuperado su importe en cualquier momento y que permita pasar las acumuladas al contador de créditos una vez que éstos lleguen a cero y siempre por la acción voluntaria del jugador, sin que la máquina pueda destinar a este contador adicional de reserva las cantidades obtenidas como premio.

f) Podrán disponer de un marcador de premios donde vayan acumulándose los premios obtenidos, debiendo quedar limitado dicho marcador al premio máximo autorizado procediéndose a la devolución inmediata del premio y sin ninguna acción por parte del jugador cuando llegue a dicha cantidad. En ningún caso dicha cantidad podrá convertirse en créditos, ni pasar al contador adicional de reserva y deberá poder cobrarse por el jugador en cualquier momento.

g) Los que posibiliten un aumento del porcentaje de devolución a que se hace referencia en el artículo anterior.

h) Podrá autorizarse para los salones recreativos y salas de bingo como dispositivo opcional aquel que posibilite la interconexión de máquinas de tipo «B» o carrusel, pudiendo otorgar un premio acumulado cuya cuantía no sea inferior a 600 veces, ni superior a 2.000 veces el precio máximo de la partida simple y sin que dicho premio acumulado suponga una disminución del porcentaje de devolución de cada una de las máquinas interconectadas. El número de máquinas que componen un carrusel, no podrá ser inferior a tres.

Artículo 8. Máquinas especiales de tipo «B» para salones recreativos, bingos y casinos.

Se podrán homologar modelos de máquinas de tipo «B» que, cumpliendo los requisitos establecidos en el artículo 6, otorguen premios de un importe no superior a 1.000 veces el precio de la partida simple.

Estas máquinas no podrán interconectarse entre sí, requiriendo la homologación correspondiente y tendrán que adoptar una denominación comercial específica y distinta de las máquinas de tipo «B», y únicamente podrán ser instaladas en salones recreativos, salas de bingo o casinos, circunstancia que

tendrá que constar de forma expresa en el tablero frontal de cada máquina mediante la expresión «máquina especial para salones recreativos, bingos y casinos».

Artículo 9. Máquinas de tipo «C» o de azar.

Son máquinas de tipo «C» o de azar aquellas que, de acuerdo con las características y límites establecidos en este Reglamento, a cambio del precio de la partida o jugada, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio que dependerá siempre del azar.

A los efectos de esta definición, se entiende por azar el que la combinación o resultado de cada jugada no dependa de combinaciones o resultados anteriores o posteriores.

Artículo 10. Requisitos generales de las máquinas de tipo «C».

Las máquinas de tipo «C», para ser homologadas e inscritas en el Registro del Juego, habrán de cumplir los siguientes requisitos:

a) El precio máximo de la partida será de 1.000 pesetas, o 6 euros, pudiéndose utilizar fichas homologadas para cada local que sustituyan al dinero de curso legal, siempre que realicen las mismas funciones y ofrezcan las mismas garantías que éste.

Asimismo, podrá autorizarse para cada local la utilización de tarjetas magnéticas o electrónicas homologadas propias del establecimiento, en sustitución del dinero de curso legal o de las fichas, que deberán ser previamente adquiridas por el usuario en la caja del mismo.

b) El premio o ganancia de mayor valor que la máquina puede entregar al jugador, será de 2.000 veces el precio de la partida, dependiendo de la combinación ganadora. No obstante esto, se podrán homologar máquinas de este tipo que dispongan, como dispositivo adicional, de un mecanismo que permita la acumulación de un porcentaje de lo apostado para constituir premios especiales o «jackpots», que se obtendrán mediante combinaciones específicas.

c) La duración mínima de la partida será de 2,5 segundos.

d) La máquina tendrá que ser diseñada y explotada de forma que devuelva a los jugadores, de acuerdo con la serie estadística de partidas que resulte de la totalidad de combinaciones posibles, un porcentaje no inferior al 80 por 100 de las partidas o jugadas efectuadas.

En el caso de que esté proyectada para acumular un porcentaje de lo apostado para constituir premios especiales o «jackpots», esta acumulación será adicional al porcentaje previsto en el párrafo anterior.

Se podrán homologar máquinas que dispongan de mecanismos que permitan aumentar el porcentaje de devolución.

e) Deberán disponer de un mecanismo de expulsión automática de los premios al exterior sin necesidad de acción alguna por parte del jugador, con la previsión contenida en el apartado siguiente y en el artículo 11.2 de este Reglamento.

f) Los premios deben consistir en moneda de curso legal, salvo que exista autorización expresa para la utilización de fichas o tarjetas de acuerdo con lo previsto en el apartado a) de este artículo. En este caso los premios podrán ser entregados mediante fichas o recargados en las tarjetas que serán canjeables por dinero de curso legal en el mismo establecimiento.

g) En el tablero frontal de las máquinas constará, de forma gráfica y por escrito:

1. Indicación del número de jugadas posibles a efectuar por partida y precio mínimo de la partida.
2. Las reglas del juego.
3. La indicación de los tipos y valores de las monedas, fichas o tarjetas que acepta.
4. La descripción de las combinaciones ganadoras.
5. El importe de los premios correspondientes a cada una de las combinaciones ganadoras, expresado en pesetas o en número de monedas, y que tendrá que quedar iluminado o señalado de forma inequívoca cada vez que se produzca la combinación.

Artículo 11. Depósitos de monedas.

1. Salvo disposición expresa en contrario, que deberá constar en la inscripción del modelo, todas las máquinas de tipo «C» estarán dotadas de dos contenedores internos de monedas:

a) El depósito de reserva de pagos, que tendrá como destino retener el dinero o fichas destinados al pago automático de los premios.

b) El depósito de ganancias, que tendrá como destino retener el dinero o fichas que no es em-

pleado por la máquina para el pago automático de premios, y que deberá estar situado en un compartimento separado de cualquier otro de la máquina, salvo del canal de alimentación.

Estarán exentas de estos depósitos las máquinas que utilicen como exclusivo medio de pago de premios, las tarjetas electrónicas o magnéticas canjeables posteriormente en el establecimiento por dinero de curso legal.

2. Si el volumen de monedas constitutivas del premio excediese de la capacidad del depósito de reserva de pagos, los premios podrán ser pagados manualmente al usuario por un empleado de la sala, en cuyo caso deberán disponer de un avisador luminoso y/o acústico que se active de manera automática cuando el usuario obtenga dicho premio. Dispondrán, además, de un mecanismo de bloqueo que, en el caso previsto anteriormente, impida a cualquier usuario seguir utilizando la máquina hasta que el premio haya sido pagado y la máquina desbloqueada por el personal al servicio de la sala.

3. También se podrá homologar e inscribir aquellas que dispongan de mecanismos que permitan la acumulación de premios obtenidos como créditos a favor del jugador, si bien en este caso el jugador ha de poder optar en cualquier momento por la devolución de los créditos acumulados.

Artículo 12. Máquinas interconectadas.

1. Las máquinas de tipo «C» podrán interconectarse con el fin de poder otorgar un premio especial o «superjackpot», suma de los premios jackpots o especiales de las máquinas interconectadas. El importe del premio se señalará claramente sin que pueda realizarse cualquier tipo de publicidad en el exterior del establecimiento, salvo autorización expresa. Asimismo en cada máquina interconectada se hará constar de forma visible esta circunstancia.

2. El importe máximo del premio que pueda conseguirse por todos los conceptos a través de las máquinas interconectadas no podrá ser superior a la suma de los premios máximos del total de las máquinas interconectadas.

3. La realización de estas interconexiones deberá estar incluida entre las condiciones expresas de la autorización de apertura y funcionamiento de los Casinos de Juego. A tal fin, el solicitante especificará el número de máquinas que se interconectarán, modelo, localización, forma en que se realizará el enlace y los tipos y la cuantía del premio máximo a obtener.

4. Las máquinas de tipo «C» podrán, asimismo, interconectarse con la finalidad de otorgar premios especiales que el jugador podrá recibir por el simple hecho de estar jugando en una de las máquinas interconectadas, independientemente de si obtiene alguna combinación ganadora y de la apuesta realizada. En estos casos, el premio podrá ser en especie, teniendo el jugador la opción de cambiarlos por el dinero de curso legal previamente anunciado.

Artículo 13. Contadores y avisadores.

1. Las máquinas de tipo «B» y «C» deberán incorporar contadores que cumplan los requisitos siguientes:

a) Posibilitar su lectura independiente por la Administración.

b) Identificar la máquina en que se encuentran instalados.

c) Estar seriados y protegidos contra toda manipulación.

d) Mantener los datos almacenados en memoria aun con la máquina desconectada, e impedir el uso de la máquina en caso de avería o desconexión del contador.

e) Almacenar los datos correspondientes al número de partidas realizadas y premios obtenidos, de forma permanente y acumulada desde su primera instalación.

2. El cumplimiento de estos requisitos deberá acreditarse mediante certificación expedida por alguna de las entidades autorizadas por la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas para la realización de los ensayos previos, siendo suficiente, para los Estados miembros de la Unión Europea y del espacio económico europeo, certificación de cumplimiento de las especificaciones equivalentes contenidas en sus reglamentaciones.

3. La instalación de los contadores a que hace referencia el apartado 1 de este artículo no será preceptiva para las máquinas de tipo «C», si el establecimiento en que están instaladas dispone de un sistema informático central autorizado previamente y conectado a las máquinas, en el que queden registradas, al menos, las mismas operaciones que los contadores individuales de las máquinas.

4. Las máquinas de tipo «C» tendrán un mecanismo avisador luminoso o acústico situado en la parte superior de las mismas, que entrará en funcionamiento automáticamente cuando sean abiertas para efectuar reparaciones momentáneas, para llenar los depósitos o por cualquier otra circunstancia.

5. Las máquinas de tipo «C» dispondrán, asimismo, de un mecanismo avisador luminoso o acús-

tico que permita al jugador llamar la atención del personal al servicio de la sala, y un indicador luminoso de que la moneda depositada ha sido aceptada, así como el avisador regulado en el artículo 11.2.

Artículo 14. Dispositivos de seguridad.

1. Las máquinas de tipo «B» y «C» incorporarán los siguientes dispositivos de seguridad:

a) Los que impidan el funcionamiento y uso de la máquina o la desconecten automáticamente cuando no funcionen correctamente los contadores preceptivos o, en su caso, el sistema informático que los sustituye.

b) Los que impidan la manipulación de los contadores, preserven su memoria aun en el caso de interrupciones de corriente eléctrica, y permitan el reinicio de cualquier partida en el estado en que se encontraba en el momento de la interrupción.

c) Los que impidan al usuario introducir un valor superior al establecido para cada tipo de máquina o que devuelvan automáticamente el dinero depositado en exceso.

d) Los mecanismos protectores que garanticen la integridad de la memoria de juego en el supuesto de que se intente su manipulación.

2. Las máquinas de rodillo deberán además incorporar:

a) Un dispositivo que permita a la máquina completar el giro total de los rodillos y, en su caso, el ciclo del pago del premio obtenido cuando retorne la energía a la máquina tras su interrupción.

b) Un dispositivo que desconecte la máquina automáticamente si, por cualquier motivo, los rodillos no giran libremente.

c) Un dispositivo que en forma aleatoria modifique las velocidades de giro de, al menos, dos rodillos o tambores, y, forzosamente, del primero de ellos, para evitar repeticiones estadísticas, en las máquinas de rodillos mecánicos.

CAPÍTULO III

Registro de modelos

Artículo 15. Registro de modelos.

1. No podrá ser objeto de fabricación, importación, exportación, comercialización, instalación o explotación ninguna máquina cuyo modelo no haya sido debidamente homologado e inscrito en el Registro del Juego de la Comunidad Autónoma de Canarias.

2. La inscripción en el Registro del Juego otorgará a sus titulares el derecho a importar, fabricar o comercializar las máquinas que se ajusten a dichas inscripciones y cumplan los demás requisitos exigidos en el presente Reglamento, y siempre que dichos titulares estén inscritos en dicho Registro del Juego.

Sólo podrá cederse la habilitación para la fabricación o importación de un modelo inscrito, si el cedente y el cesionario estuviesen inscritos en el Registro del Juego, y lo comunicaren a la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, quien, en todo caso, se relacionará, respecto de dicho modelo, solamente con el titular de la inscripción.

3. No se inscribirán los modelos de máquinas cuya denominación sea idéntica a la de otros modelos ya inscritos, sin perjuicio de lo dispuesto en la normativa sobre propiedad industrial. Los nombres de modelos con inscripción cancelada, podrán volverse a inscribir.

4. La Dirección General competente en materia de juegos y apuestas podrá autorizar provisionalmente la fabricación o importación de un determinado número de máquinas para su exhibición o estudio, indicándose las condiciones en que esta autorización se concede y, en todo caso, la prohibición de su explotación comercial.

5. Toda modificación de los modelos de máquinas inscritos precisará de homologación previa. Cuando a juicio de la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas la modificación solicitada no sea sustancial, se resolverá sin más trámite. Cuando se repute sustancial se exigirá el cumplimiento de todos los trámites y requisitos de homologación, manteniéndose el mismo número de registro seguido de una letra adicional.

6. Las máquinas legalmente comercializadas en un Estado miembro de la Unión Europea y las originarias y legalmente comercializadas en los Estados miembros pertenecientes al espacio económico europeo podrán ser homologadas por el procedimiento descrito en este capítulo, siempre que los niveles de precisión, seguridad, adecuación e idoneidad sean equivalentes a los requeridos en el Título I del presente Reglamento.

7. Las máquinas recreativas y de azar deberán suministrar al usuario una información veraz, eficaz y suficiente sobre sus características esenciales y, en consecuencia, las instrucciones para su correcto uso deberán estar en castellano.

Artículo 16. Solicitud de homologación e inscripción. Documentación.

1. La solicitud de homologación e inscripción de los modelos de máquinas recreativas en el Registro del Juego, deberá formularse ante la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, mediante escrito que reúna los requisitos previstos en la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

2. La solicitud deberá ir acompañada de la siguiente documentación:

a) Una ficha, por triplicado, en modelo oficial, en el que figurarán:

1. Fotografía nítida y en color, del exterior de la máquina.

2. Nombre comercial del modelo.

3. Nombre del fabricante e importador, número de inscripción en el Registro del Juego, datos del fabricante extranjero y número y fecha de la licencia de importación, salvo para el supuesto de máquinas procedentes de Estados miembros de la Unión Europea o del espacio económico europeo, en el que será suficiente especificar un responsable de su comercialización.

4. Dimensiones de la máquina.

5. Memoria descriptiva del juego o juegos en el caso de máquinas de tipo «A» y de la forma de uso y juego en las máquinas de tipo «B» y «C».

b) Planos de la máquina y de su sistema eléctrico, todo en ejemplar duplicado.

c) Declaración CE de conformidad, de acuerdo con la normativa vigente en la materia.

3. Los documentos señalados en los párrafos b) y c) del apartado anterior deberán estar suscritos por técnico competente.

4. Cuando una máquina recreativa haya sido homologada e inscrita en el Registro del Juego de la Comunidad Autónoma de Canarias, cualquier otra empresa debidamente inscrita en dicho Registro podrá solicitar Guías de Circulación para las máquinas que previamente haya adquirido o importado con la mera presentación del certificado de fabricación.

Artículo 17. Requisitos especiales para la homologación e inscripción de máquinas de los tipos «B» y «C».

1. En los supuestos de homologación e inscripción de máquinas de tipo «B» y «C», la memoria descriptiva, a que hace referencia el artículo anterior, deberá contener los siguientes datos:

a) Precio de la partida y apuestas que se pueden realizar.

b) Plan de ganancias con indicación de los diferentes premios que puede otorgar la máquina, especificando el premio máximo por partida y, en el caso de máquinas «C», los premios especiales o «jackpots» que pueden otorgar.

c) Porcentaje de devolución en premios, especificando el ciclo sobre el que se calcula.

d) Existencia o no de mecanismos o dispositivos que permitan aumentar el porcentaje de devolución, con indicación del mencionado porcentaje.

e) Otros mecanismos o dispositivos con los que cuente la máquina.

2. Para la homologación e inscripción de este tipo de máquinas, deberá adjuntarse a la solicitud:

a) Un resumen estadístico de una simulación de la secuencia de juego que incluirá, al menos, dos ciclos. El original de esta simulación se mantendrá a disposición de la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas.

b) Un ejemplar de la memoria en la que se almacena el juego. Estas memorias solamente podrán ser sustituidas o modificadas previa nueva homologación.

c) Una descripción del tipo de contadores que incorpora el modelo de acuerdo con lo que se dispone en el artículo 13 del presente Reglamento.

d) Certificación acreditativa de la realización de los ensayos previos a los que hace referencia el artículo siguiente.

3. La Administración podrá requerir al solicitante la entrega en depósito de un prototipo del modelo.

La Administración mantendrá la confidencialidad sobre los datos contenidos en la documentación presentada y sobre los objetos aportados.

Artículo 18. Ensayos previos.

1. Todos los modelos de máquinas de tipo «B» y «C» deberán ser sometidos, con anterioridad a su homologación, a ensayo en entidad autorizada por la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas. Dicha entidad informará si el funcionamiento de la máquina, y en especial, el programa de juego y la distribución de premios, se adecuan a las especificaciones contenidas en la documentación presentada, de acuerdo con las prescripciones del presente Reglamento.

⇒ Vid. Resolución de 7 de noviembre de 2006, de la Secretaría General Técnica, por la que se da publicidad a la denuncia del Convenio marco de colaboración entre el Ministerio del Interior y la Comunidad Autónoma de Canarias en materia de juego.

Vid. RESOLUCION de 19 de octubre de 2006, de la Dirección General de Administración Territorial y Gobernación, que designa como centro de pruebas y ensayos de máquinas recreativas y de azar a la entidad LGAI Technological Center, SA, con nombre comercial Applus Certification Technological Center.

RESOLUCION de 19 de octubre de 2006, de la Dirección General de Administración Territorial y Gobernación, que designa como centro de pruebas y ensayos de máquinas recreativas y de azar al Laboratorio de Ensayos de Máquinas Recreativas y Juegos de Azar de la Universidad Politécnica de Madrid.

Resolución de 7 de noviembre de 2006, por la que se designa como centro de pruebas y ensayos de máquinas recreativas y de azar al Centro de Tecnología de las Comunicaciones, SA.

Resolución de 14 de noviembre de 2006, por la que se designa como centro de pruebas y ensayos de máquinas recreativas y de azar al Centro de Pruebas y Ensayos de Máquinas Recreativas (CPEMR) del Departamento de Ingeniería Eléctrica, Electrónica, de Computadores y de Sistemas de la Universidad de Oviedo.

2. La Dirección General competente en materia de juegos y apuestas podrá solicitar el sometimiento a estos ensayos a las máquinas de tipo «A» cuando existan dudas sobre su funcionamiento o características.

3. Se reconocerán los ensayos previos realizados en otros Estados miembros de la Unión Europea o del espacio económico europeo en la medida que los resultados hayan sido puestos a su disposición y garanticen un nivel de seguridad equivalente al previsto en el presente Reglamento.

Artículo 19. Tramitación y resolución.

1. La solicitud de homologación e inscripción en el Registro del Juego se tramitará por la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, que podrá requerir del interesado la aportación de la información y documentación adicionales que fueran necesarias. Dicha tramitación, que concluirá con la resolución a que se refiere el apartado siguiente, consistirá en la homologación del modelo tras el ensayo previo mencionado en el artículo anterior.

2. A la vista de la documentación presentada y de los informes requeridos, la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas resolverá sobre la procedencia de la homologación del modelo y su inscripción en el Registro del Juego, en el plazo de dos meses.

3. En caso de no resolverse y notificarse expresamente la solicitud en el plazo indicado deberá entenderse concedida la homologación del material de juego, procediéndose a la inscripción del modelo.

4. Concedida la homologación, se procederá al asiento del modelo en el Libro correspondiente del Registro del Juego, asignándole un número en el mismo y remitiendo una copia al interesado con expresión del número asignado.

5. Contra las anteriores resoluciones podrá interponerse recurso de alzada ante el Viceconsejero competente en materia de juegos y apuestas.

Artículo 20. Homologación e inscripción provisional.

Podrá autorizarse la homologación e inscripción provisional en el Registro del Juego, de un determinado modelo de máquina recreativa, con una vigencia no superior a tres meses, que permitirá la fabricación, importación y explotación de un máximo de diez unidades de dicho modelo. Transcurridos los tres meses caducará la autorización, debiendo procederse a la destrucción de las máquinas, salvo que se solicite la inscripción definitiva del modelo.

Artículo 21. Cancelación de las inscripciones.

1. La inscripción en el Registro del Juego será indefinida, y sólo podrá cancelarse por alguna de las causas siguientes:

a) Por voluntad del titular del modelo, siempre que se acredite fehacientemente que ha transcurrido un año desde que finalizó la fabricación o importación del modelo correspondiente, si no hubiera responsabilidades pendientes.

b) Cuando se tenga conocimiento de falsedades, irregularidades, inexactitudes u omisiones sustanciales en la solicitud de inscripción del modelo.

c) Cuando se constate con posterioridad a la inscripción el incumplimiento de cualquiera de los requisitos exigidos en el presente Reglamento, o que las características del modelo no se ajustan fielmente a las descritas en la documentación aportada para la inscripción.

d) Como resultado de expediente sancionador, incoado a fabricantes e importadores.

e) Cuando se constate que se han manipulado elementos técnicos que determinen alteración en el desarrollo del juego o en la cuantía de apuestas o premios.

2. En el supuesto contemplado en la letra a) del apartado anterior, la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas resolverá sobre la solicitud formulada en el plazo máximo de quince días, a contar desde la fecha de presentación de la misma. Notificada al interesado la resolución correspondiente, se procederá a la cancelación de la inscripción del modelo en el Registro del Juego.

En caso de no resolverse y notificarse expresamente la solicitud en el plazo indicado deberá entenderse como concedida, procediéndose a la cancelación de la inscripción del modelo.

3. En los supuestos contemplados en las letras b), c) y e) del apartado 1, la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas resolverá la cancelación de la inscripción en el Registro del Juego en el plazo máximo de un mes a contar desde el acuerdo de iniciación del expediente de su razón, fijándose el plazo para llevar a cabo la retirada de la explotación de dichas máquinas, que nunca podrá ser inferior a tres meses ni superior a seis, contados a partir de la notificación de la resolución recaída en el expediente. Notificada al interesado la resolución correspondiente, se procederá a la cancelación de la inscripción del modelo en el Registro del Juego.

La cancelación producirá la revocación automática de las autorizaciones de explotación de las máquinas correspondientes al modelo.

En caso de no resolverse y notificarse expresamente en el plazo indicado la cancelación antedicha, se producirá la caducidad del procedimiento.

CAPÍTULO IV

Identificación de las máquinas

Artículo 22. Marcas de fábrica.

1. Antes de su salida al mercado, la empresa fabricante o importadora deberá grabar en los lugares a que se refiere el apartado segundo del presente artículo, de forma indeleble y abreviada, un código con los datos siguientes:

a) Número que corresponda al fabricante o importador en el Registro del Juego.

b) Número del modelo que le corresponda en el Registro del Juego.

c) Serie y número de fabricación de la máquina, que deberá ser correlativo.

2. Dicho código representativo de las marcas de fábrica deberá ir grabado:

a) En el mueble o carcasa que forma el cuerpo principal de la máquina.

b) En la tapa metálica que forma el frontal de la máquina.

c) En los vidrios o plásticos serigrafiados que forman el frontal de la máquina.

d) En el microprocesador o memoria que almacena el programa de juego de la máquina.

3. Asimismo, los circuitos integrados que almacenan el programa de juego o memoria deberán estar cubiertos por un papel opaco a los rayos ultravioletas, con la identificación del fabricante y modelo al que corresponde, que deberá autodestruirse si se intenta su manipulación. Dicha memoria podrá contar también con otros mecanismos protectores que garanticen su integridad.

4. En las máquinas importadas figurará, además, el nombre o marca comercial del fabricante extranjero y país de fabricación de aquéllas. Este último requisito no será exigible a las máquinas procedentes de algún Estado miembro de la Unión Europea o perteneciente al espacio económico europeo, en cuyo caso bastará con la indicación de un responsable de la puesta en el mercado del producto.

Artículo 23. Certificado del fabricante.

1. El certificado del fabricante es el documento que, emitido por el fabricante o importador de la máquina, en el modelo normalizado según anexo I del presente Reglamento, deberá contener, al menos, los siguientes datos:

a) Identificación del fabricante o importador, incluyendo el número de inscripción en el Registro del Juego.

b) Fecha de venta de la máquina y entidad adquirente, indicando el CIF/NIF y número de inscripción en el Registro del Juego de la misma.

c) Tipo y nombre del modelo, número de registro, serie y número de serie.

d) Modelo, serie y número de los contadores que incorpora.

e) Fecha, firma y sello del fabricante o importador.

2. De la veracidad de los datos contenidos en este certificado, responderá el fabricante o importador que lo emita.

3. La presentación del certificado del fabricante será requisito necesario para la obtención de la Guía de Circulación individualizada.

Artículo 24. Guía de Circulación.

1. La Guía de Circulación es el documento oficial que ampara en el territorio de la Comunidad Autónoma de Canarias, la legalidad individualizada de la máquina en cuanto a su correspondencia con el modelo inscrito y en cuanto a la titularidad de la misma, debiendo acompañar a la máquina en sus diferentes traslados y en los locales donde esté instalada, y reflejará las distintas vicisitudes que la máquina pudiera experimentar.

2. La Guía de Circulación se expedirá en modelo normalizado según anexo II del presente Reglamento, debiendo incorporar los siguientes datos:

a) Nombre o razón social de la empresa fabricante o importadora, número de inscripción en el Registro del Juego y CIF/NIF.

b) Tipo y nombre del modelo de la máquina, número de inscripción en el Registro del Juego, serie y número de fabricación.

c) Número de autorización de explotación.

d) Los cambios de titularidad.

3. La Guía de Circulación se emitirá en cuadruplicado ejemplar: el primer ejemplar corresponderá a la máquina; el segundo a la Dirección General competente en materia tributaria; el tercero a la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas y el cuarto a la empresa operadora.

4. El período de validez de la Guía de Circulación será coincidente con el de la explotación de la máquina.

TÍTULO II

RÉGIMEN DE EXPLOTACIÓN

CAPÍTULO I

Empresas relacionadas con máquinas recreativas y de azar

Artículo 25. Registro de Empresas.

Las empresas que tengan por objeto la fabricación, importación, exportación, comercialización, reparación o explotación de las máquinas o explotación de los salones a que se refiere el presente Reglamento, deberán inscribirse en el Registro del Juego, que será público y se llevará en la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas.

Artículo 26. Fianzas.

1. La inscripción de empresas para el ejercicio de actividades relacionadas con las máquinas recreativas y de azar, estará condicionada a la previa constitución de una fianza en la Tesorería de la Consejería competente en materia de economía, hacienda y comercio, a disposición del Consejero competente en materia de juegos y apuestas.

Las fianzas se constituirán mediante metálico, título de deuda pública, aval bancario o entidad financiera.

2. La fianza quedará afecta a las responsabilidades y al cumplimiento de las obligaciones que se deriven del régimen sancionador previsto en el presente Reglamento, así como al pago de los premios a los jugadores y al cumplimiento de las obligaciones derivadas de los tributos específicos en materia de juego. El conjunto de fianzas constituido por una misma empresa, responderá indistintamente de cualquier responsabilidad derivada de la aplicación del presente Reglamento.

3. La fianza se mantendrá en su totalidad mientras subsista la circunstancia que motivó su consti-

tución. Las detracciones que se produzcan de la fianza en virtud de los oportunos procedimientos reglamentarios, deberán reponerse en el plazo máximo de un mes a partir de su detracción. De no cumplirse lo anterior, se iniciará de oficio el correspondiente expediente de cancelación de la inscripción en el Registro del Juego.

4. Desaparecidas las causas que motivaron la constitución de la fianza los interesados podrán solicitar su devolución al Consejero competente en materia de juegos y apuestas, el cual resolverá en el plazo de treinta días, notificándolo a la Tesorería de la Consejería competente en materia de economía, hacienda y comercio.

5. La cuantía de la fianza a prestar por las empresas a las que nos venimos refiriendo para su inscripción en el Registro del Juego será de 5.000.000 de pesetas o 30.050,61 euros.

6. Además de la fianza indicada en el apartado anterior, las empresas operadoras vendrán obligadas a constituir una fianza adicional de acuerdo con la siguiente escala, según las autorizaciones de explotación de máquinas de tipo «B» que tuvieran vigentes en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Canarias:

– Hasta 25 máquinas, 5.000.000 de pesetas o 30.050,61 euros.

– De 26 a 50 máquinas, 10.000.000 de pesetas o 60.101,21 euros.

– De 51 a 100 máquinas, 15.000.000 de pesetas o 90.151,82 euros.

– Más de 100 máquinas, 2.500.000 de pesetas o 15.025,30 euros adicionales por cada cincuenta máquinas o fracción.

7. Las empresas titulares de salones recreativos vendrán obligadas a constituir por cada salón de tipo «A» una fianza de un 1.000.000 de pesetas o 6.010,12 euros, que aumentará a 2.000.000 de pesetas o 12.020,24 euros cuando se trate de salones de tipo «B» o mixtos.

8. Cuando cualquiera de las empresas a que se refiere el presente Reglamento, por el conjunto de sus actividades, tuviese constituido fianzas por un importe que alcance los 75.000.000 de pesetas o 450.759,08 euros, no estará obligada a constituir otras nuevas, siempre que se acredite ante la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas haber llegado al tope máximo indicado.

CAPÍTULO II

Régimen de fabricación y comercialización importación y exportación

Artículo 27. Fabricación y comercialización.

1. La fabricación y comercialización de máquinas recreativas y de azar deberá atenerse a las disposiciones del presente Reglamento y a las demás normas generales vigentes.

2. Las transmisiones de máquinas recreativas y de azar correspondientes a modelos homologados e inscritos, únicamente podrán hacerse entre empresas inscritas en el Registro del Juego.

3. Las empresas fabricantes, importadoras y comercializadoras remitirán, dentro de los primeros quince días de cada mes, a la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, un soporte magnético conteniendo los datos siguientes de las máquinas vendidas en el mes anterior: Tipo y nombre del modelo, número de registro del modelo mencionado, serie, número de fabricación y primera empresa comercializadora u operadora adquirente. Mediante instrucción de la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas se establecerán las especificaciones técnicas de dicho soporte.

Artículo 28. Importación.

1. El importador, antes de transmitir la titularidad sobre una máquina importada, o proceder, en su caso, a su explotación, deberá cumplimentar los mismos requisitos de homologación e inscripción en el Registro del Juego exigidos para las máquinas fabricadas en España.

2. La concesión de los permisos de importación precisará de un informe sobre homologación emitido por la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas. El mismo requisito se exigirá respecto de los principales componentes de las máquinas y para la importación de las no homologadas con destino exclusivo a su estudio y exhibición en exposiciones y congresos del sector, así como de las máquinas o aparatos que se importen para su inscripción en el Registro del Juego.

La necesidad del permiso de importación no será exigida a los Estados miembros de la Unión Europea o del espacio económico europeo.

3. La importación de las máquinas reguladas en el presente Reglamento, así como la de sus componentes, y en general, la del material para la fabricación, estará sometida al régimen de comercio que le sea de aplicación.

Artículo 29. Exportación.

1. Únicamente podrán realizar exportaciones de máquinas y material de juego, así como de sus componentes principales, las empresas inscritas en el Registro del Juego.

2. La empresa exportadora vendrá obligada a informar a la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas los códigos de identificación de las máquinas exportadas.

3. Lo dispuesto en los apartados anteriores se entiende sin perjuicio del régimen aplicable exigido por las normas de comercio exterior.

CAPÍTULO III

Régimen de autorizaciones de explotación

Artículo 30. Empresas operadoras.

1. Son empresas operadoras aquellas personas físicas o jurídicas que, debidamente autorizadas, tienen por objeto la organización y explotación de juegos mediante la utilización de máquinas recreativas y de azar.

2. Solamente podrán adquirir máquinas recreativas y de azar las personas físicas o jurídicas que tengan la condición de empresa operadora o comercializadora.

3. Si la solicitud de inscripción en el Registro del Juego fuera formulada por una empresa operadora, que estuviera previamente inscrita como persona física, y se presentara para inscribir como empresa operadora a una Entidad Jurídica, en cuyo capital participe el titular, persona física de la inscripción originaria, podrá dicho titular pedir que la inscripción en el Registro del Juego como empresa operadora, solicitada para la Entidad Jurídica, se otorgue con el mismo número con que figure inscrita la empresa operadora.

4. En los supuestos de fallecimiento de un empresario individual titular de una inscripción como empresa operadora, no se cancelará ésta si los llamados a la herencia así lo solicitasen a la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, mediante escrito que reúna los requisitos exigidos en la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

La solicitud deberá ir acompañada de la siguiente documentación:

a) Certificado de fallecimiento del empresario titular de la inscripción originaria.

b) Título en que se base el derecho sucesorio.

La inscripción se mantendrá vigente, con carácter provisional, hasta que se efectúe la partición de la herencia y con el límite máximo de un año, que podrá ser prorrogado por idénticos períodos a petición de los interesados, por causa justificada.

En la inscripción correspondiente se anotará la mención «herederos de», y se unirá al expediente la solicitud mencionada.

Los herederos adquirirán los mismos derechos y deberes que el empresario fallecido.

Concluidos los trámites hereditarios, el heredero o, en su caso, herederos, constituidos en sociedad, solicitarán de la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas la inscripción definitiva del título a su nombre. La citada inscripción se otorgará, en su caso, con el mismo número asignado al causante.

Todo ello, sin menoscabo de lo dispuesto en esta materia en el Código Civil, sobre régimen de sucesiones.

5. La actividad de explotación comprende la instalación de una o varias máquinas de juego previamente adquiridas en propiedad, arrendamiento, leasing o cualquier otra modalidad admitida en derecho, en los establecimientos autorizados para ello, y la conservación y reparación de las mismas, ya con sus propios medios humanos y técnicos o a través de otra empresa operadora o de servicios.

6. En todo caso, la instalación de las máquinas en locales autorizados para ello, no supondrá, necesariamente, que el titular del local tenga la titularidad de la explotación de la máquina o máquinas ubicadas en el mismo, sin perjuicio de las responsabilidades que puedan corresponderle.

7. Los casinos de juego tendrán la consideración de empresa operadora respecto de las máquinas que se exploten en ellos directamente, o en el local de otro casino ubicado en el ámbito territorial de la misma isla, previa su inscripción en el Registro del Juego.

Artículo 31. Autorización de explotación.

La autorización de explotación, que deberá incorporarse mediante diligencia a la Guía de Circula-

ción, habilita para la explotación de una máquina propiedad de una empresa operadora, una vez cumplidos los requisitos que se establecen en el presente Reglamento y satisfecha la Tasa Fiscal correspondiente.

Artículo 32. Boletín de Instalación.

El Boletín de Instalación es el documento administrativo por el que se materializará la autorización de instalación de máquinas de los tipos regulados en el presente Reglamento, para una empresa operadora por local, en establecimientos autorizados.

Artículo 33. Procedimiento para obtener la autorización de explotación.

1. La empresa operadora que desee obtener la autorización de explotación para realizar la primera instalación de una máquina de juego, lo solicitará de la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas conforme al modelo que se incorpora como anexo III del presente Reglamento, adjuntando la siguiente documentación:

a) El certificado del fabricante o importador de la máquina de juego, debidamente cumplimentado, sin presentar enmiendas, tachaduras ni raspaduras.

b) El impreso del Boletín de Instalación, debidamente cumplimentado, sin presentar enmiendas, tachaduras ni raspaduras.

c) Fotocopia autenticada de la carta de pago de la Tasa Fiscal del Juego de la máquina, correspondiente al período de liquidación del año natural en curso.

d) Justificante del abono de la tasa por servicios administrativos.

e) Fotocopia de la declaración censal presentada respecto al Impuesto General Indirecto Canario.

2. La Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, autorizará en el plazo de quince días la explotación de la máquina de juego, mediante la emisión de la correspondiente Guía de Circulación y el diligenciado del Boletín de Instalación, con entrega al solicitante de los ejemplares correspondientes.

Artículo 34. Procedimiento para obtener la autorización de explotación por sustitución de máquinas recreativas y de azar.

1. La máquina recreativa y de azar de tipo «B» y «C» podrá ser sustituida por otra máquina de la misma naturaleza presentando solicitud, según el modelo normalizado que se incorpora como anexo IV del presente Reglamento, ante la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas.

2. A dicha solicitud, en la que constarán los datos de la empresa operadora, los de la máquina de la que se solicita su autorización, los de la máquina que va a ser sustituida y los de local de instalación, se acompañará la siguiente documentación:

a) De la máquina recreativa que va a ser sustituida:

– Ejemplar de la Guía de Circulación de dicha máquina y del que obra en poder de la empresa operadora.

– Los dos ejemplares del Boletín de Instalación de dicha máquina o, en su caso, la comunicación de almacén a que se refiere el artículo 35.8 del presente Reglamento.

– Fotocopia autenticada de la carta de pago de la Tasa Fiscal del Juego de la máquina correspondiente al período de liquidación del año natural en curso.

– Justificante del abono de la tasa por servicios administrativos.

b) De la máquina que se solicita su autorización:

– Certificado del fabricante.

– Ejemplares del Boletín de Instalación a diligenciar.

– Justificante del abono de la tasa por servicios administrativos.

3. Al tiempo de presentación de la solicitud antedicha, la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas autorizará provisionalmente, por el período de un mes, según el modelo normalizado que se incorpora como anexo V del presente Reglamento, la instalación de la máquina de la que se interesa autorización de explotación en el mismo establecimiento donde estaba siendo explotada la máquina a sustituir, salvo en el supuesto de que ésta cuente con comunicación de almacén, en cuyo caso podrá autorizarse la instalación en cualquiera de los establecimientos autorizados por el presente Reglamento.

4. Dentro del período de validez de la autorización provisional antedicha, la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas resolverá la extinción de la autorización de explotación

de la máquina recreativa que va a ser sustituida, debiendo la empresa operadora, en consecuencia, cesar en la explotación de la misma y solicitar la comparecencia de la Administración Autonómica a los efectos de la destrucción, desguace o exportación, para lo que deberá aportar el justificante del abono de la tasa por servicios administrativos.

⇒ Vid. Orden de 23 de diciembre de 2005 por la que se establece la actuación de la Administración en relación con el contenido de las actas de destrucción y desguace previstos en los artículos 34 y 38 BOCAN núm. 2, de 3 de enero de 2006.

5. Notificada la resolución citada en el apartado anterior, y dentro del período de validez de la autorización provisional, la empresa operadora deberá presentar en la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, el acta de destrucción o de desguace de la máquina que va a ser sustituida o, en su caso, el documento acreditativo de la exportación de la misma, así como la autorización provisional de la máquina a que se refiere el apartado 3 de este artículo, a los efectos de autorizar en el plazo de quince días su explotación en el mismo establecimiento para el que se concedió autorización provisional de instalación.

Artículo 35. Procedimiento para obtener el Boletín de Instalación.

1. El Boletín de Instalación, según el modelo normalizado que se incorpora en el anexo VI del presente Reglamento, deberá cumplimentarse previamente a la puesta en funcionamiento de la máquina, en cuadruplicado ejemplar, suscribirse conjuntamente por la empresa operadora y el titular del local, y en el que se hará constar la localización de la máquina y del establecimiento.

2. Sucesivamente se reflejarán en nuevos boletines, todas y cada una de las alteraciones que se produzcan en orden a la titularidad de la máquina, del local de instalación o la sustitución de una máquina por otra de igual o distinto modelo dentro del mismo establecimiento.

3. Se presentará en la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas para la verificación de los datos concernientes a la empresa operadora y al establecimiento, adjuntando:

a) Solicitud de diligenciamiento del Boletín de Instalación, según el modelo normalizado que se incorpora como anexo VII del presente Reglamento, suscrita por la empresa operadora.

b) Fotocopia autenticada de la carta de pago de la Tasa Fiscal de la máquina correspondiente al período de liquidación del año natural en curso.

c) Justificante de abono de la tasa por servicios administrativos.

Efectuada la verificación antedicha, la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas procederá, en su caso, a su autorización en el plazo de un mes.

Cuando no se resuelva y notifique expresamente la solicitud en el plazo indicado, deberá entenderse como concedida, procediéndose a su autorización.

4. Dos ejemplares del Boletín de Instalación se conservarán, respectivamente, por la empresa operadora y el titular del local de instalación, como justificante y a disposición del Servicio de Inspección del Juego, quedando los dos ejemplares restantes en poder de la Administración Autonómica.

5. La vigencia del Boletín de Instalación, y por tanto el deber de permanencia de la máquina en el establecimiento, será de cinco años a partir de la fecha de su diligenciamiento.

6. La vigencia del Boletín de Instalación se prorrogará automáticamente por sucesivos plazos de cinco años, si con anterioridad a los tres últimos meses de vigencia, no se hace por alguna de las partes manifestación expresa en contrario, notificada a la otra parte por medio fehaciente.

7. Durante el período de vigencia del Boletín de Instalación, el cambio de titularidad del establecimiento no será causa de la extinción de dicho Boletín, debiendo el nuevo titular subrogarse en los derechos y obligaciones del anterior hasta la fecha en que expire el mismo y sin que durante su vigencia puedan diligenciarse Boletines de Instalación a otra empresa operadora. No obstante, el nuevo titular del establecimiento podrá no subrogarse en los derechos y obligaciones del anterior, debiendo comunicarlo fehacientemente a la empresa operadora y a la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, no pudiendo diligenciarse para dicho establecimiento Boletines de Instalación a otra empresa operadora hasta que expire el período de vigencia de los Boletines de Instalación no asumidos.

8. Los traslados de máquinas al almacén de la empresa operadora deberán comunicarse a la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, acompañando los dos ejemplares del último Boletín de Instalación autorizado.

Artículo 36. Régimen de transmisiones.

1. La venta, arrendamiento financiero con opción de compra, arrendamiento o cesión de uso de la máquina por cualquier título «inter vivos» o «mortis causa» admitido en derecho, deberá ser comuni-

cada por el transmitente en el plazo de un mes a la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas y solicitada la autorización que se define en el apartado siguiente, que llevarán aparejadas la transmisión de la autorización de explotación que se hará constar necesariamente en la Guía de Circulación.

2. Las máquinas y sus correspondientes autorizaciones de explotación sólo podrán transferirse entre empresas operadoras, autorizándose por la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, previa solicitud del adquirente, en el plazo de un mes, produciendo efectos estimatorios la falta de resolución y notificación expresas en el plazo indicado. A dicha solicitud se acompañará el justificante de abono de la tasa por servicios administrativos, contrato que acredite la transferencia, los dos ejemplares de la Guía de Circulación y del Boletín de Instalación correspondiente, así como el justificante de haber abonado, en su totalidad, la Tasa de Juego que hubiese devengado la explotación de la máquina o máquinas objeto de la transferencia.

3. La Dirección General competente en materia de juegos y apuestas una vez comprobado que la documentación presentada se ajusta a los requisitos previstos en el apartado anterior, devolverá debidamente sellados y diligenciados los dos ejemplares de la Guía de Circulación, juntamente con el correspondiente Boletín de Instalación, igualmente diligenciado, dejando constancia de todo ello en el ejemplar de la Guía que obre en la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas.

Artículo 37. De la suspensión temporal de las autorizaciones de explotación.

1. Dará lugar a la suspensión temporal de la autorización de explotación de una máquina recreativa o de azar, la imposición de sanción firme administrativa o fiscal en virtud de expediente sancionador, en los casos y por el tiempo previstos en el presente Reglamento y demás disposiciones de aplicación.

2. En estos supuestos, la empresa operadora entregará, en la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, los dos ejemplares de la Guía de Circulación y del Boletín de Instalación.

3. La Dirección General competente en materia de juegos y apuestas suspenderá temporalmente la explotación de las máquinas interesadas mediante diligenciamiento en los dos ejemplares de la Guía presentados, así como en el que se conserva en su archivo. Retendrán los tres ejemplares de la guía y devolverán solamente al interesado el ejemplar del Boletín de Instalación en el que constarán la causa de la retirada y plazo de la misma, así como el lugar de depósito de la máquina, sirviendo, el indicado Boletín, para acreditar a todos los efectos, la suspensión temporal de la autorización de explotación.

4. La suspensión acreditada con arreglo a los trámites anteriores, producirá a todos los efectos, la suspensión temporal de la autorización de explotación, e indicará, según el caso, que la baja es debida a incautación por sanción o impago.

5. Cumplida la sanción administrativa o fiscal, el interesado solicitará, mediante la entrega del Boletín de Instalación acreditativo de la suspensión, la expedición de un nuevo Boletín, a los efectos de la reanudación de la autorización de explotación, devolviéndose en el mismo acto los dos ejemplares de la Guía retenidos por la Administración, en virtud de la suspensión, previa justificación, del pago de la Tasa Fiscal correspondiente.

Artículo 38. Extinción de las autorizaciones de explotación.

1. Se extinguirá la autorización de explotación en los casos que se relacionan seguidamente:

a) Por cancelación de la inscripción de la empresa operadora en el Registro del Juego, salvo que se transfiera a otra empresa para la continuidad de la explotación.

b) Por voluntad de la empresa operadora titular de la autorización manifestada por escrito a la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas.

c) Por cancelación de la inscripción del modelo homologado en el Registro del Juego.

d) Por sanción, consistente en la revocación de la autorización de explotación de la máquina.

e) Por la comprobación de inexactitudes, falsedades o irregularidades esenciales en algunos de los datos expresados en las solicitudes o en los documentos aportados con éstas.

f) Por exportación.

g) Por cualquier otra circunstancia establecida en el presente Reglamento que dé lugar a la extinción de la autorización.

2. La extinción por voluntad de la empresa operadora, se realizará por resolución del Director General competente en materia de juegos y apuestas, en el plazo de un mes, produciendo efectos estimatorios la falta de resolución y notificación expresas en el plazo indicado. Al tiempo de la solicitud, deberá aportarse los dos ejemplares de la Guía de Circulación y del Boletín de Instalación correspondiente, así como el justificante de abono de la tasa por servicios administrativos.

Notificada la resolución antedicha, la empresa operadora interesada deberá solicitar:

a) La destrucción de la máquina.

b) El desguace de la máquina.

c) La exportación de la máquina.

Dichas solicitudes deberán acompañarse del justificante de abono de la tasa por servicios administrativos.

La exportación se autorizará mediante resolución del Director General competente en materia de juegos y apuestas en el plazo de un mes, produciendo efectos estimatorios la falta de resolución y notificación expresas en el plazo indicado. Dicha exportación se acreditará en el plazo de un mes ante la misma Dirección, y, en su defecto, se reputará que la máquina autorizada para exportar obra en poder de su titular.

El desguace consistirá en la eliminación de los elementos identificativos que posibilitan la legal explotación de la máquina. Tendrán la consideración de elementos identificativos de las máquinas la memoria de juego, marcas de fábrica, las placas de identidad y el contador electrónico.

⇒ Vid. Orden de 23 de diciembre de 2005 por la que se establece la actuación de la Administración en relación con el contenido de las actas de destrucción y desguace previstos en los artículos 34 y 38 .

3. En los demás supuestos, la extinción de las autorizaciones de explotación se resolverá por el Director General competente en materia de juegos y apuestas, en el plazo de tres meses.

De no resolverse y notificarse expresamente en el plazo indicado la extinción antedicha, se producirá la caducidad del procedimiento.

4. La Dirección General competente en materia de juegos y apuestas podrá, como medida cautelar, ordenar el precinto o depósito de la máquina respecto de la cual se haya iniciado expediente de extinción de autorización, así como en el supuesto de que aquélla no hubiera sido retirada de la circulación por el titular de la misma cuando haya sido solicitada la baja por voluntad de la empresa operadora, todo ello conforme a lo previsto en la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

Artículo 39. Extinción del Boletín de Instalación.

1. El Boletín de Instalación se extinguirá en los siguientes casos:

a) Por mutuo acuerdo entre la empresa operadora y el titular del establecimiento.

b) Por sentencia firme que declare la extinción.

c) Por la extinción de la autorización de instalación del establecimiento, salvo el caso de cambio de titularidad previsto en el artículo 35.7 de este Reglamento.

d) Por cancelación de la inscripción de la empresa operadora en el Registro del Juego.

e) Por la comprobación de inexactitudes, falsedades o irregularidades esenciales en algunos de los datos expresados en las solicitudes o en los documentos aportados con éstas.

2. La extinción por las causas recogidas en las letras a) y b) del apartado anterior se resolverá por el Director General competente en materia de juegos y apuestas en el plazo de quince días, previa la instrucción del oportuno expediente, debiendo aportarse, en su caso, al tiempo de la solicitud los dos ejemplares del Boletín de Instalación correspondiente.

Transcurrido el plazo antedicho, sin resolverse y notificarse expresamente la solicitud, se entenderá extinguido el Boletín de Instalación.

3. En los supuestos contemplados en las letras c), d) y e) del apartado 1, la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas resolverá la extinción del Boletín de Instalación en el plazo máximo de un mes, a contar desde el acuerdo de iniciación del expediente de su razón, notificándose al interesado la resolución correspondiente.

De no resolverse y notificarse expresamente en el plazo indicado, se producirá la caducidad del procedimiento.

Artículo 40. Traslado de las máquinas recreativas y de azar.

1. Las empresas operadoras autorizadas en la Comunidad Autónoma de Canarias que deseen trasladar máquinas sometidas al presente Reglamento de una provincia a otra, dentro del referido ámbito, lo solicitarán de la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas acompañando la siguiente documentación:

a) Los ejemplares de la Guía de Circulación correspondientes a la máquina y empresa operadora.

b) Los ejemplares del Boletín de Instalación.

c) Fotocopia autenticada de la carta de pago de la Tasa Fiscal sobre el Juego de la máquina que desea trasladar, correspondiente al período de liquidación del año natural en curso.

d) Justificante de abono de la tasa por servicios administrativos.

2. La Dirección General competente en materia de juegos y apuestas resolverá, en el plazo de un mes, la autorización de traslado, remitiendo a la provincia de destino el correspondiente expediente. La falta de resolución y notificación expresas en el plazo indicado producirá efectos estimatorios. De dicha resolución se dará traslado a la Dirección General competente en materia tributaria.

3. Los traslados de máquinas a otra Comunidad Autónoma se tramitarán de conformidad con lo previsto en los apartados 1 y 2 del presente artículo, con la excepción de la documentación contenida en el expediente de la máquina recreativa, que se entregará al interesado.

4. La empresa operadora, inscrita en el Registro del Juego, que pretenda instalar una máquina que se encontraba ya en explotación en otra Comunidad Autónoma, deberá solicitar de la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, la autorización de explotación, acompañando a la misma:

a) Todos los ejemplares de la Guía de Circulación, diligenciados con la correspondiente baja concedida por la autoridad competente en la comunidad de procedencia.

b) Los ejemplares del Boletín de Instalación donde se pretenda instalar la máquina.

c) Justificante de abono de la Tasa Fiscal sobre el Juego de la máquina que se desea trasladar, correspondiente al período de liquidación del año natural en curso.

d) Justificante de abono de la tasa por servicios administrativos.

Presentada la solicitud y documentos anexos, la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, previa las comprobaciones pertinentes, autorizará, en el plazo de quince días, la explotación de la máquina de juego, mediante la emisión de la correspondiente Guía de Circulación y el diligenciado del Boletín de Instalación, con entrega al solicitante de los ejemplares correspondientes.

TÍTULO III

RÉGIMEN DE INSTALACIÓN

Artículo 41. Instalación de máquinas de tipo «A».

Las máquinas de tipo «A» podrán instalarse para su explotación comercial en los siguientes locales:

a) En los bares, cafeterías, establecimientos de restauración y locales de esta naturaleza instalados en establecimientos hosteleros.

b) En los locales habilitados al efecto en centros hoteleros, campamentos de turismo, buques de pasaje, parque de atracciones, recintos feriales o similares.

c) En los salones recreativos, salas de bingo y casinos.

d) En los centros de entretenimiento familiar.

Artículo 42. Instalación de máquinas de tipo «B».

1. Sólo podrá autorizarse la instalación de máquinas de tipo «B»:

a) En los locales y dependencias destinados a la actividad pública de bar, cafetería y restaurante sujetos al Impuesto de Actividades Económicas como tales.

b) En las salas de bingo legalmente autorizadas.

c) En los salones recreativos.

d) En los casinos de juego.

2. No podrán instalarse máquinas de tipo «B» en los bares de estaciones de autobuses, aeropuertos, centros comerciales o similares, cuando el local propiamente dedicado a bar no se encuentre cerrado y aislado del público de paso. Tampoco podrán autorizarse en los establecimientos temporales que se instalen en vías públicas, playas o zonas de recreo. Asimismo, en ningún caso podrán situarse en terrazas y zonas que sean de ocupación de vías públicas.

Artículo 43. Instalación de máquinas de tipo «C».

1. Las máquinas de tipo «C» únicamente podrán ser instaladas en los casinos de juego, en las zonas especialmente acotadas a este fin.

2. Los locales donde se hallen legalmente instaladas estas máquinas, se considerarán, a todos los

efectos, como salas de juego de casino, debiendo contar con los mismos requisitos de entrada, registro y seguridad que el resto de las salas de esta naturaleza.

Artículo 44. Número máximo de máquinas a explotar.

1. El número máximo de máquinas a explotar será:

a) Dos máquinas de tipo «A» en los locales a que se refiere el artículo 41 a) y d).

b) Seis máquinas de tipo «A» en los locales a que se refiere el artículo 41 b).

c) Dos máquinas recreativas de las incluidas en el presente Reglamento, sean éstas de tipo «B» o de tipo «A», en los locales a que se refiere el apartado 1 a) del artículo 42.

2. Las salas de bingo legalmente autorizadas podrán tener hasta tres máquinas de tipo «B». Esta cantidad podrá ser aumentada en una máquina cada cincuenta jugadores o fracción de aforo autorizado sin que en ningún caso pueda exceder de quince.

La instalación de las máquinas a que se refiere el párrafo anterior, se efectuará en el espacio del local destinado a recepción de jugadores de la sala de bingo, previa autorización expresa de la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas.

Las máquinas estarán separadas entre sí de acuerdo con lo dispuesto en el anexo VIII del presente Reglamento, no pudiendo entorpecer, en ningún caso, las funciones específicas de recepción, y ajustarse en funcionamiento al horario establecido para la sala de bingo.

3. En el caso de salones recreativos y casinos, el número máximo de máquinas a instalar y explotar será el que determine la correspondiente autorización, en función de la capacidad del local, su aforo y su superficie útil, respetando en todo caso las limitaciones y prohibiciones reglamentarias.

Se entiende por superficie útil, a los efectos del cálculo de aforo y número de máquinas, la que es accesible, ocupable y utilizable permanentemente por el público, exceptuadas las dependencias internas del establecimiento y los mostradores.

4. Las máquinas que se instalen no se podrán colocar en lugares o pasillos donde dificulten o impidan la correcta evacuación, circulación o distribución del público.

5. Las máquinas deberán ser colocadas sobre un soporte propio, sin que en ningún caso se pueda considerar base de soporte el mostrador del bar, las mesas u otros objetos destinados a usos ajenos a esta finalidad.

En los establecimientos dedicados a la actividad de bar, cafetería y restauración, alrededor de las máquinas no se podrán instalar sillas, mesas u otros objetos.

6. Por razones de seguridad y de evacuación del local, el número de máquinas a instalar en un determinado establecimiento se podrá limitar en función del número de máquinas expendedoras o aparatos deportivos o recreativos no incluidos en este Reglamento, que se instalen, así como en función de la superficie útil del local.

Artículo 45. Autorización a bares, cafeterías y restaurantes para instalar máquinas recreativas.

1. Los bares, cafeterías y restaurantes deberán contar con autorización administrativa expresa para instalar máquinas recreativas.

2. La solicitud deberá presentarse por el titular del establecimiento, aportando la siguiente documentación:

a) Fotocopia del NIF del titular si se trata de persona física, o del CIF si es persona jurídica.

b) Planos del local donde se expresará el lugar, situación, superficie útil y ubicación de las máquinas.

c) Documento que acredite la disponibilidad del local.

d) Si el titular es persona jurídica, escritura de constitución, debidamente inscrita e identificación de sus componentes.

e) Documento acreditativo de la obtención de la licencia municipal de apertura definitiva, o en su caso, informe favorable sobre la calificación de la actividad emitido por el correspondiente Cabildo Insular.

f) Un ejemplar de los Libros de Inspección de Juegos y de Reclamaciones a que se refieren los artículos 59 y 60.

g) Justificante de abono de la tasa por servicios administrativos.

h) Fotocopia de la declaración censal presentada respecto al Impuesto General Indirecto Canario.

3. La solicitud, con la documentación, será presentada ante la Dirección General competente en

materia de juegos y apuestas, que llevará a cabo las comprobaciones que sean necesarias, resolviendo lo procedente en el plazo de un mes.

Artículo 46. Régimen de las autorizaciones a bares, cafeterías y restaurantes para instalar máquinas recreativas.

1. Las autorizaciones para la instalación de máquinas recreativas en bares, cafeterías y restaurantes, tendrán eficacia mientras lo sea la licencia municipal de apertura, salvo que concurra alguno de los supuestos previstos en los puntos siguientes.

2. Las autorizaciones de instalación podrán ser revocadas por pérdida de alguno de los requisitos exigidos para su otorgamiento.

3. Los cambios de titularidad de estos establecimientos deberán ser comunicados a la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas.

Artículo 47. Autorización a los locales habilitados al efecto en centros hoteleros, campamentos de turismo, buques de pasaje, parques de atracciones, recintos feriales o similares para instalar máquinas recreativas.

1. Para la instalación de máquinas recreativas en los locales a los que se refiere el artículo 41.b) de este Reglamento, deberá solicitarse previamente la correspondiente autorización de instalación, a la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas.

2. Los referidos locales se ubicarán necesariamente en un espacio claramente delimitado por cerramientos, fijos o desmontables, aislado del público de paso y sin acceso directo a vía pública.

3. La solicitud deberá presentarse por el titular del local, aportando los siguientes documentos:

a) Fotocopia del NIF del titular, si se trata de persona física, o del CIF si es persona jurídica.

b) Plano de situación, en su caso.

c) Plano general de planta del edificio o recinto donde deberá constar la existencia de local expresamente habilitado para la instalación de las máquinas.

d) Plano de planta del local acotado, donde se expresará el lugar, situación, superficie útil y ubicación de las máquinas.

e) Documento acreditativo de la obtención de la licencia municipal de apertura definitiva, en su caso.

f) Un ejemplar de los Libros de Inspección de Juegos y de Reclamaciones a que se refieren los artículos 59 y 60.

g) Justificante de abono de la tasa por servicios administrativos.

h) Fotocopia de la declaración censal presentada respecto al Impuesto General Indirecto Canario.

4. La solicitud con la documentación será presentada ante la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, que llevará a cabo las comprobaciones que sean necesarias, resolviendo lo procedente en el plazo de un mes.

5. Las autorizaciones de instalación de los establecimientos previstos en el artículo 41 de este Reglamento, se concederán por un período máximo de tres años, renovables por períodos sucesivos de igual duración.

Artículo 48. Clases de salones recreativos.

1. Son salones recreativos todos aquellos establecimientos debidamente autorizados, destinados específicamente a la explotación, conjunta o separadamente, de máquinas recreativas de puro entretenimiento, tipo «A», o de entretenimiento con premio en metálico, tipo «B».

2. A efectos de su régimen jurídico, los salones recreativos se ajustarán a la siguiente clasificación, por el tipo de máquinas instaladas en los mismos:

– Salones recreativos de tipo «A».

– Salones recreativos de tipo «B».

– Salones recreativos mixtos.

3. Los salones recreativos de tipo «A» son aquellos de mero entretenimiento o recreo que se dedican a la explotación de máquinas recreativas sin premio, de tipo «A».

4. Los salones recreativos de tipo «B» son los habilitados para explotar máquinas recreativas con premio, de tipo «B».

5. Los salones recreativos mixtos son aquellos en los que se explotan máquinas recreativas de tipo «A» y «B».

6. Los salones recreativos deberán ajustarse a las condiciones técnicas establecidas en el anexo VIII del presente Reglamento.

Artículo 49. Informe de viabilidad de instalación.

Con carácter previo a la solicitud de autorización de instalación de salones recreativos, la entidad interesada podrá solicitar informe a la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas sobre la viabilidad de la instalación. Para obtener dicha información se deberá adjuntar a la solicitud de informe previo, la siguiente documentación:

a) Plano de situación del local a escala 1/5.000.

b) Planos del estado actual y reformados del local.

c) Memoria descriptiva del local suscrita por técnico competente.

d) Plano de ubicación acotado, con anchura de viales a escala 1/100.

La Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, a la vista de la documentación presentada, informará sobre la posibilidad de expedir la autorización de instalación, siendo vinculante dicho informe, en sus propios términos.

Artículo 50. Autorización de instalación de salones recreativos.

1. La autorización para la instalación de salones recreativos se solicitará de la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, por empresa inscrita en el Registro del Juego.

La solicitud deberá reunir los requisitos exigidos en la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, y en ella se indicará además:

a) Número de inscripción en el Registro del Juego.

b) La localización del salón recreativo.

c) Su superficie y accesos.

2. A dicho escrito de solicitud se acompañará:

a) Documento que acredite la disponibilidad del local.

b) Proyecto básico de las obras e instalaciones del local, redactado por técnico competente y visado por el Colegio Profesional correspondiente.

El contenido mínimo de dicho proyecto contendrá:

1. Plano de situación del local.

2. Plano o planos de planta del local a escala 1/100.

3. Memoria descriptiva de las instalaciones en relación con el cumplimiento de las condiciones técnicas contenidas en el anexo VIII del presente Reglamento, en la que se especifique el número de máquinas de tipo «A» y/o «B», así como el número de máquinas expendedoras y de otros tipos de juego no incluidas en dicho Reglamento, que se pretendan instalar en función de la superficie útil del local.

c) Certificación expedida por técnico municipal competente de que el local no se encuentra ubicado en la zona de influencia de centros docentes.

La referida zona de influencia de centros docentes no afectará a los salones recreativos ubicados en centros comerciales. Se entenderán como tales los así definidos por la Ley de Ordenación de la Actividad Comercial de Canarias.

✐ Ap. 2 c) párr. 2 derogado por disp. derog. única de Decreto 134/2006, de 3 octubre.

d) Justificante de abono de la tasa por servicios administrativos.

3. La Dirección General competente en materia de juegos y apuestas examinará la solicitud presentada, y dará traslado al Servicio de Inspección del Juego del proyecto técnico presentado, el cual emitirá informe sobre la idoneidad del mismo.

4. Si la documentación presentada fuera defectuosa o incompleta, se requerirá al solicitante para que en un plazo no superior a quince días subsane las deficiencias observadas.

5. A la vista de la documentación presentada y de los informes emitidos, la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas resolverá sobre la solicitud de autorización de instalación en el plazo de un mes, en la que deberá expresarse el plazo previsto para la apertura del local. Dicha resolución se notificará al interesado.

Artículo 51. Autorización de apertura y funcionamiento de salones recreativos.

1. Una vez finalizadas las obras, y, dentro del plazo señalado en la autorización de instalación, el titular de la misma deberá solicitar de la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, la autorización de apertura y funcionamiento.

2. La autorización de apertura y funcionamiento se solicitará con quince días, al menos, de antelación a la fecha en que aquélla estuviera prevista, acompañándose de los siguientes documentos:

a) Documento acreditativo de haber constituido la fianza a que se refiere el artículo 26.7 del presente Reglamento.

b) Licencia municipal de apertura.

c) Certificado suscrito por el técnico que haya dirigido las obras de construcción, reforma o adaptación del local en cuestión, en el que quede constancia de que las mismas se corresponden exactamente con el proyecto básico por el que se concedió la autorización de instalación.

d) Relación del número y tipo de máquinas a instalar, así como el número de máquinas tipo «B», que se prevea vayan a estar interconectadas.

e) Un ejemplar de los Libros de Inspección de Juegos y de Reclamaciones a que se refieren los artículos 59 y 60.

f) Justificante de abono de la tasa por servicios administrativos.

g) Fotocopia, en el caso de salones recreativos de tipo «A» y mixtos, de la declaración censal presentada respecto al Impuesto General Indirecto Canario.

3. La Dirección General competente en materia de juegos y apuestas ordenará girar visita de inspección al local, a fin de comprobar su correspondencia con el proyecto aprobado, así como la ubicación de las máquinas autorizadas.

4. Si la documentación presentada fuera defectuosa o incompleta, o el resultado de la inspección fuera desfavorable, se requerirá al solicitante para que en un plazo no superior a quince días subsane las deficiencias observadas. Si transcurrido dicho plazo no se hubiera subsanado los defectos, el Director General competente en materia de juegos y apuestas denegará la autorización de apertura y funcionamiento resolviendo la caducidad de la autorización de instalación.

5. Si el examen de los documentos presentados y el resultado de la inspección efectuada fuera favorable, la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas autorizará en el plazo de un mes la apertura y funcionamiento del local, con fijación del correspondiente plazo para ello. Dicha resolución se notificará al interesado con entrega de los libros debidamente diligenciados.

6. Si la apertura no pudiera realizarse en el plazo previsto en la autorización por causas ajenas a la voluntad del titular, éste podrá solicitar la oportuna prórroga. No podrán concederse más de dos prórrogas para la apertura.

Artículo 52. Régimen de la autorización de apertura y funcionamiento.

1. La autorización de apertura y funcionamiento contendrá, como mínimo, los siguientes datos:

a) Entidad titular y domicilio.

b) Localización del salón recreativo.

c) Número y tipo de máquinas a instalar en el salón recreativo.

d) Número de máquinas de tipo «B» interconectadas o carrusel.

e) Vigencia de la autorización con indicación de la fecha exacta de su extinción.

2. La indicada autorización se concederá por un período máximo de diez años, renovable por períodos sucesivos de igual duración, siempre que, en el momento de la renovación, cumplan los requisitos exigidos.

La solicitud de renovación de la autorización habrá de presentarse ante la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, con dos meses, al menos, de antelación a la fecha de expiración de ésta.

3. La autorización de apertura y funcionamiento de los salones recreativos podrá transmitirse por cualquiera de los medios admitidos en derecho.

Al objeto de obtener la autorización previa de la transmisión, deberá presentarse solicitud, en el plazo máximo de treinta días desde su formalización, ante la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, acompañada de los siguientes documentos:

a) El contrato mercantil que acredite la transmisión.

b) El justificante de abono de la tasa por servicios administrativos.

c) Documento acreditativo de haber constituido la fianza a que se refiere el artículo 26.7 del presente Reglamento.

4. La Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, una vez comprobado que la documentación presentada se ajusta a lo previsto en el presente Reglamento, resolverá lo procedente en el plazo de un mes.

La falta de resolución y notificación expresas en el plazo indicado producirá efectos estimatorios.

Artículo 53. Régimen de los salones recreativos.

1. En los salones recreativos de tipo «A» podrán instalarse máquinas expendedoras automáticas de bebidas no alcohólicas, quedando prohibido el despacho y consumo de cualquier tipo de bebidas alcohólicas.

2. Los salones recreativos de tipo «B» y mixtos deberán tener obligatoriamente un servicio de recepción que impedirá la entrada a los menores de edad e incapaces a los salones de tipo «B» y a la zona de los salones mixtos donde se encuentren ubicadas las máquinas de tipo «B».

3. En los salones recreativos mixtos, las zonas de juego de ambos tipos de máquinas estarán claramente delimitadas y separadas entre sí mediante cerramientos, fijos o desmontables, entre la zona destinada a máquinas de tipo «B» y la destinada a máquinas de tipo «A», de tal forma que se impida a los menores de edad e incapaces el paso de la zona donde están instaladas las máquinas de tipo «A», a donde están las de tipo «B».

4. En los salones recreativos de tipo «B» y mixtos queda prohibido el despacho y consumo de bebidas alcohólicas. Excepcionalmente se admitirá el despacho y consumo de cerveza en aquellos salones que lo soliciten.

5. En los salones recreativos de tipo «B» o mixtos se podrá instalar un servicio de bar o cafetería con las condiciones de ubicación siguientes:

a) Salones sin autorización para el despacho y consumo de cerveza. El servicio de bar o cafetería se situará en la zona de máquinas de tipo «B» o entre ésta y la de tipo «A».

b) Salones con autorización para el despacho y consumo de cerveza. Inexcusablemente el servicio de bar o cafetería irá situado en la zona destinada a máquinas de tipo «B», no pudiendo existir desde ella más comunicación que la de una ventanilla para atender el cambio de monedas de jugadores de la zona de máquinas de tipo «A».

Artículo 54. Modificación de las autorizaciones de instalación y, apertura y funcionamiento.

1. Requerirá autorización previa de la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, la alteración de cualquiera de las circunstancias que motivaron la concesión de dichas autorizaciones, así como la suspensión de funcionamiento del salón recreativo por un plazo superior a seis meses.

2. Cuando las modificaciones que se soliciten impliquen una alteración del proyecto básico aprobado en la autorización de instalación, deberá adjuntarse, junto a la solicitud correspondiente, proyecto de reforma, redactado por técnico competente y visado por el Colegio Profesional correspondiente.

3. En el plazo de un mes a contar desde la fecha de la solicitud, la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas resolverá sobre las modificaciones solicitadas. Transcurrido el cual sin resolución y notificación expresas al respecto, se entenderán autorizadas.

Artículo 55. Extinción de las autorizaciones de instalación y de apertura y funcionamiento.

Son causas de extinción de la autorización de instalación y de apertura y funcionamiento de un salón recreativo las siguientes:

1. La caducidad, en los siguientes casos:

a) Por la no renovación de la autorización en tiempo y forma.

b) Cuando no se procediera a la apertura del salón en el plazo concedido en la autorización de instalación.

2. La cancelación, que tendrá lugar en los siguientes casos:

a) Por voluntad del titular de la autorización, manifestada por escrito a la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas.

b) Por cancelación de la inscripción del titular del salón recreativo en el Registro del Juego.

c) Por cualquier otra circunstancia establecida en el presente Reglamento que dé lugar a la extinción de las autorizaciones.

3. La revocación que tendrá lugar en los casos siguientes:

a) Por la comprobación de inexactitudes esenciales, apreciadas por la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, en alguno de los datos o documentos aportados en su solicitud, tendente a eludir el control de la Administración.

b) Por la realización de obras de reforma sin la autorización previa de la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas.

c) Por la pérdida de algunas de las condiciones o requisitos legales que se hubieren precisado para el otorgamiento de la autorización.

La extinción de la autorización de apertura y funcionamiento que llevará implícita la de instalación, se resolverá por el Director General competente en materia de juegos y apuestas en el plazo máximo de un mes, contado a partir de la fecha de la solicitud o, en su caso, del acuerdo de iniciación del procedimiento, transcurrido el cual se entenderá extinguida la autorización concedida.

Artículo 56. Publicidad.

1. La publicidad de los salones recreativos deberá ser previamente solicitada por su titular, acompañando memoria pormenorizada de la campaña publicitaria a realizar, con expresa mención de la periodicidad de la misma, y autorizada por la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas en el plazo máximo de quince días.

2. No se considerará publicidad:

a) El nombre comercial del salón, donde no figurará, en ningún caso, las expresiones «Casino» o «Bingo».

b) Los rótulos indicativos de su situación con la expresión «Salón Recreativo» o con el nombre comercial del salón.

c) La inclusión en carteleras de espectáculos y guías de ocio, a nivel puramente informativo, con los demás espectáculos.

TÍTULO IV

DOCUMENTACIÓN

Artículo 57. Documentación incorporada a la máquina.

1. Todas las máquinas, a que se refiere el presente Reglamento, que se encuentren en explotación deberán llevar necesariamente incorporadas a las mismas y de forma visible desde el exterior:

a) Las marcas de fábrica a que se refiere el artículo 22 del presente Reglamento.

b) Debidamente protegida del deterioro, la Guía de Circulación correctamente cumplimentada y diligenciada, y visible en su totalidad.

c) El distintivo correspondiente del pago de la Tasa Fiscal sobre el Juego.

d) El Boletín de Instalación.

2. La incorporación a que se refiere el apartado anterior se efectuará en la parte frontal o lateral de la máquina. En este último caso, la separación entre dicho lateral y cualquier obstáculo, permanente u ocasional, no podrá ser inferior a 0,50 metros y deberá ser visible la documentación incorporada.

Artículo 58. Documentación a conservar en el local.

1. En todo momento deberán hallarse en el local donde estuvieren en explotación las máquinas:

a) La autorización que habilita al local para tener en explotación máquinas recreativas.

b) Un ejemplar del presente Reglamento que deberá estar a disposición del usuario que lo solicite.

c) El Libro de Inspección de Juegos, así como el de Reclamaciones a que se hace referencia en los artículos 59 y 60 en modelos normalizados de la Consejería competente en materia de juegos y apuestas.

d) En el caso de bingos, casinos y salones recreativos de tipo «B», deberá figurar a la entrada de los mismos, un cartel bien visible en el que se haga constar la prohibición de acceso a los menores e incapaces.

En salones recreativos mixtos dicho cartel deberá figurar a la entrada de la zona autorizada para máquinas recreativas de tipo «B».

En los locales de restauración deberá figurar, igualmente, un cartel, bien visible, en el que se prohíba el uso de las máquinas recreativas de tipo «B» a los menores e incapaces.

2. En los locales de juego autorizados para la explotación de máquinas de tipo «C», estarán obligados, además, a llevar por cada máquina instalada un libro diligenciado por la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, en el que se especifiquen los datos reflejados en las marcas de fábrica y la fecha de instalación, con espacios rayados en blanco para ir reflejando semanalmente las cifras de los contadores, las observaciones e incidencias que tengan lugar, con diligencia suscrita por el encargado de la máquina y un responsable del casino. Podrán eximirse de esta obligación los establecimientos que dispongan de un sistema informático central, autorizado por la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas y conectado a las máquinas, en el que quedan registradas todas las operaciones que los dispositivos y contadores desempeñen.

3. Los documentos a que se refieren los párrafos anteriores deberán ser exhibidos en todo momento a petición de los funcionarios adscritos al Servicio de Inspección del Juego.

Artículo 59. Libro de Inspección de Juegos.

1. Todos los locales autorizados para la explotación de máquinas recreativas y de azar tendrán obligatoriamente un «Libro de Inspección de Juegos» que será diligenciado por la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas en el momento de su autorización y que estará en todo momento a disposición de los funcionarios adscritos al Servicio de Inspección del Juego.

2. El Libro de Inspección de Juegos deberá contener los datos de carácter general que se detallan en el modelo que se incorpora como anexo IX del presente Reglamento.

3. La carencia, uso indebido o manipulación dará lugar a sanción administrativa.

Artículo 60. Libro de Reclamaciones.

1. Todos los locales autorizados para la explotación de máquinas recreativas y de azar, tendrán a disposición de los clientes «Libros de Reclamaciones», que serán diligenciados por la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas en el momento de su autorización.

Los Libros de Reclamaciones estarán integrados por un juego unitario de impresos, conforme al modelo normalizado que se inserta como anexo X del presente Reglamento, compuesto por un folio original de color blanco, una copia color amarillo y otra color verde.

2. El titular del establecimiento será el responsable de la existencia en el mismo del Libro de Reclamaciones.

3. La existencia del Libro de Reclamaciones se anunciará en lugar visible y de fácil lectura para los clientes.

Para formular su reclamación el usuario de las máquinas de juego podrá en cualquier momento interesar del titular o encargado del local o, en su defecto, de cualquiera de los empleados del mismo, la entrega de una hoja de reclamaciones.

El reclamante deberá rellenar el impreso con claridad exponiendo los hechos motivo de queja, con expresión de la fecha en que ésta se formula y remitirá el original a la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, conservando la copia verde en su poder y entregando la copia amarilla al titular o responsable del establecimiento.

Al original de la hoja, el reclamante unirá cuantas pruebas o documentos sirvan para el mejor enjuiciamiento de los hechos.

4. La carencia, uso indebido o manipulación dará lugar a sanción administrativa.

Artículo 61. Duplicado de documentación.

En los supuestos de extravío, sustracción o deterioro de la documentación y libros regulados en el presente Reglamento, el titular de los mismos deberá comunicar a la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas dicha circunstancia, debiendo acompañarse, en su caso, declaración del extravío, denuncia de la sustracción ante la autoridad competente o los ejemplares deteriorados de la documentación antedicha, a los efectos de diligenciar los duplicados correspondientes.

TÍTULO V

NORMAS COMPLEMENTARIAS DE FUNCIONAMIENTO

Artículo 62. Condiciones de funcionamiento de las máquinas.

1. La instalación de las máquinas por la empresa operadora en los locales a que se refiere el presente Reglamento, supone su explotación, la cual podrá realizarse, cuando aquélla no sea titular de

las actividades del local de instalación, en colaboración con el titular de la actividad desarrollada en el mismo, mediante la prestación de servicios por dichos titulares bajo cualquiera de las formas admitidas en derecho, que no interfiera en la explotación por la empresa operadora.

2. El horario de funcionamiento de las máquinas instaladas en los locales a que se refiere el presente Reglamento será el autorizado para dichos establecimientos.

3. Las empresas operadoras están obligadas a mantener las máquinas, en todo momento, en perfectas condiciones de higiene, seguridad y funcionamiento y serán responsables de su mal servicio o de los daños que pudieran ocasionar salvo culpa o negligencia del propio usuario.

4. Si por fallo mecánico la máquina no abonase el premio obtenido, el encargado del local estará obligado a abonar en metálico dicho premio, o la diferencia que falte para completarlo, y no podrán reanudarse las partidas en tanto no se haya procedido al relleno del depósito de monedas y reparada la avería.

5. Si se produjese en la máquina una avería que no pudiese ser subsanada en el acto y que impida su correcto funcionamiento, el encargado del local procederá a su desconexión inmediata y a la colocación de un cartel en la misma donde se indique esta circunstancia. Efectuado lo anterior, no existirá obligación de devolver al jugador la moneda o monedas que hubiera podido introducir posteriormente.

6. Si fuese necesaria la sustitución de los contadores de las máquinas de tipo «C» y, en su caso, de las «B», deberá autorizarse previamente por la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas.

Artículo 63. Prohibiciones.

1. A los titulares de empresas operadoras, de empresas de servicios técnicos, de los salones recreativos y de otros establecimientos donde se hallen instaladas máquinas de juego, así como al personal a su servicio les queda prohibido:

a) Usar las máquinas de tipo «B» y «C» en calidad de jugadores.

b) Conceder créditos o dinero a cuenta a los jugadores.

c) Conceder bonificaciones o partidas gratuitas al jugador.

2. Los titulares o responsables de los establecimientos donde se hallen instaladas máquinas de tipo «B» y «C» impedirán el acceso a los menores de edad e incapaces.

3. Queda prohibido como jugadores el uso de máquinas de tipo «B» y «C» a los funcionarios encargados del control del juego en el ejercicio de sus funciones.

4. Queda prohibido el acceso a menores de edad e incapaces a los salones recreativos de tipo «B» y a la zona de los salones recreativos mixtos donde se encuentran instaladas las máquinas de tipo «B».

TÍTULO VI

RÉGIMEN SANCIONADOR

Sección 1ª Infracciones administrativas

Artículo 64. Infracciones.

Son infracciones administrativas en materia de juegos las acciones u omisiones tipificadas como tales en la Ley 6/1999, de 26 de marzo, de los Juegos y Apuestas.

Sección 2ª Sanciones

Artículo 65. Multas.

1. Las faltas muy graves serán sancionadas con multa desde 10.000.001 pesetas o 60.101,22 euros hasta 50.000.000 de pesetas o 300.506,05 euros, las graves con multa desde 100.001 pesetas o 601,02 euros hasta 10.000.000 de pesetas o 60.101,21 euros, y las leves hasta 100.000 pesetas o 601,01 euros. En todo caso, el Gobierno podrá revisar anualmente la cuantía de las multas para adaptarlas a la coyuntura económica.

2. La sanción será proporcionada a cada clase de infracción y se graduará de acuerdo con los siguientes criterios:

– Malicia del infractor.

– El importe del beneficio ilícito.

– Los perjuicios ocasionados.

– Carácter continuado de la infracción cometida.

En ningún caso la cuantía de la multa puede ser inferior al quíntuplo de las cantidades defraudadas.

3. Las sanciones llevarán implícita la devolución de los beneficios ilícitamente obtenidos a la Administración o a los perjudicados que sean identificados.

4. En el supuesto de infracciones administrativas muy graves, además de la multa correspondiente, el órgano competente podrá imponer adicionalmente las siguientes sanciones:

a) Suspensión por un período de hasta un año o revocación definitiva de la autorización para la organización o explotación de juegos mediante las máquinas reguladas en el presente Reglamento.

b) Clausura por un período de hasta un año o definitiva del establecimiento donde se puedan instalar y explotar máquinas de juego.

c) El decomiso y, cuando la sanción sea firme, la destrucción de las máquinas de juego que han dado lugar a sanción.

Artículo 66. Reglas de imputación.

Son responsables de las infracciones a que se refiere el artículo 64, las personas físicas o jurídicas que las cometan, aun a título de simple negligencia, no obstante:

a) Las máquinas objeto de la infracción se presumirán propiedad del titular del establecimiento donde se hallen instaladas, si no se acredita de forma justificada y fehaciente la titularidad de las mismas.

b) Las infracciones por incumplimiento de los requisitos que deben reunir las máquinas serán imputadas al titular de las mismas, salvo si se prueba la responsabilidad del fabricante, distribuidor o comercializador de las mismas.

c) Las infracciones derivadas de las condiciones de los locales y el incumplimiento de las obligaciones establecidas en los artículos 62 y 63 del presente Reglamento, serán imputables a los titulares de las actividades en ellos desarrolladas.

Sección 3ª Facultades de la Administración

Artículo 67. Medidas cautelares.

1. En los supuestos de presuntas infracciones graves o muy graves el órgano competente podrá ordenar con carácter cautelar el precinto y depósito del material afectado o prohibir la práctica del juego en los locales donde, en su caso, se haya cometido la infracción a resultas de la resolución que, en definitiva, sea dictada.

2. En los casos de presuntas faltas muy graves, los funcionarios adscritos al Servicio de Inspección del Juego, al levantar acta por dichas infracciones, podrán precintar las máquinas objeto de infracción como medida cautelar urgente de la Administración, para impedir que ésta se siga cometiendo en perjuicio de los intereses públicos y descrédito de la norma sancionadora. La notificación al interesado de la adopción de dichas medidas se entenderá realizada a través de la propia acta, en la que se harán constar los recursos pertinentes. En estos casos, y en el supuesto del apartado anterior, el órgano competente para resolver el expediente deberá confirmar o levantar las medidas cautelares adoptadas en el plazo máximo de quince días, quedando sin efecto aquéllas si, vencido dicho plazo, no se hubieren ratificado.

En todo caso, dichas medidas quedarán sin efecto si no se inicia el procedimiento en dicho plazo o cuando el acuerdo de iniciación no contenga un pronunciamiento expreso acerca de las mismas.

Artículo 68. Competencias.

1. La competencia para la iniciación de los procedimientos sancionadores se entiende atribuida al órgano que tenga encomendada la gestión en materia de juegos y apuestas.

Una vez instruidos los procedimientos, se elevarán las actuaciones al órgano competente para sancionar.

2. La imposición de sanciones corresponderá a los órganos determinados en la Ley de los Juegos y Apuestas y en los Reglamentos correspondientes.

Artículo 69. Prescripción.

1. Las infracciones leves prescribirán a los seis meses, las graves a los dos años y las muy graves a los tres años.

2. Las sanciones impuestas por faltas leves prescribirán al año, las impuestas por faltas graves a los dos años y las impuestas por faltas muy graves a los tres años.

3. El plazo de prescripción de las infracciones comenzará a contar desde el día en que se hubiesen cometido.

Interrumpirá la prescripción la iniciación, con conocimiento del interesado del procedimiento sancionador, volviendo a transcurrir de nuevo el plazo de prescripción desde que el expediente sancionador estuviere paralizado por más de un mes por causa no imputable al presunto responsable.

4. El plazo de prescripción de las sanciones comenzará a contarse desde el día siguiente a aquél en que adquiera firmeza la resolución por la que se impone la sanción.

Interrumpirá la prescripción la iniciación, con conocimiento del interesado, del procedimiento de ejecución volviendo a transcurrir el plazo si aquél está paralizado durante más de un mes por causa no imputable al infractor.

Sección 4ª Procedimiento sancionador

Artículo 70. Formas de iniciación.

El procedimiento sancionador se iniciará por resolución del órgano competente, por propia iniciativa o como consecuencia de:

a) Acta levantada por los funcionarios adscritos al Servicio de Inspección del Juego en el ejercicio de sus funciones.

b) Orden superior.

c) Petición razonada de otros órganos administrativos.

d) Denuncia.

Artículo 71. Actuaciones previas.

Con anterioridad a la iniciación del procedimiento, podrán practicarse actuaciones previas con objeto de esclarecer los hechos y sus responsables, con el fin de determinar si concurren las circunstancias para el inicio del procedimiento o el archivo de las actuaciones.

Artículo 72. Iniciación.

1. El procedimiento sancionador se iniciará por resolución del órgano competente, en la que se hará constar:

– Identificación del presunto responsable.

– Hechos que motivan la incoación del procedimiento, su posible calificación y sanciones que pudieran corresponderle.

– Identidad del Instructor, y en su caso del Secretario, con expresa indicación del régimen de recusación de los mismos.

– Normas que atribuyan la competencia e identificación del órgano para iniciar y resolver el procedimiento.

– Medidas cautelares que, en su caso, se hayan acordado por el órgano competente para iniciar el procedimiento sancionador, sin perjuicio de las que se puedan adoptar durante el mismo.

2. La resolución de iniciación se comunicará al instructor, con traslado de cuantas actuaciones existan al respecto.

3. Igualmente, dicha resolución será notificada al interesado concediéndole un plazo de quince días hábiles para que formule las alegaciones y solicite en su caso el recibimiento a prueba, articulando los medios admitidos en derecho de que intente valerse.

Artículo 73. Instrucción.

a) Práctica de pruebas:

1. Recibidas las alegaciones o transcurrido el plazo establecido en el artículo 72.3 del presente Reglamento, el instructor acordará de oficio o a instancia de parte la apertura de un período de prueba cuando exista disconformidad en los hechos o éstos fueran relevantes para la resolución del procedimiento por un plazo no superior a treinta días ni inferior a diez días.

2. En el acuerdo que se notificará a los interesados se podrá rechazar de forma motivada la práctica de aquellas pruebas que, en su caso, hubiesen propuesto aquéllos cuando sean manifiestamente improcedentes o innecesarias, al no alterar la resolución final a favor del presunto responsable.

3. La práctica de la prueba que el órgano instructor estime pertinente se realizará de conformidad con lo establecido en la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

b) Propuesta de Resolución.

Presentadas o no alegaciones en plazo, o concluida, en su caso, la fase probatoria, el órgano instructor del procedimiento formulará propuesta de resolución en la que se fijarán de forma motivada los hechos, especificándose los que se consideren probados y su exacta calificación jurídica, se determinará la infracción que, en su caso, aquéllos constituyan y la persona o personas que resulten responsables, especificándose la sanción que propone que se imponga y las medidas cautelares que se hubiesen adoptado, en su caso, por el órgano competente para iniciar el procedimiento o por el instructor del mismo; o bien se propondrá la declaración de no existencia de infracción o responsabilidad.

Artículo 74. Resolución.

1. El órgano competente dictará resolución que será motivada y decidirá todas las cuestiones planteadas por los interesados y aquellas otras derivadas del procedimiento.

2. En la resolución no se podrán aceptar hechos distintos de los determinados en la fase de instrucción del procedimiento. No obstante, cuando el órgano competente para resolver considere que la infracción reviste mayor gravedad que la determinada en la propuesta de resolución, se notificará al inculpado para que aporte cuantas alegaciones estime convenientes, concediéndole un plazo de quince días.

3. La resolución del procedimiento sancionador, además de contener los elementos previstos en la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, incluirá la valoración de las pruebas practicadas, y especialmente de aquellas que constituyan los fundamentos básicos de la decisión, fijará los hechos, la persona o personas responsables, la infracción o infracciones cometidas, las circunstancias modificativas de la responsabilidad, en su caso, concurrentes y la sanción o sanciones que se imponen, o bien la declaración de no existencia de infracción o responsabilidad.

4. La resolución se notificará a los interesados. Si el procedimiento se hubiese iniciado como consecuencia de orden superior o petición razonada, la resolución se comunicará al órgano administrativo autor de aquélla.

5. El plazo máximo para resolver el procedimiento sancionador y notificar la resolución será el que establezcan las normas aplicables.

6. Se entenderá caducado el procedimiento y se procederá al archivo de las actuaciones, transcurrido el plazo señalado en el apartado anterior, excepto en los casos en que el procedimiento se hubiera paralizado por causa imputable al interesado en los que se interrumpirá el cómputo del plazo para resolver el procedimiento y notificar la resolución.

Artículo 75. Efectos de la resolución.

1. La resolución que no ponga fin a la vía administrativa podrá ser recurrible en alzada. Contra la resolución que ponga fin a la vía administrativa, podrá interponerse el recurso potestativo de reposición previo al contencioso-administrativo.

2. La resolución que no ponga fin a la vía administrativa no será ejecutiva en tanto no haya recaído resolución del recurso de alzada que, en su caso, se haya interpuesto, o haya transcurrido el plazo para su interposición sin que éste se haya deducido.

3. Cuando el infractor sancionado recurra la resolución adoptada, la resolución del recurso y del procedimiento de revisión de oficio que, en su caso, se interponga o sustancie, no podrá suponer la agravación de su situación inicial.

4. En el supuesto contemplado en el apartado 2, en la resolución se podrá adoptar las disposiciones cautelares precisas para garantizar su eficacia en tanto no sean ejecutivas.

Las mencionadas disposiciones podrán consistir en el mantenimiento de las medidas cautelares que, en su caso, se hubiesen adoptado en el procedimiento sancionador.

En todo caso, las disposiciones cautelares estarán sujetas a las limitaciones que la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común establece para las medidas cautelares.

TÍTULO VII

PLANIFICACIÓN

Artículo 76. Número de autorizaciones de explotación de máquinas recreativas y salones recreativos y zona de influencia entre los mismos.

Las autorizaciones de explotación, en materia de máquinas recreativas y de salones recreativos, estarán limitadas a las siguientes:

1. Máquinas recreativas:

Tipo «A»: 10.000 autorizaciones.

Tipo «B»: 14.812 autorizaciones.

Tipo «C»: 700 autorizaciones.

2. Salones recreativos:

Gran Canaria: 10 (Tipo A); 158 (Tipo B y Mixto).

Lanzarote: 2 (Tipo A); 50 (Tipo B y Mixto).

Fuerteventura: 2 (Tipo A); 31 (Tipo B y Mixto).

Tenerife: 8 (Tipo A); 130 (Tipo B y Mixto).

La Palma: 4 (Tipo A); 20 (Tipo B y Mixto).

Gomera: 1 (Tipo A); 4 (Tipo B y Mixto).

El Hierro: 1 (Tipo A); 3 (Tipo B y Mixto).

Los salones recreativos, a petición de su titular, se podrán trasladar de ubicación en el ámbito de la misma Isla en el que fueron autorizados.

Si las necesidades del mercado lo aconsejaran, podrá modificarse el número de autorizaciones de explotación y de salones recreativos previstas en el presente Reglamento, mediante Orden del Consejero competente en materia de juegos y apuestas, oída la Comisión del Juego y las Apuestas.

La zona de influencia en la que no podrán estar ubicados salones recreativos por la previa existencia de otro local de juego de estas características será la comprendida en un radio de acción de 100 metros en línea recta, medida sobre plano, partiendo desde el centro de la fachada principal del salón recreativo que se pretende instalar hasta el centro de la fachada principal del local preexistente. Dicha distancia no será aplicable cuando se trate de salones recreativos en centros comerciales, si bien, para los que se pretendan instalar en una misma planta de dichos centros comerciales la distancia a aplicar será la de 75 metros.

ANEXO I

El fabricante/importador: .....

con número de inscripción en el Registro del Juego de la Comunidad Autónoma de Canarias: CA- .....

CERTIFICA

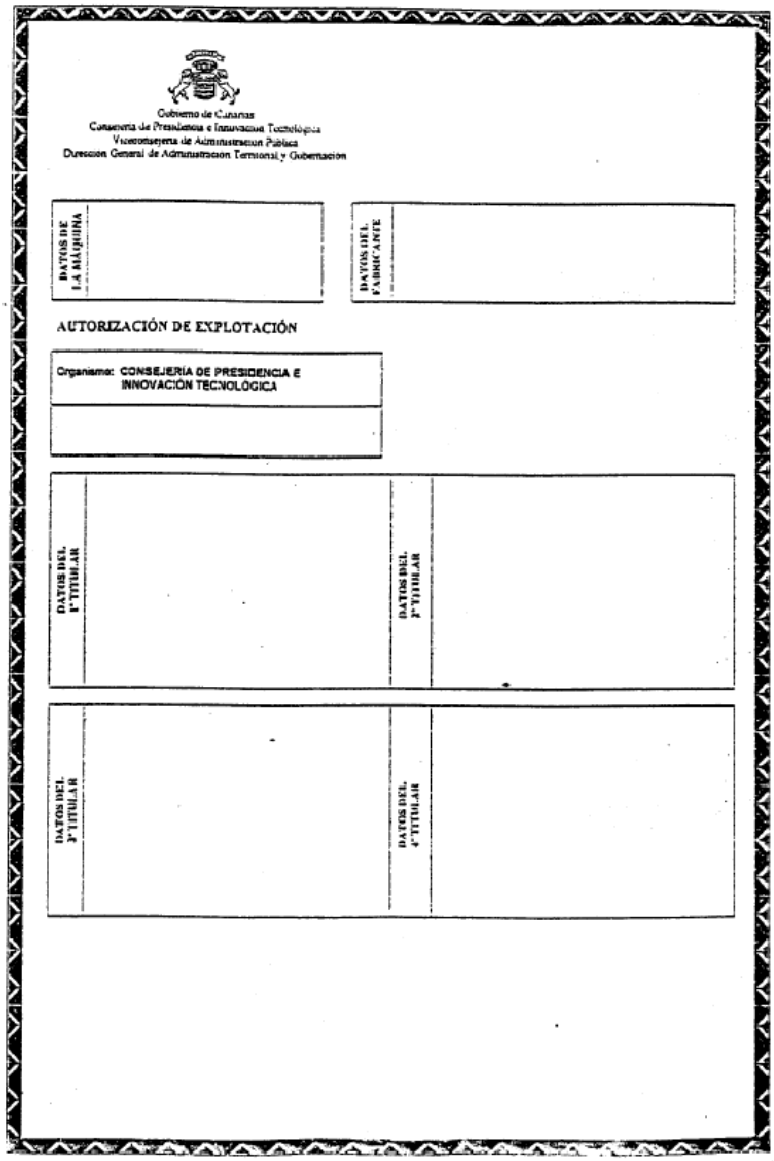
Que con fecha: ..... vendió a la entidad: .....

con N.I.F.: ..... y con número de inscripción en el Registro del Juego de la Comunidad Autónoma de Canarias: ....., la máquina recreativa y de azar identificada con los datos que a continuación se expresan:

Datos de la máquina:	Datos del contador:
Modelo:	Modelo: .....
	Serie: ..... Núm.: .....
Tipo: ..... Núm. Reg.:	
Serie: ..... Núm.:	

Fecha, firma y sello del fabricante

ANEXO II



Gobierno de Canarias
Consejería de Presidencia e Innovación Tecnológica
Viceconsejería de Administración Pública
Dirección General de Administración Territorial y Gobernación

DATOS DE LA MÁQUINA

DATOS DEL FABRICANTE

AUTORIZACIÓN DE EXPLOTACIÓN

Organismo: CONSEJERÍA DE PRESIDENCIA E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA

DATOS DEL 1º TITULAR

DATOS DEL 2º TITULAR

DATOS DEL 3º TITULAR

DATOS DEL 4º TITULAR

ANEXO III

SOLICITUD DE AUTORIZACIÓN DE EXPLOTACIÓN DE MÁQUINAS RECREATIVAS Y DE AZAR

D: ....., titular/representante de la Empresa Operadora: ..... con nº de inscripción en el Registro del Juego CA-E-: ....., y con domicilio a efectos de notificación en : .....

EXPONE

Que al efecto de obtener la autorización de explotación para realizar la primera instalación de la/s máquina/s recreativa/s:

MODELO	SERIE Y NUMERO	NUM.REGISTRO DEL MODELO

Se adjunta la documentación prevista en el art. 33 del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, y se

SOLICITA

Le sea concedida la/s autoriazación/es de explotación de la/s máquina/s recreativa/s descrita/s.

Fecha y firma

ILMO. SR. DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN TERRITORIAL Y GOBERNACIÓN.

ANEXO IV

DATOS DE LA EMPRESA OPERADORA	DENOMINACIÓN: _____. C.I.F. O N.I.F.: _____ DOMICILIO: _____. MUNICIPIO: _____ CÓD. POSTAL: _____ PROVINCIA: _____. Nº REGISTRO C.A.-E.-: _____
MÁQUINA RECREATIVA QUE VA A SER SUSTITUIDA	NOMBRE DEL MODELO: _____ Nº REGISTRO MODELO: _____ SERIE: _____ Nº DE SERIE: _____ NOMBRE DEL FABRICANTE: _____ Nº DE REGISTRO: _____
MÁQUINA RECREATIVA DE LA QUE SE SOLICITA SU AUTORIZACIÓN	NOMBRE DEL MODELO: _____ Nº REGISTRO MODELO: _____ SERIE: _____ Nº DE SERIE: _____ NOMBRE DEL FABRICANTE: _____ Nº DE REGISTRO: _____
LOCAL DE INSTALACIÓN	TITULAR DEL LOCAL: APELLIDOS: _____ NOMBRE: _____ Nº DE REGISTRO: _____

De conformidad con lo previsto en el art. 34 del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, y a efectos de la sustitución de máquinas recreativas, se acompaña la documentación relativa a la empresa operadora y máquina recreativa indicada.

Fecha y firma de la empresa operadora

ILMO. SR. DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN TERRITORIAL Y GOBERNACIÓN.

ANEXO V

Gobierno de Canarias
Consejería de Presidencia e Innovación Tecnológica
Viceconsejería de Administración Pública
Dirección General de Administración Territorial y Gobernación
DATOS DE LA MÁQUINA
DATOS DEL FABRICANTE
AUTORIZACIÓN DE EXPLOTACIÓN
Organismo: CONSEJERÍA DE PRESIDENCIA E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA
DATOS DEL TITULAR
DATOS DEL ESTABLECIMIENTO
AUTORIZACIÓN PROVISIONAL

ANEXO VI

BOLETÍN DE INSTALACIÓN

EMPRESA OPERADORA

DENOMINACION: _____ C.I.F. O N.I.F.: _____

DOMICILIO: _____ MUNICIPIO: _____

COD. POSTAL: _____ PROVINCIA: _____ Nº REGISTRO CA-E-: _____

IDENTIFICACION MAQUINA

NOMBRE DEL MODELO: _____ NºREGISTRO DE MODELO: _____

SERIE: _____ Nº DE SERIE: _____ Nº AUTORIZACIÓN DE EXPLOTACIÓN: _____

Nº REGISTRO FABRICANTE O IMPORTADOR CA-__:___

DATOS DEL ESTABLECIMIENTO DE INSTALACION

DENOMINACIÓN: _____ Nº REGISTRO: _____

DOMICILIO: _____ COD. POSTAL: _____

MUNICIPIO: _____ PROVINCIA: _____

TITULAR DEL ESTABLECIMIENTO

APELLIDOS Y NOMBRE: _____

NIF o CIF: _____ DOMICILIO: _____

COD. POSTAL: _____ MUNICIPIO: _____ PROVINCIA: _____

Firma:

REPRESENTANTE DE LA EMPRESA OPERADORA

APELLIDOS Y NOMBRE: _____

Firma:

VIGENCIA

ANEXO VII

D.: _____,

con NIF o CIF: _____, titular o representante de la Empresa Operadora: _____, con nº de registro: CA-E: _____

Domiciliada a efectos de notificación en: _____

_____ Cod. Postal: _____, municipio: _____

provincia: _____.

SOLICITA

El diligenciamiento del Boletín de Instalación de la/s máquina/s recreativa/s:

AUTORIZACIÓN DE EXPLOTACIÓN	Nº REGISTRO DEL LOCAL

para la instalación en el/los establecimiento/s citado/s.

Fecha y firma,

ILMO. SR. DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN TERRITORIAL Y GOBERNACIÓN.

ANEXO VIII

CONDICIONES TÉCNICAS DE SALONES

RECREATIVOS.

1.–Situación.

1. Todos los salones recreativos dispondrán de alguna salida y fachada a vía pública o espacio abierto y comunicado directamente con la vía pública que satisfaga las condiciones de seguridad y distancias que fija la Norma Básica de Edificación: Condiciones de Protección contra Incendios (NBE-CPI), en vigor.

2. Se prohíbe la instalación de cualquier dependencia normalmente accesible por el público, a una cota inferior a los 4 metros o superior a 5 metros, respecto del rasante de la calle en el punto medio de cualquiera de las salidas, salvo en los ubicados en Centros Comerciales.

2.–Vías de evacuación, puertas y escaleras.

A efectos de cálculos de vías de evacuación, puertas, escaleras y rampas de los locales destinados a salones recreativos se estará a lo dispuesto en la NBE-CPI, en vigor.

Se prohíbe el aparcamiento de vehículos delante de la puerta de acceso de dichos locales, debiendo estar señalizado con rótulos bien visibles dicha prohibición. Asimismo, se prohíbe el depósito de mercancías o de cualquier clase de objetos en la proximidad de dichas puertas.

3.–Superficie.

La superficie útil mínima de los salones recreativos será de 50 metros cuadrados en los salones de tipo «A» y y de 100 metros cuadrados y 150 metros cuadrados para los de tipo ?B? y mixtos,, según se trate de poblaciones de menos de 50.000 habitantes o superiores a esta cifra respectivamente.

4.–Altura.

Los locales destinados a salón recreativo, deberán tener una altura mínima de 2,60 metros en la zona de juego. En los otros espacios del local (oficinas, servicios, almacenes, etc.), la altura no podrá ser inferior a 2,40 metros, admitiéndose en casos excepcionales, un mínimo de 2,30 metros.

5.–Aseos.

Los salones recreativos con aforo inferior a 150 personas deberán disponer como mínimo de un aseo diferenciado para cada sexo compuesto al menos, de lavabo e inodoro. Para foros superiores, cada 150 personas o fracción se incrementará en un lavabo y un inodoro en cada uno de los aseos, pudiendo el de caballeros colocar un urinario en lugar de un inodoro, siempre que el número total de urinarios sea como máximo el doble al de inodoros.

En caso de instalación de salones recreativos en Centros Comerciales con aseos comunes, podrán aceptarse los mismos.

6.–Aforo.

El aforo vendrá determinado en la proporción de una persona por cada 1,50 metros cuadrados de superficie útil del salón. El aforo autorizado deberá constar en la entrada del local.

7.–Número de máquinas y su distribución.

El número de máquinas en los salones recreativos será de una por cada 3 metros cuadrados útiles. Dicho número y su tipo «A» y/o «B» deberá constar en un rótulo a la entrada.

Las máquinas se dispondrán de forma que no obstaculicen los pasillos y vías de evacuación del local. En cualquier caso, deberá haber un pasillo de circulación de un mínimo de 1,50 metros de ancho. El espacio para uso de los jugadores por cada máquina sera como mínimo de 0,60 metros por 0,60 metros.

La separación mínima entre máquinas si están colocadas en hilera será de 0,50 metros.

8.–Instalación eléctrica.

Será de aplicación lo dispuesto en el Reglamento Electrotécnico para Baja Tensión y normativa concordante.

9.–Demás medidas de seguridad.

En lo relativo a volúmenes, compartimentación, medidas de protección contra incendios y, en general, normas de seguridad de los locales, será de aplicación lo dispuesto en la NBE-CPI en vigor y la normativa sectorial de aplicación.

10.–Plan de emergencia.

Será de aplicación lo dispuesto en la normativa en vigor referente al Plan de Emergencia.

11.–Rótulos.

Los rótulos que indiquen tipo de salón, aforo del local y número de máquinas, deberán adaptarse a unas medidas de 30 x 40 centímetros.

ANEXO IX

DATOS DEL LOCAL	
	DENOMINACIÓN: _____
	FECHA DE AUTORIZACIÓN: _____ Nº DE REGISTRO: _____
	DOMICILIO: _____
	COD. POSTAL: _____ MUNICIPIO: _____
	PROVINCIA: _____ Nº REGISTRO: _____

DILIGENCIA

Para hacer constar que el presente queda habilitado como Libro de Inspección de Juegos, de acuerdo con el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de Canarias, el cual consta de 100 folios útiles, numerados y sellados con el de esta Consejería de Presidencia e Innovación Tecnológica del Gobierno de Canarias.

_____ a _____ de _____ de 2.____.

EL JEFE DE SERVICIO DE GESTIÓN DEL JUEGO.

Inspección efectuada el día _____ de _____ de _____, a las _____ horas, por el _____ del Juego de la Consejería de Presidencia e Innovación Tecnológica D.: _____, en la que se detecta las siguientes incidencias:

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

_____, a ____ de _____de 2.____

El _____

Firma,

ANEXO X

LIBRO DE RECLAMACIONES

DATOS DEL LOCAL	DENOMINACIÓN: _____ DOMICILIO: _____ COD. POSTAL: _____ MUNICIPIO: _____ PROVINCIA: _____ Nº REGISTRO: _____.
DATOS DE LA EMPRESA OPERADORA	DENOMINACIÓN: _____ Nº REGISTRO DE INSCRIPCIÓN CA-E-:_____.

DILIGENCIA

Para hacer constar que el presente queda habilitado como Libro de Reclamaciones, de acuerdo con el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de Canarias, el cual consta de 50 folios triplicados, numerados y sellados con el de esta Consejería de Presidencia e Innovación Tecnológica del Gobierno de Canarias.

_____ a ____ de _____ de 2.____.

EL JEFE DE SERVICIO DE GESTIÓN DEL JUEGO.

D._____ con D.N.I. : _____,

con domicilio en : _____ municipio: _____,

provincia: _____, número de teléfono: _____

MANIFIESTO: _____

_____

_____

_____

_____

_____, a ____ de _____de 2.____

El Reclamante: El Encargado del Local:

Firma. Firma.

f) Cantabria

§ 93 DECRETO 23/2008, DE 6 MARZO. REGLAMENTO DE MÁQUINAS RECREATIVAS Y DE AZAR

(BOC núm. 53, de 13 marzo; rect. BOC núm. 76, de 18 abril [LCTB 2008, 101])

La nueva Ley de Cantabria 15/2006, de 24 de octubre, de Juego, aprobada en el ejercicio de las competencias exclusivas atribuidas a la Comunidad Autónoma por el artículo 24.25 del Estatuto de Autonomía para Cantabria, abre un camino largo en cuanto a desarrollo normativo se refiere.

El artículo 6 del Decreto 123/1999, de 11 de noviembre, regula los requisitos generales de las máquinas tipo B, adecuándolas al Acuerdo de la Conferencia Sectorial del Juego de 5 de mayo de 1999. Dicho Decreto fue modificado a su vez por los Decretos 65/2002, de 6 de junio, 11/2003, de 6 de febrero, 66/2004, de 8 de julio, y por el 54/2007, de 3 de mayo.

Nuestro ordenamiento, además de los avances normativos, también demandaba una serie de cambios tanto procedimentales como de interpretación jurídica. De la misma manera, la situación actual en el panorama nacional también exigía una adaptación a las nuevas necesidades del sector, así como una revisión de la intervención administrativa.

Por ello, entre otras novedades, el Reglamento que aprueba este Decreto, subclasifica las máquinas de tipo «B» en «B1», «B2» y «B3»; amplía los tipos de locales de hostelería donde se pueden instalar máquinas de tipo «B1»; fija el plazo de validez de la autorización de instalación de las máquinas tipo «B» y «C» en cinco años renovables por períodos anuales; desarrolla los criterios de publicidad en materia de máquinas recreativas y de azar; regula los cyber-salones y la interconexión de salones de juego e introduce cambios dirigidos a la simplificación de los procedimientos de cara a la tramitación vía telemática de los mismos, siendo el más significativo de todos ellos, la eliminación de la autorización de los establecimientos de hostelería.

Este último aspecto es un paso más dentro de la modernización de la Administración mediante el uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones de forma combinada con ciertos cambios organizativos y la incorporación de nuevas capacidades de los empleados públicos, con el fin de mejorar la eficacia, la productividad y la comodidad en la prestación de los servicios, en definitiva mejora de la calidad de los servicios públicos prestados e incrementar el nivel de satisfacción de los ciudadanos.

La nueva relación entre Administración y administrado se va a basar en la confianza, si bien no exonera de responsabilidad al solicitante, sino más bien al contrario, puesto que éste se compromete a través de una declaración expresa a tener en su poder la documentación de que se trate.

Finalmente, la diversidad de Decretos que se han dictado para la regulación de las máquinas recreativas y de azar, ha dificultado en ocasiones la actuación de la Administración, y por ello, se entiende necesario también que a través del presente Decreto, se unifiquen en una sola norma, el Decreto vigente hasta ahora y las modificaciones habidas, con el objetivo de dotar al sistema de seguridad jurídica.

Esta disposición ha sido sometida al procedimiento de información en materia de normas y reglamentaciones técnicas y de Reglamentos relativos a los servicios de la sociedad de la información, previsto en la Directiva 98/34/CE del Parlamento Europeo y del Consejo de 22 de junio, modificada por la Directiva 98/48/CE, de 20 de julio, así como en el Real Decreto 1337/1999, de 31 de julio, que incorpora estas directivas al Ordenamiento Jurídico Español.

En su virtud, a propuesta del consejero de Presidencia y Justicia, de acuerdo con el Consejo de Estado y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su reunión del día 6 de marzo de 2008, dispongo la aprobación del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar que a continuación se inserta.

TÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 1. Objeto y ámbito de aplicación.

1. El presente Reglamento tiene por objeto regular, en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Cantabria, las máquinas recreativas y de azar o aparatos accionados por monedas que, a cambio de un precio, permitan el mero pasatiempo o recreo del jugador, o la obtención por éste de un premio, así como la regulación de otros sistemas e instalaciones de juego y de determinados aspectos de las actividades económicas relacionadas con dichas máquinas o aparatos y, entre ellas, las de fabricación, importación, exportación, homologación e inscripción de modelos, distribución, instalación, explotación y reparación.

2. Las actividades, empresas y establecimientos relacionados con la fabricación, homologación, comercialización o distribución, instalación, explotación y reparación de máquinas recreativas y de azar y otros sistemas e instalaciones de juego, requerirán la previa obtención de las autorizaciones previstas en este Reglamento.

Artículo 2. Exclusiones.

Las disposiciones del presente Reglamento no serán de aplicación a:

a) Las máquinas tocadiscos o videodiscos accionadas por monedas.

b) Las máquinas consideradas como de uso infantil, tales como las que imitan el movimiento de cualquier animal, el vuelo de un avión, la marcha de un tren o vehículo, así como las que por su naturaleza o elementos estén orientadas al público infantil.

c) Las máquinas expendedoras, entendiendo por tales las que se limitan a efectuar ventas de productos o servicios a cambio de las monedas depositadas en ellas, siempre que el valor del dinero depositado corresponda al valor normal en el mercado de los productos que se entreguen y que, en cada acción, se obtenga siempre uno de los artículos expuestos, no pudiendo contener ningún mecanismo que constituya o se preste a cualquier tipo de apuesta, combinación aleatoria, habilidad o juego de azar.

d) Las máquinas o aparatos de naturaleza manual o mecánica o que, aún introduciendo elementos electrónicos, éstos no influyan directamente en la realización del juego, de habilidad o de competencia pura o deportiva como futbolines, mesas de billar, boleras, hockey, etc., aunque su uso requiera la introducción de monedas.

e) Las máquinas que se fabriquen con destino al mercado externo al ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Cantabria.

f) Las máquinas, aparatos, dispositivos o sistemas informáticos, telemáticos o cualquier otro medio de comunicación o conexión remota, que, a cambio de un precio por un tiempo de uso, ofrecen al usuario servicios de internet, tales como correo, navegación y conversación electrónicas, tratamientos de texto e imágenes, videoconferencia, transferencias de ficheros o servicios análogos. A tal fin, dichas máquinas, aparatos, dispositivos o sistemas informáticos deberán garantizar la imposibilidad de acceso, práctica y desarrollo de todo tipo de juego.

Artículo 3. Clasificación de las máquinas.

De acuerdo con lo establecido en la Ley de Cantabria 15/2006, de 24 de octubre, de Juego de Cantabria, las máquinas se clasifican en los siguientes grupos:

a) Máquinas de tipo «A» o recreativas.

b) Máquinas de tipo «B» o recreativas con premio en metálico.

c) Máquinas de tipo «C» o de azar.

TÍTULO II

De las máquinas

CAPÍTULO I

Definiciones y régimen de las máquinas

Sección 1ª Máquinas de Tipo «A»

Artículo 4. Definición.

1. Son máquinas de tipo «A» o recreativas las siguientes:

a) Las de mero pasatiempo o recreo que se limitan a conceder al usuario un tiempo de uso o de juego a cambio del precio de la partida sin que puedan conceder ningún tipo de premio en metálico. Se incluyen las que ofrezcan como único aliciente adicional y por causa de la habilidad del jugador, la posibilidad de continuar jugando por el mismo importe inicial en forma de prolongación de la propia partida o de otra adicional, que en ningún caso podrá ser canjeado por dinero o especie.

b) Las máquinas cuyo desarrollo de juego se realice mediante la utilización de pantallas de televisión, vídeo o cristal líquido. En estas máquinas podrán modificarse los mandos y el vidrio de pantalla así como incorporar dispositivos que permitan el intercambio de las placas que contengan distintas modalidades de juegos compatibles con la configuración de éstas. En este caso, el nuevo juego que se pretende introducir debe estar previamente homologado.

c) Las denominadas de realidad virtual, simulación y análogas, siempre y cuando el usuario intervenga en el desarrollo de los juegos.

d) Los aparatos, instrumentos, dispositivos o soportes informáticos que, a cambio de un precio por un determinado tiempo de uso, sean utilizados para la práctica de juegos recreativos y estén instalados en establecimientos de pública concurrencia, pudiendo estar interconectados, mediante un servidor de área local, a una red debidamente autorizada.

e) Aquellas que, aparte de proporcionar un tiempo de uso o de juego a cambio del precio de la partida, pueden conceder un premio en especie, directo o mediante una cantidad de vales, bonos o similares, en función de la habilidad, destreza o conocimiento del jugador, debiendo reunir las siguientes características:

1º El valor de mercado de cada uno de los premios ofertados no podrá ser superior a veinte veces el importe de la partida, ni ésta a su vez superior a un euro.

2º Los premios deberán ser identificados previamente por el usuario.

Cuando estas máquinas entreguen un premio mediante bonos, vales o similares deberán cumplir los siguientes requisitos:

1º Estos bonos o vales serán acumulables y canjeables por un premio en especie, sin que puedan, en ningún caso, utilizarse en otro establecimiento diferente al que se han conseguido y bajo ningún concepto podrán canjearse por dinero.

2º A cualquier bono o vale le corresponderá necesariamente un premio.

3º Deberá existir un mostrador de obsequios, debiendo señalarse de forma clara y visible cuantos bonos, fichas o similares serán necesarios para conseguir un obsequio.

f) Las de mero pasatiempo o recreo, que sean incluidas por la Administración en este tipo, y que no estén afectadas por alguna de las exclusiones del artículo 2.

2. No podrán homologarse ni inscribirse en el Registro de Juego, las máquinas cuya utilización implique el uso de imágenes o la realización de actividades propias de locales no autorizados para menores o que de cualquier manera puedan herir la sensibilidad o perjudicar la formación de la infancia y de la juventud.

Sección 2ª Máquinas de Tipo «B»

Artículo 5. Clasificación y definición.

1. Las máquinas de tipo «B» o recreativas con premio en metálico se clasifican a su vez en los siguientes subtipos:

a) Máquinas de tipo «B1», entendiéndose por tales aquellas que, a cambio del precio de la partida o jugada concedan al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, de acuerdo con el programa de juego, un premio en metálico.

También se consideran máquinas de tipo «B1» las siguientes:

1º Las llamadas cascadas o similares.

2º Las llamadas botes electrónicos o similares, que permiten asociar un premio en metálico con el alcance de un importe o un número de propinas.

b) Máquinas de tipo «B2», entendiéndose por tales aquellas que cumpliendo los requisitos generales de las máquinas de tipo «B1» conceden eventualmente premios en metálico superiores a éstas. Tendrán que ser diferenciadas de las de tipo «B1», adoptando una denominación comercial específica.

c) Máquinas de tipo «B3», entendiéndose por tales aquellas que de acuerdo con las normas y disposiciones técnicas establecidas en el presente Reglamento, otorguen premios en metálico superiores a los de las máquinas de tipo «B1», de acuerdo con el programa de premios previamente establecido o, even-

tualmente, en proporción a lo apostado por el conjunto de jugadores. Sólo podrán incorporar electrónicamente juegos similares a los practicados mediante cartones dentro de las salas de bingo autorizadas.

2. Son máquinas de tipo «B» multipuesto aquellas que, reuniendo las características técnicas de las máquinas de tipo «B» y conformando un solo mueble permiten la participación de más de un jugador de forma independiente, conjunta o simultánea.

3. También se consideran máquinas de tipo «B» aquellas otras que contengan algún elemento de juego, envite, apuesta o azar, y sean incluidas en este tipo por la Administración siempre que no estén afectadas por alguna de las exclusiones contempladas en el artículo 2 de este Reglamento.

Artículo 6. Requisitos generales de las máquinas tipo «B1» y «B2».

Con el fin de ser homologadas e inscritas en el Registro de Juego, las máquinas tipo «B1» y «B2» deberán cumplir las condiciones siguientes:

a) El precio máximo de cada partida será de 0,20 euros, sin perjuicio de lo que establece el apartado c) del artículo 7.

b) El premio máximo que estas máquinas podrán conceder será el siguiente:

1º Para las máquinas «B1», 400 veces el precio de la partida, o, 400 veces la suma de los precios de las partidas simultáneas a las que hace referencia el apartado c) del artículo 7.

2º Para las máquinas «B2», 1.000 veces el precio de la partida, o, 1.000 veces la suma de los precios de las partidas simultáneas a las que hace referencia el apartado c) del artículo 7.

El programa de juego no podrá provocar ningún tipo de encadenamiento o secuencia de premios cuyo resultado sea la obtención de una cantidad de dinero superior al premio máximo establecido.

c) Para el comienzo de la partida se requerirá que el jugador accione el pulsador o la palanca de puesta en marcha. Transcurridos cinco segundos sin hacerlo, la máquina deberá funcionar automáticamente.

d) La duración media de la partida no será inferior a cinco segundos, sin que puedan realizarse más de 360 partidas en 30 minutos. A efectos de la duración, la realización de partidas simultáneas se contabilizará como si se tratase de una partida simple.

e) El juego podrá desarrollarse mediante la utilización de tambores, rodillos, discos o elementos giratorios, internos o externos, así como mediante la utilización de monitores o soporte físico análogo controlado por señal de vídeo o similar.

f) El contador de créditos, que deberán llevar incorporado las máquinas, no admitirá una acumulación superior al equivalente del precio de veinticinco partidas, pudiendo contar con el dispositivo opcional contemplado en el artículo 7 e).

g) Cada máquina deberá ser programada y explotada de forma que devuelva como premios, en todo ciclo de cuarenta mil partidas consecutivas, un porcentaje que nunca será inferior al 70% del valor de las partidas efectuadas. Se entiende por ciclo el conjunto de partidas consecutivas y correlativas que el programa de juego debe establecer para pagar el porcentaje de devolución de premios.

h) Deberán disponer de un mecanismo de bloqueo que deje la máquina en situación de «fuera de servicio» cuando no haya podido completar cualquier pago.

i) Los premios consistirán necesariamente en dinero de curso legal y nunca podrán ser en forma de puntos o créditos a favor del jugador, salvo aquellas máquinas a las que hace referencia el artículo 5.3 y deberán ser expulsados al exterior sin ninguna acción por parte del jugador o ser recogidos por el acumulador previsto en el apartado g) del artículo 7 de este reglamento, si el modelo lo incorpora.

No obstante lo anterior, en los salones de juego y salas de bingo, el pago del premio máximo de estas máquinas podrá efectuarse mediante la entrega al jugador y, siempre a voluntad de éste, de cheque o talón contra la cuenta bancaria de la entidad titular, así como en efectivo en el propio establecimiento. En estos casos, la máquina deberá disponer de un mecanismo de bloqueo que impida el funcionamiento de la misma hasta que el premio haya sido pagado.

j) En el frontal de las máquinas constará de forma gráfica, visible y por escrito:

1º Las reglas del juego.

2º La descripción de las combinaciones ganadoras y el importe del premio correspondiente a cada una de ellas.

3º El porcentaje mínimo de devolución en premios.

4º La indicación de que la máquina no cambia dinero.

5º La advertencia de su prohibición de utilización a menores de 18 años y que su uso puede producir ludopatía.

6º Indicación del subtipo al que pertenece la máquina.

En las máquinas en que se utilice soporte de vídeo o sistemas similares, se podrá presentar la información relativa a las reglas del juego, descripción de combinaciones ganadoras y planes de ganancias a través de la utilización de las propias pantallas.

k) Las memorias electrónicas que determinan el juego de la máquina deberán disponer de medidas de seguridad que hagan imposible su alteración o manipulación. Las máquinas habrán de incorporar una fuente de alimentación de energía autónoma que preserve la memoria en caso de desconexión o de interrupción de la corriente eléctrica y que permita la reanudación del programa en el mismo estado.

l) Las máquinas deberán incorporar los contadores y dispositivos de seguridad exigidos por el presente Reglamento.

m) Las máquinas no podrán tener instalado ningún tipo de dispositivo sonoro que tenga como objetivo actuar de reclamo o atraer la atención de los concurrentes mientras la máquina no se encuentre en uso por un jugador.

Artículo 7. Dispositivos opcionales de las máquinas de tipo «B1» y «B2».

Las máquinas de tipo «B1» y «B2» podrán estar dotadas, antes de su salida de fábrica y siempre que se haga constar en el expediente de inscripción en el Registro de Juego de cualquiera de los dispositivos siguientes:

a) Los que permitan a voluntad del jugador arriesgar los premios previamente obtenidos, siempre que el programa de juego garantice el mantenimiento del porcentaje de devolución, y que no se supere el premio máximo autorizado.

b) Los que permitan la retención parcial de la combinación de una partida no ganadora para otra posterior.

c) Los que permitan la realización simultánea de un número acumulado de partidas que, en conjunto, no superen el valor de tres veces el precio máximo de la partida autorizada, en el caso de las máquinas de tipo «B1» y de cinco veces el precio máximo de la partida, en el caso de las máquinas de tipo «B2». A estos efectos, la realización de partidas simultáneas se contabilizará como si se tratase de una partida simple.

d) Monederos aptos para admitir monedas, billetes o cualquier medio de pago de valor no superior a cien veces el precio máximo autorizado por partida.

e) Contadores adicionales de reserva de monedas no destinadas a juego, pudiendo ser recuperado su importe en cualquier momento y que permita pasar las cantidades acumuladas al contador de créditos una vez que éstos lleguen a cero y siempre por la acción voluntaria del jugador, sin que la máquina pueda destinar a este contador adicional de reserva las cantidades obtenidas como premios.

f) Los que permitan apostar a «crédito o nada» las cantidades sobrantes de partidas anteriores cuyo importe sea inferior al precio de la partida. En este caso otorgará un crédito de valor doble en el 50% de las ocasiones en que se produzca la apuesta.

g) Marcador de premios donde vayan acumulándose los premios obtenidos, debiendo quedar limitado dicho marcador al premio máximo autorizado, procediéndose a la devolución inmediata del premio y sin ninguna acción por parte del jugador, cuando se llegue a dicha cantidad. En ningún caso los premios podrán convertirse en créditos, ni pasar al contador adicional de reserva y deberán poder cobrarse por el jugador en cualquier momento.

h) Los que posibiliten un aumento del porcentaje de devolución a que se refiere el artículo 6, apartado g).

i) Para las máquinas «B1» y «B2», instaladas en salones de juego y salas de bingo, los que permitan la utilización de tarjetas electrónicas o magnéticas denominadas de prepago, cuya expedición será autorizada por la Consejería competente en materia de juego, de forma exclusiva para cada establecimiento y que deberán ser adquiridas y canjeadas dentro de las dependencias del mismo. A estas tarjetas no les será de aplicación el límite establecido en el apartado d) de este artículo.

Artículo 8. Requisitos Generales de las Máquinas «B3».

1. Para homologar e inscribir en el Registro de Juego las máquinas «B3», deberán cumplir los siguientes requisitos técnicos generales:

a) El precio máximo de la partida será de 0,20 euros, sin que el valor total de la suma de apuestas simultáneas realizables en una partida, por cada jugador, pueda exceder de 6 euros.

b) La realización de apuestas así como el cobro de los premios obtenidos se podrá realizar mediante tarjetas electrónicas prepago, cuya expedición será autorizada por la Consejería competente en materia de juego.

c) La duración media de cada partida no será inferior a 3 segundos y sin que la duración mínima del desarrollo de 600 partidas pueda ser inferior a 30 minutos.

d) Cada máquina deberá devolver un porcentaje de al menos el 80% del total de las apuestas efectuadas de acuerdo con la estadística de partidas que resulte de la totalidad de combinaciones posibles. Sin perjuicio de lo anterior, el premio máximo que puede otorgar cada máquina no será en ningún caso superior a 1.000 veces el valor de lo apostado en la partida y podrá abonarse en las mismas condiciones establecidas en el artículo 6 i)

e) El juego se desarrollará necesariamente mediante la utilización de pantallas controladas por señal de vídeo o sistema similar.

f) El juego deberá consistir necesariamente en variaciones basadas en el juego del bingo desarrollado informáticamente y sin intervención en su desarrollo del personal de la sala.

g) En ningún caso la máquina podrá expedir cartones o soportes físicos del juego desarrollado en la máquina para su utilización externa por parte de los jugadores.

2. El sistema deberá contar con los siguientes elementos y funcionalidades:

a) Un servidor de grupo que será el encargado de establecer el diálogo continuo con las pantallas terminales ocupadas, respecto de las apuestas realizadas y los premios obtenidos.

b) Un servidor de comunicaciones que se encargará de canalizar y garantizar el intercambio de comunicación entre el servidor de grupo y el servidor central.

c) Un servidor central que archivará todos los datos relativos a las apuestas realizadas y premios obtenidos, y deberá realizar y producir las estadísticas e informes del número de partidas realizadas, cantidades jugadas y combinaciones ganadoras otorgadas con indicación del día y la hora.

d) Un sistema informático de caja que contará con un terminal de cajero que cargará en las tarjetas electrónicas prepago de la sala o en cualquier otro soporte debidamente autorizado por la Consejería competente en materia de juego, las cantidades solicitadas por los jugadores e indicará el saldo o crédito final de esta tarjeta para su abono. A tal fin, deberá contar con un programa informático de control y gestión de todas las transacciones económicas realizadas.

e) Sistema de verificación que, previo al inicio de cada sesión de juego, comprobará diariamente el correcto funcionamiento de la totalidad del sistema. En el supuesto de que durante el funcionamiento del mismo se detectasen averías o fallos tanto en el servidor como en las pantallas terminales de las máquinas y sin perjuicio de la devolución a los jugadores de las cantidades apostadas, deberá comprobar, antes del reinicio del sistema, el correcto funcionamiento de éste y de todas y cada una de las pantallas terminales.

f) Deberán incorporar contadores que cumplan las mismas funcionalidades previstas en el artículo 14 del presente Reglamento. No obstante, la empresa titular o gestora del juego podrá implementar en el servidor del establecimiento un sistema de información homologado por un laboratorio de ensayo autorizado que, conectado a las máquinas o terminales de la sala, registre todas las funcionalidades exigidas con carácter general en el indicado artículo 14.

3. Como dispositivo adicional podrá homologarse aquel que permita, mediante la conexión de las máquinas instaladas en una sala, la formación de bolsas de premios mediante la acumulación sucesiva de una parte del importe de dichas apuestas y sin que dicha acumulación pueda suponer una disminución del porcentaje de devolución establecido en la letra d) del apartado 1 del presente artículo. Este dispositivo deberá gestionar informáticamente los premios acumulados y enviará a cada pantalla terminal la cuantía de los mismos conforme al plan de ganancias del sistema de la máquina. La cuantía máxima de las bolsas de premios o jackpots no podrá, en ningún caso, ser superior a la suma de premios máximos que puedan otorgarse en el total de las máquinas interconectadas.

Artículo 9. Interconexión de máquinas de tipo «B».

1. Las máquinas de tipo «B1» y «B2» instaladas en salones de juego, salas de bingo y casinos, podrán interconectarse con otras instaladas en el mismo establecimiento para otorgar un premio especial cuya cuantía máxima no podrá exceder de 2.000 euros, sin que dicho premio suponga una disminución del porcentaje de devolución de cada una de las máquinas interconectadas.

2. Las máquinas de tipo «B3» podrán interconectarse con otras del mismo tipo instaladas dentro de la misma sala, cumpliendo los requisitos establecidos en el punto 3 del artículo anterior. En ningún caso, el número de máquinas interconectadas en cada grupo o carrusel podrá ser superior a ocho.

3. Las máquinas de tipo «B1» y «B2», instaladas en salones de juego y salas de bingo podrán interconectarse con otras instaladas en otros salones de juego y en otras salas de bingo, dentro de la Comunidad Autónoma de Cantabria. En este caso, podrán otorgar un premio acumulado, cuya cuantía máxima no podrá exceder de 4.000 euros. El sistema de interconexión deberá cumplir los siguientes requisitos:

a) El servidor central deberá encontrarse instalado dentro del ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Cantabria y deberá controlar el sistema de interconexión en su conjunto.

b) El sistema de interconexión de las máquinas deberá garantizar su comunicación constante y a tiempo real, reflejando en el sistema de control y gestión cualquier evento en el desarrollo del juego dentro del tiempo mínimo establecido reglamentariamente para una partida.

c) Deberá disponer de los correspondientes adaptadores a los que se conecten las máquinas recreativas que conformen el carrusel del sistema de interconexión.

d) Deberá contar con una red interna dentro de cada salón de juego o sala de bingo que conecte los adaptadores de las máquinas a un servidor local o concentrador del salón de juego o sala de bingo.

e) Deberá disponer de una red externa que conecte el salón de juego o la sala de bingo con el sistema central de interconexión.

f) Deberá contar con visualizadores conectados a la red de cada salón de juego o sala de bingo, destinados a informar en cualquier momento de los premios y del estado del juego interconectado.

g) Las máquinas recreativas interconectadas al sistema deberán interactuar directamente con el jugador sin que puedan tener incorporado ningún elemento adicional que haga depender exclusivamente de ellas el desarrollo del juego.

4. El importe de los premios se señalará claramente en un rotulo al efecto, sin que se pueda realizar ningún tipo de publicidad en el exterior del local. Estos premios podrán abonarse, a voluntar del jugador, mediante cheque o talón, contra la cuenta bancaria de la entidad titular.

5. En cada máquina interconectada, deberá constar de forma expresa esta circunstancia.

6. Los sistemas de interconexión deberán estar homologados e inscritos en el Registro de Juego.

7. Cada establecimiento comunicará a la Consejería competente en materia de juego, con carácter previo a su puesta en funcionamiento, la instalación de los sistemas de interconexión, sin que, en ningún caso, sea inferior a tres el número de máquinas interconectadas en cada grupo o carrusel. En la comunicación deberá especificarse el modo de realizar el enlace y el premio ofrecido.

8. Si en los diez días siguientes a la entrada del escrito de comunicación de la interconexión no se formulasen objeciones a la misma, ésta se podrá llevar a efecto, sin perjuicio de lo dispuesto en el apartado siguiente del presente artículo.

9. La Consejería competente en materia de juego podrá prohibir la interconexión de máquinas cuando estime que no se cumplen alguno de los requisitos a que se refieren los apartados anteriores, salvo que dicha irregularidad se subsane en un plazo de diez días, a contar desde la notificación de las objeciones formuladas.

Sección 3ª Máquinas de Tipo «C»

Artículo 10. Definición.

Son máquinas de tipo «C» o de azar aquellas que, de acuerdo con las características y límites establecidos en este Reglamento, a cambio del precio de la partida, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio que dependerá siempre del azar.

A los efectos de esta definición se entiende por azar, el que la combinación o resultado de cada jugada no dependa de combinaciones o resultados anteriores o posteriores.

Artículo 11. Requisitos generales de las máquinas de tipo «C».

Para ser homologadas e inscritas en el Registro de Juego, las máquinas tipo «C» o de azar tendrán que cumplir las condiciones siguientes:

a) El precio máximo unitario de la apuesta en cada jugada o partida será de 9 euros. No obstante en aquellas máquinas que permitan efectuar varias apuestas en una misma partida, el precio máximo unitario se aplica a cada una de las apuestas realizadas.

Asimismo, los casinos de juego podrán utilizar fichas, tarjetas magnéticas prepago u otro soporte físico, en sustitución de las monedas, que serán canjeables o reintegrables por dinero de curso legal dentro del mismo establecimiento.

b) El premio máximo que cada máquina puede entregar al jugador será de 5.000 veces el precio

máximo de la partida, respetándose el porcentaje de devolución que establece el apartado d) de este artículo. Asimismo se podrán homologar máquinas de este tipo que dispongan de un mecanismo que permita la acumulación de las cantidades jugadas para constituir bolsas o premios especiales de carácter progresivo, cuya obtención se logrará mediante la consecución de combinaciones específicas para cada modelo.

c) La duración mínima de la partida será de 2,5 segundos.

d) La máquina tendrá que ser diseñada y explotada de modo que retorne a los jugadores en forma de premios, de acuerdo con la serie estadística de partidas que resulte de la totalidad de combinaciones posibles, un porcentaje no inferior al 80% de las cantidades jugadas.

En el caso de que esté proyectada para acumular un porcentaje de las cantidades jugadas para constituir «bolsas» o premios especiales, esta acumulación será adicional al porcentaje previsto en el párrafo anterior.

Se podrán homologar máquinas que dispongan de mecanismos que permitan aumentar el porcentaje de devolución.

e) Los premios deben consistir en moneda de curso legal, salvo que se utilicen fichas, tarjetas magnéticas prepago u otros soportes físicos. En estos casos, los premios serán entregados mediante fichas o recargas en las tarjetas u otros soportes que serán canjeables o reintegrables por dinero de curso legal en el mismo establecimiento.

f) Las máquinas deberán disponer de mecanismos de expulsión automática de los premios al exterior, salvo la previsión del apartado anterior y del artículo 12.2 de este Reglamento.

g) En el tablero frontal de las máquinas constarán, de forma gráfica y por escrito:

1º Las reglas del juego, con descripción de las apuestas posibles.

2º La indicación de los tipos y valores de las monedas, fichas o tarjetas que acepta.

3º La descripción de las combinaciones ganadoras y el importe de los premios correspondientes a cada una de ellas.

4º El porcentaje mínimo de devolución en premios.

Artículo 12. Depósitos de monedas.

1. Salvo autorización expresa en contra, que deberá constar en la resolución de homologación, todas las máquinas de tipo «C» deberán disponer de los depósitos internos de monedas siguientes:

a) El depósito de reserva de pagos, que retendrá las monedas o fichas destinadas al pago automático de los premios.

b) El depósito de ganancias, que retendrá las monedas no destinadas al pago automático de premios y que deberá estar situado en un compartimento separado de cualquier otro de la máquina, salvo del canal de alimentación.

Estarán exentas de estos depósitos las máquinas que utilicen, como exclusivo medio de pago de premios, las tarjetas electrónicas o magnéticas canjeables dentro del establecimiento por dinero de curso legal.

2. Si el volumen de monedas constitutivas del premio excede la capacidad del depósito de reserva de pagos, los premios serán pagados en mano dentro del mismo establecimiento. En este caso, las máquinas deberán disponer de un avisador luminoso y/o sonoro que se ponga en marcha automáticamente cuando el jugador obtenga uno de los premios citados, y de un mecanismo de bloqueo que impida a cualquier jugador continuar utilizando la máquina hasta que el premio haya sido pagado y la máquina desbloqueada.

3. También se podrán homologar e inscribir aquellos modelos de máquinas que dispongan de mecanismos que permitan la acumulación de premios obtenidos como créditos a favor del jugador, si bien en este caso el jugador ha de poder optar en cualquier momento por la devolución de los créditos acumulados.

Artículo 13. Interconexión de máquinas de tipo «C».

1. Las máquinas tipo «C» se podrán interconectar con el fin de poder otorgar premios especiales llamados «súper bolsas», suma de los premios de «bolsa» de cada una de las máquinas interconectadas o en función del número de apuestas. También podrán otorgar premios en especie que el jugador tendrá la opción de cambiar por dinero de curso legal o por un valor previamente anunciado. El importe del premio, así como la indicación de su naturaleza, se señalará claramente en un rótulo al efecto, pudiendo publicitarse, únicamente, en el interior de las salas de juego.

2. En cada máquina interconectada deberá constar de forma expresa y clara esta circunstancia.

3. El casino comunicará a la Consejería competente en materia de juego, con carácter previo a su puesta en funcionamiento, la interconexión de máquinas, sin que en ningún caso sea inferior a tres el número de máquinas interconectadas en cada grupo o carrusel.

En la comunicación deberá especificarse el número de máquinas que se interconectarán, el modo de realizar el enlace y el premio ofrecido.

4. Si en los diez días siguientes a la entrada del escrito de comunicación de la interconexión no se formulasen objeciones a la misma, ésta se podrá llevar a efecto, sin perjuicio de lo dispuesto en el apartado siguiente del presente artículo.

5. La Consejería competente en materia de juego podrá prohibir la interconexión de máquinas cuando estime que no se cumplen alguno de los requisitos a que se refieren los apartados anteriores, salvo que dicha irregularidad se subsane en un plazo de diez días, a contar desde la notificación de las objeciones formuladas.

6. Las máquinas de tipo «C» podrán interconectarse con la finalidad de otorgar premios especiales en moneda de curso legal o en especie, cuyo valor monetario ha de estar anunciado previamente, y que el jugador podrá recibir por el simple hecho de estar jugando en una de ellas, con independencia de la apuesta realizada y de la obtención o no de una combinación ganadora, pudiendo el jugador optar por cambiar el premio por dinero de curso legal.

Sección 4ª Requisitos especiales para Máquinas Tipo «B» y «C»

Artículo 14. Avisadores y contadores.

1. Las máquinas de tipo «B» y «C» deberán incorporar contadores que cumplan los requisitos siguientes:

a) Posibilitar su lectura independiente por la Administración.

b) Identificar la máquina en que se encuentran instalados.

c) Estar seriados y protegidos contra toda manipulación.

d) Mantener los datos almacenados en memoria aún con la máquina desconectada, e impedir el uso de la máquina en caso de avería o desconexión del contador.

e) Almacenar los datos correspondientes al número de partidas realizadas y premios obtenidos, de forma permanente y acumulada desde su primera instalación.

El cumplimiento de estos requisitos deberá acreditarse mediante certificación expedida por entidad autorizada por la Consejería competente en materia de juego para la realización de los ensayos previos, siendo suficiente para los Estados miembros de la Unión Europea y países firmantes del Espacio Económico Europeo y Turquía, certificación de cumplimiento de las especificaciones equivalentes contenidas en sus reglamentaciones.

2. Los contadores incorporados a este tipo de máquinas quedan sujetos al control metrológico previsto en la normativa aplicable.

3. La instalación de los contadores a que hace referencia el apartado 1 de este artículo, no será preceptiva para las máquinas de tipo «C», si el establecimiento en que están instaladas dispone de un sistema informático central homologado previamente y conectado a las máquinas, en el que queden registradas, al menos, las mismas operaciones que los contadores individuales de las máquinas.

4. Las máquinas de tipo «C» tendrán un mecanismo avisador luminoso y acústico situado en la parte superior de las mismas, que entrará en funcionamiento automáticamente cuando sean abiertas para efectuar reparaciones momentáneas, para llenar los depósitos o por cualquier otra circunstancia.

5. Las máquinas de tipo «C» dispondrán asimismo de un mecanismo avisador luminoso y acústico que permita al jugador llamar la atención del personal al servicio de la sala, y un indicador luminoso de que la moneda depositada ha sido aceptada, así como el avisador regulado en el artículo 12.2.

Artículo 15. Dispositivos de seguridad.

1. Las máquinas tipo «B» y «C» incorporarán los siguientes dispositivos de seguridad:

a) Los que desconecten la máquina automáticamente si los contadores o el sistema informático que los sustituya dejan de registrar y acumular el paso de monedas o si dejan de funcionar correctamente.

b) Los que impidan la manipulación de los contadores, preserven la memoria de las máquinas, aun en el caso de interrupciones de corriente eléctrica, y los que permitan reemprender cualquier partida en el estado en que se encontraba en el momento de la interrupción.

c) Los que impidan introducir en cada partida un número de monedas superior al máximo permitido o que devuelvan automáticamente las monedas depositadas en exceso.

d) Los que garanticen la integridad de la memoria de juego en el supuesto de que se intente su manipulación.

2. Las máquinas de tipo «B» tendrán que disponer de un mecanismo de bloqueo que impida la introducción del precio de la partida cuando el depósito de reserva de pagos no disponga de dinero suficiente para efectuar, en su caso, el pago de cualquiera de los premios programados.

3. Las máquinas de rodillos habrán de incorporar además:

a) Un dispositivo que complete el giro total de los rodillos y, en su caso, el ciclo de pago del premio obtenido, cuando retorne la energía a la máquina tras su interrupción.

b) Un dispositivo que desconecte automáticamente la máquina si, por cualquier motivo, los rodillos no giran libremente.

c) Un dispositivo que, de forma aleatoria, modifique las velocidades de giro de por lo menos dos rodillos y, forzosamente, del primero de ellos, a fin de evitar repeticiones estadísticas en el caso de rodillos mecánicos.

4. En el supuesto de que la máquina utilice soporte de vídeo deberá incorporar los dispositivos técnicos necesarios que impidan que se pueda modificar su funcionamiento mediante la utilización de infrarrojos, de señales de ondas de radio o cualquier otro sistema desde el exterior de la misma.

CAPÍTULO II

Inscripción de modelos

Sección 1ª Laboratorios de ensayo y ensayos previos

Artículo 16. Laboratorios de ensayo.

1. A los efectos del presente Reglamento se entiende por laboratorio de ensayo el organismo de control autorizado por la Consejería competente en materia de juego encargado de verificar la conformidad del prototipo ensayado con las especificaciones, características y requisitos técnicos establecidos para cada tipo de máquina o material de juego relacionado con las mismas.

2. Los laboratorios de ensayos de máquinas podrán ser entidades públicas o privadas, con personalidad jurídica propia, y deberán disponer de los medios materiales y humanos, así como de la solvencia técnica y financiera necesaria y de la estricta imparcialidad e independencia para realizar las labores de verificación mencionada.

Artículo 17. Requisitos y documentación.

1. La solicitud de autorización de laboratorio de ensayo se dirigirá a la Consejería competente en materia de juego, quien previas las comprobaciones oportunas, resolverá y notificará el otorgamiento o denegación de la autorización, que tendrá carácter indefinido, salvo lo dispuesto en el artículo 18 de este Reglamento.

2. A los efectos de garantizar la imparcialidad e independencia de los laboratorios de ensayo en el ejercicio de su función de verificación, éstos deberán aportar con la solicitud de autorización la documentación que acredite los siguientes extremos:

a) Denominación de la entidad, con indicación de su naturaleza jurídica y del domicilio de la misma.

b) En el caso de sociedades mercantiles, escritura de constitución y estatutos sociales inscritos en el Registro Mercantil u organismo equivalente en el caso de sociedad extranjera. En este caso deberán encontrarse traducidos al idioma español por un traductor oficial.

c) Relación nominal y datos personales que permitan la identificación del personal que preste servicios en el laboratorio.

d) Declaración suscrita por la representación legal de la entidad acreditativa de no mantener relación o dependencia alguna con otras empresas, entidades privadas u organismos interesados en los resultados de los ensayos o verificaciones, así como de la confidencialidad respecto de dichos resultados. Se exceptúan los casos en que el laboratorio dependa de una entidad pública.

e) Cuando la entidad titular del laboratorio sea privada, formalización y actualización de un contrato de seguro de responsabilidad civil.

3. A los efectos de garantizar la capacidad y solvencia técnica en el desarrollo de sus labores de ensayo y verificación, los laboratorios deberán aportar la siguiente documentación:

a) Acreditación de que la entidad dispone de personal dotado de la adecuada cualificación y formación técnica para los ensayos requeridos.

b) Capacidad del laboratorio para realizar las pruebas y verificaciones de conformidad con las especificaciones, características y requisitos técnicos reglamentariamente establecidos para cada tipo de máquina o material de juego relacionado con las mismas.

c) Capacidad del laboratorio para realizar comprobaciones en actividades complementarias de aquellos otros elementos que intervienen en los juegos de azar, tales como verificaciones metrológicas, mecánicas, climáticas, de seguridad eléctrica, de compatiblidad electromagnética, así como de cualesquiera otros aspectos técnicos.

d) Disponibilidad del laboratorio para la resolución de consultas formuladas por las Administraciones Públicas competentes sobre cuestiones relacionadas con los ensayos de material de juego, asistencia a reuniones de trabajo con aquellas para coordinar criterios sobre la materia de que se trate o para la prestación de servicios de colaboración en la inspección, cuando así sea requerido para ello por la autoridad judicial o administrativa.

e) Estar acreditado o estar en disposición de obtener la acreditación establecida en la Norma «UNE EN-ISO/IEC 17.025», o en ulteriores que la sustituyan, para realizar ensayos de máquinas recreativas y de azar.

f) Cualquier otra autorización administrativa que ostente como laboratorio de ensayo.

Artículo 18. Extinción y revocación de la autorización.

1. Se extinguirá la autorización de laboratorio de ensayo por las siguientes causas:

a) Por cese de la actividad, a petición del interesado.

b) Por sanción de suspensión o cierre del establecimiento, impuesta de acuerdo con la normativa de Industria aplicable en esta materia.

2. Previa la tramitación del oportuno procedimiento y con audiencia de la entidad autorizada, la Consejería competente podrá acordar la revocación de la autorización cuando concurra alguna de las circunstancias siguientes:

a) Cuando se constate que el modelo de máquina o elemento de juego homologado e inscrito en el Registro incumplía en el momento de expedirse la certificación favorable los requisitos establecidos en la normativa de aplicación.

b) Cuando el laboratorio de ensayo autorizado deje de reunir los requisitos y condiciones establecidas, tanto en la presente norma, como en la restante normativa estatal o comunitaria europea que sea de aplicación.

Artículo 19. Ensayos previos.

1. Todos los sistemas de interconexión y todos los modelos de máquinas de tipo «B» y «C» deberán ser sometidos, con anterioridad a su homologación, a ensayo en entidad reconocida por la Consejería competente en materia de juego. Dicha entidad informará si el funcionamiento del sistema de interconexión o del modelo de máquina, y en especial el programa de juego y la distribución de premios, se adecuan a las especificaciones contenidas en la documentación presentada. A la vista de dicho informe la Consejería competente en materia de juego decidirá sobre la homologación del sistema de interconexión o del modelo de máquina.

2. La Consejería competente en materia de juego podrá solicitar el sometimiento a estos ensayos de las máquinas de tipo «A», cuando existan dudas sobre su funcionamiento o características.

3. La Consejería competente en materia de juego reconocerá los ensayos previos realizados por laboratorios con autorización administrativa de otras Comunidades Autónomas del Estado Español, de los Estados miembros de la Unión Europea y de los originarios de los países firmantes del acuerdo sobre el Espacio Económico Europeo y Turquía, en la medida que los resultados hayan sido puestos a su disposición y garanticen el nivel de cumplimiento técnico dispuesto en el presente Reglamento.

Sección 2ª Homologación de Modelos

Artículo 20. Normas generales.

1. No se podrá obtener ninguna de las autorizaciones necesarias para fabricar, importar, comercializar o distribuir, instalar o explotar máquinas recreativas o de azar en el ámbito territorial de Cantabria, sin la previa homologación e inscripción del correspondiente modelo en el Registro de Juego, de acuerdo con las disposiciones contenidas en este Capítulo y en el Decreto por el que se regula este Registro.

2. Las inscripciones de modelos en el Registro de Juego otorgarán a sus titulares el derecho a importar en las condiciones establecidas por la normativa estatal vigente, a fabricar y a vender las máquinas que se ajusten a las mencionadas inscripciones y cumplan los demás requisitos reglamentarios, siempre que sus titulares estén inscritos en el Registro de Juego.

3. En la inscripción del modelo se especificará su denominación, sus características generales, los datos de identificación del fabricante o del importador así como, en su caso, los datos identificativos de la memoria de juego.

4. No serán inscritos en el Registro de Juego los modelos de nombre idéntico al de otro ya inscrito. Los nombres de modelos antiguos podrán reutilizarse siempre que su inscripción esté cancelada.

5. Para la inscripción de un modelo en el Registro de Juego será necesaria la homologación del mismo, previa comprobación del cumplimiento de los requisitos exigidos por el presente Reglamento.

6. La modificación de modelos de máquinas ya inscritos requerirá la previa tramitación del expediente de homologación.

Las modificaciones de modelos de máquinas podrán ser sustanciales o no sustanciales.

Se entenderá por modificación sustancial aquella que afecte de forma directa al precio de la partida, al juego o al plan de ganancias. Será modificación no sustancial la que afecte a cualquiera de los restantes elementos del modelo. Si la modificación fuese sustancial se mantendrá el número de inscripción en el Registro de Juego, pero añadiendo a continuación y por orden alfabético la letra que corresponda.

7. Las máquinas legalmente fabricadas o comercializadas en los Estados miembros de la Unión Europea y las originarias de los países firmantes del acuerdo sobre el Espacio Económico Europeo y Turquía, podrán ser homologadas por el procedimiento establecido en este Capítulo, siempre que las mismas reúnan los requisitos exigidos en este Reglamento.

Asimismo se podrán convalidar las homologaciones de máquinas recreativas y de azar, concedidas por las autoridades competentes de la Unión Europea y del Espacio Económico Europeo y Turquía, siempre que se compruebe que las reglamentaciones al amparo de las cuales hayan sido concedidas garanticen un nivel equivalente de protección de los intereses legítimos perseguidos por este Reglamento y que se han llevado a término ensayos previos a la homologación con niveles de precisión, seguridad, adecuación e idoneidad equivalentes a los requeridos por esta norma.

Artículo 21. Cesión de modelos.

1. Sólo podrá cederse la habilitación para fabricar, importar y comercializar un modelo inscrito si el cedente y el cesionario se encuentran inscritos en el Registro de Juego y hubiesen comunicado por escrito dicha cesión a la Consejería competente en materia de juego, quien, en todo caso, sólo se relacionará, respecto a dicho modelo, con la empresa cedente.

2. La comunicación de la cesión se formulará con carácter previo a la comercialización del modelo cedido, indicándose los números y series de las máquinas del modelo que se ceden y acompañando copia autorizada ante Notario del contrato o título de la cesión.

Artículo 22. Solicitud de homologación e inscripción.

1. La solicitud de homologación e inscripción en el Registro de Juego deberá ser formulada ante la Consejería competente en materia de juego, mediante escrito que contenga los siguientes datos:

a) El nombre comercial del modelo.

b) Nombre del fabricante o del comercializador y su número de inscripción en el Registro de Juego.

En el caso de máquinas importadas, la identificación del importador, su número de inscripción en el Registro de Juego y el número y fecha de la licencia de importación, con especificación del fabricante extranjero. En el supuesto de máquinas fabricadas y/o comercializadas legalmente en los Estados miembros de la Unión Europea y las originarias de los países firmantes del acuerdo sobre el Espacio Económico Europeo y Turquía se deberá indicar todo lo anterior con excepción del número y fecha de la licencia de importación.

c) Las dimensiones de la máquina.

d) Una memoria que contenga la descripción del juego o juegos en el caso de máquinas tipo «A» y descripción completa de la forma de uso o del juego en las máquinas tipo «B» o «C».

2. Esta solicitud deberá ir acompañada de la siguiente documentación:

a) Tres fotografías nítidas y en color del exterior de la máquina.

b) Los planos de la máquina y de su sistema eléctrico y electrónico.

c) Certificado que acredite el cumplimiento del Reglamento electrotécnico para baja tensión o normas equivalentes.

d) Memoria de funcionamiento de la máquina en los términos previstos en el artículo siguiente.

3. La documentación señalada en letras b) y c) del apartado anterior deberá ser suscrita por técnico competente.

Artículo 23. Requisitos especiales para la homologación e inscripción de máquinas de tipo «B» y «C».

1. En los supuestos de homologación e inscripción de máquinas de tipo «B» y «C», la memoria de funcionamiento a que hace referencia el artículo anterior deberá contener los siguientes datos:

a) Precio de la partida y apuestas que se pueden realizar.

b) Plan de ganancias con indicación de los diferentes premios que puede otorgar la máquina, especificando el premio máximo por partida y, en el caso de máquinas «C», los premios especiales o «jackpots» que pueden otorgar.

c) Porcentaje de devolución en premios, especificando el ciclo sobre el que se calcula.

d) Existencia o no de mecanismos o dispositivos que permitan aumentar el porcentaje de devolución, con indicación del mencionado porcentaje.

e) Otros mecanismos o dispositivos con los que cuente la máquina.

2. Para la homologación e inscripción de este tipo de máquinas, deberá adjuntarse a la solicitud:

a) Un ejemplar de la memoria en la que se almacena el juego. Estas memorias solamente podrán ser sustituidas o modificadas previa nueva homologación.

b) Una descripción del tipo de contadores que incorpora el modelo de acuerdo con lo que dispone en el artículo 14 del presente Reglamento.

c) Certificación acreditativa de la realización de los ensayos previos a los que hace referencia el artículo 19 del presente Reglamento.

d) Declaración «CE» de conformidad suscrita por el fabricante o representante establecido en la Unión Europea.

f) Marcado de la máquina según se establece en la Directiva 2202/96/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 27 de enero de 2003 (LCEur 2003, 311), sobre residuos de aparatos eléctricos y electrónicos.

3. La Administración podrá requerir al solicitante la entrega en depósito de un prototipo del modelo y garantizará la custodia y reserva sobre los datos contenidos en la documentación presentada y sobre los objetos aportados.

4. La documentación podrá ser presentada en original, en copia autorizada por Notario, o en copia cotejada con los originales por la Consejería competente en materia de juego.

Artículo 24. Tramitación de la solicitud y resolución.

1. La solicitud de homologación e inscripción de modelos se tramitará por la Consejería competente en materia de juego, que podrá requerir del interesado la aportación de la información y documentación adicionales que fueran necesarias. La tramitación concluirá con la homologación del modelo, previa realización del ensayo previsto en el artículo 19, si se cumplen los requisitos reglamentarios establecidos.

2. Una vez cumplimentado lo dispuesto en las normas precedentes, la Consejería competente en materia de juego, adoptará la resolución que proceda y la notificará al interesado, procediendo, en su caso, a la inscripción del modelo en el Registro de Juego, asignándole el número que le corresponda.

Artículo 25. Cancelación de inscripciones.

1. La inscripción de un modelo en el Registro podrá ser cancelada a solicitud de su titular, siempre que no se encuentre en explotación ninguna máquina del modelo correspondiente.

2. La Consejería competente en materia de juego cancelará la inscripción, con audiencia previa del titular, en los supuestos siguientes:

a) Por alguna de las causas reseñadas en el Decreto que regula el Registro de Juego.

b) Cuando se constate tras su inscripción que el modelo o, en su caso, la modificación del mismo no reúne los requisitos y condiciones técnicas exigibles a las máquinas y a sus elementos de juego por la normativa aplicable en esta materia, sin perjuicio de las sanciones que en su caso corresponda imponer.

c) Cuando lo aconsejen graves razones de interés público, en defensa de la formación de la

infancia y la juventud, de acuerdo con lo que establecen las normas legales de atención y protección de los niños y adolescentes.

La resolución de cancelación fijará un plazo no superior a tres meses para que se lleve a cabo la retirada de la explotación de las máquinas afectadas.

3. La cancelación de la inscripción inhabilitará la fabricación, importación, distribución o comercialización, instalación y explotación de las máquinas del modelo de que se trate y producirá la revocación automática de las autorizaciones de explotación.

Sección 3ª Prototipos de Modelos

Artículo 26. Solicitud y documentación.

1. Sin perjuicio de lo establecido en este Reglamento para la homologación e inscripción de modelos de máquinas recreativas y de azar, antes de procederse a los ensayos en los laboratorios autorizados, el fabricante o importador podrá solicitar la autorización para probar el funcionamiento de prototipos de máquinas mediante su instalación y explotación en establecimientos autorizados.

2. La solicitud de autorización para la prueba de prototipos de máquina deberá presentarse ante la Consejería competente en materia de juego acompañando la siguiente documentación:

a) Memoria técnica y de funcionamiento del prototipo de máquina que se pretenda someter a prueba, incluyendo en la misma los planos y fotografías de todos los parámetros exteriores de la máquina.

b) Declaración expresa y responsable de la empresa fabricante del prototipo, suscrita por su legal representante, en la que se haga constar la asunción por parte de dicha empresa de toda responsabilidad que se pudiera derivar durante la realización de la prueba, así como del cumplimiento de todas y cada una de las condiciones que se establecen en el artículo siguiente.

c) Relación de empresas operadoras a través de las cuales se procederá a la realización de la prueba. El número de estas empresas nunca será inferior a tres por cada prototipo a prueba. Se relacionarán asimismo los establecimientos en los que se va a realizar.

Artículo 27. Condiciones de la autorización.

1. La autorización para los prototipos sometidos a prueba, por parte de la Consejería competente en materia de juego, se otorgará bajo las siguientes condiciones:

a) El prototipo de modelo que se pretenda someter a prueba deberá reunir los requisitos y características técnicas generales aplicables al tipo de máquina de que se trate.

b) El prototipo de máquina que se pretenda someter a prueba sustituirá temporalmente en un establecimiento autorizado, y por un plazo nunca superior a 90 días, a otra máquina que se encuentre homologada y con autorización de explotación e instalación vigente para todo el plazo a prueba, así como al corriente del pago de la tasa fiscal sobre juego. Durante el período de prueba la máquina sustituida no podrá ser explotada en otro establecimiento.

c) La prueba de prototipos de máquinas se efectuará a través de empresas operadoras debidamente inscritas en el Registro de Juego.

d) No procederá el otorgamiento de la autorización prevista en el presente apartado para los modelos de máquinas que a la fecha de la solicitud de la misma se encuentren homologados e inscritos en el Registro de Juego.

e) Durante el periodo de prueba el prototipo podrá retirarse del establecimiento y se instalará en el mismo la máquina existente en el local antes de ser sustituida por el prototipo a prueba u otra de la misma empresa operadora.

f) Por cada año natural, sólo se podrá autorizar a cada fabricante o importador la prueba de tres modelos de máquinas y de seis máquinas por cada modelo.

2. Antes de ser instalado el prototipo y una vez comprobado por la Consejería competente el cumplimiento de las anteriores condiciones y requisitos documentales, se dictará la correspondiente resolución de autorización en el plazo máximo de un mes, emitiendo, si procede, la correspondiente autorización de explotación e instalación en la que constará claramente «PROTOTIPO A PRUEBA».

3. En cualquier caso, la autorización para la realización de las pruebas de prototipos de máquinas en establecimientos autorizados no generará la adquisición de derecho alguno respecto del régimen de instalación de máquinas recreativas y de azar.

4. El transcurso del plazo mencionado implicará la caducidad automática de la autorización de explotación provisional, y las máquinas deberán ser retiradas de la explotación devolviendo la documentación a la Consejería competente en materia de juego.

Artículo 28. Exhibición de prototipos de modelos en ferias y exposiciones.

1. La exhibición dentro de la Comunidad Autónoma de Cantabria de prototipos de modelos de máquinas no homologados, con ocasión de la celebración de ferias o exposiciones del sector, deberá comunicarse por la entidad expositora a la Consejería competente en materia de juego con una antelación mínima de quince días a la fecha de comienzo de la feria o exposición.

2. En tales supuestos la exhibición se sujetará a las siguientes condiciones:

a) La duración de la exhibición no podrá en ningún caso superar el plazo de diez días naturales.

b) En ningún caso el prototipo a exhibir se accionará mediante la introducción de monedas o billetes de curso legal.

c) Cuando el modelo de máquina se pretenda comercializar exclusivamente en otra Comunidad Autónoma se deberá indicar expresamente tal circunstancia de forma clara y visible en cada una de las unidades exhibidas.

d) Se deberá indicar por la entidad expositora, en la forma establecida en la letra anterior, que el modelo de máquina aún no se encuentra homologado.

3. En ningún caso la exhibición de prototipos de máquinas no homologados a la fecha de exposición, generará derecho alguno para su posterior homologación e inscripción en el Registro de Juego.

4. En los casos que, de acuerdo con el contenido de la comunicación de exhibición o de las condiciones anteriormente reseñadas, no proceda la exhibición del prototipo de modelo de máquinas, se le notificará al exhibidor por la Consejería competente en materia de juego dentro de los diez días siguientes a la fecha de entrada de la comunicación en dicho órgano.

CAPÍTULO III

Identificación de las máquinas

Artículo 29. Marcas de fábrica.

1. Antes de su salida al mercado, la empresa fabricante o importadora deberá grabar en cada máquina de forma legible, indeleble y visible en una placa adosada al mueble o carcasa que forma el cuerpo principal, en el panel frontal, en la memoria que almacena el juego y en los contadores, los siguientes datos:

a) El número de inscripción del fabricante o importador en el Registro de Juego.

b) El número de inscripción del modelo de máquina en el Registro de Juego.

c) La serie y el número de fabricación de la máquina.

d) Marcado CE.

2. Los circuitos integrados que almacenan el programa de juego o memoria deberán contar con mecanismos protectores que garanticen su integridad.

Artículo 30. Certificado del fabricante.

1. El certificado del fabricante es el documento emitido por los fabricantes o importadores, debidamente inscritos en el Registro de Juego que sirve para obtener la autorización de explotación y que tiene por objeto acreditar la correspondencia de cada máquina concreta con un modelo homologado, debiendo recoger al menos los siguientes datos:

a) Nombre o razón social de la empresa fabricante o importadora, número de identificación fiscal y número de inscripción en el Registro de Juego.

b) Tipo y nombre del modelo de la máquina, número de inscripción en el Registro de Juego, y serie y número de fabricación.

c) Características técnicas de la máquina, con descripción del plan de ganancias en el caso de máquinas tipo «B» o «C».

d) Fecha de fabricación de la máquina.

e) Modelo, serie y número de los contadores que incorpora.

2. De la veracidad de los datos reseñados anteriormente responderá el fabricante o importador que lo emita.

3. En el supuesto de disponer de guía expedida por la Comisión Nacional de Juego, ésta podrá sustituir al certificado del fabricante.

TÍTULO III

De las empresas

Artículo 31. Definiciones.

1. Son empresas fabricantes, importadoras o exportadoras, todas aquellas personas físicas o jurídicas que, debidamente autorizadas de acuerdo con el presente Reglamento, tengan por objeto la fabricación, importación o exportación y venta de máquinas recreativas y de azar.

2. Son empresas operadoras todas aquellas personas físicas o jurídicas que, debidamente autorizadas de acuerdo con el presente Reglamento, tengan por objeto la explotación de máquinas recreativas y de azar.

3. Son empresas de salones todas aquellas personas físicas o jurídicas titulares de salones recreativos y/o de juego donde, según los requisitos de este Reglamento, se exploten máquinas recreativas de tipo «A» y «B».

4. Son empresas comercializadoras y distribuidoras todas aquellas personas físicas o jurídicas que se dedican a la compra, venta y distribución de máquinas recreativas y de azar.

5. Son empresas de servicios técnicos todas aquellas personas físicas o jurídicas que se dedican a la reparación y mantenimiento de máquinas recreativas y de azar.

Artículo 32. Inscripción de empresas.

1. Todas las empresas reseñadas en el artículo anterior que realicen sus actividades, total o parcialmente, en Cantabria, deberán estar inscritas en el Registro de Juego de esta Comunidad.

2. El régimen de importación y exportación de las máquinas reguladas en este Reglamento será el establecido en la normativa estatal vigente.

3. Los titulares de casinos de juego, salas de bingo y salones recreativos y de juego tendrán, en todo caso, la consideración de empresas operadoras, respecto de las máquinas de las que sean titulares, instaladas en sus respectivos locales.

4. Las empresas habrán de contar en todo caso con los medios necesarios para el desarrollo de su actividad, cumplir los requisitos que determina el presente Reglamento y prestar las fianzas que en el mismo se establecen.

5. Cuando las empresas sean sociedades mercantiles, la transmisión de las acciones o participaciones de su capital deberá ser comunicada a la Consejería competente en materia de juego, dentro de los seis meses siguientes a que se produzca, aportando copia del documento que acredite dicha transmisión.

6. Las empresas operadoras habrán de contar, dentro del ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Cantabria, con un local a efectos de lo previsto en el artículo 48 del presente Reglamento, así como para almacén de máquinas que no se encuentren en explotación.

Artículo 33. Procedimiento de inscripción.

1. La inscripción en el Registro se solicitará a la Consejería competente en materia de juego, indicando el objeto de la solicitud, la justificación detallada de todos los requisitos exigidos en este Reglamento, y necesariamente se adjuntarán los siguientes documentos:

a) Fotocopia del DNI o equivalente. En el caso de sociedades mercantiles el de sus representantes o apoderados.

b) Copia de la escritura de constitución y poderes en el caso de sociedades mercantiles.

c) Fotocopia del código de identificación fiscal.

d) Acreditación de su inscripción en el Registro Mercantil.

e) Información detallada sobre los medios humanos y técnicos con que cuenten para el ejercicio de la actividad, así como de los locales y oficinas de que dispongan, indicando su dirección.

f) Alta en el impuesto de actividades económicas.

g) Alta de empresa y empleados en la Seguridad Social.

h) Declaración complementaria del certificado de antecedentes penales a que se refiere la Ley 68/1980, de 1 de diciembre (RCL 1980, 2673; ApNDL 2767), sobre expedición de certificaciones e informes sobre conducta ciudadana del titular y, en el caso de personas jurídicas, de los accionistas, partícipes, representantes o apoderados.

2. La Consejería competente en materia de juego solicitará al Ministerio de Justicia el Certificado

de antecedentes penales del titular y, en el caso de sociedades mercantiles, de los accionistas, partícipes, representantes o apoderados.

3. La solicitud de inscripción se resolverá en los términos y condiciones establecidos en el Decreto que regula el Registro de Juego de la Comunidad Autónoma, y en cuanto a su vigencia, modificación y cancelación se estará a lo que dispone el mencionado Decreto.

Artículo 34. Fianzas.

1. Las fianzas necesarias para la inscripción de empresas en el Registro de Juego podrán constituirse en metálico, aval bancario o de sociedad de garantía recíproca o póliza de caución individual, a disposición de la Consejería competente en materia de juego, y quedarán afectas al pago de sanciones y de responsabilidades económicas en materia de juego, ante la Administración Autonómica.

2. Las fianzas se mantendrán en su totalidad mientras subsista la circunstancia que motivó su constitución. Si se produce la disminución de la cuantía de la fianza, la empresa habrá de completarla en el plazo máximo de dos meses y, en caso contrario, se cancelará la inscripción.

3. Las fianzas sólo se devolverán, previa autorización de la Consejería competente en materia de juego, cuando desaparezcan las causas de su constitución, si no hubiera responsabilidades pendientes. Si existieran éstas y las fianzas no fueran suficientes para satisfacerlas, se hará efectiva la diferencia mediante la ejecución sobre el patrimonio de la empresa.

Artículo 35. Cuantía de las fianzas.

Para su inscripción en el Registro de Juego, las empresas deberán depositar fianzas en las siguientes cuantías:

a) Las empresas fabricantes, comercializadoras y distribuidoras:

– 6.000 euros para empresas de máquinas de tipo «A».

– 60.000 euros para empresas de máquinas tipos «A» y «B»; «B» y «C» o «A», «B» y «C».

b) Las empresas operadoras:

– 3.000 euros para empresas de máquinas tipo «A».

– 30.000 euros para empresas de máquinas tipo «A» y «B».

– 60.000 euros para empresas de máquinas tipos «B» y «C».

c) Las empresas de salones:

– 3.000 euros por cada salón recreativo.

– 6.000 euros por cada salón de juego.

d) Para empresas de servicios técnicos 3.000 Euros.

Artículo 36. Fianzas adicionales.

1. Las empresas operadoras necesitarán, además de las descritas en el apartado b) del artículo anterior, una fianza adicional en virtud del número de autorizaciones de explotación de las que sean titulares, de acuerdo con la siguiente escala:

a) Hasta 25 máquinas tipo «B»: 15.000 euros.

b) Hasta 50 máquinas tipo «B»: 30.000 euros.

c) Hasta 75 máquinas tipo «B»: 45.000 euros.

d) Hasta 100 máquinas tipo «B»: 60.000 euros.

e) Más de 100 máquinas: 15.000 euros por cada 25 autorizaciones de explotación.

2. Las fianzas adicionales se reducirán al 20% en el caso de autorizaciones de explotación de máquinas tipo «A» y se duplicarán en el caso de autorizaciones de explotación de máquinas tipo «C».

3. Las empresas de salones que sean al mismo tiempo titulares de las máquinas explotadas en los mismos, deberán satisfacer las fianzas adicionales correspondientes al número de máquinas en ellos instaladas.

4. Los titulares de casinos de juego y salas de bingo que exploten máquinas de tipo «B» o «C» en sus respectivos establecimientos quedarán exentos de presentar las fianzas adicionales establecidas en este artículo.

Artículo 37. Documentos profesionales.

1. El personal técnico y de recaudación al servicio de las empresas operadoras y empresas de

servicios técnicos deberá estar inscrito en el Registro de Juego y hallarse en posesión del correspondiente documento profesional o carnet para poder desarrollar su actividad.

2. Este carnet deberá ser solicitado por las empresas referidas, mediante escrito dirigido a la Consejería competente en materia de juego, indicando las personas para las que se solicita, con mención expresa a la actividad a realizar, adjuntando para cada persona la siguiente documentación:

a) Copia del Documento Nacional de Identidad.

b) Dos fotografías tamaño carnet.

c) Declaración complementaria a que hace referencia la Ley 68/1980, de 1 de diciembre, sobre expedición de certificaciones e informes sobre conducta ciudadana.

3. La Consejería competente en materia de juego solicitará al Ministerio de Justicia el Certificado de antecedentes penales de la persona para la cual se solicita el carnet.

4. A la vista de la documentación aportada, la Consejería competente en materia de juego procederá a la expedición del correspondiente carnet, que tendrá una validez de diez años, renovable por períodos de igual duración.

5. Las empresas deberán comunicar a la Consejería competente en materia de juego, en el plazo de un mes, las bajas que se produzcan de los empleados en posesión del carnet profesional.

TÍTULO IV

De la explotación e instalación de máquinas

CAPÍTULO I

Régimen de explotación

Artículo 38. Autorizaciones de explotación e instalación.

1. La autorización de explotación es la que identifica y legaliza individualmente una máquina propiedad de una empresa operadora, acredita su correspondencia con un modelo homologado e inscrito y ampara su explotación.

2. La autorización de instalación es la que vincula a la empresa operadora y al titular del establecimiento y ampara la instalación de una concreta máquina de tipo «B» o «C», debidamente autorizada y documentada, en un establecimiento de los descritos en el artículo 55 de este Reglamento. Las máquinas de tipo «A» están exentas de esta autorización.

3. Estas autorizaciones deberán ser solicitadas ante la Consejería competente en materia de juego mediante documento en el que se consignarán los datos referentes a la empresa solicitante, a la máquina, al establecimiento donde se pretenda instalar y al titular del mismo.

Para solicitar estas autorizaciones, la empresa operadora deberá estar en posesión de los siguientes documentos:

a) El certificado del fabricante o importador regulado en el artículo 30 ó, en su caso, de la guía de circulación.

b) Justificante del pago de la tasa fiscal.

c) Documento suscrito, en su caso, entre la empresa operadora y el titular del establecimiento, que deberá contener todos los datos que se especifican en el artículo siguiente. Este documento, que se publica como «anexo I» del presente Reglamento, será facilitado por la Administración a la empresa operadora, consignando en el mismo la fecha de entrega y tendrá una validez de 20 días desde esa fecha.

Artículo 39. Documento de autorización de explotación e instalación.

Las autorizaciones de explotación e instalación se extenderán en documento unificado que deberá contener dos epígrafes:

a) EPÍGRAFE I: AUTORIZACIÓN DE EXPLOTACIÓN

Contendrá el número de la autorización de explotación y su plazo de vigencia e incluirá los siguientes apartados:

1º. Identificación de la Empresa Operadora: Donde se consignarán los datos referentes a su número de identificación fiscal, nombre y apellidos o razón social, domicilio y número de inscripción en el Registro de Juego.

2º. Identificación de la máquina: Donde se consignará el tipo y nombre del modelo, serie y número de fabricación, número de inscripción en el Registro de Juego y fecha del certificado del

fabricante, o número de guía, en su caso, así como el nombre o razón social de la empresa fabricante o importadora, número de identificación fiscal y número de inscripción en el Registro de Juego.

b) EPÍGRAFE II: AUTORIZACIÓN DE INSTALACIÓN

Incluirá los siguientes apartados:

1º Identificación del titular del establecimiento: Que contendrá el nombre y apellidos o razón social y su número de identificación fiscal.

2º Identificación del establecimiento: en el que se reseñará el nombre del establecimiento donde se instala la máquina, su domicilio, y su número de identificación.

3º Alta y baja de la máquina en el establecimiento: Que serán diligenciadas por el órgano competente.

4º Período de validez: Que será de cinco años, renovable por períodos anuales, de acuerdo con lo establecido en el artículo 45.1 de este Reglamento.

Artículo 40. Condiciones de la autorización de explotación.

1. La autorización de explotación será única y exclusiva para cada máquina y tendrá una validez de diez años, a contar desde la fecha de emisión, renovable por períodos de dos años, siempre que en el momento de la renovación se cumplan los requisitos exigidos por la normativa vigente.

A tales efectos, con antelación a su caducidad, la empresa titular de la máquina deberá solicitar la renovación de la autorización de explotación a la Consejería competente en materia de juego.

La autorización de explotación de las máquinas de tipo «A» tendrá validez indefinida.

2. Si finalizado el plazo de vigencia de la autorización de explotación no se hubiera procedido a su renovación, dicha autorización caducará de forma automática y la empresa titular de la máquina deberá retirarla de la explotación en un plazo máximo de diez días desde la fecha de caducidad.

Artículo 41. Traslados de máquinas.

La baja de cualquiera de las máquinas contempladas en este Reglamento por traslado a otra Comunidad Autónoma, deberá ser comunicada por la Empresa Operadora titular de la misma y supondrá la extinción de la autorización de explotación.

Artículo 42. Transmisiones de máquinas.

1. La transmisión de la titularidad de máquinas recreativas y de azar con autorizaciones vigentes a efectos de su explotación, sólo podrá hacerse entre empresas inscritas en el Registro de Juego como empresas operadoras, empresas de salones recreativos o de juego, empresas titulares o explotadoras de salas de bingo y casinos.

2. También podrá autorizarse la transmisión a empresas fabricantes, importadoras, comercializadoras o distribuidoras que quieran venderlas de conformidad con lo que prevé el presente Reglamento.

3. La solicitud de transmisión se presentará ante la Consejería competente en materia de juego mediante escrito que reúna los requisitos previstos en la vigente normativa sobre procedimiento administrativo, por la empresa operadora transmitente, que deberá tener en su poder el título de transmisión y, en su caso, el justificante de pago de la tasa de juego.

El órgano competente autorizará dicha transmisión y diligenciará los nuevos datos en el Epígrafe I del documento descrito en el artículo 39 a).

4. Si la cesión se produjera a título «mortis causa», el adjudicatario de las máquinas por herencia, dispondrá de un plazo de seis meses para la obtención de la autorización de Empresa Operadora y tres meses a partir de la misma para la transmisión de todas las máquinas.

5. La transmisión de la titularidad de la autorización de explotación no implicará la extinción de la autorización de instalación, quedando la nueva empresa titular subrogada en los derechos y obligaciones de la anterior.

Artículo 43. Canje de máquinas.

La Empresa Operadora podrá solicitar simultáneamente la autorización de explotación para una máquina de tipo «B» o «C» de nueva autorización y la baja de la autorización de explotación de otra máquina de las mismas características, ya autorizada, para su sustitución a efectos fiscales, debiendo estar en posesión de la siguiente documentación:

a) Justificante de que la máquina cuya baja se solicita está al corriente del pago de la tasa fiscal.

b) Certificado de fabricante o guía de circulación correspondiente a la máquina de nueva autorización.

c) En su caso, el documento suscrito entre la empresa operadora y el titular del establecimiento, citado en el artículo 38.3 c).

Artículo 44. Extinción y revocación de la autorización de explotación.

1. Se extinguirá la autorización de explotación, debiendo cesar la explotación de la máquina en los siguientes casos:

a) Por vencimiento de los plazos que para la misma se establecen en el presente Reglamento.

b) Por traslado a otra Comunidad Autónoma.

c) Por baja, a petición de la empresa operadora.

2. Previa la tramitación del oportuno procedimiento, la autorización de explotación será revocada, debiendo cesar la explotación de la máquina, en los siguientes casos:

a) Por sanción firme en vía administrativa en materia de juego.

b) Por cancelación de la inscripción del modelo en el Registro de Juego.

c) Por comprobación de irregularidades, falsedades o inexactitudes esenciales en los datos contenidos en la solicitud de autorización.

d) Por impago de la tasa fiscal sobre el juego en periodo voluntario, salvo que se haya obtenido, en tiempo y forma el aplazamiento de la deuda.

3. Una vez revocada la autorización de explotación, la empresa operadora titular de la máquina deberá retirarla de la explotación en el plazo de 48 horas, no pudiendo volver a solicitar una nueva autorización de explotación para la misma. De no cumplirse con lo anteriormente expuesto, la Consejería competente en materia de juego ordenará el precinto de la máquina y procederá de oficio a tramitar su baja definitiva. En el supuesto de revocación por cancelación de la inscripción del modelo, el plazo para retirar la máquina de la explotación será de tres meses.

Artículo 45. Condiciones de la autorización de Instalación.

1. La autorización de instalación de las máquinas tipo «B» y «C», tendrá una validez de cinco años a contar desde la fecha de su otorgamiento, y se entenderá renovada automáticamente por períodos anuales, de no mediar manifestación expresa en contra por parte del titular del establecimiento o de la empresa operadora, que deberá presentarse dentro del mes inmediatamente anterior a su vencimiento.

2. Mientras permanezca en vigor, se podrá sustituir la máquina conservando la misma autorización de instalación, modificando el Epígrafe I del documento unificado de autorización de explotación e instalación con los datos de la nueva máquina que pretende ser instalada. En este caso, la empresa titular de la máquina deberá solicitar el cambio de ubicación de la misma y ésta podrá ser colocada en el local con copia de dicha solicitud sellada por la Consejería competente en materia de juego, hasta la obtención de la documentación solicitada. En este caso no será necesario cumplimentar el documento suscrito previsto en el artículo 38.3 c).

3. Una vez formulada la manifestación en contra a que se refiere el apartado 1 de este artículo, la autorización de instalación se extinguirá una vez transcurrido su plazo de vigencia.

Artículo 46. Denuncia de la autorización de instalación.

1. El cambio de titularidad del establecimiento no implicará la extinción de la autorización de instalación, quedando el nuevo titular subrogado en los derechos y obligaciones del anterior.

2. El nuevo titular podrá denunciar la validez de la autorización de instalación ante la Consejería competente en materia de juego, quedando en este caso subrogado por dos años a partir de la fecha de la denuncia.

3. Cuando el nuevo titular manifieste su voluntad, por escrito y de forma fehaciente, de no tener máquinas recreativas de tipo «B» en su establecimiento, se procederá por la Consejería competente en materia de juego a suspender las autorizaciones de instalación de las máquinas instaladas, notificándoselo a la Empresa Operadora, con indicación del período que les resta por cumplir, debiendo proceder dicha empresa a retirarlas del local en un plazo no superior a 5 días naturales. En este caso no se podrá obtener ninguna autorización de instalación para ese establecimiento, salvo posterior manifestación de voluntad positiva del titular del mismo, procediendo la Consejería competente en materia de juego, a expedir autorizaciones de instalación con la misma empresa por el tiempo de validez que les restara a las suspendidas.

Artículo 47. Extinción y revocación de la autorización de instalación.

1. La autorización de instalación se extinguirá por:

a) Vencimiento de los plazos que para la misma se establecen en el presente Reglamento.

b) Mutuo acuerdo, que se acreditará mediante documento suscrito por ambas partes.

c) Cierre del establecimiento, a petición de la empresa operadora, acreditado por certificación del Ayuntamiento.

d) Resolución judicial firme.

2. Previa tramitación del oportuno procedimiento, se revocará la autorización de instalación en los casos siguientes:

a) Si el establecimiento permanece cerrado al público por un periodo de un año, que se computará desde el día en que, por escrito, el propietario del local lo ponga en conocimiento de la Consejería competente en materia de juego.

b) Por sanción firme en vía administrativa, de acuerdo con lo dispuesto en la Ley de Juego de la Comunidad Autónoma de Cantabria.

c) Por impago de la tasa fiscal sobre el juego en período voluntario, salvo que se haya obtenido el aplazamiento de la deuda en tiempo y forma.

d) Por comprobación de falsedades, irregularidades o inexactitudes esenciales en alguno de los datos contenidos en las solicitudes de autorización.

e) Por pérdida o alteración sobrevenida de las condiciones y requisitos necesarios para obtener la autorización.

3. En caso de revocación, la empresa operadora titular de la máquina deberá retirarla del establecimiento en el plazo de 48 horas, debiendo quedar depositada en el almacén de la empresa operadora.

CAPÍTULO II

Control de la documentación

Artículo 48. Documentación en poder de la empresa operadora.

Las empresas operadoras deberán tener en el local de que dispongan en la Comunidad Autónoma de Cantabria y a disposición de la Inspección de juego, los siguientes documentos:

a) Documento acreditativo de su inscripción en el Registro del Juego de la Comunidad Autónoma de Cantabria.

b) Certificados de fabricación o guías de circulación de las máquinas que tengan en explotación.

c) Cartas de pago de la tasa de juego correspondientes a cada máquina.

d) Documentos suscritos entre las empresas operadoras y los titulares de los establecimientos donde se encuentren instaladas las máquinas, a que se refiere el artículo 38.3 c).

Artículo 49. Documentación a conservar en el establecimiento.

En todo momento deberán encontrarse en el establecimiento donde estén instaladas y explotadas las máquinas, los siguientes documentos:

a) La autorización del establecimiento, en su caso, para instalar máquinas recreativas y de azar.

b) Las hojas de reclamaciones reguladas en el artículo siguiente.

c) Un ejemplar del presente Reglamento.

Artículo 50. Hojas de reclamaciones.

1. Los usuarios de las máquinas reguladas en el presente Reglamento podrán formular reclamaciones sobre el funcionamiento, condiciones de seguridad e higiene de las mismas.

2. El modelo de las hojas de reclamaciones será el publicado como «anexo II» del presente Reglamento.

3. Las hojas deberán estar selladas por la Consejería competente en materia de juego y las reclamaciones que se asienten deberán reflejar los datos de identificación del reclamante y su firma, sin cuyo requisito carecerán de valor. Las hojas deberán ser presentadas por el reclamante en la Consejería competente en materia de juego en el plazo de tres días.

Artículo 51. Documentación incorporada a la máquina.

1. Todas las máquinas a que se refiere el presente Reglamento que se encuentren instaladas deberán llevar necesariamente incorporadas y de forma visible desde el exterior sin necesidad de moverlas:

a) Las marcas de fábrica en la forma y lugares que establece el artículo 29.

b) El documento unificado de autorización de explotación e instalación.

2. A efectos de este Reglamento se entenderá que las máquinas se encuentran instaladas cuando se hallen colocadas en el establecimiento aunque estén desconectadas de la corriente eléctrica.

CAPÍTULO III

Condiciones de la explotación

Artículo 52. Condiciones de seguridad y averías.

1. Las empresas operadoras y los titulares de los locales están obligados a mantener las máquinas en perfectas condiciones de seguridad, higiene y funcionamiento.

2. Desconectada una máquina por funcionamiento incorrecto, no existirá obligación de devolver al jugador las monedas introducidas posteriormente, siempre que la avería haya sido advertida mediante información visible en la máquina.

3. Si por fallo mecánico, la máquina no abonase el premio válidamente obtenido, el encargado del establecimiento deberá abonar al jugador el premio en metálico o la diferencia para completarlo.

4. En caso de avería de los contadores previstos en el artículo 14, las máquinas deberán retirarse de la explotación hasta que la Consejería competente en materia de juego autorice la sustitución o reparación de dichos contadores.

5. Las máquinas que se instalen no podrán colocarse en lugares o pasillos donde dificulten o impidan la correcta evacuación, circulación o distribución del público.

6. Las máquinas deberán ser colocadas sobre un soporte propio, sin que en ningún caso puedan considerarse bases de apoyo las barras o mostradores, las mesas u otros objetos destinados a usos ajenos a esta finalidad.

Artículo 53. Prohibiciones.

1. A los operadores de las máquinas, al titular del establecimiento y al personal vinculado al mismo, les queda prohibido:

a) Usar las máquinas de tipo «B» y «C» en calidad de jugadores.

b) Conceder créditos o dinero a cuenta a los jugadores.

c) Conceder bonificaciones o partidas gratuitas al usuario.

2. Los titulares de los establecimientos donde se hallen instaladas máquinas de los tipos «B» y «C», o sus responsables, impedirán el uso de las mismas a los menores de edad. Asimismo podrán impedir el uso de todo tipo de máquinas a quienes las maltraten o manipulen.

Artículo 54. Publicidad.

1. Las empresas fabricantes, importadoras, operadoras, de salones, comercializadoras y distribuidoras podrán realizar publicidad de carácter informativo a través de serigrafías en objetos de propaganda habitual como pegatinas, bolígrafos, camisetas, mecheros o similares, así como en medios de prensa, revistas, radio, televisión o letreros electrónicos grafico-informativos.

2. Las citadas empresas también podrán patrocinar equipos, pruebas deportivas, actividades recreativas o eventos culturales.

3. Queda prohibido el anuncio de premios en el exterior de los establecimientos de juego.

4. Queda expresa y absolutamente prohibida cualquier tipo de manifestación publicitaria subliminal que a través de la incidencia o estimulación del subconsciente, pretenda invitar, incitar o inducir a la práctica del juego.

5. Queda igualmente prohibida la publicidad que aluda o haga referencia en términos comparativos a otras empresas del sector.

TÍTULO V

Régimen de los locales

CAPÍTULO I

Establecimientos de instalación de máquinas recreativas y de azar

Artículo 55. Locales de instalación.

1. Las máquinas de tipo «A», a excepción de lo establecido en el párrafo siguiente, podrán instalarse en los locales destinados a la actividad pública de bar, cafetería, restaurante, pub, discoteca,

sala de baile, sala de fiesta, café-teatro y similares, locales habilitados al efecto en centros hoteleros, campings, recintos feriales y salones recreativos y de juego así como en los locales donde con arreglo al presente Reglamento puedan instalarse máquinas de los tipos «B» y «C».

Las máquinas de tipo «A» que además de proporcionar un tiempo de uso o de juego, y a consecuencia de la habilidad, destreza o conocimiento del jugador, puedan conceder un premio en especie, directo o mediante una cantidad de vales, bonos o similares, se podrán instalar exclusivamente en los establecimientos recogidos en el artículo 57.2 de este Reglamento, en salones recreativos, salones de juego y casinos.

2. Las máquinas de tipo «B» se podrán instalar en:

a) Las máquinas de tipo «B1», en los locales destinados a la actividad pública de bar, cafetería, restaurante, pub, discoteca, sala de baile, sala de fiesta, café-teatro y similares, salas de bingo, salones de juego y casinos.

En mercados, centros y áreas comerciales, estaciones de transporte público, establecimientos destinados a espectáculos públicos y otras actividades recreativas o deportivas, se podrán instalar máquinas de tipo «B1» siempre que el local propiamente destinado a la actividad pública de bar, cafetería o similar se encuentre claramente delimitado al público y que las máquinas se ubiquen en su interior, debiendo acceder al local para el uso de las mismas.

b) Las máquinas de tipo «B2», podrán instalarse en salones de juego, salas de bingo y casinos.

c) Las máquinas de tipo «B3» podrán instalarse en salas anexas en el interior de las salas de bingo, en salones de juego y en casinos, siendo obligatorio el acceso a estas máquinas a través del servicio de admisión.

d) Las máquinas de tipo «B» multipuesto, respetando las condiciones de instalación establecidas en este apartado, en salones de juego, salas de bingo y casinos. También podrán instalarse en establecimientos de hostelería con los siguientes condicionantes:

1º. Que la máquina disponga, únicamente, de dos puestos de jugador.

2º. Que el establecimiento de hostelería no disponga de máquinas de tipo «B» instaladas o que teniendo instalada una sola se sustituya por una máquina multipuesto de dos jugadores.

3. Las de tipo «C» únicamente podrán ser instaladas en casinos de juego.

Artículo 56. Normas de instalación.

1. En bares, cafeterías, restaurantes, pubs, discotecas, salas de baile, salas de fiesta, cafés-teatro y similares, las máquinas deberán colocarse en la planta donde se encuentre la barra, sin que se puedan colocar sillas, mesas u otros objetos alrededor de las mismas que impidan el normal acceso y utilización de las máquinas.

2. No podrán colocarse máquinas en lugares y pasillos que por razón de su función de evacuación, circulación o distribución del público hayan de estar libres de cualquier obstáculo. La distancia mínima entre la documentación administrativa de la máquina y cualquier obstáculo será de 30 cm.

3. No podrán instalarse máquinas de tipo «B1» en aquellos establecimientos de hostelería que sean instalaciones desmontables de cualquier naturaleza.

4. No podrán instalarse máquinas de las reguladas en el presente Reglamento en terrazas o zonas de ocupación de vías públicas.

Artículo 57. Número máximo de máquinas.

1. En los bares, cafeterías, restaurantes y similares no podrán instalarse, por cada establecimiento, más de dos máquinas, del tipo «A», del tipo «B1», o indistintamente. En estos establecimientos la autorización de instalación para máquinas de tipo «B1», sólo podrá concederse a una sola y determinada empresa operadora.

2. En los campings, establecimientos hoteleros y recintos feriales se podrán instalar hasta seis máquinas de tipo «A», en locales habilitados al efecto.

3. En las salas de bingo se podrán instalar en el vestíbulo de entrada, máquinas recreativas de los tipos «A», «B1» y «B2», con la limitación de una máquina por cada tres metros cuadrados útiles de superficie de hall, una vez descontada la superficie destinada a control de entrada, hasta un máximo de trece. Estas máquinas serán para uso exclusivo de los jugadores de la sala de bingo, no pudiendo ser utilizadas por quien no hubiera sido registrado en el control de entrada.

4. En las salas de bingo el número de máquinas de tipo «B3» vendrá determinado en la autorización de apertura de la sala, en función de la superficie, capacidad y aforo de la sala anexa donde se pretendan instalar, sin que pueda exceder de 25 máquinas.

5. En los salones de juego y casinos sólo podrán instalarse tres máquinas de tipo «B3», debiendo colocarse en zona claramente diferenciada del resto de las máquinas.

6. En el caso de salones recreativos, salones de juego y casinos, el número máximo de máquinas a instalar será el que se determine en la correspondiente autorización, en función de la superficie, capacidad y aforo del local.

7. Las máquinas de tipo «B» o «C» multipuesto serán consideradas, a efectos de lo que dispone este artículo, tantas máquinas como personas puedan utilizarlas simultáneamente, siempre que el juego de cada una de ellas sea independiente del usado por los otros jugadores.

CAPÍTULO II

Salones recreativos y de juego

Artículo 58. Salones recreativos.

1. Se entiende por salones recreativos aquellos establecimientos dedicados a la explotación de máquinas tipo «A» o recreativas. En estos establecimientos podrán instalarse otras máquinas o aparatos tradicionales de mero pasatiempo o recreo. Estos salones, en ningún caso, podrán tener instaladas máquinas de tipo «B» o «C».

2. Se denominan salones cyber los salones recreativos en donde se exploten, únicamente, máquinas recreativas de tipo «A», cuyo funcionamiento sea mediante aparatos informáticos que permitan, a cambio de un precio por un determinado tiempo de uso, la práctica de juegos recreativos, que solo podrán desarrollarse mediante sistemas de conexión individuales y/o redes debidamente autorizadas, tales como ordenadores personales, videoconsolas y similares, sin perjuicio de la prestación de otros servicios a través de Internet.

Artículo 59. Salones de Juego.

1. Son salones de juego aquellos establecimientos dedicados a la explotación de máquinas tipo «B», sin perjuicio de que puedan tener también en explotación máquinas de tipo «A».

2. En ningún caso se permitirá la instalación de un salón de juego en las zonas de influencia de centros de enseñanza de amplia concurrencia de escolares, cuando estos centros se encuentren ubicados en la misma calle y a una distancia inferior a 100 metros.

3. La distancia mínima entre salones de juego será de 150 metros para poblaciones de más de 100.000 habitantes y de 75 metros para el resto, tomando como referencia el recorrido peatonal más corto entre las puertas de acceso a los mismos.

Artículo 60. Condiciones de los locales.

1. La superficie útil mínima del salón recreativo será de 50 metros cuadrados y la superficie útil mínima del salón de juego será de 150 metros cuadrados. No se computará como superficie útil la que no sea accesible al público, es decir la ocupada por almacenes, oficinas, barras, mostradores y cocinas. El 70% de la superficie útil, como mínimo, deberá estar destinado a la instalación de máquinas y aseos. El 30% restante podrá destinarse a la colocación de mesas, sillas y elementos decorativos.

2. La altura mínima del salón será de 2,70 metros y, excepcionalmente, se admitirá la reducción hasta un mínimo de 2,50 metros en determinados puntos del local, siempre que los mismos no superen el 50% de la superficie. En el resto de las dependencias como aseos, almacén y otros auxiliares, la altura no podrá ser inferior a 2,30 metros.

3. El aforo del local se determina en la proporción de una persona cada 1,50 metros cuadrados de superficie útil.

4. Dispondrán de servicios independientes para señoras y caballeros.

5. Con respecto al resto de las condiciones referentes a materiales, vías de evacuación, señalizaciones, protección contra el fuego, instalaciones de alarma, eléctricas, etc., se estará a lo dispuesto por el Código Técnico de la Edificación, aprobado por Real Decreto 314/2006, de 17 de marzo (RCL 2006, 655) y Reglamento Electrotécnico para Baja Tensión, aprobado por Real Decreto 842/2002, de 2 de agosto (RCL 2002, 2197).

Artículo 61. Consulta previa de viabilidad.

1. Cualquier persona física o jurídica interesada en la explotación de un salón recreativo o de juego, podrá formular a la Consejería competente en materia de juego consulta sobre la posibilidad de obtener autorización para su funcionamiento.

2. Para obtener dicha información deberá adjuntar:

a) Fotocopia del DNI o similar de la persona física o del representante legal de la persona jurídica.

b) Plano de situación del local.

c) Planos de estado actual y reformado del local.

d) Memoria descriptiva del local, suscrita por arquitecto, arquitecto técnico o similar.

3. La Consejería competente en materia de juego, a la vista de la documentación aportada, ordenará a la Inspección de juego la comprobación de los datos presentados y contestará al interesado sobre la posibilidad de autorización. La respuesta favorable no implicará la autorización administrativa para el funcionamiento del salón objeto de consulta. Dicha autorización estará condicionada a la realización y comprobación del cumplimiento de cuantos requisitos se señalan para esta clase de locales en el presente Reglamento.

Artículo 62. Autorizaciones.

1. La autorización para el funcionamiento de los salones recreativos y de juego se solicitará a la Consejería competente en materia de juego por empresas inscritas en el Registro de Juego, indicando el número de inscripción, la localización del salón y su superficie, aportando la siguiente documentación:

a) Documento que acredite la titularidad o disponibilidad del local.

b) Licencia municipal de apertura.

c) Documento acreditativo de la constitución de la fianza, en su caso.

d) Proyecto básico de las obras e instalaciones del local, suscrito por Arquitecto, Arquitecto Técnico o similar, visado por el correspondiente colegio oficial. El contenido mínimo de dicho proyecto será:

1º. Memoria descriptiva del local confirmando expresamente los requisitos establecidos en el artículo 60 de este Reglamento.

2º. Plano de situación del local.

3º. Plano de sección y fachada.

4º. Plano de planta a escala 1/100, con indicación de la distribución del local y las superficies correspondientes.

5º. Plano de electricidad, indicando la situación de los puntos de luz, luces de emergencia y enchufes.

6º. Plano indicativo de las medidas de seguridad, protección contra incendios y vías de evacuación.

2. Una vez finalizadas las obras necesarias, la Consejería competente en materia de juego inspeccionará el local, pudiendo, en su caso, requerir las modificaciones que estime oportunas.

3. Constatado el cumplimiento de los requisitos, la Consejería competente en materia de juego resolverá sobre la autorización solicitada en el plazo de un mes.

4. La autorización de funcionamiento de los salones tendrá una validez de diez años, renovable por períodos sucesivos de igual duración. Se inscribirá en el Registro de Juego y se podrá cancelar por cualquiera de las causas contenidas en el Decreto por el que se regula dicho Registro.

5. La autorización podrá transmitirse por cualquiera de las formas admitidas en Derecho, siempre que el adquiriente figure inscrito en el Registro de Juego y se comunicará a la Consejería competente en materia de juego en el plazo máximo de treinta días, aportando la siguiente documentación:

a) Copia del documento acreditativo de la transmisión.

b) Licencia Municipal de apertura a nombre del adquiriente.

c) Documento que acredite la titularidad o disponibilidad del local.

d) Documento acreditativo de la constitución de la fianza por el adquiriente, en su caso.

Artículo 63. Modificaciones.

Requerirán autorización previa de la Consejería competente en materia de juego, las modificaciones que se realicen en los salones recreativos y de juego que impliquen alguna de las siguientes circunstancias:

a) Modificación de la superficie del salón.

b) Modificación de la distribución interna del salón, que precise la realización de obras o demoliciones.

c) Cambio de situación de las puertas de salida o de los recorridos de evacuación.

d) Incremento del aforo o del número de máquinas autorizadas.

e) El cierre temporal de la actividad por un período superior a seis meses.

Artículo 64. Funcionamiento.

1. En los salones recreativos podrá instalarse servicio de bar donde se admitirá la expedición de todo tipo de alimentos y bebidas no alcohólicas. En los salones de juego podrá instalarse un servicio de bar o cafetería. Tanto en los salones recreativos como en los salones de juego se admitirá la colocación de mesas y sillas en la zona destinada a bar. En ningún caso podrán disponer de servicio de terraza.

2. En las fachadas en las que haya puertas de acceso al establecimiento deberá instalarse únicamente un letrero que contenga de forma claramente visible la indicación «salón recreativo», «salón cyber» o «salón de juego» y el nombre comercial del establecimiento. En ningún caso podrán instalarse carteles que anuncien la actividad de bar, cafetería o similar.

3. El horario de funcionamiento se ajustará a lo que determine la Consejería competente en materia de juego para esta clase de locales y, durante el mismo, permanecerá una persona encargada de velar por su buen funcionamiento, que será también responsable de la custodia de toda la documentación referente al salón ante la Inspección de juego.

4. Los salones de juego deberán disponer de un servicio de recepción que impedirá la entrada a los menores de edad y podrá exigir la identificación de cuantos usuarios acudan al establecimiento. La zona de máquinas «B3» deberá contar con un servicio de admisión en el que quedarán registrados los usuarios de estas máquinas.

5. Los titulares de los salones podrán reservarse el derecho de admisión al interior del local, respecto de aquellas personas de las que pueda presumirse racionalmente una conducta desordenada o la realización de actividad ilícita.

6. La realización de cualquier actividad que no sea la propia de los salones recreativos y de juego requerirá autorización previa de la Consejería competente en materia de juego.

Artículo 65. Número de máquinas.

1. El número de máquinas a instalar será una por cada tres metros cuadrados de la superficie útil destinada a la instalación de máquinas. Deberán colocarse de forma que la separación entre los laterales de las máquinas sea de un mínimo de 0, 30 metros, dejando al jugador un espacio de $0{,}60 \times 0{,}60$ metros.

2. En los salones de juego el número de máquinas a instalar nunca podrá ser inferior a diez máquinas recreativas de tipo «B».

3. Por razones de seguridad y evacuación del local, el número de máquinas a instalar en un determinado establecimiento se podrá limitar en función del número de aparatos deportivos o recreativos no incluidos en este Reglamento que se instalen, así como en función de la superficie y configuración del local.

TÍTULO VI

Régimen sancionador

Artículo 66. Infracciones y sanciones.

1. El incumplimiento de las prescripciones del presente Reglamento constituirá infracción administrativa, con la tipificación y clasificación que establece la Ley de Cantabria 15/2006, de 24 de octubre, de Juego de Cantabria.

2. Por lo que respecta a la cuantía de las sanciones, procedimiento sancionador y demás disposiciones de este régimen, se estará a lo dispuesto en la citada Ley de Juego de Cantabria.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

Única. Vigencia de las autorizaciones de explotación de las máquinas de tipo «A».

A la entrada en vigor de este Reglamento, las autorizaciones de explotación de las máquinas de tipo «A» vigentes, quedarán renovadas automáticamente con carácter indefinido.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera. Adaptación de las empresas y establecimientos de juego.

1. Las empresas de juego dispondrán de un plazo de seis meses desde la entrada en vigor del presente Reglamento para adaptarse a las nuevas exigencias y requisitos establecidos en el mismo.

2. Los establecimientos donde se practiquen juegos mediante aparatos informáticos, tales como ordenadores personales, videoconsolas y similares, dispondrán de un plazo de seis meses para adaptarse a las exigencias y requisitos de este Reglamento.

Segunda. Salones de juego.

1. Quedan exceptuados del cumplimiento de las distancias previstas en el artículo 59, apartados 2 y 3, así como de la superficie útil prevista en el artículo 60.1, los salones con autorización vigente a la entrada en vigor de este Reglamento, quedando exentos del cumplimiento de dichos requisitos en las sucesivas renovaciones de la autorización.

2. No será de aplicación el requisito de las distancias previsto en el artículo 59.2, cuando la apertura del centro de enseñanza sea posterior a la fecha de autorización del salón de juego, quedando éste exento del cumplimiento de dicho requisito en las sucesivas renovaciones de la autorización.

Tercera. Autorizaciones de carácter temporal.

Las autorizaciones de carácter temporal concedidas con anterioridad a la entrada en vigor del presente Reglamento se considerarán válidas y tendrán el plazo de vigencia que en ellas se hubiera indicado. Transcurrido dicho plazo su renovación se realizará conforme a las disposiciones de este Reglamento.

Cuarta. Autorizaciones en tramitación.

Las autorizaciones que se encuentren en trámite en el momento de la entrada en vigor del presente Reglamento se resolverán de conformidad con lo establecido en la normativa vigente en el momento de la solicitud.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única Derogación normativa.

1. Quedan derogadas cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan o contradigan lo establecido en el presente Decreto.

2. Quedan derogadas expresamente las siguientes disposiciones:

a) El Decreto 123/1999, de 11 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

b) Los artículos 3 y 4 del Decreto 65/2002, de 6 de junio, por el que se modifican los Reglamentos del Juego del Bingo y de Máquinas Recreativas y de Azar.

c) El Decreto 11/2003, de 6 de febrero, por el que se modifica el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

d) El artículo 2 del Decreto 66/2004, de 8 de julio, por el que se modifica el Reglamento del Juego del Bingo, el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar y el Catálogo de Juegos.

e) El Decreto 54/2007, de 3 de mayo, por el que se modifica el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

f) La Orden de la Consejería de Presidencia de 25 de enero de 2001, por la que se regula el modelo y las características de las hojas de reclamaciones en los establecimientos que tengan instaladas máquinas recreativas y de azar.

g) El artículo 9.2 del Decreto 122/1999, de 4 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo.

DISPOSICIONES FINALES

Primera. Modificación del Decreto 106/2006, de 26 de octubre, por el que se aprueba el Plan de Máquinas Recreativas de tipo «B» en la Comunidad Autónoma de Cantabria.

Los apartados 2 y 3 del artículo único del Decreto 106/2006, de 26 de octubre, por el que se aprueba el Plan de Máquinas Recreativas de tipo «B» en la Comunidad Autónoma de Cantabria, quedan redactados como sigue:

«2. Quedan exceptuadas de esta medida las máquinas de tipo «B2» y «B3», recogidas en el artículo 5.1, apartados b) y c) de este Reglamento.

3. Las máquinas de tipo "B2" y "B3" sólo podrán, a efectos de la autorización de explotación, ser sustituidas por otras máquinas de tipo «B» de las mismas características».

Segunda. Desarrollo normativo.

Se autoriza al consejero competente en materia de juego para dictar cuantas disposiciones sean necesarias para el desarrollo y ejecución de lo previsto en el presente Decreto.

Tercera. Entrada en vigor.

El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el Boletín Oficial de la Comunidad Autónoma de Cantabria.

DOCUMENTO SUSCRITO ENTRE LA EMPRESA OPERADORA Y EL TITULAR DEL ESTABLECIMIENTO, (artº 38.3 c) del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar).

EPIGRAFE I
Explotación

Nº Autorización de Explotación	Fecha de emisión	Plazo de validez

Identificación E. Operadora

DNI o CIF	Apellidos y nombre o razón social	Nº Reg. Empresa
Domicilio		

Identificación máquina

Nombre del modelo de máquina			Tipo
Nº de Registro del modelo	Serie	Nº de fabricación	Fecha certificado fabricante / Nº de Guía
Empresa fabricante		CIF	Nº Reg. Empresa

EPIGRAFE II
Instalación

Identificación Titular del establecimiento

DNI o CIF	Nombre y apellidos o razón social
Domicilio	

Identificación del establecimiento

Nombre del establecimiento	Tipo	Nº Identificación
Domicilio		

ALTA

Fecha de entrega	Sello Gobierno de Cantabria
Fecha de alta efectiva	

BAJA

Sello Gobierno de Cantabria

Periodo de validez
5 AÑOS

Firma de la Empresa Operadora

Firma del titular del establecimiento

HOJA DE RECLAMACIONES

(Artículo 50 del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar)

IDENTIFICACIÓN DE ESTABLECIMIENTO

Titular.....

Denominación del establecimiento.....

Dirección (Calle/Plaza).....Nº.....

Localidad.....C.P. .....

DATOS DEL RECLAMANTE

Nombre y Apellidos.....

Nº D.N.I./N.I.E o Pasaporte.....

Dirección (Calle/Plaza).....Nº.....

Localidad.....Provincia.....

Código Postal.....País.....Teléfono.....

Motivo de la Reclamación.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Hora y fecha en la que se produjo el hecho que motivó la reclamación.....

En....., a .....de .....de 200

Firma del reclamante

EJEMPLAR PARA SER PRESENTADO POR EL RECLAMANTE EN LA CONSEJERÍA DE PRESIDENCIA Y JUSTICIA
SERVICIO DE JUEGO Y ESPECTÁCULOS

08/3297

§ 94 DECRETO 106/2006, DE 26 OCTUBRE. APRUEBA EL PLAN DE MÁQUINAS RECREATIVAS DE TIPO B, EN LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE CANTABRIA

(BOC núm. 208, de 30 octubre [LCTB 2006, 292])

La Ley de Cantabria 15/2006, de 24 de octubre, del Juego, en su artículo 8, otorga al Consejo de Gobierno, a propuesta del Consejero de Presidencia, Ordenación del Territorio y Urbanismo, la competencia para planificar el régimen de juegos y apuestas fijando criterios objetivos respecto del número, duración e incidencia social por cada modalidad de juego.

Actualmente, se considera que el crecimiento al que se ha llegado en cuanto al número de autorizaciones de máquinas recreativas de tipo B en los establecimientos hosteleros, bingos y salones de juego, resulta un volumen más que suficiente para atender debidamente la demanda social de esta modalidad de juego.

Teniendo en cuenta la incidencia social del juego, y sus repercusiones económicas, se entiende que un crecimiento por encima de las cifras actuales conllevaría el riesgo de alcanzar un exceso de oferta de esta modalidad de juego, lo que provocaría un descontrol que vulneraría el equilibrio en la práctica de este juego y dificultaría la protección frente los problemas de ludopatía.

Con el presente Decreto se adopta una medida planificadora, para conciliar el crecimiento excesivo que han alcanzado las autorizaciones de explotación de máquinas de tipo B, y sus repercusiones tanto económicas como sociales, siendo éste un instrumento adecuado para limitar la explotación de máquinas de tipo B en los establecimientos de juego de la Comunidad Autónoma de Cantabria, que frenará las consecuencias negativas de dicho crecimiento.

De esta manera, para racionalizar la oferta de esta modalidad de juego en la Comunidad Autónoma resulta necesario limitar el número máximo de autorizaciones de explotación de máquinas recreativas de tipo B en Cantabria.

Con esta medida, se pretende continuar con la línea seguida por las Comunidades Autónomas de nuestro entorno, puesto que esta planificación, ya se viene realizando desde hace años en, Asturias, País Vasco y Castilla y León, añadiéndose a ellas Galicia, Cataluña, Valencia, Murcia, Canarias y Baleares, unificando así los criterios planificadores en materia de máquinas recreativas de tipo «B».

Por todo ello, a propuesta del Consejero de Presidencia, Ordenación del Territorio y Urbanismo, habiendo emitido informe favorable, la Comisión Regional de Juego en su reunión de fecha 24 de octubre de 2006, y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su reunión de fecha, 26 de octubre de 2006, dispongo:

Artículo único.

1. A partir de la fecha de la entrada en vigor del presente Decreto y durante un plazo de tres años, no se concederán nuevas autorizaciones de explotación de máquinas recreativas de tipo B, salvo que se trate de un alta por sustitución de otra máquina de tipo B que causará baja definitiva.

2. Quedan exceptuadas de esta medida las máquinas de tipo «B2» y «B3», recogidas en el artículo 5.1, apartados b) y c) de este Reglamento.

✐ Ap. 2 modificado por disp. final 1 de Decreto 23/2008, de 6 marzo.

3. Las máquinas de tipo «B2» y «B3» sólo podrán, a efectos de la autorización de explotación, ser sustituidas por otras máquinas de tipo «B» de las mismas características.

✐ Ap. 3 modificado por disp. final 1 de Decreto 23/2008, de 6 marzo.

DISPOSICIÓN TRANSITORIA

Las disposiciones del presente Decreto no serán de aplicación a los procedimientos que se encuentren en trámite en el momento de su entrada en vigor.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Quedan derogadas las disposiciones de igual o inferior rango en cuanto se opongan a lo previsto en el presente Decreto.

DISPOSICIÓN FINAL

El presente Decreto entrará en vigor el mismo día de su publicación en el BOC.

g) Castilla y León

§ 95 DECRETO 12/2005, DE 3 FEBRERO. APRUEBA EL REGLAMENTO REGULADOR DE LAS MÁQUINAS DE JUEGO Y DE LOS SALONES RECREATIVOS Y DE JUEGO DE LA COMUNIDAD DE CASTILLA Y LEÓN

(BOCyL núm. 27, de 9 febrero [LCyL 2005, 60])

El Estatuto de Autonomía de Castilla y León declara en su artículo 32.1.23 que la Comunidad Autónoma tiene competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas, excepto las loterías y apuestas del Estado.

La Ley 4/1998, de 24 de junio, Reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León, aborda de una manera global y sistemática la actividad del juego y de las apuestas, estableciendo las reglas básicas sobre las que debe sentarse la ordenación de estas actividades y el ulterior desarrollo reglamentario.

Desde la asunción de esta competencia se ha puesto de relieve la necesidad de regular el subsector de máquinas recreativas y de azar en dos aspectos puntuales y de gran complejidad, su explotación e instalación.

A tal fin se dictó el Decreto 246/1999, de 23 de septiembre, por el que se aprueba el Reglamento Regulador de la Explotación e Instalación de las Máquinas de Juego.

El Reglamento fue seguido de una modificación normativa contenida en el Decreto 180/2000, de 27 de julio, pretendiendo solucionar los múltiples problemas, tanto de índole administrativo como comercial, que ponían de manifiesto la aplicación de la regulación contenida en el citado Reglamento.

La experiencia acumulada en la aplicación de Decreto 246/1999, de 23 de septiembre, donde se regula el régimen de autorizaciones en esta materia y en la aplicación del Real Decreto 2110/1998, de 2 de octubre, que aprobó el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, que se venía aplicando como Derecho estatal supletorio en nuestra Comunidad Autónoma en virtud de lo dispuesto en el artículo 149.3 de la Constitución Española, evidencia la necesidad de abordar una regulación global del subsector de máquinas recreativas y de azar que, manteniendo inalterables los objetivos y los principios con los que se dictó el Decreto 246/1999, sustituya lo dispuesto en dicha materia en el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar del Estado.

Por otro lado, una dilatada experiencia en la aplicación de la Ley 4/1998, de 24 de junio, ha revelado la necesidad de la regulación de los salones de juego. Además, razones de técnica normativa aconsejan regular el régimen general relativo a dichos salones en la misma Norma que recoge una regulación global del subsector de máquinas recreativas y de azar. En este sentido, la regulación reglamentaria viene motivada, de una parte, por la necesidad de contar con una reglamentación de salones de juego que unifique la normativa aplicable y en la que se determinen todos y cada uno de los requisitos exigidos para la autorización y explotación de estos salones; por otra parte, por la necesidad de adecuar la reglamentación vigente a la realidad social, procurando asegurar en lo posible la coherencia de la norma autonómica con la del Estado y con la de otras Comunidades Autónomas.

Así pues, el Reglamento aprobado por este Decreto establece su propio objeto y ámbito de aplicación, señala los requisitos que han de cumplir las máquinas así como el régimen de los salones donde han de instalarse; establece el régimen de explotación e instalación de las mismas fijando los establecimientos en los que pueden instalarse; contiene también unas normas complementarias de funcionamiento y, finalmente, establece un régimen sancionador para el cumplimiento de lo prescrito en su articulado.

El Reglamento que se aprueba por el presente Decreto incorpora la nueva redacción que el artículo 55 de la Ley 9/2004, de 28 de diciembre, de Medidas Económicas, Fiscales y Administrativas, dio al artículo 17 de la Ley 4/1998, de 24 de junio.

Esta disposición ha sido sometida al procedimiento de información en materia de normas y regla-

mentaciones técnicas y de reglamentos relativos a los servicios de la sociedad de la información, previsto en la Directiva 98/34/CE del Parlamento Europeo y del Consejo de 22 de junio, modificada por la Directiva 98/48/CE de 20 de julio, así como en el Real Decreto 1337/1999, de 31 de julio que incorpora estas Directivas al ordenamiento jurídico español.

En su virtud, la Junta de Castilla y León, a propuesta del Consejero de Presidencia y Administración Territorial, de acuerdo con el Consejo Consultivo de Castilla y León, y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su reunión de 3 de febrero de 2005, dispone:

Artículo único.

Se aprueba el Reglamento Regulador de las Máquinas de Juego y de los Salones Recreativos y de Juego de la Comunidad de Castilla y León, cuyo texto se inserta a continuación.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

Única. Autorizaciones de explotación.

A partir de la fecha de la entrada en vigor de este Decreto, y en tanto que de conformidad con lo previsto en su Disposición Final Tercera la Junta de Castilla y León no planifique el número de autorizaciones de explotación de máquinas de tipo «B» o recreativas con premio, no se concederán nuevas autorizaciones de explotación en número superior al existente el día de entrada en vigor del Decreto 40/2002, de 14 de marzo, de Medidas Transitorias relativas a las autorizaciones administrativas en materia de máquinas de juego, salvo que se trate de un alta por sustitución de una máquina de las mismas características de instalación previsto en el artículo 35 del presente Reglamento, quedado limitado su número en 17.108 autorizaciones de explotación.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera. Vigencia de los Boletines de Situación.

Los antiguos boletines de situación que estén vigentes al momento de la entrada en vigor de este Reglamento se extinguirán en la fecha que les corresponda, así como cuando se obtenga una nueva autorización de emplazamiento cumpliendo los requisitos previstos en este Reglamento.

Segunda. Máquinas.

Los titulares de las máquinas previstas en el apartado 4 del artículo 7, así como los titulares de los establecimientos donde se exploten, deberán adecuarse en el plazo de tres años, desde la entrada en vigor del presente Reglamento, a lo dispuesto en su articulado y en el Decreto 17/2003, de 6 de febrero, por el que se crean y regulan los Registros de Modelos y de Empresas relacionadas con las Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad de Castilla y León.

✐ Modificada por art. único del Decreto 94/2007, de 27 septiembre.

Tercera. Salones.

Los salones recreativos y de juego con autorización de funcionamiento en vigor dispondrán de un plazo de dos años, a contar desde la entrada en vigor del presente Reglamento, para adaptarse al contenido de lo dispuesto en los artículos 37, apartado 1, letra d), y 61, excepto la necesidad de adecuarse a la previsión contenida en el párrafo tercero, del punto 1, del artículo 61, sobre la limitación de la longitud del mostrador o de la barra donde se dispensen bebidas, a la que no precisaran de adecuación, pudiendo permanecer como están. La falta de adaptación en el mencionado plazo producirá la incoación del expediente de revocación de la autorización y cancelación de la inscripción correspondiente.

✐ Modificada por art. único del Decreto 94/2007, de 27 septiembre.

Cuarta. Solicitudes.

Las solicitudes que se encuentren en trámite a la entrada en vigor del presente Reglamento deberán ajustarse a los requisitos previstos en el mismo.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Quedan derogadas las Normas siguientes:

a) Decreto 246/1999, de 23 de septiembre, por el que se aprueba el Reglamento Regulador de la Explotación e Instalación de las Máquinas de Juego.

b) Decreto 180/2000, de 27 de julio, por el que se modifica parcialmente el Reglamento Regula-

dor de la Explotación e Instalación de las Máquinas de Juego aprobado por Decreto 246/1999, de 23 de septiembre.

c) Artículo 4 del Decreto 212/1994, de 29 de septiembre, sobre desconcentración de funciones de la Consejería de Presidencia y Administración Territorial en los Delegados Territoriales de la Junta de Castilla y León en materia de juego, espectáculos y asociaciones.

d) Así como, cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo dispuesto en el presente Decreto y en el Reglamento aprobado por el mismo.

DISPOSICIONES FINALES

Primera. Modificación del Decreto 17/2003, de 6 de febrero, por el que se crean y regulan los Registros de Modelos y de Empresas Relacionadas con las Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad de Castilla y León.

1. Se modifica el artículo 3.4 del Decreto 17/2003, de 6 de febrero, por el que se crean y regulan los Registros de Modelos y de Empresas Relacionadas con las Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad de Castilla y León, que pasa a tener la siguiente redacción:

> «Podrán ser inscritas como modelos de máquinas de tipo "A", aquellas en las que modificando solamente los mandos y el cristal de pantalla puedan introducirse nuevos juegos, que cumplan los requisitos establecidos reglamentariamente. La introducción de nuevos juegos en las máquinas tipo "A" o recreativas ya homologadas, así como, de nuevos juegos, en las máquinas de tipo "B" ya homologadas, desarrollados mediante la utilización de pantalla de televisión o soporte físico análogo, precisará de previa autorización de la Dirección General de Administración Territorial. A tal efecto, el solicitante deberá presentar, junto con la solicitud, la memoria descriptiva del juego o juegos que pretenda incorporar al modelo homologado.
>
> Asimismo, la introducción de nuevos obsequios en las máquinas de tipo "D", precisará de previa autorización de la Dirección General de Administración Territorial. A tal efecto, el solicitante deberá presentar, junto con la solicitud, la memoria descriptiva de los nuevos obsequios que pretenda incorporar como premio al modelo homologado».

2. Se modifica el artículo 4.1.b) del Decreto 17/2003, de 6 de febrero, por el que se crean y regulan los Registros de Modelos y de Empresas Relacionadas con las Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad de Castilla y León, que queda con la siguiente redacción:

> «Memoria descriptiva del juego o juegos en el caso de máquinas de tipo "A" y de la forma de uso y juego en las de los tipos "B", "C" y "D", así como, de los obsequios que las máquinas de tipo "D" ofrezcan como premio».

3. Se añade un párrafo segundo al apartado primero del artículo 5 del Decreto 17/2003, de 6 de febrero, por el que se crean y regulan los Registros de Modelos y de Empresas Relacionadas con las Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad de Castilla y León, que queda con la siguiente redacción:

> «Se reconocerán los ensayos previos realizados en otros Estados miembros de la Unión Europea o del espacio económico europeo, así como los realizados en Turquía, en la medida en que dichos resultados hayan sido puestos a disposición de la Administración regional y garanticen un nivel de seguridad equivalente al previsto en la normativa regional».

Segunda. Tramitación telemática.

La Junta de Castilla y León procurará la regulación de la tramitación telemática de los procedimientos de máquinas de juego de acuerdo con las disposiciones contenidas en el presente Reglamento.

Tercera. Desarrollo planificador.

En el plazo máximo de un año de la entrada en vigor del presente Reglamento, la Junta de Castilla y León planificará, por períodos cuatrianuales, el número máximo de máquinas de tipo «B» o recreativas con premio que se pueden autorizar para su explotación en el ámbito territorial de la Comunidad de Castilla y León.

⇒ Decreto 19/2006, de 6 de abril, por el que se aprueba la planificación de las autorizaciones de explotación de máquinas de tipo «B», o recreativas con premio, en la Comunidad de Castilla y León. *BOCyL núm. 73, de 12 de abril.*

Orden PAT/632/2006, de 17 de abril, por la que se convoca concurso público para la adjudicación de autorizaciones de explotación de máquinas de tipo «B», o recreativas con premio, en la Comunidad de Castilla y León, y se aprueban las bases que regirán el mismo. *BOCyL núm. 78, de 21 de abril.*

Orden PAT/136/2007, de 29 de enero, por la que se resuelve concurso público para la adjudicación de autorizaciones de explotación de máquinas de tipo «B», o recreativas con premio, en la Comunidad de Castilla y León, para el año 2007. *BOCyL núm. 22, de 31 de enero.*

Cuarta. Autorización.

Se autoriza a la Consejería de Presidencia y Administración Territorial para dictar cuantas disposiciones sean necesarias para la aplicación de este Decreto.

⇒ Orden PAT/434/2005, de 31 de marzo, por la que se aprueban los modelos normalizados de autorizaciones y solicitudes previstos en el Reglamento Regulador de las Máquinas de Juego y de los Salones Recreativos y de Juego de la Comunidad de Castilla y León, aprobado por Decreto 12/2005, de 3 de febrero.

Orden PAT/1093/2005, de 10 de agosto, por la que se modifican determinados modelos de solicitudes aprobados por Orden PAT/434/2005, de 31 de marzo.

Orden PAT/1466/2005, de 24 de octubre, por la que se aprueba la aplicación para el tratamiento de la información referida al procedimiento de las comunicaciones de emplazamiento de las máquinas de juego en la Comunidad de Castilla y León.

Quinta. Facultad de desarrollo.

Se faculta al titular de la Consejería de Presidencia y Administración Territorial para dictar cuantas disposiciones sean necesarias para el desarrollo de este Decreto, para aprobar los modelos de las autorizaciones y hojas de reclamaciones previstas en el presente Decreto, así como para introducir las modificaciones y actualizaciones que, por razones de evolución de la tecnología y la propia evolución del mercado, sean precisas en las condiciones y requisitos de las máquinas y salones recreativos y de juego regulados en el presente Reglamento.

Sexta. Entrada en vigor.

El presente Decreto, y el Reglamento que en él se aprueba, entrarán en vigor a los veinte días de su publicación en el «Boletín Oficial de Castilla y León».

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1. Objeto.

El presente Reglamento tiene por objeto regular, en el ámbito territorial de la Comunidad de Castilla y León, las máquinas recreativas y de azar, así como los salones recreativos y de juego donde se instalen.

Artículo 2. Exclusiones.

Las disposiciones del presente Reglamento no serán de aplicación a:

a) Las máquinas expendedoras, entendiendo por tales las que se limitan a efectuar mecánicamente transacciones o ventas de productos o servicios a cambio de la moneda o monedas introducidas en ella, siempre que el valor del dinero depositado corresponda al valor de mercado de los productos que entreguen, que en cada acción se obtenga, siempre, uno de los artículos expuestos, y que su mecanismo no se preste a admitir cualquier tipo de habilidad, apuesta, combinaciones aleatorias o juegos de azar.

b) Las máquinas cuyo objeto sea la reproducción de imágenes o de música, tales como los tocadiscos y los videodiscos.

c) Las máquinas o aparatos de competencia pura o deporte entre dos o más jugadores, aunque su uso requiera la introducción de monedas, tales como futbolines, mesas de billar o tenis de mesa, dardos, boleras, juegos de baloncesto, y otros, en donde el juego se realiza sin la ayuda de componentes electrónicos o cuando éstos no tengan influencia decisiva en el juego y se consideren de apoyo o como complemento no esencial del juego.

En ningún caso podrán conceder tiempo adicional de uso o de juego.

d) Las máquinas o aparatos recreativos de uso infantil que permiten al usuario un entretenimiento consistente en la imitación del trote de un caballo o el movimiento de otro animal, del vuelo de un avión, de la conducción de un tren, de un vehículo o movimientos similares, así como los que por su naturaleza o elementos estén orientadas exclusivamente al público infantil.

e) Las máquinas, aparatos, instrumentos o dispositivos que utilicen redes informáticas, telemáticas, vía satélite o cualquier otro medio de comunicación o conexión a distancia, ofreciendo al usuario, durante un tiempo y a cambio de un precio por su utilización, una serie de servicios diferentes a los juegos recreativos y de azar, tales como internet, chat, correo electrónico, tratamiento de texto e imágenes, videoconferencias, trasferencias de ficheros o servicios análogos, para su entretenimiento, comunicación, información y educación individual. Por la utilización de estos servicios no se podrá ofrecer créditos, ni premios en metálico o en especie.

✐ Letra e) modificada por Anexo de Decreto 94/2007, de 27 septiembre.

Artículo 3. Autorizaciones.

La realización de cualquier actividad desarrollada mediante el empleo de máquinas recreativas y de azar reguladas en este Reglamento requiere previa autorización administrativa, quedando expresamente prohibida cualquier actividad sin la debida autorización.

Artículo 4. Juegos permitidos.

Las máquinas reguladas en el presente Reglamento podrán desarrollar aquellos juegos permitidos por la Ley 4/1998, de 24 de junio, Reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León.

TÍTULO II

MÁQUINAS RECREATIVAS Y DE AZAR

CAPÍTULO I

Clasificación, características y requisitos de las máquinas

Artículo 5. Clasificación y definición de las máquinas.

1. Son máquinas recreativas y de azar, a los efectos del presente Reglamento, los aparatos manuales o automáticos que, a cambio de un precio fijo, ofrecen al usuario el mero entretenimiento o la posibilidad de obtener un premio en metálico o en especie.

Tendrán igualmente la consideración de máquinas los aparatos dispensadores de billetes o boletos de juego, así como aquellos aparatos que permitan participar en apuestas o sorteos de cualquier tipo.

✐ Ap. 1 modificado por Anexo de Decreto 94/2007, de 27 septiembre.

2. A efectos del régimen jurídico de su explotación las máquinas a que se refiere este Reglamento se clasifican en los siguientes tipos:

a) Máquinas de tipo «A» o recreativas.

b) Máquinas de tipo «B» o recreativas con premio.

c) Máquinas de tipo «C» o de azar.

d) Máquinas de tipo «D» o de premio en especie.

e) Aquellas otras máquinas, manuales o automáticas, que permitan la obtención de premios combinando modalidades, elementos o mecanismos de diferentes juegos regulados en la Ley 4/1998, de 24 de junio, y que no estén contemplados en los tipos anteriores, podrán clasificarse como de tipo diferenciado y mediante Orden de la Consejería de Presidencia y Administración Territorial podrá desarrollarse la reglamentación específica para su exclusiva explotación en Salones de Juego, Bingos y Casinos.

⇒ ORDEN PAT/1002/2007, DE 30 DE MAYO, POR LA QUE SE CREA LA MÁQUINA TIPO «E», O ESPECIAL, Y SE APRUEBA SU REGULACIÓN ESPECÍFICA, EN LA COMUNIDAD DE CASTILLA Y LEÓN (BOCyL 8-6-2007)

En virtud de la competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas que el artículo 32.1.23ª del Estatuto de Autonomía de Castilla y León atribuye a la Comunidad de Castilla y León, se aprobó la Ley 4/1998, de 24 de junio, reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León, que es la norma legal autonómica reguladora de la materia.

En ejercicio de la potestad reglamentaria prevista en el artículo 9, letra b) de la citada Ley, el Consejo de Gobierno de la Junta de Castilla y León, por Decreto 12/2005, de 3 de febrero, aprobó el Reglamento regulador de las máquinas de juego y de los salones recreativos y de juego de la Comunidad de Castilla y León.

El Decreto 12/2005, desde su entrada en vigor, se ha revelado como un instrumento útil para el sector de máquinas de juego y de los salones donde se instalan, no obstante, se considera oportuno continuar con la labor de modernización del sector empresarial del juego en general, y del subsector de las máquinas de juego en particular, teniendo en cuenta que el continuo proceso de modernización, resulta imprescindible para un sector empresarial como este que se ve directamente afectado por las nuevas tecnologías que salen al mercado.

La presente Orden encuentra su amparo en la previsión contenida en el artículo 5, apartado 2, párrafo e), del Reglamento regulador de las máquinas de juego y de los salones recreativos y de juego de la Comunidad de Castilla y León, que habilita para clasificar como de tipo diferenciado a aquellas otras máquinas, manuales o automáticas, que permitan la obtención de premios combinando modalidades, elementos o mecanismos de diferentes juegos.

Así, aplicando el mencionado precepto a la máquina que se crea en la presente Orden, y sin perjuicio de que futuras regulaciones creen otras máquinas de tipo diferenciado, esta Orden crea y regula una máquina de tipo diferenciado que utiliza como soporte un juego que, siendo similar al juego del bingo, dista mucho de esta modalidad por cuanto el bingo por definición es un juego de carácter mutual, propio de juegos del tipo lotería, y además no utiliza cartones de bingo en las partidas de juego, surgiendo de esta forma un nuevo tipo de máquina de juego que pasa a denominarse máquina de tipo «E», o especial.

Por cuanto antecede, y en uso de la facultad contenida en el mencionado artículo 5, apartado 2, párrafo e), del Reglamento regulador de las máquinas de juego y de los salones recreativos y de juego de la Comunidad de Castilla y León, aprobado por Decreto 12/2005, de 3 de febrero, dispongo:

Artículo 1. Objeto.

Al amparo de lo dispuesto en el artículo 5, apartado 2, párrafo e), del Reglamento regulador de las máquinas

de juego y de los salones recreativos y de juego de la Comunidad de Castilla y León, aprobado por Decreto 12/2005, de 3 de febrero, se crea la máquina de tipo «E», o especial basada en el juego del bingo, para su exclusiva explotación en salones de juego, salas de bingo y casinos de juego.

Artículo 2. Definición de máquinas de tipo «E».

Son máquinas de tipo «E», o especiales basadas en el juego del bingo, aquellas que, de acuerdo con los requisitos y condiciones establecidas en la presente Orden, a cambio del precio de la partida o jugada, conceden al usuario un tiempo de uso o juego y, eventualmente, un premio en metálico en proporción a lo apostado o conforme con el programa de premios previamente establecido.

Este tipo de máquinas sólo podrán incorporar electrónicamente juegos similares a los practicados mediante cartones de bingo que ofrezcan específicas combinaciones de premios.

Artículo 3. Requisitos generales de las máquinas de tipo «E».

Las máquinas de tipo «E», o especiales basadas en el juego del bingo, deberán reunir los siguientes requisitos:

• El juego que incorporen deberá consistir necesariamente en diferentes variaciones del juego del bingo, desarrollado informáticamente, mediante la utilización de pantallas controladas por señal de video o sistema similar y sin intervención en su práctica del personal de la sala.

• El precio máximo de la partida será de 0,20 euros, pudiendo realizarse apuestas simultáneas en cada partida, sin que en ningún caso el valor total de la suma de lo apostado por cada jugador en cada partida exceda de 6 euros.

• La duración media de cada partida no será inferior a cinco segundos.

• Cada máquina deberá devolver un porcentaje de premios de, al menos, el 80 por 100 del total de las apuestas efectuadas de acuerdo con la estadística de partidas que resulte de la totalidad de combinaciones posibles.

Sin perjuicio de lo anterior, el premio máximo que puede otorgar cada máquina no será en ningún caso superior a mil veces el valor de lo apostado en la partida.

• La realización de apuestas, así como el cobro de los premios obtenidos por los jugadores, se realizará mediante soportes que garanticen la seguridad en los cobros y los pagos. En todo caso, para el pago de los premios podrá utilizarse cualquier medio legal de pago admitido a elección del jugador.

• En ningún caso la máquina podrá expedir soportes físicos del juego en el que se basa, y que en ella se desarrolla, para su utilización externa por el jugador.

Artículo 4. Interconexión de las máquinas de tipo «E».

• Se podrá autorizar la interconexión de máquinas de tipo «E» dentro del establecimiento donde estén instaladas, por grupos de hasta cinco máquinas, previa homologación de un dispositivo adicional a fin de formar bolsas de premios mediante la acumulación sucesiva de una parte del importe de las apuestas, y sin que dicha acumulación suponga una disminución del porcentaje de devolución establecido en el apartado 4 del artículo anterior.

• Este dispositivo deberá gestionar informáticamente los premios acumulados y enviará a cada máquina la cuantía que tengan conforme al plan de ganancias del sistema de la máquina.

• La cuantía máxima del premio que puede acumular la bolsa de cada grupo de máquinas interconexionadas no será superior a la suma de los premios máximos de las máquinas interconectadas.

Artículo 5. Dispositivos e infraestructura técnica.

El sistema de juego estará conformado por los siguientes dispositivos e infraestructura técnica:

• Un servidor de grupo, que será el encargado de establecer el diálogo continúo con las máquinas, respecto de las apuestas realizadas y los premios obtenidos.

• Un servidor central, que archivará todos los datos relativos a las apuestas realizadas y premios obtenidos, y deberá realizar y producir las estadísticas e informes del número de partidas realizadas, cantidades jugadas y combinaciones ganadoras otorgadas con indicación del día y la hora.

• Un servidor de comunicaciones, que se encargará de canalizar y garantizar el intercambio de información entre el servidor de grupo y el servidor central.

• Un servidor informático de caja, que contará con un terminal de cajero que cargará en los soportes aptos para la realización de cobros y pagos las cantidades solicitadas por las personas usuarias e indicará el saldo o crédito final de estos soportes para su abono al usuario. A tal fin, deberá contar con un programa informático de control y gestión de todas las transacciones económicas realizadas.

• Sistema de verificación que, previo al inicio de cada sesión, comprobará diariamente el correcto funcionamiento de la totalidad del sistema.

En el supuesto de que durante su funcionamiento se detectasen averías o fallos tanto en cualquiera de los servidores como en las máquinas, se interrumpirá el juego y se devolverá a cada usuario las cantidades apostadas, y, en su caso, los premios que hasta ese momento hubiera ganado. Para proceder al reinicio del sistema se deberá comprobar su correcto funcionamiento y el de todas y cada una de las máquinas. Si la avería afectase a una máquina y no pudiese ser subsanada en el acto, impidiendo su correcto funcionamiento, se procederá a su inmediata desconexión haciendo constar en la misma de forma clara y visible esta circunstancia.

• Las especificaciones técnicas mínimas, electrónicas y de hardware, que deberán cumplir los anteriores equipos son las contenidas en el Anexo de la presente Orden.

• Contadores que cumplan con las mismas funcionalidades previstas en el artículo 20 Reglamento regulador de las máquinas de juego y de los salones recreativos y de juego de la Comunidad de Castilla y León. No obstante se podrá implementar en el servidor central del establecimiento un sistema de información homologado que, conectado a las máquinas de la sala, registre dichas funcionalidades.

• En el tablero frontal de cada máquina de tipo «E» deberá constar de forma clara y visible la expresión «máquina tipo "E", o "especial"», así como, la advertencia de prohibición de utilización a menores de dieciocho años y que las autoridades sanitarias advierten que el juego abusivo con máquinas perjudica a la salud pudiendo generar ludopatía.

Artículo 6. Procedimiento de homologación.

• De conformidad con lo establecido en el artículo 22 del Reglamento regulador de las máquinas de juego y de los salones recreativos y de juego de la Comunidad de Castilla y León, la fabricación, importación, instalación y explotación de las máquinas de tipo «E» en el territorio de la Comunidad de Castilla y León, requerirá previa homologación e inscripción de los modelos de éstas máquinas en la Sección correspondiente del Registro de Modelos de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad de Castilla y León, creado por Decreto 17/2003, de 6 de febrero.

• A tal objeto se crea la Sección quinta «Máquinas de tipo "E"» en el citado Registro de Modelos de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad de Castilla y León.

• La homologación e inscripción de las máquinas de tipo «E» se regirá por lo dispuesto con carácter general

para todos los modelos de máquinas, y específicamente por las previsiones contenidas para las máquinas con premio en metálico, en el Capítulo II del Decreto 17/2003, de 6 de febrero.

Artículo 7. Identificación de las máquinas de tipo «E».

A efectos de identificación de las máquinas de tipo «E» reguladas en la presente Orden será de aplicación lo dispuesto en el Capítulo IV, del Título II, del Reglamento regulador de las máquinas de juego y de los salones recreativos y de juego de la Comunidad de Castilla y León, con carácter general para todas las máquinas y específicamente las previsiones contenidas para las máquinas con premio en metálico.

Artículo 8. Régimen de explotación.

• De conformidad con lo establecido en el articulo 29 del Reglamento regulador de las máquinas de juego y de los salones recreativos y de juego de la Comunidad de Castilla y León, las personas físicas o jurídicas dedicadas a la fabricación, importación, comercialización y explotación de máquinas reguladas en la presente Orden que desarrollen su actividad, total o parcialmente, en el ámbito territorial de la Comunidad de Castilla y León, deberán inscribirse, con carácter previo, en el Registro de Empresas relacionadas con las Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad de Castilla y León, regulado en el Decreto 17/2003, de 6 de febrero.

• A tal objeto, para las máquinas reguladas en la presente Orden las cuantías a prestar como fianzas por las empresas interesadas para su inclusión en el citado Registro serán las previstas en el Decreto 17/2003, de 6 de febrero, para las máquinas de tipo «B», o recreativas con premio.

Artículo 9. Régimen de las autorizaciones de explotación.

El régimen de las autorizaciones de explotación para las máquinas reguladas en la presente Orden será el establecido en el Capítulo II, del Título III, del Reglamento regulador de las máquinas de juego y de los salones recreativos y de juego de la Comunidad de Castilla y León, para las máquinas con premio en metálico.

Artículo 10. Régimen de instalación.

• La instalación de las máquinas de tipo «E», o especiales, sólo podrá autorizarse en salones de juego, salas de bingos y casinos de juego.

• El número máximo de máquinas de tipo «E» que se podrá instalar y explotar en cada establecimiento será el siguiente:

a. En los salones de juego: 1 máquina de tipo «E» por cada 10 máquinas de tipo «B» instaladas en el salón, con un máximo de 3. Estas máquinas deberán estar situadas de forma que para su uso sea requisito previo la identificación del jugador en el servicio de admisión del salón.

b. En las salas de bingo: 1 máquina de tipo «E» por cada 10 plazas de bingo tradicional. Estas máquinas deberán instalarse dentro de la sala de juego, en área anexa, debidamente habilitada y diferenciada al efecto, de modo que no interfiera en el desarrollo de las distintas modalidades de juego de bingo.

c. En los casinos de juego: Se instalarán un máximo de 5, debiendo reservarse la superficie que en conjunto resulte necesaria para la su instalación en orden a 3 metros cuadrados por máquina instalada.

Artículo 11. Autorizaciones y comunicaciones de emplazamiento.

El régimen de las autorizaciones y comunicaciones de emplazamiento para las máquinas reguladas en la presente Orden será el establecido en los Capítulos III y IV, del Título IV, del Reglamento regulador de las máquinas de juego y de los salones recreativos y de juego de la Comunidad de Castilla y León, para todo tipo de máquinas.

DISPOSICIÓN FINAL ÚNICA

La presente Orden entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de Castilla y León».

ANEXO

CONDICIONES TÉCNICAS, ELECTRÓNICAS Y DE HARDWARE

Las especificaciones técnicas mínimas, electrónicas y de hardware, que deberán cumplir los equipos regulados en la presente Orden, son las siguientes:

• El monitor de vídeo mediante el cual se muestre al jugador el desarrollo del juego deberá ser al menos de 19", y el modo de interactuar con el jugador será a través de pantalla táctil y/o mediante pulsadores. El acceso del jugador a los diversos precios de las partidas, establecidos por debajo del precio máximo autorizado, deberá producirse a través del monitor de vídeo utilizado por la máquina.

• La placa electrónica de control de las máquinas deberá tener al menos las siguientes características:

a. Procesador de 300 Mhz.
b. Más de 64 Mb de memoria flash.
c. Al menos 2 Kbytes de EPROM integrada.
d. Puerto disponible para compact flash.
e. 128 Mb de SDRAM integrada.
f. BUS PCI versión 2.1 compatible.
g. Soporte de VGA y VESA.
h. Resolución mínima 640 × 480 y un mínimo de profundidad de color de 16 bits.
i. Hardware capaz de aceptar un mínimo de 1024 × 768 y 16 bits de color de resolución.
j. Salida de audio con amplificador integrado estéreo.
k. Red puerto Ethernet 10/100 Mbps.

El sistema deberá posibilitar, mediante la conexión de las máquinas instaladas a un servidor central, la transmisión de datos, en cuanto a la facturación, porcentaje de premios y recaudación de cada una de ellas, en tiempo real y de manera continuada (on line-on time).

Artículo 6. Prohibiciones generales.

No se podrán explotar las máquinas:

• Cuya utilización implique el uso de imágenes, mensajes u objetos que puedan perjudicar la formación de la infancia y la juventud, o la realización o exhibición de actividades que de cualquier manera puedan herir su sensibilidad.

• Que inciten o hagan apología de la violencia o actividades delictivas, a cualquier forma de discriminación y, en especial, las que contengan elementos racistas, sexistas o pornográficos.

• Y que, en general, transmitan mensajes contrarios a los derechos reconocidos en la Constitución Española y en el resto del ordenamiento jurídico.

Artículo 7. Máquinas de tipo «A» o recreativas.

1. Son máquinas de tipo «A» o recreativas aquellas que, a cambio de un precio, ofrecen al jugador un tiempo de utilización, sin que haya ningún tipo de premio o compensación en metálico, en especie o en forma de puntos canjeables, salvo la posibilidad de continuar jugando por el mismo importe inicial.

2. Se consideran máquinas de tipo «A» las denominadas de realidad virtual, simulación y análogas, siempre y cuando el usuario intervenga en el desarrollo de los juegos.

3. Igualmente se consideran máquinas de tipo «A» las de competencia pura o deportiva cuyos componentes electrónicos tengan influencia decisiva en el desarrollo del juego.

4. Se incluyen también en este grupo de máquinas de tipo «A» los aparatos, instrumentos, dispositivos o soportes informáticos que, a cambio de un precio por un determinado tiempo de uso, sean utilizados para la práctica de juegos recreativos y estén instalados en establecimientos de pública concurrencia, pudiendo estar interconectados, mediante un servidor de área local, a una red local debidamente autorizada, o con conexión a redes informáticas, telemáticas, vía satélite o cualquier otro medio de comunicación o conexión a distancia.

Este tipo de aparatos, instrumentos, dispositivos o soportes informáticos utilizados para la práctica de juegos recreativos no podrán ofrecer los servicios informáticos previstos en el apartado e) del artículo 2 del presente Reglamento y deberán tener instalado un dispositivo informático de control y restricción de acceso a aquellos contenidos de la red Internet que pudieran vulnerar lo establecido en el presente Reglamento y en la Ley 14/2002, de 25 de julio, de Promoción, Atención y Protección a la Infancia de Castilla y León.

✐ Ap. 4 modificado por Anexo de Decreto 94/2007, de 27 septiembre.

5. Las máquinas de tipo «A» incorporarán un dispositivo de seguridad que asegure su anclaje bien al suelo o bien a la pared, de tal forma que no puedan moverse, inclinarse o desplomarse sin quitar dicho anclaje, cuando por razón de su forma o tamaño sea necesario para garantizar la integridad física de cualquier manipulador o usuario.

6. Las máquinas de tipo «A» deberán estar identificadas en su parte frontal con un distintivo legible en el que, de forma clara, visible y por escrito, se exprese la edad recomendada de los juegos que incorporen.

Artículo 8. Máquinas de tipo «B» o recreativas con premio.

Son máquinas de tipo «B» o recreativas con premio programado aquéllas que, a cambio del precio de la partida o jugada, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio en metálico, de acuerdo con el programa de juego.

Artículo 9. Requisitos generales de las máquinas de tipo «B».

Las máquinas de tipo «B» habrán de cumplir los requisitos y condiciones siguientes:

1. El tiempo medio de duración de la partida no será inferior a cinco segundos, sin que puedan realizarse más de 360 partidas en 30 minutos.

✐ Ap. 1 modificado por Anexo de Decreto 94/2007, de 27 septiembre.

2. Para iniciar la partida se requerirá que el jugador accione el pulsador o palanca de puesta en marcha. Transcurridos cinco segundos sin hacerlo, la máquina deberá funcionar automáticamente.

3. El contador de créditos que deberán llevar incorporado las máquinas no admitirá una acumulación superior al equivalente del precio de 25 partidas, pudiendo contar con el dispositivo opcional contemplado en el artículo 11.f).

✐ Ap. 3 modificado por Anexo de Decreto 94/2007, de 27 septiembre.

4. En el tablero frontal o, en su caso, en la pantalla de vídeo de las máquinas, constarán de forma gráfica, visible y por escrito:

a) Las reglas del juego.

b) La indicación de los tipos y valores de las monedas que acepta.

c) La descripción de las combinaciones ganadoras.

d) El importe de los premios correspondientes a cada una de las partidas.

e) El porcentaje mínimo de devolución de premios.

f) En el supuesto previsto en el apartado 7 del artículo 10, la indicación de que la máquina no devuelve cambio por importe inferior o igual a 2 euros.

✐ Ap. 4 f) modificado por Anexo de Decreto 94/2007, de 27 septiembre.

g) La advertencia de prohibición de utilización a menores de dieciocho años.

h) Que las autoridades sanitarias advierten que el juego abusivo con máquinas perjudica a la salud pudiendo generar ludopatía.

5. Las memorias electrónicas de la máquina que determinen el juego y plan de ganancias deberán ser imposibles de alterar o manipular.

6. Las máquinas deberán incorporar los contadores y dispositivos de seguridad regulados en el presente Reglamento y en las disposiciones que se dicten a tal efecto.

7. Las máquinas no podrán tener instalado ningún tipo de dispositivo sonoro que tenga como objetivo actuar de reclamo o atraer la atención de los concurrentes mientras la máquina no se encuentre en uso por un jugador.

8. El juego se podrá desarrollar mediante la utilización de pantalla de televisión o soporte físico análogo, pudiendo ser controlado por señal de vídeo o similar. De dichas máquinas podrán tener como máximo tres juegos homologados.

✐ Ap. 8 modificado por Anexo de Decreto 94/2007, de 27 septiembre.

9. Las máquinas recreativas con premio deberán suministrar al usuario una información veraz, eficaz y suficiente sobre sus características esenciales y, en consecuencia, las instrucciones para su correcto uso deberán estar en castellano.

Artículo 10. Requisitos de precio y premio de las máquinas de tipo «B».

1. El precio máximo de cada jugada o partida será de 20 céntimos de euro, sin perjuicio de lo establecido en el artículo 11.c) del presente Reglamento al poderse realizar simultáneamente dos partidas.

✐ Ap. 1 modificado por Anexo de Decreto 94/2007, de 27 septiembre.

2. El premio máximo que la máquina puede entregar será el precio máximo de la partida simple multiplicado por 400 o por 800 si se tratase de dos partidas simultáneas o por 1.200 si se tratase de tres partidas simultáneas. El programa de juego no podrá provocar ningún tipo de encadenamiento o secuencia de premios cuyo resultado sea la obtención de una cantidad de dinero superior al premio máximo establecido.

✐ Ap. 2 modificado por Anexo de Decreto 94/2007, de 27 septiembre.

3. Cada máquina estará programada para ser explotada de forma que devuelva, en todo ciclo de veinte mil partidas consecutivas, un porcentaje de premios que nunca será inferior al 70 por 100 del valor de las partidas efectuadas.

✐ Ap. 3 modificado por Anexo de Decreto 94/2007, de 27 septiembre.

Se entiende por ciclo, el conjunto de partidas consecutivas que el programa de juego debe establecer para pagar el porcentaje de devolución en premios.

4. Los premios consistirán necesariamente en dinero de curso legal y nunca podrán ser entregados en forma de fichas, puntos o créditos a favor del jugador.

5. Las máquinas deberán disponer de un mecanismo de expulsión automática de los premios al exterior, sin necesidad de acción alguna por parte del jugador, pudiendo contar con el dispositivo opcional contemplado en el artículo 11.g).

6. Los mecanismos de entrada de monedas o billetes de las máquinas tipo «B» admitirán, como mínimo, en relación con el sistema monetario de la Unión Europea, las monedas de 0,20 euros, y podrá admitir billetes de 5 y 10 euros.

En todo caso, las máquinas de tipo «B» tendrán que disponer de un mecanismo de devolución inmediata de, al menos, la cantidad de dinero introducido por importe superior a 2 euros y que no se desee jugar, que se activará sin necesidad de acción alguna por el jugador. Con carácter opcional, el jugador podrá convertir esa cantidad en créditos con el límite previsto en el artículo 9.3 o pasarla al contador adicional de reserva de monedas previsto en el artículo 11.f).

✐ Ap. 6 modificado por Anexo de Decreto 94/2007, de 27 septiembre.

7. Cuando la máquina no devuelva cambio por importe inferior o igual a 2 euros, estará programada de forma que juegue, automáticamente, la partida o partidas sucesivas que correspondan hasta

la finalización del importe introducido. En este caso, en el tablero frontal de la máquina se advertirá la indicación contenida en el artículo 9.4.f) del presente Reglamento.

✐ Ap. 7 modificado por Anexo de Decreto 94/2007, de 27 septiembre.

Artículo 11. Dispositivos opcionales.

Las máquinas de tipo «B», que cumplan los requisitos enumerados en los artículos anteriores, podrán estar dotadas, siempre que se haga constar en su homologación, de cualquiera de los dispositivos siguientes:

a) Los que permitan a voluntad del jugador arriesgar los premios obtenidos, siempre que el programa de juego garantice el porcentaje de devolución y que no se superen los premios máximos, de conformidad con lo previsto en el artículo 10 del presente Reglamento.

✐ Letra a) modificada por Anexo de Decreto 94/2007, de 27 septiembre.

b) Los que permitan la retención total o parcial de la combinación de una partida no ganadora para otra posterior.

c) Los que permitan la realización simultánea de dos o tres partidas. En este supuesto el premio máximo a obtener será de 800 ó 1.200 veces el precio máximo de la partida simple, respectivamente.

A los efectos de lo establecido en el apartado 1 del artículo 9, la realización de dos o tres partidas simultáneas se contabilizará como si se tratara de una partida simple.

✐ Letra c) modificada por Anexo de Decreto 94/2007, de 27 septiembre.

d) Los que permitan apostar a «crédito o nada» las cantidades sobrantes de partidas anteriores cuyo importe sea inferior al precio de la partida. En este caso la máquina otorgará un crédito de valor doble a la cantidad sobrante apostada por el jugador en, al menos, el cincuenta por ciento de las ocasiones en que se produzca la apuesta.

e) Monederos aptos para admitir monedas o billetes de valor no superior en cincuenta veces al precio máximo autorizado por partida y devolver el dinero restante o, a voluntad del jugador, acumularlo para partidas posteriores con el límite previsto en el artículo 9.3 del presente Reglamento.

f) Un contador adicional de reserva de monedas introducidas no destinadas a juego, pudiendo ser recuperado su importe en cualquier momento y que permita pasar las acumuladas al contador de créditos una vez que éstos lleguen a cero y siempre por la acción voluntaria del jugador, sin que la máquina pueda destinar a este contador adicional de reserva las cantidades obtenidas como premio.

g) Un marcador de premios donde vayan acumulándose los premios obtenidos, debiendo quedar limitado dicho marcador al premio máximo autorizado, procediéndose a la devolución inmediata del premio, y sin ninguna acción por parte del jugador, cuando llegue a dicha cantidad. En ningún caso dicha cantidad podrá convertirse en créditos, ni pasar al contador adicional de reserva y deberá poder cobrarse por el jugador en cualquier momento.

h) Los que posibiliten un aumento del porcentaje de devolución de premios a que se hace referencia en el apartado 3 del artículo 10.

Artículo 12. Interconexión de máquinas de tipo «B».

1. En los salones de juego, salas de bingo y casinos de juego, previa autorización de la Dirección General de Administración Territorial, podrán interconectarse máquinas de tipo «B», pudiendo otorgar un premio acumulado cuya cuantía no será inferior a 600 veces, ni superior a 3.400 veces el precio máximo de la partida simple y sin que dicho premio acumulado suponga una disminución del porcentaje de devolución de cada una de las máquinas interconectadas.

✐ Ap. 1 modificado por Anexo de Decreto 94/2007, de 27 septiembre.

2. En cada máquina que forme parte del carrusel se hará constar esta circunstancia expresamente, sin que su número pueda ser inferior a tres máquinas.

Artículo 13. Máquinas especiales de tipo «B» para salones de juego, bingos y casinos.

1. Se podrán homologar modelos de máquinas de tipo «B» que, cumpliendo los requisitos establecidos en los artículos 9 y 10, otorguen premios de un importe no superior a 2.000 veces el precio máximo de la partida simple.

Estas máquinas tendrán que adoptar una denominación comercial específica y distinta de las máquinas de tipo «B» y, únicamente, podrán ser instaladas en salones de juego, bingos y casinos, circunstancia que tendrá que constar de forma expresa en el tablero frontal de cada máquina mediante la expresión «máquina especial para salones de juego, bingos y casinos».

2. En los salones de juego, bingos y casinos, previa autorización de la Dirección General de Administración Territorial, podrán interconectarse estas máquinas especiales de tipo «B», pudiendo

otorgar un premio máximo que no podrá ser ni inferior a 1.200 ni superior a 4.400 veces el precio máximo de la partida simple y sin que dicho premio acumulado suponga una disminución del porcentaje de devolución de cada una de las máquinas interconectadas.

El importe del premio se señalará claramente en un rótulo al efecto, sin que se pueda realizar cualquier tipo de publicidad en el exterior del local. En cada máquina que forme parte del carrusel se hará constar esta circunstancia expresamente.

Las máquinas interconectadas deberán estar situadas en el mismo establecimiento, sin que su número pueda ser inferior a tres máquinas.

✐ Artículo modificado por Anexo de Decreto 94/2007, de 27 septiembre.

Artículo 14. Máquinas de tipo «C» o de azar.

Son máquinas de tipo «C» o de azar aquéllas que, de acuerdo con las características y límites establecidos en este Reglamento, a cambio del precio de la partida o jugada conceden al usuario un tiempo de juego y, eventualmente, pueden ofrecer un premio que siempre dependerá del azar.

A los efectos de esta definición, se entiende por azar el que la combinación o resultado de cada jugada no dependa de combinaciones o resultados anteriores o posteriores.

Artículo 15. Requisitos generales de las máquinas de tipo «C».

Las máquinas de tipo «C» deberán reunir los siguientes requisitos:

1. La duración mínima de la partida será de 2,5 segundos.

2. Podrán explotarse máquinas de tipo «C» diseñadas con varias líneas de apuesta, siempre que su número no exceda de 20 líneas.

3. En el tablero frontal o, en su caso, en la pantalla de vídeo de las máquinas, constarán de forma gráfica y por escrito:

a) Indicación del número de apuestas posibles a efectuar por partida y precio mínimo de la partida.

b) Las reglas del juego.

c) La indicación de los tipos y valores de las monedas, fichas o tarjetas que acepta.

d) La descripción de las combinaciones ganadoras.

e) El importe de los premios correspondientes a cada una de las combinaciones ganadoras, expresado en euros o en número de monedas, y que tendrá que quedar iluminado o señalado de forma inequívoca cada vez que se produzca la combinación.

f) El porcentaje mínimo de devolución de premios.

g) La advertencia de prohibición de utilización a menores de dieciocho años.

h) Que las autoridades sanitarias advierten que el juego abusivo con máquinas perjudica a la salud pudiendo generar ludopatía.

Artículo 16. Requisitos de precio y premio de las máquinas de tipo «C».

1. El precio máximo de la partida será de 6 euros para las máquinas diseñadas con una única línea de apuesta y de 9 euros para las máquinas diseñadas con varias líneas de apuesta, con el límite fijado en el apartado 2 del artículo anterior, pudiéndose autorizar por la Dirección General de Administración Territorial la utilización de fichas homologadas para cada local que sustituyan al dinero de curso legal, siempre que realicen las mismas funciones y ofrezcan las mismas garantías que éste.

Asimismo, podrá autorizarse por la Dirección General de Administración Territorial, para cada local, la utilización de tarjetas magnéticas o electrónicas homologadas propias del establecimiento, en sustitución del dinero de curso legal o de las fichas, que deberán ser previamente adquiridas por el usuario en la caja del mismo.

2. El premio o ganancia de mayor valor que la máquina puede entregar al jugador, será de 2.000 veces el valor de la apuesta máxima que permita la máquina, dependiendo de la combinación ganadora. No obstante, podrán autorizarse por la Dirección General de Administración Territorial máquinas de este tipo que dispongan, como dispositivo adicional, de un mecanismo que permita la acumulación de un porcentaje de lo apostado para constituir bolsas o premios especiales.

3. La máquina tendrá que ser diseñada y explotada de forma que devuelva a los jugadores, de acuerdo con la serie estadística de partidas que resulte de la totalidad de combinaciones posibles, un porcentaje de premios no inferior al 80 por 100 de las apuestas efectuadas.

En el caso de que esté proyectada para acumular un porcentaje de lo apostado para constituir bolsas o premios especiales, esta acumulación será adicional al porcentaje previsto en el párrafo anterior.

Se podrán homologar máquinas que dispongan de mecanismos que permitan aumentar el porcentaje de devolución.

4. Deberán disponer de un mecanismo de expulsión automática de los premios al exterior sin necesidad de acción alguna por parte del jugador, con la previsión contenida en el apartado siguiente y en el artículo 17.2 de este Reglamento.

5. Los premios deben consistir en moneda de curso legal, salvo que exista autorización expresa para la utilización de fichas o tarjetas de acuerdo con lo previsto en el apartado 1 de este artículo.

Cuando haya sido autorizada la utilización de fichas homologadas o tarjetas magnéticas o electrónicas homologadas, los premios podrán ser entregados de este modo, y serán canjeables por dinero de curso legal en el mismo local.

Artículo 17. Depósitos de monedas.

1. Salvo disposición expresa en contrario, que deberá constar en la inscripción del modelo, todas las máquinas de tipo «C» estarán dotadas de dos contenedores internos de monedas:

a) El depósito de reserva de pagos, que tendrá como destino retener el dinero o fichas destinados al pago automático de los premios.

b) El depósito de ganancias, que tendrá como destino retener el dinero o fichas que no son empleados por la máquina para el pago automático de premios, y que deberá estar situado en un compartimento separado de cualquier otro de la máquina, salvo del canal de alimentación.

Estarán exentas de estos depósitos las máquinas que utilicen como exclusivo medio de pago de premios las tarjetas electrónicas o magnéticas canjeables posteriormente en el establecimiento por dinero de curso legal.

2. Si el volumen de monedas constitutivas del premio excediese de la capacidad del depósito de reserva de pagos, los premios podrán ser pagados manualmente al usuario por un empleado de la sala, en cuyo caso deberán disponer de un avisador luminoso y/o acústico que se active de manera automática cuando el usuario obtenga dicho premio. Dispondrán, además, de un mecanismo de bloqueo que, en el caso previsto anteriormente, impida a cualquier usuario seguir utilizando la máquina hasta que el premio haya sido pagado y la máquina desbloqueada por el personal al servicio de la sala.

3. Las máquinas de tipo «C» podrán tener un dispositivo que permitan la acumulación de premios obtenidos como créditos a favor del jugador, si bien en este caso el jugador ha de poder optar en cualquier momento por la devolución de los créditos acumulados.

Artículo 18. Máquinas interconectadas o carruseles de máquinas de tipo «C».

1. Las máquinas de tipo «C» podrán interconectarse con el fin de poder otorgar un premio especial o superbolsa, suma de los premios de bolsa o especiales de las máquinas interconectadas, que podrá ser en metálico o en especie.

2. El importe del premio se señalará claramente sin que pueda realizarse cualquier tipo de publicidad en el exterior del establecimiento. Asimismo, en cada máquina interconectada se hará constar de forma visible esta circunstancia así como la cuantía de la superbolsa y la naturaleza del premio a obtener. En caso de que el premio sea en especie, deberá anunciarse el valor del mismo en dinero de curso legal.

3. Las máquinas interconectadas deberán estar situadas en la misma sala de juego, su número no podrá ser inferior a tres, y el importe máximo del premio que pueda conseguirse por todos los conceptos a través de las máquinas interconectadas no podrá ser superior a la suma de los premios máximos del total de las máquinas interconectadas.

4. La realización de estas interconexiones precisará autorización previa de la Dirección General de Administración Territorial. A tal fin, el solicitante especificará el número de máquinas que se interconectarán, modelo, número de autorización de explotación de las mismas, forma en que se realizará el enlace y la cuantía del premio máximo a obtener.

5. Se podrán homologar modelos de máquinas especiales de tipo «C» multipuesto que desarrollen el juego de ruleta que estarán diseñadas con un precio máximo de la apuesta unitaria a pleno de 9 euros y un máximo de 23 apuestas por cada jugador en cada una de las partidas y el premio de mayor valor que la máquina pueda entregar será de 315 veces el precio máximo de la apuesta unitaria a pleno.

✐ Modificado por Anexo de Decreto 94/2007, de 27 septiembre.

Artículo 19. Máquinas de tipo «D» o de premios en especie.

1. Se considerarán como máquinas tipo «D» aquellas que, aparte de proporcionar un tiempo de uso o de juego a cambio del precio de la partida, pueden conceder un premio en especie en función de la habilidad o destreza del jugador. El premio se podrá obtener directamente de la máquina o bien indirectamente mediante su canje por una serie de vales, fichas o elementos similares de igual o diferente valor en puntos, obtenidos en el propio establecimiento. Estas máquinas deberán reunir las siguientes características:

a) Precio: El precio máximo de cada partida no podrá exceder de 1 euro.

b) Premio: El premio directo de mayor valor que la máquina puede otorgar no será superior a 10 veces el precio máximo de la partida.

El premio que se pueda obtener canjeando los vales o fichas acumulados en ningún caso su valor podrá exceder de 30 euros.

El valor de los premios se determinará teniendo en cuenta su coste de adquisición, acreditando mediante factura su valor medio en el mercado y deberán cumplir los requisitos exigidos por la legislación vigente para su comercialización.

c) Características de los premios: Los premios directos que la máquina contiene han de ser visibles desde el exterior e identificados plenamente por el jugador. Los premios que se obtengan mediante canje deberán exhibirse en un expositor en el que se señale de forma clara y visible el valor en puntos de cada premio.

d) La máquina podrá admitir la introducción de monedas por valor de 0,10; 0,20; 0,50; 1 y 2 euros, permitiendo la acumulación de partidas hasta los 2 euros.

e) El tiempo medio de duración de la partida no será inferior a 10 segundos sin que puedan realizarse más de 180 partidas en 30 segundos.

f) La máquina será diseñada y explotada de forma que, a pesar de que la obtención del premio dependa de la habilidad o maestría del jugador, pudiendo conseguirse cualquiera de los premios, ésta devuelva, en cada partida, por lo menos, un objeto, vale o ficha de las que entregue.

g) La máquina deberá incorporar todos aquellos dispositivos necesarios exigidos por la normativa vigente para garantizar la seguridad y la integridad física del usuario, así como la imposibilidad de la manipulación de sus mecanismos.

h) Las máquinas que lleven incorporadas dispositivos de arrastre mecánico deberán efectuar una revisión anual antes del vencimiento de la anterior sobre el correcto funcionamiento del mecanismo y motor de arrastre, que se acreditará mediante una certificación emitida por técnico competente e independiente y que se remitirá a la Dirección General de Administración Territorial.

i) Los aparatos deberán disponer igualmente de un mecanismo de expulsión automática de los objetos, vales o fichas al exterior, sin necesidad de ninguna actuación por parte del jugador.

j) En el panel frontal de las máquinas constarán con claridad las reglas de juego y el funcionamiento y el procedimiento de uso de la máquina, así como, la indicación del tipo y valor de las monedas que acepte.

k) Las memorias electrónicas que determinan el funcionamiento deberán ser imposibles de alterar o manipular.

l) Deberán disponer de una fuente de alimentación de energía autónoma que, en caso de desconexión o interrupción de la corriente eléctrica, permita la continuación de la partida en el mismo estado en que se encontraba.

m) Deberán incorporar contadores que posibiliten su lectura independiente por la Administración, cerrados y protegidos contra toda manipulación y que acumulen el número de partidas jugadas, de monedas introducidas y de objetos, vales o fichas librados.

n) Las máquinas no podrán tener ningún tipo de dispositivo sonoro que tenga como objetivo actuar de reclamo o atraer la atención de los concurrentes mientras la máquina no se encuentre en uso por un jugador.

✐ Ap. 1 modificado por Anexo de Decreto 94/2007, de 27 septiembre.

2. Igualmente se considerarán como máquinas «D» aquellas otras que por incluir algún elemento de juego, envite o apuesta presenten razones suficientes para su inclusión, a juicio de la Dirección General de Administración Territorial, en el grupo de máquinas de tipo «D» o de premios en especie.

CAPÍTULO II

Reglas especiales para máquinas de tipos «B», «C» y «D»

Artículo 20. Contadores y avisadores.

1. Las máquinas de tipos «B» y «C» deberán incorporar contadores que cumplan los requisitos siguientes:

a) Posibilitar su lectura independiente por la Administración.

b) Identificar la máquina en que se encuentran instalados.

c) Estar seriados y protegidos contra toda manipulación.

d) Mantener los datos almacenados en memoria aun con la máquina desconectada, e impedir el uso de la máquina en caso de avería o desconexión del contador.

e) Almacenar los datos correspondientes al número de partidas realizadas y premios obtenidos, de forma permanente y acumulada desde su primera instalación.

2. El cumplimiento de estos requisitos se acreditará mediante la oportuna certificación emitida por las entidades autorizadas, siendo suficiente, para los Estados miembros de la Unión Europea y del espacio económico europeo, así como para Turquía, certificación de cumplimiento de las especificaciones equivalentes contenidas en sus reglamentaciones.

3. La instalación de los contadores a que hace referencia el apartado 1 de este artículo, no será preceptiva para las máquinas de tipo «C» si el establecimiento en que están instaladas dispone de un sistema informático central autorizado previamente y conectado a las máquinas en el que queden registradas, al menos, las mismas operaciones que los contadores individuales de las máquinas.

4. Las máquinas de tipo «C» tendrán un mecanismo avisador luminoso o acústico situado en la parte superior de las mismas, que entrará en funcionamiento automáticamente cuando sean abiertas para efectuar reparaciones momentáneas, para llenar los depósitos o por cualquier otra circunstancia.

5. Las máquinas de tipo «C» dispondrán, asimismo, de un mecanismo avisador luminoso o acústico que permita al jugador llamar la atención del personal al servicio de la sala, y un indicador luminoso de que la moneda depositada ha sido aceptada, así como el avisador, regulado en el apartado 2 del artículo 17.

Artículo 21. Dispositivos de seguridad.

1. Las máquinas de tipos «B», «C» y «D» deberán incorporar los siguientes dispositivos de seguridad:

a) Los que impidan el funcionamiento y uso de la máquina o la desconecten automáticamente cuando no funcionen correctamente los contadores preceptivos o, en su caso, el sistema informático que los sustituye.

b) Los que impidan la manipulación de los contadores, preserven su memoria, aun en el caso de desconexión e interrupciones del fluido eléctrico, y permitan, en su caso, el reinicio del programa o de cualquier partida en el estado en que se encontraba en el momento de la interrupción.

c) Los que impidan al usuario introducir un valor superior al establecido para cada tipo de máquina o que devuelvan automáticamente el dinero depositado en exceso, cuando se exija en el presente Reglamento.

d) Los mecanismos protectores que garanticen la integridad de la memoria de juego, en el supuesto de que se intente su manipulación.

2. Las máquinas de tipo «B» tendrán que disponer de un mecanismo de bloqueo que impida la introducción del precio de la partida, cuando el depósito de reserva de pagos no disponga de dinero suficiente para efectuar, en su caso, el pago de cualquiera de los premios programados.

3. Las máquinas de rodillo deberán, además, incorporar:

a) Un dispositivo que permita a la máquina completar el giro total de los rodillos y, en su caso, el ciclo del pago del premio obtenido cuando retorne la energía a la máquina tras su interrupción.

b) Un dispositivo que desconecte la máquina automáticamente si, por cualquier motivo, los rodillos no giran libremente.

c) Un dispositivo que en forma aleatoria modifique las velocidades de giro de, al menos, dos rodillos o tambores y, forzosamente, del primero de ellos, para evitar repeticiones estadísticas en las máquinas de rodillos mecánicos.

CAPÍTULO III
Registro de Modelos

Artículo 22. Registro de Modelos.

1. No podrá ser objeto de fabricación, importación, comercialización, instalación o explotación en el territorio de la Comunidad de Castilla y León, ninguna máquina o mecanismo de los regulados en el presente Reglamento cuyo modelo no haya sido previamente homologado e inscrito en la Sección correspondiente del Registro de Modelos de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad de Castilla y León, regulado por Decreto 17/2003, de 6 de febrero.

2. La inscripción en el Registro de Modelos se ajustará a lo dispuesto en el Decreto 17/2003, de 6 de febrero y otorgará a sus titulares el derecho a importar, en las condiciones establecidas por la normativa vigente, fabricar y a vender las máquinas que se ajusten a las mencionadas inscripciones y cumplan los demás requisitos exigidos en el presente Reglamento, siempre que sus titulares se inscriban en la Sección correspondiente del Registro de Empresas Relacionadas con las Máquinas Recreativas y de Azar regulado en el citado Decreto 17/2003.

3. El Registro de los Modelos tendrá carácter público y estará dividido en cuatro Secciones correspondientes a las categorías de máquinas a las que se refiere el artículo 5 de este Reglamento. En cada Sección se inscribirán los modelos concretos de máquinas siempre que respondan a las características generales establecidas en el presente Título. En la inscripción se especificará la denominación del modelo, sus características generales, dispositivos especiales u opcionales y los datos de identificación del fabricante y, en su caso, del importador.

Artículo 23. Inscripciones y permisos de explotación provisionales.

1. La Dirección General de Administración Territorial, a instancia de las empresas fabricantes, importadoras u operadoras inscritas en el Registro de Empresas Relacionadas con las Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad de Castilla y León, podrá autorizar la inscripción provisional de un modelo de máquina de tipo «A», «B», «C» o «D», así como su explotación provisional a título de ensayo.

2. Las solicitudes de inscripción provisional deberán reunir los requisitos exigidos en el artículo 4 del Decreto 17/2003, de 6 de febrero, con la excepción de la certificación acreditativa de la realización de ensayos previstos en el apartado d) del punto 3 del citado artículo 4. Asimismo, deberán ir acompañadas de los siguientes documentos:

a) Acuerdo suscrito por el fabricante o importador y por una empresa operadora, identificando el modelo que se pretende instalar y el número de máquinas, así como los datos identificativos del establecimiento en que se ubicarán, que, en todo caso, debe estar autorizado para la explotación del tipo de máquina de que se trate.

b) Certificación acreditativa expedida por fabricante o importador de la máquina que se pretende someter a ensayo, de que el modelo de máquina a explotar cumple, en todo caso, con los requisitos técnicos exigidos reglamentariamente.

c) Según corresponda, justificante del pago de la tasa fiscal sobre el juego o justificante del abono de la tasa por servicios administrativos.

3. Sólo podrá autorizarse la inscripción provisional de cinco modelos distintos de máquina por fabricante o importador al año.

4. El número de máquinas destinadas a su explotación en régimen de ensayo, por cada modelo inscrito provisionalmente, no podrá exceder de cinco.

5. En ningún caso podrán estar simultáneamente explotándose en régimen de ensayo más de cien máquinas, de los distintos tipos, en todo el territorio de la Comunidad de Castilla y León.

Artículo 24. Resolución de inscripción y permiso de explotación provisionales.

1. Tramitado el correspondiente expediente administrativo y verificado el cumplimiento de los requisitos establecidos, la Dirección General de Administración Territorial acordará la inscripción provisional del modelo de máquina en el Registro de Modelos de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad de Castilla y León, y expedirá los permisos de explotación provisionales correspondientes al modelo inscrito.

2. El permiso de explotación provisional garantizará su correspondencia con el modelo provisionalmente inscrito y contendrá la identificación de la máquina, de la empresa fabricante, de la empresa operadora que la vaya a explotar provisionalmente, del establecimiento en que se instale y del titular del mismo.

3. Los permisos de explotación provisional deberán figurar de forma visible en la máquina.

4. Los permisos de explotación no ampararán la explotación de un número de máquinas superior del previsto para cada tipo de establecimiento en el artículo 37 del presente Reglamento.

Artículo 25. Vigencia y cancelación de la inscripción y del permiso de explotación provisionales.

1. La inscripción provisional tendrá una duración máxima de 3 meses. Llegado su término se producirá la caducidad de la inscripción provisional y de los permisos de explotación provisionales que se hubieran expedido al amparo de la misma.

2. La inscripción provisional podrá cancelarse:

a) A solicitud conjunta del titular del modelo de la máquina y de la empresa operadora que la esté explotando provisionalmente.

b) Por la Dirección General de Administración Territorial, previa audiencia de los titulares, cuando tenga constancia de falsedades, irregularidades o inexactitudes esenciales en la solicitud, documentación o condiciones necesarias para su otorgamiento.

3. La cancelación de la inscripción provisional implicará la revocación automática de todos los permisos de explotación expedidos y, en consecuencia, la retirada automática de las máquinas amparadas por ellos.

4. El titular de una inscripción provisional no podrá solicitar otra nueva mientras permanezcan vigentes la inscripción y el permiso de explotación provisionales anteriores.

CAPÍTULO IV

Identificación de las máquinas

Artículo 26. Identificación de las máquinas.

Las máquinas reguladas por este Reglamento habrán de contar para su identificación con las marcas de fábrica y el correspondiente certificado de fabricación, según se establece en los artículos siguientes.

Artículo 27. Marcas de fábrica.

1. La empresa fabricante o importadora deberá grabar en cada máquina, antes de su salida al mercado, de forma imborrable y abreviada, una marca identificadora en la que consten los siguientes datos:

a) Número de inscripción del fabricante o importador en el Registro de Empresas Relacionadas con las Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad de Castilla y León.

b) Número de inscripción del modelo en el citado Registro Modelos de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad de Castilla y León.

c) Serie y número de fabricación de la máquina, que se asignará correlativamente a las sucesivas unidades que fabrique o importe.

2. Salvo que por imposibilidad no pudiera hacerse en las máquinas previstas en el artículo 7.4 del presente Reglamento, esta marca deberá ir grabada en todas las demás máquinas:

a) En el mueble o carcasa que forma el cuerpo principal de la máquina.

b) En la tapa metálica que forma el frontal de la máquina.

c) En los vidrios o plásticos serigrafiados que forman el frontal de la máquina.

d) Además, para máquinas tipo «B» y «C» en el microprocesador o memoria que contiene el programa de juego.

3. Asimismo, los circuitos integrados que almacenan el programa de juego o memoria deberán estar cubiertos por un papel opaco a los rayos ultravioletas, con la identificación del fabricante y modelo al que corresponde, que deberá autodestruirse si se intenta su manipulación. Dicha memoria podrá contar también con otros mecanismos protectores que garanticen su integridad.

4. En las máquinas importadas figurará, además, el nombre o marca comercial del fabricante extranjero y país de fabricación de aquéllas. Este último requisito no será exigible a las máquinas procedentes de algún Estado miembro de la Unión Europea o perteneciente al espacio económico europeo, así como a las procedentes de Turquía, en cuyo caso bastará con indicar un responsable de la puesta en el mercado del producto.

5. Todas las máquinas de tipo «B» y «C» deberán disponer en su parte frontal de un distintivo fácilmente legible, con la indicación de que se prohíbe su utilización a menores de edad y de que las autoridades sanitarias advierten que el juego abusivo con máquinas perjudica a la salud pudiendo generar ludopatía.

Artículo 28. Certificado de fabricación.

1. El certificado de fabricación es el documento emitido por los fabricantes o importadores, debidamente inscritos en el Registro de Empresas Relacionadas con las Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad de Castilla y León, que sirve para obtener la autorización de explotación, y que tiene por objeto acreditar la correspondencia de cada máquina concreta con un modelo homologado, debiendo recoger, al menos los siguientes datos:

a) Nombre o razón social de la empresa fabricante o importadora, número de identificación fiscal y número de inscripción en el citado Registro.

b) Tipo y nombre del modelo, número de inscripción de éste y serie y número de la máquina.

c) Fecha de fabricación y de venta de la máquina.

d) Modelo, serie y número de los contadores que utilicen.

2. De la veracidad de los datos reseñados anteriormente responderá el fabricante o importador que lo emita.

TÍTULO III

RÉGIMEN DE EXPLOTACIÓN

CAPÍTULO I

Empresas relacionadas con las máquinas recreativas y de azar

Artículo 29. Registro de Empresas relacionadas con las Máquinas Recreativas y de Azar.

1. Las personas físicas o jurídicas dedicadas a la fabricación, importación, comercialización y explotación de máquinas recreativas y de azar, así como a la explotación de salones recreativos y de juego que desarrollen su actividad, total o parcialmente, en el ámbito territorial de la Comunidad de Castilla y León deberán inscribirse, con carácter previo, en el Registro de Empresas relacionadas con las Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad de Castilla y León, cuya gestión corresponderá a la Dirección General de Administración Territorial.

2. La inscripción en el citado Registro de Empresas se ajustará a lo dispuesto en el Decreto 17/2003, de 6 de febrero.

Artículo 30. Empresas operadoras.

1. La explotación de máquinas de juego, en establecimientos autorizados de la Comunidad de Castilla y León, sólo podrá efectuarse por las empresas operadoras.

2. Ostentarán la condición de empresas operadoras de máquinas de juego en Castilla y León las personas físicas o jurídicas que tengan por objeto la organización y explotación de juegos mediante la utilización de máquinas recreativas y de azar y sean autorizadas mediante su inscripción como empresas operadoras en el Registro de Empresas relacionadas con las Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad de Castilla y León, de conformidad con lo establecido en el Decreto 17/2003, de 6 de febrero.

3. Los titulares de casinos y salones de juego tendrán la consideración de empresas operadoras, exclusivamente, respecto de las máquinas que exploten en sus establecimientos.

CAPÍTULO II

Régimen de autorizaciones de explotación de máquinas

Artículo 31. Autorizaciones de explotación: solicitud, tramitación y resolución.

1. La explotación de una máquina requerirá previamente la obtención de la autorización de explotación, que individualmente la legaliza y habilita su uso por la empresa operadora titular.

2. La autorización de explotación es el documento administrativo que habilita para la explotación de una máquina propiedad de una empresa operadora, una vez cumplidos los requisitos que se establecen en el presente Reglamento y satisfecha la tasa fiscal o, en su caso, administrativa correspondiente.

3. La autorización de explotación deberá solicitarse por la empresa operadora titular ante la Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León de la provincia correspondiente y se consignarán los datos referentes al solicitante, al domicilio, a la máquina. Asimismo, se indicará el lugar donde se va a instalar o almacenar.

4. La solicitud de autorización de explotación deberá ir acompañada del certificado del fabricante

y, según corresponda, justificante del pago de la tasa fiscal sobre el juego o justificante del abono de la tasa por servicios administrativos.

A la solicitud de autorización de explotación de videojuegos o programas informáticos previstos en el apartado 4 del artículo 7 del presente Reglamento, la empresa operadora propietaria de cada ordenador o soporte informático que se vaya a utilizar para su explotación deberá acompañar, por cada uno de ellos que vaya a instalar, además del justificante del abono de la tasa por servicios administrativos, los siguientes documentos:

a) Descripción de las características del soporte informático, referido a ordenadores, videoconsolas, pantallas u otros.

b) Declaración jurada de que el «hardware» que se vaya a instalar cuenta con la declaración «CE» de conformidad, así como que acredita el cumplimiento de las distintas Directivas Comunitarias de aplicación.

c) Tipología de los videojuegos o programas informáticos de juego recreativo que va a explotar a través de los equipos informáticos instalados, clasificados con arreglo a lo previsto en el apartado 4 del artículo 7 del presente Reglamento.

Además, si la empresa operadora que vaya a explotar videojuegos o programas informáticos quiere utilizar una red de área local u otras redes informáticas de telecomunicaciones o análogas, deberá solicitar autorización de explotación para las instalaciones informáticas y los tipos de redes a utilizar.

✐ Ap. 4 modificado por Anexo del Decreto 94/2007, de 27 septiembre.

5. Los defectos de documentación podrán ser subsanados con arreglo a lo dispuesto en el artículo 71 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

6. Examinada la solicitud y documentación aportada, se expedirá la autorización que constará de cuatro ejemplares, uno para la Consejería de Presidencia y Administración Territorial, otro para la Consejería de Hacienda, un tercero para la empresa operadora y el último para su exposición en la máquina.

7. La autorización otorgada por la Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León de la provincia correspondiente, deberá contener, al menos, los siguientes datos:

a) Titular de la autorización.

b) Nombre del modelo y número de inscripción, identificación, tipo, serie, número y fecha de fabricación de la máquina.

c) Número de la autorización, que será único para todo el territorio de la Comunidad Autónoma.

d) Fecha de expedición.

En el contenido de las autorizaciones de explotación otorgadas para las máquinas recreativas previstas en el apartado 4 del artículo 7 del presente Reglamento, los datos señalados en la letra b) anterior serán sustituidos por la referencia a máquina tipo «A», clase de soporte informático y, en su caso, descripción de las instalaciones y redes.

✐ Ap. 7 modificado por Anexo de Decreto 94/2007, de 27 septiembre.

8. La autorización de explotación será única y exclusiva para cada máquina y tendrá una duración igual a la de la inscripción del modelo de que se trate, salvo la otorgada para las máquinas recreativas previstas en el apartado 4 del artículo 7 del presente Reglamento, que permanecerá en vigor mientras no se modifiquen las clases de soportes informáticos, las instalaciones o las redes para las que se otorgó, en cuyo caso se deberá solicitar otra nueva.

✐ Ap. 8 modificado por Anexo de Decreto 94/2007, de 27 septiembre.

9. La autorización de explotación es previa pero no suficiente por sí misma para la instalación y explotación de las máquinas en los establecimientos autorizados. Será necesario, además, poseer las correspondientes autorizaciones conforme lo dispuesto en el presente Reglamento.

Artículo 32. Extinción y revocación de las autorizaciones de explotación.

1. Se extinguirá la autorización de explotación, debiendo cesar la explotación de la máquina, en los siguientes casos:

a) Por traslado a otra Comunidad Autónoma.

b) A petición de la empresa operadora, que deberá solicitarla ante la Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León en la provincia donde esté instalada, acompañando los ejemplares de la autorización de explotación expuesta en la máquina y en poder de la empresa, así como la última

comunicación de emplazamiento y, en su caso, el justificante de estar al corriente del pago de las correspondientes tasas.

La baja, en este supuesto, tendrá carácter permanente, se hará constar mediante diligencia en el certificado de fabricación y en la autorización de explotación.

2. Previa tramitación del oportuno procedimiento, la autorización de explotación será revocada, debiendo cesar la explotación de la máquina, en los siguientes casos:

a) Por sanción firme en vía administrativa en materia de juego.

b) Por cancelación de la inscripción del modelo en el Registro de Modelos de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad de Castilla y León.

c) Por cancelación de la inscripción de la empresa operadora en el Registro de Empresas relacionadas con las Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad de Castilla y León.

d) Por comprobación de irregularidad o inexactitud esencial en los datos contenidos en la solicitud de autorización o en los documentos aportados con la misma.

e) Falta del pago de la tasa fiscal.

3. Revocada la autorización de explotación, deberá la empresa operadora titular de la máquina retirarla de su instalación y explotación y presentar ante la Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León de la provincia que hubiera emitido la autorización de explotación, los documentos previstos en el apartado b) del punto primero de este artículo. De no cumplirse con lo anteriormente expuesto, la Delegación Territorial ordenará el precinto de la máquina y procederá de oficio a tramitar su baja, con imputación de las tasas correspondientes, si fuera necesario, a la fianza que la empresa operadora tenga constituida.

4. Cuando la extinción se produzca por traslado de la máquina a otra Comunidad Autónoma, será de aplicación lo dispuesto en el apartado 2 del artículo 34 del presente Reglamento.

Artículo 33. Transmisión de las máquinas.

1. La transmisión de la titularidad de las máquinas de juego y su correspondiente autorización de explotación, sólo podrá hacerse entre empresas operadoras inscritas en el Registro de Empresas Relacionadas con las Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Castilla y León.

2. La empresa operadora adquirente deberá tener previamente constituida la fianza en función del número de máquinas que pretenda explotar y deberá comunicar a la Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León, la adquisición de éstas en el plazo máximo de treinta días desde que se produjo.

Al mismo tiempo, deberá solicitar la modificación de los datos necesarios en la autorización de explotación, adjuntando el ejemplar correspondiente a la empresa operadora y a la máquina, el título que acredite la transmisión y, en su caso, el justificante de estar al corriente en el pago de la tasa correspondiente.

3. La transmisión se reflejará en la autorización de explotación, haciendo constar el nuevo titular y la fecha de la transmisión.

Artículo 34. Traslado de máquinas de juego.

1. Las máquinas con autorización de explotación podrán trasladarse a cualquiera de las provincias de la Comunidad Autónoma, debiendo comunicarlo previamente a la Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León en la provincia donde esté instalada, a efectos de diligenciar el traslado en la autorización de explotación.

La comunicación irá acompañada de los ejemplares de la autorización de explotación correspondiente a la empresa operadora y a la máquina, la comunicación de emplazamiento y, en su caso, justificante del pago de la tasa correspondiente.

La Delegación Territorial hará constar la diligencia de traslado en los tres ejemplares de la autorización de explotación, correspondientes a la empresa, a la máquina y a la Consejería de Presidencia y Administración Territorial, entregándoselos a la empresa operadora, junto con el certificado de fabricación.

2. La empresa operadora que pretenda trasladar las máquinas de juego a otras Comunidades Autónomas, deberá comunicarlo a la Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León en la provincia donde esté instalada, adjuntando los ejemplares de la autorización de explotación correspondiente a la empresa operadora y a la máquina, junto con la comunicación de emplazamiento y el justificante, en su caso, de estar al corriente del pago de la correspondiente tasa fiscal sobre el juego, para proceder a darla de baja en esta Comunidad.

La Delegación Territorial devolverá a la empresa el certificado de fabricación y el ejemplar de la autorización de explotación correspondiente a la empresa operadora debidamente diligenciada con la baja.

Si se pretendiese explotar nuevamente la máquina en esta Comunidad deberá solicitar nueva autorización de explotación.

Artículo 35. Canje de máquinas.

El canje de máquinas, consistente en dar de baja definitivamente una máquina y autorizar una nueva de las mismas características, se realizará de conformidad con lo establecido en el artículo 4 de la Orden de la Consejería de Hacienda, de 30 de diciembre de 2000 o disposición que la modifique o sustituya.

Para ello, las empresas operadoras podrán solicitar una nueva autorización de explotación de una máquina de la que sea titular, al amparo de la baja definitiva de otra del mismo tipo, para su sustitución a efectos fiscales, mediante los procedimientos descritos en los artículos 31 y 32.1.b), relativos a alta y baja de autorizaciones de explotación.

TÍTULO IV

RÉGIMEN DE INSTALACIÓN

CAPÍTULO I

Locales o establecimientos autorizados para la instalación de máquinas

Artículo 36. Locales o establecimientos de instalación.

1. La instalación de las máquinas de juego sólo podrá autorizarse en los siguientes establecimientos:

a) Las máquinas de tipo «A»: En bares, cafeterías, restaurantes, salones recreativos, salones de juego y en los establecimientos habilitados al efecto en hoteles, campings, recintos feriales y centros de ocio o recreo familiar o establecimientos similares.

b) Las máquinas de tipo «B»: En bares, cafeterías, salones de juego, salas de bingo y casinos de juego.

c) Las máquinas de tipo «C»: Únicamente podrán ser instaladas en los casinos de juego, a que se refiere el artículo 13 de la Ley 4/1998, de 24 de junio, Reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León, en las zonas especialmente destinadas a este fin.

Cuando estén instaladas en salas separadas de la sala de juego del casino, los locales donde se hallen legalmente instaladas estas máquinas, se considerarán como salas de juego de casino, debiendo constar en los accesos exteriores la prohibición de entrada a menores de edad. Igualmente dispondrán de un servicio de admisión que controle el acceso a la sala de todos los jugadores y que impida el acceso a las personas a que se refiere el artículo 7 de la Ley 4/1998, de 24 de junio.

d) Las máquinas de tipo «D»: En bares, cafeterías, restaurantes, salones de juego y en los establecimientos habilitados al efecto en hoteles, campings, recintos feriales y centros de ocio o recreo familiar o establecimientos similares.

✐ Ap. 1.d) modificado por Anexo de Decreto 94/2007, de 27 septiembre.

2. La instalación de máquinas de tipo «B» en los establecimientos dedicados a la actividad de bar y cafetería, y de tipo «A» o «D» en los anteriores y en los restaurantes, se autorizará, en todo caso, como una actividad complementaria de la actividad principal de estos establecimientos.

Artículo 37. Número máximo de máquinas por establecimiento.

1. El número máximo de máquinas que se podrá instalar y explotar en cada establecimiento será el siguiente:

a) En los restaurantes, dos máquinas tipo «A» o «D», sin que en ningún caso la instalación de máquinas del mismo tipo, en un mismo establecimiento, pueda simultanearse por empresas operadoras distintas.

No obstante, en los restaurantes que tengan una superficie igual o superior a 60 metros cuadrados de zona de concurrencia o uso público, excluidos los aseos, podrá autorizarse la instalación de una máquina más tipo «A» o «D».

b) En los bares y cafeterías, dos máquinas tipo «A», «B» o «D», indistintamente, sin que en ningún caso la instalación de máquinas del mismo tipo, en un mismo establecimiento, pueda simultanearse por empresas operadoras distintas.

No obstante, en los bares y cafeterías que tengan una superficie igual o superior a 60 metros cuadrados de zona de concurrencia o uso público, excluidos los aseos, podrá autorizarse la instalación de una máquina más tipo «A» o «D».

c) En los establecimientos habilitados en recintos feriales, hoteles, campings y centros de ocio o recreo familiar o similares, una máquina de tipo «A» o «D» por cada cinco metros de superficie útil del local habilitado, con un máximo de diez máquinas.

d) En los salones recreativos y de juego, deberán instalarse, como mínimo, diez máquinas de los tipos «A» o «B», respectivamente, y, como máximo, el que se determine en la autorización en función de una máquina por cada tres metros cuadrados, salvo que se trate de máquinas de tipo «A» previstas en el apartado 4 del artículo 7, en cuyo caso el número máximo será de una por cada dos metros cuadrados. En ambos casos, se considerará la superficie útil de la sala destinada a juego en sentido estricto excluyéndose, a estos efectos, la superficie de servicios y de dependencias no afectadas directamente a la actividad de juego.

e) En los casinos de juego se instalarán en el número que determine su normativa específica.

f) En las salas de bingo, una máquina por cada cincuenta personas de aforo permitido en el local. Estas máquinas sólo podrán utilizarse por aquellas personas que hayan pasado por el control de admisión, y deberán instalarse en sala distinta a aquélla en que se desarrolla el juego del bingo.

✐ Ap. 1.f) modificado por Anexo de Decreto 94/2007, de 27 septiembre.

2. Las máquinas de tipo «B» y «C» en las que puedan intervenir dos o más jugadores serán consideradas, a los efectos de este Reglamento, tantas máquinas como jugadores puedan usarlas simultáneamente, sea o no independiente el juego realizado por cada uno de ellos.

3. A efectos del cómputo del número de máquinas de juego previstas en el apartado 4 del artículo 7, cada aparato o soporte informático, excluido, en su caso, el que actúe como servidor, se contabilizará como una máquina recreativa o de tipo «A».

Artículo 38. Condiciones de instalación.

1. Las máquinas que se instalen no se podrán colocar en lugares o pasillos donde dificulten o impidan la correcta evacuación, circulación o distribución del público.

2. Las máquinas de juego no podrán situarse en terrazas y zonas que sean de ocupación de vías públicas. Tampoco podrán instalarse máquinas de tipo «B» en los establecimientos dedicados a actividad de bar y cafetería situados en centros y áreas comerciales, estaciones de transporte público o aeropuertos, si el local no se encuentra completamente cerrado y aislado de la zona de paso, en los bares que sean dependencias complementarias de otros locales y establecimientos destinados a espectáculos públicos y otras actividades recreativas o deportivas.

Deberán entenderse como locales completamente cerrados aquéllos cuyos sistemas de cierre, cuando se realiza actividad, determinan la existencia de una superficie perfectamente aislada del resto del edificio y que esa superficie sea la misma en que se desarrolla la actividad.

3. Las máquinas se dispondrán de forma que la separación entre los laterales de ellas, o de éstas con cualquier tabique u obstáculo lateral, permita la visualización de la documentación expuesta.

4. Las máquinas deberán estar colocadas sobre un soporte propio. No se consideran a estos efectos el mostrador del bar, mesas u objetos de usos ajenos a este fin.

CAPÍTULO II

Autorizaciones de instalación

Artículo 39. Autorización de instalación.

1. La instalación de máquinas en bares, cafeterías, restaurantes y en establecimientos habilitados en recintos feriales, hoteles, campings y centros de ocio o recreo familiar, requerirá previamente la autorización de instalación.

2. La autorización deberá solicitarse por el titular de la actividad del establecimiento ante la Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León en la provincia donde esté ubicado, y deberá acompañarse a la solicitud:

a) Copia cotejada del Documento Nacional de Identidad del titular, si es persona física, o copia autenticada o testimonio de la escritura de constitución y código de identificación fiscal, si es persona jurídica.

b) Declaración jurada de disponibilidad del local.

c) Copia cotejada de la licencia de apertura del establecimiento, expedida a favor del solicitante de la autorización de instalación.

d) Copia cotejada del plano del local suscrito por Técnico competente, donde se expresará la situación y superficie útil del establecimiento. En los planos de los establecimientos existentes en recintos feriales, hoteles, campings y centros de ocio o recreo familiar, deberá constar la efectiva existencia de un local o dependencia expresamente habilitado para la instalación de máquinas, expresando la situación y superficie útil del mismo.

e) Justificante de estar dado de alta en el epígrafe del Impuesto sobre Actividades Económicas correspondiente a la actividad.

f) Justificante del pago de la tasa por servicios administrativos.

3. En el supuesto de bares o cafeterías de nueva apertura, mientras no dispongan de la licencia de apertura, podrá otorgarse una autorización de instalación provisional por un año, siempre que acredite haber obtenido la licencia ambiental y haber solicitado la licencia de apertura. Estas autorizaciones podrán ser prorrogadas por períodos de un año a instancia del solicitante, previa acreditación de que la concesión de la licencia de apertura no se encuentra paralizada por causas imputables al interesado.

4. Examinada la solicitud y la documentación aportada, se expedirá la autorización de instalación en ejemplar duplicado, uno para la Consejería de Presidencia y Administración Territorial y el otro para el titular de la actividad.

5. La autorización otorgada por la Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León de la correspondiente provincia será válida y tendrá vigencia mientras la tenga la licencia municipal de apertura, salvo que concurra alguna de las causas de extinción.

6. Los cambios en la titularidad de la actividad del establecimiento deberán comunicarse por el nuevo titular a la Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León de la provincia en la que esté ubicado, en el plazo de treinta días de producirse éstos, manifestando en esa misma comunicación si desea o no la expedición de una nueva autorización de instalación a su nombre y acreditando, en su caso, el cumplimiento de los requisitos establecidos en el apartado 2 de este artículo.

En el supuesto de no desear autorización a su nombre o no cumplir los requisitos, no se podrá solicitar nueva autorización de instalación durante el período de tiempo de vigencia que le reste a la autorización de emplazamiento, salvo posterior manifestación de voluntad positiva o cumplimiento efectivo de los requisitos.

Artículo 40. Extinción de la autorización de instalación.

La autorización de instalación se extinguirá en los siguientes supuestos:

a) Por la pérdida o alteración sobrevenida de las condiciones y requisitos necesarios para obtener la autorización.

b) Por la comprobación de irregularidad o inexactitud esencial en alguno de los datos contenidos en la solicitud de autorización o en la documentación aportada con la misma.

c) La falta de actividad en el establecimiento durante más de un año.

d) Por sanción firme en vía administrativa en materia de juego.

CAPÍTULO III

Autorizaciones de emplazamiento

Artículo 41. Autorización de emplazamiento.

1. Para la instalación de máquinas de tipo «A», «B» o «D» en los establecimientos habilitados en el presente Reglamento, deberá obtenerse la correspondiente autorización de emplazamiento.

La autorización de emplazamiento será requisito previo e imprescindible para poder presentar las posteriores comunicaciones de emplazamiento.

2. La autorización de emplazamiento deberá solicitarse conjuntamente por la empresa operadora y el titular de la autorización de instalación del establecimiento donde se vaya a instalar la máquina, mediante solicitud firmada por ambos, presentándose en la Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León de la provincia donde está ubicado el mismo.

3. Examinada la solicitud y la documentación aportada, se expedirá la autorización de emplazamiento en ejemplar triplicado, uno para la Consejería de Presidencia y Administración Territorial, otro para la empresa operadora y el último para el titular de la actividad.

4. La autorización de emplazamiento otorgada por la Delegación Territorial deberá contener, al menos, los siguientes datos:

a) Nombre comercial del establecimiento, su localización y número con el que está anotado en el Registro.

b) Nombre o razón social del titular de la actividad del establecimiento, número de identificación fiscal y domicilio.

c) Nombre o razón social de la empresa operadora, número de identificación fiscal, domicilio y número de inscripción en el Registro de Empresas Relacionadas con las Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad de Castilla y León.

d) Fecha de caducidad.

e) Número máximo de máquinas por tipo en bares, cafeterías y restaurantes.

Artículo 42. Vigencia.

1. La autorización de emplazamiento tendrá una vigencia mínima de dos años y máxima de cinco años, a contar desde la fecha de su expedición por la Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León de la provincia respectiva.

2. Llegado su término, y siempre que se mantengan las mismas circunstancias de la formalización inicial, se efectuará por la Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León de la correspondiente provincia renovación automática por períodos de dos años, salvo que durante los treinta días anteriores al mes de su vencimiento, una de las partes solicite su renuncia y dicha solicitud tenga su entrada en la Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León de la correspondiente provincia en el citado plazo.

La solicitud de la renuncia registrada con anterioridad o posterioridad no surtirá ningún efecto, ni podrá ser tomada en consideración como expresión de voluntad contraria a las sucesivas prórrogas.

3. Mientras no esté caducada la autorización se podrán sustituir las máquinas de juego instaladas, previa expedición de la correspondiente comunicación de emplazamiento.

4. Durante su período de vigencia la autorización de emplazamiento no se extinguirá por el cambio en la titularidad de la actividad del establecimiento.

5. Presentada la comunicación de cambio de titularidad en la actividad del establecimiento y la solicitud de nueva autorización de instalación, el nuevo titular de la actividad quedará subrogado en este ámbito en los derechos y obligaciones del anterior, procediendo la Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León de la provincia respectiva, a expedir, de oficio, autorización de emplazamiento por el tiempo que le restara hasta su vencimiento a la anterior.

Cuando el nuevo titular de la actividad no solicite nueva autorización de instalación, o solicitándola manifieste su voluntad de no continuar con las mismas empresas, la autorización de emplazamiento quedará en suspenso, y no se podrá obtener ninguna otra durante el tiempo que le reste a la anterior suspendida, salvo posterior manifestación de voluntad positiva del titular de la actividad, procediendo la Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León en la correspondiente provincia de oficio, en este caso, a expedir autorización de emplazamiento con las mismas empresas por el tiempo que le restara hasta su vencimiento a la anterior.

Artículo 43. Extinción.

La autorización de emplazamiento se extinguirá en los siguientes casos:

a) Por el cumplimiento del plazo que se especifique en la misma, salvo que sea renovada automáticamente conforme a la previsión contenida en el apartado 2 del artículo 42 del presente Reglamento.

b) Por mutuo acuerdo de la empresa operadora y el titular de la autorización de instalación, mediante solicitud suscrita por ambos.

c) Por resolución judicial firme que declare la extinción.

d) Por la falta de instalación de alguna máquina de juego durante un período de seis meses cada año de vigencia de la autorización de emplazamiento, sin necesidad de que la falta de instalación durante el citado plazo transcurra de forma ininterrumpida, acreditándose, por la parte a la que el incumplimiento no le sea imputable, mediante cualquier medio de prueba admitido en derecho.

✐ Letra d) modificada por Anexo de Decreto 94/2007, de 27 septiembre.

e) Por la comprobación de irregularidad o inexactitud esencial en alguno de los datos contenidos en las solicitudes de autorización o en los documentos aportados en las mismas.

f) Por pérdida o alteración sobrevenida de las condiciones y requisitos necesarios para obtener la autorización.

g) Por sanción firme en vía administrativa en materia de juego por la comisión de una infracción administrativa muy grave prevista en el presente Reglamento.

CAPÍTULO IV

Comunicación de emplazamiento

Artículo 44. Comunicación de emplazamiento.

1. Las empresas operadoras deberán comunicar a la Delegación Territorial de la provincia respectiva, con carácter previo a la instalación o explotación de las máquinas, su instalación, cambios de ubicación y traslados al almacén.

2. La instalación de la máquina no podrá realizarse sin que previamente se haya expedido, por la Delegación Territorial competente, la correspondiente comunicación de emplazamiento.

3. En la comunicación de emplazamiento, que se cursará por la empresa operadora ante la Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León, se hará constar:

a) Datos identificativos de la máquina y su número de autorización de explotación.

b) Datos identificativos de la empresa operadora.

c) Datos del establecimiento donde se pretende la instalación, de su titular y, en su caso, los del establecimiento de procedencia.

Salvo si se trata de primera instalación, la nueva comunicación de emplazamiento sustituirá a la anterior que amparaba la instalación de la máquina.

4. Presentada en tiempo y forma la comunicación, se expedirán tres ejemplares, uno para la Administración, otro para la empresa operadora y el tercero para la máquina.

Artículo 45. Efectos.

1. Una vez expedida la comunicación de emplazamiento, la instalación de la máquina debe practicarse como máximo en el plazo de dos días naturales. Durante este plazo no podrá realizarse ningún otro movimiento con dicha máquina.

2. La comunicación de emplazamiento de una máquina, implica la extinción de la anterior comunicación respecto de la misma máquina.

3. En el caso de máquinas precintadas, no se admitirán comunicaciones de nuevo emplazamiento hasta que se desprecinten. En este caso, la empresa operadora podrá solicitar a la Delegación Territorial el traslado al almacén de la máquina precintada para su depósito mientras subsista la medida cautelar adoptada.

CAPÍTULO V

Control de documentación

Artículo 46. Documentación de la máquina.

Todas las máquinas a que se refiere este Reglamento, a excepción de lo establecido en el apartado 2 del artículo 48 del presente Reglamento, y que se encuentren instaladas y en explotación, han de llevar necesariamente incorporadas y de forma visible:

a) Las marcas de fábrica.

b) La autorización de explotación debidamente protegida, que acompañará a la máquina en todos sus traslados e instalaciones o, en su caso, el permiso de explotación provisional.

c) La comunicación de emplazamiento.

d) En su caso, el distintivo acreditativo del pago de la tasa correspondiente.

e) Cartel anunciador de la existencia de hojas de reclamaciones.

Artículo 47. Documentación de las empresas operadoras.

Las empresas operadoras deberán tener en su domicilio o sede social, para poder ser exhibido en cualquier momento a petición de los servicios de inspección, la siguiente documentación:

a) El documento acreditativo de su inscripción en el Registro de Empresas relacionadas con las Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad de Castilla y León.

b) Los ejemplares correspondientes de las autorizaciones de explotación vigentes de las máquinas.

c) Los ejemplares de las autorizaciones de emplazamiento y de las comunicaciones de emplazamiento.

Artículo 48. Documentación a conservar en el establecimiento.

1. El titular de la actividad del establecimiento deberá conservar en el mismo:

a) La autorización de instalación para bares, cafeterías, restaurantes y establecimientos habilitados en recintos feriales, hoteles, campings y centros de ocio o recreo familiar y, en el caso de salones y bingos, la autorización para el funcionamiento de dichos establecimientos. Dicha autorización deberá permanecer expuesta a la vista del público.

b) El ejemplar de la autorización de emplazamiento.

c) Las hojas de reclamaciones en modelo normalizado, a disposición de los usuarios de las máquinas de juego y de los Servicios de Inspección.

d) Un ejemplar de este Reglamento.

2. Asimismo, estará en poder del titular de la actividad del establecimiento y deberá conservarse en el mismo, la documentación correspondiente a las máquinas previstas en el apartado 4 del artículo 7 del presente Reglamento, que se encuentren instaladas y en explotación.

CAPÍTULO VI

Normas complementarias de funcionamiento

Artículo 49. Horario.

El horario permitido para el funcionamiento de las máquinas será el autorizado para los establecimientos en que se encuentren instaladas.

Artículo 50. Condiciones de mantenimiento.

Las empresas operadoras y los titulares de la actividad de los establecimientos donde las máquinas estén instaladas, están obligados a mantenerlas en todo momento en perfectas condiciones de seguridad, higiene y funcionamiento, siendo responsables administrativamente de su mal servicio, salvo prueba concluyente de que se trate de defectos de fabricación o que exista culpa o negligencia exclusiva del propio usuario.

Artículo 51. Fallo o avería en las máquinas.

1. Si por fallo mecánico la máquina no abonase el premio obtenido, el encargado del establecimiento estará obligado a abonar en metálico dicho premio o la diferencia que falte para completarlo.

En el supuesto previsto en el apartado anterior, y cuando en la máquina se produjese cualquier otra avería que no pudiese ser subsanada en el acto y que impida su correcto funcionamiento, el encargado del establecimiento procederá a su desconexión inmediata y a la colocación de un cartel en la misma, donde se indique claramente esta circunstancia.

Efectuado el aviso anterior, no existirá obligación de devolver al jugador la moneda o monedas que hubiera podido introducir posteriormente.

2. Si por desconexión o interrupción de la corriente eléctrica el usuario de una máquina de tipo «D» no pudiera continuar la partida en el mismo estado en que se encontraba en el momento de producirse la desconexión o interrupción, el encargado del establecimiento estará obligado a reintegrarle el importe de la partida que no haya podido completar.

TÍTULO V

SALONES

Artículo 52. Clases de salones.

1. Se entiende por salón, a los efectos de este Reglamento, el establecimiento destinado a la explotación de máquinas recreativas de los tipos «A» o «B».

2. A efectos de su régimen jurídico, los salones se ajustarán a la siguiente clasificación, por el tipo de las máquinas instaladas en los mismos:

a) Salones Recreativos o de tipo «A».

b) Salones de Juego o de tipo «B».

3. Los salones recreativos de tipo «A» son aquellos establecimientos destinados a la explotación de máquinas clasificadas por este Reglamento como de tipo «A».

Tendrán la consideración de salones recreativos de tipo «A» aquellos establecimientos abiertos al público que tengan instalados soportes informáticos que sean utilizados para explotar juegos recreativos previstos en el apartado 4 del artículo 7 de este Reglamento.

Los salones recreativos adoptarán la denominación de «cibersala» cuando las máquinas que se exploten sean mayoritariamente las previstas en el citado apartado 4 del artículo 7.

4. Los salones de juego de tipo «B» son aquellos establecimientos destinados específicamente a la explotación de máquinas de tipo «B». También podrán instalarse máquinas de tipo «A» y «D» siempre que se ubiquen en zonas diferentes a las ocupadas por máquinas de tipo «B».

✐ Aps. 3 y 4 modificados por Anexo de Decreto 94/2007, de 27 septiembre.

5. Los locales destinados a la instalación de los citados salones deberán cumplir las condiciones técnicas establecidas en el Anexo del presente Reglamento.

Artículo 53. Autorizaciones.

La instalación de salones requiere la previa inscripción de su titular en la Sección Cuarta del Registro de Empresas Relacionadas con las Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad de Castilla y León, aprobado por Decreto 17/2003, de 6 de febrero, así como, la obtención de la autorización de instalación, y, antes de su apertura, del permiso de apertura y funcionamiento.

Artículo 54. Consulta previa de viabilidad.

1. Con carácter previo a la solicitud de autorización de instalación, cualquier persona física o jurídica interesada en la explotación de un salón podrá solicitar, a la Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León de la provincia donde se vaya a ubicar el local, consulta sobre la posibilidad de obtener permiso para su funcionamiento.

2. Para obtener dicha información deberá adjuntar:

a) Fotocopia del documento nacional de identidad o pasaporte de la persona física o del representante legal de la persona jurídica.

b) Plano de situación del local.

c) Planos de estado actual y reformados del local.

d) Memoria descriptiva del local, suscrita por Técnico competente, confirmando expresamente el cumplimiento de todos y cada uno de los requisitos exigidos en el Anexo del presente Reglamento o la posibilidad de que el local cumpla dichos requisitos una vez realizadas las oportunas obras de adaptación. En este último caso, el informe y la autorización estarán condicionados a la realización y comprobación de las mencionadas obras.

A la vista de la documentación presentada, la Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León de la provincia respectiva informará sobre la posibilidad de expedir la autorización de instalación del salón, formulando los reparos que, en su caso, fueran procedentes, siendo vinculante el informe en sus propios términos.

3. En ningún caso la información emitida implicará la autorización administrativa para la instalación del salón objeto de consulta.

Artículo 55. Autorización de instalación de salones.

1. La autorización para la instalación de salones se solicitará ante la Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León de la provincia donde se pretenda instalar, por empresa inscrita en el Registro de Empresas Relacionadas con las Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad de Castilla y León. La solicitud deberá reunir los requisitos exigidos por el artículo 70 de la Ley 30/1992, de 26 de diciembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común y en ella se indicará además:

a) Número de inscripción en la Sección Cuarta del citado Registro de Empresas.

b) La localización del salón.

c) La superficie, que en ningún caso podrá ser inferior a la mínima fijada en el Anexo del presente Reglamento, y accesos.

2. A dicho escrito de solicitud se acompañará:

a) Documento que acredite la disponibilidad del local.

b) Proyecto básico de las obras e instalaciones del local, redactado por Técnico competente y visado por el Colegio Profesional correspondiente.

El contenido mínimo de dicho proyecto contendrá:

– Plano de situación del local.

– Plano o planos de planta del local a escala 1/100.

– Memoria descriptiva de las instalaciones en relación con el cumplimiento de las condiciones técnicas contenidas en el Anexo del presento Reglamento, en la que se especifique el número de máquinas de tipo «A» y/o «B» que se pretendan instalar en la superficie útil del local.

3. Recibida la solicitud y documentación presentada, la Delegación Territorial de la provincia respectiva ordenará practicar las inspecciones técnicas que estime oportunas y resolverá expidiendo la autorización solicitada o denegándola.

4. Si la solicitud o la documentación adoleciesen de defectos subsanables se requerirá al interesado a fin de que los subsane en el plazo de diez días. Transcurrido dicho plazo sin que los defectos fueren subsanados, se le tendrá por desistido de su petición previa resolución que deberá ser dictada en los términos previstos en el artículo 42 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administración Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

5. Las solicitudes para la instalación de salones de juego, con anterioridad a su resolución, serán informadas por la Comisión de Juego y Apuestas de la Comunidad de Castilla y León. A tal objeto, la Delegación Territorial de la provincia respectiva remitirá a la citada Comisión la solicitud presentada y la documentación que acompañe la misma junto con un informe-propuesta.

Las solicitudes serán resueltas en el plazo máximo de seis meses por la Delegación Territorial correspondiente, entendiéndose estimadas si en dicho plazo no recae resolución expresa.

6. En ningún caso se autorizará la instalación de salones a menor distancia de 100 metros de los accesos normales de entrada o salida a centros de educación preescolar, centros que impartan enseñanzas escolares y centros de enseñanza universitaria.

Tampoco se autorizará cuando exista otro salón ya autorizado a una distancia inferior a 300 metros del que se pretende instalar. Si hubiera varias solicitudes en tramitación será de aplicación lo previsto en el artículo 74.2 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, a los efectos de aplicar la exigencia anterior.

Para la medición de distancias se partirá del eje de la vía pública a la que dé frente cada una de las puertas de acceso al salón, tomando tal eje desde la perpendicular trazada desde el centro de aquellas puertas de acceso, siguiéndose luego el vial más corto que utilicen los peatones y que tenga la consideración legal de dominio público.

Artículo 56. Permiso de apertura y funcionamiento de salones.

1. Expedida la autorización de instalación, y en el plazo no superior a un año desde la notificación de la correspondiente resolución, deberán ejecutarse las obras de adaptación de los locales conforme a los proyectos aportados y, dentro del citado plazo de un año, el titular de la autorización de instalación solicitará a la Delegación Territorial correspondiente el respectivo permiso de apertura y funcionamiento. En caso contrario quedará sin efecto la autorización de instalación concedida.

2. A la solicitud se acompañarán los siguientes documentos:

a) Licencia municipal de apertura.

b) Certificado suscrito por el Técnico competente que haya dirigido las obras de construcción, reforma o adaptación del local en cuestión, en el que quede constancia de que las mismas se corresponden exactamente con el proyecto básico por el que se concedió la autorización de instalación.

c) Relación del número y tipo de máquinas a instalar.

d) Justificante de abono de la tasa por servicios administrativos.

e) Fotocopia, en su caso, del alta en el Impuesto de Actividades Económicas.

3. La Delegación Territorial ordenará girar visita de inspección al local, a fin de comprobar su correspondencia con el proyecto aprobado, así como la ubicación de las máquinas autorizadas.

4. Si la documentación presentada fuera defectuosa o incompleta, o el resultado de la inspección fuera desfavorable, se requerirá al solicitante para que en un plazo no superior a diez días subsane las deficiencias observadas. Transcurrido dicho plazo sin que los defectos fueren subsanados, se le tendrá por desistido de su petición previa resolución que deberá ser dictada en los términos previstos en el artículo 42 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administración Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

5. Si el examen de los documentos presentados y el resultado de la inspección fueran favorables, la Delegación Territorial autorizará la apertura y funcionamiento del local, con fijación del correspondiente plazo para ello. Dicha resolución se notificará al interesado.

Las solicitudes serán resueltas en el plazo máximo de tres meses por la Delegación Territorial correspondiente, entendiéndose estimadas si en dicho plazo no recae resolución expresa.

6. Si la apertura no pudiera realizarse en el plazo previsto en el permiso de apertura y funcionamiento, por causas ajenas a la voluntad del titular, éste podrá solicitar la oportuna prórroga. No podrán concederse más de dos prórrogas para la apertura.

7. El permiso de apertura y funcionamiento contendrá, como mínimo, los siguientes datos:

a) Entidad titular y domicilio.

b) Localización del salón.

c) Número máximo y tipo de máquinas a instalar en el Salón.

d) Vigencia de la autorización con indicación de la fecha exacta de su extinción.

Artículo 57. Vigencia y renovación del permiso de apertura y funcionamiento.

1. El permiso de apertura y funcionamiento se concederá por un período de cinco años, renovable por períodos sucesivos de igual duración, siempre que, en el momento de la renovación, cumplan los requisitos exigidos.

2. La solicitud de renovación del permiso habrá de presentarse ante la Delegación Territorial de la Provincia respectiva, con tres meses de antelación a la fecha de expiración de éste, acompañada de los siguientes documentos:

a) Declaración jurada de disponibilidad del local.

b) Declaración jurada de correspondencia exacta de los locales e instalaciones al proyecto por el que se concedió la autorización de instalación, sin perjuicio de las adaptaciones que, en virtud de las exigencias legales o reglamentarias, hayan tenido que efectuarse a lo largo de la vigencia de la autorización que se pretende renovar.

c) Así como, la documentación exigida por la normativa vigente en materia de protección contra incendios.

3. Presentada la solicitud de renovación con la documentación reseñada en el apartado anterior y, en su caso, completada la misma en los términos previstos legalmente para ello, la Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León de la provincia respectiva ordenará la práctica de las inspecciones que estime oportunas y resolverá concediendo por igual período de cinco años o, en el supuesto que proceda, denegando la renovación del permiso de apertura y funcionamiento, dentro del plazo de tres meses. Transcurrido dicho plazo sin que hubiese recaído resolución expresa, se entenderá concedida la renovación.

4. La falta de renovación del permiso determinará la caducidad de la misma, previa audiencia al interesado, una vez expirado su período de vigencia.

Artículo 58. Modificación de la autorización de instalación y del permiso de apertura y funcionamiento.

1. Requerirá autorización previa de la Delegación Territorial de la Provincia respectiva la alteración de cualquiera de las circunstancias que motivaron la concesión de dichas autorizaciones, así como la suspensión de funcionamiento del salón recreativo por un plazo superior a seis meses.

2. Cuando las modificaciones que se soliciten impliquen una alteración del proyecto básico aprobado en la autorización de instalación, deberá adjuntarse, junto a la solicitud correspondiente, proyecto de reforma, redactado por técnico competente y visado por el Colegio Profesional correspondiente.

3. En el plazo de un mes a contar desde la fecha de la solicitud, la Delegación Territorial resolverá sobre las modificaciones solicitadas. Transcurrido el cual sin resolución y notificación expresas al respecto, se entenderán autorizadas.

Artículo 59. Extinción de la autorización de instalación y del permiso de apertura y funcionamiento.

1. Son causas de extinción de la autorización de instalación y del permiso de apertura y funcionamiento las siguientes:

a) La caducidad, en los siguientes casos:

– Por la falta de renovación del permiso en tiempo y forma.

– Cuando no se procediera a la apertura del salón en el plazo concedido en el permiso de apertura y funcionamiento o, en su caso, en la correspondiente prórroga.

b) La cancelación, que tendrá lugar en los siguientes casos:

– Por voluntad del titular de la autorización o permiso, manifestada por escrito a la Delegación Territorial de la Provincia respectiva.

– Por cancelación de la inscripción del titular del salón en el Registro de Empresas Relacionadas con la Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad de Castilla y León.

– Por cualquier otra circunstancia establecida en el presente Reglamento que dé lugar a la extinción de las autorizaciones.

c) La revocación que tendrá lugar en los casos siguientes:

– Por la comprobación de inexactitudes esenciales tendentes a eludir el control de la Administración, apreciados por la Delegación Territorial, en alguno de los datos o documentos aportados en su solicitud.

– Por la realización de obras de reforma sin la autorización previa de la Delegación Territorial.

– Por la perdida de algunas de las condiciones o requisitos legales que se hubieren precisado para el otorgamiento de la correspondiente autorización o permiso.

2. La extinción del permiso de apertura y funcionamiento, que llevará implícita la de instalación, se producirá cuando concurra alguna de la causas señaladas en el apartado anterior y será declarada mediante resolución motivada de la Delegación Territorial que la hubiera otorgado, adoptada en el procedimiento correspondiente, ajustándose, en todo caso, a lo previsto en la Ley 30/1992, de 26 de noviembre.

Artículo 60. Transmisión de los permisos de apertura y funcionamiento.

El permiso de apertura y funcionamiento de los salones podrá transmitirse por cualquiera de los medios admitidos en derecho entre empresas inscritas en la Sección correspondiente del Registro de Empresas relacionadas con las Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad de Castilla y León, previa notificación a la Delegación Territorial de la Junta Castilla y León que hubiera expedido la oportuna autorización. A estos efectos, la Delegación Territorial podrá realizar las comprobaciones oportunas con el fin de verificar que el adquirente cumpla las mismas condiciones exigidas al transmitente.

Artículo 61. Régimen de los salones.

1. En la fachada de los salones deberá instalarse un indicador con el nombre del establecimiento y la expresión «Salón Recreativo» o «Cibersala» según proceda o, en su caso, «Salón de Juego».

✐ Ap. 1 modificado por Anexo de Decreto 94/2007, de 27 septiembre.

2. En los salones de juego está prohibido el acceso a menores de 18 años, y deberán tener obligatoriamente un servicio de vigilancia y control, desde el que sean visibles los distintos puntos del salón, que impedirá la entrada a los menores de edad e incapaces.

No obstante, en el supuesto que tengan instaladas máquinas de tipo «A», podrán tener acceso a la zona destinada a este tipo de máquinas los menores de 18 años, siempre que la zona destinada a máquinas de tipo «B» y la destinada a máquinas de tipo «A» estén claramente delimitadas y separadas entre sí mediante cerramientos, fijos y permanentes. En dicho caso podrá existir una puerta de comunicación entre ambas zonas, siempre y cuando esté controlado el acceso desde la zona de máquinas de tipo «B» a la zona de máquinas de tipo «A», debiendo situar en el lado de la puerta de la zona de máquinas tipo «A» un cartel anunciador de la prohibición de acceso a menores de 18 años.

También podrá accederse a estas zonas de juego separadas a través de puertas independientes, desde un vestíbulo de acceso común y único, en el que se podrán instalar los aseos. En este supuesto, la puerta de acceso desde la vía pública al vestíbulo será común para las dos zonas de juego.

TÍTULO VI

RÉGIMEN SANCIONADOR

CAPÍTULO I

Infracciones y sanciones

Artículo 62. Infracciones.

1. Son infracciones administrativas en materia de juego y apuestas las acciones u omisiones que vulneren lo establecido en la Ley 4/1998, de 24 de junio, Reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León y en el presente Reglamento, y estén tipificadas y sancionadas como tales infracciones

en la Ley y en el presente Reglamento, que introduce especificaciones o graduaciones al cuadro de infracciones previstas en la referida Ley.

2. Dichas infracciones se clasifican en muy graves, graves y leves.

Artículo 63. Infracciones muy graves.

Son infracciones muy graves las tipificadas en el artículo 32 de la Ley 4/1998, de 24 de junio, y especialmente las siguientes:

a) La fabricación, importación, distribución, comercialización y explotación de máquinas recreativas y de azar o de otros elementos de juego no homologados.

b) La organización, instalación, gestión o explotación de máquinas y otros juegos y apuestas, sin haber obtenido la correspondiente autorización o inscripción o los documentos exigidos en el presente Reglamento y en sus normas de desarrollo o con incumplimiento de los requisitos y condiciones establecidos en el mismo, así como permitir estas actividades.

c) La organización, gestión, explotación e instalación de máquinas en establecimientos, recintos o lugares no autorizados o por personas no autorizadas, así como consentir estas actividades.

d) La utilización de datos o aportación de documentos no conformes con la realidad para obtener los permisos, autorizaciones e inscripciones previstos en este Reglamento.

e) La organización, gestión, explotación e instalación de máquinas superiores en número al autorizado o previsto por el presente Reglamento.

f) La cesión de las autorizaciones concedidas con arreglo a lo dispuesto en el presente Reglamento sin cumplir las condiciones y requisitos establecidos en el mismo.

g) La manipulación o alteración de los juegos y apuestas, o de las máquinas y demás material de juego.

h) La utilización de las máquinas como jugadores, directamente o por medio de terceras personas, realizada por parte de los titulares o empleados de las empresas o entidades dedicadas a su gestión, organización y explotación o del establecimiento donde estén instaladas, así como sus cónyuges, ascendientes y descendientes en línea directa de primer grado.

i) La modificación unilateral de cualquiera de las condiciones esenciales en virtud de las cuales se concedieron las autorizaciones previstas en el presente Reglamento.

j) La concesión de préstamos, directamente o por medio de terceras personas, a los jugadores o apostantes, en los lugares en los que estén instaladas las máquinas, realizada por parte de los titulares o empleados de las empresas o entidades dedicadas a su gestión, organización y explotación o del establecimiento donde estén instaladas, así como sus cónyuges, ascendientes y descendientes en primer grado.

k) El impago total o parcial a los jugadores de las cantidades que obtuviesen como premio.

l) La obstrucción e impedimento a la actuación inspectora de control y vigilancia realizada por agentes de la autoridad, así como por los funcionarios y órganos encargados o habilitados específicamente para el ejercicio de tales funciones.

m) Efectuar publicidad de los juegos mediante máquinas o de los locales o establecimientos en que se practiquen sin la debida autorización o al margen de los límites fijados en la misma.

n) Permitir el uso de las máquinas recreativas con premio o de azar o la entrada a los establecimientos donde estén instaladas, a las personas que lo tienen prohibido de acuerdo con las normas vigentes.

o) La admisión de apuestas o la concesión de premios que excedan de los máximos previstos por este Reglamento para cada tipo de máquina.

p) Ejercer coacción o intimidación sobre los jugadores en caso de protesta o reclamación.

q) La reincidencia por la comisión de una segunda infracción grave en el plazo de un año.

Artículo 64. Infracciones graves.

Son infracciones graves las tipificadas en el artículo 33 de la Ley 4/1998, de 24 de junio y especialmente las siguientes:

a) El incumplimiento de las normas técnicas previstas en el presente Reglamento.

b) La transferencia de acciones o participaciones del capital social sin notificarlo previamente.

c) No tener o llevar o hacerlo incorrectamente, los libros, hojas de reclamaciones o registros exigidos en la Ley 4/1998 de Juegos y Apuestas de Castilla y León y en el presente Reglamento,

negarse a ponerlos a disposición de quien los reclame, así como no dar curso a las reclamaciones formuladas.

d) No facilitar o remitir en plazo a los órganos competentes la información y datos que la normativa exija o que se soliciten para un adecuado control de las actividades de las empresas de juego.

e) No exhibir en el local o establecimiento la autorización preceptiva.

f) No colocar o exhibir en las máquinas los datos y documentos exigidos por el presente Reglamento.

g) La conducta desconsiderada hacia los jugadores o apostantes, tanto durante el desarrollo del juego o de la apuesta, como en el caso de protestas o reclamaciones de éstos.

h) La conducta de los jugadores y visitantes que consista en la participación en juegos y apuestas clandestinos o ilegales, la manipulación de máquinas o elementos de juego, la perturbación del orden en las salas dedicadas a juego y apuestas, la omisión de la colaboración debida con los agentes de la autoridad o quienes desarrollen funciones de Inspección y, en general, cualquier comportamiento que suponga incumplimiento de los requisitos o prohibiciones establecidos en la normativa vigente.

i) La reincidencia, por la comisión de una tercera infracción leve en el plazo de un año.

Artículo 65. Infracciones leves.

Son infracciones leves las tipificadas como tales en el artículo 34 de la Ley 4/1998, de 24 de junio, y en particular:

a) Colocar la documentación que ha de mostrar el local o que ha de llevar incorporada la máquina de manera que se dificulte su visibilidad, o la no adopción de las medidas necesarias para impedir su deterioro o manipulación.

b) En general, cualquier acción u omisión que supongan el incumplimiento de los requisitos o prohibiciones establecidos en la Ley 4/1998, de 24 de junio o en el presente Reglamento siempre que no tengan la consideración de infracción grave o muy grave.

Artículo 66. Competencia sancionadora.

1. Corresponderá a la Junta de Castilla y León la imposición de sanciones por infracciones muy graves, siempre que la multa supere la cantidad de 180.303,63 euros o comporte la revocación de la autorización sin posibilidad de reobtenerla en un plazo mínimo de cinco años, la clausura del establecimiento o la inhabilitación del titular de la autorización por el mismo plazo.

2. Corresponderá al Consejero de Presidencia y Administración Territorial la imposición del resto de sanciones.

Artículo 67. Desconcentración de competencia sancionadora.

Mediante el presente Reglamento se procede a desconcentrar las siguientes competencias sancionadoras, de forma que corresponderá:

1. A la Delegación Territorial, la incoación y la resolución de los expedientes sancionadores por comisión de infracciones leves.

2. A la Dirección General de Administración Territorial, la incoación y la resolución de los expedientes sancionadores por la comisión de infracciones graves.

Artículo 68. Las sanciones y su graduación.

La comisión de infracciones administrativas en materia de juego será sancionada de conformidad con lo dispuesto en el artículo 35 de la Ley 4/1998, de 24 de junio, y su graduación se ajustará a lo establecido en el artículo 36 del citado Texto Legal.

Artículo 69. Prescripción y medidas cautelares.

Por lo que respecta al régimen de prescripción de las infracciones y sanciones y a la adopción de medidas cautelares, se ajustará a lo dispuesto en los artículos 38 y 39 de Ley 4/1998, de 24 de junio, Reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León y en el Decreto 189/1994, de 25 de agosto, por el que se aprueba el Reglamento Regulador del Procedimiento Sancionador de la Administración de la Comunidad de Castilla y León.

Artículo 70. Procedimiento.

El procedimiento sancionador se tramitará conforme lo dispuesto en el Título IX de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común y en el Decreto 189/1994, de 25 de agosto, por el que se aprueba el Reglamento Regulador del Procedimiento Sancionador de la Administración de la Comunidad de Castilla y León.

ANEXO

Condiciones técnicas de los salones recreativos y de juego

El presente Reglamento se complementará con las disposiciones vigentes en materia de protección contra incendios.

I. Superficie.

La superficie mínima de los locales destinados a la explotación de salones recreativos de tipo «A» o de salones de juego de tipo «B» no deberá ser inferior a 50 o 150 metros cuadrados, respectivamente, de superficie útil destinada a juego en sentido estricto, sin incluir, la superficie destinada a bar, así como, la superficie destinada a otras dependencias como oficinas, vestíbulos, almacén o aseos.

II. Altura.

La altura mínima será de 2,80 metros y, excepcionalmente, se admitirá 2,50 metros en determinados puntos de la sala, siempre que no superen el cincuenta por ciento de la superficie de la misma.

En el resto de las dependencias como servicios y aseos, la altura no podrá ser inferior a 2,30 metros.

III. Aseos.

Los salones deberán tener aseos diferenciados para cada sexo. Hasta 250 personas de aforo, han de disponer de las siguientes piezas:

a) Para hombres: un lavabo y un inodoro.

b) Para mujeres: un lavabo y un inodoro.

✐ Ap. III modificado por Anexo de Decreto 94/2007, de 27 septiembre.

IV. Aforo.

El aforo máximo permitido se establecerá en la proporción de una persona por cada 1,50 metros cuadrados de la superficie útil del salón recreativo y de una persona por cada metro cuadrado de superficie útil en salones de juego.

V. Número de máquinas y distribución.

1. El número de máquinas que se podrán instalar y explotar en los salones recreativos y de juego será como mínimo de 10 máquinas de los tipos «A» o «B», respectivamente, y como máximo de una máquina por cada tres metros cuadrados de superficie útil de la sala destinada a juego en sentido estricto, excluyéndose a estos efectos la superficie destinada a bar, servicios y dependencias no afectadas directamente a la actividad de juego. Tratándose de máquinas de tipo «A», previstas en el apartado 4 de artículo 7 del presente Reglamento, el número máximo irá en función de una máquina por cada dos metros cuadrados de superficie útil destinada a juego en sentido estricto, excluyéndose a estos efectos la superficie destinada a bar, servicios y dependencias no afectadas directamente a la actividad de juego. No obstante, en caso de instalación de máquinas de dos o más jugadores o aquéllas de competencia pura o deportiva no incluidas en el Reglamento se deberá tomar en cuenta esta circunstancia para la deducción correspondiente.

2. Las máquinas se colocarán de forma que ni ellas ni sus espacios de utilización obstaculicen los pasillos y vías de circulación que, en todo caso, deberán tener un ancho mínimo de 1,50 metros en los salones inferiores a 100 metros cuadrados, y de dos metros en los de superficie mayor.

Cuando se dispongan en hilera, la separación entre los laterales de las máquinas o de éstas con cualquier tabique u obstáculo lateral, sea de un mínimo de 0,30 metros, o de 0,50 metros, si en los laterales está puesta la documentación de la máquina, y dejen al jugador un espacio de 0,60 por 0,60 metros.

VI. Instalación eléctrica e iluminación.

Será de aplicación lo dispuesto al respecto por el Reglamento Electrotécnico de Baja Tensión.

VII. Otras medidas de seguridad.

En lo relativo a clasificación, condiciones de compartimentación y materiales, vías de evacuación y su señalización, salidas de emergencia, escaleras, medidas de protección contra incendios, instalaciones de alarma y, en general, normas de seguridad de los locales, será de aplicación lo dispuesto en las disposiciones vigentes de protección contra incendios.

VIII. Plan de emergencia.

En los establecimientos cuyo aforo supere las 75 personas deben disponer de teléfono. Será de aplicación lo dispuesto en la normativa en vigor referente al Plan de Emergencia.

§ 96 DECRETO 17/2003, DE 6 FEBRERO. CREA Y REGULA LOS REGISTROS DE MODELOS Y DE EMPRESAS RELACIONADAS CON LAS MÁQUINAS RECREATIVAS Y DE AZAR DE LA COMUNIDAD DE CASTILLA Y LEÓN

(BOCyL núm. 29, de 12 febrero [LCyL 2003, 95])

El Estatuto de Autonomía de Castilla y León declara en su artículo 32.1.23 que la Comunidad Autónoma tiene competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas.

En uso de dicha competencia, la Junta de Castilla y León procedió a la aprobación del Decreto 6/1996, de 18 de enero, por el que se regula provisionalmente el Registro de Empresas Operadoras y Titulares de Salones de Castilla y León. La intención de la Junta de Castilla y León fue que esta norma llegara a convertirse en un instrumento útil en la política de control de las actividades de juego que esta Comunidad Autónoma pretende llevar a cabo, en aras a la debida protección de los intereses generales afectados.

La necesidad de acometer nuevas funciones relacionadas con la homologación de las máquinas recreativas y de azar y la jurisprudencia asentada por el Tribunal Superior de Justicia de Castilla y León, hacen necesario proceder a la aprobación de una nueva norma que, en el ámbito de esta Comunidad Autónoma, permita abordar no sólo el cumplimiento de la obligación registral de las empresas de juego que tengan por objeto la fabricación, importación, comercialización, distribución o explotación de las citadas máquinas o la explotación de los salones recreativos o de juego, sino también constituir un registro de modelos, como medio para garantizar que las máquinas fabricadas y posteriormente explotadas en la Región cumplan los requisitos exigidos por la normativa vigente.

Conviene señalar, finalmente, que la presente norma se inscribe en el marco legal constituido por la Ley 4/1998, de 24 de junio, Reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León.

En su virtud, la Junta de Castilla y León, a propuesta del Consejero de Presidencia y Administración Territorial, de acuerdo con el Consejo de Estado y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su reunión de 6 de febrero de 2003, dispone:

CAPÍTULO I

De las disposiciones generales

Artículo 1. Objeto.

El presente Decreto tiene por objeto la creación y regulación de los Registros de Modelos y de Empresas Relacionadas con las Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad de Castilla y León.

Artículo 2. Ámbito de aplicación.

1. Las previsiones contenidas en el presente Decreto serán aplicables:

a) A las empresas relacionadas con las máquinas recreativas y de azar que pretendan desarrollar su actividad en el territorio de Castilla y León.

b) A los modelos de máquinas recreativas y de azar que sean o vayan a ser objeto de fabricación, importación, comercialización, instalación o explotación en esta Comunidad Autónoma.

2. A los efectos previstos en el número anterior, se entenderá que las empresas ejercen su actividad en Castilla y León en los siguientes supuestos:

a) Cuando fabriquen, importen o comercialicen máquinas recreativas y de azar en esta Comunidad Autónoma, sean, o no, instaladas y explotadas en Castilla y León.

b) Cuando exploten máquinas recreativas y de azar en esta Comunidad.

c) Cuando sean titulares de salones recreativos o de juego situados en el territorio de Castilla y León.

CAPÍTULO II

Del Registro de Modelos

Artículo 3. Objeto y características del Registro.

1. No podrá ser objeto de fabricación, importación, comercialización, instalación y explotación, en el ámbito territorial de la Comunidad de Castilla y León, ninguna máquina recreativa y de azar cuyo modelo no haya sido previamente homologado e inscrito en la Sección correspondiente del Registro de Modelos.

2. La inscripción del modelo en el Registro de Modelos otorgará a sus titulares el derecho a importar, en las condiciones establecidas por la normativa vigente, a fabricar y a vender las máquinas que se ajusten a las mencionadas inscripciones y cumplan los demás requisitos reglamentarios, siempre que sus titulares se encuentren inscritos en la Sección correspondiente del Registro de Empresas a que se refiere el Capítulo III de este Decreto.

3. El Registro de Modelos tendrán carácter público y estará dividido en cuatro secciones que se corresponderán con las distintas categorías de máquinas, en la forma siguiente:

– Sección primera Máquinas de tipo «A» o recreativas.
– Sección segunda Máquinas de tipo «B» o recreativas con premio programado.
– Sección tercera Máquinas de tipo «C» o de azar.
– Sección cuarta Máquinas de tipo «D».

4. Podrán ser inscritas como modelos de máquinas de tipo «A», aquellas en las que modificando solamente los mandos y el cristal de pantalla puedan introducirse nuevos juegos, que cumplan los requisitos establecidos reglamentariamente. La introducción de nuevos juegos en las máquinas tipo «A» o recreativas ya homologadas, así como, de nuevos juegos, en las máquinas de tipo «B» ya homologadas, desarrollados mediante la utilización de pantalla de televisión o soporte físico análogo, precisará de previa autorización de la Dirección General de Administración Territorial. A tal efecto, el solicitante deberá presentar, junto con la solicitud, la memoria descriptiva del juego o juegos que pretenda incorporar al modelo homologado.

Asimismo, la introducción de nuevos obsequios en las máquinas de tipo «D», precisará de previa autorización de la Dirección General de Administración Territorial. A tal efecto, el solicitante deberá presentar, junto con la solicitud, la memoria descriptiva de los nuevos obsequios que pretenda incorporar como premio al modelo homologado.

✐ Ap. 4 modificado por disp. final 1.1 de Decreto 12/2005, de 3 febrero.

5. No podrán inscribirse en el Registro los modelos cuya denominación sea idéntica a la de otros ya inscritos, salvo que el solicitante acredite la inscripción a su nombre, en fecha anterior, en la Oficina de Patentes y Marcas. En estos casos se procederá a la cancelación de la inscripción anterior, una vez tramitado el oportuno expediente administrativo.

6. En todo caso, no podrán ser objeto de homologación e inscripción en el Registro los modelos cuya utilización implique el uso de imágenes, mensajes u objetos que puedan perjudicar la formación de la infancia y la juventud, que directa o indirectamente sean contrarios o vulneren los derechos fundamentales reconocidos por la Constitución y el resto del ordenamiento jurídico, así como aquellos que inciten a la violencia y actividades delictivas, a cualquier forma de discriminación y, en especial, los que contengan elementos racistas, sexistas o pornográficos.

7. Toda modificación de los modelos inscritos requerirá de homologación previa, manteniéndose el mismo número de registro del modelo original seguido de una letra adicional.

No obstante, cuando a juicio de la Dirección General de Administración Territorial la modificación solicitada no sea sustancial se resolverá sin más trámite.

Artículo 4. Solicitud de homologación e inscripción.

1. La solicitud de homologación e inscripción en el Registro de Modelos se dirigirá a la Dirección General de Administración Territorial, mediante escrito que reúna los requisitos previstos en el artículo 70 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, junto con los siguientes documentos:

a) Ficha técnica, por duplicado, en la que figurarán:

– Fotografía nítida y en color del exterior de la máquina.

– Nombre comercial del modelo.

– Nombre y número de inscripción del fabricante o importador y, en su caso, fecha de licencia de importación del fabricante extranjero.

– Dimensiones de la máquina.

b) Memoria descriptiva del juego o juegos en el caso de máquinas de tipo «A» y de la forma de uso y juego en las de los tipos «B», «C» y «D», así como, de los obsequios que las máquinas de tipo «D» ofrezcan como premio.

✐ Ap. 1 b) modificado por disp. final 1.2 de Decreto 12/2005, de 3 febrero.

c) Planos de la máquina y de su sistema eléctrico y certificado de cumplimiento del Reglamento Electrotécnico para Baja Tensión, suscritos por técnico competente y visados por el Colegio respectivo.

d) Declaración «CE» de conformidad suscrita por el fabricante o representante establecido en la Unión Europea, acreditativo de que el producto satisface todos los requisitos esenciales de las distintas Directivas de aplicación.

e) Copia de la carta de pago de haber abonado la Tasa por actuaciones administrativas en materia de juego.

2. Para la homologación e inscripción de máquinas recreativas de los tipos «B» y «C» la memoria descriptiva deberá contener, además los siguientes datos:

a) Precio de la partida y apuestas que se puedan realizar.

b) Plan de ganancias, con indicación de los diferentes premios que puede otorgar la máquina, especificando el premio máximo por partida y, en el caso de máquinas del tipo «C», los premios especiales o «jackpots» que se pueden obtener.

c) Porcentaje de devolución en premios, especificando el cielo sobre el que se calcula.

d) Existencia o no de mecanismos o dispositivos que permitan aumentar el porcentaje de devolución, con indicación del mencionado porcentaje.

e) Otros mecanismos o dispositivos con los que cuente la máquina, especificando su modo de funcionamiento.

3. Asimismo, además, para la homologación e inscripción de máquinas de los tipos «B» y «C» deberá presentarse los siguientes documentos:

a) Resumen estadístico de una simulación de la secuencia del juego que incluirá, al menos, dos ciclos de 20.000 partidas consecutivas. El original de esta simulación se mantendrá a disposición de la Dirección General de Administración Territorial.

b) Un ejemplar de la memoria en la que se almacena el juego. Estas memorias únicamente podrán ser sustituidas o modificadas previa nueva homologación.

c) Descripción del tipo de contadores que incorpora el modelo.

d) Certificación acreditativa de la realización de ensayos previos a los que hace referencia el artículo siguiente.

4. La Administración de la Comunidad de Castilla y León podrá requerir al solicitante la entrega en depósito de un prototipo del modelo que se pretende homologar.

5. La Administración de la Comunidad de Castilla y León mantendrá la necesaria reserva sobre los datos contenidos en la documentación presentada y sobre los objetos aportados.

Artículo 5. Ensayos previos.

1. Todos los modelos de máquinas recreativas con premio programado o de tipo «B» y de azar o tipo «C», deberán ser sometidos, con anterioridad a su homologación, a ensayo realizado por entidad o laboratorio autorizado a nivel nacional o por la Comunidad de Castilla y León.

Se reconocerán los ensayos previos realizados en otros Estados miembros de la Unión Europea o del espacio económico europeo, así como los realizados en Turquía, en la medida en que dichos resultados hayan sido puestos a disposición de la Administración regional y garanticen un nivel de seguridad equivalente al previsto en la normativa regional.

✐ Ap. 1 párr. 2º añadido por disp. final 1.3 de Decreto 12/2005, de 3 febrero.

2. Dicha entidad informará si el funcionamiento de la máquina, y en especial el programa de juego y la distribución de premios, se adecuan a las especificaciones contenidas en la documentación presentada y a las prescripciones contenidas en la normativa sobre Máquinas Recreativas y de Azar que le sea de aplicación.

3. La Dirección General de Administración Territorial podrá requerir la exigencia de los mencionados ensayos respecto de las máquinas calificadas en principio como recreativas o de tipo «A», así como respecto de las máquinas de tipo «D», cuando existan dudas razonables sobre su funcionamiento o características.

Artículo 6. Tramitación y resolución.

1. La solicitud de homologación e inscripción se tramitará y resolverá por la Dirección General de Administración Territorial, que podrá requerir del interesado la aportación de cuanta información y documentación adicionales juzgue necesarias para la debida resolución. La tramitación concluirá con la homologación del modelo si se cumplen los requisitos reglamentarios establecidos, mediante la adopción de la oportuna resolución en el plazo máximo de tres meses, a contar desde la fecha de la recepción de la solicitud, pudiendo entenderse estimada si transcurrido dicho plazo no hubiese recaído resolución expresa.

2. Si la Resolución de Homologación fuera favorable, se procederá a la inscripción del modelo en el Registro, asignándole el número que le corresponda, y notificándose todo ello al interesado. Dicha inscripción registral únicamente dará fe respecto del contenido de los documentos facilitados.

3. La inscripción en el Registro de Modelos otorgará a su titular la facultad de fabricar, importar y comercializar las máquinas que se ajusten a tales inscripciones.

4. Únicamente podrá cederse la habilitación para fabricar un modelo inscrito si el cedente y el cesionario se hallaren inscritos en el Registro de Empresas y lo comunicaren a la Dirección General de Administración Territorial, la cual, en todo caso, dirigirá sus actuaciones únicamente con el titular de la inscripción.

Artículo 7. Cancelación y revocación de inscripciones.

1. La inscripción en el Registro de Modelos podrá cancelarse, previa tramitación del correspondiente expediente administrativo, por resolución de la Dirección General de Administración Territorial, a petición del titular de aquélla, siempre que se constate debidamente que no se encuentra en explotación ninguna máquina del modelo correspondiente en el territorio de la Comunidad Autónoma.

2. Asimismo, las inscripciones podrán revocarse de oficio, previa audiencia del interesado, por resolución motivada de la Dirección General de Administración Territorial, cuando se constate, con posterioridad a la inscripción, que las características del modelo no se ajustan a la documentación aportada para obtener aquélla, o se hayan efectuado modificaciones en los elementos técnicos que determinen la alteración del desarrollo del juego, de la cuantía de los premios, de los contadores o de los dispositivos de seguridad del modelo inscrito sin la correspondiente autorización, y siempre que tales hechos sean imputables al titular de la inscripción.

3. En los supuestos previstos en el apartado anterior, la cancelación o revocación, además de la inhabilitación para la fabricación y comercialización de máquinas del modelo de que se trate, determinará la revocación automática de las autorizaciones de explotación de las máquinas correspondientes a dicho modelo. En la resolución que acuerde la cancelación o revocación se fijará el plazo para llevar a cabo la retirada de la explotación de dichas máquinas, que nunca podrá ser superior a un mes.

Artículo 8. Acceso al Registro.

El Registro tendrá carácter público, salvaguardando los datos que afecten a la intimidad de las personas o puedan perjudicar derechos de terceros, con arreglo a lo dispuesto en el Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal. Cualquier persona física o jurídica, previa solicitud razonada, podrá obtener certificación acreditativa de que un determinado modelo se encuentra homologado e inscrito en el Registro.

CAPÍTULO III

Del Registro de Empresas relacionadas con las Máquinas Recreativas y de Azar

Artículo 9. Objeto y características del Registro.

1. Las personas físicas o jurídicas dedicadas a la fabricación, importación, comercialización y explotación de máquinas recreativas y de azar, así como a la explotación de salones recreativos y de juego que desarrollen su actividad, total o parcialmente, en el ámbito territorial de la Comunidad de Castilla y León deberá inscribirse, con carácter previo, en el Registro de Empresas Relacionadas con las Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad de Castilla y León, cuya gestión corresponderá a la Dirección General de Administración Territorial.

2. Las empresas constituidas bajo la forma de sociedad, en cualquiera de las modalidades admitidas por la legislación mercantil, contarán con el capital social mínimo exigido en cada caso por la legislación correspondiente. La transmisión de las acciones o participaciones en que se divida su capital social deberá ser comunicada a la Dirección General de Administración Territorial en el plazo de un mes a contar desde el día en que dicha transmisión tenga lugar.

3. La participación directa o indirecta de capital extranjero en las empresas a que se refiere este

Decreto no podrá exceder, en ningún caso, de la proporción establecida en la legislación vigente del Estado.

4. El Registro se estructura en las siguientes secciones:

– Sección primera Fabricantes e importadoras.
– Sección segunda Empresas comercializadoras y distribuidoras.
– Sección tercera Empresas operadoras.
– Sección cuarta Empresas titulares de salones recreativos y de juego.

5. Las empresas titulares de casinos y de salones de juego tendrán la consideración de empresas operadoras, exclusivamente, respecto de las máquinas que exploten directamente en sus establecimientos.

6. La inscripción como empresa operadora de máquinas tipo «C» habilita para la explotación de máquinas recreativas de tipo «B». A su vez, la inscripción como empresa operadora de máquinas tipo «B» habilita para la explotación de máquinas tipo «A». Asimismo, la inscripción como empresa titular de salones de juego faculta para la explotación de salones recreativos.

7. La Administración de la Comunidad de Castilla y León podrá celebrar los convenios necesarios para establecer una efectiva coordinación entre los registros propios con los del Estado y los del resto de las Comunidades Autónomas.

Artículo 10. Solicitud de inscripción.

1. Las empresas que pretendan su inscripción en el Registro, lo solicitarán a la Dirección General de Administración Territorial, conforme al modelo que establece el Anexo I del presente Decreto, aportando la documentación siguiente:

a) Fotocopia del Documento Nacional de Identidad o pasaporte del solicitante, si fuese persona física o de los administradores, consejeros y directivos en el supuesto de personas jurídicas.

b) En su caso, documento que acredite la representación por parte de quien suscribe la solicitud.

c) Certificado del Registro Central de Pecados y Rebeldes del solicitante, si se tratara de persona física, o de los administradores y consejeros si fuera persona jurídica.

d) Tratándose de personas jurídicas, se acompañará copia debidamente compulsada de la escritura de constitución y de los estatutos de la sociedad, así como de la de modificaciones posteriores si las hubiere, donde constarán la cuantía del capital social, los nombres y las cuotas de participación de los socios.

e) En su caso, copia del Código de Identificación Fiscal y justificante de estar dado de alta en el Impuesto de Actividades Económicas.

f) Certificado de encontrarse en situación de alta la empresa y, en su caso, los trabajadores en el régimen correspondiente de la Seguridad Social.

g) Justificante de la constitución de la fianza en la cuantía que corresponda.

h) Justificante de la inscripción en el Registro Mercantil, en el caso de personas jurídicas.

i) Declaración jurada de que ningún socio o accionista se encuentra en alguna de las causas de inhabilitación señaladas en el artículo 7 de la Ley 4/1998, de 24 de junio.

j) Copia compulsada de las declaraciones del Impuesto sobre la Renta de las Personas Físicas y del Patrimonio o declaración del Impuesto sobre Sociedades, si fuera persona jurídica, del último ejercicio fiscal.

k) Copia de la carta de pago de haber abonado la Tasa por actuaciones administrativas en materia de juego.

2. Durante la tramitación del expediente, la Dirección General de Administración Territorial podrá solicitar cualesquiera informes de los órganos competentes en materia de seguridad ciudadana, hacienda e industria.

3. Los defectos de documentación podrán ser subsanados con arreglo a lo dispuesto en el artículo 71 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre.

Artículo 11. Tramitación y resolución.

1. La solicitud de inscripción se resolverá por la Dirección General de Administración Territorial en el plazo de tres meses a contar desde la fecha de recepción de la misma. Transcurrido dicho plazo sin haberse notificado resolución expresa, podrá entenderse estimada la solicitud.

2. Si la resolución fuera favorable, se procederá a la inscripción de la empresa en la oportuna Sección del Registro mediante la asignación del número correspondiente.

3. Las inscripciones en el Registro tendrán una validez de diez años, renovable por períodos de igual duración.

Artículo 12. Renovación y mantenimiento de la inscripción.

1. La renovación de la inscripción se solicitará con, al menos, tres meses de antelación a la finalización de su período de vigencia y requerirá el cumplimiento de los requisitos exigidos por la normativa en vigor al tiempo de aquélla. Transcurrido el citado plazo sin recaer resolución expresa se entenderá estimada la solicitud.

2. La falta de solicitud de renovación de la inscripción determinará la cancelación de la misma, previa audiencia del interesado, una vez expirado su período de vigencia.

Artículo 13. Modificaciones de los datos registrales.

1. La modificación de los siguientes caracteres de la empresa requerirá comunicación dentro del plazo de quince días de producirse:

a) Cambios de denominación o domicilio social o a efectos de notificaciones.

b) Ampliaciones o disminuciones de capital social.

c) Transmisiones de acciones o participaciones, de acuerdo con el apartado 2, del presente artículo, tanto «inter vivos» como «mortis causa» y con los cambios que se produzcan en la composición de los Consejos de Administración.

d) Revocación o modificación de los poderes otorgados a terceros.

e) Situaciones que sean causa de inhabilitación producidos de forma sobrevenida.

2. Las empresas que pretendan efectuar transmisiones de acciones o participaciones deberán aportar declaración jurada de que sus titulares no están incluidos en los supuestos señalados en el artículo 7 de la Ley 4/1998, de 24 de junio.

Artículo 14. Información anual para el mantenimiento de la inscripción.

Las empresas inscritas en el Registro habrán de remitir anualmente, durante el primer trimestre, justificación suficiente sobre los siguientes extremos:

a) En su caso, pago del Impuesto sobre Actividades Económicas devengado en el ejercicio anterior.

b) Abono de las cuotas a la Seguridad Social y, en su caso, de los empleados de la empresa en el ejercicio anterior.

c) Cualquier otro documento que le sea requerido, que guarde relación con su actividad y sea debidamente motivado.

Artículo 15. Cancelación y revocación de la inscripción.

1. Las inscripciones sólo podrán cancelarse o revocarse mediante resolución motivada de la Dirección General de Administración Territorial, dictada tras la tramitación del correspondiente expediente administrativo, a petición del titular, o de oficio, cuando concurra alguna de las causas siguientes:

a) Falsedad en los datos aportados para la inscripción.

b) Modificar sin autorización previa cualquiera de las circunstancias o requisitos mínimos exigidos para obtener la inscripción.

c) La falta de mantenimiento de la cuantía íntegra de las fianzas previstas en el artículo 17 del presente Decreto.

d) No ejercer la actividad para la cual está autorizado en el plazo de dos años.

e) Por disolución de la sociedad o fallecimiento de los titulares si se trata de personas físicas.

2. No obstante lo señalado en la letra e) del apartado 1, no se cancelará la inscripción en el Registro si así lo solicitaran los causahabientes en el plazo de un mes desde el fallecimiento del titular, manteniéndose la vigencia de la inscripción con la expresión «Herederos de...» hasta que se efectúe la partición del haber hereditario, y por el plazo máximo de un año prorrogable por igual período por causa justificada.

A tales efectos, para subrogarse en la posición jurídica del fallecido, los causahabientes deberán acompañar a la mencionada solicitud certificación del fallecimiento y documentación acreditativa de la adquisición hereditaria de la empresa debidamente diligenciada por la oficina gestora del Impuesto sobre Sucesiones y Donaciones.

Artículo 16. Acceso al Registro.

El Registro tendrá carácter público, salvaguardando los datos que afecten a la intimidad de las personas o puedan perjudicar derechos de terceros, con arreglo a lo dispuesto en el Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal. Cualquier personal física o jurídica, previa solicitud razonada, podrá obtener certificación acreditativa de inscripción en el Registro de empresas relacionadas con las máquinas recreativas y de azar.

Artículo 17. Fianzas.

1. La cuantía a prestar como fianza por las empresas para su inclusión en el Registro será la siguiente:

– Fabricante, importadora, comercializadora y distribuidora de máquinas de tipo «A» o de máquinas de tipo «D»	6.000 euros.
– Fabricante, importadora, comercializadora y distribuidora de máquinas de tipo «B» y «C»	30.000 euros.
– Empresa operadora máquinas tipo «A», de máquinas de tipo «D» o titular de salón recreativo	6.000 euros.
– Empresa operadora máquinas tipo «B» o titular de salón de máquinas de juego	36.000 euros.
– Empresa operadora máquinas tipo «C»	60.000 euros.

2. Si se solicitase la inscripción conjunta de empresa operadora de máquinas de tipo «A» o tipo «D» y además de tipo «B», o de empresa titular de salón recreativo y de salón de máquinas de juego, así como, en el caso de hacer uso de la habilitación concedida en el apartado 6 del artículo 9 del presente Decreto, se acumulará el importe de las fianzas correspondientes.

3. Con independencia de la fianza de inscripción, las empresas operadoras y los titulares de salones de juego que exploten máquinas del tipo «B» vendrán obligados a constituir una fianza adicional, en función del número de máquinas de las que sean titular, por un importe acorde con la siguiente escala:

– Hasta 25 máquinas de tipo «B»	15.025 euros.
– De 26 a 50 máquinas de tipo «B»	30.051 euros.
– De 51 a 75 máquinas de tipo «B»	45.076 euros.
– De 76 a 100 máquinas de tipo «B»	60.101 euros.
– A partir de 100 máquinas de tipo «B»	60.101 euros, más 15.025 euros por cada 25 máquinas o fracción de 25.

Esta fianza adicional se duplicará para el caso de explotación de máquinas de tipo «C», y se reducirá al 20% en el supuesto de explotación de máquinas de tipo «A» o de máquinas de tipo «D».

Igualmente, por cada salón que exploten, excluido el primero, las empresas titulares habrán de constituir una fianza adicional de 3.000 euros por cada salón de tipo «A» y 9.000 por cada salón de tipo «B».

4. Las fianzas podrán constituirse en metálico, aval bancario, póliza de caución individual o mediante valores públicos o privados avalados por el Estado o por la Comunidad de Castilla y León, a disposición de la Consejería de Presidencia y Administración Territorial, resultándoles de aplicación, en su caso, lo dispuesto en el artículo 41 del Real Decreto Legislativo 2/2000, de 16 de junio de Contratos de las Administraciones Públicas. Las fianzas se constituirán en la Caja General de Depósitos de la Comunidad de Castilla y León.

5. Las fianzas quedarán afectas a cuantas responsabilidades económicas se deriven de infracciones relacionadas con el juego y las apuestas y al cumplimiento de las obligaciones de tal carácter a que deban hacer frente por imperativo legal o reglamentario, así como al pago de las deudas tributarias generadas por la actividad, ostentando la Administración de la Comunidad de Castilla y León preferencia sobre cualquier otro acreedor.

6. Las fianzas se mantendrán en su totalidad mientras subsistan las circunstancias que motivaron su constitución. Producida la detracción total o parcial de las mismas, las empresas que las constituyeron habrán de proceder a su reposición íntegra en el plazo máximo de dos meses desde que se notifique al interesado, procediéndose, en caso de que la reposición no se llevara a efecto, a la cancelación de la inscripción de conformidad con lo dispuesto en el artículo 15 del presente Decreto.

7. Las fianzas se extinguirán, mediante resolución de la Dirección General de Administración Territorial, una vez desaparecidas las causas que motivaron su constitución y tras acreditarse la inexistencia de responsabilidades pendientes. Extinguidas las fianzas, se procederá a su devolución previa la liquidación que pudiera corresponder.

Si la fianza no fuera bastante para satisfacer las indicadas responsabilidades, se hará efectiva la diferencia mediante la ejecución sobre el patrimonio de la empresa.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera.

Los modelos de máquinas recreativas y de azar homologados con anterioridad a la entrada en vigor de esta norma por los órganos competentes de la Comunidad Autónoma y los inscritos en el Registro de Modelos de la Administración General del Estado, se considerarán inscritos en el Registro de Modelos a que se refiere el Capítulo II de este Decreto.

Segunda.

Sin perjuicio de lo previsto en el presente Decreto, será de aplicación en la Comunidad de Castilla y León lo dispuesto en el Real Decreto 2110/1998, de 2 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

En todo caso, la fabricación, comercialización, distribución, instalación y explotación de máquinas recreativas y de azar, así como de salones recreativos o de juego en la Comunidad de Castilla y León no requerirá otras inscripciones registrales que las previstas en este Decreto.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

Las empresas que obtuvieron su inscripción en el Registro de Empresas Operadoras y Titulares de Salones de Castilla y León, a que se refería el Decreto 6/1996, de 18 de enero, así como las autorizadas de forma provisional con anterioridad a la entrada en vigor de este Decreto, se considerarán inscritas provisionalmente en el Registro de Empresas Relacionadas con las Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad de Castilla y León creado por el presente Decreto. Dicha inscripción provisional quedará condicionada a la presentación, en el plazo de seis meses, de la declaración jurada prevista en el Anexo II de este Decreto y a la sustitución, en el mismo plazo, de la fianza que tuvieran constituida por una nueva de acuerdo con lo previsto en el artículo 17.1 de esta norma, que tendrá el mismo alcance y efecto que aquélla. Transcurrido dicho plazo sin haberse constituido la fianza o presentado dicha declaración, la inscripción provisional quedará automáticamente sin efectos.

Segunda.

Las empresas que a la fecha de entrada en vigor del presente Decreto se encontraran inscritas en el Registro de Empresas de la Administración General del Estado deberán obtener su inscripción en el Registra previsto en el Capítulo III de este Decreto en el plazo de seis meses, siempre que reunieran los requisitos que para ello se exigen en esta norma. A tales efectos, junto con la declaración jurada señalada en la disposición anterior deberán presentar la documentación exigida con carácter general en la presente norma, con excepción de los documentos señalados en la letra c) del apartado 1 del artículo 10 de este Decreto. Aunque estas empresas no se consideran inscritas provisionalmente en el Registro de Empresas Relacionadas con las Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad de Castilla y León creado por el presente Decreto, provisionalmente pueden ejercer su actividad durante el citado plazo de seis meses y, transcurrido dicho plazo sin haber obtenido la inscripción, no podrán realizar actividades de juego en el territorio de Castilla y León.

Tercera.

Las máquinas recreativas y de azar, cuyos modelos se hubieran homologado por la Comisión Nacional de Juego del Ministerio del Interior con anterioridad a la entrada en vigor de esta disposición, podrán seguir siendo explotadas en el ámbito territorial de la Comunidad de Castilla y León, hasta tanto no se produzca la cancelación de la inscripción de los modelos en el Registro de Modelos de dicha Comisión Nacional.

Cuarta.

Se mantendrá en vigor el Convenio de encomienda de gestión suscrito con fecha 3 de febrero de 2000 entre el Ministerio del Interior y la Comunidad Autónoma de Castilla y León.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se autoriza al Consejero de Presidencia y Administración Territorial para dictar las disposiciones exigidas para el cumplimiento y desarrollo de este Decreto.

Segunda.

El presente Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de Castilla y León».

ANEXO I

SOLICITUD DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO DE EMPRESAS RELACIONADAS CON LAS MÁQUINAS RECREATIVAS Y DE AZAR

Artículo 10 del Decreto ___/2003, de __ de _____ (B.O.C. y L. Nº ___, de __ de _____)

Mod. 1 SIR

DATOS DE LA EMPRESA.

Nombre.			
Representante.			
N.I.F./C.I.F.		Nº. Teléfono.	
Dirección.		Localidad.	
C. Postal.		Provincia.	

Solicita de la Dirección General de Administración Territorial su inscripción en el Registro de Empresas Relacionadas con las Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad de Castilla y León, en la Sección que se señala a continuación:

SECCIÓN.	TIPO DE MÁQUINAS.			
☐ 1ª. FABRICANTES E IMPORTADORAS.	☐ A.	☐ B.	☐ C.	☐ D.
☐ 2ª. COMERCIALIZADORAS Y DISTRIBUIDORAS.	☐ A.	☐ B.	☐ C.	☐ D.
☐ 3ª. EMPRESAS OPERADORAS.	☐ A.	☐ B.	☐ C.	☐ D.
☐ 4ª. TITULARES DE SALONES. ☐ *Salones recreativos.* ☐ *Salones de juego.*				

DOCUMENTACIÓN QUE SE ACOMPAÑA.

- ☐ Fotocopia del Documento Nacional de Identidad o pasaporte del solicitante, si fuese persona física o de los socios, administradores, consejeros y directivos en el supuesto de personas jurídicas.
- ☐ En su caso, documento que acredite la representación por parte de quien suscribe la solicitud.
- ☐ Certificado del Registro Central de Penados y Rebeldes del solicitante, si se tratara de persona física, o de los administradores y consejeros si fuera persona jurídica.
- ☐ Tratándose de personas jurídicas, se acompañará copia debidamente compulsada de los estatutos de la sociedad, así como de la de modificaciones posteriores si las hubiere, donde constarán la cuantía del capital social, los nombres y las cuotas de participación de los socios.
- ☐ En su caso, copia del número del Código de Identificación Fiscal y justificante de estar dado de alta en el Impuesto de Actividades Económicas.
- ☐ Certificado de encontrarse en situación de alta la empresa y, en su caso, los trabajadores en el régimen correspondiente de la Seguridad Social.
- ☐ Justificante de la constitución de la fianza en la cuantía que corresponda.
- ☐ Justificante de la inscripción en el Registro Mercantil, en el caso de personas jurídicas.
- ☐ Declaración jurada de que ningún socio o accionista se encuentra en alguna de las causas de inhabilitación señaladas en el artículo 7 de la Ley 4/1998, de 24 de junio.
- ☐ Copia compulsada de las declaraciones del Impuesto sobre la Renta de Personas Físicas y del Patrimonio o declaración del Impuesto sobre Sociedades, si fuera persona jurídica, del último ejercicio fiscal.
- ☐ Copia de la carta de pago de la Tasa por actuaciones administrativas en materia de juego.

En _____ a _____ de _____ de _____

Por la empresa,

Fdo.: _____

D.N.I.: _____

ILMO. SR. DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN TERRITORIAL.

ANEXO II

DECLARACIÓN JURADA SOBRE MÁQUINAS RECREATIVAS CON AUTORIZACIÓN DE EXPLOTACIÓN.

Mod. 2
DJ

DATOS DE LA EMPRESA.	Nombre.			
	N.I.F./C.I.F.		Nº. Teléfono.	
	Dirección.		Localidad.	
	C. Postal.		Provincia.	

DATOS DEL REPRESENTANTE.	Nombre.			
	N.I.F.		Nº. Teléfono.	
	Dirección.		Localidad.	
	C. Postal.		Provincia.	

A los efectos previstos en la Disposición Transitoria Primera y/o Segunda del Decreto ____/2003, de _____ de _____ por el que se crean y regulan los Registros de Modelos y de Empresas Relacionadas con las Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad de Castilla y León, quien suscribe DECLARA,

Que la empresa operadora arriba indicada tiene autorizadas, al día de la fecha, en Castilla y León las siguientes máquinas recreativas:

DATOS DE LA MÁQUINAS. *(se incluirán al dorso)**.

En _____ a _____ de _____ de _____

Por la empresa,

Fdo.: _____

D.N.I.: _____

ANEXO II

* **DORSO QUE SE CITA.**

DATOS DE LAS MÁQUINAS.				
Tipo.	Modelo.	Nº. de Registro.	Nº. de Serie.	Nº. de Autorización de explotación.

h) Castilla-La Mancha

§ 97 DECRETO 6/2004, DE 27 ENERO. APRUEBA EL REGLAMENTO DE MÁQUINAS DE JUEGO DE CASTILLA-LA MANCHA

(DOCM núm. 13, de 30 enero [LCLM 2004, 27])

PREÁMBULO

El Estatuto de Autonomía de Castilla-La Mancha declara en su artículo 31.1.21ª que la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha asume la competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas, con exclusión de las Apuestas Mutuas Deportivo-Benéficas.

Mediante el Real Decreto 377/1995, de 10 de marzo, se transfirieron a la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha las funciones y servicios en materia de casinos, juegos y apuestas, habiendo ejercido la Administración Regional las competencias correspondientes a partir de entonces.

La experiencia acumulada en el ejercicio de las mencionadas competencias y la voluntad de las Cortes Regionales de dotar a la Comunidad Autónoma de una Ley que, además de regular adecuada y globalmente cuanto se refiriese al juego, lo hiciera atendiendo a las circunstancias sociales, económicas y administrativas de Castilla-La Mancha, determinaron la aprobación de la vigente Ley 4/1999, de 31 de marzo, del Juego de Castilla-La Mancha. Norma llamada a constituir el marco de referencia de un cuerpo normativo propio en materia de juegos de suerte, envite o azar, en cuya conformación se inscribe la presente disposición reglamentaria.

En cuanto al contenido del reglamento, debe significarse que, como no podía ser de otra forma, a su través se ha procedido a concretar los principios, mandatos y directrices de la Ley de Juego, en relación con el subsector de las máquinas de juego. Asimismo, se ha procurado agrupar en una única norma la regulación de todos los aspectos de la materia, obviando en la medida de lo posible las remisiones a otras disposiciones que tan poco contribuyen a la claridad y a la consiguiente seguridad jurídica de quienes están llamados a sujetar su actividad a sus determinaciones.

Por otra parte, el presente Reglamento se inserta sin estridencias en el ordenamiento jurídico, dado que mantiene en lo sustancial la regulación que de los requisitos técnicos de las máquinas de juego hace el Real Decreto 2110/1998, de 2 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, y la generalidad de los reglamentos aprobados por otras Comunidades Autónomas en relación con la misma materia; facilitando, de esta forma, la eventual circulación de las máquinas por todo el territorio nacional.

Asimismo, conviene subrayar que, en relación con la regulación del régimen de instalación y explotación de las máquinas, se ha procurado diseñar un procedimiento para la obtención de las preceptivas autorizaciones que, sin perjudicar el necesario control administrativo, resulte rápido y eficaz, en orden a agilizar el desarrollo de una actividad especialmente necesitada de dinamismo.

Esta disposición ha sido sometida al procedimiento de información en materia de normas y reglamentaciones técnicas y de reglamentos relativos a los servicios de la sociedad de la información, previsto en la Directiva 98/34/CE del Parlamento Europeo y del Consejo de 22 de junio, modificada por la Directiva 98/48/CE de 20 de julio, así como en el Real Decreto 1337/1999, de 31 de julio, que incorpora estas Directivas al ordenamiento jurídico español.

En su virtud, a propuesta de la Consejera de Administraciones Públicas, de acuerdo con el dictamen del Consejo Consultivo de Castilla-La Mancha y previa deliberación del Consejo de Gobierno, en su reunión de fecha 27 de enero de 2004, dispongo:

Artículo único.

Se aprueba el Reglamento de Máquinas de Juego de Castilla-La Mancha que a continuación se inserta.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única.

Queda derogado el Decreto 19/1999, de 2 de marzo, por el que se crean y regulan los Registros de Modelos y de Empresas relacionadas con las máquinas recreativas y de azar y cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo dispuesto en el presente Decreto y en el Reglamento aprobado por el mismo.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se faculta a la persona titular de la Consejería competente en materia de juegos de suerte, envite o azar, para modificar el precio máximo de la partida establecido en los artículos 11,a) y 16,a) del Reglamento de Máquinas de Juego de Castilla-La Mancha, previo informe de la Consejería de Economía y Hacienda; los porcentajes de devolución en premios fijados en el artículo 11,d) del expresado Reglamento, con el límite mínimo del 70% del valor de las partidas efectuadas respecto al previsto en cada ciclo de 20.000 partidas; así como para dictar las disposiciones necesarias para la aplicación y desarrollo del mismo.

No obstante lo dispuesto en el artículo 11,ñ) del Reglamento de Máquinas de Juego de Castilla-La Mancha, y una vez transcurridos dos años desde su entrada en vigor, mediante Orden de la Consejería competente en materia de juegos de suerte, envite o azar, podrá levantarse la prohibición establecida en el citado precepto reglamentario, previa la realización de los estudios y análisis técnicos procedentes que acrediten que el desarrollo del juego mediante la utilización de pantalla de televisión o soporte físico análogo controlado por señal de vídeo no menoscaba la inalterabilidad del programa de juego ni enerva, en modo alguno, desde el punto de vista técnico, la plena garantía de los derechos de los jugadores ni la posibilidad de ejercicio de las facultades de control por la Administración Pública sobre el funcionamiento de la máquina.

Segunda.

En el plazo de seis meses, a contar desde la entrada en vigor del presente Decreto, la Consejería de Administraciones Públicas elevará al Consejo de Gobierno las iniciativas normativas que resulten necesarias para la regulación de un nuevo tipo de máquinas o dispositivos de juego exclusivos de los casinos, adaptados a las capacidades y necesidades de este tipo de establecimientos.

Tercera.

El presente Decreto entrará en vigor el día 16 de febrero de 2004.

REGLAMENTO DE MÁQUINAS DE JUEGO DE CASTILLA-LA MANCHA

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

CAPÍTULO I

Objeto y ámbito

Artículo 1. Objeto.

1. El presente Reglamento tiene por objeto la regulación, en sus distintos aspectos, de las máquinas de juego, entendiéndose por tales los aparatos manuales o automáticos que, a cambio de un precio, permiten su utilización como instrumento para recreo o pasatiempo del jugador o la obtención por éste de un premio.

2. A efectos de su régimen jurídico, las máquinas de juego se clasifican en los siguientes grupos:

a) Tipo A o recreativas.

b) Tipo B o recreativas con premio programado.

Dentro de este grupo, podrán homologarse modelos de máquinas tipo B especiales para salones de juego y salas de bingo. Las máquinas especiales para salas de bingo sólo podrán incorporar, de manera electrónica, juegos similares a los practicados en las salas de bingo o modalidades de éstos.

✐ Párr. 2º añadido por art. único del Decreto 11/2008, de 22 enero.

c) Tipo C o de azar.

Artículo 2. Ámbito.

1. Se incluyen en el ámbito de aplicación de este Reglamento:

a) Las actividades de fabricación, comercialización, distribución, instalación, explotación y mantenimiento de máquinas de juego o de sus sistemas de interconexión en Castilla-La Mancha.

b) Los establecimientos sitos en la Región donde se lleven a cabo las actividades enumeradas en el apartado anterior.

c) Las empresas relacionadas con las máquinas de juego que desarrollen o pretendan desarrollar su actividad en el territorio de Castilla-La Mancha; entendiéndose como tales las que fabriquen, importen, comercialicen, distribuyan o exploten máquinas de juego o sean titulares de salones recreativos o de juego en esta Comunidad Autónoma.

2. Igualmente, quedan incluidas en el ámbito de aplicación del presente Reglamento las empresas que fabriquen, importen, comercialicen o distribuyan máquinas de juego, o sistemas de interconexión de las mismas, que vayan a ser objeto de explotación en Castilla-La Mancha.

Artículo 3. Exclusiones.

1. Las disposiciones del presente Reglamento no serán de aplicación a:

a) Las máquinas fabricadas en Castilla-La Mancha cuyo único destino sea el mercado externo al ámbito territorial de la Comunidad Autónoma.

b) Los aparatos ordenadores instalados o que pretendan instalarse en establecimientos públicos de la Región que, a cambio de un precio, ofrezcan a los usuarios un determinado tiempo de acceso a internet, con independencia de que esos aparatos ordenadores permitan a los usuarios la práctica de determinados juegos de naturaleza estrictamente recreativa, sin concesión de premios en metálico o en especie.

No obstante lo dispuesto en el párrafo anterior, los aparatos ordenadores instalados o que pretendan instalarse en los establecimientos públicos de la Región que, sin ofrecer a los usuarios la posibilidad de acceder a internet, se limiten, esencialmente, a permitir a estos últimos, a cambio de un precio, la práctica de determinados juegos de naturaleza recreativa idénticos o análogos a los propios de las tradicionales máquinas de juego tipo A, ya sea a través de una red de área local, del disco duro del ordenador o de sus elementos periféricos, serán considerados máquinas de juego tipo A o recreativas.

Por Orden de la Consejería de Administraciones Públicas podrán establecerse las condiciones particulares a que haya de sujetarse la instalación y explotación en los establecimientos públicos de la Región de este último tipo de ordenadores, incluyendo en su caso las adaptaciones de las previsiones del presente Reglamento que resulten necesarias al efecto.

c) Las máquinas expendedoras que se limiten a efectuar mecánicamente la venta de productos o mercancías, siempre que el valor del dinero depositado en ellas corresponda al valor de mercado de los productos que entreguen y su mecanismo no se preste a admitir cualquier tipo de apuestas, combinaciones aleatorias o juegos de azar. A tales efectos, estas máquinas habrán de permitir, a través de su sistema de selección, la identificación por el usuario tanto de los productos servidos como de su precio.

Asimismo, serán consideradas como máquinas expendedoras las declaradas como tales por resolución expresa de la Dirección General de Administración Local, siempre que, aun existiendo aleatoriedad en cuanto al producto o productos a obtener por el usuario, éstos resulten físicamente visualizados desde el exterior, su precio de mercado sea sustancialmente igual al importe a pagar para su obtención y su mecanismo no se preste a admitir cualquier tipo de apuestas, combinaciones aleatorias o juegos de azar.

d) Las máquinas tocadiscos, videodiscos, fotográficas o similares, accionadas por monedas.

e) Las máquinas o aparatos de competencia pura o deporte, tales como futbolines, mesas de billar o tenis de mesa, dianas, boleras, juegos de baloncesto o similares, de carácter esencialmente manual o mecánico, siempre que no den premio directo o indirecto alguno, en las que el juego se realice sin la ayuda de componentes electrónicos o éstos no tengan influencia decisiva en el mismo, por constituir únicamente un apoyo o complemento no esencial del juego.

f) Las máquinas o aparatos recreativos de uso infantil, accionadas por monedas, que permiten al usuario un entretenimiento consistente en la imitación del trote de un caballo, del vuelo de un avión, de conducción de un tren, de un vehículo o movimientos similares.

g) Las máquinas tipo «grúa» o similares, en los términos previstos en el artículo siguiente.

h) Las máquinas o aparatos similares a los señalados en las letras precedentes que, no siendo susceptibles de inclusión en ninguno de ellos, sean expresamente excluidos del ámbito de aplicación

del presente Reglamento mediante resolución motivada de la Dirección General de Administración Local.

2. Queda prohibida la comercialización, distribución, instalación y explotación, en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha, de máquinas de juego que, sin estar excluidas del ámbito de aplicación del presente Reglamento, no sean conceptuables como máquinas recreativas, recreativas con premio programado o de azar.

Artículo 4. Máquinas tipo «grúa» o similares.

1. Se entienden por máquinas tipo «grúa» o similares aquellas en las que la posible obtención del producto o mercancía ofrecido por la máquina se efectúa mediante la utilización de un dispositivo mecánico o electrónico, consistente en un brazo articulado o pinza dirigido por el usuario.

2. En ningún caso, las máquinas tipo «grúa» o similares podrán ser consideradas como máquinas expendedoras, careciendo de efectos en esta Comunidad Autónoma las posibles resoluciones dictadas por la Administración General del Estado que hubieran venido a reconocer como expendedoras máquinas que, conforme a este Reglamento, son tipo «grúa» o similares.

3. Sólo quedarán excluidas del ámbito de aplicación del presente Reglamento, las máquinas tipo «grúa» o similares que reúnan todas y cada una de las siguientes condiciones:

a) Estar debidamente identificadas mediante una ficha, confeccionada y adherida a la máquina por la empresa titular de la misma, en la que figuren los siguientes datos:

– Nombre comercial del modelo.

– Razón social y CIF de la empresa fabricante o datos equivalentes para el caso de personas físicas.

– Número de fabricación de la máquina.

– Razón social y CIF de la empresa titular de la máquina o datos equivalentes para el caso de personas físicas.

b) Tener adosada una relación de todos los productos ofrecidos por la máquina, con indicación de su respectivo valor de mercado.

c) El precio de la partida no podrá exceder de 1 euro o de la cantidad fijada en cada momento por Orden de la Consejería de Administraciones Públicas.

d) El valor individualizado de los premios otorgados por la máquina no podrá exceder de la cantidad resultante de multiplicar por diez el precio de la partida ni ser inferior a este último.

e) El número de los distintos tipos de productos ofrecidos por la máquina no podrá ser superior a cinco.

f) No podrán ofrecer productos ni regalos distintos a los visualizados por el usuario. En todo caso, dichos productos habrán de reunir las condiciones y requisitos exigidos por la normativa que regule su fabricación y la correspondiente a la protección de consumidores y usuarios.

g) El número de máquinas tipo «grúa» o similares susceptibles de instalación en los establecimientos de hostelería donde se exploten máquinas de juego tipo B no podrá ser superior a una. Cuando se instalen en salones recreativos o de juego, su número no podrá ser superior a una máquina «grúa» por cada diez máquinas de juego que el salón pueda tener instaladas conforme a su autorización de funcionamiento, sin que su número total pueda superar el de cinco.

4. La instalación o explotación de máquinas tipo «grúa» o similares que incumplan alguna de las condiciones previstas en el número anterior será considerada, a todos los efectos, como instalación o explotación de material de juego no autorizado.

5. Las empresas titulares de máquinas tipo «grúa» o similares habrán de disponer, en todo momento, de documentación suficiente acreditativa del precio de adquisición de los productos ofrecidos por las máquinas, al objeto de que la misma pueda ser recabada por los órganos competentes en materia de juego, a fin de verificar el cumplimiento de las condiciones previstas en el apartado 3 de este artículo.

CAPÍTULO II

Régimen general

Artículo 5. Autorización previa.

1. El ejercicio de las actividades incluidas en el ámbito del presente Reglamento requerirá autorización administrativa previa, en los términos y condiciones previstos en el mismo. Dichas autorizaciones tendrán carácter temporal, con la sola excepción de la autorización de explotación de las máquinas

de juego tipo A, y su renovación tendrá carácter reglado, debiendo ser concedida siempre que se cumplan los requisitos exigidos por la legislación vigente en el momento de su solicitud.

2. Las citadas autorizaciones no podrán cederse ni ser explotadas por terceras personas. No obstante, la Administración Regional podrá autorizar transmisiones en los casos y condiciones previstos en este Reglamento.

3. En los procedimientos relativos a las materias objeto de la presente norma, los efectos del silencio administrativo se entenderán desestimatorios, salvo previsión expresa en contrario.

4. Las autorizaciones deberán ser revocadas en los términos y condiciones previstos, para cada una de ellas, en el presente Reglamento. En todo caso, la revocación basada en la adopción de nuevos criterios de apreciación comportará el resarcimiento de los daños y perjuicios que se causaren.

Artículo 6. Publicidad.

1. Será libre la publicidad sobre actividades relacionadas con las máquinas de juego que se realice en el interior de los establecimientos específicamente destinados a la actividad de juego, la realizada en los medios de comunicación especializados, en el contexto de una oferta turística global, así como la nominativa derivada del patrocinio. No obstante, en los salones recreativos sólo podrá realizarse publicidad referida al tipo de máquinas de juego que en ellos pueden instalarse.

2. Se entenderán autorizadas las siguientes actividades publicitarias de los salones recreativos y de juego:

a) La instalación, en la fachada de los locales, de un máximo de dos rótulos o indicadores nominativos.

b) La elaboración y obsequio de objetos publicitarios de escaso valor económico, tales como llaveros, ceniceros, bolígrafos, encendedores o similares, con el nombre o anagrama de las empresas relacionadas con las máquinas de juego o de los salones recreativos o de juego. A estos efectos, se entenderá que tales objetos publicitarios tienen escaso valor económico cuando su precio de mercado no exceda de 3 euros o del que en cada momento se determine por Orden de la Consejería de Administraciones Públicas.

3. Requerirá autorización de la Dirección General de Administración Local cualquier otro tipo de publicidad de las actividades relacionadas con las máquinas de juego, que será otorgada o denegada de forma motivada en el plazo de un mes a contar desde el día siguiente al de su solicitud.

4. Queda prohibida en Castilla-La Mancha la publicidad de las actividades relativas a las máquinas de juego que se realice al margen de lo previsto en los apartados anteriores.

TÍTULO II

MÁQUINAS DE JUEGO

Artículo 7. Requisitos comunes a todas las máquinas de juego.

Sin perjuicio de las demás exigencias establecidas en el presente Reglamento, las máquinas de juego habrán de cumplir, para su instalación o explotación regular, los siguientes requisitos:

a) Estar inscritas en el Registro de Modelos previsto en el Capítulo I del Título III de este Reglamento.

b) Llevar incorporadas las marcas de fábrica.

c) Contar con la correspondiente autorización de explotación.

CAPÍTULO I

Máquinas tipo A o recreativas

Artículo 8. Concepto.

1. Son máquinas tipo A o recreativas las de mero pasatiempo o recreo, que se limitan a ofrecer al usuario un tiempo de uso o de juego a cambio del precio de la partida, sin que puedan conceder ningún tipo de premio en metálico, en especie o en forma de puntos canjeables por objetos o dinero.

2. Se incluyen también en este grupo aquellas máquinas que, como único aliciente adicional y por causa de la habilidad del jugador, ofrecen a éste la posibilidad de continuar jugando con el importe inicial, en forma de prolongación de la propia partida o de otras adicionales.

Artículo 9. Contenidos excluidos.

No podrán ser objeto de homologación e inscripción en el Registro de Modelos las máquinas tipo

A o recreativas cuya utilización implique el uso de imágenes, mensajes u objetos que puedan perjudicar la formación de la infancia y la juventud, que directa o indirectamente vulneren los derechos fundamentales reconocidos por la Constitución y el resto del ordenamiento jurídico, y las que contengan elementos racistas, sexistas, pornográficos o hagan apología de la violencia.

CAPÍTULO II

Máquinas tipo B o recreativas con premio programado

Artículo 10. Concepto.

Son máquinas tipo B o recreativas con premio programado las que a cambio del precio de la partida conceden al jugador un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, de acuerdo con el programa de juego, un premio en metálico cuyo valor no podrá exceder del límite fijado en el presente Reglamento.

Artículo 11. Requisitos generales de las máquinas tipo B.

Para ser homologadas e inscritas en el Registro de Modelos, las máquinas tipo B o recreativas con premio programado, deberán cumplir todos y cada uno de los requisitos siguientes:

a) El precio máximo de la partida será de 20 céntimos de euro, sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 12,d) en relación con la posible realización de partidas simultáneas.

✐ Letra a) modificada por art. único del Decreto 11/2008, de 22 enero.

b) Los mecanismos de entrada de dinero de máquinas tipo B sólo podrá admitir las siguientes monedas o billetes: 10, 20 y 50 céntimos de euro y 1, 2, 5, 10 y 20 euros. Dichos mecanismos no admitirán una acumulación superior al equivalente del precio de 25 partidas, salvo que incorporen el dispositivo opcional previsto en el artículo 12 e).

✐ Párr. 1º modificado por art. único del Decreto 11/2008, de 22 enero.

En todo caso, las máquinas tipo B tendrán que disponer de un mecanismo de devolución inmediata de la cantidad de dinero que no se desea jugar, que se activará sin necesidad de acción alguna por parte del jugador. Con carácter opcional, el jugador podrá convertir esa cantidad en créditos o pasarla al contador adicional de reserva.

c) Sin perjuicio de lo establecido específicamente para las máquinas especiales para salones de juego y salas de bingo, el premio máximo que la máquina puede entregar será de 400 veces el precio de la partida, o la suma de los precios de las partidas simultáneas a que hace referencia el artículo 12, d) del presente Reglamento. El programa de juego no podrá provocar ningún tipo de encadenamiento o secuencia de premios cuyo resultado sea la obtención de una cantidad de dinero superior al premio máximo establecido.

✐ Letra c) modificada por art. único del Decreto 11/2008, de 22 enero.

d) Las máquinas tipo B habrán de ser programadas para su explotación de forma que devuelvan como premios, en cada ciclo mínimo de 20.000 partidas y máximo de 40.000 partidas a partir de la puesta en funcionamiento de la máquina, una cantidad no inferior al 70% del valor de las partidas efectuadas.

✐ Letra d) modificada por art. único del Decreto 11/2008, de 22 enero. Anteriormente fue modificada por art. único de Orden 8 mayo 2006.

e) Las máquinas deberán disponer de un mecanismo de expulsión automática de los premios al exterior, sin necesidad de acción alguna por parte del jugador, pudiendo contar con el dispositivo opcional contemplado en el artículo 12, g). Los premios han de quedar recogidos en una cubeta o recipiente similar.

f) La duración media de la partida no será inferior a 5 segundos, sin que puedan realizarse más de 360 partidas en 30 minutos. En las máquinas especiales para salas de bingo la duración media de cada partida no será inferior a 3 segundos, sin que puedan realizarse más de 600 partidas en 30 minutos.

✐ Letra f) modificada por art. único del Decreto 11/2008, de 22 enero.

g) No obstante, a voluntad del jugador, el pago de los premios otorgados por las máquinas especiales de salones de juego y salas de bingo podrá instrumentarse mediante la entrega al jugador de un cheque, talón bancario o medio electrónico legalmente admitido, contra la cuenta bancaria del titular del establecimiento. Igualmente, la Dirección General competente en materia de juego podrá autorizar que puedan expedirse a los jugadores soportes o tarjetas electrónicas de pago y reintegro, canjeables únicamente dentro de dichos establecimientos.

✐ Letra g) modificada por art. único del Decreto 11/2008, de 22 enero.

h) El contador de créditos de las máquinas no admitirá una acumulación superior al equivalente del precio de 25 partidas.

✐ Letra h) modificada por art. único del Decreto 11/2008, de 22 enero.

i) Para iniciar la partida se requerirá que el jugador accione el pulsador o palanca de puesta en marcha. Transcurridos cinco segundos sin hacerlo, la máquina deberá funcionar automáticamente salvo en el caso de las máquinas especiales para salas de bingo.

✐ Letra i) modificada por art. único del Decreto 11/2008, de 22 enero.

j) Tendrán que disponer de un mecanismo de bloqueo que impida la introducción de monedas o billetes cuando el depósito de reserva de pagos no disponga de dinero suficiente para el pago de cualquiera de los premios programados.

k) En el tablero frontal de las máquinas constarán con claridad las reglas del juego, la descripción de las combinaciones ganadoras, el importe del premio correspondiente a cada una de ellas y el porcentaje mínimo de devolución en premios. Asimismo, deberán constar las indicaciones de prohibición de utilización a menores de dieciocho años y de que su uso puede producir ludopatía.

l) Las memorias electrónicas que determinan el juego de la máquina deberán disponer de medidas de seguridad que hagan imposible su manipulación o alteración. Las máquinas habrán de incorporar una fuente de alimentación de energía autónoma que preserve la memoria en caso de desconexión o de interrupción de la corriente eléctrica y que permita la reanudación del programa en el mismo estado.

m) Las máquinas deberán incorporar los contadores y dispositivos de seguridad, regulados en los artículos 19 y 20.

n) Las máquinas no podrán tener instalado ningún tipo de dispositivo sonoro que tenga como objetivo actuar de reclamo o atraer la atención de la concurrencia mientras no se encuentren en uso por un jugador. Esta prohibición no será aplicable a las máquinas especiales de salones de juego y salas de bingo.

✐ Letra n) modificada por art. único del Decreto 11/2008, de 22 enero.

ñ) El juego no se podrá desarrollar mediante la utilización de pantalla de televisión o soporte físico análogo, controlado por señal de vídeo o similar.

⇒ Orden de 19 de marzo de 2007, de la Consejería de Administraciones Públicas por la que se autoriza la utilización del vídeo en el desarrollo de las máquinas de tipo «B».

Artículo único:

Se levanta la prohibición establecida para las máquinas de Tipo B en el artículo 11 ñ) del Reglamento de máquinas de Castilla-La Mancha aprobado por el Decreto 6/2004 de 27 de enero autorizándose que en el desarrollo del juego se utilice pantalla de televisión o soporte físico análogo, controlado por señal de vídeo o similar.

Artículo 12. Dispositivos opcionales.

Las máquinas tipo B podrán estar dotadas, antes de su salida de fábrica y siempre que así se haga constar en su homologación, de cualquiera de los dispositivos siguientes:

a) Los que permitan al jugador practicar el «doble o nada» u otros juegos análogos, siempre que no se alteren los porcentajes de devolución de premios de la máquina y que no se supere el premio máximo autorizado.

b) Los que permitan al jugador apostar a «doble o nada» los posibles restos de cantidades inferiores al valor de la partida. En este caso, en cada ciclo de veinte apuestas, la máquina otorgará un crédito o una moneda de valor doble al resto apostado por el jugador en, al menos, el cincuenta por ciento de las ocasiones en que se produzca la apuesta.

✐ Letra b) modificada por art. único del Decreto 11/2008, de 22 enero.

c) Los que permitan la retención total o parcial de la combinación de una partida no ganadora para otra posterior.

d) Los que permita la realización simultánea de hasta tres partidas. En el caso de las máquinas especiales para salones de juego el límite máximo quedará establecido en cinco partidas simultáneas, en tanto que en las máquinas especiales para salas de bingo el valor total de la suma de apuestas simultáneas realizables en una partida no podrá exceder de 6 euros. A efectos de lo establecido en el apartado f) de artículo anterior, la realización de partidas simultáneas se computará como si se tratara de una partida simple.

✐ Letra d) modificada por art. único del Decreto 11/2008, de 22 enero.

e) Monederos aptos para admitir monedas o billetes de valor no superior en 100 veces al precio máximo autorizados por partida y devolver el dinero restante o, a voluntad del jugador, acumularlo para partidas posteriores respetando la limitación prevista en el apartado h) del artículo anterior.

✐ Letra e) modificada por art. único del Decreto 11/2008, de 22 enero.

f) También se podrá instalar un contador adicional de reserva de monedas introducidas no destinadas a juego, cuyo importe podrá ser recuperado en cualquier momento, que permita pasar las monedas acumuladas al contador de créditos una vez que éste llegue a cero, siempre por la acción voluntaria del jugador y sin que la máquina pueda destinar a este contador adicional de reserva las cantidades obtenidas como premio.

g) Podrán disponer de un marcador de premios donde vayan acumulándose los premios obtenidos, debiendo quedar limitado dicho marcador al premio máximo autorizado, procediéndose a la devolución inmediata del premio, sin ninguna acción por parte del jugador, cuando llegue a dicha cantidad. En ningún caso dicha cantidad podrá convertirse en créditos, ni pasar al contador adicional de reserva y deberá poder cobrarse por el jugador en cualquier momento.

h) Los que posibiliten un aumento del porcentaje de devolución en premios a que se hace referencia en el artículo anterior.

i) Dispositivos opcionales de interconexión a los efectos previstos en el artículo siguiente.

Artículo 13. Interconexión de máquinas tipo B.

1. En los salones de juego, salas de bingo y casinos, podrá autorizarse la interconexión de máquinas tipo B, que podrán otorgar un premio acumulado cuya cuantía no será inferior a 600 veces ni superior a 3.000 veces el precio máximo de la partida sencilla, sin que dicho premio suponga una disminución del porcentaje de devolución de cada una de las máquinas interconectadas.

2. El número de máquinas interconectadas no podrá ser inferior a tres. En cada una de las máquinas interconectadas habrá de hacerse constar expresamente tal circunstancia.

3. La interconexión podrá realizarse mediante un dispositivo opcional de la propia máquina o mediante un sistema de interconexión externo a ella. En este último caso, el sistema de interconexión habrá de ser objeto de homologación independiente con anterioridad a su comercialización y explotación.

4. La interconexión de máquinas tipo B será autorizada por la Delegación Provincial de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha correspondiente a su lugar de explotación, previa solicitud en la que se especificará el número de máquinas que pretendan interconectarse, modelo y número de serie y, en su caso, número de autorización de explotación, forma en que se realizará el enlace y cuantía del premio máximo ofrecido. Los cambios que se produzcan en relación con las máquinas interconectadas deberán ser objeto de comunicación previa a la correspondiente Delegación Provincial de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha.

5. Las máquinas tipo B interconectadas podrán estar situadas en la misma sala, o en diferentes salas dentro de un mismo salón.

Las máquinas tipo B especiales para salas de bingo, podrán interconectarse entre sí dentro de una misma sala, o entre varias salas de bingo, en cuyo caso necesitará autorización de la Delegación Provincial de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha correspondiente a su lugar de explotación. En el supuesto que las salas se encuentren ubicadas en distintas provincias, la competencia será de la Dirección General competente en materia de juego, todo ello en los términos establecidos en el apartado 4 de este mismo artículo.

✐ Ap. 5 modificado por art. único del Decreto 11/2008, de 22 enero.

Artículo 14. Máquinas tipo B especiales para salones de juego.

1. Podrán ser homologados modelos de máquinas tipo B especiales para salones de juego que, cumpliendo los porcentajes de devolución establecidos en el artículo 11,d) y demás condiciones previstas para este tipo de máquinas, otorguen premios de un importe no superior a 3.000 veces el precio máximo de la partida sencilla. Estas máquinas requerirán una específica homologación e inscripción en el Registro de Modelos, debiendo diferenciarse de las restantes máquinas tipo B mediante una denominación comercial propia, alusiva a su carácter especial. La naturaleza especial de estas máquinas deberá hacerse constar expresa y claramente en el tablero frontal de las mismas mediante la expresión «Máquina B especial para salones de juego».

2. Las máquinas tipo B especiales para salones de juego podrán ser objeto de interconexión, pudiendo otorgar en este caso un premio acumulado cuya cuantía no supere tres veces el valor del premio máximo que pueden otorgar estas máquinas individualmente consideradas. El número de máquinas interconectadas y las demás condiciones de la interconexión serán las establecidas en el artículo anterior.

3. Las máquinas contempladas en el presente artículo sólo podrán instalarse en salones de juego, salas de bingo y casinos de juego.

✐ Modificado por art. único del Decreto 11/2008, de 22 enero.

Artículo 14 bis. Máquinas tipo B especiales para salas de bingo.

1. Para su homologación e inscripción en el correspondiente Registro, los modelos de máquinas tipo B especiales para salas de bingo habrán de cumplir, además de los señalados específicamente en los artículos anteriores de este Reglamento, los siguientes requisitos:

a) Cada máquina deberá devolver en premios un porcentaje no inferior al 80 por 100 del total de las apuestas efectuadas, de acuerdo con la estadística de partidas que resulte de la totalidad de combinaciones posibles.

b) En ningún caso el premio máximo que puede otorgar cada máquina será superior a mil veces el valor de lo apostado en la partida.

c) El juego se desarrollará necesariamente mediante la utilización de pantallas controladas por señal de vídeo o similar.

d) El juego se desarrollará en soporte informático y se basará necesariamente en variaciones del juego del bingo, sin intervención del personal de la sala.

e) En ningún caso la máquina podrá expedir cartones o soportes físicos sustitutivos de los mismos que sean susceptibles de su utilización externa por parte del jugador o usuario.

2. La arquitectura del sistema deberá contar con los siguientes elementos y funcionalidades:

a) Un servidor de grupo que será el encargado de establecer el diálogo continuo con las pantallas terminales ocupadas, respecto de las apuestas realizadas y los premios obtenidos.

b) Un servidor de comunicaciones que se encargará de canalizar y garantizar el intercambio de información entre el servidor de grupo y el servidor central.

c) Un servidor central que archivará todos los datos relativos a las apuestas realizadas y premios obtenidos, y deberá realizar y producir las estadísticas e informes del número de partidas realizadas, cantidades jugadas y combinaciones ganadoras otorgadas con indicación del día y la hora.

d) Un sistema informático de caja, que contará con un terminal de cajero que cargará en las tarjetas electrónicas prepago de la sala o en cualquier otro soporte debidamente autorizados por la Dirección General competente en materia de Juego, las cantidades solicitadas por las personas usuarias e indicará el saldo o crédito final de esta tarjeta para su abono a éstas. A tal fin, deberá contar con un programa informático de control y gestión de todas las transacciones económicas realizadas.

e) Sistema de verificación que, previo al inicio de cada sesión de la sala de bingo, comprobará diariamente el correcto funcionamiento de la totalidad del sistema. En el supuesto de que durante el funcionamiento del mismo se detectasen averías o fallos tanto en el servidor como en las pantallas terminales de la máquina, y sin perjuicio de la devolución a las personas usuarias de las cantidades apostadas, deberá comprobar antes del reinicio del sistema el correcto funcionamiento de éste y de todas y cada una de las pantallas terminales.

f) Deberán incorporar contadores que cumplan las mismas funcionalidades previstas en el artículo 19.1 del presente Reglamento. No obstante, la empresa titular de la sala de bingo podrá implementar en el servidor del establecimiento un sistema de información, homologado por el laboratorio de ensayo autorizado, que conectado a las máquinas o terminales de la sala, registre dichas funcionalidades.

3. Como dispositivo adicional podrá homologarse aquel que permita, mediante la conexión de las máquinas instaladas en una sala, la formación de bolsas de premios mediante la acumulación sucesiva de una parte del importe de dichas apuestas y sin que dicha acumulación pueda suponer una disminución del porcentaje de devolución establecido en la letra a) del apartado 1 del presente artículo. Este dispositivo deberá gestionar informáticamente los premios acumulados y enviar a cada pantalla terminal la cuantía de los mismos, conforme al plan de ganancias del sistema de la máquina.

En el supuesto de que la máquina otorgue premios de acuerdo con un programa de premios previamente establecido, la cuantía máxima de las bolsas de premios, o jackpots, no podrá en ningún caso ser superior a la suma de premios máximos que puedan otorgarse en el total de las pantallas terminales, hasta la cuantía máxima de 50.000 euros por cada sistema de interconexión.

4. Las máquinas especiales para salas de bingo requerirán una específica homologación e inscripción en el Registro de Modelos, debiendo diferenciarse de las restantes máquinas tipo B mediante una denominación comercial propia, alusiva a su carácter especial. La naturaleza especial de estas máquinas deberá hacerse constar expresa y claramente en el tablero frontal de las mismas mediante la expresión «Máquina B especial para salas de bingo».

5. La instalación de este tipo sólo podrá producirse en salas de bingo y casinos de juego, Su instalación en salas de bingo deberá realizarse en salas específicamente habilitadas al respecto, separa-

das de la sala donde se desarrolla el juego del bingo, pero pudiendo tener acceso directo desde la misma.

✐ Añadido por art. único del Decreto 11/2008, de 22 enero.

CAPÍTULO III

Máquinas tipo C o de azar

Artículo 15. Concepto.

Son máquinas tipo C o de azar aquellas que, de acuerdo con las características y límites fijados en este Reglamento y a cambio de una determinada apuesta, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio en metálico cuya obtención dependerá siempre del azar. A estos efectos, se entenderá por azar que el resultado de cada jugada no dependa de combinaciones o resultados anteriores o posteriores.

Artículo 16. Requisitos generales de las máquinas tipo C.

Las máquinas tipo C deberán reunir los siguientes requisitos:

a) El precio máximo unitario de la partida será, para cada modelo, el que se establezca en su resolución de homologación, pudiendo homologarse modelos en los que puedan efectuarse varias apuestas en una misma partida, con el límite máximo previsto en aquélla.

✐ Modificado por art. único del Decreto 11/2008, de 22 enero.

b) Las apuestas deberán realizarse en monedas o billetes de curso legal o, previa autorización de la persona titular del órgano competente en materia de juego, mediante la utilización fichas, tarjetas magnéticas o electrónicas, u otros soportes, todos ellos homologados para uso exclusivo de cada casino de juego, que deberán poder ser canjeados por dinero de curso legal en el propio establecimiento.

✐ Modificado por art. único del Decreto 11/2008, de 22 enero.

c) El premio máximo que cada máquina tipo C puede otorgar será el que se establezca, para cada modelo, en su resolución de homologación, debiéndose respetar, en todo caso, el porcentaje mínimo de devolución establecido en el apartado e) de este artículo. Podrán homologarse máquinas tipo C que dispongan de un mecanismo que permita la acumulación de un porcentaje de lo apostado para constituir «bolsas» o premios especiales, que se obtendrán mediante combinaciones específicas en cada modelo.

✐ Modificado por art. único del Decreto 11/2008, de 22 enero.

d) La duración mínima de la partida será de 2,5 segundos.

e) Las máquinas tipo C tendrán que ser diseñadas y explotadas de forma que devuelvan a los jugadores en forma de premios un porcentaje no inferior al 80 por 100 de las cantidades jugadas, de acuerdo con la serie estadística de partidas que resulte de la totalidad de combinaciones posibles.

f) En las máquinas proyectadas para acumular un porcentaje de las cantidades jugadas para constituir «bolsas» o premios especiales, esta acumulación será adicional al porcentaje previsto en la letra anterior.

g) Se podrán homologar máquinas que dispongan de mecanismos que permitan aumentar el porcentaje de devolución.

h) Con la excepción de la previsión contenida en el apartado siguiente y en el artículo 17.2 de este reglamento, las máquinas deberán disponer de un mecanismo de abono automático de los premios obtenidos, sin necesidad de acción alguna por parte del jugador.

✐ Modificado por art. único del Decreto 11/2008, de 22 enero.

i) Los premios deberán consistir en dinero de curso legal, salvo que el casino disponga de autorización expresa de la persona titular del órgano competente en materia de juego para la utilización de las fichas, tarjetas y otros soportes aludidos en la letra b) de este artículo.

✐ Modificado por art. único del Decreto 11/2008, de 22 enero.

j) En el tablero frontal de cada máquina tipo C, o en su caso en la pantalla de vídeo que incorpore, deberá informarse, al menos, sobre los siguientes extremos:

– Número de apuestas que es posible efectuar por partida.

– Reglas del juego.

– Tipos y valores de las monedas, billetes, fichas, tarjetas u otros soportes físicos autorizados que la máquina acepta.

– Descripción de las combinaciones ganadoras y del importe de los correspondientes premios.

✐ Modificado por art. único del Decreto 11/2008, de 22 enero.

Artículo 17. Depósitos de monedas.

1. Salvo autorización expresa en contrario, concedida con ocasión de la homologación del modelo, todas las máquinas tipo C estarán dotadas de dos contenedores internos de monedas; a saber:

a) El depósito de reserva de pagos, que retendrá las monedas destinadas al pago automático de los premios.

b) El depósito de ganancias, que retendrá las monedas no destinadas al pago automático de los premios, y que deberá estar situado en un compartimento separado de cualquier otro de la máquina, salvo del canal de alimentación.

Estarán exentas de estos depósitos las máquinas que, como medio exclusivo para el pago de los premios, utilicen las tarjetas u otros soportes autorizados.

✐ Ap. 1 b) párr. 2º modificado por art. único del Decreto 11/2008, de 22 enero.

2. Se podrán homologar e inscribir en el Registro de Modelos las máquinas tipo C cuyos premios máximos, así como los premios especiales o «bolsas», tengan que ser pagados en mano a los jugadores en el propio local, cuando el volumen de las monedas constitutivas del premio exceda de la capacidad del depósito de reserva de pagos. En este caso, las máquinas habrán de disponer de un avisador luminoso y/o sonoro que se activará automáticamente cuando el jugador obtenga uno de los premios citados, así como de un mecanismo de bloqueo de la máquina que impida su utilización por cualquier jugador hasta que el premio haya sido pagado y la máquina desbloqueada.

3. También se podrán homologar e inscribir en el Registro de Modelos las máquinas tipo C que dispongan de mecanismos que permitan la acumulación de premios obtenidos como créditos a favor del jugador, si bien en este caso el jugador ha de poder optar en cualquier momento por la devolución de los créditos acumulados.

Artículo 18. Máquinas tipo C interconectadas.

1. Las máquinas tipo C podrán interconectarse con el fin de poder otorgar un premio especial o «superbolsa», suma de los premios «bolsa» o especiales de todas las máquinas interconectadas.

El importe del premio se señalará claramente sin que pueda realizarse cualquier tipo de publicidad sobre el mismo en el exterior del casino, salvo autorización expresa de la Dirección General de Administración Local. Así mismo, en cada máquina interconectada se hará constar, de forma expresa y claramente visible, su interconexión.

2. La interconexión de máquinas tipo C precisará autorización de la Delegación Provincial de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha, previa solicitud en la que se especificará el número de máquinas que pretendan interconectarse, modelo y número de serie y, en su caso, número de autorización de explotación, forma en que se realizará el enlace y tipos y cuantía del premio máximo ofrecido. Los cambios que se produzcan en relación con las máquinas interconectadas deberán ser objeto de comunicación previa a la correspondiente Delegación Provincial de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha.

✐ Téngase en cuenta que los aps. 2º y 3º han sido suprimidos pasando el ap. 4 a ser el 2º por art. único del Decreto 11/2008, de 22 enero.

CAPÍTULO IV

Requisitos comunes a las máquinas tipos B y C

Artículo 19. Contadores y avisadores.

1. Las máquinas tipos B y C deberán incorporar contadores que cumplan los requisitos siguientes:

a) Posibilitar su lectura independiente por la Administración.

b) Identificar la máquina en que se encuentran instalados.

c) Estar seriados y protegidos contra toda manipulación.

d) Mantener los datos almacenados en memoria, aun con la máquina desconectada, e impedir el uso de la máquina en caso de avería o desconexión del contador.

e) Almacenar los datos correspondientes al número de partidas realizadas y premios obtenidos, de forma permanente y acumulada desde su primera instalación.

El cumplimiento de estos requisitos deberá acreditarse mediante certificación expedida por entidad autorizada por la Consejería de Administraciones Públicas para la realización de los correspondientes ensayos previos, siendo suficiente, para los Estados miembros de la Unión Europea y países firmantes del Espacio Económico Europeo, certificación del cumplimiento de las especificaciones equivalentes contenidas en sus reglamentaciones.

2. Los contadores incorporados a este tipo de máquinas quedan sujetos al control metrológico previsto en la normativa estatal.

⇒ Orden ITC/3748/2006, de 22 de noviembre, por la que se regula el control metrológico del Estado sobre los contadores incorporados a las máquinas recreativas y de azar de tipos «B» y «C».

3. La instalación de los contadores a que hace referencia el apartado 1 de este artículo no será preceptiva para las máquinas tipo C si el establecimiento en que están instaladas dispone de un sistema informático central autorizado previamente y conectado a las máquinas, en el que queden registradas, al menos, las mismas operaciones que almacenan los contadores individuales de las máquinas.

4. Las máquinas tipo C tendrán un mecanismo avisador luminoso y/o acústico, situado en la parte superior de las mismas, que entrará en funcionamiento automáticamente cuando sean abiertas para efectuar reparaciones momentáneas, para llenar los depósitos o por cualquier otra circunstancia.

Asimismo dispondrán de un mecanismo avisador luminoso y/o acústico que permita al jugador llamar la atención del personal al servicio de la sala, y de un indicador luminoso que confirmará que la moneda depositada ha sido aceptada, así como del avisador regulado en el artículo 17.2.

Artículo 20. Dispositivos de seguridad.

1. Las máquinas tipos B y C incorporarán los siguientes dispositivos de seguridad:

a) Los que desconecten la máquina automáticamente si los contadores o el sistema informático que los sustituya dejan de registrar y acumular el paso de monedas o dejan de funcionar correctamente.

b) Los que impidan la manipulación de los contadores, preserven su memoria, aun en el caso de interrupciones de corriente eléctrica, y permitan el reinicio de cualquier partida en el estado en que se encontraba en el momento de la interrupción.

c) Los que impidan introducir en cada partida un número de monedas o billetes por valor superior al máximo permitido.

d) Los mecanismos protectores que garanticen la integridad de la memoria de juego, en el supuesto de que se intente su manipulación.

2. Las máquinas de rodillo deberán incorporar, además:

a) Un dispositivo que permita a la máquina completar el giro total de los rodillos y, en su caso, el ciclo del pago del premio obtenido cuando retorne la energía a la máquina tras su interrupción.

b) Un dispositivo que desconecte la máquina automáticamente si, por cualquier motivo, los rodillos no giran libremente.

c) Un dispositivo que de forma aleatoria modifique las velocidades de giro de, al menos, dos rodillos y, forzosamente, del primero de ellos, para evitar repeticiones estadísticas en las máquinas de rodillos mecánicos.

TÍTULO III

HOMOLOGACIÓN, IDENTIFICACIÓN, FABRICACIÓN Y COMERCIALIZACIÓN DE LAS MÁQUINAS

CAPÍTULO I

Registro de Modelos

Artículo 21. Objeto y características.

1. La fabricación, comercialización, instalación y explotación de máquinas de juego o de sistemas de interconexión de las mismas en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha, requerirá la previa inscripción del modelo correspondiente en el Registro de Modelos.

2. La inscripción del modelo en el aludido Registro otorgará a su titular el derecho a fabricar y comercializar las máquinas de juego o los sistemas de interconexión que se correspondan con dicho modelo, siempre que sus titulares se encuentren inscritos en la sección correspondiente del Registro de Empresas a que se refiere el Título IV del presente Reglamento.

3. Únicamente podrá cederse la habilitación para la fabricación de máquinas de un modelo inscrito si el cedente y el cesionario se hallaren inscritos en el Registro de Empresas y lo comunicaren con carácter previo a la Dirección General de Administración Local, la cual, en todo caso, se relacionará, respecto de dicho modelo, solamente con el titular de su inscripción original.

4. El Registro de Modelos estará dividido en tres secciones que se corresponderán con las distintas categorías de máquinas, en la forma siguiente:

a) Sección Primera: Máquinas tipo A o recreativas.

b) Sección Segunda: Máquinas tipo B o recreativas con premio programado.

c) Sección Tercera: Máquinas tipo C o de azar.

5. Los sistemas de interconexión de máquinas tipos B y C de carácter externo, habrán de ser objeto homologación e inscripción en la Sección correspondiente al tipo de máquina a que se refieran. A tales efectos, en las Secciones Segunda y Tercera del Registro de Modelos se crearán las correspondientes subsecciones de sistemas de interconexión.

6. La introducción de nuevos juegos en las máquinas tipo A o recreativas ya homologadas, precisará de autorización previa de la Dirección General de Administración Local. A tal efecto, el solicitante deberá presentar, junto con la solicitud, la memoria descriptiva del juego o juegos que pretenda incorporar al modelo homologado.

7. No podrán inscribirse en el Registro los modelos cuya denominación sea idéntica a la de otros ya inscritos, salvo que el solicitante acredite la inscripción a su nombre, en fecha anterior, en la Oficina de Patentes y Marcas. En estos casos se procederá previamente a la cancelación de la inscripción anterior, una vez tramitado el oportuno expediente administrativo.

8. En todo caso, no podrán ser objeto de homologación e inscripción en el Registro los modelos cuya utilización implique el uso de imágenes, mensajes u objetos que puedan perjudicar la formación de la infancia o la juventud, que directa o indirectamente vulneren los derechos fundamentales reconocidos por la Constitución y el resto del ordenamiento jurídico, y los que contengan elementos racistas, sexistas, pornográficos o hagan apología de la violencia.

9. Toda modificación de los modelos inscritos requerirá de homologación previa, manteniéndose el mismo número de registro del modelo original seguida de una letra adicional. No obstante, cuando a juicio del órgano competente la modificación solicitada no sea sustancial se resolverá sin más trámite. En todo caso, el cambio de denominación del modelo previamente homologado será considerado como modificación sustancial.

10. Cualquier persona natural o jurídica que acredite un interés legítimo podrá obtener, previa solicitud, certificación acreditativa de que un determinado modelo se encuentra homologado e inscrito en el Registro. Igual certificación podrá obtenerse respecto de los sistemas de interconexión de máquinas tipos B y C y de los juegos autorizados para su instalación en cada modelo de máquina tipo A.

11. Las máquinas legalmente comercializadas en un estado miembro de la Unión Europea y las originarias y legalmente comercializadas en los estados miembros pertenecientes al Espacio Económico Europeo podrán ser homologadas por el procedimiento descrito en este capítulo, siempre que los niveles de precisión, seguridad, adecuación e idoneidad sean equivalentes a los requeridos al efecto en el presente Reglamento.

Artículo 22. Solicitud de homologación e inscripción.

1. La solicitud de homologación e inscripción en el Registro de Modelos se dirigirá a la Dirección General de Administración Local conforme al modelo establecido en el Anexo I, acompañada de los siguientes documentos:

a) Ficha técnica, por duplicado, en la que figurarán:

– Fotografías nítidas y en color del exterior de la máquina y de su tablero frontal que permitan una visualización clara del contenido del mismo.

– Nombre comercial del modelo.

– Nombre y número de inscripción del fabricante o importador en el Registro de Empresas relacionadas con las máquinas de juego y, en su caso, fecha de licencia de importación del fabricante extranjero.

– Dimensiones de la máquina.

b) Memoria descriptiva del juego o juegos en el caso de máquinas tipo A y de la forma de uso y juego en las máquinas tipos B y C.

c) Planos de la máquina y de su sistema eléctrico suscritos por técnico competente y visados por el colegio profesional respectivo.

d) Declaración «CE» de conformidad suscrita por el fabricante o representante establecido en la Unión Europea, acreditativo de que el producto satisface todos los requisitos esenciales de las distintas Directivas de aplicación.

2. Para la homologación e inscripción de máquinas de juego tipos B y C, la memoria descriptiva deberá contener, además, los siguientes datos:

a) Precio de la partida y apuestas que se pueden realizar.

b) Plan de ganancias, con indicación de los diferentes premios que puede otorgar la máquina, especificando el premio máximo por partida y, en el caso de máquinas tipo C, los premios especiales o «bolsa» que se pueden obtener.

c) Porcentaje de devolución en premios, especificando el ciclo sobre el que se calcula.

d) Existencia o no de mecanismos o dispositivos que permitan aumentar el porcentaje de devolución, con indicación del mencionado porcentaje.

e) Otros mecanismos o dispositivos con los que cuente la máquina, especificando su modo de funcionamiento.

3. Asimismo, para la homologación e inscripción de máquinas tipos B y C deberán presentarse los siguientes documentos:

a) Resumen estadístico de una simulación de la secuencia del juego que incluirá, al menos, dos ciclos de 20.000 partidas consecutivas. El original de esta simulación se mantendrá a disposición de la Dirección General de Administración Local.

b) Un ejemplar de la memoria en la que se almacena el juego. La sustitución o modificación de dicha memoria tendrá la consideración de modificación del modelo previamente homologado, por lo que requerirá, en todo caso, el sometimiento a ensayo previo del modelo modificado.

c) Descripción del tipo de contadores que incorpora el modelo.

d) Original o copia autenticada del informe emitido por el correspondiente laboratorio sobre los ensayos previos a que se refiere el artículo siguiente.

4. La Administración Regional podrá requerir al solicitante la entrega en depósito de un prototipo del modelo que pretende homologar.

5. La Administración Regional mantendrá la necesaria reserva sobre los datos contenidos en la documentación presentada y sobre los objetos aportados, sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 21.10 del presente Reglamento.

Artículo 23. Ensayos previos.

1. Con anterioridad a su homologación, todos los modelos de máquinas tipos B y C habrán de ser sometidos a un ensayo realizado por alguna de las entidades autorizadas por la Consejería de Administraciones Públicas.

Dicha entidad informará si el funcionamiento de la máquina y, en especial, del programa de juego y la distribución de premios se adecuan a las especificaciones contenidas en la documentación presentada y a la normativa técnica que resulte de aplicación.

2. Igualmente serán objeto de ensayo previo a la homologación los sistemas de interconexión de máquinas tipos B y C, a fin de acreditar la acomodación de su funcionamiento a lo dispuesto en la normativa vigente.

3. La Dirección General de Administración Local podrá solicitar el sometimiento a estos ensayos de las máquinas tipo A.

4. Se reconocerán los ensayos previos realizados en otros Estados miembros de la Unión Europea o del Espacio Económico Europeo, en la medida en que los resultados hayan sido puestos a disposición de la Administración Regional y garanticen un nivel de seguridad equivalente al previsto en este Reglamento.

Artículo 24. Tramitación y resolución.

1. La solicitud de homologación e inscripción se tramitará y resolverá por la Dirección General de Administración Local, que podrá requerir del interesado la aportación de cuanta información y documentación adicionales resulten necesarias para la debida resolución. La tramitación concluirá con la homologación del modelo si se cumplen los requisitos reglamentariamente establecidos.

2. Una vez dictada la resolución se procederá a la inscripción del modelo en el Registro, asignándole el número que le corresponda y notificándose todo ello al interesado.

Artículo 25. Cancelación de inscripciones.

1. La inscripción en el Registro de Modelos podrá cancelarse por resolución de la Dirección General de Administración Local a petición del titular de aquélla, siempre que se constate que no se encuentra en explotación ninguna máquina o sistema de interconexión del modelo correspondiente en el territorio de la Comunidad Autónoma.

2. Asimismo, las inscripciones podrán cancelarse por resolución motivada de la Dirección Gene-

ral de Administración Local, por el procedimiento legalmente establecido, cuando, con posterioridad a la inscripción, se constate que las características del modelo no se ajustan a la documentación aportada para obtener aquélla o se hayan efectuado modificaciones en los elementos técnicos que determinen la alteración del desarrollo del juego, de la cuantía de los premios, de los contadores o de los dispositivos de seguridad del modelo inscrito sin la correspondiente autorización, y siempre que tales hechos sean imputables al titular de la inscripción. Todo ello, sin perjuicio de la tramitación de los procedimientos sancionadores que pudieran resultar procedentes.

En los procedimientos de cancelación de inscripciones a que se refiere este apartado se garantizará la audiencia de las empresas operadoras titulares de máquinas correspondientes al modelo afectado.

3. En los supuestos previstos en el número anterior, la cancelación, además de la inhabilitación para la fabricación y comercialización de máquinas o de sistemas de interconexión del modelo de que se trate, determinará la revocación automática de las autorizaciones de explotación de las máquinas correspondientes a dicho modelo o de las autorizaciones de interconexión afectadas. En la resolución que acuerde la cancelación, se fijará el plazo para llevar a cabo la retirada de la explotación de las máquinas o de los sistemas de interconexión, que nunca podrá ser superior a un mes.

CAPÍTULO II

Identificación de las máquinas, importación y exportación

Artículo 26. Marcas de fábrica.

1. Antes de su salida al mercado, la empresa fabricante o importadora deberá grabar, por procedimientos mecánicos, electrónicos u otros, de forma legible, indeleble y abreviada, en los lugares a que se refiere el número dos del presente artículo, un código con los datos siguientes:

a) Número que corresponda al fabricante o importador en el Registro de Empresas relacionadas con las máquinas de juego que gestiona la Consejería de Administraciones Públicas.

b) Número del modelo que le corresponda en el Registro de Modelos gestionado por el órgano antes citado.

c) Serie y número de fabricación de la máquina, que deberá ser correlativo.

d) Marcado «CE» de conformidad, acreditativo de que el producto satisface todas las Directivas de aplicación.

En el caso de las máquinas de juego que, habiendo sido homologadas por la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha, hayan sido, a tal efecto, informadas favorablemente por el Ministerio del Interior, los números citados en las letras a) y b) del párrafo anterior podrán ser complementados por los otorgados por dicho Ministerio.

2. El código representativo de las marcas de fábrica deberá ir grabado:

a) En el mueble o carcasa que forma el cuerpo principal de la máquina, conforme al modelo de placa de identidad previsto en el Anexo II.

b) En la tapa metálica que forma el frontal de la máquina.

c) En los vidrios o plásticos serigrafiados que forman el frontal de la máquina.

d) En el microprocesador o memoria que almacena el programa de juego de la máquina.

3. Los circuitos integrados que almacenan el programa de juego o memoria deberán estar cubiertos por un papel opaco a los rayos ultravioletas, con la identificación del fabricante y modelo al que corresponde, que deberá autodestruirse si se intenta su manipulación. Dicha memoria podrá contar también con otros mecanismos protectores que garanticen su integridad.

Artículo 27. Certificado de fabricación.

1. El certificado de fabricación es el documento emitido por los fabricantes o importadores inscritos en la Sección Primera del Registro de Empresas relacionadas con las máquinas de juego que sirve para obtener la preceptiva autorización de explotación de cada máquina de juego.

2. El certificado de fabricación se emitirá conforme al modelo normalizado previsto en el Anexo III del presente Reglamento, respondiendo el fabricante o importador que lo emita de la veracidad de los datos en él consignados.

3. El certificado deberá recoger, al menos, los siguientes datos:

a) Nombre o razón social de la empresa fabricante o importadora, así como su Número o Código de Identificación Fiscal y número de inscripción en la Sección Primera del Registro de Empresas relacionadas con las máquinas de juego gestionado por la Consejería de Administraciones Públicas.

b) Tipo y nombre del modelo de la máquina, número de inscripción en el Registro de Modelos, y serie y número de fabricación de la misma.

c) Fecha de fabricación de la máquina.

d) Modelo, serie y número de los contadores que incorpora la máquina.

e) Fecha de la transmisión de la máquina a empresa comercializadora u operadora.

Artículo 28. Importación y exportación.

El régimen de importación y exportación de las máquinas de juego será el establecido en la normativa estatal vigente.

TÍTULO IV

REGISTRO DE EMPRESAS RELACIONADAS CON LAS MÁQUINAS DE JUEGO

CAPÍTULO I

Objeto y características

Artículo 29. Objeto.

1. Las empresas dedicadas a la fabricación o importación de máquinas de juego o sistemas de interconexión con destino a la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha, así como las dedicadas a la comercialización o explotación de máquinas de juego o a la explotación de salones recreativos o de juego, que desarrollen su actividad, total o parcialmente, en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha, deberán inscribirse, con carácter previo, en el Registro de Empresas relacionadas con las máquinas de juego, cuya gestión corresponderá a la Consejería de Administraciones Públicas, a través de la Dirección General de Administración Local.

2. La titularidad de las empresas aludidas en el punto anterior sólo podrá ostentarse por personas físicas mayores de edad o jurídico-mercantiles, con la única excepción de las entidades sin ánimo de lucro capacitadas legalmente para ser titulares de salas de bingo, cuando adquieran la condición de empresas operadoras de conformidad con lo dispuesto en el apartado 2 del artículo siguiente.

Artículo 30. Características.

1. El Registro tendrá carácter público, estructurándose en las siguientes secciones:

a) Sección Primera: Empresas fabricantes e importadoras.

b) Sección Segunda: Empresas comercializadoras y distribuidoras.

c) Sección Tercera: Empresas operadoras.

d) Sección Cuarta: Empresas titulares de salones recreativos y de juego.

2. Podrán ser consideradas empresas operadoras, única y exclusivamente para la explotación de las máquinas instaladas en sus respectivos establecimientos, las entidades o personas jurídicas titulares de salas de bingo y las personas físicas o jurídicas titulares de salones recreativos o de juego inscritas en la Sección Cuarta. En todo caso, la consideración de empresas operadoras de las entidades o personas citadas en este apartado exigirá su inscripción, previa solicitud, en la Sección Tercera.

3. Las entidades titulares de casinos de juego tendrán, en todo caso, la consideración de empresas operadoras respecto de las máquinas de juego en ellos instaladas; debiendo procederse, a estos únicos efectos, a su inscripción de oficio en la Sección Tercera.

4. La inscripción como empresa fabricante o comercializadora de máquinas tipo C habilita, respectivamente, para la fabricación o comercialización de máquinas tipos A y B.

La inscripción como empresa fabricante o comercializadora de máquinas tipo B habilita, respectivamente, para la fabricación o comercialización de máquinas tipo A.

La inscripción como empresa operadora de máquinas tipo C habilita para la explotación de máquinas tipos A y B; en tanto que la inscripción como empresa operadora de máquinas tipo B habilita también para la explotación de máquinas tipo A.

Finalmente, la inscripción como empresa titular de salones de juego faculta asimismo para la explotación de salones recreativos.

5. La Administración Regional podrá celebrar los convenios necesarios para establecer una efectiva coordinación entre los registros de la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha, del Estado y del resto de Comunidades Autónomas.

CAPÍTULO II

Procedimiento de inscripción, renovación y cancelación

Artículo 31. Solicitud y tramitación de la inscripción.

1. Las empresas que pretendan su inscripción en el Registro, lo solicitarán a la Dirección General de Administración Local, conforme al modelo que establece el Anexo IV de este Reglamento, a través de la Delegación Provincial de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha correspondiente a su domicilio, aportando la siguiente documentación:

a) Fotocopia del Documento Nacional de Identidad o pasaporte del solicitante, si fuese persona física, o del representante en el caso de personas jurídicas.

b) En su caso, documento que acredite la representación por parte de quien suscribe la solicitud.

c) Certificado del Registro Central de Penados y Rebeldes del solicitante, si se tratara de persona física, o de los administradores y consejeros para el caso de personas jurídicas.

d) Tratándose de personas jurídicas, se acompañará copia autenticada, copia compulsada por funcionario público o testimonio de la escritura de constitución y de los estatutos de la entidad, así como de la de modificaciones posteriores si las hubiere, donde constarán la cuantía del capital desembolsado, los nombres y las cuotas de participación de los socios.

En el caso de que la sociedad que pretenda ser inscrita como empresa no estuviese formalmente constituida, se podrá condicionar la presentación de los mencionados documentos al informe favorable sobre la inscripción en el Registro.

2. La Delegación Provincial de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha, comprobará que la documentación adjunta a la solicitud se ajusta a lo dispuesto en el apartado anterior, requiriendo del solicitante la subsanación que fuese necesaria. Una vez completa, dará traslado del expediente a la Dirección General de Administración Local que, previo examen del mismo y realizadas las comprobaciones que considere necesarias, valorando la exactitud de los datos aportados y los antecedentes del solicitante, informará favorablemente la inscripción o la denegará mediante resolución motivada.

3. Durante la tramitación del expediente, la Dirección General de Administración Local podrá solicitar cualesquiera informes de los órganos competentes en materia de seguridad ciudadana, hacienda e industria.

4. Informada favorablemente la solicitud, la Dirección General de Administración Local lo notificará al interesado, requiriéndole la presentación de los siguientes documentos:

a) Copia del Código de Identificación Fiscal.

b) Certificado de encontrarse en situación de alta la empresa y, en su caso, los trabajadores en el régimen correspondiente de la Seguridad Social.

c) Justificante de la constitución de la fianza en la cuantía que corresponda. Las empresas fabricantes, importadoras o comercializadoras que, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 35.3 de este Reglamento, no estén obligadas a constituir fianza, deberán presentar declaración jurada, suscrita por persona que las represente, acreditativa de que no poseen su domicilio social, ni centros de fabricación o distribución en Castilla-La Mancha.

d) Justificante de la inscripción en el Registro Mercantil, en el caso de personas jurídico-mercantiles.

5. La falta de presentación, en el plazo de tres meses, de los documentos solicitados dará lugar a la adopción de resolución declarando el archivo del expediente, salvo que excepcionalmente se acuerde la ampliación de dicho plazo, previa solicitud motivada. En todo caso, la ampliación del plazo no podrá ser superior al inicialmente previsto.

Artículo 32. Resolución e inscripción.

1. Presentados en tiempo y forma los documentos mencionados en el número 4 del artículo anterior, la Dirección General de Administración Local resolverá favorablemente la solicitud, debiéndose proceder a la inscripción de la empresa y a la expedición del certificado correspondiente.

2. La solicitud de inscripción se entenderá denegada por silencio administrativo una vez transcurridos seis meses desde la fecha de su presentación.

A efectos del cómputo del aludido plazo de seis meses no se tendrá en cuenta la prórroga prevista en el número 5 del artículo anterior.

3. Las inscripciones en el Registro de Empresas tendrán una validez de diez años, siendo renovables por períodos de igual duración.

Artículo 33. Renovación y mantenimiento de la inscripción.

1. La renovación de la inscripción se solicitará dentro de su último año de vigencia y con, al menos, tres meses de antelación a la finalización de su período de validez. La renovación requerirá el cumplimiento de los requisitos exigidos por la normativa en vigor al tiempo de su solicitud.

2. La falta de solicitud de renovación de la inscripción determinará la cancelación de la misma, previa audiencia del interesado, una vez expirado su período de vigencia.

3. Las empresas inscritas en el Registro habrán de remitir anualmente, antes del día 30 de abril, a la Dirección General de Administración Local, la ficha estadística contemplada en el Anexo V de este Reglamento debidamente cumplimentada, referida a sus actividades durante el año inmediatamente anterior.

La falta de remisión de la citada ficha estadística en los términos previstos en el párrafo anterior o su remisión fuera de plazo dará lugar a la tramitación del correspondiente procedimiento sancionador que, como excepción a lo previsto en el artículo 80, apartados 3 y 4, será incoado y resuelto por la Dirección General de Administración Local cuando la empresa de que se trate no tenga su domicilio social en ninguna de las provincias de la Región.

Artículo 34. Cancelación de la inscripción.

1. Sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo anterior, las inscripciones sólo podrán cancelarse mediante resolución motivada de la Dirección General de Administración Local, por el procedimiento legalmente establecido, a petición del titular o cuando concurra alguna de las causas siguientes:

a) Falsedad en los datos aportados para la inscripción.

b) Modificación sin autorización previa de cualquiera de las circunstancias o requisitos mínimos exigidos para obtener la inscripción.

c) Falta de mantenimiento de la cuantía íntegra de las fianzas previstas en el artículo siguiente.

d) Disolución de la sociedad o fallecimiento de los titulares si se trata de personas físicas.

2. No obstante lo señalado en el apartado d) del número anterior, no se cancelará la inscripción en el Registro si así lo solicitaran los causahabientes en el plazo de un mes desde el fallecimiento del titular, manteniéndose la vigencia de la inscripción con la expresión «Herederos de...» hasta que se efectúe la partición del haber hereditario y por el plazo máximo de un año, prorrogable por igual período por causa justificada, previa la correspondiente solicitud.

A tales efectos, para subrogarse en la posición jurídica del fallecido, los causahabientes deberán acompañar a la mencionada solicitud certificación del fallecimiento y copia autorizada del testamento, en su caso, o certificación negativa del Registro de Últimas Voluntades con la documentación acreditativa de la sustanciación del abintestato.

Artículo 35. Fianzas.

1. La cuantía a prestar como fianza por las empresas para su inclusión en el Registro será la siguiente:

– 6.010,12 euros, las empresas fabricantes, importadoras, comercializadoras y distribuidoras de máquinas tipo A.

– 30.050,61 euros, las empresas fabricantes, importadoras, comercializadoras y distribuidoras de máquinas tipos B o C.

– 6.010,12 euros, las empresas operadoras de máquinas tipo A y empresas titulares de salones recreativos.

– 30.050,61 euros, las empresas operadoras de máquinas tipo B y empresas titulares de salones de juego.

– 60.101,21 euros, las empresas operadoras de máquinas tipo C.

2. Las empresas titulares de salones recreativos y de juego, así como las empresas o entidades titulares de salas de bingo que se inscriban como empresas operadoras únicamente para la explotación de las máquinas de juego instaladas en sus locales, no estarán obligadas a constituir fianza por este último concepto.

3. Tratándose de empresas fabricantes, importadoras y comercializadoras, la fianza sólo resultará exigible cuando tengan su domicilio social o algún centro de producción o distribución en Castilla-La Mancha.

4. Con independencia de la fianza de inscripción, las empresas operadoras que exploten máquinas

tipo B en establecimientos propios o ajenos vendrán obligadas a constituir una fianza adicional por un importe acorde con la siguiente escala:

– De 26 a 50 máquinas: 15.025,30 euros.

– De 51 a 75 máquinas: 30.050,61 euros.

– De 76 a 100 máquinas: 60.101,21 euros.

– De 101 a 200 máquinas: 120.202,42 euros.

– Más de 200 máquinas: 15.025,30 euros adicionales por cada 25 máquinas o fracción.

Esta fianza adicional se duplicará para el caso de las empresas operadoras de máquinas tipo C.

5. Por cada salón de juego que exploten, excluido el primero, las empresas titulares habrán de constituir una fianza adicional de 15.025,30 euros.

6. Las fianzas podrán constituirse en metálico, aval bancario, póliza de caución individual o mediante valores públicos o privados avalados por el Estado o por la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha, a disposición de la Dirección General de Administración Local, resultándoles de aplicación, en su caso, lo dispuesto en el artículo 46 del Real Decreto Legislativo 2/2000, de 16 de junio, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley de Contratos de las Administraciones Públicas. Las fianzas se formalizarán en la Caja General de Depósitos de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha.

7. Las fianzas quedarán afectas a cuantas responsabilidades económicas se deriven de infracciones relacionadas con el juego y las apuestas y al pago de las deudas derivadas de tributos específicos sobre el juego, ostentando la Administración Regional preferencia sobre cualquier otro acreedor.

8. Las fianzas se mantendrán en su totalidad mientras subsistan las circunstancias que motivaron su constitución. Producida la detracción total o parcial de las mismas, las empresas que las constituyeron habrán de proceder a su reposición en el plazo máximo de dos meses, procediéndose, en caso contrario, a la cancelación de la inscripción.

9. Las fianzas se extinguirán, mediante resolución del órgano a cuya disposición se constituyeron, una vez desaparecidas las causas que motivaron su constitución y tras acreditarse la inexistencia de responsabilidades pendientes. Extinguidas las fianzas, se procederá a su devolución previa la liquidación que pudiera corresponder.

Artículo 36. Obligaciones de información.

1. Las empresas inscritas en el Registro están obligadas a facilitar a la Consejería de Administraciones Públicas la información que ésta recabe para el cumplimiento de sus funciones de control, coordinación y estadística.

2. La transmisión de acciones o participaciones de las empresas inscritas deberá ser comunicada a la Dirección General de Administración Local, en el plazo de un mes a contar desde el día en que dicha transmisión se produzca; acompañando, a tal efecto, la documentación acreditativa de la transmisión y de la distribución del capital social resultante de dicha transmisión.

La falta de la comunicación citada en el párrafo anterior en los términos previstos en el mismo o la comunicación fuera de plazo dará lugar a la tramitación del correspondiente procedimiento sancionador que, como excepción a lo previsto en el artículo 80, apartados 3 y 4, será incoado y resuelto por la Dirección General de Administración Local cuando la empresa de que se trate no tenga su domicilio social en ninguna de las provincias de la Región.

TÍTULO V

LOCALES AUTORIZADOS PARA LA INSTALACIÓN DE MÁQUINAS DE JUEGO

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 37. Locales habilitados para la instalación de máquinas tipo C o de azar.

La instalación y explotación de máquinas tipo C o de azar podrá llevarse a cabo, únicamente, en los casinos de juego, en los términos y condiciones previstos en el presente Reglamento y demás disposiciones que resulten de aplicación.

Artículo 38. Locales habilitados para la instalación de máquinas tipo B o recreativas con premio programado.

1. La instalación y explotación de máquinas tipo B podrá llevarse a cabo, en los términos y

condiciones previstos en el presente Reglamento y demás disposiciones que resulten de aplicación, en los establecimientos siguientes:

a) Casinos de juego.

b) Salas de bingo.

c) Salones de juego.

d) Establecimientos de hostelería dedicados, con carácter exclusivo, a la actividad de bar, cafetería o restaurante.

2. En los establecimientos señalados en la letra d) del número precedente, únicamente podrán instalarse máquinas tipo B de una sola empresa operadora.

3. No podrán instalarse máquinas de tipo B en los bares, cafeterías o restaurantes sitos en estaciones de autobuses o de ferrocarril, aeropuertos, centros comerciales o similares, cuando el local propiamente dedicado a la actividad de referencia no se encuentre cerrado y aislado del público de paso. Tampoco podrán instalarse, en ningún caso, dichas máquinas de juego en los establecimientos temporales que se instalen en vías públicas o zonas de recreo; en centros oficiales; en hogares de pensionistas o similares con actividad de bar, cafetería o restaurante; ni en terrazas o zonas que supongan la ocupación de las vías públicas.

Artículo 39. Locales habilitados para la instalación de máquinas tipo A o recreativas.

Además de en los establecimientos habilitados para la instalación de máquinas tipos B y C, la instalación y explotación de máquinas tipo A podrá llevarse a cabo, en los términos y condiciones establecidos en el presente Reglamento y demás disposiciones que resulten de aplicación, en los establecimientos y recintos siguientes:

a) Salones recreativos.

b) Locales habilitados al efecto en centros hoteleros, campings, recintos feriales y similares.

c) Cualesquiera otros locales análogos de hostelería o restauración.

Artículo 40. Número máximo de máquinas de juego susceptibles de instalación.

1. El número máximo de máquinas de juego que pueden instalarse en cada tipo de establecimiento será el siguiente:

a) Dos máquinas de juego de los tipos A o B en establecimientos de hostelería dedicados, con carácter exclusivo, a la actividad de bar, cafetería o restaurante.

b) El número máximo de máquinas de juego tipos A o B autorizado, en cada caso, en salones recreativos o de juego, de conformidad con lo preceptuado en el presente Reglamento.

c) Dos máquinas tipo A en los locales a que se refiere el apartado c) del artículo anterior.

d) Diez máquinas tipo A, en locales habilitados al efecto en centros hoteleros, campings y recintos feriales o similares.

e) En las salas de bingo, el número máximo de máquinas de juego tipos A o B previsto en el Reglamento del Juego del Bingo.

2. A los efectos de este artículo, las máquinas de juego en las que puedan intervenir dos o más jugadores, serán consideradas como una máquina de juego, cada dos jugadores o fracción.

✐ Ap. 2 modificado por art. único del Decreto 11/2008, de 22 enero.

Artículo 41. Prohibiciones y reclamaciones.

1. No se permitirá la utilización de las máquinas de juego de los tipos B o C a los menores de edad, a quienes presenten síntomas de embriaguez, intoxicación por drogas o enajenación mental.

Los titulares de la explotación de los establecimientos, serán los encargados de velar por el cumplimiento de la prohibición contenida en el párrafo anterior.

✐ Párr. 2º añadido por art. único del Decreto 11/2008, de 22 enero.

2. Queda prohibida la utilización de las máquinas tipos B o C a los titulares o empleados de los locales donde se encuentren instaladas.

3. Los locales autorizados para la instalación de máquinas de juego deberán disponer de las Hojas de Reclamaciones previstas en la legislación sobre defensa de consumidores y usuarios vigente en la Comunidad Autónoma, que estarán a disposición de los jugadores, quienes podrán reflejar en ellas sus reclamaciones. Si del contenido de éstas se dedujera la comisión de una posible infracción en materia de juego, las órganos competentes de la Administración Regional darán traslado de la reclamación a la Consejería de Administraciones Públicas.

CAPÍTULO II
Salones

Sección 1ª Salones de juego

Artículo 42. Definición.

Son salones de juego los establecimientos específicamente destinados a la explotación de máquinas tipo B o recreativas con premio programado, sin perjuicio de la explotación en los mismos de máquinas tipo A o recreativas.

Artículo 43. Condiciones de los locales.

1. La superficie útil mínima de los salones de juego será de 100 metros cuadrados, de los cuales al menos el 50 por 100 deberán estar destinados exclusivamente a la instalación de las máquinas de juego.

2. Los salones deberán contar con un servicio de control al objeto de impedir la entrada de las personas que, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo siguiente, tengan prohibido el acceso a los mismos. Asimismo, en la entrada del salón deberá existir un letrero indicativo de la prohibición de entrada de menores de edad.

3. Deberán contar con aseos diferenciados para caballeros y señoras. La dotación mínima de sanitarios en cada uno de ellos será la siguiente:

a) Un lavabo, un inodoro y un urinario para el servicio de caballeros.

b) Un lavabo y un inodoro para el servicio de señoras.

4. En la fachada de los salones de juego podrán instalarse, como máximo, dos indicadores o rótulos con el nombre del establecimiento y la expresión «salón de juego», sin que sus medidas puedan exceder de 2 metros cuadrados. Asimismo, podrá instalarse un servicio de bar o cafetería, previa obtención de la licencia municipal correspondiente, siempre que se configure como un servicio exclusivo para los jugadores.

5. El aforo del local se establecerá de forma que, descontando la superficie ocupada por el máximo de máquinas autorizadas en cada caso, resulte una ocupación punta sobre la superficie residual de una persona por cada metro cuadrado.

6. En los salones de juego deberán instalarse, en todo caso, un mínimo de diez máquinas de juego tipo B. El número máximo de máquinas susceptibles de instalación será el señalado en la autorización de funcionamiento.

Dicho número máximo se fijará en una máquina por cada tres metros cuadrados de la superficie destinada exclusivamente a la instalación de máquinas. La colocación de éstas deberá producirse respetando los pasillos de circulación, que en todo caso habrán de tener un ancho mínimo de 1,50 metros; la separación entre las máquinas o de éstas con cualquier tabique o elemento mobiliario será como mínimo de 0,50 metros respecto del lado o lados de la máquina que incorporen la documentación exigida en este Reglamento.

7. Con respecto a las condiciones de los materiales, vías de evacuación, señalizaciones, protección contra incendios, instalaciones eléctricas y demás condiciones de seguridad, se estará a lo dispuesto en la NBA-CPI-96, en el Reglamento Electrotécnico para Baja Tensión, y en las demás normas que las modifiquen, desarrollen, complementen o sustituyan.

Artículo 44. Régimen de funcionamiento.

1. No se permitirá la entrada en los salones de juego a los menores de edad, a las personas que presenten síntomas de embriaguez, intoxicación por drogas o enajenación mental; a quienes por decisión judicial hayan sido declarados incapaces, pródigos o culpables de quiebra fraudulenta en tanto no sean rehabilitados, cuando tales circunstancias fueran conocidas por los titulares de los salones; a los que de forma ostensible porten armas u objetos que puedan calificarse como tales; así como a aquellos que figuren inscritos en el Registro de Limitación de Acceso al Juego o equivalente.

2. Los titulares de los salones habrán de obtener autorización expresa de la Dirección General de Administración Local para imponer otras condiciones o prohibiciones de admisión, diferentes a las mencionadas en el apartado anterior.

3. El horario de funcionamiento será el previsto en la Orden de la Consejería de Administraciones Públicas de 4 de enero de 1996, por la que se regula el horario general de los espectáculos públicos y actividades recreativas y, en su caso, por las disposiciones que la modifiquen, complementen o sustituyan.

Artículo 45. Consulta previa de viabilidad.

1. Cualquier persona física o jurídica podrá formular consulta sobre la posibilidad de obtener autorización de funcionamiento de un salón de juego, ante la correspondiente Delegación Provincial de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha.

2. Para obtener dicha información el solicitante deberá adjuntar a su solicitud los siguientes documentos:

a) Fotocopia compulsada del Documento Nacional de Identidad o pasaporte de la persona física interesada o del representante de la persona jurídica.

b) Plano de situación del local.

c) Planos de estado actual y reformado del local.

d) Memoria descriptiva del local, suscrita por técnico competente, relativa al cumplimiento de las condiciones previstas en el artículo 43 del presente Reglamento.

3. La Delegación Provincial, a la vista de la documentación presentada, contestará sobre la posibilidad de autorización del salón, formulando los reparos que, en su caso, fueran procedentes.

4. En ningún caso, la información emitida implicará la concesión de la autorización administrativa de funcionamiento del salón objeto de la consulta.

Sección 2ª Salones recreativos

Artículo 46. Definición.

Son salones recreativos los establecimientos específicamente destinados a la explotación de máquinas tipo A o recreativas, con independencia de que en ellos puedan instalarse también las máquinas o aparatos ordenadores a que se refiere el artículo 3.1,b) del presente Reglamento.

Artículo 47. Condiciones de los locales y régimen de funcionamiento.

Las condiciones que habrán de reunir los salones recreativos y su régimen de funcionamiento, serán las previstas en los artículos 43 y 44 del presente Reglamento, con las siguientes salvedades:

a) La superficie útil mínima de los salones recreativos será de 50 metros cuadrados, una vez descontada la superficie destinada a oficinas, almacén, aseos y otros servicios complementarios.

b) En los salones recreativos queda prohibida la dispensación de tabaco y bebidas alcohólicas, así como el consumo de estas últimas.

c) Los indicadores o rótulos a que se refiere el apartado 4 de artículo 43, deberá contener, en su caso, la expresión «salón recreativo».

d) No será de aplicación lo dispuesto en los artículos 43.2 y 44.1, salvo en lo relativo a las personas que presenten síntomas de embriaguez o intoxicación por drogas y aquellas que porten armas o elementos que puedan calificarse como tales.

Sección 3ª Autorización de Funcionamiento

Artículo 48. Procedimiento.

1. La autorización de funcionamiento de los salones de juego y recreativos se solicitará de la Delegación Provincial de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha competente por razón del territorio y será concedida, en su caso, por esta última.

2. La solicitud, que se formalizará conforme al modelo establecido en el Anexo VI, deberá reunir los requisitos exigidos al efecto en la normativa reguladora del procedimiento administrativo común, y en ella se indicará además:

a) El número de inscripción del solicitante en la Sección Cuarta del Registro de Empresas relacionadas con las máquinas de juego.

b) La localización del salón.

c) Su superficie y accesos.

3. La solicitud deberá acompañarse de los siguientes documentos:

a) Documento acreditativo de la titularidad o disponibilidad del local o, en defecto de este último, de los terrenos donde el mismo pretenda ubicarse.

b) Licencia municipal de apertura si el interesado dispusiese de la misma al tiempo de formular la solicitud o certificación municipal acreditativa tanto de su solicitud como de que la misma no ha sido denegada o archivada por la Administración municipal correspondiente.

c) Plano de situación del local, así como planos de planta y sección a escala no superior a 1/100, debidamente acotados y firmados por técnico competente.

d) Memoria descriptiva del local o del proyecto del mismo suscrita por técnico competente, confirmando expresamente el cumplimiento de las condiciones establecidas en los artículos 43 o 47 del presente Reglamento, para los salones de juego o recreativos, respectivamente.

4. Presentada en forma la solicitud y la documentación adjunta, la Delegación Provincial, previa las inspecciones que en su caso resulten convenientes, resolverá lo procedente sobre la autorización solicitada. Concedida la autorización de funcionamiento, sus efectos quedarán condicionados a la plena correspondencia de las obras e instalaciones con el proyecto y planos presentados.

5. La realización de obras de reforma en los salones precisará autorización previa del órgano que hubiera otorgado la correspondiente autorización de funcionamiento. A tal efecto, el titular del salón deberá presentar los planos y la memoria descriptiva de local a que se refiere el apartado 3, adaptados a la reforma que pretende realizar.

Artículo 49. Vigencia y renovación.

1. La autorización de funcionamiento se expedirá conforme al modelo normalizado previsto en el Anexo VII, tendrá un período de validez de cinco años, pudiendo renovarse por períodos sucesivos de igual duración, siempre que el local y la empresa titular de la misma cumplan los requisitos exigidos por la normativa vigente al tiempo de solicitarse la renovación.

2. La renovación se llevará a cabo, en su caso y previa la oportuna inspección, por la Delegación Provincial de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha, debiendo solicitarse, necesariamente, dentro del último semestre de vigencia de la autorización cuya renovación se interesa y, en todo caso, con un mes de antelación a su fecha de caducidad.

3. Agotada la vigencia de la autorización de funcionamiento sin que se haya solicitado su renovación en el plazo previsto al efecto se producirá su caducidad, que será declarada de oficio por la Delegación Provincial correspondiente. Los efectos de la caducidad de la autorización de funcionamiento no quedarán supeditados, en ningún caso, a la declaración de la misma por la Delegación Provincial.

4. Sin perjuicio de lo dispuesto en los apartados precedentes, las empresas titulares de las autorizaciones de funcionamiento podrán solicitar y obtener la cancelación de las mismas antes de la finalización de su período de validez.

Artículo 50. Revocación.

1. Con independencia de la revocación que pueda acordarse a resultas del ejercicio de la potestad sancionadora, son causas de revocación de las autorizaciones de funcionamiento:

a) La baja en la Sección Cuarta del Registro de Empresas relacionadas con las máquinas de juego, de la persona física o jurídica titular de la autorización.

b) La falta de reposición de las fianzas previstas en el artículo 35 del presente Reglamento, en los plazos señalados al efecto.

c) La falta de pago en período voluntario de los tributos específicos sobre el juego, por parte de la persona física o jurídica titular de la autorización, en los términos establecidos en el presente Reglamento.

d) El incumplimiento de las condiciones a que se sujetan los efectos de la autorización, de conformidad con lo dispuesto en el apartado 4 del artículo 48, salvo las reformas de los locales que hubieran sido debidamente autorizadas.

e) La denegación o extinción, por cualquier causa, de la licencia municipal de apertura del establecimiento.

2. También se podrán revocar las autorizaciones de funcionamiento como consecuencia de la adopción de nuevos criterios de apreciación. En este caso, la revocación comportará el resarcimiento de los daños y perjuicios que se causaren.

3. En el procedimiento de revocación se dará audiencia tanto a la empresa titular de la autorización como a cuantos puedan tener interés directo en el mismo.

Artículo 51. Transmisión.

La transmisión de la autorización de funcionamiento sólo podrá producirse entre personas físicas o jurídicas debidamente inscritas en la Sección Cuarta del Registro de Empresas relacionadas con las máquinas de juego, y deberá ser previamente autorizada por la Delegación Provincial de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha.

TÍTULO VI

RÉGIMEN DE INSTALACIÓN Y EXPLOTACIÓN

CAPÍTULO I

Empresas operadoras

Artículo 52. Concepto.

1. La explotación de máquinas de juego sólo podrá efectuarse por las empresas operadoras debidamente autorizadas.

2. Tendrán la consideración de empresas operadoras las personas físicas o jurídicas inscritas como tales en la Sección Tercera del Registro de Empresas relacionadas con las máquinas de juego, regulado en Título IV del presente Reglamento.

Artículo 53. Requisitos de las empresas operadoras.

Las empresas operadoras de máquinas de juego deberán reunir, con carácter general, los siguientes requisitos:

a) En el caso de entidades jurídicas mercantiles, incluir en su objeto la explotación de máquinas de juego.

b) Ostentar la nacionalidad española o de un Estado miembro de la Unión Europea.

c) Tratándose de sociedades mercantiles, tener el capital social dividido en acciones o participaciones nominativas, y en la cuantía prevista en la legislación mercantil.

Artículo 54. Prohibiciones.

1. No podrán ser titulares de las autorizaciones necesarias para la instalación o explotación de máquinas de juego, las personas físicas o las personas jurídicas en cuyo capital participen personas o cuyos administradores se encuentren en alguna de las siguientes circunstancias:

a) Tener antecedentes penales por delito doloso de falsedad o contra las personas, contra el patrimonio y contra el orden socioeconómico o contra la Hacienda Pública. No obstante, la inexistencia de antecedentes penales por delitos dolosos contra el orden socioeconómico no será exigible a los administradores de las aludidas personas jurídicas.

b) Estar en situación de quebrado no rehabilitado y quienes habiéndose declarado en estado legal de suspensión de pagos o concurso de acreedores hayan sido declarados insolventes definitivos.

2. Asimismo, no podrán ser titulares de las autorizaciones necesarias para la instalación y explotación de máquinas de juego, las personas físicas o jurídicas que no se encuentren al corriente en el cumplimiento de sus obligaciones tributarias frente a la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha derivadas de tributos específicos sobre el juego.

3. Tampoco podrán ser titulares de las autorizaciones necesarias para la instalación y explotación de máquinas de juego, las personas adscritas o vinculadas por razón de servicio a las Unidades de la Administración Regional con competencias específicas en materia de juegos y apuestas, sus cónyuges, así como sus ascendientes y descendientes en primer grado, por consanguinidad o afinidad.

4. Las determinaciones de los apartados precedentes serán de aplicación, asimismo, a las empresas titulares de salones recreativos y de juego, aunque no ostenten la condición de empresas operadoras.

5. Ninguna persona, natural o jurídica, podrá tener participación en el capital ni ostentar cargos directivos en más de ocho empresas operadoras de máquinas de juego o titulares de salones de juego.

6. Cuando con posterioridad al otorgamiento de las autorizaciones se incurra en alguna de las causas de incapacidad previstas en este artículo, se procederá a su revocación; supuesto en el que no podrán otorgarse nuevas autorizaciones en tanto no hayan desaparecido las causas que motivaron su revocación.

Artículo 55. Documentación en poder de las empresas operadoras.

Las empresas operadoras de máquinas de juego deberán tener en su domicilio o sede social, en todo momento, los siguientes documentos:

a) Relación y copia de las autorizaciones de explotación de todas sus máquinas de juego.

b) Relación de los locales donde estén situadas y en explotación las máquinas de su titularidad.

c) Las cartas de pago de los tributos específicos sobre el juego correspondientes a cada máquina.

d) El título acreditativo de su inscripción en el Registro de Empresas relacionadas con las máquinas de juego.

CAPÍTULO II

Autorización de Explotación

Artículo 56. Autorización de explotación.

⇒ Vid. Resolución de 20 de junio de 2007 de la secretaría general por la que se da publicidad al acuerdo del consejo de gobierno sobre el ejercicio de su competencia de planificación de juegos y apuestas de Castilla-La Mancha en el sector de máquinas de tipo «B». DOCM núm. 139 de 3 de julio de 2007.

1. La autorización de explotación es el documento administrativo que ampara, en todo el territorio de la Comunidad Autónoma, la legalidad individualizada de la máquina en cuanto a su correspondencia con el modelo homologado e inscrito en el Registro de Modelos y a la titularidad de la misma. Dicha autorización deberá reflejar los cambios de titularidad que la máquina pueda experimentar.

2. Asimismo, la autorización de explotación habilita a una empresa operadora para la explotación de una concreta máquina de juego en cualquier parte del territorio de la Comunidad Autónoma, una vez cumplidos los demás requisitos previstos en este Reglamento y satisfechos los correspondientes tributos específicos sobre el juego, en los términos previstos en la legislación fiscal aplicable.

3. En la autorización de explotación se hará constar:

a) Nombre o razón social, Número o Código de Identificación Fiscal y número de inscripción en el Registro de Empresas relacionadas con las máquinas de juego de la empresa fabricante o importadora.

b) Tipo y nombre del modelo de la máquina, número de inscripción en el Registro de Modelos, serie y número de fabricación de la misma.

c) Fecha de fabricación de la máquina.

d) Modelo, serie y número de los contadores de la máquina, en los casos de máquinas tipos B y C.

e) Nombre o razón social, Número o Código de Identificación Fiscal y número de inscripción en el Registro de Empresas relacionadas con las máquinas de juego, de la empresa operadora titular de la máquina.

f) Órgano que emite la autorización, número de la misma y período y ámbito de validez.

4. La autorización de explotación es necesaria pero no suficiente, por sí misma, para la instalación y explotación de las máquinas de los tipos B o C en los establecimientos autorizados al efecto. Para ello será necesario, además, la formulación de la comunicación previa de emplazamiento prevista en los artículos 66 y 67, en los términos y condiciones establecidos en los mismos.

5. La autorización de explotación se expedirá en el modelo normalizado previsto en el Anexo VIII de la presente Norma.

Artículo 57. Procedimiento.

1. La solicitud de autorización de explotación deberá ser formulada por la empresa operadora titular de la máquina en el modelo normalizado establecido en el Anexo IX de este Reglamento, acompañando el certificado de fabricación y, en su caso, la certificación acreditativa de estar al corriente de las obligaciones tributarias frente a la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha, en los términos previstos en la disposición adicional cuarta.

2. La solicitud se dirigirá y será resuelta por la Delegación Provincial de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha correspondiente al lugar en el que se pretenda realizar la primera instalación de la máquina a la que aquélla se refiera. Una vez concedida, la autorización de explotación tendrá validez en toda la Comunidad Autónoma.

3. En los supuestos en que se solicite simultáneamente la autorización de explotación para una máquina de nueva autorización y la baja definitiva de la autorización de explotación de otra máquina ya autorizada, para su sustitución a efectos fiscales, deberá acompañarse, además, la siguiente documentación:

a) Los ejemplares originales de la autorización de explotación correspondientes a la máquina cuya baja definitiva se interesa.

b) La placa de identidad de la máquina que causa baja.

c) Declaración solemne de inutilización de la máquina cuya baja se solicita, conforme al Anexo X.

d) La comunicación previa de emplazamiento que amparaba, en su caso, la instalación de la máquina que se pretende dar de baja definitiva.

Artículo 58. Vigencia y renovación.

1. La autorización de explotación de las máquinas de juego tipo A tendrá carácter indefinido. Las autorizaciones de explotación de las máquinas de juego tipos B y C tendrán una validez de cinco años, contados a partir del 31 de diciembre del año de su expedición.

2. Dichas autorizaciones podrán renovarse por períodos sucesivos de dos años, siempre que la máquina en cuestión, el modelo a que la misma corresponda y la empresa operadora titular, cumplan los requisitos exigidos por la normativa vigente al tiempo de solicitarse la renovación.

3. La renovación de la autorización de explotación será llevada a cabo por la Delegación Provincial de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha, correspondiente al lugar donde la máquina se encuentre instalada o, en defecto de instalación, por la Delegación Provincial correspondiente al último lugar de instalación, y producirá efectos en toda la Comunidad Autónoma.

4. La renovación deberá solicitarse por la empresa operadora titular de la máquina dentro del último trimestre de vigencia de la autorización de explotación cuya renovación se interesa y, en todo caso, con un mes de antelación a su fecha de caducidad.

5. La solicitud de renovación deberá acompañarse del certificado de inspección técnica, emitido en los términos y condiciones establecidos en el artículo siguiente.

6. Agotada la vigencia de la autorización de explotación sin que se haya solicitado su renovación, se producirá su caducidad, declarándose de oficio la baja definitiva de la máquina por la Delegación Provincial de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha correspondiente al lugar de su última instalación.

Los efectos de la caducidad de la autorización de explotación no quedarán supeditados, en ningún caso, a su declaración por parte de la Delegación Provincial competente.

La baja definitiva de la máquina producirá efectos en todo el territorio de la Comunidad Autónoma. Una vez declarada, la empresa operadora titular de la máquina deberá presentar, en el plazo de quince días a contar desde el siguiente al de la notificación de la declaración de baja, los ejemplares de su autorización de explotación, la placa de identidad de la máquina y la declaración de inutilización de la máquina prevista en el artículo anterior.

7. Las empresas operadoras titulares de las autorizaciones de explotación podrán solicitar la baja de las mismas antes de la finalización de su período de validez. La solicitud habrá de dirigirse y ser resuelta por la Delegación Provincial de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha correspondiente al lugar donde se encontrase instalada la máquina o, en defecto de instalación, por la Delegación correspondiente al último lugar de instalación, produciendo efectos en todo el territorio de la Región. La solicitud de baja deberá acompañarse de la documentación y elementos de la máquina señalados en el número anterior, excepción hecha de la placa de identidad y de la declaración de inutilización en los casos de traslado de la máquina a otra Comunidad Autónoma, que deberá quedar identificada en la solicitud.

8. Acordada la baja, se dará traslado de la misma a los órganos competentes de la Consejería de Economía y Hacienda, a los efectos fiscales que resulten de aplicación.

Artículo 59. Inspección Técnica.

1. La solicitud de renovación de la autorización de explotación de las máquinas tipos B y C deberá acompañarse de informe emitido por laboratorio autorizado para la realización de los ensayos previos a que se refiere el artículo 23 de este Reglamento, acreditativo de que el funcionamiento de la máquina en cuestión se ajusta a los requisitos exigidos para la homologación del modelo a que corresponda y demás previstos en la normativa vigente al tiempo de la renovación.

2. Sin perjuicio de lo dispuesto en el apartado anterior, la Administración Regional podrá acordar, en cualquier momento, la realización de dichas inspecciones respecto de las máquinas autorizadas.

Artículo 60. Revocación.

1. Con independencia de la revocación que pueda acordarse a resultas del ejercicio de la potestad sancionadora, son causas de revocación de las autorizaciones de explotación las siguientes:

a) La cancelación, por cualquier causa, de la inscripción del modelo correspondiente a la máquina autorizada en el Registro de Modelos previsto en el Capítulo I del Título III de este Reglamento.

b) La baja de la empresa operadora titular de la máquina en la Sección correspondiente del Registro de Empresas relacionadas con las máquinas de juego.

c) La falta de reposición de las fianzas previstas en el artículo 35 del presente Reglamento, en los plazos previstos al efecto.

d) La falta de pago en período voluntario de los tributos específicos sobre el juego por parte de la empresa operadora titular de la máquina, en los términos establecidos en el presente Reglamento.

2. También se revocarán las autorizaciones de explotación como consecuencia de la adopción de nuevos criterios de apreciación. En este caso, la revocación comportará el resarcimiento de los daños y perjuicios que se causaren.

3. Cuando concurra cualquier causa de revocación de la autorización de explotación, la misma podrá llevarse a cabo, alternativamente, por la Delegación Provincial de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha que la hubiese concedido o la correspondiente al lugar en que, al tiempo de incurrirse en la causa de revocación, se encontrase instalada y en explotación la máquina. En cualquier caso, la revocación producirá efectos en todo el territorio de la Comunidad Autónoma.

4. En el procedimiento de revocación se dará audiencia a la empresa titular de la autorización de explotación y a cuantos puedan tener interés en el mismo.

Artículo 61. Transmisiones.

1. La transmisión de las autorizaciones de explotación de las máquinas de juego sólo podrá efectuarse entre empresas operadoras inscritas en la Sección Tercera del Registro de Empresas relacionadas con las máquinas de juego, siempre que, tanto la transmitente como la adquirente, se encuentren al corriente en el pago de los tributos específicos sobre el juego frente a la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha, en los términos previstos en este Reglamento.

2. La transmisión habrá de ser autorizada, con carácter previo, por la Delegación Provincial de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha correspondiente al lugar de explotación de la máquina o, en defecto de tal explotación, por la Delegación Provincial correspondiente al último lugar de explotación. Dicha autorización se hará constar en la autorización de explotación, careciendo la transmisión de efectos administrativos sin tal constancia.

CAPÍTULO III

Autorización de Instalación

Artículo 62. Concepto y contenido.

1. La autorización de instalación es el documento administrativo que habilita al titular de un concreto establecimiento de hostelería, dedicado con carácter exclusivo a la actividad de bar, cafetería o restaurante, y a una sola y determinada empresa operadora, para instalar en dicho establecimiento público máquinas de juego tipo B cuya titularidad corresponda a esta última.

2. La autorización de instalación del establecimiento es necesaria pero no suficiente, por sí misma, para la efectiva instalación y explotación en aquél de máquinas de juego tipo B. Para ello será necesario, además, la formulación de la comunicación previa de emplazamiento prevista en los artículos 66 y 67, en los términos y condiciones en ellos establecidos.

3. La autorización de instalación será expedida por la Delegación Provincial de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha correspondiente al lugar en que se encuentre el establecimiento, en el modelo normalizado previsto en el Anexo XI del presente Reglamento. En ella se harán constar, al menos, los siguientes datos:

a) Nombre comercial y localización del establecimiento.

b) Nombre o razón social, Número o Código de Identificación Fiscal y domicilio del titular del negocio desarrollado en el establecimiento.

c) Nombre o razón social, domicilio, Número o Código de Identificación Fiscal y número de inscripción en la Sección Tercera del Registro de Empresas relacionadas con las máquinas de juego, de la empresa operadora.

d) Fechas de concesión y de vencimiento de la autorización.

Artículo 63. Procedimiento.

La solicitud de autorización de instalación deberá ser suscrita conjuntamente por la empresa operadora y por el titular del negocio desarrollado en el establecimiento público a que aquélla se refiera, cuyas firmas deberán estar reconocidas o adveradas por entidad bancaria, o autenticadas por funcionario o fedatario público, en el modelo normalizado que se acompaña como Anexo XII del presente Reglamento. Dicha solicitud deberá presentarse acompañada de los siguientes documentos:

a) Copia compulsada de la licencia municipal de apertura del establecimiento a nombre del titular del negocio desarrollado en el local o, en su defecto, certificación municipal acreditativa de su solicitud

así como de que la misma no ha sido denegada o archivada por la Administración municipal correspondiente.

b) Declaración solemne del titular del negocio desarrollado en el establecimiento, o de su representante legal, en la que se haga constar que dicho local no está incurso en las prohibiciones establecidas en el artículo 38.3 del presente Reglamento.

c) Fotocopia del Documento Nacional de Identidad del titular del negocio desarrollado en el establecimiento, si se tratase de persona física, o del Código de Identificación Fiscal, si se tratase de persona jurídica.

d) Documento notarial acreditativo de la representación otorgada por los solicitantes para contraer obligaciones a su nombre, si fuesen personas jurídicas.

Artículo 64. Vigencia y renovación.

1. La autorización de instalación será válida por el plazo de cinco años, a cantar desde la fecha de su otorgamiento; prorrogándose automáticamente por períodos sucesivos de igual duración, sin necesidad de declaración administrativa, salvo denuncia expresa de la empresa operadora titular de las máquinas o del titular, que en ese momento lo sea, del negocio desarrollado en el establecimiento, efectuada necesariamente en los tres meses anteriores a su vencimiento y, en todo caso, con un mes de antelación a dicho vencimiento, supuesto en que se resolverá su revocación. De no producirse en el plazo señalado, la denuncia no será admitida por extemporánea y no producirá efecto administrativo alguno.

2. La autorización de instalación podrá cancelarse por la Delegación Provincial de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha que la concedió, cuando concurra el mutuo acuerdo, debidamente acreditado, del titular, que en ese momento lo sea, del negocio desarrollado en el local y de la empresa operadora titular de las máquinas instaladas.

3. No podrá concederse una nueva autorización de instalación en tanto permanezca en vigor otra para el mismo establecimiento.

4. Durante el período de vigencia de la autorización de instalación, los cambios en la titularidad del negocio desarrollado en el establecimiento no serán causa de revocación de aquélla. Los nuevos titulares quedarán subrogados en los derechos y obligaciones de naturaleza pública que para los anteriores derivasen de la autorización en vigor. Dichos cambios de titularidad deberán ser comunicados por el nuevo titular a la correspondiente Delegación Provincial de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha en los quince días hábiles siguientes a la fecha en que tengan lugar. A dicha comunicación deberán acompañarse los siguientes documentos:

a) Documento acreditativo del cambio en la titularidad del negocio desarrollado en el local, a favor del nuevo titular.

b) Copia compulsada de la licencia municipal de apertura a nombre del nuevo titular o, en su defecto, certificación municipal acreditativa de su solicitud y estado de tramitación.

c) Fotocopia del Documento Nacional de Identidad, si se trata de persona física, o del Código de Identificación Fiscal, si se trata de persona jurídica.

d) Ejemplar original de la autorización de instalación en vigor.

5. Comprobados los citados documentos, la Delegación Provincial de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha emitirá un nuevo documento que dará soporte a la autorización de instalación en vigor, en el que, únicamente, se modificarán los datos relativos al nuevo titular del local y, en su caso, a su nueva denominación comercial.

6. La falta de comunicación del cambio en la titularidad del negocio desarrollado en el establecimiento, no será causa de revocación de la autorización de instalación, sin perjuicio de que dicha falta de comunicación sea objeto de la correspondiente sanción, en los términos establecidos en el Título VII del presente Reglamento.

Artículo 65. Revocación.

1. Con independencia de la revocación que pueda acordarse a resultas del ejercicio de la potestad sancionadora, son causas de revocación de las autorizaciones de instalación las siguientes:

a) La baja de la empresa operadora cotitular de la autorización en la Sección correspondiente del Registro de Empresas relacionadas con las máquinas de juego.

b) La falta de reposición, por la empresa operadora cotitular de la autorización, de las fianzas previstas en el artículo 35 del presente Reglamento, en los plazos establecidos al efecto.

c) La falta de pago en período voluntario de los tributos específicos sobre el juego, por parte de la empresa operadora cotitular de la autorización, en los términos establecidos en el presente Reglamento.

d) La denegación o extinción, por cualquier causa, de la licencia municipal de apertura del establecimiento.

e) El cierre definitivo del local por la Autoridad competente, a consecuencia del incumplimiento de las normas de seguridad sobre espectáculos públicos y actividades recreativas.

2. También se revocarán las autorizaciones de instalación como consecuencia de la adopción de nuevos criterios de apreciación. En este caso, la revocación comportará el resarcimiento de los daños y perjuicios que se causaren.

3. La falta de instalación y explotación de las máquinas de tipo B en el establecimiento no será, en ningún caso, causa de revocación de la autorización de instalación, sin perjuicio de las consecuencias jurídicas que de la misma puedan derivarse para los interesados en el orden civil.

4. Cuando concurra cualquier causa de revocación de la autorización de instalación, la misma se llevará a cabo por la Delegación Provincial de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha que la hubiese concedido, mediante procedimiento en el que se dará audiencia a la empresa operadora y al titular del negocio desarrollado en el establecimiento.

CAPÍTULO IV

Comunicación previa de Emplazamiento

Artículo 66. Concepto.

1. La comunicación previa de emplazamiento es el documento que las empresas operadoras habrán de presentar para la instalación efectiva de toda máquina de juego de tipo B o C, dotada de la preceptiva autorización de explotación, en un concreto establecimiento público ya autorizado para la instalación de este tipo de máquinas de juego.

2. La comunicación previa de emplazamiento sólo podrá ser suscrita por persona habilitada para representar en dicho acto a la empresa operadora titular de la autorización de explotación de la máquina de juego a que aquélla se refiere. Cuando la instalación de la máquina de juego vaya a producirse en un establecimiento público de los contemplados en el artículo 38.1,4) del presente Reglamento, la consabida comunicación sólo podrá referirse a un establecimiento en el que la empresa operadora que la presenta tenga autorizada la instalación de máquinas de juego de tipo B.

3. La comunicación deberá formularse en el modelo normalizado previsto en el Anexo XIII del presente Reglamento, cumplimentado en todos sus extremos, y sólo podrá referirse a una máquina y un local, que deberán quedar plenamente identificados en la misma.

4. La repetida comunicación previa de emplazamiento deberá ser presentada ante la Delegación Provincial de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha correspondiente al lugar en que se encuentre el establecimiento donde se pretenda la instalación, debiendo estar sellada de entrada por el registro de dicho órgano administrativo con anterioridad a la instalación de la máquina en el establecimiento.

Artículo 67. Efectos.

1. La presentación de la comunicación previa de emplazamiento no podrá suplir la ausencia de las autorizaciones administrativas establecidas en el presente Reglamento, ni convalidar, en ningún caso, el incumplimiento de cualesquiera otros de los requisitos o condiciones previstos en el mismo para la instalación o explotación de las máquinas de juego.

2. La presentación de una comunicación previa de emplazamiento comportará la pérdida automática y definitiva de los efectos de la anterior comunicación que se hubiera formalizado en relación con la misma máquina de juego.

CAPÍTULO V

Documentación

Artículo 68. Documentación a conservar en el local.

1. En los establecimientos de hostelería dedicados, con carácter exclusivo, a la actividad de bar, cafetería o restaurante, deberá hallarse, en todo momento, la autorización de instalación, que deberá situarse en lugar visible del local y accesible para su comprobación por los funcionarios encargados de las labores de inspección.

2. En los salones recreativos y de juego deberá exponerse, en los términos previstos en el apartado anterior, la correspondiente autorización de funcionamiento.

Artículo 69. Documentación incorporada a las máquinas.

1. Las máquinas de juego que se encuentren instaladas deberán incorporar, de forma claramente visible desde el exterior:

a) Las marcas de fábrica, en los términos previstos en el presente Reglamento.

b) La autorización de explotación.

c) La comunicación previa de emplazamiento, tratándose de máquinas de juego de los tipos B y C.

2. La incorporación a que se refiere el apartado anterior, se efectuará en la parte frontal o lateral de la máquina. En este último caso, la separación entre dicho lateral y cualquier obstáculo no podrá ser inferior a 0,50 metros.

TÍTULO VII

RÉGIMEN SANCIONADOR

CAPÍTULO I

Infracciones

Artículo 70. Infracciones administrativas.

1. En el marco de lo dispuesto en el Capítulo VI de la Ley del Juego de Castilla-La Mancha, son infracciones administrativas las acciones u omisiones tipificadas como tales en dicha Ley y especificadas en el presente Reglamento.

2. Las infracciones administrativas se clasifican en muy graves, graves y leves.

3. A los efectos previstos en el presente Capítulo, las máquinas de juego se considerarán instaladas en los respectivos establecimientos cuando se encuentren en una zona accesible al público, con independencia de que estén o no conectadas a la red eléctrica.

Artículo 71. Infracciones muy graves.

Son infracciones muy graves las tipificadas en el artículo 32 de la Ley del Juego de Castilla-La Mancha, y especialmente las siguientes:

a) La fabricación, importación, comercialización, distribución, instalación o explotación de máquinas de juego o de sistemas de interconexión de las mismas que no se correspondan con los modelos homologados e inscritos en el Registro de Modelos previsto en el Capítulo I del Título III del presente Reglamento, o que se correspondan con modelos cuya inscripción en el citado Registro hubiese sido cancelada.

b) La fabricación, importación, comercialización, distribución, instalación o explotación de máquinas de juego o de sistemas de interconexión, por personas físicas o jurídicas que no se encuentren debidamente inscritas en las Secciones correspondientes del Registro de Empresas relacionadas con las máquinas de juego.

c) La explotación de salones recreativos o de juego por personas físicas o jurídicas que no se encuentren debidamente inscritas en la Sección Cuarta del Registro de Empresas relacionadas con las máquinas de juego.

d) Reducir el capital de las sociedades dedicadas a la instalación o explotación de máquinas de juego, o de salones recreativos o de juego, por debajo del límite previsto en la normativa específica, sin proceder a su reposición en los plazos previstos en aquélla; así como transferir acciones o participaciones sin la pertinente comunicación en plazo.

e) La instalación en las máquinas de juego de elementos de juego no homologados o autorizados previamente por los órganos administrativos competentes; así como la alteración o modificación, total o parcial, de los elementos de juego autorizados.

f) La cesión de las autorizaciones previstas en el presente Reglamento, con omisión de las condiciones o requisitos establecidos en el mismo y en la Ley del Juego de Castilla-La Mancha. Esta infracción será imputable al cedente y al cesionario.

g) La utilización de documentos o la aportación de datos no conformes con la realidad para obtener las autorizaciones o permisos previstos en este Reglamento, sin necesidad de que su obtención

llegue a consumarse; así como la expedición de documentos o la aportación de datos no conformes con la realidad por los titulares de las citadas autorizaciones.

h) La carencia en las máquinas de juego de las marcas de fábrica o su alteración o inexactitud.

i) La instalación o explotación de máquinas de juego carentes de la preceptiva autorización de explotación o por personas físicas o jurídicas distintas de las autorizadas.

j) La instalación o explotación de máquinas de juego tipo C sin formalizar la correspondiente comunicación previa de emplazamiento.

k) La instalación o explotación de máquinas de juego tipo B sin formalizar la comunicación previa de emplazamiento o careciendo ésta de cualquier efecto, cuando las máquinas no procedan de otros establecimientos en los que estuviera permitida su concreta instalación y explotación, siempre que los hechos no constituyan alguna otra infracción de carácter muy grave.

l) La instalación o explotación de máquinas de juego en establecimientos no autorizados, así como la instalación o explotación de máquinas de juego tipo B en bares, cafeterías o restaurantes cuya autorización de instalación esté concedida a favor de una empresa operadora distinta.

m) Permitir o consentir, expresa o tácitamente, la instalación o explotación de máquinas de juego en locales no autorizados o por personas no autorizadas; así como permitir o consentir, expresa o tácitamente, la instalación o explotación de máquinas de juego carentes de autorización de explotación.

n) El funcionamiento de los salones recreativos o de juego sin las pertinentes autorizaciones de funcionamiento.

ñ) La manipulación de las máquinas de juego en perjuicio de los jugadores o de la Hacienda Regional.

o) La interconexión de máquinas de juego sin las correspondientes autorizaciones.

p) La instalación o explotación de máquinas de juego en número superior al autorizado.

q) El impago total o parcial de los premios obtenidos por los usuarios de las máquinas de juego.

r) Ejercer cualquier coacción o intimidación injustificada sobre los usuarios de las máquinas de juego.

s) La violación de las medidas cautelares adoptadas por los órganos administrativos competentes o por los funcionarios encargados o habilitados específicamente para el ejercicio de las funciones de inspección y control de las máquinas de juego y de los establecimientos en que se instalen; así como cualquier otra obstrucción a la acción inspectora realizada por aquéllos.

t) La utilización, como jugadores, de las máquinas de juego, por parte de los titulares o empleados de los establecimientos en que se encuentren instaladas; así como por parte de los empleados, directivos, accionistas o partícipes de las empresas titulares de aquéllas.

u) Explotar máquinas de juego mediante actividades monopolísticas o de competencia desleal.

v) La transmisión fraudulenta de máquinas de juego carentes de autorización de explotación.

w) Tolerar, por parte de los directivos o empleados de las empresas relacionadas con las máquinas de juego, cualquier conducta o actividad tipificada como muy grave; sin perjuicio de las responsabilidades que de dicha conducta o actividad se deriven para las entidades a las que prestan servicios.

x) La comisión de una infracción tipificada como grave habiendo sido sancionado por otras dos infracciones graves en el plazo de un año o por cinco en el de tres, siempre que las infracciones tomadas como referencia sean firmes en vía administrativa.

Artículo 72. Infracciones graves.

Son infracciones graves las tipificadas en el artículo 33 de la Ley del Juego de Castilla-La Mancha, y especialmente las siguientes:

a) La transferencia o cambio de instalación de máquinas de juego tipo B debidamente autorizadas, entre locales igualmente autorizados para su instalación y explotación, sin formular la comunicación previa de emplazamiento, siempre que los hechos no resulten subsumibles en alguno de los tipos establecidos en el artículo anterior.

b) Permitir, por acción u omisión, expresa o tácitamente, el uso de las máquinas de juego de los tipos B o C por los menores de edad o demás personas que lo tengan prohibido, o su entrada en los salones de juego, por parte de los titulares de la explotación de los establecimientos.

c) Realizar actividades publicitarias sobre las máquinas de juego o sobre los locales específicamente destinados a su instalación o explotación, al margen de lo dispuesto en el presente Reglamento.

En este caso, la infracción podrá ser imputada al titular de la autorización, a la entidad o al particular anunciante, a la agencia que gestione o efectúe la publicidad y al medio publicitario que la difunda.

d) La falta de hojas de reclamaciones en los locales específicamente autorizados para la instalación y explotación de máquinas de juego o no ponerlas a disposición de quienes las soliciten.

e) Servir bebidas alcohólicas en salones recreativos.

f) El incumplimiento de lo preceptuado en este Reglamento en relación con el mantenimiento de las máquinas de juego.

g) Modificar las condiciones en función de las cuales se han concedido las autorizaciones previstas en el presente Reglamento, salvo que dicha modificación constituya infracción muy grave.

h) La sustitución de las máquinas de juego cuya interconexión hubiera sido autorizada, o la modificación del número de máquinas interconectadas, sin la previa comunicación.

i) No remitir a los órganos administrativos competentes la información o documentación prevista en el presente Reglamento o que sea requerida por aquéllos para el cumplimiento de sus funciones de control, coordinación o estadística.

A los efectos del presente apartado, no se considerará remitida la información o documentación requerida, cuando esta última sea suministrada o presentada por los interesados después de haber tenido conocimiento del inicio del correspondiente procedimiento sancionador.

j) La comisión de una infracción tipificada como leve habiendo sido sancionado por otras dos infracciones leves en el plazo de un año, siempre que estas últimas sean firmes en vía administrativa.

Artículo 73. Infracciones leves.

Son infracciones leves las tipificadas en el artículo 34 de la Ley del Juego de Castilla-La Mancha, y en particular las siguientes:

a) No exhibir en los establecimientos o en las máquinas los documentos acreditativos de las correspondientes autorizaciones o los demás cuya exhibición se exige en el presente Reglamento.

b) Colocar la documentación que ha de llevar incorporada la máquina de manera que se dificulte su visibilidad desde el exterior, o la falta de protección eficaz para impedir su deterioro o manipulación.

c) No remitir en plazo a los órganos administrativos competentes la información o documentación correspondiente, cuando así esté previsto en el presente Reglamento o sea requerida por aquéllos para el cumplimiento de sus funciones de control, coordinación o estadística.

d) Tener una conducta desconsiderada con los usuarios de las máquinas de juego, tanto durante su utilización por aquéllos como en el caso de protestas o reclamaciones.

e) Las acciones u omisiones que supongan el incumplimiento de los requisitos o condiciones establecidos en la Ley del Juego de Castilla-La Mancha no susceptibles de tipificarse como infracciones graves o muy graves.

Artículo 74. Infracciones cometidas por los jugadores.

1. Son infracciones cometidas por los usuarios de las máquinas de juego, las tipificadas en el artículo 35 de la Ley del Juego de Castilla-La Mancha, y singularmente las siguientes:

a) Emplear en las máquinas de juego monedas, billetes u otros elementos de juego falsos, a sabiendas de su falsedad.

b) Manipular las máquinas o elementos de juego.

c) Omitir la colaboración debida a los agentes de la Autoridad, en el ejercicio de sus funciones de inspección y control.

d) Perturbar el orden en los salones recreativos o de juego, así como en los demás establecimientos autorizados para la instalación y explotación de máquinas de juego, siempre que, en este último caso, la perturbación traiga causa de la utilización de las máquinas de juego.

e) En general, cometer cualquier tipo de irregularidad en el uso de las máquinas de juego que suponga un perjuicio para las empresas titulares de las mismas o para terceros.

2. Las infracciones señaladas en el número anterior serán consideradas a todos los efectos como leves, a excepción de las previstas en los apartados a) y b) que tendrán la consideración de graves.

Artículo 75. Responsables de las infracciones.

1. Son responsables de las infracciones tipificadas en la Ley del Juego de Castilla-La Mancha y especificadas en el presente Reglamento, sus autores, por acción u omisión, sean personas físicas, jurídicas o comunidades de bienes.

2. De las infracciones cometidas por los directivos, administradores o empleados de las empresas relacionadas con las máquinas de juego, serán responsables, asimismo, las personas físicas o jurídicas para las que presten servicios.

3. En relación con la instalación y explotación de máquinas de juego, las infracciones por incumplimiento de los requisitos que debe reunir la máquina serán imputables al titular del negocio desarrollado en el establecimiento donde se encuentre instalada y a la empresa operadora titular de aquélla, sin perjuicio de la responsabilidad que por estos hechos pueda corresponder al fabricante o importador.

Asimismo, las infracciones derivadas de las condiciones y requisitos documentales de los locales, serán imputables a los titulares de las actividades en ellos desarrolladas y a las empresas operadoras titulares de las máquinas que estén siendo objeto de explotación en los mismos.

CAPÍTULO II

Sanciones

Artículo 76. Sanciones pecuniarias.

1. Las infracciones tipificadas como muy graves serán sancionadas con multa de 6.010,12 a 3.005.060,52 euros.

No obstante lo dispuesto en el párrafo anterior, en la imposición de las sanciones pecuniarias correspondientes a infracciones tipificadas como muy graves, habrán de observarse las siguientes reglas:

a) Las infracciones que tengan por objeto salones recreativos o máquinas tipo A no podrán ser sancionadas con multa superior a 30.050,61 euros.

b) Las infracciones que tengan por objeto salones de juego o máquinas tipo B, no podrán ser sancionadas con multa superior a 150.253,03 euros.

2. Las infracciones tipificadas como graves serán sancionadas con multa de 1.502,54 a 30.050,61 euros.

No obstante lo dispuesto en el párrafo anterior, en la imposición de las sanciones pecuniarias correspondientes a infracciones tipificadas como graves, habrán de observarse las siguientes reglas:

a) Las infracciones que tengan por objeto salones recreativos o máquinas tipo A no podrán ser sancionadas con multa superior a 3.005,06 euros.

b) Las infracciones que tengan por objeto salones de juego o máquinas de juego tipo B no podrán ser sancionadas con multa superior a 15.025,30 euros.

3. Las infracciones calificadas como leves se sancionarán con multa de 150,25 a 1.502,53 euros.

No obstante lo dispuesto en el párrafo anterior, en la imposición de las sanciones pecuniarias correspondientes a infracciones tipificadas como leves, habrán de observarse las siguientes reglas:

a) Las infracciones que tengan por objeto salones recreativos o máquinas tipo A no podrán ser sancionadas con multa superior 300,51 euros.

b) Las infracciones que tengan por objeto salones de juego o máquinas tipo B no podrán ser sancionadas con multa superior a 901,52 euros.

Artículo 77. Sanciones no pecuniarias.

1. Sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo anterior, y atendiendo a su naturaleza, repetición o trascendencia, previos los trámites legales correspondientes que garanticen la defensa de los intereses de los afectados, las infracciones tipificadas como muy graves podrán conllevar la imposición de las siguientes sanciones:

a) La suspensión de la autorización concedida, el cierre del local o la inhabilitación de éste para la instalación o explotación de máquinas de juego, con carácter temporal, por un período máximo de cinco años.

b) La revocación de la autorización, el cierre del local o la inhabilitación de éste con carácter definitivo.

2. A su vez, las infracciones tipificadas como graves, atendiendo a su naturaleza, repetición o trascendencia, y sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo anterior, podrán conllevar la imposición de las siguientes sanciones:

a) La suspensión de la autorización por un período máximo de un año.

b) El cierre del local o la inhabilitación de éste para la instalación o explotación de máquinas de juego, con carácter temporal, por un período máximo de un año.

3. Cuando la actividad principal que se ejerza en el establecimiento no sea la de juego, no podrá producirse su clausura, si bien podrá acordarse la prohibición de instalar o explotar en el mismo máquinas de juego, por los plazos y en las condiciones señaladas en este artículo.

Artículo 78. Graduación de las sanciones.

1. Para determinar la graduación de las sanciones deberán tomarse en consideración las circunstancias personales y materiales que concurran en cada caso, así como las demás exigencias derivadas del principio de proporcionalidad.

2. A tal efecto, se considerarán circunstancias agravantes de la responsabilidad, las siguientes:

a) La existencia de intencionalidad o reiteración.

b) La reincidencia, por comisión en el término de un año de más de una infracción de la misma naturaleza, cuando así haya sido declarada por resolución firme en vía administrativa.

c) La especial gravedad de los perjuicios causados a terceros o a la Administración.

d) La especial transcendencia económica o social de la infracción.

3. Por su parte, serán consideradas circunstancias atenuantes de la responsabilidad, las siguientes:

a) El escaso daño causado a terceros o a la Administración. A tal efecto, se apreciará esta atenuante cuando, atendiendo a las particulares circunstancias del caso, el daño concretamente causado por la conducta que se persigue sea inferior al daño estándar o daño normalmente generado por la consumación del concreto tipo infractor que se impute.

b) El carácter colateral que la actividad de explotación de máquinas de juego presente para el imputado, en relación con otra u otras de carácter principal o preferente.

c) La situación de regularidad jurídica en que, al tiempo de dictarse la resolución sancionadora, se encuentre el imputado, en relación con la actividad que fue objeto del procedimiento sancionador.

d) El reconocimiento inequívoco de la responsabilidad por parte del imputado, durante la tramitación del procedimiento sancionador.

4. En todo caso, la cuantía de la multa no podrá ser inferior al cien por cien de la cantidad defraudada, cuando esta última quede debidamente acreditada, respetando siempre los límites establecidos en el artículo 76 del presente Reglamento.

CAPÍTULO III

Prescripción

Artículo 79. Prescripción de infracciones y sanciones.

1. Las infracciones leves prescribirán al año, las graves a los dos años, y las muy graves a los tres años.

2. El término de la prescripción comenzará a contarse desde el día en que se hubiere cometido la infracción.

3. Interrumpirá la prescripción la iniciación, con conocimiento del interesado, del procedimiento sancionador, volviéndose a iniciar el plazo de prescripción si el expediente sancionador estuviera paralizado más de un mes por causa no imputable al presunto responsable.

4. Las sanciones impuestas por faltas leves prescribirán al año, las impuestas por faltas graves a los dos años y las impuestas por faltas muy graves a los tres años.

5. El plazo de prescripción de las sanciones comenzará a contarse desde el día siguiente a aquel en que adquiera firmeza la resolución administrativa por la que se imponga la sanción.

Interrumpirá la prescripción la iniciación, con conocimiento del interesado, del procedimiento de ejecución, volviéndose a iniciar el plazo de prescripción si aquél estuviera paralizado durante más de tres meses por causa no imputable al infractor.

CAPÍTULO IV

Competencia y procedimiento

Artículo 80. Competencia para el ejercicio de la potestad sancionadora.

1. Será competencia del Consejo de Gobierno de Castilla-La Mancha la sanción de las infracciones muy graves cuando la cuantía de la multa objeto de propuesta exceda de 601.012,10 euros.

2. Corresponden al titular de la Consejería de Administraciones Públicas las siguientes competencias:

a) La imposición del resto de las sanciones previstas para las infracciones muy graves.

b) Resolver los recursos de alzada que se interpongan frente a las resoluciones dictadas por los titulares de la Dirección General de Administración Local o de las Delegaciones Provinciales de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha, en el ejercicio de las competencias señaladas en este artículo.

c) Resolver los recursos potestativos de reposición que, en los términos y condiciones previstos en la normativa vigente, se interpongan frente a sus propias resoluciones.

3. Corresponden al titular de la Dirección General de Administración Local las competencias que a continuación se indican:

a) Incoar y ordenar la tramitación de los procedimientos sancionadores por infracciones muy graves.

b) Sancionar las infracciones graves cuando la cuantía de la multa objeto de propuesta exceda de 6.010,12 euros, o se proponga la suspensión de la autorización, el cierre del local o la inhabilitación de éste para actividades de juego, con carácter temporal, por un período máximo de un año.

4. Se asignan a los titulares de las Delegaciones Provinciales de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha, en sus respectivos ámbitos territoriales, las siguientes competencias:

a) Incoar y ordenar la tramitación de los expedientes sancionadores por infracciones leves y graves.

b) Sancionar las infracciones leves.

c) Sancionar las infracciones graves, siempre que esta competencia no le esté atribuida al titular de la Dirección General de Administración Local.

Artículo 81. Procedimiento sancionador.

1. Sin perjuicio de lo dispuesto en el presente Reglamento, los expedientes sancionadores derivados de la aplicación del mismo, se tramitarán de acuerdo con el procedimiento sancionador previsto en el Real Decreto 1398/1993, de 4 de agosto, por el que se aprueba el Reglamento del procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora, y las demás normas que lo sustituyan, complementen, modifiquen o desarrollen.

2. A los efectos del presente Reglamento, el plazo de resolución de los procedimientos simplificados que se tramiten de conformidad con lo dispuesto en el Capítulo V del citado Real Decreto 1398/1993, será de tres meses.

Artículo 82. Suspensión del procedimiento sancionador en caso de infracciones penales.

1. En cualquier momento del procedimiento sancionador en que los órganos competentes estimen que los hechos perseguidos pudieran ser constitutivos de ilícito penal lo comunicarán al Ministerio Fiscal, solicitándole testimonio de las actuaciones practicadas respecto a la comunicación.

2. Cuando los órganos competentes tengan conocimiento de que se está desarrollando un proceso penal sobre los mismos hechos solicitarán del órgano judicial comunicación sobre las actuaciones adoptadas.

3. Recibido el testimonio o la comunicación a que se refieren los números anteriores, el órgano competente para la resolución del procedimiento acordará su suspensión hasta que recaiga resolución judicial, si estimase que existe identidad de sujeto, hecho y fundamento entre la infracción administrativa y la infracción penal que pudiera corresponder.

4. En la misma forma habrá de procederse cuando los hechos lleguen a conocimiento del órgano competente para incoar el procedimiento sancionador, sin que éste haya sido aún iniciado, interrumpiéndose en estos casos los plazos de prescripción previstos para la infracción presuntamente cometida.

5. En todo caso, los hechos declarados probados por sentencia penal firme vinculan a los órganos administrativos respecto a los procedimientos sancionadores que sustancien.

CAPÍTULO V

Medidas cautelares y comiso

Artículo 83. Medidas cautelares.

1. Si existiesen indicios racionales de infracción muy grave, el órgano competente para la tramitación o resolución del procedimiento sancionador, podrá acordar, como medida cautelar, previa o simul-

táneamente a la incoación del expediente, el precinto y depósito de las máquinas y elementos de juego, la suspensión de las autorizaciones o el cierre temporal de los establecimientos.

2. Los agentes de la Autoridad, en el momento de levantar acta de las infracciones a que se refiere el número precedente, podrán adoptar directamente las medidas cautelares de precinto y depósito de las máquinas, material y elementos de juego, a que alude el apartado anterior. En este caso, el órgano competente para la incoación del expediente, deberá confirmar o levantar las medidas cautelares adoptadas en el plazo de dos meses, vencido el cual, si no han sido ratificadas, quedarán sin efecto, sin perjuicio de la prosecución del expediente sancionador.

Artículo 84. Comiso de las máquinas, elementos de juego y beneficios.

1. En los supuestos de falta de las homologaciones y demás autorizaciones necesarias para la instalación o explotación de máquinas o elementos de juego, la Autoridad sancionadora podrá acordar su comiso y destrucción, cuando dichas máquinas o elementos de juego constituyan el objeto de la infracción.

2. Asimismo, atendiendo a la naturaleza de la infracción, la Autoridad sancionadora podrá ordenar el comiso de los beneficios ilícitos obtenidos, cuyo importe habrá de ingresarse en el Tesoro de la Hacienda Regional. Producido dicho ingreso, los particulares dispondrán de un plazo de un mes para solicitar que les sea entregada la parte de los beneficios obtenida a su costa, siempre que sean indubitadamente identificados como titulares de la parte reclamada.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera.

Las referencias contenidas en el presente Reglamento a la Consejería de Administraciones Públicas, a la Dirección General de Administración Local y a las Delegaciones Provinciales de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha, se entenderán realizadas a favor de los órganos de la Administración Regional que en cada momento resulten competentes en materia de juego. Asimismo, las referencias a la Consejería de Economía y Hacienda se entenderán realizadas a favor de los órganos de la Administración Regional que en cada momento resulten competentes en materia de tributación sobre el juego.

Segunda.

1. Para la práctica de los ensayos previos a que se refiere el artículo 23 de este Reglamento se autorizan a las siguientes entidades:

a) Departamento de Automática, Ingeniería Electrónica e Informática Industrial de la Escuela Técnica Superior de Ingenieros Industriales de Madrid.

b) Laboratorio de Ensayos de LGAI Technological Center, SA.

c) Laboratorio de Ensayos del Centro de Tecnología de las Comunicaciones, SA (CETECOM).

d) Centro de Pruebas y Ensayos de Máquinas Recreativas (CPEMR) del Departamento de Ingeniería Eléctrica, Electrónica, de Computadores y de Sistemas de la Universidad de Oviedo.

e) Cualesquiera otras autorizadas por la Consejería de Administraciones Públicas.

2. La Administración Regional podrá suscribir acuerdos o convenios con otras Administraciones competentes en materia de juego, que supongan el reconocimiento y la autorización de otras entidades para la realización de los ensayos mencionados en el número anterior.

Tercera.

La fabricación, comercialización, distribución, instalación y explotación de máquinas de juego o de sistemas externos de interconexión de las mismas, así como de salones recreativos o de juego en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha no requerirá otras inscripciones registrales que las previstas en esta Norma.

Cuarta.

1. A los efectos previstos en este Reglamento, el requisito de estar al corriente en el cumplimiento de las obligaciones tributarias frente a la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha, se acreditará mediante certificado del órgano competente de la Consejería de Economía y Hacienda, de oficio o a instancia del interesado, y se extenderá a los tributos específicos que en cada caso concreto resulten exigibles en relación con los juegos de suerte, envite o azar.

2. A los efectos de lo establecido en esta Disposición, se considerará que se está al corriente en el cumplimiento de las obligaciones tributarias cuando concurran las siguientes circunstancias:

a) Haber presentado las correspondientes declaraciones-liquidaciones por los importes legalmente establecidos.

b) No existir, con la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha, deudas de naturaleza tributaria en período ejecutivo.

Quinta.

Los Registros de Modelos y de Empresas relacionadas con las máquinas de juego regulados en esta Norma, serán considerados, a todos los efectos, como parte integrante del Registro General del Juego previsto en la Ley 4/1999, de 31 de marzo, del Juego de Castilla-La Mancha.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

Los modelos de máquinas de juego que se encuentren homologados a resultas de lo dispuesto en el Decreto 19/1999, de 2 de marzo, por el que se crean y regulan los Registros de Modelos y de Empresas relacionadas con las Máquinas Recreativas y de Azar, se considerarán automáticamente inscritos en el Registro de Modelos a que se refiere el Capítulo I del Título III del presente Reglamento.

Segunda.

1. Las empresas que se encuentren inscritas a resultas de lo dispuesto en el Decreto 19/1999, de 2 de marzo, por el que se crean y regulan los Registros de Modelos y de Empresas relacionadas con las Máquinas Recreativas y de Azar, se considerarán automáticamente inscritas en el Registro de Empresas a que se refiere el Título IV del presente Reglamento.

2. Las fianzas formalizadas en cumplimiento de lo dispuesto en el artículo 13 del Decreto señalado en el número anterior, se considerarán constituidas al amparo de lo dispuesto en el artículo 35 de este Reglamento, quedando afectadas, en consecuencia, a las responsabilidades previstas en el número 7 del último de los artículos citados.

Tercera.

1. Las solicitudes de autorizaciones que se encuentren en tramitación en la fecha de entrada en vigor del presente Reglamento serán resueltas con arreglo a la normativa vigente al tiempo de su solicitud.

2. No obstante lo dispuesto en el número anterior, las solicitudes de inscripción en los Registros de Modelos y de Empresas previstos en el Decreto 19/1999, de 2 de marzo, se resolverán conforme a lo dispuesto en este Reglamento.

Cuarta.

Las autorizaciones vigentes en la fecha de entrada en vigor del presente Reglamento seguirán produciendo sus efectos propios hasta la finalización del período de validez por el que hubiesen sido concedidas, resultándoles de aplicación la normativa vigente en el momento de su concesión y quedando su renovación sujeta a lo dispuesto en la presente Norma.

No obstante lo dispuesto en el párrafo anterior, en ningún caso podrán renovarse aquellas autorizaciones que no resulten contempladas en este Reglamento, tales como las guías de circulación, las autorizaciones de instalación de máquinas recreativas con premio programado en bares y cafeterías o los boletines de situación, previstas, respectivamente, en los artículos 23, 37 y 49 del Real Decreto 2110/1998, de 2 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

La inspección técnica a que alude el artículo 59 no será exigible en relación con la primera renovación de las autorizaciones de explotación vigentes en la fecha de entrada en vigor del reglamento, con independencia de que se trate de autorizaciones de explotación iniciales o que ya hubieran sido objeto de anteriores renovaciones.

Quinta.

Sin perjuicio de lo establecido en la disposición anterior, la Administración procederá de oficio a la sustitución documental de las guías de circulación vigentes en la fecha de entrada en vigor del presente Reglamento, mediante la expedición de las correspondientes autorizaciones de explotación conforme al modelo previsto en el Anexo VIII, sin que ello suponga modificación del período de validez por el que aquéllas fueron expedidas.

Para el caso de máquinas de juego tipo B, la expedición de los nuevos documentos deberá llevarse a cabo antes del día 1 de marzo de 2004; en tanto que para las máquinas de juego tipo A dicho término será el de 31 de diciembre del mismo año. Para ello será preciso la entrega ante la Delegación Provin-

cial de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha que corresponda de los ejemplares de las guías sustituidas por parte de las empresas titulares de las mismas.

Transcurridos los términos establecidos en el párrafo anterior, la exigencia prevista en el artículo 69.1, b) de este Reglamento sólo se considerará cumplida con la exhibición en las máquinas de juego del modelo de autorización de explotación previsto en el Anexo VIII antes citado.

Sexta.

1. Producida la caducidad de las autorizaciones de instalación de máquinas recreativas con premio programado en bares y cafeterías, perderán automáticamente su validez, sin necesidad de declaración administrativa alguna, los boletines de situación que se encuentren en vigor en relación con el establecimiento de referencia.

2. No obstante lo dispuesto en el párrafo anterior, producida la caducidad de las autorizaciones de instalación de máquinas recreativas con premio programado en bares y cafeterías que se encuentren vigentes en el momento de entrada en vigor del presente Reglamento, la primera autorización de instalación que sea solicitada en relación con dichos establecimientos sólo podrá ser concedida a favor del titular del local y de la empresa operadora que, en el momento de producirse la caducidad de aquélla, tuvieran suscritos y en vigor boletines de situación con un período de validez superior al de dichas autorizaciones de instalación, siempre que no haya transcurrido el período de vigencia inicialmente previsto en dichos boletines de situación y salvo acuerdo en contrario de todos los interesados.

Todo ello salvo que el titular del local sea distinto de aquel que hubiera suscrito los citados boletines de situación, en cuyo caso el nuevo titular podrá obtener la nueva autorización de instalación con cualquier empresa operadora.

3. Si al tiempo de producirse la caducidad de la autorización de instalación de máquinas recreativas con premio programado en bares y cafeterías, fuesen dos las empresas operadoras que mantuvieran en vigor boletines de situación suscritos con el titular del local, y dichos boletines de situación tuviesen un período de validez superior al de la citada autorización de instalación, la nueva autorización de instalación sólo podrá concederse a favor de la empresa operadora cuyo boletín de situación tenga señalado un período de validez superior en el tiempo, siempre que no haya transcurrido el período de vigencia inicialmente previsto en dichos boletines de situación, salvo acuerdo en contrario de todos los interesados.

Ello salvo que el titular del establecimiento sea distinto del que suscribió los citados boletines de situación; en cuyo caso, la autorización de instalación podrá otorgarse a favor del titular del local y de cualquier empresa operadora.

Séptima.

Las autorizaciones de explotación de máquinas de juego que estuvieran vigentes a la entrada en vigor de este Reglamento, pasarán a tener validez en todo el territorio de la Comunidad Autónoma.

ANEXO I

PROCEDIMIENTO	TIPO DOCUMENTO
HOMOLOGACIÓN E INSCRIPCIÓN DE MODELO DE MÁQUINA DE JUEGO	SOLICITUD

DATOS EMPRESA FABRICANTE/IMPORTADORA

CIF/NIF	RAZÓN SOCIAL/NOMBRE Y APELLIDOS				NÚM. INSCRIP. REG. EMP.
DOMICILIO		NÚM.	PISO	PUERTA	TELÉF.
LOCALIDAD	COD. POSTAL	PROVINCIA			CORREO ELECT.

DATOS DEL REPRESENTANTE

NIF	NOMBRE Y APELLIDOS				
DOMICILIO		NÚM.	PISO	PUERTA	TELÉF.
LOCALIDAD	COD. POSTAL	PROVINCIA			CORREO ELECT.

DATOS DEL MODELO

TIPO	NOMBRE COMERCIAL		
VERSIÓN PROG.	MODELO MEMORIA	CHECKSUM	CRC

La empresa cuyos datos se expresan, y en su nombre el/la representante que se identifica, SOLICITA la homologación e inscripción en el Registro de Modelos del modelo de máquina de juego cuyos datos se relacionan. A tal efecto, presenta la siguiente documentación:

- ☐ Ficha técnica (en duplicado ejemplar).
- ☐ Memoria descriptiva.
- ☐ Planos de la máquina y de su sistema eléctrico.
- ☐ Declaración "CE" de conformidad.
- ☐ Resumen estadístico de una simulación de la secuencia del juego (sólo para máquinas B y C).
- ☐ Memoria que almacena el juego de la máquina (sólo para máquinas B y C).
- ☐ Descripción de los contadores (sólo para máquinas B y C).
- ☐ Informe de laboratorio autorizado para ensayos previos (sólo para máquinas B y C).

....., a ..... de ..... de .....
POR LA EMPRESA,

Fdo.: .....
DNI.: .....

ILMO/A. SR/A. DIRECTOR/A GENERAL DE ADMINISTRACIÓN LOCAL **TOLEDO**

ANEXO II

PLACA DE IDENTIDAD

FABRICANTE:
CIF/NIF:
Nº REG. EMP. CLM:
Nº REG. EMP. NACIONAL:
MODELO:
Nº REG. MODELO CLM:
Nº REG. MODELO NACIONAL:
TIPO:
SERIE:
Nº FABRICACIÓN:

ANEXO III

TIPO DOCUMENTO

CERTIFICADO DE FABRICACIÓN DE MÁQUINAS DE JUEGO

DATOS EMPRESA FABRICANTE/IMPORTADORA

CIF/NIF	RAZÓN SOCIAL/NOMBRE Y APELLIDOS			Nº INSCRIPC. REG. EMPRESAS	
DOMICILIO		NÚM.	PISO	PUERTA	TELÉF.
LOCALIDAD	COD. POSTAL	PROVINCIA		CORREO ELECT.	

DATOS DEL REPRESENTANTE

NIF	NOMBRE Y APELLIDOS				
DOMICILIO		NÚM.	PISO	PUERTA	TELÉF.
LOCALIDAD	COD. POSTAL	PROVINCIA		CORREO ELECT.	

DATOS DE LA MÁQUINA

TIPO	NOMBRE DEL MODELO	Nº INSC. REG. MODELO	SERIE	NÚM.
FECHA DE FABRICACIÓN	Nº CERTIF. "CE"	MODELO CONTADORES	SERIE CONT.	NÚM. CONT.

TRANSMISIÓN DE LA MÁQUINA A EMPRESA COMERCIALIZADORA

EMPRESA ADQUIRENTE	CIF/NIF	Nº INSC. REG. EMP.	FECHA TRANSM.

TRANSMISIÓN DE LA MÁQUINA A EMPRESA OPERADORA

EMPRESA ADQUIRENTE	CIF/NIF	Nº INSC. REG. EMP.	FECHA TRANSM.

La empresa fabricante/importadora arriba indicada, y en su nombre el/la representante que suscribe, CERTIFICA: Ser ciertos los datos referidos a la fabricación de la máquina de juego referenciada, así como los relativos a su transmisión.

Fdo.: Fecha:
DNI: Sello Empresa:

La empresa comercializadora arriba indicada, y en su nombre el/la representante que suscribe, CERTIFICA: Ser ciertos los datos referidos a la transmisión de la máquina de juego que se indica a la empresa operadora que igualmente se identifica.

Fdo.: Fecha:
DNI: Sello Empresa:

ANEXO IV

PROCEDIMIENTO	TIPO DOCUMENTO SOLICITUD
INSCRIPCIÓN REGISTRO DE EMPRESAS DE MÁQUINAS DE JUEGO	

DATOS EMPRESA

CIF/NIF	RAZÓN SOCIAL/NOMBRE Y APELLIDOS				
DOMICILIO		NUM.	PISO	PUERTA	TELÉF.
LOCALIDAD	COD. POSTAL	PROVINCIA		CORREO ELECT.	

DATOS DEL REPRESENTANTE

NIF	NOMBRE Y APELLIDOS				
DOMICILIO		NUM.	PISO	PUERTA	TELÉF.
LOCALIDAD	COD. POSTAL	PROVINCIA		CORREO ELECT.	

SOLICITA de la Dirección General de Administración Local su inscripción en el Registro de Empresas relacionadas con las Máquinas de Juego, en la Sección que se indica (márquese la solicitada):

☐ SECCIÓN PRIMERA (Fabricantes/Importadoras)
☐ Máquinas tipo A ☐ Máquinas tipo B ☐ Máquinas tipo C

☐ SECCIÓN SEGUNDA (Comercializadoras)
☐ Máquinas tipo A ☐ Máquinas tipo B ☐ Máquinas tipo C

☐ SECCIÓN TERCERA (Empresas Operadoras)
☐ Máquinas tipo A ☐ Máquinas tipo B ☐ Máquinas tipo C

☐ SECCIÓN CUARTA (Titulares de Salones)
☐ Salones Recreativos ☐ Salones de Juego

A tal fin, se acompaña la siguiente documentación:
A) PERSONAS FÍSICAS:
☐ Fotocopia del DNI o pasaporte del solicitante.
☐ Certificado de antecedentes penales.
B) PERSONAS JURÍDICAS:
☐ Fotocopia del DNI del representante.
☐ Certificados de antecedentes penales de administradores y consejeros.
☐ Copia o testimonio de la escritura de constitución de la sociedad, así como de las modificaciones posteriores, si existieran.
☐ Documento que acredite la representación de la sociedad por quien firma la solicitud.

....., a ..... de ..... de .....
POR LA EMPRESA,

Fdo.: .....
DNI.: .....

ILMO/A. SR/A. DELEGADO/A PROVINCIAL DE LA JUNTA DE COMUNIDADES DE CASTILLA-LA MANCHA.

ANEXO V

Ficha Normalizada de Datos Estadísticos

I. DATOS EMPRESA

CIF/NIF	RAZÓN SOCIAL/NOMBRE Y APELLIDOS			Nº INSCRIPC. REG. EMPRESAS
DOMICILIO		Nº	PISO	PUERTA / TELÉF.
LOCALIDAD	COD. POSTAL	PROVINCIA		CORREO ELECT.

TIPO DE ACTIVIDAD (SEÑALAR LA QUE CORRESPONDA)

☐ FABRICACIÓN/IMPORTACIÓN ☐ COMERCIALIZACIÓN/DISTRIBUCIÓN

☐ EMPRESA OPERADORA ☐ EMPRESA TITULAR DE SALONES

PLANTILLA LABORAL (INDICAR NÚMERO)

DIRECTIVOS: ADMINISTRATIVOS: TÉCNICOS: OTROS: TOTAL:

FIJOS: CONTRATADOS TEMPORALES:

DATOS REPRESENTANTE

NIF	NOMBRE Y APELLIDOS			
DOMICILIO		Nº	PISO	PUERTA / TELÉF.
LOCALIDAD	COD. POSTAL	PROVINCIA		CORREO ELECT.

II. DATOS ECONÓMICOS Y CONTABLES

1. CAPITAL SOCIAL (SÓLO PERSONAS JURÍDICAS)

CAPITAL ESCRITURADO DE LA EMPRESA:.....EUROS.
NÚMERO DE ACCIONES:.....

2. FIANZAS CONSTITUIDAS

A) POR INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO DE EMPRESAS

FABRICANTES:
TIPO A.....EUROS
TIPOS B Y C.....EUROS
TOTAL .....EUROS

COMERCIALIZADORES Y DISTRIBUIDORES
TIPO A.....EUROS
TIPO B Y C..... EUROS
TOTAL.....EUROS

EMPRESAS OPERADORAS
TIPO A.....EUROS
TIPO B.....EUROS
TIPO C.....EUROS
TOTAL.....EUROS

EMPRESAS TITULARES DE SALONES
SALONES RTVOS.....EUROS
SALONES DE JUEGO.....EUROS
TOTAL.....EUROS

B) FIANZAS ADICIONALES POR EXPLOTACIÓN DE MAQUINAS Y SALONES

EMPRESAS TITULARES DE SALONES
POR SALONES DE JUEGO.....EUROS
TOTAL.....EUROS

EMPRESAS OPERADORAS
MAQUINAS TIPO B.....EUROS
MAQUINAS TIPO C.....EUROS
TOTAL.....EUROS

3. TRIBUTOS SATISFECHOS EN EL AÑO ANTERIOR

POR TASAS FISCALES (MAQUINAS B Y C).....EUROS
POR RECARGO AUTONÓMICO.....EUROS

OTROS TRIBUTOS (DETALLAR).....EUROS
.....EUROS
TOTAL TRIBUTOS SATISFECHOS.....EUROS

CUENTA DE PÉRDIDAS Y GANANCIAS

BENEFICIOS O PÉRDIDAS DE LA EXPLOTACIÓN.....EUROS
BENEFICIOS O PERDIDAS ORDINARIAS.....EUROS
BENEFICIOS O PERDIDAS ANTES DE IMPUESTOS.....EUROS

RESULTADO DEL EJERCICIO (POSITIVO O NEGATIVO).....EUROS

III. DATOS SOBRE MAQUINAS RECREATIVAS Y SALONES

1. EMPRESAS FABRICANTES Y DISTRIBUIDORAS DE MATERIAL DE JUEGO

1.1 DATOS SOBRE FABRICACIÓN (en Castilla-La Mancha).

TIPO	FABRICADAS	IMPORTADAS	TOTAL	VARIACIONES S/AÑO ANTERIOR
A				+ -
B				+ -
C				+ -
TOTAL				+ -

1.2. DATOS SOBRE DISTRIBUCIÓN (en Castilla-La Mancha)

TIPO	VENTAS	ALQUILER	LEASING	TOTAL	VARIACIONES S/AÑO ANTERIOR
A					+ -
B					+ -
C					+ -
TOTAL					+ -

2. EMPRESAS OPERADORAS Y CASINOS DE JUEGOS (Máquinas en explotación)

LOCAL / TIPO	BARES Y CAFETERÍAS	SALONES RECREAT.	SALONES JUEGO	BINGOS	CASINOS	TOTAL	VARIACIONES Nº MAQUINAS SOBRE AÑO ANTERIOR	RECAUDACIÓN
A							+ -	
B							+ -	
C							+ -	
TOTAL							+ -	

3. EMPRESAS TITULARES DE SALONES (CONFECCIONAR UN CUADRO POR CADA SALÓN QUE SE EXPLOTE)

TIPO	FECHA AUTORIZ.	MAQ INSTALADAS A: B:	DENOMINACIÓN			
DOMICILIO			NUM.	PISO	PUERTA	TELEFONO
LOCALIDAD			COD. POSTAL		PROVINCIA	

ANEXO VI

PROCEDIMIENTO	TIPO DOCUMENTO
AUTORIZACIÓN DE FUNCIONAMIENTO DE SALONES DE JUEGO Y RECREATIVOS	SOLICITUD

DATOS EMPRESA

CIF/NIF	RAZÓN SOCIAL/NOMBRE Y APELLIDOS				NÚM. INSCRIP. REG. EMP.
DOMICILIO		NÚM.	PISO	PUERTA	TELÉF.
LOCALIDAD		COD. POSTAL	PROVINCIA		CORREO ELECT.

DATOS DEL REPRESENTANTE

NIF	NOMBRE Y APELLIDOS				
DOMICILIO		NÚM.	PISO	PUERTA	TELÉF.
LOCALIDAD		COD. POSTAL	PROVINCIA		CORREO ELECT.

DATOS DEL SALÓN

TIPO	CU/PLAZA		NÚM.	PISO	SUPERF.	Nº ACCES.
LOCALIDAD		COD. POSTAL	PROVINCIA		CORREO ELECT.	

La empresa cuyos datos se expresan, y en su nombre el/la representante que se identifica, SOLICITA la Autorización de Funcionamiento del salón cuyos datos se relacionan. A tal efecto, presenta la siguiente documentación:

- ☐ Documentación acreditativa de la disponibilidad del local.
- ☐ Licencia municipal de apertura (en su defecto, certificación municipal de su solicitud y falta de denegación).
- ☐ Plano de situación del local.
- ☐ Planos de planta y sección.
- ☐ Memoria descriptiva del local o del proyecto del mismo.

....., a ..... de ..... de .....
POR LA EMPRESA,

Fdo.: .....
DNI.: .....

ILMO/A. SR/A. DELEGADO/A PROVINCIAL DE LA JUNTA DE COMUNIDADES DE CASTILLA-LA MANCHA

ANEXO VII

Junta de Comunidades de
Castilla-La Mancha
Consejería de Administraciones Públicas

AUTORIZACIÓN DE FUNCIONAMIENTO DE SALONES DE JUEGO Y RECREATIVOS

DATOS DEL SALÓN

TIPO DE SALÓN	SUPERFICIE	NUM MAX. MAQ.	AFORO

CL./PLAZA	NÚM.	BLQ.	PISO	PUERTA

MUNICIPIO	COD. POSTAL	PROVINCIA

DATOS DEL TITULAR DEL SALÓN

CIF/NIF	RAZÓN SOCIAL/NOMBRE Y APELLIDOS	NÚM. INSC. REG. EMP.

CL./PLAZA	NÚM.	BLQ.	PISO	PUERTA

MUNICIPIO	COD. POSTAL	PROVINCIA	TELÉFONO

DATOS DE LA AUTORIZACIÓN

ORGANISMO	
FECHA DE AUTORIZACIÓN	
FECHA DE CADUCIDAD DE LA AUTORIZACIÓN	
NÚM. DE AUTORIZACIÓN	FIRMA Y SELLO FDO:.....

ANEXO VIII

AUTORIZACIÓN DE EXPLOTACIÓN DE MÁQUINAS DE JUEGO

DATOS DE LA MÁQUINA			
MODELO			
TIPO	NUM. REG.	FECHA FABRIC.	
SERIE	NUMERO		

DATOS DEL FABRICANTE	
NOMBRE/RAZÓN SOCIAL	
CIF/NIF	Nº INSC. REG. EMP.

DATOS DEL CONTADOR	
MODELO	
SERIE	NUMERO

DATOS AUTORIZACIÓN DE EXPLOTACIÓN

ORGANISMO		
NUM. AUTORIZ.	FECHA AUTORIZ.	FECHA CADUCIDAD
AMBITO		

SELLO ORGANISMO COMPETENTE

DATOS PRIMERA EMPRESA OPERADORA

RAZON SOCIAL/NOMBRE Y APELLIDOS	
CIF/NIF	Nº INSCRIPC. REG. EMP.

SELLO ORGANISMO COMPETENTE

DATOS SEGUNDA EMPRESA OPERADORA

RAZON SOCIAL/NOMBRE Y APELLIDOS		
CIF/NIF	Nº INSCRIPC. REG. EMP.	FECHA CAMBIO TITULARIDAD

SELLO ORGANISMO COMPETENTE

DATOS TERCERA EMPRESA OPERADORA

RAZON SOCIAL/NOMBRE Y APELLIDOS		
CIF/NIF	Nº INSCRIPC. REG. EMP.	FECHA CAMBIO TITULARIDAD

SELLO ORGANISMO COMPETENTE

OBSERVACIONES

ANEXO IX

PROCEDIMIENTO	TIPO DOCUMENTO SOLICITUD
AUTORIZACIÓN DE EXPLOTACIÓN DE MÁQUINAS DE JUEGO	

DATOS DE LA EMPRESA OPERADORA

CIF/NIF	RAZÓN SOCIAL/NOMBRE Y APELLIDOS				Nº INSC. REG. EMP.
DOMICILIO		NUM.	PISO	PUERTA	TELEF.
LOCALIDAD		COD. POSTAL	PROVINCIA		CORREO ELECT.

DATOS DEL REPRESENTANTE

NIF	NOMBRE Y APELLIDOS				
DOMICILIO			NUM.	PISO	PUERTA	TELEF.
LOCALIDAD		COD. POSTAL	PROVINCIA		CORREO ELECT.

DATOS DE LA MÁQUINA

TIPO	MODELO		
Nº MOD.	SERIE	NUMERO	FECHA FABRIC.

DATOS DEL FABRICANTE

NOMBRE/RAZÓN SOCIAL	
CIF/NIF	NUM. INSCRIP. REG. EMPRESAS

La empresa cuyos datos se indican, y en su nombre el/la representante que suscribe, SOLICITA autorización de explotación para la máquina de juego que arriba se identifica. A tal efecto, se acompaña la siguiente documentación:

- ☐ Certificado de fabricación de la máquina.
- ☐ Solicitud de baja definitiva de máquina autorizada (sólo para el caso de canje fiscal).
- ☐ Ejemplares originales de la autorización de explotación de la máquina cuya baja definitiva se interesa (sólo para el caso de canje fiscal).
- ☐ Placa de identidad de la máquina que causa baja (sólo para el caso de canje fiscal).
- ☐ Declaración solemne de inutilización de la máquina que causa baja: Anexo X (sólo para el caso de canje fiscal).
- ☐ Comunicación previa de emplazamiento de la máquina de juego que causa baja (sólo para el caso de canje fiscal).

....., a ..... de ..... de .....
POR LA EMPRESA,

Fdo.: .....
DNI.: .....

ANEXO X

PROCEDIMIENTO	TIPO DOCUMENTO
BAJA DEFINITIVA DE MÁQUINA DE JUEGO	DECLARACIÓN

DATOS EMPRESA OPERADORA

CIF/NIF	RAZÓN SOCIAL/NOMBRE Y APELLIDOS				Nº INSCRIP. REG. EMP.
DOMICILIO		NUM.	PISO	PUERTA	TELÉF.
LOCALIDAD	COD. POSTAL	PROVINCIA			CORREO ELECT.

DATOS DEL REPRESENTANTE

NIF	NOMBRE Y APELLIDOS				
DOMICILIO		NUM.	PISO	PUERTA	TELÉF.
LOCALIDAD	COD. POSTAL	PROVINCIA			CORREO ELECT.

DATOS DE LA MÁQUINA

MODELO				
TIPO	Nº REGISTRO DEL MODELO	SERIE	NUM. FABRICACIÓN	NUM. AUTOR. EXPLOT.

La persona cuyos datos arriba se expresan, en su condición de representante/titular de la empresa operadora que igualmente se identifica, con conocimiento de las responsabilidades penales y administrativas que pudiera contraer por una eventual falsedad, DECLARA SOLEMNEMENTE:

Que habiéndose solicitado la baja definitiva de la máquina de juego cuyos datos se indican, la misma **SE ENCUENTRA INUTILIZADA COMO MÁQUINA DE JUEGO**, hallándose en la actualidad:

☐ Almacenada para su posterior desguace.
☐ Almacenada para aprovechamiento de piezas.
☐ Otros (especificar).....

....., a ..... de ..... de .....
POR LA EMPRESA,

Fdo.: .....
DNI.: .....

ANEXO XI

AUTORIZACIÓN DE INSTALACIÓN

DATOS DEL ESTABLECIMIENTO

NOMBRE COMERCIAL				
CL./PLAZA	NUM.	BLQ.	PISO	PUERTA
MUNICIPIO	COD. POSTAL	PROVINCIA		

DATOS DEL TITULAR DEL LOCAL

RAZÓN SOCIAL/NOMBRE Y APELLIDOS		CIF/NIF		
CL./PLAZA	NUM.	BLQ.	PISO	PUERTA
MUNICIPIO	COD. POSTAL	PROVINCIA	TELEFONO	

DATOS DE LA EMPRESA OPERADORA

RAZÓN SOCIAL/NOMBRE Y APELLIDOS		CIF/NIF		Nº INSC. REG. EMP.
CL./PLAZA	NUM.	BLQ.	PISO	PUERTA
MUNICIPIO	COD. POSTAL	PROVINCIA	TELEFONO	

DATOS DE LA AUTORIZACIÓN

ORGANISMO	
FECHA DE AUTORIZACIÓN	
FECHA DE CADUCIDAD DE LA AUTORIZACIÓN	
NUM. DE AUTORIZACIÓN	FIRMA Y SELLO FDO.: .....

ANEXO XII

PROCEDIMIENTO	TIPO DOCUMENTO
AUTORIZACIÓN DE INSTALACIÓN	SOLICITUD

I. DATOS DEL ESTABLECIMIENTO

NOMBRE COMERCIAL			
CL./PLAZA			NUM.
MUNICIPIO		COD. POSTAL	PROVINCIA

II. DATOS DEL TITULAR DEL LOCAL

RAZON SOCIAL/NOMBRE Y APELLIDOS					CIF/NIF
CL./PLAZA		NUM.	BLQ.	PISO	PUERTA
MUNICIPIO	COD. POSTAL	PROVINCIA		TELEFONO	

DATOS DEL REPRESENTANTE

NIF	NOMBRE Y APELLIDOS				
DOMICILIO		NUM.	PISO	PUERTA	TELEF.
LOCALIDAD	COD. POSTAL	PROVINCIA		CORREO ELECT.	

III. DATOS DE LA EMPRESA OPERADORA

RAZON SOCIAL/NOMBRE Y APELLIDOS			CIF/NIF		Nº INSC. REG. EMP.
CL./PLAZA			NUM.	BLQ.	PISO	PUERTA
MUNICIPIO	COD. POSTAL	PROVINCIA	TELEFONO		

DATOS DEL REPRESENTANTE

NIF	NOMBRE Y APELLIDOS				
DOMICILIO		NUM.	PISO	PUERTA	TELEF.
LOCALIDAD	COD. POSTAL	PROVINCIA		CORREO ELECT.	

SOLICITAN de la **Delegación Provincial** de la Junta de Comunidades la concesión de la autorización de instalación de máquinas de juego tipo **B** en el establecimiento de referencia. Acompañando, a tal fin, los siguientes documentos:

- ☐ Licencia Municipal de Apertura (o certificación municipal subsidiaria).
- ☐ Declaración solemne del titular del establecimiento (art. 63,b del Reglamento de Máquinas de Juego de Castilla-La Mancha).
- ☐ **CIF/DNI** del titular del establecimiento.
- ☐ Documento notarial acreditativo de la representación (para personas jurídicas).

....., a....., de..... de.....

Por el titular del local	Reconocimiento de firma Firma y sello Reconocida por: DNI:	Por la empresa operadora	Reconocimiento de firma Firma y sello Reconocida por: DNI:
Fdo.: DNI:		Fdo.: DNI:	

ANEXO XIII

PROCEDIMIENTO	TIPO DOCUMENTO
COMUNICACIÓN PREVIA DE EMPLAZAMIENTO DE MÁQUINAS DE JUEGO TIPOS B Y C	COMUNICACIÓN

DATOS DEL ESTABLECIMIENTO DE INSTALACIÓN

NOMBRE COMERCIAL			NÚM. DE AUTORIZACIÓN
CL./PLAZA			NÚM.
MUNICIPIO		COD. POSTAL	PROVINCIA

DATOS DEL TITULAR DEL LOCAL

RAZÓN SOCIAL/NOMBRE Y APELLIDOS					CIF/NIF
CL./PLAZA		NÚM.	BLQ.	PISO	PUERTA
MUNICIPIO	COD. POSTAL	PROVINCIA		TELÉFONO	

DATOS DE LA MÁQUINA Y DEL ANTERIOR LOCAL DE INSTALACIÓN

MODELO				
TIPO	Nº REGISTRO DEL MODELO	SERIE	NÚM. FABRICACIÓN	NÚM. AUTORIZACIÓN DE EXPLOTACIÓN
ESTABLECIMIENTO/LUGAR DE PROCEDENCIA		NÚM. AUTORIZ.	LOCALIDAD	PROVINCIA

DATOS DE LA EMPRESA OPERADORA

RAZÓN SOCIAL/NOMBRE Y APELLIDOS			CIF/NIF		NÚM. INSC. REG. EMP.
CL./PLAZA			NÚM.	BLQ.	PISO	PUERTA
MUNICIPIO	COD. POSTAL	PROVINCIA		TELÉFONO	

DATOS DEL REPRESENTANTE

NIF	NOMBRE Y APELLIDOS				
DOMICILIO		Nº	PISO	PUERTA	TELÉF.
LOCALIDAD	COD. POSTAL	PROVINCIA		CORREO ELECT.	

La empresa operadora cuyos datos se expresan, y en su nombre el/la representante que se identifica, formula COMUNICACIÓN PREVIA DE EMPLAZAMIENTO de la máquina de juego cuyos datos se relacionan, en el establecimiento público que asimismo se indica.

....., a ..... de ..... de .....

POR LA EMPRESA,

Fdo.: .....

DNI.: .....

ILMO/A. SR/A. DELEGADO/A PROVINCIAL DE LA JUNTA DE COMUNIDADES DE CASTILLA-LA MANCHA.

i) Cataluña

§ 98 DECRETO 22/2005, DE 22 FEBRERO. APROBACIÓN DEL REGLAMENTO DE SALONES RECREATIVOS Y DE JUEGO

(DOGC núm. 4330, de 24 febrero [LCAT 2005, 117])

La atribución por el artículo 9.32 del Estatuto de Autonomía de Cataluña a la Generalidad de la competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas condujo a la aprobación de la Ley 15/1984, de 20 de marzo, del Juego.

El artículo 5.1 de la Ley citada, atribuye al Departamento de Gobernación, ahora Interior, la potestad de aprobar las reglamentaciones especiales de los juegos y apuestas incluidos en el catálogo, que regularán los condicionamientos y las prohibiciones que se consideren necesarios para practicarse.

En cumplimiento de este mandato, mediante el Decreto 316/1992, de 28 de diciembre, se aprobó el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar que tenía por objeto la regulación, en un texto único, entre otras cuestiones, de las máquinas recreativas y de azar y la actividad económica relacionada con ellas como la fabricación, explotación, instalación, etc. En concreto, los artículos 39 y siguientes, entre otros, recogían los tipos de salones, los requisitos y el procedimiento de tramitación de las autorizaciones de instalación de máquinas en estos establecimientos y en el Anexo se fijaban las condiciones técnicas para salas recreativas y de juego con máquinas recreativas y de azar.

La entrada en vigor del Decreto 28/1997, de 21 de enero, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, supuso la derogación del Decreto 316/1992, salvo la parte relativa a salones recreativos y de juego que continuaba en vigor hasta la aprobación de un reglamento específico.

La necesidad de disponer de un texto único que recoja la normativa reguladora de los salones recreativos y de juego, las peticiones del sector dirigidas a adecuar su actividad a la realidad social y económica actual, así como las nuevas previsiones relativas a las máquinas especiales para salas de juego y el régimen de prohibiciones de acceso a éstas, son los motivos que justifican la aprobación de este Reglamento, que derogará totalmente el mencionado Decreto 316/1992.

En lo que concierne al contenido de este Decreto, hay que señalar que recoge las disposiciones relativas a locales e instalaciones, empresas titulares de salones, régimen de autorizaciones de instalación y régimen de funcionamiento.

Por todo lo expuesto, de acuerdo con el dictamen de la Comisión Jurídica Asesora, a propuesta de la consejera de Interior y con la deliberación previa del Gobierno, decreto:

Artículo único.

Se aprueba el Reglamento de Salones Recreativos y de Juego, cuyo texto figura en el anexo de este Decreto.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Al entrar en vigor el presente Decreto se deroga totalmente el Decreto 316/1992, de 28 de diciembre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

ANEXO

Reglamento de Salones Recreativos y de Juego

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 1. Ámbito y objeto.

Este Reglamento tiene como objeto la regulación de la instalación, el funcionamiento y la explota-

ción de los establecimientos destinados a salones recreativos y a salones de juego, así como la inscripción de sus personas titulares en el Registro de empresas de máquinas recreativas y de azar previsto en el vigente Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

Artículo 2. Clasificación y definiciones.

2.1. Los salones son establecimientos dedicados principalmente a explotar máquinas recreativas, o tipo A, o recreativas con premio, o tipo B.

2.2. Se denominarán salones recreativos o tipo A aquellos que se destinen únicamente a la instalación y explotación de máquinas tipo A y salones de juego, o tipo B, los que se destinen a la instalación y explotación de máquinas tipo B, sin perjuicio de que también instalen y exploten máquinas tipo A.

2.3. En estos establecimientos también podrán ser instalados y explotados máquinas o aparatos deportivos o recreativos excluidos de este Reglamento.

2.4. En los establecimientos que dispongan de licencia municipal como salones deportivos podrán instalarse hasta seis máquinas recreativas del tipo A, de acuerdo con lo que dispone el artículo 19 de este Reglamento.

2.5. Con el fin de instalar máquinas recreativas tipo A y recreativas con premio tipo B, será necesaria la obtención previa de la correspondiente autorización de acuerdo con lo que dispone el Capítulo IV de este Reglamento.

CAPÍTULO II

Condiciones y requisitos de los locales e instalaciones

Artículo 3. Situación.

3.1. Los salones recreativos y de juego deben tener acceso y salida por calles y espacios equivalentes que satisfagan las condiciones de seguridad y de distancia establecidas en la vigente normativa sobre edificación y protección contra incendios.

3.2. Los ámbitos públicos en planta piso de los locales destinados a salones recreativos y de juego precisarán, en todo caso, y exceptuando los lavabos, de dos escaleras o vías de evacuación alternativas. Si son comunes a otros usos o locales hace falta que cumplan la condición de «protegidas» que fija la vigente normativa sobre edificación y protección contra incendios.

3.3. Los locales destinados a salones recreativos o de juego emplazados en centros o galerías comerciales o de ocio y entretenimiento precisarán que la galería de acceso tenga salida alternativa a la vía pública. Sus salidas de emergencia tienen que conducir a la vía pública por espacios o corredores que cumplan la condición de «protegidos» que fija la vigente normativa sobre edificación y protección contra incendios.

3.4. En todo caso se prohíbe la nueva instalación de salones recreativos y de juego en edificios institucionales, sanitarios y docentes y a menos de 100 metros, como mínimo, de distancia de centros de enseñanza reglada.

3.5. No se autorizará la instalación ni el traslado de salones recreativos ni de juego dentro de los radios señalados en el apartado siguiente respecto de otros salones del mismo tipo, sala de bingo o casino.

3.6. Las distancias para la instalación o el traslado de salones recreativos o de juego a que se refiere el apartado anterior serán las siguientes:

En poblaciones de más de 1.000.000 de habitantes: 300 metros.

En poblaciones de entre 100.001 y 999.999 habitantes: 600 metros.

En poblaciones de 100.000 habitantes o menos: 1.000 metros.

Artículo 4. Entradas y salidas.

4.1. El acceso principal de los locales tendrá una anchura libre mínima de 1,80 metros. No es preceptivo un vestíbulo para esta actividad.

4.2. Los salones recreativos y de juego deberán tener puertas de acceso que no permitan la entrada libre desde el exterior sin abrirlas.

4.3. El número, dimensiones, características y disposición de las puertas de acceso, de salidas de emergencia y de escaleras tienen que cumplir lo que dispone la vigente normativa sobre edificación y protección contra incendios.

4.4. Todos los locales tienen que tener salidas de emergencia, salvo aquellos que tengan una

superficie útil inferior a 100 metros cuadrados y cumplan la condición que desde ningún punto del interior de la sala a la salida haya una distancia superior a los 25 metros.

4.5. Todas las puertas del local tienen que abrir en el sentido de la salida. Las que den a la vía pública o espacio exterior tendrán que retirarse del plan de la fachada en la anchura de su hoja, exceptuando las puertas de emergencia, cuando lo permitan las ordenanzas municipales.

4.6. A efectos de lo que dispone este artículo, se aplicará lo que dispone la normativa vigente sobre movilidad, accesibilidad y supresión de barreras arquitectónicas.

Artículo 5. Superficie.

5.1. La superficie mínima útil de salones recreativos será de 50 metros cuadrados.

5.2. La superficie mínima útil de salones de juego será de 100 metros cuadrados y 150 metros cuadrados según se trate de poblaciones con menos de 50.000 habitantes o superior, respectivamente.

5.3. Por superficie útil se entenderá la que es normalmente accesible al público, es decir, el vestíbulo –si lo hay–, la sala de juego y los lavabos. Las otras dependencias, incluidas las salidas de emergencia y las vías de evacuación, no serán contabilizadas.

Artículo 6. Alturas y volúmenes.

6.1. La altura libre mínima del local será de 2,80 metros. Excepcionalmente se admitirán zonas del local con no menos de 2,50 metros y que no representen más del 50% de la superficie pública de juego en sentido estricto. En otros espacios públicos del local, tales como los servicios, los lavabos, la altura no podrá ser inferior a 2,30 y 2,10 metros de acuerdo con el criterio anterior.

6.2. El local tiene que respetar un volumen mínimo de 4 metros cúbicos por persona y disponer de un sistema de ventilación capaz para renovar y/o extraer al menos 8 volúmenes/hora. El concepto indicado de volumen mínimo puede compensarse con un sistema de climatización que satisfaga los requerimientos de la vigente Reglamentación sobre instalaciones de calefacción, climatización y agua caliente sanitaria.

Artículo 7. Pasadizos y vías de evacuación.

Los pasos de circulación principal de público tendrán una anchura mínima de 1,20 metros. Pueden existir pasos de circulación secundarios de una anchura mínima de 0,80 metros y longitud no superior a 10 metros. En todo caso tiene que excluirse el espacio mínimo de juego establecido para cada máquina.

Artículo 8. Aforo.

La cabida máxima del local se determina en la proporción de una persona cada 1,50 metros cuadrados de superficie útil del salón.

⇒ Vid. Para horarios de apertura. IRP/181/2007, de 30 de mayo, por la que se determinan los horarios máximos de determinados establecimientos públicos destinados a espectáculos públicos y/o actividades recreativas, sometidos a la Ley 10/1990, de 15 de junio, sobre policía del espectáculo, las actividades recreativas y los establecimientos públicos.

Artículo 9. Instalaciones eléctricas y alumbrado.

Todos los locales deben disponer de alumbrado de seguridad, de acuerdo con las especificaciones de la vigente normativa sobre edificación, protección contra incendios y electrotécnica para baja tensión.

Artículo 10. Sistemas de protección.

10.1. Tanto en el recinto del salón recreativo o de juego como en los locales que pueda haber en su interior les son de aplicación las exigencias de comportamiento al fuego que especifica la normativa vigente sobre edificación y protección contra incendios.

10.2. Todos los locales deben disponer de extintores de incendios con un mínimo de 1 por cada 75 metros cuadrados, 2 por planta y 3 en todo caso.

Su eficacia mínima será de 21A o de 21B según sea el riesgo a proteger.

Los locales con superficie útil superior a 300 metros cuadrados tienen que estar protegidos por bocas de incendio equipadas, preferiblemente del tipo 25 milímetros.

Además los locales con superficie construida superior a 1.000 metros cuadrados deben disponer de una instalación de detección y comunicación de alarma.

Todos estos aparatos, equipos y sistemas tienen que cumplir las especificaciones de la reglamentación específica en vigor.

Artículo 11. Condiciones acústicas.

El nivel de presión sonora producido por la actividad, las condiciones constructivas y las medidas correctoras no pueden superar los niveles de emisión e inmisión de ruidos previstos en la normativa específica vigente.

Artículo 12. Servicios.

12.1. Los salones tienen que tener un lavabo para hombres y otro para mujeres. Para cada 250 personas de cabida, han de disponer de las siguientes piezas:

a) Para hombres: un lavabo, un inodoro y un urinario.

b) Para mujeres: un lavabo y un inodoro.

12.2. Los salones recreativos de máquinas tipo A y cabida no superior a 50 personas tienen que tener, como mínimo, un lavabo mixto con un lavabo y un inodoro.

12.3. Los locales con personal contratado tienen que tener, para su uso, una ducha y un lavabo.

12.4. La ventilación de los lavabos tiene que cumplir la reglamentación vigente en cada municipio.

12.5. Los salones recreativos y de juego instalados en centros o galerías comerciales o de ocio y entretenimiento no estarán obligados a cumplir lo que dispone este artículo, siempre que el propio centro o galería disponga de servicios suficientes, de acuerdo con la normativa específica que le sea de aplicación.

Artículo 13. Planes de autoprotección.

13.1. Todos los establecimientos tienen que disponer de un plan de autoprotección en el que se especifiquen las consignas de actuación a seguir por el personal encargado acompañadas de unos planos esquemáticos del local y de sus instalaciones de riesgo, con identificación de los cuadros de distribución y protectores eléctricos.

Este plan tiene que mantenerse actualizado y tiene que estar a disposición de las autoridades inspectoras.

13.2. La persona titular es responsable de mantener en estado de uso todos los elementos y sistemas de seguridad; de velar por el buen orden en el establecimiento y de responder con eficacia a las eventualidades y emergencias que se produzcan.

13.3. Los establecimientos con superficie útil superior a 500 metros cuadrados tienen que tener a la vista del público sobre un soporte fijo e inalterable, preferentemente cerca de los accesos principales, un plano esquemático del local con indicación clara de todas las vías de salida posibles, además de la ubicación de los medios de alarma y contra incendios de primera intervención. En este mismo plano y de forma breve se tienen que indicar las consignas precisas sobre la conducta del público en caso de alarma.

CAPÍTULO III

Empresas titulares de los salones recreativos y de juego

Artículo 14. Empresas de salones.

14.1. Con el fin de obtener la autorización de instalación de un salón recreativo o de juego, la persona solicitante tendrá que encontrarse inscrita como empresa de salón recreativo o como empresa de salón de juego en el Registro de empresas de máquinas recreativas y de azar, regulado en el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

14.2. La constitución de la fianza de inscripción establecida en el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar habilitará a la persona titular para solicitar la autorización de un salón. Las empresas tienen que constituir una fianza adicional de la misma cuantía para cada nuevo salón por el que se solicite autorización. Esta fianza, de 60.000 euros para los salones de juego y de 6.000 euros para los salones recreativos, se regirá por lo establecido en el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

14.3. La inscripción como empresa de salón recreativo habilitará para la explotación de máquinas de tipo A instaladas en los salones de los que la empresa inscrita sea titular, sin necesidad de inscripción como empresa operadora.

14.4. Igualmente, la inscripción como empresa de salón de juego, habilitará para la explotación de máquinas de tipo B o A y B instaladas en los salones de los que la empresa inscrita sea titular, sin necesidad de inscripción como empresa operadora.

14.5. A los efectos de lo que se establece en los dos apartados anteriores, hace falta que se cumplan los requisitos relativos a fianzas que establezca el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

Artículo 15. Solicitud y tramitación de la inscripción.

El procedimiento de tramitación de las inscripciones de empresas de salón recreativo o de salón de juego será el previsto en el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

CAPÍTULO IV

Régimen de las autorizaciones de instalación de salones recreativos, salones de juego y salones deportivos

Artículo 16. Informe previo de viabilidad.

16.1. Cualquier persona física o jurídica podrá formular consulta sobre la posibilidad de obtención de la autorización de instalación de salones recreativos o de juego.

16.2. Para obtener la mencionada información la persona solicitante tendrá que adjuntar a su solicitud los documentos siguientes:

a) Fotocopia compulsada del documento nacional de identidad o documento acreditativo de la personalidad del/de la titular o escritura de constitución y, si procede, documentación acreditativa de la situación jurídica en el momento de la solicitud, si es persona jurídica.

b) Planos de situación del local en el que se pretenda instalar el salón.

16.3. A la vista de la documentación presentada y de los informes previstos en el artículo 17 apartado 2, el servicio territorial del Juego y de Espectáculos correspondiente, emitirá informe relativo a la viabilidad de la instalación. Este informe no implicará la concesión de la autorización administrativa de instalación del salón recreativo o de juego objeto de informe previo.

Artículo 17. Autorización de salones recreativos.

17.1. La autorización de instalación de salones recreativos o tipo A se concederá para las personas titulares de la dirección de los servicios territoriales del Departamento competente en materia de juego y de espectáculos, valorando la incidencia en el medio social y urbano, las posibles repercusiones sobre la infancia y la juventud, la seguridad ciudadana y las condiciones del local.

✐ Ap. 1 modificado por disp. final 1 de Decreto 243/2007, de 6 noviembre.

17.2. Con el fin de efectuar esta valoración se solicitarán informes de los órganos competentes en materia de seguridad ciudadana y prevención y extinción de incendios, que se consideran determinantes para la resolución, y del Ayuntamiento correspondiente en relación con la incidencia en el medio social y urbano y a las posibles repercusiones sobre la infancia y la juventud. Se exceptúan de la solicitud de informe en materia de prevención y extinción de incendios los supuestos en que éste se haya emitido en el correspondiente trámite de licencia ambiental.

17.3. Estos establecimientos pueden disponer de un servicio de bar pero en ningún caso podrán servir ni consumir bebidas alcohólicas.

Artículo 18. Autorización de salones de juego.

18.1. La autorización de instalación de salones de juego o tipo B será otorgada por la persona titular de la Dirección General del Juego y de Espectáculos, valorando la incidencia en el medio social y urbano, las posibles repercusiones sobre la infancia y la juventud, la seguridad ciudadana, las condiciones del local, y de acuerdo con la planificación de salones de juego establecida por la Generalidad de Cataluña.

✐ Ap. 1 modificado por art. 2 de Decreto 53/2008, de 11 marzo.

18.2. A efectos de esta valoración se solicitarán los informes a que hace referencia el apartado 2 del artículo anterior.

18.3. Los salones de juego pueden disponer de servicio de bar destinado a las personas clientes del salón, que como máximo podrá ocupar un 10% de la superficie útil del salón y que no dispondrá de mesas.

Artículo 19. Autorización de instalación de máquinas recreativas en salones deportivos.

19.1. En los salones deportivos podrán instalarse hasta seis máquinas recreativas tipo A, siempre que cumplan las condiciones establecidas en los apartados 2 a 6 del artículo 3 y en el artículo 4 de este Reglamento y que no dispongan de servicio de bar.

19.2. A efectos de obtener esta autorización, se presentará la oportuna solicitud ante el servicio territorial de Juego y de Espectáculos correspondiente, a la que se adjuntará:

a) Fotocopia compulsada del documento nacional de identidad o documento acreditativo de la personalidad del/de la titular o escritura de constitución y, si procede, documentación acreditativa de la situación jurídica en el momento de la solicitud, si es persona jurídica.

b) Original de la licencia municipal de apertura definitiva.

c) Documento que acredite la disponibilidad del local.

19.3. Las solicitudes de autorización de instalación de hasta seis máquinas de tipo A en salones deportivos están excluidas del trámite de informe previo de viabilidad a que hace referencia el artículo 16 de este Reglamento.

Artículo 20. Solicitud y tramitación de las autorizaciones de salones recreativos y de juego.

20.1. La autorización de instalación de salones se ha de solicitar por una empresa inscrita en el Registro de empresas de máquinas recreativas y de azar, ante el servicio territorial de Juego y de Espectáculos correspondiente, mediante escrito que reúna los requisitos previstos en la vigente normativa sobre procedimiento administrativo.

20.2. Tendrá que ir acompañada de la documentación siguiente:

a) Planos del emplazamiento, situación y local, detallando el número y el lugar de instalación de las máquinas y el de otros aparatos no incluidos en el Reglamento, suscrito por técnico competente y visado para el colegio correspondiente.

b) Memoria de las condiciones técnicas reguladas en este Reglamento.

c) Licencia municipal de apertura.

d) Informe favorable del Departamento de Salud sobre las condiciones sanitarias del local.

e) Documentación que acredite la disponibilidad del local.

f) El justificante de haber constituido la fianza adicional establecida en el artículo 14.2, en el caso de que sea necesaria.

20.3. En el caso de salones recreativos o de juego situados en centros o galerías comerciales o de ocio y entretenimiento la licencia municipal de apertura del salón podrá ser sustituida por la correspondiente al centro, siempre que ésta contemple la actividad de explotación de máquinas recreativas tipo A o recreativas con premio tipo B.

Artículo 21. Resolución.

Presentados los documentos mencionados y hechas las comprobaciones pertinentes, se resolverá la autorización de instalación y se otorgará un número de registro al local al efecto que pueda obtener las pertinentes autorizaciones para la explotación de cada máquina que se pretenda instalar.

Artículo 22. Vigencia.

Las autorizaciones de salones recreativos y de juego tienen una validez de diez años, renovables por períodos de igual duración, y pueden ser revocadas por la pérdida de alguna o algunas de las condiciones que hicieron posible la concesión de la autorización, con la tramitación previa del oportuno expediente con audiencia de la persona titular de la autorización de instalación.

Artículo 23. Extinción de las autorizaciones.

23.1. Las autorizaciones de salones recreativos y de juego se extinguirán:

a) A solicitud de la persona titular. En este caso hará falta la extinción previa de las autorizaciones de emplazamiento vigentes, de acuerdo con lo que dispone el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

b) Por falta de actividad en el local durante más de un año.

c) Por las causas previstas en el artículo 9 de la Ley 1/1991, de 27 de febrero, Reguladora del Régimen Sancionador en Materia de Juego.

d) Por sanción de revocación de la autorización impuesta de acuerdo con la Ley 1/1991, de 27 de febrero, Reguladora del Régimen Sancionador en Materia de Juego.

e) Por cambio de titularidad, de acuerdo con lo que prevé el artículo siguiente.

23.2. La cancelación de la inscripción en el Registro de empresas de máquinas recreativas y de azar, determinará la revocación de las autorizaciones de instalación de salones recreativos o de juego concedidas a nombre de la persona titular de la inscripción cancelada.

Artículo 24. Transmisión de autorizaciones.

24.1. Las autorizaciones de salones recreativos y de juego se pueden transmitir por cualquiera de las formas admitidas en derecho, siempre que la nueva persona titular figure ya inscrita en el Registro de empresas de máquinas recreativas y de azar.

24.2. La transmisión tiene que ser comunicada a la Dirección General del Juego y de Espectáculos o al servicio territorial correspondiente dentro del plazo de 15 días desde su realización y comportará la emisión de una nueva autorización a nombre de la nueva persona titular. En el caso de que sea necesaria la constitución de la fianza adicional establecida en el artículo 14.2, el nuevo titular ha de aportar el justificante de su constitución dentro del plazo anteriormente mencionado.

CAPÍTULO V

Régimen de funcionamiento

Sección 1ª Normas comunes

Artículo 25. Número de máquinas y su distribución.

El número máximo de máquinas en los salones recreativos y de juego será de una por cada 3 metros cuadrados de superficie útil del salón.

Artículo 26. Documentación a conservar en el local.

De acuerdo con lo que dispone el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, en los salones recreativos y de juego tendrá que haber en cualquier momento la documentación siguiente:

a) La autorización de funcionamiento del salón recreativo o de juego.

b) La autorización de emplazamiento de las máquinas que se encuentren instaladas.

c) El libro u hojas de inspección a que hace referencia el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

d) Un ejemplar de este Reglamento así como del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

Sección 2ª Reglas especiales para salones recreativos

Artículo 27. Entrada de personas menores de edad.

En los salones recreativos se permitirá la entrada de personas menores de edad de acuerdo con lo que dispone la vigente legislación en materia de atención y protección de niños y adolescentes.

Sección 3ª Reglas especiales para salones de juego

Artículo 28. Prohibiciones de entrada.

28.1. En los salones de juego estará totalmente prohibida la entrada de personas menores de edad, aunque dispongan de un espacio dedicado exclusivamente a máquinas tipo A. Con el fin de garantizar el cumplimiento de esta prohibición tendrán que disponer de un servicio de vigilancia.

28.2. Los salones de juego podrán solicitar y obtener una autorización específica para instalar máquinas especiales para salas de juego autorizadas de acuerdo con lo que dispone el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar. En este caso estarán sometidos al régimen de control de acceso de personas que tengan prohibida la entrada a salas de juego con los elementos necesarios para ejercer este control, de acuerdo con la reglamentación específica de control de prohibiciones de acceso a salas de juego.

28.3. Podrá autorizarse la instalación de máquinas especiales para salas de juego en una dependencia al efecto dentro del salón de juego. En este caso el régimen de control de acceso de personas que tengan prohibida la entrada a salas de juego se aplicará exclusivamente a la dependencia en la que sea autorizada la instalación de máquinas especiales para salas de juego.

DISPOSICIÓN TRANSITORIA

De conformidad con el artículo 4 de la Ley 15/1984, de 20 de marzo, del Juego, y en uso de las competencias planificadoras que corresponden al Gobierno de la Generalidad, durante un período de 3 años, a contar desde la entrada en vigor de este Decreto, no se concederán nuevas autorizaciones de salones de juego a fin de que en este período por el Departamento de Interior se verifique la incidencia social y la repercusión en el propio sector del juego de la implantación de las máquinas especiales en dichos salones de juego.

✎ Modificado por art. 2 de Decreto 53/2008, de 11 marzo.

§ 99 DECRETO 23/2005, DE 22 FEBRERO. APRUEBA EL REGLAMENTO DE MÁQUINAS RECREATIVAS Y DE AZAR

(DOGC núm. 4451, de 24 febrero [LCAT 2005, 118])

La atribución por el artículo 9.32 del Estatuto de Autonomía de Cataluña a la Generalidad de la competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas, condujo a la aprobación por el Parlamento de Cataluña de la Ley 15/1984, de 20 de marzo, del Juego, y la Ley 1/1991, de 27 de febrero, Reguladora del Régimen Sancionador en Materia de Juego.

El artículo 5 de la Ley 15/1984, mencionada, al regular la potestad reglamentaria determina los contenidos mínimos que han de tener las reglamentaciones especiales de los juegos y apuestas autorizados en Cataluña.

De acuerdo con dicha legislación y en el ejercicio de las atribuciones que corresponden al Gobierno de Cataluña, se aprobó el Decreto 28/1997, de 21 de enero, del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, que derogó la anterior regulación de esta materia contenida en el Decreto 316/1992, de 28 de diciembre, y que, a su vez ha sido objeto de diversas modificaciones mediante los Decretos 34/2000, de 26 de enero, y 215/2004, de 24 de febrero.

La necesidad de adecuar la normativa vigente a la realidad de un sector que experimenta cambios constantes debido a las innovaciones tecnológicas, la aparición de nuevas prácticas de juego y la propia realidad empresarial, han motivado la conveniencia de aprobar un nuevo Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar que recoja e incorpore en un texto único la regulación de esta materia. Todo ello, sin olvidar la facultad de la Administración de ejercer el correspondiente control administrativo sobre la actividad relacionada con las máquinas recreativas y de azar.

El Reglamento, en lo que respecta a su estructura y contenido, regula el régimen y ámbito de aplicación, señala los requisitos que han de cumplir las personas o entidades para ser titulares de las autorizaciones administrativas necesarias para el desarrollo de actividades relacionadas con las máquinas recreativas y de azar, determina el régimen de las autorizaciones de instalación, y establece el régimen de fabricación, de gestión y de explotación. Así mismo, se regulan las características y requisitos de las máquinas recreativas y de azar, remitiendo a la citada Ley 1/1991, de 27 de febrero, por lo que respecta al régimen sancionador.

Las principales modificaciones de la nueva regulación introducidas en el Reglamento hacen referencia a aspectos técnicos de las máquinas tipo B. En este sentido, podemos destacar que se prevé la posibilidad de jugar partidas con diferentes premios, manteniendo el precio máximo de veinte céntimos de euro; se fija el porcentaje mínimo de devolución de premios en el setenta por ciento; se abre la posibilidad de incorporar el soporte de vídeo y se establece la posibilidad de prueba de los modelos durante un período de tiempo determinado sin necesidad de ensayos previos.

Así mismo, el Reglamento prevé también una especificación de las máquinas B, que denomina «Máquinas especiales para salas de juego», que solamente podrán instalarse en salones de juego, salas de bingo y casinos.

Finalmente, se han incorporado algunas modificaciones con la finalidad de simplificar los trámites administrativos de inscripción de modelos en el Registro de modelos y de empresas en el Registro de empresas de máquinas recreativas y de azar, suprimiendo la necesidad de presentar determinados documentos.

Esta disposición ha sido sometida al procedimiento de información en materia de normas y reglamentaciones técnicas y de reglamentos relativos a los servicios de la sociedad de la información, previsto en la Directiva 98/34/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 22 de junio, modificada por la Directiva 98/48/CE, de 20 de julio, así como en el Real Decreto 1337/1999, de 31 de julio, que incorpora estas directivas al ordenamiento jurídico español.

Por todo lo expuesto, de acuerdo con el dictamen de la Comisión Jurídica Asesora, a propuesta de la consejera de Interior y en uso de las atribuciones que establece la disposición final tercera de la Ley 15/1984, de 20 de marzo, del Juego, con la deliberación previa del Gobierno, decreto:

Artículo único.

Se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, cuyo texto figura como anexo a este Decreto.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

La entrada en vigor de este Decreto deroga totalmente el Decreto 28/1997, de 21 de enero, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, modificado por los Decretos 34/2000, de 26 de enero, y 215/2004, de 2 de marzo.

ANEXO

Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar

TÍTULO PRELIMINAR

OBJETO, ÁMBITO DE APLICACIÓN Y AUTORIZACIONES

Artículo 1. Objeto, ámbito de aplicación y autorizaciones.

1.1. Este Reglamento tiene por objeto la regulación del juego desarrollado mediante máquinas recreativas y de azar, o aparatos automáticos que a cambio de un precio cierto ofrecen a la persona usuaria únicamente un tiempo de utilización para el solo entretenimiento o bien la obtención de un premio, la regulación de las mismas máquinas recreativas y de azar, de las actividades relacionadas con éstas y de las personas o empresas y establecimientos dedicados a la realización de estas actividades.

1.2. De acuerdo con lo que dispone el artículo 6 de la Ley 15/1984, de 20 de marzo, del Juego, las actividades, empresas y establecimientos relacionados con la fabricación, la comercialización o distribución, instalación y explotación de máquinas recreativas y de azar requerirán la obtención previa de las autorizaciones previstas en este Reglamento.

Artículo 2. Exclusiones.

Este Reglamento no será de aplicación a:

a) Las máquinas expendedoras de productos, es decir, aquellas que se limitan a efectuar mecánicamente ventas a cambio del importe depositado, siempre que el valor de mercado del producto o servicio entregado por la máquina se corresponda con éste y que el mecanismo no dé lugar ni se preste a cualquier tipo de juego o de apuesta.

b) Las máquinas tocadiscos o videodiscos.

c) Las máquinas o aparatos de uso infantil.

d) Las máquinas o aparatos de naturaleza estrictamente manual o mecánica, de pura competencia o deporte aunque su utilización requiera el pago de un importe determinado.

TÍTULO I

DE LAS MÁQUINAS RECREATIVAS Y DE AZAR

CAPÍTULO I

Clasificación, definiciones y prohibiciones de homologación

Artículo 3. Clasificación de las máquinas.

A los efectos de este Reglamento, las máquinas recreativas y de azar se clasifican en los tipos siguientes:

Máquinas tipo A, o recreativas.

Máquinas tipo B, o recreativas con premio.

Máquinas tipo C, o de azar.

Artículo 4. Definiciones.

4.1. Son máquinas tipo A, o recreativas, aquellas que, para el solo entretenimiento de la persona usuaria y a cambio del precio de la partida, ofrecen al jugador únicamente un tiempo de utilización, sin que haya ningún tipo de premio o compensación, en metálico, en especie o en forma de puntos intercambiables.

4.1.1. Se incluyen en este grupo aquellas máquinas que, como único aliciente adicional y en función de la habilidad de la persona jugadora, ofrezcan la posibilidad de continuar jugando por el mismo importe inicial, sea en forma de prolongación de la misma partida o de otros adicionales, que en ningún caso podrán ser intercambiables por dinero o especie.

4.1.2. Se pueden homologar e inscribir como modelos de máquinas tipo A aquéllos en los cuales puedan introducirse juegos que cumplan los requisitos de los apartados anteriores y que no incurran en las prohibiciones establecidas en el artículo 5.

A estos efectos será necesaria la comunicación previa de una descripción del juego a la Dirección General del Juego y de Espectáculos, para incorporarlo a la inscripción en el Registro de modelos.

4.2. Son máquinas tipo B, o recreativas con premio, aquellas que, a cambio del precio de la partida ofrecen a la persona usuaria un tiempo de utilización y, eventualmente, de acuerdo con el programa de juego, un premio en metálico.

4.3. Son máquinas tipo C, o de azar, aquellas que, a cambio del precio de la partida, ofrecen a la persona usuaria un tiempo de utilización y, eventualmente, un premio que dependerá siempre del azar.

Artículo 5. Prohibiciones de homologación.

No podrán homologarse ni inscribirse como modelos de máquinas de tipo A aquéllas cuya utilización implique el uso de imágenes o la realización o exhibición de actividades o actitudes que puedan perjudicar la formación de la infancia y la juventud, de acuerdo con lo que establece la legislación en materia de atención y protección de la infancia y adolescencia.

Sección 1ª Requisitos de homologación de máquinas tipo B o recreativas con premio

Artículo 6. Requisitos de homologación.

Con el fin de ser homologadas e inscritas en el Registro de modelos, las máquinas tipo B o recreativas con premio deberán cumplir las condiciones siguientes:

a) El precio máximo de cada partida será de 20 céntimos de euro, sin perjuicio de lo que establece el apartado 1.c) del artículo 7.

b) Los mecanismos de entrada de las máquinas tipo B no admitirán una acumulación superior al equivalente del valor de veinticinco partidas del precio máximo autorizado para el modelo, salvo que incorporen el dispositivo opcional que prevé el apartado 1.d) del artículo 7.

c) Deberán disponer de un mecanismo de bloqueo que deje la máquina en situación de «fuera de servicio» cuando no haya podido completar cualquier pago.

d) Para el comienzo de la partida se requerirá que la persona jugadora accione el pulsador o la palanca de puesta en marcha. Transcurridos cinco segundos sin hacerlo, la máquina podrá funcionar automáticamente.

e) La duración media de la partida será de cinco segundos, como mínimo.

f) Las máquinas tipo B deberán ser programadas para su explotación de forma que devuelvan como premios una parte no inferior al 70% del valor de las partidas efectuadas. Este porcentaje deberá cumplirse en ciclos máximos de 40.000 partidas determinados en la resolución de homologación a instancia del fabricante o responsable del modelo.

g) El premio máximo que estas máquinas podrán conceder será de 400 veces el precio de la partida o la suma de los precios de las partidas simultáneas a las que hace referencia el apartado 1.c) del artículo 7.

h) Los premios de las máquinas recreativas con premio o tipo B consistirán necesariamente en moneda metálica de curso legal y podrán ser recogidos en el acumulador previsto en el apartado d) del artículo 7 de este Reglamento, si el modelo lo incorpora o expulsados automáticamente al exterior sin necesidad de ninguna acción por parte de la persona jugadora, salvo del que, para las máquinas tipo B especiales para salas de juego, prevé el artículo 11.6.

i) En el frontal de las máquinas constarán con claridad las reglas del juego, la descripción de las combinaciones ganadoras y el importe del premio correspondiente a cada una de ellas, salvo lo que prevé el apartado 1.f) del artículo 7. Asimismo, debe constar, de una forma visible, la indicación de prohibición de utilización a menores de 18 años y que su uso puede producir ludopatía.

j) Las memorias que determinan el juego de la máquina deberán ser imposibles de alterar o modificar. Las máquinas deberán incorporar una fuente de alimentación de energía autónoma que

preserve la memoria en caso de desconexión o de interrupción de la corriente eléctrica y que permita la reanudación del programa en el mismo estado.

k) Las máquinas deberán incorporar los contadores y dispositivos de seguridad a que hace referencia la sección tercera de este capítulo.

l) Las máquinas no podrán tener instalado ningún tipo de dispositivos sonoros cuyo objetivo sea actuar como reclamo o atraer la atención de los concurrentes mientras la máquina no se encuentre en uso por parte de una persona jugadora.

Artículo 7. Dispositivos opcionales.

7.1. Las máquinas de tipo B podrán estar dotadas, antes de su salida de fábrica y siempre que se haga constar en la inscripción en el Registro de modelos, de cualquiera de los dispositivos siguientes:

a) Los que permitan a la persona jugadora practicar el «doble o nada», u otros análogos, siempre que no se altere el porcentaje de devoluciones de premios de la máquina, y que no pueda superarse el premio máximo autorizado.

b) Los que permitan la retención parcial de la combinación de una partida no ganadora para otra posterior.

c) Los que permitan la realización simultánea de un número acumulado de partidas que, en conjunto, no superen el valor de tres veces el precio máximo de partida autorizado para el modelo.

A los efectos de lo que establece el apartado e) del artículo 6, la realización de partidas simultáneas se contabilizará como si se tratara de una partida simple.

d) Monederos aptos para admitir monedas y billetes de valor superior al precio de la partida, que devuelvan el dinero restante o lo acumulen para partidas posteriores respetando la limitación prevista en el artículo 6.b).

Podrán instalarse también acumuladores o contadores de monedas no destinadas a juego, que recojan el dinero introducido en exceso y los premios obtenidos y que permitan a la persona jugadora recuperar el importe acumulado en cualquier momento, siempre que no sea en el transcurso de una partida, o transferir dinero al contador de créditos destinados a juego.

El importe acumulado deberá ser entregado automáticamente a la persona jugadora si transcurren 10 segundos desde que el contador de créditos haya llegado a cero.

El mencionado contador no podrá exceder el límite del premio máximo autorizado para el modelo. A partir de esta cantidad devolverá el dinero que se introduzca y pagará en metálico los premios que excedan el valor máximo que puede acumular.

e) Los que posibiliten un aumento en el porcentaje de devolución a que se refiere el artículo 6.f).

f) Las máquinas de tipo B en las que se utilice el soporte de vídeo o sistemas similares, podrán presentar la información relativa a las reglas de juego, descripción de combinaciones ganadoras y planes de ganancias a través de la utilización de las propias pantallas. En este caso en el frontal deberán constar como mínimo los juegos que pueden practicarse, el premio máximo que puede obtenerse y la descripción de cómo visualizar la información complementaria por pantalla.

7.2. La incorporación de cualquier dispositivo diferente de los que se detallan en el punto anterior implicará la denegación de la homologación y de la inscripción en el Registro de modelos.

Artículo 8. Máquinas especiales para salas de juego.

Podrán homologarse modelos de máquinas tipo B, destinadas a ser instaladas en salones de juego, salas de bingo y casinos, que reúnan los requisitos establecidos en el artículo 6 y que podrán incorporar los dispositivos opcionales previstos en el artículo 7, ambos de este Reglamento, con las especialidades siguientes:

a) Podrán permitir la realización simultánea de un número acumulado de partidas que, en conjunto, no superen el valor de cinco veces el precio máximo de partida autorizado para el modelo. A los efectos de lo que establece el artículo 6.e), la realización de partidas simultáneas se contabilizará como si se tratara de una partida simple.

b) Deberán cumplir los porcentajes de devolución establecidos en el artículo 6.f), pudiendo otorgar premios de importe no superior a 400 veces al precio o suma de precios de partidas acumuladas que, en conjunto, no superen el valor de tres veces el precio máximo de partida autorizado para el modelo, y a 600 veces el precio o suma de precios de partidas acumuladas que, en conjunto, no superen el valor de cinco veces el precio máximo de partida autorizado para el modelo.

c) Estas máquinas requerirán una homologación e inscripción en el propio Registro de modelos, deberán ser diferenciadas de las restantes máquinas de tipo B adoptando una denominación comercial

específica, y deberá constar de forma expresa en el frontal de la máquina, y también en el permiso de explotación de cada unidad la expresión «máquina especial para salas de juego».

Sección 2ª Requisitos de homologación de máquinas de tipo C o de azar

Artículo 9. Requisitos de homologación.

Para ser homologadas e inscritas en el Registro de modelos, las máquinas tipo C o de azar deberán cumplir las condiciones siguientes:

a) El valor máximo unitario de la partida será el determinado por el valor máximo de las monedas de curso legal y será fijado para cada modelo. Podrán utilizarse fichas homologadas para cada local en sustitución de las monedas.

Sin embargo, la Dirección General del Juego y de Espectáculos podrá autorizar para cada local la utilización de tarjetas magnéticas o electrónicas homologadas en sustitución de las monedas o fichas.

b) Los premios o ganancias que cada máquina puede entregar a la persona jugadora serán el equivalente al múltiplo del valor de la apuesta realizada que determine su homologación, respetando el porcentaje de distribución que establece el apartado d). No obstante, podrán homologarse máquinas de este tipo que dispongan de un mecanismo que permita la acumulación de un porcentaje de las cantidades jugadas para constituir «botes» o premios especiales, que se obtendrán mediante combinaciones específicas para cada modelo.

c) La duración mínima de la partida será de 2,5 segundos.

d) La máquina deberá ser diseñada y explotada de forma que devuelva a las personas jugadoras en forma de premios, de acuerdo con la serie estadística de partidas que resulte de la totalidad de combinaciones posibles, un porcentaje no inferior al 80% de las cantidades jugadas.

En el caso de que sea proyectada para acumular un porcentaje de las cantidades jugadas para constituir «botes» o premios especiales, esta acumulación será adicional al porcentaje previsto en el párrafo anterior.

Podrán homologarse máquinas que dispongan de mecanismos que permitan aumentar el porcentaje de devolución.

e) Los premios deben consistir en moneda de curso legal, a menos que exista autorización expresa para la utilización de fichas o tarjetas de acuerdo con lo que prevé el apartado a) de este artículo. En este caso, los premios podrán ser entregados mediante las fichas o tarjetas que serán cambiables por dinero de curso legal en el mismo establecimiento.

f) Las máquinas deberán disponer de mecanismos de expulsión automática de los premios al exterior, salvo la previsión del apartado anterior y del artículo 11.6 de este Reglamento.

g) En el tablero frontal de las máquinas constarán, en forma gráfica y por escrito:

Las reglas del juego.

La indicación de los tipos y valores de las monedas, fichas o tarjetas que acepta.

La descripción de las combinaciones ganadoras.

El importe del premio correspondiente a cada una de ellas, expresado en euros o en número de monedas, y que deberá quedar iluminado o señalado de forma inequívoca cada vez que la combinación se produzca.

Artículo 10. Depósitos de monedas.

10.1. Salvo autorización expresa en contra, que deberá constar en la inscripción en el Registro de modelos, todas las máquinas tipo C deberán disponer de dos contenedores internos de monedas:

a) El depósito de reserva de pagos, que retendrá las monedas destinadas al pago automático de los premios.

b) El depósito de excedentes, que retendrá las monedas no destinadas al pago automático de premios y que deberá estar situado en un compartimento separado de cualquiera otro de la máquina, salvo del canal de alimentación.

10.2. También podrán homologar e inscribirse aquellas que dispongan de mecanismos que permitan la acumulación de premios obtenidos como créditos a favor del jugador, si bien en este caso la persona jugadora ha de poder optar en cualquier momento por la devolución de los créditos acumulados.

Sección 3ª Reglas especiales para las máquinas de tipo B y C

Artículo 11. Interconexión de máquinas.

11.1. En los salones de juego, salas de bingo y casinos, las máquinas tipo B podrán interconectarse con otras del mismo tipo instaladas en el mismo establecimiento, con la finalidad de poder otorgar premios especiales que se constituirán con una cantidad fija detraída del valor de cada partida. El valor máximo de este premio especial no podrá exceder el importe de 400 euros.

11.2. Las máquinas tipo B «especiales para salas de juego» a las que hace referencia el artículo 8 de este Reglamento, podrán interconectarse con otras del mismo tipo instaladas en el mismo establecimiento, con la finalidad de poder otorgar premios especiales que se constituirán con una cantidad fija detraída del valor de cada partida. El valor máximo de este premio especial no podrá exceder el importe de 1.800 euros.

11.3. Las máquinas tipo C podrán interconectarse con la finalidad de poder otorgar premios especiales denominados «superbotes», o premios en especie que el jugador tendrá la opción de cambiar por dinero de curso legal por un valor previamente anunciado, suma de los premios de bote de cada una de las máquinas interconectadas o en función del número de apuestas.

11.4. En el caso de las máquinas tipo C, el importe del premio y, también la indicación de su naturaleza, se señalará claramente en un letrero al efecto, sin que pueda realizarse cualquier tipo de publicidad en el exterior del establecimiento, a menos que sea expresamente autorizada por la Dirección General del Juego y de Espectáculos.

11.5. En cada máquina interconectada deberá constar de forma expresa y clara esta circunstancia.

11.6. Podrán homologarse e inscribir en el Registro de modelos las máquinas tipo B especiales para salas de juego y C, cuyos premios máximos y también los premios acumulados o botes, deban ser pagados en mano a las personas jugadoras en el mismo local, si el volumen de monedas constitutivas del premio rebasa la capacidad del depósito de reserva de pagos. En este caso, las máquinas deberán disponer de un avisador luminoso y/o sonoro que se ponga en funcionamiento de manera automática cuando la persona jugadora obtenga uno de los premios mencionados, y de un mecanismo de bloqueo que impida a cualquier persona jugadora continuar utilizando la máquina hasta que el premio haya sido pagado y la máquina desbloqueada.

11.7. La Dirección General del Juego y de Espectáculos autorizará el número de máquinas y sus localizaciones para cada grupo interconectado. En la solicitud se habrá de especificar el número de máquinas que se interconectarán, el modelo y número de permiso de explotación de cada una, la localización, la forma de realizar el enlace y el premio a ofrecer.

Artículo 12. Avisadores y contadores.

12.1. Las máquinas tipo B y C deberán incorporar contadores que cumplan los requisitos siguientes:

a) Deberán posibilitar su lectura independiente por la Administración.

b) Deberán llevar los datos de identificación de la máquina en que se encuentren instalados.

c) Estarán cerrados y protegidos contra toda manipulación.

d) Deberán contar y acumular los datos referentes al número de partidas realizadas y el número de monedas devueltas en forma de premios.

12.2. El cumplimiento de estos requisitos deberá acreditarse mediante certificación de las entidades autorizadas por la Dirección General del Juego y de Espectáculos para la realización de inspecciones técnicas.

12.3. La instalación de los contadores a que hace referencia el apartado 1 de este artículo no será preceptiva para las máquinas de tipo C si el establecimiento donde se encuentran instaladas dispone de un sistema informático conectado en las máquinas, que cumpla los mismos requisitos que los contadores, autorizado por la Dirección General del Juego y de Espectáculos.

12.4. Las máquinas del tipo C tendrán un mecanismo avisador luminoso situado en su parte superior, que entrará en funcionamiento automáticamente cuando se abran para efectuar reparaciones momentáneas, para rellenar los depósitos o por cualquier otra circunstancia.

Dispondrán, además de un mecanismo avisador luminoso situado en su parte superior, que permita al jugador llamar la atención del personal al servicio de la sala y de un indicador luminoso conforme la moneda depositada ha sido aceptada por la máquina.

Artículo 13. Dispositivos de seguridad.

13.1. Las máquinas tipo B y C incorporarán los dispositivos de seguridad siguientes:

a) Los que desconecten la máquina automáticamente si los contadores dejan de registrar y acumular el paso de monedas o si dejan de funcionar correctamente.

b) Los que impidan la manipulación de los contadores, preserven la memoria de las máquinas a pesar de interrupciones de corriente eléctrica y los que permitan la reanudación de cualquier partida en el estado en que se encontraba en el momento de la interrupción.

13.2. Las máquinas de rodillos mecánicos deberán incorporar además:

a) Un dispositivo que complete el giro total de los rodillos.

b) Un dispositivo que desconecte automáticamente la máquina si los rodillos no giran libremente o si su ángulo de giro es inferior a 90 grados.

c) Un dispositivo que en forma aleatoria modifique las velocidades de giro de al menos dos rodillos y, de manera forzosa, del primero de ellos, con el fin de evitar repeticiones estadísticas.

CAPÍTULO II

Del Registro de modelos: inscripciones

Artículo 14. Registro de modelos.

14.1. No podrá obtenerse ninguna de las autorizaciones necesarias para fabricar, comercializar o distribuir, instalar o explotar, máquinas recreativas o de azar en el ámbito territorial de Cataluña, sin la homologación e inscripción previas del correspondiente modelo en este Registro, de acuerdo con las disposiciones contenidas en este capítulo.

14.2. Las inscripciones en el Registro de modelos de la Dirección General del Juego y de Espectáculos otorgarán a las personas titulares el derecho a importar, en las condiciones establecidas por la normativa estatal vigente, a fabricar y a vender las máquinas que se ajusten a las mencionadas inscripciones y cumplan el resto de requisitos reglamentarios, siempre que los mencionados titulares estén inscritos en el Registro de empresas de acuerdo con lo que disponen los artículos 29 y siguientes de este Reglamento.

14.3. Sólo podrá cederse la habilitación para fabricar o importar un modelo inscrito si la persona cedente y la persona cesionaria constan inscritas en el Registro de empresas.

A este efecto, deberá comunicar la cesión, mediante la documentación que acredite su existencia, a la Dirección General del Juego y de Espectáculos, que se relacionará, respecto del concreto modelo, únicamente con la persona titular de la inscripción.

14.4. No estarán inscritos en el Registro de modelos los de nombre idéntico a lo ya inscrito. Los nombres de modelos antiguos podrán ser reutilizados siempre que la inscripción haya sido cancelada.

14.5. Para la inscripción de un modelo en el Registro será necesaria la homologación, previa comprobación del cumplimiento de los requisitos exigidos por este Reglamento, de acuerdo con el procedimiento establecido en los artículos siguientes.

14.6. La modificación de modelos de máquinas ya inscritos requerirá la tramitación previa del expediente de homologación.

Si la modificación es sustancial, se mantendrá el número de inscripción en el Registro seguido de una letra adicional.

14.7. La Dirección General del Juego y de Espectáculos podrá autorizar, sin la realización de los ensayos previos a que hace referencia el artículo 17 de este Reglamento, la homologación y la inscripción provisionales de modelos de máquinas para un período máximo de cuatro meses. Estas inscripciones provisionales permitirán la obtención de hasta 20 permisos de explotación provisionales de máquinas de cada uno de hasta seis modelos de un mismo responsable y ampararán la explotación de las unidades autorizadas por parte de empresas habilitadas que dispongan de fianza suficiente y en locales debidamente autorizados.

El transcurso del plazo mencionado implicará la caducidad automática de la resolución de homologación, de la inscripción en el registro y de los permisos de explotación provisionales, y las máquinas deberán ser retiradas de la explotación devolviendo la documentación a la Dirección General del Juego y de Espectáculos, a menos que haya sido solicitada y autorizada la homologación e inscripción en el registro de modelos con carácter definitivo.

Los permisos de explotación provisionales deberán ser concedidos y sustituidos de acuerdo con el procedimiento previsto en el artículo 22 de este Reglamento y respetando las limitaciones derivadas del mismo y del artículo 9.3 del Decreto 240/2004, de 30 de marzo, de Aprobación del Catálogo de Juegos y Apuestas Autorizados en Cataluña y de los Criterios Aplicables a su Planificación.

Artículo 15. Solicitud de homologación e inscripción: documentación necesaria.

15.1. La solicitud de homologación e inscripción en el Registro de modelos deberá ser formulada ante la Dirección General del Juego y de Espectáculos, mediante escrito que reúna los requisitos previstos en la vigente normativa sobre procedimiento administrativo.

15.2. La solicitud deberá contener:

a) La fotografía nítida en color del exterior de la máquina.

b) El nombre comercial del modelo.

c) La identificación de la persona fabricante, o del comercializador o distribuidor y su número de inscripción en el Registro de empresas.

d) En el caso de máquinas que, de acuerdo con la normativa vigente, estén sometidas al régimen de importación, la identificación del importador, su número de inscripción en el Registro de empresas y el número y fecha de la licencia de la persona importadora, con especificación de la persona fabricante extranjera.

e) Las dimensiones de la máquina.

f) Una memoria que contenga la descripción del juego o de los juegos en el caso de máquinas tipo A y de la forma de uso o del juego en el caso de máquinas tipo B y C.

g) Los planos de la máquina y los esquemas de su sistema eléctrico.

h) Certificado que acredite el cumplimiento del Reglamento Electrotécnico para Baja Tensión o normas equivalentes.

15.3. La documentación señalada en los apartados g) y h) anteriores deberá ser suscrita por la persona técnica competente y visada por el respectivo colegio.

Artículo 16. Especificación del contenido de la memoria para la homologación e inscripción de máquinas B y C.

16.1. En los supuestos de homologación e inscripción de máquinas tipo B y C, la memoria descriptiva a que hace referencia el artículo anterior deberá contener los datos siguientes:

a) Precio de la partida.

b) Plan de ganancias con indicación de los diferentes premios que puede otorgar la máquina, especificando el premio máximo por partida y, en el caso de máquinas tipo C, los premios de «bote» que puede otorgar.

c) Porcentaje de devolución en premios, especificando el ciclo o número de partidas sobre el cual se calcula.

d) Existencia o no de mecanismos que permitan aumentar el porcentaje de devolución, con indicación del mencionado porcentaje.

e) Especificación de otros mecanismos o dispositivos incorporados en la máquina.

16.2. Para la homologación e inscripción de estos tipos de máquinas, deberá adjuntarse a la solicitud:

a) Un ejemplar de la memoria en la que se almacena el juego. Estas memorias únicamente podrán ser sustituidas o modificadas previa la tramitación del correspondiente expediente de modificación de la homologación.

b) Una descripción del tipo de contadores que incorpora el modelo de acuerdo con lo que dispone el artículo 12 de este Reglamento.

c) Certificación acreditativa de la realización de los ensayos previos a que hace referencia el artículo siguiente.

16.3. La administración podrá requerir a la persona solicitante la entrega en depósito de un prototipo del modelo y mantendrá la reserva sobre los datos contenidos en los documentos y sobre los objetos aportados.

Artículo 17. Ensayos previos.

17.1. Todos los modelos de máquinas tipo B y C se someterán, con anterioridad a su homologación, a un ensayo llevado a cabo por una entidad autorizada por la Dirección General del Juego y de Espectáculos, sin perjuicio de lo que prevén las disposiciones adicionales segunda y tercera de este Reglamento.

⇒ Vid. 383/2006, de 17 de octubre, por el que se aprueba el procedimiento de habilitación de entidades de inspección

técnica y laboratorios de ensayos previos de homologación de máquinas recreativas y de azar y de otros materiales de juego y apuestas.

Esta entidad informará si el funcionamiento del modelo, especialmente el programa y la distribución de premios, se adecuan a las especificaciones contenidas en la documentación presentada, de acuerdo con las prescripciones del Reglamento.

17.2. A la vista del mencionado informe, la Dirección General del Juego y de Espectáculos resolverá sobre la homologación del modelo.

17.3. En el caso de que existan dudas sobre el funcionamiento o las características de modelos de máquinas tipo A, la Dirección General del Juego y de Espectáculos podrá acordar someter el modelo al ensayo previo que regula este artículo.

Artículo 18. Tramitación y resolución.

18.1. La solicitud de homologación e inscripción en el Registro de modelos se tramitará por la Dirección General del Juego y de Espectáculos, que podrá reclamar a la persona solicitante toda aquella documentación e información adicional que sea necesaria. La tramitación concluirá con la resolución de homologación del modelo, previa realización del ensayo que prevé el artículo 17, si éste reúne los requisitos reglamentariamente establecidos.

18.2. Una vez notificada a la persona solicitante la resolución de homologación se procederá a la inscripción del modelo en el Registro, y se le asignará un número.

18.3. Un mismo modelo ya homologado podrá inscribirse a nombre de más de una persona responsable, añadiendo un ordinal en el número de inscripción. En este caso la persona responsable hará constar este número y ordinal en el certificado de la persona fabricante, de la persona importadora o de la persona responsable regulado en el artículo 22.3.

Artículo 19. Cancelación de inscripciones.

19.1. La inscripción de un modelo en el Registro podrá ser cancelada a solicitud de la persona titular. En este caso deberá acreditar fehacientemente que no se encuentra en explotación ninguna máquina del modelo correspondiente.

19.2. La Dirección General del Juego y de Espectáculos cancelará la inscripción, con audiencia previa de la persona titular, en los supuestos siguientes:

a) Cuando se compruebe la existencia de falsedades, irregularidades o inexactitudes esenciales en la solicitud y documentación de inscripción.

b) Cuando lo aconsejen graves razones de interés público, en defensa de la formación de la infancia y la juventud, de acuerdo con lo que establece la legislación en materia de atención y protección de los niños y adolescentes.

La resolución de cancelación fijará un plazo no superior a tres meses para que se lleve a cabo la retirada de la explotación de las máquinas afectadas.

19.3. La cancelación de la inscripción inhabilitará la fabricación, importación, distribución o comercialización, instalación y explotación de las máquinas del modelo de que se trate y producirá la revocación automática de los permisos de explotación.

19.4. Cuando la resolución de cancelación de la inscripción sea adoptada como consecuencia de lo que dispone el apartado 2.b) de este artículo, deberá atenerse a lo que dispone la legislación sobre expropiación forzosa.

CAPÍTULO III

Identificación de las máquinas

Artículo 20. Identificación.

Todas las máquinas recreativas y de azar, con el fin de ser identificadas, deberán llevar las marcas de fábrica y el permiso de explotación, de acuerdo con lo que establecen los artículos siguientes.

Artículo 21. Marcas de fábrica.

21.1. Con carácter previo a su legalización y documentación, deberán grabarse en cada máquina, de manera imborrable y abreviada, en una placa adosada al mueble o armazón que forma el cuerpo principal, en el frontal, en la memoria que almacena el programa de juego y en los contadores, los datos siguientes:

a) El número de inscripción de la persona fabricante o persona importadora en el Registro de empresas.

b) El número de inscripción del modelo de máquina en el Registro de modelos.

c) La serie y el número de fabricación de la máquina, que la persona fabricante, la persona responsable o la persona importadora asignará correlativamente a las sucesivas unidades que fabrique o importe.

El programa de juego podrá contar con otras defensas previsoras que garanticen la integridad.

21.2. Estas obligaciones deberán ser cumplidas por la empresa que tenga el modelo inscrito en su nombre.

Artículo 22. Permiso de explotación.

22.1. El permiso de explotación es el documento que identifica y legaliza individualmente una máquina concreta y acredita su correspondencia con un modelo homologado e inscrito. Deberá acompañar a la máquina en todos sus traslados e instalaciones y recogerá los datos que se especifican en los apartados siguientes, así como los referentes a los cambios de titularidad, las renovaciones mediante la realización de inspecciones técnicas, los cambios de ámbito territorial y finalmente la baja de la máquina.

22.2. El permiso de explotación se deberá solicitar en la Dirección General del Juego y de Espectáculos o en los servicios territoriales del Juego y de Espectáculos, mediante documento normalizado, en que se consignarán los datos referentes a la empresa solicitante y a la máquina.

La solicitud deberá ir acompañada del certificado de la persona fabricante, de la persona importadora o de la persona responsable del modelo regulado en el apartado siguiente y de un documento que acredite la titularidad de la máquina.

22.3. El certificado de la persona fabricante, de la persona importadora o de la persona responsable del modelo deberá recoger:

a) Nombre o razón social de la empresa fabricante o importadora, número de identificación fiscal y número de inscripción en el Registro de Empresas.

b) Tipo y nombre del modelo de la máquina, número de inscripción en el Registro de modelos, y serie y número de fabricación.

c) Características técnicas de la máquina, con descripción del plan de ganancias en el caso de máquinas tipo B o C.

d) Fecha de fabricación de la máquina.

e) Modelo, serie y número de los contadores que incorpora.

22.4. Comprobada la documentación presentada, la Dirección General del Juego y de Espectáculos o el servicio territorial del Juego y de Espectáculos correspondiente entregará el permiso de explotación en el que constarán, además de las recogidas en las letras a), b), d) y e) del apartado anterior, los datos siguientes:

a) Número de explotación de la máquina.

b) Plazo de validez del permiso.

c) Datos de la empresa explotadora solicitante.

22.5. El permiso de explotación tendrá una validez de cuatro años, a contar de la fecha de su emisión y será renovable por períodos de dos años. A este efecto, con una antelación de dos meses a su caducidad, la empresa titular de la máquina deberá solicitar la realización de una inspección técnica a una entidad autorizada para esta función, que diligenciará la renovación del permiso de explotación después de haber verificado que la máquina funciona de conformidad con los requisitos exigidos en la homologación y en la normativa vigente.

22.6. Agotado el plazo de validez del permiso sin que se haya procedido a su renovación, la empresa titular de la máquina deberá retirarla de la instalación y explotación y en un plazo máximo de diez días solicitará de la Dirección General del Juego y de Espectáculos o del Servicio Territorial de Juego y de Espectáculos correspondiente la baja de la máquina aportando el original del permiso de explotación, y un documento que acredite que la máquina ha sido desguazada o destruida o que ha sido depositada para su posterior desguace o destrucción, en los términos de lo que dispone el artículo 35.5.

La baja de la máquina será tramitada en el permiso de explotación y devuelta a la empresa solicitante.

TÍTULO II

DEL RÉGIMEN DE INSTALACIÓN

CAPÍTULO I

Límites de instalación

Artículo 23. Instalación de máquinas tipo A.

Podrá autorizarse la instalación de máquinas tipo A o recreativas en los locales siguientes:

a) En los salones recreativos.

b) En los locales autorizados para la instalación de máquinas tipo B.

c) En los locales y dependencias habilitadas al efecto en:

Recintos feriales.

Hoteles.

Campings.

Salones deportivos.

Artículo 24. Instalación de máquinas tipo B.

24.1. Podrá autorizarse la instalación de máquinas tipo B, o recreativas con premio:

a) En los salones de juego.

b) En los locales y dependencias habilitadas al efecto en salas de bingo autorizadas.

c) En los locales autorizados para la instalación de máquinas tipo C.

d) En los establecimientos dedicados a la actividad de bar y restaurante-bar, con exclusión de las máquinas B especiales para salas de juego y respetando las limitaciones establecidas en el apartado siguiente.

24.2. No podrán instalarse máquinas tipo B en los establecimientos de bar y restaurante-bar de mercados. Tampoco podrán instalarse máquinas de tipo B en los establecimientos de bar y restaurante-bar si el local no se encuentra aislado del público de paso, ni en los bares y restaurante-bares que sean locales o dependencias complementarios de otros locales, edificios o recintos y establecimientos destinados a espectáculos públicos y otras actividades recreativas o deportivas. No podrán instalarse máquinas en terrazas o zonas de ocupación de vías públicas.

24.3. Las autorizaciones de instalación podrán denegarse en función de la superficie útil del local.

Artículo 25. Instalación de máquinas tipo C.

Las máquinas tipo C, o de azar, únicamente podrán instalarse en los casinos de juego y en las zonas destinadas a este fin en estos establecimientos. Cuando estas máquinas estén instaladas en salas separadas de la sala de juego dispondrán de un servicio que identificará a todas las personas que quieran acceder a efecto de comprobar que son mayores de edad y que no constan inscritas en el Registro de personas que tienen prohibido el acceso a salones de juego, casinos y salas de bingo.

Estas dependencias separadas de la sala de juego están exentas de la obligación de disponer del Registro de visitantes al que hace referencia el artículo 23.1 del Reglamento de Casinos de Juego, aprobado por el Decreto 204/2001, de 24 de julio.

Artículo 26. Número máximo de máquinas por local.

26.1. El número máximo de máquinas que podrá instalarse y explotar en cada tipo de establecimiento será el siguiente:

a) Seis máquinas tipo A en los establecimientos a que se refiere el artículo 23.c).

b) Una máquina tipo A, B o B especial para salas de juego por cada 30 personas de aforo autorizado o fracción en las salas de bingo.

En estos establecimientos, las máquinas estarán destinadas al uso exclusivo de los jugadores de la sala de forma que no puedan ser utilizadas sin haber pasado previamente por el servicio de admisión y control.

c) Dos máquinas tipo A o B, indistintamente, en los establecimientos dedicados a la actividad de bar y restaurante-bar, respetando las limitaciones previstas en el artículo 24.2.

26.2. En el caso de salones recreativos, salones de juego y casinos, el número máximo de máquinas a instalar y explotar será el que determine la correspondiente autorización, en función de la capaci-

dad del local, su aforo y su superficie útil, respetando en todo caso las limitaciones y prohibiciones reglamentarias. Se entiende por superficie útil la que es accesible, ocupable y utilizable permanentemente por el público, salvo las dependencias internas del establecimiento, las barras y los mostradores.

26.3. Las máquinas que se instalen no podrán colocarse en lugares o pasillos donde dificulten o impidan la correcta evacuación, circulación o distribución del público.

26.4. Las máquinas deberán ser colocadas sobre un soporte propio, sin que en ningún caso pueda considerarse base de apoyo el mostrador del bar, las mesas u otros objetos destinados a usos ajenos a esta finalidad.

En los establecimientos dedicados a la actividad de bar y restaurante-bar, no podrán instalarse sillas, mesas u otros objetos con carácter permanente alrededor de las máquinas.

26.5. Por razones de seguridad y de evacuación del local, el número de máquinas a instalar en un determinado establecimiento podrá limitarse en función del número de máquinas o aparatos deportivos o recreativos no incluidos en este Reglamento, que se instalen, y también en función de la superficie útil del local.

26.6. Las máquinas tipo B o C en que puedan intervenir dos o más personas jugadoras serán consideradas, a efectos de lo que dispone este artículo, tantas máquinas como personas jugadoras puedan utilizarlas simultáneamente.

CAPÍTULO II

Locales de instalación: autorizaciones

Artículo 27. Solicitud y autorización de instalación de máquinas en bares, restaurante-bares y otros establecimientos.

27.1. Para la instalación de máquinas en bares, restaurantes bares y en los locales a que hace referencia el artículo 23.c) hará falta solicitar previamente autorización al servicio territorial del Juego y de Espectáculos correspondiente al lugar del establecimiento, y será preciso adjuntar a la solicitud:

a) Fotocopia del documento nacional de identidad de la persona titular, si se trata de persona física, o del número de identificación fiscal si es persona jurídica.

b) Planos del local suscritos por una persona facultativa competente y visados por el colegio correspondiente, donde se expresará el lugar, situación y superficie útil del local y la ubicación de las máquinas.

En el caso de los establecimientos del artículo 23.c) en los planos deberá constar la efectiva existencia de un local o dependencia expresamente habilitado para la instalación de las máquinas y se expresará la situación y superficie útil del local y la ubicación y el número de máquinas que se pretendan instalar.

c) Documento que acredite la disponibilidad del local.

d) En el caso de que la persona titular sea persona jurídica, escritura de constitución, debidamente inscrita e identificación de sus componentes.

e) Documento acreditativo de la obtención de la licencia municipal de apertura definitiva.

f) Declaración de la persona solicitante en que conste que el establecimiento no incurre en ninguno de los supuestos previstos en el artículo 24.2.

27.2. Los titulares de establecimientos de bar y restaurante-bar de nueva apertura, mientras no dispongan de la licencia municipal definitiva de apertura exigida por el apartado 1.e) de este artículo, podrán obtener la autorización de instalación de máquinas con carácter provisional y por un período de un año, siempre que acrediten haber solicitado la mencionada licencia municipal de apertura mediante copia de la solicitud en que conste el sello de Registro de entrada del Ayuntamiento.

Estas autorizaciones provisionales podrán ser prorrogadas por otro período único de un año más, a instancia de la persona solicitante, previa comprobación del hecho que la concesión de la licencia municipal no se encuentra paralizada por causa imputable a la misma persona interesada.

Transcurrido el plazo de un año y, si procede, su prórroga, la autorización de instalación de máquinas recreativas quedará suspendida mientras se tramita el expediente de cancelación de la autorización, con audiencia de las personas interesadas.

27.3. La instalación de máquinas de tipo A y B en los establecimientos dedicados a la actividad de bar y restaurante-bar se autorizará en cualquier caso como una actividad complementaria de la actividad principal de estos locales.

Artículo 28. Régimen de las autorizaciones de instalación.

28.1. Las autorizaciones para la instalación de máquinas recreativas en bares, restaurantes bar, y otros establecimientos reguladas en el artículo 27, serán válidas mientras lo sea la licencia municipal de apertura, a menos que concurra alguno de los supuestos que prevén los puntos siguientes.

28.2. Las autorizaciones de instalación podrán ser revocadas por pérdida de alguno de los requisitos exigidos para su otorgamiento.

28.3. Los cambios de titularidad de estos establecimientos requerirán la obtención de una nueva autorización de instalación.

28.4. La falta de actividad en el local durante más de un año comportará el inicio de un expediente de cancelación de la autorización de instalación.

TÍTULO III

DEL RÉGIMEN DE EXPLOTACIÓN

CAPÍTULO I

Empresas relacionadas con máquinas recreativas y de azar

Sección 1ª Registro de empresas de máquinas recreativas y de azar

Artículo 29. Empresas de máquinas recreativas y de azar.

29.1. Son empresas de máquinas recreativas y de azar las personas físicas o jurídicas inscritas en el Registro de empresas de máquinas recreativas y de azar y autorizadas a este efecto para la realización de las actividades de fabricación, importación, exportación, comercialización o distribución, instalación o explotación de máquinas recreativas y de azar.

29.2. Las personas jurídicas que quieran ser inscritas, que deberán adoptar cualquiera de las modalidades de sociedad mercantil admitidas, contarán con el capital social mínimo exigido en cada caso por la normativa mercantil vigente, representado por acciones o participaciones.

29.3. La participación de capital extranjero en las empresas a que se refiere este Reglamento deberá ajustarse a la vigente normativa sobre inversiones extranjeras.

29.4. Las empresas o entidades titulares de autorizaciones de casino y de sala o empresa de servicios de bingo que lo soliciten serán directamente inscritas en el Registro de empresas de máquinas recreativas y de azar sin tener que cumplir los requisitos y el procedimiento establecido en esta sección.

Artículo 30. Caracteres del registro.

30.1. El Registro de empresas de máquinas recreativas y de azar que pretendan desarrollar su actividad en el territorio de Cataluña se llevará en el Departamento de Interior, de acuerdo con la normativa reguladora de las competencias de la Generalidad en materia de juego y de espectáculos, y con los contenidos previstos por la base de datos de máquinas recreativas y de azar. Este Registro se estructurará en las secciones previstas en este artículo.

30.2. Las inscripciones en el Registro de empresas tendrán carácter temporal con validez para diez años, salvo el caso de las empresas titulares o de servicios de salas de bingo y los casinos, cuyas inscripciones se mantendrán mientras sean vigentes sus respectivas autorizaciones de instalación, gestión o funcionamiento.

Serán renovables por períodos de igual duración, una vez comprobado el cumplimiento de los requisitos exigidos por la normativa vigente en el momento de la renovación.

La solicitud de renovación deberá ser presentada con una antelación mínima de seis meses y la no presentación implicará el inicio de expediente de cancelación de la inscripción.

30.3. En el trámite de inscripción, la Dirección General del Juego y de Espectáculos o el servicio territorial del Juego y de Espectáculos correspondiente podrán solicitar informes de los órganos competentes en materia de seguridad ciudadana, hacienda e industria.

30.4. El Registro se estructura en tres secciones:

a) En la Sección A se inscriben las empresas fabricantes, importadores, exportadores, comercializadores o distribuidores y empresas de servicios técnicos.

b) En la Sección B constarán las empresas operadoras y las empresas de salones recreativos y de juego.

c) En la Sección C serán inscritas las empresas titulares y de servicios de salas de bingo y los casinos.

30.5. Cualquier modificación que afecte al domicilio o los locales en que la empresa desarrolle su actividad, la distribución de las acciones o participaciones, las variaciones de capital social, al órgano de administración y su composición y al otorgamiento o la revocación de poderes deberá ser comunicado a la Dirección General del Juego y de Espectáculos o al Servicio Territorial de Juego y de Espectáculos correspondiente dentro del plazo de 10 días.

Artículo 31. Solicitud de inscripción.

31.1. Las personas físicas o jurídicas que pretendan su inscripción en el Registro de empresas, la solicitarán del Departamento de Interior, mediante escrito que reúna los requisitos previstos en la vigente normativa sobre procedimiento administrativo.

Deberá ir acompañada de la documentación siguiente:

a) Fotocopia del documento nacional de identidad o pasaporte de la persona solicitante, si es persona física, o de las personas socias y miembros del órgano de administración y personas apoderadas.

b) Si se trata de personas jurídicas, copia o testimonio de la escritura de constitución de la sociedad, inscrita en el Registro mercantil, en la que constarán los datos referentes al capital social y su distribución entre las personas fundadoras y copia de los estatutos.

c) Memoria explicativa de los medios humanos, técnicos y financieros, con sus correspondientes intermediarios, experiencia profesional con que cuentan las personas interesadas, con expresión y acreditación documental del domicilio de la empresa y de los locales de que disponga para el desarrollo de la actividad.

31.2. Si se trata de una sociedad que todavía no ha sido constituida, podrá emitirse un informe favorable a la inscripción, y diferir la inscripción al momento posterior en la presentación de los documentos.

31.3. La Dirección General del Juego y de Espectáculos o el servicio territorial del Juego y de Espectáculos correspondiente podrán requerir la acreditación fehaciente de cualquier declaración de las personas interesadas.

Artículo 32. Fianzas.

32.1. De acuerdo con lo que dispone el artículo 18 de la Ley 1/1991, de 27 de febrero, Reguladora del Régimen Sancionador en Materia de Juego, con el fin de ser incluidas en el Registro, las empresas deberán constituir una fianza de acuerdo con las cuantías siguientes:

Fabricantes, importadores y comercializadores o distribuidores de máquinas tipo A: 6.000 euros.

Fabricantes, importadores y comercializadores o distribuidores de máquinas tipo B o C: 60.000 euros.

Empresas operadoras de máquinas tipo A o empresas de salones recreativos o tipo A: 6.000 euros.

Empresas operadoras de máquinas tipo B: 60.000 euros.

Empresas de salones de juego o tipo B: 60.000 euros.

Empresas de servicios técnicos de máquinas tipo A: 6.000 euros.

Empresas de servicios técnicos de máquinas tipo B o C: 30.000 euros.

32.2. Las empresas titulares o de servicios de salas de bingo, y también los casinos, al tener constituidas las fianzas exigidas por su reglamentación específica, no deberán constituir las previstas en este artículo, sin embargo sí las fianzas de explotación previstas en el artículo 36.

32.3. Las fianzas se constituirán en la Caja General de Depósitos de la Generalidad de Cataluña, cumpliendo los requisitos previstos en su Reglamento, a disposición de la autoridad competente, y quedarán afectas a las responsabilidades económicas en que las empresas pudieran incurrir en razón de lo que prevé este Reglamento, de acuerdo con lo que establece el artículo 18 de la Ley 1/1991, de 27 de febrero, Reguladora del Régimen Sancionador en Materia de Juego. La Administración tendrá preferencia para su importe sobre cualquier otro acreedor.

32.4. Las fianzas deberán ser mantenidas en su totalidad mientras subsistan las circunstancias que motivaron la constitución.

Si se produce la disminución de la cuantía o la extinción o cancelación de la garantía de acuerdo con la normativa específica, la empresa inscrita deberá reponerla o completarla en el plazo máximo de dos meses. El incumplimiento de esta obligación en el plazo establecido dará lugar a la suspensión

de los efectos de la inscripción de la empresa en el Registro y a la incoación de un expediente de cancelación de ésta.

La suspensión se mantendrá hasta que haya sido repuesta o completada la fianza o hasta que haya sido resuelto el expediente de cancelación, con la audiencia previa del interesado.

32.5. Las fianzas podrán cancelarse cuando desaparezcan las causas de su constitución, siempre que no haya responsabilidades pendientes.

Para la recuperación de las fianzas constituidas, se solicitará información de los órganos administrativos competentes sobre la existencia de responsabilidades pendientes y se ordenará la publicación del inicio del expediente de cancelación en el «Diari Oficial de la Generalitat de Catalunya» para que en el plazo de un mes las posibles personas interesadas puedan ejercer sus derechos que puedan afectar a la fianza que se pretende recuperar.

Transcurrido este plazo, se procederá a la devolución, previa liquidación de las responsabilidades pendientes si las hay.

32.6. La publicación y el transcurso del plazo señalado no serán necesarios en el caso de sustitución de fianzas, siempre que se compruebe la no existencia de obligaciones pendientes o, si las hay, sean satisfechas.

32.7. Las diferentes inscripciones previstas y la constitución de las fianzas exigidas en este artículo, ampararán la realización de las actividades siguientes:

a) La inscripción como fabricante o importador en el Registro de empresas de máquinas recreativas y de azar de la Dirección General del Juego y de Espectáculos habilitará para la distribución o comercialización y para la prestación de servicios técnicos de las máquinas fabricadas o importadas por la empresa inscrita dentro del ámbito territorial de Cataluña. En el caso de fabricantes no inscritos en el Registro de la Dirección General del Juego y de Espectáculos, será de aplicación la previsión del artículo 35.2 de este Reglamento.

b) La inscripción como empresa comercializadora o distribuidora en el Registro de empresas de máquinas recreativas y de azar, habilitará para la prestación del servicio técnico de las máquinas comercializadas o distribuidas por la empresa inscrita.

c) La inscripción en el Registro de empresas de máquinas recreativas y de azar como empresa operadora, empresa de salón recreativo o de juego, empresa titular o de servicios de salas de bingo o casino, habilitará para la prestación de los servicios técnicos de las máquinas dadas de alta a nombre de la empresa inscrita.

Artículo 33. Tramitación y resolución de la inscripción.

33.1. Presentada la solicitud con la documentación exigida, la Dirección General del Juego y de Espectáculos o el Servicio Territorial del Juego y de Espectáculos correspondiente, hechas las comprobaciones previas que considere necesarias, emitirá informe favorable a la inscripción o la denegará mediante resolución motivada.

33.2. El informe favorable se notificará a la persona solicitante, que deberá presentar, en el plazo de seis meses, los documentos siguientes:

a) Justificantes de encontrarse en situación de alta, la empresa y sus trabajadores, si procede, en el régimen correspondiente de la Seguridad Social.

b) Justificante de haber constituido la fianza en la cuantía correspondiente.

c) Justificante de la inscripción en el Registro mercantil, en el caso de personas jurídicas.

33.3. La no presentación de esta documentación en el plazo antes señalado dará lugar al archivo del expediente, salvo que motivadamente se solicite la ampliación del plazo, que podrá ser concedida por un período igual.

33.4. Presentada la documentación dentro del plazo señalado o de su prórroga, se procederá a la inscripción de la empresa otorgándole un número de registro.

Artículo 34. Cancelación de inscripciones.

Las inscripciones en el Registro de empresas de máquinas recreativas y de azar sólo podrán cancelarse a petición de sus titulares o por la Administración, mediante resolución motivada, adoptada de acuerdo con el procedimiento correspondiente, por alguna de las causas siguientes:

a) Comprobación de falsedad en los datos aportados para la inscripción.

b) Desaparición o pérdida de cualquiera de las circunstancias o requisitos exigidos.

c) Incumplimiento del mantenimiento de las fianzas en la cuantía exigida, o extinción o cancelación de éstas de acuerdo con su normativa específica.

d) No ejercer la actividad por un período superior a un año.

Sección 2ª Fabricación, distribución, importación y exportación

Artículo 35. Fabricación y distribución.

35.1. La fabricación y comercialización o distribución de máquinas recreativas y de azar y de sus componentes principales se regirá por las disposiciones contenidas en este Reglamento.

En lo que se refiere a la importación, hay que atenerse a lo que dispone la normativa general sobre comercio exterior, sin perjuicio que las empresas importadoras deban estar inscritas en el Registro de empresas de máquinas recreativas y de azar y que los modelos de máquinas importados deban ser homologados e inscritos en el Registro de modelos de máquinas recreativas y de azar.

35.2. Las empresas fabricantes o importadoras que no desarrollen su actividad en Cataluña no estarán obligadas a estar inscritas en el Registro de empresas de máquinas recreativas y de azar. En caso de que no estén inscritas, a fin de que las máquinas por ellas fabricadas o importadas, puedan ser instaladas y explotadas en Cataluña, deberán actuar a través de un responsable de la puesta en el mercado de cada modelo, que ofrezca las garantías previstas por este Reglamento mediante la constitución de fianza en la cuantía prevista en el artículo 32.1.

35.3. Las transmisiones de máquinas recreativas y de azar correspondientes a modelos homologados e inscritos únicamente podrá hacerse entre empresas inscritas en el Registro de empresas de máquinas recreativas y de azar, mediante cualquier forma jurídica admitida por la legislación civil o mercantil, sea directamente o a través de empresas de arrendamiento financiero.

35.4. Únicamente podrán hacerse transmisiones de máquinas recreativas y de azar para su explotación en empresas operadoras, empresas de salones recreativos o de juego, empresas titulares o de servicios de salas de bingo o en casinos.

También se admitirán transmisiones de máquinas usadas a empresas fabricantes, distribuidoras o comercializadoras inscritas a fin de que a su vez las transmitan, haciéndose cargo de la posesión de la máquina y de su documentación mientras no se lleve a cabo la siguiente transmisión.

35.5. También podrá autorizarse a las empresas fabricantes o importadoras y a comercializadoras o distribuidoras para que admitan transmisiones o depósitos de máquinas en situación de baja con el fin de proceder en su desguace o destrucción o a su exportación o traslado fuera de Cataluña.

El depósito se acreditará mediante certificación emitida por la empresa explotadora, o una de las previstas en el párrafo anterior debidamente autorizada, la exportación para el organismo competente una vez realizada y las operaciones de desguace o destrucción mediante acta notarial o del servicio de inspección.

35.6. El depósito se admitirá por un período no superior a dos años, transcurrido el cual la máquina deberá ser necesariamente desguazada.

35.7. El desguace de las máquinas consistirá en la destrucción como mínimo de los elementos identificativos de la máquina que posibilitaron la explotación, es decir, aquellos que de acuerdo con lo que dispone el artículo 21.1 llevan incorporadas las marcas de fábrica.

Las operaciones de desguace o destrucción, así como la reutilización de componentes de máquinas usadas estarán sujetos a inspección.

35.8. Las empresas fabricantes o importadoras, comercializadoras o distribuidoras y explotadoras deberán llevar un registro de las operaciones descritas en este artículo.

CAPÍTULO II

Autorizaciones y condiciones de la explotación

Sección 1ª Fianzas de explotación

Artículo 36. Empresas operadoras: fianzas.

36.1. Con el fin de explotar válidamente máquinas debidamente autorizadas y en locales autorizados, las empresas explotadoras de máquinas, inscritas en el Registro de empresas de máquinas recreativas y de azar, deberán constituir fianzas adicionales, en función del número de máquinas de las que sean titulares, de acuerdo con las cuantías siguientes:

Hasta 25 máquinas: 15.000 euros.

Hasta 50 máquinas: 30.000 euros.

Hasta 75 máquinas: 45.000 euros.

Hasta 100 máquinas: 60.000 euros.

A partir de 100 máquinas: 6.000 euros más por cada 25 máquinas o fracción.

36.2. Estas fianzas se reducirán al 20% en el caso de explotación exclusiva de máquinas tipo A.

36.3. El régimen de estas fianzas será el establecido en el artículo 32 de este Reglamento.

36.4. Las empresas titulares o de servicios de salas de bingo, los casinos, las empresas de salones recreativos y las de salones de juego podrán explotar las máquinas instaladas en los establecimientos de los que sean titulares o en los que gestionen el juego, una vez inscritas en las correspondientes secciones del Registro de empresas de máquinas recreativas y de azar, y con la constitución previa de las fianzas adicionales de explotación que establece este artículo.

Sección 2ª Autorización de emplazamiento

Artículo 37. Autorización de emplazamiento.

37.1. Para la instalación y la explotación de una máquina autorizada y correctamente documentada en un local que disponga de autorización de instalación, se requerirá la formalización de la correspondiente autorización de emplazamiento que será solicitada y entregada en modelo normalizado y numerada y tramitada por la Dirección General del Juego y de Espectáculos o el Servicio Territorial del Juego y de Espectáculos que corresponda.

La solicitud deberá ser suscrita por la empresa titular de la máquina y por la persona titular de la autorización de instalación del local, con reconocimiento de la firma de esta última. El reconocimiento de firma no será necesario en caso que coincidan ambos titulares.

37.2. La autorización de emplazamiento tramitada amparará la instalación de una máquina de la empresa explotadora y en el local que consten en la propia autorización y por un período de cinco años.

En los salones recreativos y de juego, salas de bingo y casinos, en caso de coincidencia entre titular de la máquina y del establecimiento, podrán autorizarse emplazamientos por el plazo que se solicite.

37.3. Mientras la autorización de emplazamiento sea vigente podrá sustituirse la máquina conservando la misma autorización de emplazamiento.

Los cambios o traslados de máquinas se entenderán autorizados por la presentación previa de las comunicaciones de emplazamiento en los registros de la Dirección General del Juego y de Espectáculos o del servicio territorial del Juego y de Espectáculos correspondiente, siempre que el traslado que se pretenda realizar reúna los requisitos y condiciones reglamentariamente establecidos.

Estas comunicaciones de emplazamiento se formalizarán en modelo normalizado, en el que deberán constar los datos identificativos de la empresa titular de la máquina, las de la propia máquina, las del establecimiento y de su titular y el número de autorización de emplazamiento, y deberá ser suscrito por la empresa operadora.

El traslado y la instalación de la máquina deberá producirse obligatoriamente dentro de las 48 horas siguientes a la presentación de la comunicación.

La realización de traslados no amparados por autorizaciones de emplazamiento vigentes, o sin la presentación previa de la correspondiente comunicación de emplazamiento constituirá explotación de la máquina sin disponer de las autorizaciones o documentos exigidos por la reglamentación vigente y, en consecuencia, sancionados como falta muy grave tipificada en el artículo 3.a) de la Ley 1/1991, de 27 de febrero, Reguladora del Régimen Sancionador en Materia de Juego.

37.4. El transcurso de los cinco años desde su formalización requerirá la formalización de una nueva autorización de emplazamiento.

37.5. En caso de cambio de titularidad del establecimiento, deberá atenerse a lo que dispone el apartado 2 del artículo 40.

37.6. Los traslados de máquinas a almacén se pondrán en conocimiento de la Administración mediante comunicación de emplazamiento.

Artículo 38. Solicitud.

38.1. La empresa operadora, o las otras previstas en el artículo 36.4, solicitará del servicio territorial del Juego y de Espectáculos correspondiente la autorización para la instalación de la máquina en

un establecimiento determinado, mediante el impreso normalizado de la autorización de emplazamiento, suscrito por la empresa y por el titular del establecimiento, con la firma de este último reconocida.

Únicamente será necesaria una firma en el caso de que las condiciones de empresa y de titular del establecimiento coincidan en una misma persona física o jurídica.

38.2. En este documento se harán constar los datos siguientes:

a) Identificación de la empresa titular de la máquina.

b) Denominación y domicilio del establecimiento, y número de autorización de instalación.

c) Nombre o razón social y número de identificación fiscal del titular del establecimiento.

d) Modelo y tipo de la primera máquina, serie y número de fabricación, y número de permiso de explotación.

38.3. La autorización de emplazamiento, una vez tramitada amparará la instalación de la máquina o de las que la sustituyan, siempre que haya sido presentada la correspondiente comunicación de emplazamiento, de acuerdo con lo que prevé y por el plazo establecido en el artículo 37.

Artículo 39. Extinción de la autorización de emplazamiento.

La autorización de emplazamiento se extingue en los casos siguientes:

a) Por mutuo acuerdo entre la empresa y la persona titular del establecimiento.

b) Por sentencia firme que declare la extinción.

c) Por la extinción de la autorización de instalación del establecimiento, salvo en el caso de cambio de titularidad y subrogación previsto en el artículo 40.2 de este Reglamento y por cancelación de la inscripción de la empresa.

d) Por resolución motivada de la persona titular de la Dirección General del Juego y de Espectáculos en el caso que se compruebe la existencia de inexactitudes esenciales en alguno de los datos expresados en la solicitud o en los documentos aportados con ésta.

Sección 3ª Traslados y transmisiones

Artículo 40. Traslados de máquinas y cambios de titularidad de establecimientos.

40.1. De acuerdo con lo que dispone el artículo 37, si la empresa titular de la máquina pretende trasladarla a un local, deberá formalizar una autorización de emplazamiento, a menos que se trate de una sustitución amparada por una autorización de emplazamiento vigente, en cuyo caso el traslado se entenderá autorizado en los términos del artículo 37.3.

Si se trata de una nueva autorización de emplazamiento, la máquina no podrá estar instalada en el local hasta que la autorización no haya sido tramitada por el servicio territorial del Juego y de Espectáculos correspondiente y entregada a la empresa.

40.2. El cambio de titularidad del establecimiento no implicará la extinción de las autorizaciones de emplazamiento vigentes, quedando la nueva persona titular subrogada en los derechos y obligaciones de la anterior.

Artículo 41. Transmisiones de máquinas.

41.1. La transmisión de la titularidad de máquinas recreativas y de azar con permiso de explotación vigente y a efectos de su explotación, sólo podrá hacerse entre empresas inscritas en el Registro de empresas de máquinas recreativas y de azar como operadoras, empresas titulares o de servicios de salas de bingo, casinos y empresas de salones recreativos o de juego.

41.2. También podrá autorizarse la transmisión a empresas fabricantes o importadoras, comercializadoras o distribuidoras que quieran revenderlas de conformidad con lo que prevé el artículo 35 de este Reglamento.

41.3. La solicitud de transmisión se presentará ante el servicio territorial del Juego y de Espectáculos correspondiente mediante escrito que reúna los requisitos previstos en la vigente normativa sobre procedimiento administrativo, aportando el título de transmisión y el original del permiso de explotación.

41.4. La autorización de la transmisión, una vez comprobada la corrección de la situación fiscal de la máquina, se tramitará en el permiso de explotación de la máquina, haciendo constar los datos referentes a la nueva empresa titular y la fecha de la transmisión.

Sección 4ª Documentación acreditativa de la explotación

Artículo 42. Documentación en poder de la empresa explotadora.

La empresa operadora, de salón recreativo o de juego, titular o de servicios de salas de bingo o casino deberá tener en su domicilio o sede social, para poder ser exhibida en cualquier momento a petición de los agentes de la autoridad:

a) Copia de los permisos de explotación vigentes.

b) Copia de las autorizaciones de emplazamiento y de las comunicaciones de emplazamiento de máquinas.

c) Documentación que acredite el pago de la tasa de juego correspondiente a todas las máquinas de las que sea titular.

d) Título acreditativo de la inscripción en el Registro de empresas.

e) Libro u hojas de inspección o incidencias, en modelo normalizado, en que constarán todas las entradas y salidas de máquinas del almacén.

Artículo 43. Documentación a conservar en el local.

43.1. En cualquier momento deberán encontrarse en el local donde estén las máquinas en explotación:

a) Autorización de instalación para bares y restaurante-bares, y autorización de funcionamiento en el caso de salones o salas de bingo, que deberán situarse en un lugar visible y accesible del local.

b) Autorización de emplazamiento.

c) Libro u hojas de inspección e incidencias en modelo normalizado por la Dirección General del Juego y de Espectáculos.

d) Un ejemplar del presente Reglamento.

43.2. Los casinos de juego quedarán obligados a llevar para cada máquina instalada un libro, tramitado por la Dirección General del Juego y de Espectáculos, en el que se especificarán todos los datos reflejados en la marca de fábrica para ir indicando semanalmente las cifras de los contadores, las observaciones e incidencias que procedan, a menos que dispongan de un sistema informático central autorizado que establece el artículo 12.3 de este Reglamento.

43.3. En el libro o en las hojas de inspección e incidencias de máquinas recreativas y de azar de los salones de juego, salas de bingo y otros establecimientos deberá constar:

a) La instalación de cada máquina con indicación de la fecha, modelo, número de serie y de permiso de explotación, y también la empresa operadora titular.

b) Lectura de los contadores de la máquina previstos en este Reglamento en el momento de su instalación y de su retirada, como también las lecturas y acumulación de datos que prevé el artículo 12.1.

c) Cualquier incidencia que surja en el uso de la máquina.

Estas incidencias deberán ser comunicadas al Servicio de Inspección y Control del Juego en el plazo de 48 horas.

Artículo 44. Documentación incorporada a la máquina.

44.1. Todas las máquinas a que se refiere este Reglamento que se encuentren instaladas deberán llevar necesariamente incorporadas y de forma visible desde el exterior:

a) Las marcas de fábrica.

b) El permiso de explotación, debidamente protegido del deterioro.

c) La comunicación de emplazamiento presentada ante el servicio territorial del Juego y de Espectáculos correspondiente.

d) El distintivo acreditativo del pago de la tasa fiscal sobre el juego.

44.2. Todas las máquinas instaladas deberán incorporar en su parte frontal un indicador o placa adherido en el que consten los datos de la empresa operadora que la explota, número de inscripción en el Registro, domicilio social y teléfono.

Sección 5ª Concepto y condiciones de la explotación

Artículo 45. Conceptos de instalación y de explotación.

45.1. A efectos de este Reglamento, se entenderá por instalación la colocación de una máquina

recreativa o de azar en un establecimiento aunque no se encuentre en condiciones para su legal explotación

45.2. A los mismos efectos se entenderá por explotación la disposición de una máquina en condiciones de ser utilizada.

Artículo 46. Condiciones de seguridad y averías.

46.1. Las empresas operadoras y los titulares de los locales quedan obligados a mantenerlas en todo momento en perfectas condiciones de seguridad y funcionamiento.

46.2. Desconectada una máquina por funcionamiento incorrecto, no habrá obligación de devolver a la persona jugadora las monedas introducidas posteriormente, siempre que la situación haya sido advertida en la forma que prevé el apartado siguiente.

46.3. Las averías deberán advertirse mediante información visible en la máquina.

46.4. Si por fallo mecánico, la máquina no abonara el premio válidamente obtenido, deberá abonarse a la persona jugadora el premio en metálico o la diferencia para completarlo.

46.5. Cualquier modificación del porcentaje de devolución de premio en las máquinas de tipo B y C deberá ser comunicado con la antelación suficiente al Servicio de Inspección de Juego y de Espectáculos y consignado en el libro u hojas de inspección y de incidencias.

Artículo 47. Prohibiciones de utilización de máquinas.

47.1. A las personas operadoras de las máquinas, a la persona titular del establecimiento y al personal vinculado al local les queda prohibido:

a) Usar las máquinas del tipo B y C en calidad de las personas jugadoras.

b) Conceder créditos o dinero a cuenta a las personas jugadoras.

c) Conceder bonificaciones o partidas gratuitas a la persona usuaria.

47.2. Las personas titulares de los establecimientos o sus responsables podrán impedir el uso o acceso a aquellos que maltraten las máquinas en su manejo.

47.3. Igualmente deberá figurar, en lugar visible, en los locales donde se encuentren instaladas máquinas del tipo B y C un letrero normalizado en que se indique la prohibición del uso de estas máquinas a las personas menores de edad.

Por lo que se refiere a los locales donde se encuentren instaladas únicamente máquinas del tipo A, se indicará igualmente la prohibición de acceso y uso de éstas de acuerdo con el que dispone la legislación en materia de atención y protección de la infancia y adolescencia.

47.4. La persona titular del establecimiento será responsable del cumplimiento de lo que dispone el apartado anterior.

Artículo 48. Régimen sancionador.

El incumplimiento de lo que dispone este Reglamento se sancionará de acuerdo con la Ley 1/1991, de 27 de febrero, Reguladora del Régimen Sancionador en Materia de Juego.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera. Procedimiento sancionador.

A los efectos del régimen sancionador previsto en el artículo 48, el procedimiento sancionador se regirá por lo previsto en la Ley 1/1991, de 27 de febrero, Reguladora del Régimen Sancionador en Materia de Juego, con las correspondientes modificaciones, de acuerdo con lo que establece el Decreto 278/1993, de 9 de noviembre, sobre el procedimiento sancionador de aplicación a los ámbitos de competencia de la Generalidad.

Segunda. Reconocimiento mutuo.

Las máquinas legalmente comercializadas en un estado miembro de la Unión Europea y las originarias y legalmente comercializadas en estados pertenecientes al espacio económico europeo y Turquía, serán homologadas e inscritas en el Registro de modelos de máquinas recreativas y de azar, a través del procedimiento descrito en este Reglamento, siempre que se hayan realizado las pruebas o ensayos previos que determinan las características técnicas y de funcionamiento, requeridos en este Reglamento, con niveles de precisión, seguridad, adecuación e idoneidad equivalentes. En aquellos casos en que no resulte acreditado el cumplimiento de especificaciones técnicas equivalentes a las previstas en este Reglamento, estos ensayos podrán ser complementados con certificaciones de ensayos puntuales limitados a aquellos extremos no comprobados.

Asimismo se podrán convalidar las homologaciones de máquinas recreativas y de azar concedidas por las autoridades competentes de otros estados miembros de la Unión Europea y del espacio económico europeo y Turquía, siempre que se compruebe que las reglamentaciones al amparo de las cuales hayan sido concedidas, garanticen un nivel equivalente de protección de los intereses legítimos perseguidos por este Reglamento y que se han llevado a término ensayos previos a la homologación con niveles de precisión, seguridad, adecuación e idoneidad equivalentes a los requeridos por esta Norma.

Tercera. Reconocimiento recíproco de la validez de las autorizaciones.

En los supuestos de otorgamiento de validez recíproca a las homologaciones e inscripciones en los registros previstas en este Reglamento, la persona titular del Departamento de Interior podrá formalizar acuerdos con órganos de otras administraciones competentes en la materia, que comportarán la validez de todas las actuaciones administrativas que integran las resoluciones de homologación e inscripción, como también el reconocimiento de sus efectos en los respectivos ámbitos territoriales de competencia.

Cuarta. Modelos normalizados de impresos de autorización de emplazamiento.

Los impresos de las autorizaciones de emplazamiento de máquinas recreativas y de azar deberán haber sido adquiridos, como máximo, dos meses antes de su presentación en las dependencias de la Dirección General del Juego y de Espectáculos o de los servicios territoriales del juego y de espectáculos.

A estos efectos, los impresos se sellarán y fecharán en el momento de su adquisición.

Quinta. Modificación de modelos inscritos.

Las personas responsables de modelos de máquinas recreativas y de azar inscritos en el Registro de modelos de máquinas recreativas y de azar de la Dirección General del Juego y de Espectáculos podrán modificar estos adaptándolos a los requisitos o incorporarlos a alguno de los dispositivos opcionales previstos en este Reglamento.

A estos efectos deberán solicitar de la Dirección General del Juego y de Espectáculos la autorización de la modificación.

Sexta. Fianzas.

Las fianzas constituidas por las empresas de máquinas recreativas y de azar al amparo de los artículos 32 y 37 Reglamento aprobado por el Decreto 28/1997, de 21 de enero, se entenderán referidas a los artículos 32 y 36 de este Reglamento.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera. Solicitudes en trámite.

Todas las solicitudes que en el momento de la entrada en vigor de este Reglamento se encuentren en trámite deberán ajustarse y cumplir los requisitos y las exigencias que se prevén.

Segunda. Máquinas de tipo B especiales para salas de juego.

Las máquinas correspondientes a modelos de tipo B especiales para salas de juego homologadas al amparo del Reglamento aprobado para el Decreto 28/1997, de 21 de enero, podrán continuar en explotación por el período de dos años desde la entrada en vigor de este Reglamento. A partir de esta fecha se cancelarán las inscripciones de los modelos y los permisos de explotación de las máquinas correspondientes a éstos quedarán extinguidos.

j) Extremadura

§ 100 DECRETO 38/1999, DE 23 MARZO. NORMAS SOBRE EL JUEGO

(DOE núm. 38, de 30 marzo [LEXT 1999, 99]) (fragmento)

La publicación y entrada en vigor de la Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego de Extremadura, exige un mínimo desarrollo normativo al objeto de dar operatividad a la Comisión del Juego en Extremadura, organismo de carácter asesor de la Comunidad Autónoma en la materia.

El presente Decreto pretende, antes que nada, establecer el marco elemental de funcionamiento de la propia Comisión antes de dar una normación general del sector.

Sin embargo a este primer motivo se ha de añadir otros dos, cuales son de un lado, simplificar los trámites administrativos, la documentación a adherir físicamente a las máquinas de juego, y de otro lado, establecer el vehículo de continuidad en el sector como es la regulación de modelos, toda vez que en puridad la Comisión Nacional del Juego ya no puede seguir emitiéndolas, y la Comunidad Autónoma de Extremadura no dispone en la actualidad de Laboratorio de Homologación ni propio ni concertado.

Por ello, a propuesta del Consejero de Economía, Industria y Hacienda, previa deliberación de Consejo de Gobierno, en su sesión del día 23 de marzo de 1999, dispongo:

DISPOSICIÓN PRELIMINAR

Artículo 1.

El presente Decreto tiene por objeto la regulación, en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Extremadura, de:

A) La Comisión de Juego de Extremadura según lo dispuesto en el artículo 29 de la Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego de Extremadura.

B) Disposiciones que suponen una simplificación administrativa y fiscal, a la hora de determinar la documentación que ha de constar en las máquinas y en los locales donde se exploten.

C) Requisitos esenciales para proceder a convalidar homologaciones de máquinas recreativas y de azar procedentes de otras Comunidades Autónomas.

[...]

CAPÍTULO II

Simplificación Administrativa

Artículo 6.

1. Desde el 1 de enero de 1999, el cumplimiento de las obligaciones administrativas y fiscales de los poseedores de máquinas de juego, se acreditará, exclusivamente, por medio del documento único que aparece en el Anexo de este Decreto.

2. El documento único acreditará que la máquina es de un modelo homologado por la Junta de Extremadura o por otra Administración convalidado por aquélla, que el operador está autorizado para explotarla, que está autorizada la explotación de la máquina en el local donde la misma está instalada, y que el local donde se explota consta, asimismo, de autorización para explotar máquinas de juego.

3. Todas las autorizaciones anteriormente mencionadas tendrán una validez mínima de un año renovable automáticamente por el pago de la tasa anual sobre el juego, salvo los boletines de situación que tendrán una validez mínima de dos años, más la fracción restante hasta la fecha del devengo de la tasa de juego.

4. Los documentos de pago de las tasas de juego, las guías de circulación, la autorización de

explotación, los boletines de situación y las autorizaciones para instalar máquinas recreativas con premio en bares y cafeterías, serán sustituidos por el documento único.

Artículo 7.

1. El documento único se expedirá en relación de todas las máquinas autorizadas a 1 de enero de cada año natural previa solicitud del operador de las mismas. La solicitud deberá hacerse conjuntamente con la declaración-liquidación tributaria antes del 21 de enero de cada año.

2. Examinados por la Administración los documentos presentados y observando que cumple con todos los requisitos administrativos y fiscales se expedirá el documento correspondiente.

3. Se podrá presentar la solicitud junto con las declaraciones liquidaciones en el modelo que se establezca por Orden del Consejero de Economía, Industria y Hacienda.

4. No se expedirá documento único a aquellas máquinas cuyos operadores o explotadores no hayan acreditado el cumplimiento de sus obligaciones formales de índole administrativo y fiscal y siempre quedará vinculado al pago de la Tasa fiscal sobre el juego y los recargos correspondientes.

Artículo 8.

1. En los casos de modificación de las circunstancias existente en el momento de conceder el documento único para una máquina concreta durante la anualidad correspondiente se emitirá un nuevo documento único debidamente diligenciado que sustituya el anterior procediéndose a la anulación del anterior.

2. De igual modo se procederá cuando se acredite la sustitución de una máquina por otra en virtud del canje fiscal previsto en el artículo 1.3º Orden del Ministerio de Economía y Hacienda de 18 de enero de 1991.

No cabe el canje fiscal cuando la nueva máquina sustituya en el mismo período anual y dentro de distinto mismo ámbito territorial de gestión del tributo, esto es las procedentes de otras Comunidades Autónomas.

Artículo 9.

1. Las máquinas de juego en locales autorizados que pertenezcan a un operador sólo podrán ser sustituidas antes del vencimiento del año natural por máquinas del mismo operador y no se admitirá más que un solo operador por establecimiento de cafetería o bar a partir de la entrada en vigor de la presente norma.

2. El operador único ha de ser de un mismo tipo de máquina, esto es, un solo operador de máquinas tipo «A» y un solo operador de máquinas tipo «B», si bien también puede ser un mismo operador si éste, es operador de máquinas tipo «A» y «B». La máquina tipo «A» no podrá nunca canjearla por otra máquina de tipo «B», salvo que sea del mismo operador.

3. Las máquinas instaladas en un local debidamente autorizado no podrán ser retiradas ni sustituidas sin consentimiento escrito del titular del establecimiento o encargado del mismo salvo en los casos de averías, comiso y alteraciones de la máquina.

4. Si el titular del establecimiento decidiera unilateralmente rescindir el boletín de situación, no podrá instalar una nueva máquina en el local hasta el cómputo del plazo mínimo establecido en este Decreto. De igual forma las empresas operadoras habrán de mantener las máquinas instaladas por las que se les han concedido las autorizaciones oportunas en el local para el cual se le ha expedido el boletín de situación, no pudiendo retirarlas unilateralmente dentro del plazo mínimo de validez del mismo previsto en el presente Decreto.

5. Los cambios de titularidad del local de hostelería, bar o cafetería dará lugar a la subrogación del nuevo titular del establecimiento en el lugar que ocupaba el antiguo titular del mismo, debiendo expedirse un nuevo documento único donde se recoja el nombre del nuevo titular.

CAPÍTULO III

Convalidación Administrativa de modelos

Artículo 10.

1. Los modelos de máquinas de juego homologados hasta la fecha de entrada en vigor de este Decreto por la Comisión Nacional del Juego se considerarán de oficio homologadas en el ámbito de Extremadura.

2. Los modelos de máquinas de juego que la Comisión Nacional del Juego homologue en lo sucesivo serán convalidados previa presentación de la ficha técnica del modelo.

3. Para comercializar modelos de máquinas de juego han de ser homologadas en la Comunidad Autónoma de Extremadura sin perjuicio de lo dispuesto en los artículos siguientes.

Artículo 11.

Pasarán a estar inscritas y explotadas en la Comunidad Autónoma de Extremadura las máquinas recreativas, comerciales y de juego homologadas por la Comunidad Autónoma de Extremadura, conservando el número que en las mismas tienen asignado.

Artículo 12.

Los modelos de máquinas de juego homologados por otras Comunidades Autónomas podrán convalidarse por la Junta de Extremadura siempre que cumplan las condiciones siguientes:

A) Que se aporte la ficha técnica del modelo y copia testimoniada o compulsada de la resolución de homologación.

B) Que cumpla las condiciones de porcentaje de devolución de premios que se establezcan por la Junta de Extremadura y en su defecto por las actualmente en vigor y monedas utilizables.

C) Que la Administración homologante conceda trato de reciprocidad a las homologaciones acreditadas por la Junta de Extremadura. Por Orden del Consejero de Economía, Industria y Hacienda se dará publicidad a las Comunidades Autónomas que concedan este trato.

Artículo 13.

Se prevé un proceso abreviado de homologación, consistente en homologar todas aquellas máquinas para las que la Comisión Nacional del Juego ha elaborado informe favorable.

Para proceder a homologar máquina a través de este sistema, será necesario acompañar a la solicitud la siguiente documentación:

1. Memoria descriptiva de la máquina donde se contenga:

– Características generales de la máquina.

– Sistemas de control.

– Esquemas eléctricos y electrónicos de la máquina.

2. Fotocopia de los ensayos del informe técnico del laboratorio.

3. Fotocopia del informe favorable de la Comisión Nacional del Juego.

4. Dos fotografías de la máquina.

Artículo 14.

1. Las máquinas actualmente existentes han de pedir una acreditación sin pago de las tasas exigidas para las máquinas tipos A descritas en el artículo anterior, siempre que dicha acreditación sea presentada en el plazo de los tres meses siguientes a la publicación del presente Decreto. Debiendo inscribirse las mismas en los registros de máquinas tipos A existentes en los Servicios Territoriales de la Consejería de Economía, Industria y Hacienda.

2. En lo sucesivo, además de los requisitos que se establezcan reglamentariamente se deberá abonar la tasa prevista en la disposición adicional primera, párrafo primero de la Ley 6/1998, de Juego de Extremadura. Tal pago se formalizará mediante el modelo 50.

Artículo 15.

Por Orden de la Consejería de Economía, Industria y Hacienda se establecerán los registros necesarios para la gestión administrativa de los distintos intervinientes y empresas de juego.

DISPOSICIÓN TRANSITORIA

Hasta que se dicte el Reglamento de Máquinas Recreativas de Extremadura será de aplicación lo dispuesto en el artículo 36.1 d) del Real Decreto 2110/1998, de 2 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar del Estado. Debiendo ser al menos una de las dos máquinas de tipo «A».

DISPOSICIÓN FINAL

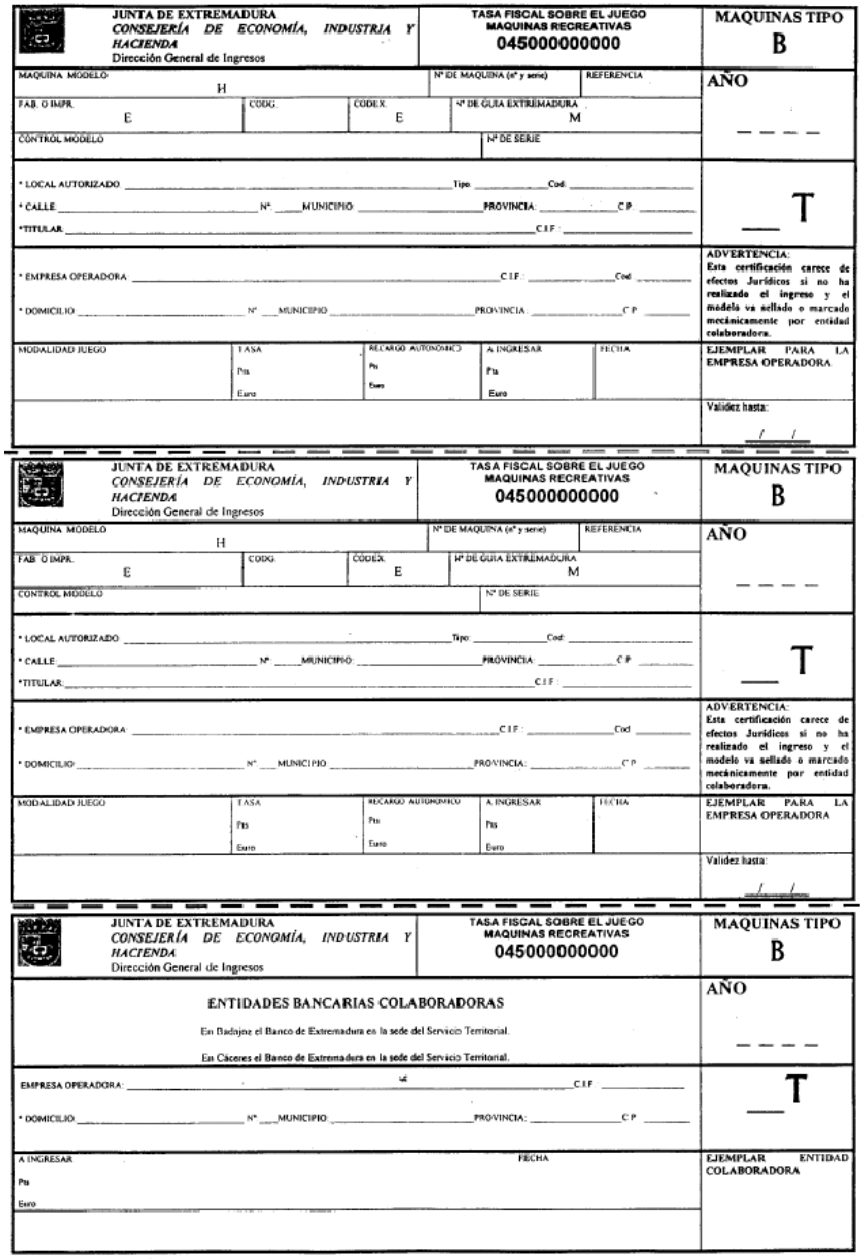
1. La fecha establecida en el artículo 6.1 de este Decreto podrá ser ampliada por Orden del Consejero de Economía, Industria y Hacienda hasta un año más.

✐ Ap. 1 ampliado plazo un año más por art. 1 de Orden de 27 diciembre 1999.

2. Se faculta al Consejero de Economía, Industria y Hacienda para que dicte cuantos actos y resoluciones sean necesarios para la ejecución del presente Decreto.

3. El presente Decreto entrará en vigor el mismo día de su publicación en el «Diario Oficial de Extremadura».

ANEXO



JUNTA DE EXTREMADURA
CONSEJERÍA DE ECONOMÍA, INDUSTRIA Y HACIENDA
Dirección General de Ingresos

TASA FISCAL SOBRE EL JUEGO
MAQUINAS RECREATIVAS
045000000000

MAQUINAS TIPO B

MAQUINA MODELO: H
Nº DE MAQUINA (nº y serie)
REFERENCIA
FAB. O IMPR.: E
CODG.
CODEX: E
Nº DE GUIA EXTREMADURA: M
CONTROL MODELO
Nº DE SERIE

AÑO _ _ _ _

* LOCAL AUTORIZADO: _____ Tipo: _____ Cod: _____
* CALLE _____ Nº ____ MUNICIPIO _____ PROVINCIA: _____ C.P. _____
*TITULAR _____ C.I.F.: _____

T

* EMPRESA OPERADORA _____ C.I.F.: _____ Cod: _____
* DOMICILIO: _____ Nº ____ MUNICIPIO _____ PROVINCIA: _____ C.P. _____

ADVERTENCIA:
Esta certificación carece de efectos Jurídicos si no ha realizado el ingreso y el modelo va sellado o marcado mecánicamente por entidad colaboradora.

MODALIDAD JUEGO	TASA	RECARGO AUTONOMICO	A INGRESAR	FECHA
	Pts Euro	Pts Euro	Pts Euro	

EJEMPLAR PARA LA EMPRESA OPERADORA

Validez hasta: _/_/_

JUNTA DE EXTREMADURA
CONSEJERÍA DE ECONOMÍA, INDUSTRIA Y HACIENDA
Dirección General de Ingresos

TASA FISCAL SOBRE EL JUEGO
MAQUINAS RECREATIVAS
045000000000

MAQUINAS TIPO B

MAQUINA MODELO: H
Nº DE MAQUINA (nº y serie)
REFERENCIA
FAB. O IMPR.: E
CODG.
CODEX: E
Nº DE GUIA EXTREMADURA: M
CONTROL MODELO
Nº DE SERIE

AÑO _ _ _ _

* LOCAL AUTORIZADO: _____ Tipo: _____ Cod: _____
* CALLE _____ Nº ____ MUNICIPIO _____ PROVINCIA: _____ C.P. _____
*TITULAR _____ C.I.F.: _____

T

* EMPRESA OPERADORA _____ C.I.F.: _____ Cod: _____
* DOMICILIO: _____ Nº ____ MUNICIPIO _____ PROVINCIA: _____ C.P. _____

ADVERTENCIA:
Esta certificación carece de efectos Jurídicos si no ha realizado el ingreso y el modelo va sellado o marcado mecánicamente por entidad colaboradora.

MODALIDAD JUEGO	TASA	RECARGO AUTONOMICO	A INGRESAR	FECHA
	Pts Euro	Pts Euro	Pts Euro	

EJEMPLAR PARA LA EMPRESA OPERADORA

Validez hasta: _/_/_

JUNTA DE EXTREMADURA
CONSEJERÍA DE ECONOMÍA, INDUSTRIA Y HACIENDA
Dirección General de Ingresos

TASA FISCAL SOBRE EL JUEGO
MAQUINAS RECREATIVAS
045000000000

MAQUINAS TIPO B

AÑO _ _ _ _

ENTIDADES BANCARIAS COLABORADORAS

En Badajoz el Banco de Extremadura en la sede del Servicio Territorial.

En Cáceres el Banco de Extremadura en la sede del Servicio Territorial.

EMPRESA OPERADORA: _____ C.I.F. _____

T

* DOMICILIO: _____ Nº ____ MUNICIPIO _____ PROVINCIA: _____ C.P. _____

A INGRESAR	FECHA
Pts Euro	

EJEMPLAR ENTIDAD COLABORADORA

§ 101 DECRETO 166/2001, DE 6 NOVIEMBRE. DICTA LAS PREVISIONES NECESARIAS DE ADAPTACIÓN AL EURO EN MATERIA DE MÁQUINAS RECREATIVAS Y DE AZAR Y DE BINGOS

(DOE núm. 131, de 13 noviembre [LEXT 2001, 225])

La adopción del euro como moneda única tiene sus precedentes jurídicos en los Reglamentos Comunitarios números 1103/1997, del Consejo, de 17 de junio, sobre determinadas disposiciones relativas a la introducción al euro y 974/1998, del Consejo, de 3 de mayo, sobre la introducción del euro, así como en la Ley 46/1998, de 17 de diciembre, sobre Introducción del Euro.

Dado el carácter primordialmente genérico de las anteriores normas y para facilitar y simplificar las implicaciones de la introducción de la nueva moneda, se dictaron, a nivel autonómico, el Decreto 68/1999, de 1 de junio, por el que se desarrollan reglas y medidas para la adaptación al euro de la Administración de la Comunidad Autónoma y el Decreto 32/1998, de 31 de marzo, de Creación de la Comisión Autonómica para la Introducción del Euro.

Por otro lado, la Comunidad Autónoma de Extremadura asume, en virtud del artículo 7 del Estatuto de Autonomía, competencia exclusiva sobre casinos, juegos y apuestas, con la única exclusión de las apuestas mutuas deportivo-benéficas, en base a lo que se aprobó en la Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego de Extremadura.

Esta Ley recoge un conjunto de reglas que ofrezcan a los ciudadanos la seguridad jurídica debida en la materia, previendo un desarrollo reglamentario de la misma para la adecuación de la normativa vigente.

En cumplimiento de lo dispuesto en la Ley y hasta tanto se aprueben los Reglamentos específicos, el presente Decreto pretende adecuar la normativa vigente a la nueva moneda, estableciendo en su articulado el precio actualizado de las partidas y los premios máximos en las máquinas recreativas y dicta las previsiones necesarias para su adaptación al euro así como también establece el valor en euros de los cartones de bingo.

En virtud de lo expuesto y de conformidad con el artículo 54.3 de la Ley 2/1984, de 7 de junio, de Gobierno y Administración de la Junta de Extremadura, a propuesta de la Consejería de Economía, Industria y Comercio, previa deliberación del Consejo de Gobierno de la Junta de Extremadura en su sesión de 6 de noviembre de 2001, dispongo:

Artículo 1. Actualización de los precios y premios máximos de las máquinas recreativas Tipo «B».

1. El precio máximo de cada partida será de 0,2 euros, sin perjuicio de lo dispuesto en este Decreto para los casos en que pueda realizarse dos partidas simultáneas.

2. El premio máximo que la máquina puede entregar será el precio máximo de la partida simple multiplicado por 400 o por 600 si se tratase de dos partidas simultáneas. El programa de juego no podrá provocar ningún tipo de encadenamiento o secuencia de premios cuyo resultado sea la obtención de una cantidad de dinero superior al precio máximo establecido.

3. En cuanto a los dispositivos opcionales para este tipo de máquinas autorizados en el artículo 7 del Real Decreto 2110/1998, de 2 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, aquellos que hacen alguna referencia al importe de los premios se adaptarán de la siguiente forma:

– Los que permiten a voluntad del jugador arriesgar los premios, siempre que el programa de juego garantice el porcentaje de devolución establecido reglamentariamente y que el premio máximo no supere el límite fijado en el apartado 2 de este artículo.

– Los que permitan la realización simultánea de dos partidas; en este supuesto, el premio máximo a obtener será de 600 veces el premio máximo de la partida simple.

– Podrán autorizarse para los salones de juego como dispositivo opcional aquel que posibilite la interconexión de máquinas de tipo «B», pudiendo otorgar un premio acumulado cuya cuantía no sea inferior a 600 veces, ni superior a 2.000 veces el precio máximo de la partida simple y sin que dicho precio acumulado suponga una disminución del porcentaje de devolución de cada una de las máquinas

interconectadas. En cada máquina que forma parte del carrusel se hará constar esta circunstancia expresamente, sin que su número pueda ser inferior a tres máquinas.

4. Se podrán homologar modelos de máquinas de tipo «B» que, cumpliendo los requisitos legales, otorguen premios por un importe no superior a 1.000 veces el precio máximo de la partida simple. Estas máquinas no podrán interconectarse entre sí, requiriendo la homologación correspondiente y tendrán que adoptar una denominación específica y distinta de las máquinas de tipo «B» y únicamente podrán ser instaladas en salones de juego, bingos o casinos, circunstancias que tendrán que constar de forma expresa en el tablero frontal de cada máquina mediante la expresión «máquina especial para salones de juego, bingos y casinos».

Artículo 2. Conversión a euros.

1. El precio máximo de la partida fijado en el número I del artículo I de este Decreto será de 20 céntimos de euro.

2. El precio máximo de la partida para las máquinas de tipo «C» será de 6 euros.

Artículo 3. ...

✐ Derogado por disp. derog. de Decreto 131/2007, de 22 mayo.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

Única. Procedimiento de conversión.

A partir de la entrada en vigor del presente Decreto los fabricantes e importadores deberán solicitar la convalidación de las homologaciones de los modelos de máquinas de los tipos «B» y «C» para adaptarlas en su funcionamiento y explotación a la nueva moneda única europea de euro con vigencia a partir del 1 de enero de 2002. Las máquinas ya adaptadas se identificarán mediante un distintivo en las mismas que lo acredite.

A partir del 1 de marzo de 2002 las máquinas de tipo «B» y «C» que no se hayan ajustado a lo prevenido en la presente Disposición, deberán ser retiradas de la explotación.

El procedimiento de conversión se adecuará conforme a Convenio de Colaboración entre el Ministerio del Interior y la Junta de Extremadura en materia de Juego, aprobado mediante Resolución de 6 de abril de 2000 del Ministerio del Interior.

DISPOSICIÓN TRANSITORIA

Única. Homologaciones temporales.

A partir de la entrada en vigor del presente Decreto, podrán homologarse máquinas de los tipos «B» y «C» en las que los planes de ganancias expresen los premios en múltiplos del precio de la partida y que incorporen los dispositivos técnicos que permitan su explotación en pesetas o euros. La homologación de estos modelos no precisará convalidación posterior.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Quedan derogadas cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo dispuesto en el presente Decreto.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se autoriza al Consejero de Economía, Industria y Comercio a que dicte las disposiciones necesarias para el mejor desarrollo y aplicación del presente Decreto.

El precio de la jugada podrá ser actualizado por Orden de la Consejería de Economía, Industria y Comercio.

Segunda.

El presente Decreto entrará en vigor el día siguiente de su publicación en el «Diario Oficial de Extremadura» excepto lo dispuesto en los artículos 1 y 3 que lo hará el 1 de enero de 2002.

k) Galicia

§ 102 DECRETO 39/2008, DE 21 FEBRERO. REGLAMENTO DE MÁQUINAS RECREATIVAS Y DE AZAR

(DOG núm. 48, de 7 marzo [LG 2008, 101])

El Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, aprobado por el Decreto 106/1998, de 12 de febrero, que aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, ha sido un instrumento útil de desarrollo normativo de todo un sector empresarial como es el juego realizado con máquinas recreativas y de azar.

En los últimos años, sin embargo, con el cambio del sistema monetario, la implantación de la normativa europea en materia ambiental, desarrollada por el Real Decreto 208/2005, de 25 de febrero, sobre aparatos eléctricos y electrónicos y la gestión de sus residuos, la aparición de nuevas tecnologías aplicadas a este sector, la expansión de los juegos por internet, hacen necesario la modernización de este sector económico que garantiza una importante fuente de ingresos al sector público y que es generadora de un gran número de puestos de trabajo en el sector privado.

El cambio y modernización que este sector está realizando, tanto a nivel de las distintas Comunidades Autónomas como a nivel europeo, y la necesidad de incorporar a la normativa autonómica –tal como se desprende de la sentencia del Tribunal Constitucional de 20 de noviembre– la regulación de las características de fabricación y homologación de los instrumentos de juego, hacen necesaria la publicación de un nuevo marco normativo de máquinas que desarrollen todos los aspectos necesarios para hacer atractivos los juegos realizados con aparatos de funcionamiento manual o automático.

Al mismo tiempo, el presente Reglamento es, en algunos aspectos, profundamente innovador e introduce modificaciones, necesarias para el dinamismo del sector, para superar las insuficiencias normativas reveladas por la experiencia, asumir las decisiones jurisprudenciales recaídas sobre la materia y proteger la incidencia social que el juego mediante máquinas tiene.

En este sentido se incorpora todo un sistema de homologación e identificación de aparatos de juego. Se simplifican los trámites administrativos, se deja la puerta abierta al desarrollo del sector a través de normas con rango de orden para incorporar a estas empresas, altamente tecnificadas, la posibilidad de las tramitaciones telemáticas con seguridad para las personas usuarias, sin merma del correspondiente control administrativo de la actividad y se clarifican determinados aspectos de la ordenación anterior que la práctica de su aplicación ha demandado.

En su virtud, a propuesta del conselleiro de Presidencia, Administraciones Públicas y Justicia, oída la Comisión de Juego de Galicia, oído el Consello Consultivo de Galicia y previa deliberación del Consello de la Xunta de Galicia en su reunión de día veintiuno de febrero de dos mil ocho, dispongo:

Artículo Único Aprobación del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

Se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, que se inserta a continuación.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera.

1. A efectos de este Reglamento son empresas operadoras las que explotan máquinas de juego o prestan servicios técnicos de mantenimiento de las mismas y se constituyen bajo la forma de sociedad mercantil.

2. A efectos de este Reglamento son empresas prestadoras de servicios de interconexión las empresas que gestionan los aparatos técnicos que conectan las máquinas de juego y los establecimientos de juego para dar las opciones de juego interconectado previsto en este Reglamento.

Segunda.

1. A partir de la entrada en vigor del presente Decreto y hasta el día 31 de diciembre de 2010 no se otorgarán nuevas autorizaciones de explotación para máquinas recreativas de tipo B, salvo que se trate de la modificación de una autorización ya existente, por el procedimiento de cambio del artículo 48 del Reglamento que se aprueba.

2. No obstante lo anterior, a partir de la entrada en vigor del presente Decreto, la dirección general competente en materia de juego realizará un estudio sobre la oferta y demanda real de las máquinas recreativas de tipo B en la Comunidad Autónoma de Galicia, fijando mediante la disposición pertinente y antes de la finalización del plazo establecido en el apartado 1 anterior, su planificación.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

Las solicitudes que se encuentren en trámite a la entrada en vigor de este Decreto deberán ajustarse a los requisitos previstos en éste.

Segunda.

Las empresas que, a efectos de esta normativa, deban estar inscritas en el Registro de Empresas de Máquinas de Juego, harán la adaptación a lo dispuesto en este Reglamento en el plazo de seis meses a partir de la fecha de entrada en vigor de este Decreto. La falta de adaptación dará lugar a la cancelación de la inscripción prevista en el artículo 27 del mismo.

Tercera..

La falta de adaptación a lo dispuesto en este Reglamento en el plazo de seis meses, a partir de la fecha de entrada en vigor de este Decreto, en el caso de las empresas operadoras y las titulares de autorizaciones de instalación de salones, dará lugar, además, a la tramitación de los expedientes de revocación de las autorizaciones que estén vinculadas a la empresa.

Cuarta.

Los salones autorizados al amparo de la normativa que se deroga se ajustarán a las condiciones técnicas y de seguridad señaladas en el Reglamento aprobado por este Decreto en el anexo de condiciones técnicas de los salones recreativos y de juego, en el plazo máximo de un año desde su entrada en vigor. De no realizarlo en el expresado plazo, se incoará expediente de revocación de la autorización y cancelación de la inscripción correspondiente.

Quinta.

1. La Administración, en el plazo de 18 meses, procederá de oficio a la sustitución documental de las guías de circulación y de las autorizaciones de explotación, vigentes en la fecha de entrada en vigor de este Reglamento, mediante la expedición de las correspondientes autorizaciones de explotación.

2. La expedición de los nuevos documentos deberá llevarse a cabo, antes del transcurso del plazo de un año, desde la fecha de entrada en vigor de este Reglamento. Para ello será preciso la entrega, ante la delegación provincial competente, de los ejemplares de las guías y de las autorizaciones de explotación que se van a sustituir, por parte de las empresas titulares de los mismos.

Sexta.

1. La vigencia de los boletines de instalación de máquinas de tipo B que, a la entrada en vigor de este Decreto, se encuentren válidamente concedidos, se prorrogarán automáticamente por un período de cinco años, desde la fecha del vencimiento de los respectivos boletines de instalación, salvo en los casos en los que, de acuerdo con lo preceptuado en el artículo 55.b), c), d) y f) de este Reglamento, concurra alguna causa de extinción.

2. La Administración, de oficio, en el plazo de un año desde la entrada en vigor de este Reglamento, entregará a las empresas operadoras la autorización de instalación y emplazamiento que sustituya a los boletines vigentes.

3. En el supuesto de que, a la entrada en vigor del Reglamento, dos empresas operadoras tengan autorización para la instalación de máquinas de juego en un mismo establecimiento de los especificados en los artículos 49.1º.c) y 50.1º.c), no procederá prorrogar la validez del boletín de instalación de la máquina de juego, propiedad de la última empresa operadora en acceder al establecimiento de hostelería. En este caso la empresa titular que accedió en último lugar dispondrá del plazo de un año para mantenerla en el establecimiento. Transcurrido dicho plazo procederá a retirar la máquina de

juego del establecimiento. A efectos de antigüedad en la instalación, se tendrá en cuenta la fecha de diligenciación del boletín de instalación.

Séptima.

1. Por orden del conselleiro con competencias en materia de juego se desarrollarán los procedimientos de autorización y homologación de las máquinas A especial en los seis meses siguientes a la entrada en vigor de esta Norma.

2. Mientras no se publique un desarrollo normativo, no se podrán homologar ni autorizar máquinas de tipo A especial.

Octava.

1. Por orden del conselleiro con competencias en materia de juego, se regulará el procedimiento de homologación y autorización de cambio de juego en máquinas de vídeo tipo B en los seis meses siguientes a la entrada en vigor de este Reglamento.

2. Mientras no se publique un desarrollo normativo, no se podrán homologar y autorizar cambios de juego en máquinas de vídeo tipo B.

Novena.

La información existente en los departamentos gestores de juego en la Comunidad Autónoma de Galicia, actualmente en bases de datos informáticas, pasará a integrarse en los registros creados por este Reglamento en los doce meses siguientes a la entrada en vigor de este Decreto.

Décima.

Se faculta al conselleiro competente en materia de juego para la elaboración de normas que desarrollen los procedimientos administrativos previstos en este Reglamento y su gestión telemática.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única.

1. A la entrada en vigor del presente Decreto quedan derogadas las siguientes disposiciones:

a) Decreto 106/1998, de 12 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

b) Decreto 45/2005, de 4 de marzo, por el que se establecen medidas sobre la utilización de monedas en el funcionamiento de las máquinas recreativas tipo B.

c) Decreto 257/2006, de 28 de diciembre, sobre autorizaciones en materia de identificación de máquinas recreativas.

d) Orden de 27 de mayo de 1998 por la que se aprueban los modelos normalizados de solicitudes y autorizaciones previstas en el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar aprobado por Decreto 106/1998, de 12 de febrero.

e) Orden de 31 de enero de 2003, por la que se establece el procedimiento de homologación de los modelos de las máquinas de juegos A especial.

f) Decreto 570/2005, de 29 de diciembre, por la que se establece el Plan de máquinas de juego tipo B en la Comunidad Autónoma de Galicia.

2. Asimismo, quedan derogadas todas aquellas normas, de igual o inferior rango, que se opongan a lo previsto en este Decreto.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se autoriza al conselleiro con competencia en materia de juego para dictar las normas de desarrollo de este Decreto en relación con las siguientes materias:

Máquinas.

Homologaciones.

Registro de Modelos.

Registro de Empresas de Máquinas de Juego.

Identificación y régimen de explotación de máquinas.

Instalación de máquinas.

Régimen de uso de las máquinas.

Salones.

Régimen sancionador.

Segunda.

En relación con las cuantías de las fianzas, de los precios de las partidas y de los premios, el conselleiro con competencias en materia de juego podrá actualizar las cuantías en función de la evolución de índices tales como el IPC, el incremento del PIB, la evolución del IPREM o cualquier otro índice demostrativo de la evolución de la economía de Galicia.

Tercera.

En el plazo de un mes desde su entrada en vigor se aprobarán, mediante orden de la Consellería de Presidencia, Administraciones Públicas y Justicia, los modelos normalizados de solicitudes y autorizaciones previstas en el Reglamento aprobado por el presente Decreto.

Cuarta.

Este Decreto entrará en vigor a los veinte días de su publicación en el «Diario Oficial de Galicia».

REGLAMENTO DE MÁQUINAS RECREATIVAS Y DE AZAR DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE GALICIA

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1. Objeto.

Este Reglamento tiene por objeto:

1. La regulación del juego desarrollado mediante máquinas recreativas y de azar, o aparatos de funcionamiento manual o automático que, a cambio de un precio cierto, ofrecen a la persona usuaria un tiempo de utilización para entretenimiento o bien para la obtención de un premio.

2. La regulación de dichas máquinas recreativas y de azar.

3. La regulación de las actividades directamente relacionadas con estas máquinas, desde su creación hasta su desguace.

4. La regulación de las personas físicas o jurídicas y establecimientos dedicados a la realización de estas actividades, en especial lo que hace referencia al cumplimiento de los requisitos para la instalación de las máquinas.

5. La regulación de las autorizaciones administrativas para la organización, práctica y desarrollo de juegos mediante máquinas de juego.

Artículo 2. Exclusiones.

1. Las disposiciones del presente Reglamento no serán de aplicación:

a) A las máquinas expendedoras, entendiéndose por tales las que se limitan a efectuar mecánicamente transacciones o ventas de productos o servicios a cambio de billetes o monedas introducidas en ella, siempre que el valor del dinero depositado corresponda al valor de mercado de los productos que entreguen y su mecanismo no se preste a admitir cualquier tipo de apuestas, combinaciones aleatorias, habilidad o juego de azar.

b) A las máquinas tocadiscos o videodiscos.

c) A las máquinas o aparatos de uso infantil accionados por monedas que permiten a la persona usuaria un entretenimiento consistente en el disfrute de una simulación mecánica de una acción dinámica como son la imitación del trote de un caballo, el vuelo de un avión, la conducción de un tren, de un vehículo o imitaciones de similares características.

d) Las máquinas o aparatos de naturaleza estrictamente manual o mecánica de competencia pura o deporte entre dos o más personas jugadoras, tales como futbolines, mesas de billar, de tenis de mesa, boleras, hockey o de índole similar, aunque su uso requiera la introducción de monedas.

e) Las máquinas, aparatos, instrumentos o dispositivos que utilicen redes informáticas, telemáticas, vía satélite o cualquier otro medio de comunicación o conexión a distancia, ofreciendo a la persona usuaria, durante un tiempo y a cambio de un precio por su utilización, una serie de servicios diferentes a los juegos recreativos y de azar, tales como internet, chat, correo electrónico, tratamiento de texto e

imágenes, vídeoconferencias, transferencias de ficheros o servicios análogos, para su entretenimiento, comunicación, información y educación individual. Se considera que existe juego si por la utilización de estos servicios se ofrecen créditos, premios en metálico o en especie, en este caso se observará lo dispuesto en esta regulación.

f) Las máquinas, aparatos, instrumentos o dispositivos que sean propios de ferias populares y no permanentes, y que estén gestionados por empresas o industriales feriantes debidamente acreditados en el sector de feria tradicional.

2. No obstante lo dispuesto en el número anterior, las máquinas a que se refieren las letras b), c) y d), de este artículo, cuando su uso requiera el pago de un precio, sólo podrán ser explotadas por empresas operadoras, debiendo figurar necesariamente en la máquina, de manera visible, la denominación, domicilio social y número de registro de la empresa operadora.

3. Asimismo, las máquinas enunciadas en la letra d), del apartado primero de este artículo, que requieran el pago de un precio, no podrán instalarse en establecimientos de hostelería en número superior a dos, excepto cuando se trate de máquinas que correspondan a billares, dardos, futbolines o deportes federados.

TÍTULO II

DE LAS MÁQUINAS DE JUEGO

CAPÍTULO I

Definición y régimen de las máquinas

Artículo 3. Del régimen jurídico y clasificación de las máquinas de juego.

1. No se podrán homologar ni inscribir como máquinas de juego aquellas que su utilización implique el uso de imágenes o la realización de actividades o actitudes que puedan perjudicar la formación de la infancia y la juventud. Quedan también prohibidas aquellas que transmitan mensajes contrarios a los derechos reconocidos en la Constitución Española y, en especial, las que contengan elementos racistas, sexistas, pornográficos o que hagan apología de la violencia.

2. Corresponde a la dirección general competente en materia de juego la catalogación de los prototipos que se sometan al procedimiento de homologación e inscripción en el Registro de Modelos de la Comunidad Autónoma de Galicia en alguno de los tipos previstos en este artículo.

3. A efectos de su régimen jurídico, las máquinas de juego se clasifican en los siguientes tipos:

a) Máquinas de tipo A o recreativas.

b) Máquinas de tipo A especial.

c) Máquinas de tipo B o recreativas con premio programado.

d) Máquinas de tipo C o de azar.

Sección 1ª Máquinas de tipo A

Artículo 4. Máquinas de tipo A o recreativas.

1. Son máquinas de tipo A o recreativas aquellas que se limitan a ofrecer a la persona usuaria un tiempo de uso o de juego, a cambio del precio de la partida, sin que puedan conceder ningún tipo de premio en metálico, en especie o en forma de puntos canjeables por objetos o dinero. Estas máquinas podrán ofrecer como único aliciente adicional, y por causa de la habilidad de la persona jugadora, la posibilidad de continuar jugando con el importe inicial, en forma de prolongación de la propia partida o de otras adicionales.

2. Se incluyen también en este grupo de máquinas de tipo A los aparatos, instrumentos, dispositivos o soportes informáticos que, a cambio de un precio por un determinado tiempo de uso, sean utilizados para la práctica de juegos recreativos y estén instalados en establecimientos de pública concurrencia, pudiendo estar interconectados, mediante un servidor de área local, a una red local debidamente autorizada, o con conexión a redes informáticas, telemáticas, vía satélite o cualquier otro medio de comunicación o conexión a distancia que esté debidamente homologado por la dirección general competente en materia de juego. En ningún caso podrán conceder estas máquinas, a través de terminales o desde el servidor central, premios en metálico, en especie o en forma de puntos canjeables por objetos o dinero. Asimismo, mediante la utilización de este tipo de máquinas, tampoco se podrá acceder a sitios o páginas de internet, en las que se ofrezca el cruce de apuestas, juegos de azar o

premios en especie o dinero. De todo ello, será responsable la empresa titular del servidor u ordenador central y, en su caso, la empresa prestadora de tales servicios informáticos.

3. Podrán homologarse máquinas de tipo A que, conformando un solo mueble, permiten su utilización simultánea por dos o más personas jugadoras. Estas máquinas estarán amparadas por una única autorización de explotación y, a efectos de capacidad, computarán como una sola máquina.

4. El pago del precio de la partida podrá efectuarse mediante moneda corriente y/o mediante sistemas de prepago debidamente homologados. No obstante, el pago del precio de la partida en aparatos informáticos también podrá efectuarse en efectivo al personal del establecimiento.

5. Las máquinas de tipo A o recreativas podrán interconectarse entre ellas, tanto si se encuentran en el mismo salón como en otros, mediante sistemas debidamente homologados; el centro de control de los mismos deberá estar situado en uno de los salones que se interconectan.

6. Las máquinas tipo A podrán incorporar los requisitos técnicos establecidos en el artículo 8 apartados c) y d) de este Reglamento.

Artículo 5. Máquinas de tipo A especial.

1. Son máquinas de tipo A especial aquellas que aparte de proporcionar un tiempo de uso o de juego, pueden conceder, eventualmente, un premio directo en especie o mediante una cantidad de tiques, fichas o similares, en función de la habilidad, destreza o conocimiento de la persona jugadora.

2. El valor máximo de mercado del premio en especie, que, eventualmente, la máquina pueda entregar, bien directamente bien a través de tiques, fichas o similares, no podrá superar los diez euros.

3. Las máquinas tipo A especial podrán incorporar los requisitos técnicos establecidos en el artículo 8 apartados c), d) y g) de este Reglamento.

4. El procedimiento de homologación y autorización de dichas máquinas, serán fijados mediante orden de la consellería competente en materia de juego, de acuerdo con lo que establezca la legalidad vigente.

Sección 2ª Máquinas de tipo B o recreativas con premio programado

Artículo 6. Máquinas de tipo B.

Son máquinas de tipo B o recreativas con premio programado aquellas máquinas que, a cambio del precio de la partida o jugada, conceden a la persona usuaria un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio en metálico, de acuerdo con el programa de juego y con los límites que establezca la legalidad vigente.

Artículo 7. Requisitos generales de las máquinas de tipo B.

Para ser homologadas e inscritas en la sección correspondiente del Registro de Modelos, las máquinas de tipo B tendrán que cumplir las condiciones siguientes:

a) El precio máximo de la partida será de 20 céntimos de euro. No obstante lo anterior, podrán homologarse máquinas, con un precio máximo de partida de 50 céntimos de euro, para su instalación, exclusiva, en los locales enunciados en el artículo 50.1.a) y b) de este Reglamento.

b) El premio máximo que la máquina puede entregar no podrá exceder de cuatrocientas veces el precio máximo de la partida simple o de seiscientas veces el precio máximo de la partida doble simultánea. El programa de juego no podrá provocar ningún tipo de encadenamiento o secuencia de premios, cuyo resultado sea la obtención de una cantidad de dinero superior al premio máximo establecido.

c) Cada máquina estará programada de forma que devuelva, en todo ciclo de cuarenta mil partidas consecutivas, un porcentaje de premios que nunca será inferior al 70% del precio de las partidas efectuadas.

d) La duración media de la partida no será inferior a cinco segundos y sin que la duración máxima de 360 partidas exceda de 30 minutos. A efectos de la duración, la realización de una partida doble simultánea se contabilizará como si se tratara de una partida simple.

e) Los premios consistirán necesariamente en dinero de curso legal y nunca podrán ser entregados en forma de fichas, puntos o créditos a favor de la persona jugadora.

No obstante lo anterior, el pago de premios de las máquinas instaladas en salones de juego, en salas de bingo y casinos, podrá instrumentarse mediante la entrega a la persona jugadora acertante de un efecto bancario, o a través de métodos electrónicos de pago legalmente admitidos, contra la cuenta bancaria de la entidad titular.

Asimismo, a fin de facilitar las medidas de seguridad en los salones de juego, en salas de bingo y

casinos, se podrá autorizar por la dirección general competente en materia de juego la expedición exclusiva para dichos establecimientos de soportes o tarjetas electrónicas de pago y reintegro, que se cambiarán dentro de sus dependencias y que evitarán la acumulación de elevadas sumas de monedas en estos locales.

f) Las máquinas deberán disponer de un mecanismo de expulsión automática de los premios al exterior, sin necesidad de acción alguna por parte de la persona jugadora.

g) Para iniciar la partida se requerirá que la persona jugadora accione el interruptor o dispositivo de puesta en marcha. Transcurridos cinco segundos sin hacerlo, la máquina deberá funcionar automáticamente.

h) En el tablero frontal deberán constar con claridad las reglas de juego, la descripción de las combinaciones ganadoras, el importe del premio correspondiente a cada una de ellas y el porcentaje mínimo de devolución en premios.

i) El contador de créditos de la máquina no admitirá una acumulación superior al equivalente a 50 veces el precio máximo autorizado por partida.

j) Deberá constar, asimismo, en el tablero frontal y de una forma visible, la indicación de prohibición de utilización a menores de dieciocho años.

k) En caso de que se utilice el soporte de vídeo o sistemas similares, las máquinas podrán presentar la información relativa a las reglas de juego, descripción de combinaciones ganadoras y planes de ganancias, a través de la utilización de las propias pantallas.

l) La memoria electrónica de la máquina que determina el juego deberá ser imposible de alterar o manipular.

m) Las máquinas incorporarán una fuente de alimentación de energía autónoma, que preserve la memoria en caso de desconexión o interrupción del fluido eléctrico y permita, en su caso, el reinicio del programa en el mismo estado.

n) Las máquinas no podrán instalar ningún tipo de dispositivo sonoro que entre en funcionamiento mientras la máquina no se encuentre en uso por una persona jugadora.

o) El juego se podrá desarrollar mediante la utilización de pantalla de televisión o soporte físico análogo, controlado por señal de vídeo o similar.

p) Las máquinas podrán tener un máximo de tres juegos homologados, que podrán funcionar indistintamente y requerirán autorización previa para el cambio de todos o cada uno de ellos por otros igualmente homologados.

Artículo 8. Dispositivos opcionales.

Con carácter opcional las máquinas de tipo B podrán estar dotadas de los siguientes mecanismos o características:

a) Los que permitan por voluntad de la persona usuaria arriesgar los premios previamente obtenidos, practicar el doble o nada u otras apuestas análogas, siempre que el programa de juego garantice el mantenimiento del porcentaje de devolución y que no se superen los premios máximos previstos en cada caso.

b) Los que permitan la retención parcial de la combinación de una partida no ganadora por otra posterior.

c) Los que permitan la realización simultánea de un número acumulado de partidas que, en conjunto, no superen el valor de dos veces el precio máximo de la partida autorizada para cada modelo.

d) Monederos aptos para admitir monedas o billetes de valor no superior en cien veces el precio máximo autorizado por partida.

e) Acumulador o contador de monedas, no destinadas a juego, que recoja el dinero introducido y los premios obtenidos y que permita a la persona que juegue recuperar el importe acumulado en cualquier momento, siempre que no sea en el transcurso de una partida, o transferir el dinero al contador de créditos destinados a juego. El importe acumulado deberá ser entregado automáticamente a la persona jugadora si transcurren 10 segundos desde que el contador de créditos hubiese llegado a cero.

f) Mecanismos que posibiliten el aumento del porcentaje mínimo de devolución a que se hace referencia en el artículo anterior.

g) Mecanismos para que no devuelvan cambio por importe inferior o igual a 1 euro; en este caso la máquina estará programada de forma que juegue automáticamente la partida o partidas sucesivas

que correspondan hasta la finalización del importe introducido. Esta característica deberá figurar obligatoriamente en el tablero frontal de la máquina.

h) Las que conformando un solo mueble permitan su utilización simultánea e independiente por dos o más personas jugadoras, para su instalación exclusiva en los salones de juego o de tipo B y dependencias habilitadas a tal efecto, en salas de bingo y casinos de juego. Estas máquinas estarán amparadas por una única autorización de explotación y, a efecto exclusivo de capacidad, computarán como una máquina cada dos personas jugadoras o fracción excedente de este múltiplo.

i) Dispositivos para que las máquinas funcionen mediante tarjeta electrónica o magnética denominada de prepago. Este dispositivo tan sólo es posible en las máquinas que se instalen en salones de juego, bingos y casinos.

Artículo 9. Interconexión de máquinas B.

1. En los salones de juego, salas de bingo y en los casinos de juego se podrá autorizar la instalación de sistemas de interconexión de máquinas tipo B debidamente homologados, que podrán otorgar un premio máximo acumulado, cuya cuantía no será superior a 3.000 euros. El premio acumulado otorgado por el sistema de interconexión no podrá suponer una merma del porcentaje de devolución de cada una de las máquinas interconectadas.

2. Con las mismas condiciones anteriores también se podrá autorizar la interconexión de máquinas entre dichos establecimientos mediante sistemas debidamente homologados, el centro de control de los mismos deberá estar situado en uno de los establecimientos que se interconecten.

Sección 3ª Máquinas de tipo C

Artículo 10. Definición.

1. Son máquinas de tipo C o de azar aquellas que, a cambio de una determinada apuesta, conceden a la persona usuaria un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio que dependerá siempre del azar.

A tales efectos, se entenderá que existe azar cuando las probabilidades de obtención de cualquier símbolo, combinación o premio no dependan de los resultados de las partidas anteriores.

2. La instalación de este tipo de máquina sólo se autorizará en casinos de juego debidamente autorizados por la consellería competente.

3. Las máquinas de tipo C o de azar podrán interconectarse al objeto de poder otorgar un premio especial o *superbolsa* así como premios en especie que, por voluntad de la persona jugadora, se podrán cambiar por un importe en moneda de curso legal, bien por la suma que suponga el de la totalidad de los premios de bolsa de las máquinas interconectadas o bien en función del número de apuestas cruzadas. El importe del premio, así como el indicativo del premio en especie u objeto, se reflejará nítidamente en cada máquina interconectada.

4. En caso de que la interconexión se autorice entre máquinas ubicadas en dos o más casinos de juego de la Comunidad Autónoma de Galicia, el sistema de interconexión deberá reunir las características y requisitos técnicos necesarios para garantizar lo dispuesto en el apartado anterior y la empresa prestadora de tales servicios y encontrarse autorizada por el organismo competente en materia de juego.

Artículo 11. Requisitos generales de las máquinas tipo C.

1. Para proceder a la homologación e inscripción en el Registro de Modelos de las máquinas de tipo C o de azar, éstas deberán cumplir como mínimo los siguientes requisitos técnicos:

a) El precio de la partida será fijado para cada modelo de máquina en la correspondiente resolución de inscripción en el Registro de Modelos, pudiéndose homologar máquinas tipo C que estén diseñadas con varias líneas de apuesta y máquinas de las denominadas multidenominación, que son aquellas en las que el/la cliente puede elegir a su conveniencia el precio de la partida. Asimismo, se podrán utilizar, previa homologación, fichas, tarjetas magnéticas prepago u otro soporte físico, en sustitución de las monedas de curso legal, para el establecimiento de juego donde se encuentren instaladas las máquinas.

El dinero introducido en la máquina podrá acumularse en un contador de créditos específico, pudiendo recuperarlo la persona jugadora a su voluntad en cualquier momento.

El número de créditos obtenidos por cada unidad de apuesta será proporcional al valor monetario de esta última.

b) El premio máximo que las máquinas de tipo C pueden otorgar en una partida será el que se fije para cada modelo en la correspondiente resolución de inscripción en el Registro de Modelos de la

Comunidad Autónoma de Galicia, respetándose a tal fin el porcentaje de devolución que se establece en el presente artículo. Asimismo, se podrán homologar máquinas de tipo C o de azar que permitan la acumulación de un porcentaje de las sumas apostadas al objeto de conformar premios especiales o bolsas de carácter progresivo, cuya obtención se logrará mediante la consecución de combinaciones específicas del juego de cada modelo.

c) La duración mínima de cada jugada o partida será 2,5 segundos.

d) Los modelos de cada máquina deberán estar diseñados técnicamente para que en su explotación devuelvan en premios a la persona jugadora, de acuerdo con la serie estadística de partidas que resulte de la totalidad de combinaciones posibles, un porcentaje no inferior al 80% de las apuestas efectuadas, pudiéndose incrementar dicho porcentaje de devolución por voluntad de la empresa titular de la máquina.

En caso de que el modelo de la máquina se encuentre diseñado técnicamente para acumular progresivamente un porcentaje de lo apostado para conformar premios especiales o bolsas, esta acumulación será adicional al porcentaje de devolución prevista en el párrafo anterior. Independientemente del enunciado, podrán también interconectarse las máquinas de tipo C con la finalidad de otorgar premios especiales que las personas usuarias de aquéllas podrán recibir por el simple hecho de encontrarse jugando en una de ellas y sin que se condicione su obtención a la consecución de una combinación ganadora del plan de ganancias de la máquina o la cuantía de la apuesta realizada.

e) Sin perjuicio de lo establecido en el artículo 12.3º de este Reglamento, deberán disponer de un mecanismo de pago automático de los premios obtenidos a fin de que no sea necesario para obtenerlos acción alguna por parte de la persona usuaria.

2. La entrega de los premios deberá consistir en moneda de curso legal, salvo que exista autorización para la utilización de fichas, tarjetas magnéticas prepago o de otros soportes físicos autorizados. En estos casos, los premios serán entregados a la persona usuaria mediante fichas o recargos en las tarjetas u otros soportes que serán canjeables o reintegrables por dinero de curso legal dentro del mismo establecimiento de juego.

3. En el tablero frontal o, en su caso, en la pantalla de vídeo que incorpore la máquina, deberá constar por lo menos la siguiente información:

a) Indicación del número de apuestas posibles a efectuar por partida.

b) Las reglas de juego.

c) Indicación de los tipos y valores de las monedas, billetes, fichas, tarjetas u otros soportes físicos autorizados que acepta.

d) Descripción de las combinaciones ganadoras y el importe de los premios correspondientes a cada uno de ellos.

e) Porcentaje mínimo de devolución en premios de la máquina.

Artículo 12. Depósitos de monedas.

1. Salvo autorización en contrario, reflejada en la resolución de inscripción del modelo en el Registro de Modelos, todas las máquinas de tipo C o de azar estarán dotadas de los depósitos internos de monedas siguientes:

a) Un depósito destinado a la reserva de pagos, que tendrá como finalidad retener el dinero o fichas destinadas al pago automático de los premios.

b) Un depósito de ganancias, que tendrá como finalidad retener el dinero o fichas que no sean empleadas por la máquina para el pago automático de los premios. A tal fin, este depósito deberá encontrarse en un compartimento separado de cualquier otro de la máquina, salvo del canal de alimentación. Estarán exentas de estos depósitos las máquinas de tipo C que utilicen como exclusivo medio de pago de premios tarjetas prepago electrónicas o magnéticas canjeables o reintegrables dentro del establecimiento por dinero de curso legal.

2. Si el volumen de monedas que constituye el premio excediera del 30% de la capacidad física del depósito destinado a la reserva de pagos o si el premio de la máquina constituye una parte fraccionaria de la unidad utilizada para la realización de las apuestas y los pagos, los premios serán pagados al contado a la persona usuaria por personal empleado dentro del mismo establecimiento.

Estos pagos manuales se llevarán a cabo igualmente en el caso de máquinas multidenominación o de máquinas que trabajen con fichas en sustitución de monedas de curso legal, en aquellos casos en los que existan créditos residuales.

En estos casos, las máquinas deberán disponer de un avisador luminoso o, en su caso, sonoro que se ponga en funcionamiento automáticamente cuando se deba proceder al pago de forma manual, así

como de un mecanismo de bloqueo que impida a cualquiera otra persona usuaria continuar utilizando la máquina hasta que el premio sea abonado.

3. También se podrán homologar e inscribir aquellos modelos de máquinas que dispongan de mecanismos que permitan la acumulación de premios obtenidos como créditos a favor de la persona usuaria, si bien en este caso ésta podrá optar en cualquier momento por la devolución o el reintegro de los créditos acumulados.

Sección 4ª Contadores y dispositivos de seguridad

Artículo 13. Contadores y avisadores.

1. Las máquinas de tipo B y C deberán incorporar contadores que cumplan los requisitos siguientes:

a) Posibilitar su lectura independiente por la Administración.

b) Identificar la máquina en la que se encuentran instalados.

c) Estar seriados y protegidos contra toda manipulación.

d) Mantener los datos almacenados en memoria, aun con la máquina desconectada, e impedir el uso de la máquina en caso de avería o desconexión del contador.

e) Almacenar los datos correspondientes al número de partidas realizadas y permisos obtenidos, de forma permanente y acumulada desde su primera instalación.

2. Los contadores incorporados a este tipo de máquinas quedan sujetos al control del laboratorio habilitado para esto.

3. La instalación de los contadores a los que hace referencia el apartado 1 de este artículo no será preceptiva para las máquinas de tipo B y C si el establecimiento, en el que están instaladas, dispone de un sistema informático central autorizado previamente, por la dirección general competente en materia de juego y conectado a las máquinas en el que queden registradas, por lo menos, las mismas operaciones que en los contadores individuales de las máquinas.

4. Las máquinas de tipo C tendrán un mecanismo avisador luminoso o acústico situado en la parte superior de éstas, que entrará en funcionamiento automáticamente cuando sean abiertas para realizar reparaciones momentáneas, para llenar los depósitos o por cualquiera otra circunstancia.

Artículo 14. Dispositivos de seguridad.

1. Las máquinas de tipo B y C incorporarán los siguientes dispositivos de seguridad:

a) Los que impidan el funcionamiento y el uso de la máquina o la desconecten automáticamente cuando no funcionen correctamente los contadores preceptivos o, en su caso, el sistema informático que los sustituye.

b) Los que impidan la manipulación de los contadores, preserven su memoria, aun en el caso de interrupciones de corriente eléctrica y permitan el reinicio de cualquier partida en el estado en el que se encontraba en el momento de la interrupción.

c) Los mecanismos protectores que garanticen la integridad de la memoria de juego, en el momento en el que se intente su manipulación.

2. Las máquinas de rodillo deberán además, incorporar:

a) Un dispositivo que permita a la máquina completar el giro total de los rodillos y, en su caso, el ciclo del pago del premio obtenido cuando retorne la energía a la máquina tras su interrupción.

b) Un dispositivo que desconecte la máquina automáticamente si, por cualquier motivo, los rodillos no giran libremente.

c) Un dispositivo que, en forma aleatoria, modifique las velocidades de giro de, por lo menos, dos rodillos o tambores y, forzosamente, del primero de ellos, para evitar repeticiones estadísticas en las máquinas de rodillos mecánicos.

CAPÍTULO II

De la homologación y del registro de modelos

Sección 1ª Homologación y laboratorios de ensayos

Artículo 15. Condiciones generales de homologación.

1. Sólo podrán ser objeto de fabricación, importación, distribución, comercialización, venta, ges-

tión, explotación e instalación en la Comunidad Autónoma de Galicia, las máquinas o aparatos sometidos al presente Reglamento con modelos previamente homologados e inscritos en el Registro de Modelos de esta Comunidad Autónoma.

2. A estos efectos, se entiende por homologación el procedimiento administrativo en virtud del cual se certifica, por el órgano encargado del Registro de Modelos de la Comunidad Autónoma de Galicia, que el prototipo de modelo que se pretende homologar e inscribir cumple con las especificaciones, características y requisitos técnicos establecidos mediante el presente Reglamento.

Artículo 16. Ensayos previos.

1. Todos los modelos de máquinas A especial, B, C y, en su caso, los sistemas de interconexión empleados, deberán ser sometidos, con anterioridad a su homologación e inscripción, a ensayo en entidad o laboratorio autorizado, de acuerdo con el protocolo de evaluación o de pruebas establecido por el órgano competente. Las entidades o laboratorios autorizados informarán sobre si el funcionamiento de la máquina, el programa de juego y la distribución de premios, se corresponden con las especificaciones técnicas contenidas en la memoria de funcionamiento y planos de la máquina aportados por la empresa fabricante, importadora, distribuidora o comercializadora al laboratorio así como en la normativa técnica que en cada caso sea de aplicación.

2. En el supuesto de máquinas de tipo A, se deberá adjuntar con la documentación el correspondiente soporte digital, junto con el sistema que posibilite su lectura (CD-ROM o DVD), así como en soporte papel, en el que se contenga todo el programa de los juegos y sus distintas funcionalidades, con el fin de que por la dirección general competente en materia de juego se proceda a la comprobación de que el modelo que se pretende inscribir no incurre en las prohibiciones recogidas en el artículo 3.1 de este Reglamento y, al mismo tiempo, cumple con todos los requisitos y condiciones técnicas exigidas para este tipo de máquinas en el presente Reglamento.

3. En el supuesto de máquinas de tipo A especial, se deberá adjuntar con la documentación el correspondiente soporte digital, junto con el sistema que posibilite su lectura (CD-ROM o DVD), así como en soporte papel, en el que se contenga todo el programa del juego y sus distintas funcionalidades, con el fin de que por la dirección general competente en materia de juego se proceda a la comprobación de que el modelo que se pretende inscribir cumple con todos los requisitos y condiciones técnicas exigidas para este tipo de máquinas en el presente Reglamento.

Artículo 17. Laboratorios de ensayo de máquinas.

1. A efectos de este Reglamento, se entiende por laboratorios de ensayos los organismos de control autorizados por la consellería competente en materia de seguridad industrial, encargados de verificar, mediante el correspondiente procedimiento de evaluación aprobado a tal efecto, la conformidad del prototipo ensayado con las especificaciones, características y requisitos técnicos establecidos para cada tipo de máquina.

2. Los laboratorios de ensayo de máquinas podrán ser entidades públicas o privadas, con personalidad jurídica propia, que deberán disponer de los medios materiales y humanos, así como de la solvencia técnica y financiera necesaria, y de estricta imparcialidad, para realizar las labores de verificación mencionadas en el apartado anterior. A tales efectos, deberán cumplir las disposiciones técnicas dictadas con carácter estatal y encontrarse acreditados e inscritos de acuerdo con la normativa aplicable.

Sección 2ª Del registro de modelos de la Comunidad Autónoma de Galicia

Artículo 18. Organización del Registro de Modelos.

1. El Registro de Modelos es aquel en el que se inscriben los modelos de las máquinas y de los otros aparatos de juego sometidos a este Reglamento previamente homologados por cumplir los requisitos técnicos previstos en la normativa de juego.

2. El Registro de Modelos estará encomendado a la dirección general competente en materia de juego y constará de las siguientes secciones en las que, por orden del conselleiro con competencia en materia de juego, se desarrollará el mismo, pudiéndose crear subsecciones:

a) Sección I: máquinas de tipo A o recreativas.

b) Sección II: máquinas de tipo A especial.

c) Sección III: máquinas de tipo B o recreativas con premio programado.

d) Sección IV: máquinas de tipo C o de azar.

e) Sección V: otros aparatos de juego.

3. En las cuatro primeras secciones se inscribirán los modelos que concuerden con el tipo de

máquina a que se refiere. La sección V recogerá los modelos de los aparatos necesarios para las interconexiones previstas en este Reglamento, así como todos aquellos dispositivos necesarios para los juegos previstos en este Reglamento que no puedan ser tipificados como modelos a inscribir en las secciones anteriores.

Artículo 19. De la inscripción.

1. En la inscripción del modelo se especificará su denominación, sus características generales, los datos de identificación de la empresa fabricante, distribuidora, importadora o comercializadora de la máquina o aparato de juego así como, si procede, los datos identificativos de la memoria de juego.

2. La inscripción en el Registro de Modelos otorgará a las personas que estén inscritas, según lo que refleje la inscripción en el Registro de Empresas de Máquinas de Juego, como titulares para el ámbito de la Comunidad Autónoma de Galicia, el derecho a fabricar, distribuir, importar y comercializar las máquinas o elementos de éstas que se ajusten a dichas inscripciones y cumplan los demás requisitos exigidos en el presente Reglamento.

3. No podrán inscribirse en el registro los modelos de máquinas que tengan nombres idénticos a otros ya inscritos previamente en éste, a no ser que el/la solicitante acredite que tiene inscrita con fecha anterior y a su nombre la citada denominación en el organismo administrativo pertinente. En este caso, procederá la cancelación de la primera inscripción.

4. La inscripción en el Registro de Modelos únicamente dará fe con respecto al contenido de los documentos y demás elementos aportados con la solicitud de inscripción.

Artículo 20. De la cesión de las inscripciones de modelos.

1. Sólo podrá cederse la habilitación registral para la fabricación o importación de un modelo de máquina si tanto el cedente como el cesionario se encuentran inscritos en el Registro de Empresas de Máquinas de Juego de la Comunidad Autónoma de Galicia y hubiesen comunicado por escrito dicha cesión a la dirección general competente en materia de juego, quien procederá a resolver sobre su inscripción y, en todo caso, sólo se relacionará, respecto a dicho modelo, con la empresa cedente, salvo en las cuestiones que deriven de las actuaciones y situaciones en la que constaba la empresa cesionaria como titular del modelo cedido.

2. En la comunicación de la cesión de modelo se indicarán los números y series de las máquinas del modelo que se ceden y se adjuntará copia autorizada ante notario del contrato o título de la cesión.

Artículo 21. Solicitud de inscripción en el Registro de Modelos.

1. La solicitud de inscripción en el Registro de Modelos deberá dirigirse por la empresa fabricante, distribuidora, importadora o comercializadora de la máquina o aparato de juego a la dirección general competente en materia de juego mediante escrito que contenga, además de los requisitos exigidos por el artículo 70 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, los siguientes datos:

a) Nombre comercial del modelo.

b) Nombre de la empresa fabricante y número del registro de la empresa para las máquinas fabricadas en España, o nombre de la empresa importadora y número y fecha de la licencia de importación, determinándose los datos del/de la fabricante extranjero/a, salvo para el supuesto de máquinas procedentes de estados miembros de la Unión Europea o del espacio económico europeo, en el que será suficiente especificar un responsable de su comercialización.

c) Dimensiones.

d) Breve descripción del juego o juegos en el caso de las máquinas de tipo A y descripción completa de la forma de uso o del juego en las de tipo A especial, B y C.

2. Con el escrito solicitando la inscripción se aportará la siguiente documentación:

a) Fotografías de 15×10 centímetros, clara y en color, de los parámetros exteriores de la máquina.

b) En ejemplar duplicado, los planos de la máquina y de su sistema eléctrico.

c) Certificado de cumplimiento del Reglamento Electrotécnico para Baja Tensión.

d) Memoria de funcionamiento de la máquina en los términos previstos en el artículo siguiente.

e) Declaración CE de conformidad, acreditativa de que el producto satisface todos los requisitos esenciales de las distintas directivas de aplicación.

3. Los documentos señalados en las letras b) y c) del apartado anterior deberán estar suscritos por técnico competente y visados por el colegio oficial respectivo.

Artículo 22. Requisitos especiales para la inscripción de modelos de máquinas tipos B y C.

1. En el caso de inscripción de máquinas de los tipos B y C, la memoria de funcionamiento recogerá y describirá los siguientes extremos:

a) Precio de la jugada o apuesta.

b) Premio máximo que puede otorgar la máquina por partida, así como descripción del plan de ganancias y de los distintos premios, incluyendo los de bolsa que la máquina puede conceder, detallando el procedimiento de obtención.

c) Porcentaje de premios, especificando el ciclo o número de jugadas a realizar para el cálculo de dicho porcentaje.

d) Existencia o no de mecanismos o dispositivos que permitan aumentar el porcentaje de devolución de premios, con indicación de dicho porcentaje.

e) Otros mecanismos o dispositivos con que cuente la máquina.

2. Para la inscripción de estos modelos de máquinas, la empresa fabricante, distribuidora o importadora deberá adjuntar con la solicitud, además de lo exigido anteriormente:

a) Informe-resumen estadístico de una simulación de la secuencia del juego que incluirá, por lo menos, dos ciclos. El original de esta simulación se mantendrá a disposición de la dirección general competente en materia de juego.

b) Dos ejemplares del soporte en el que se almacena el juego. Estos soportes sólo podrán ser sustituidos previa nueva homologación. Cuando así lo requiera la dirección general competente en materia de juego, la empresa solicitante se verá obligada a proporcionar a su costa el correspondiente lector de memoria.

c) Descripción del tipo de contadores homologados que incorpora el modelo y a los que se refiere la normativa aplicable.

d) Certificados expedidos por el laboratorio autorizado de los ensayos previos a que se refiere el artículo 16 del presente Reglamento.

e) Declaración CE de conformidad, suscrita por la empresa fabricante o representante establecida en la Unión Europea, acreditativa de que el producto satisface todos los requisitos esenciales de las distintas directivas de aplicación.

f) Prototipo del modelo, si es requerido.

3. En cualquier caso, la dirección general competente en materia de juego garantizará el secreto y la inaccesibilidad de otras personas o empresas a la documentación técnica aportada por la empresa fabricante o importadora para inscribir el modelo de que se trate, en los términos previstos por el artículo 37.5º.d) de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

Artículo 23. Tramitación de la solicitud.

1. Presentada la solicitud de inscripción del modelo, la dirección general competente en materia de juego comprobará el estricto cumplimiento de las condiciones y requisitos documentales exigidos para tal fin en este Reglamento.

2. Si la solicitud o la documentación presentada no reuniera los requisitos previstos en el presente Reglamento, se requerirá al peticionario, para que en el plazo de diez días enmiende la deficiencia o adjunte y complete la documentación preceptiva, indicándole que si así no se hiciera, se le tendrá por desistido de su petición previa oportuna resolución.

3. La dirección general competente en materia de juego podrá solicitar, tanto de otras administraciones públicas como de entidades privadas, cuantos informes considere necesarios para dictar la correspondiente resolución.

Artículo 24. Resolución.

1. Efectuadas las operaciones de comprobación a las que se refiere el artículo anterior, la dirección general competente en materia de juego, dictará y notificará la resolución que proceda en cada caso, dentro de los dos meses desde la presentación de la solicitud. La falta de resolución tiene sentido positivo.

2. Acreditados por el/la solicitante la constitución y depósito de la fianza, se procederá a la inscripción del modelo en el registro, asignándosele el número que corresponda y remitiéndole al/a la interesado/a la resolución de inscripción haciendo constar en ella dicho número.

Artículo 25. Reconocimiento de modelos y certificaciones de laboratorio.

Las inscripciones de modelos y certificaciones de laboratorios de ensayo de máquinas recreativas y de azar emitidas por cualquiera de los estados miembros de la Unión Europea y aquellos que tengan acuerdos preferentes con este espacio que avalen la existencia de los requisitos técnicos dispuestos en este Reglamento, serán reconocidos e inscritos en los registros de esta Administración.

Artículo 26. Modificación de las inscripciones.

1. Toda modificación de los modelos de máquinas que se encuentren inscritos precisará de la autorización previa de la dirección general competente en materia de juego. En consecuencia, sólo podrán comercializarse y explotarse máquinas de modelos modificados a partir de la fecha de notificación a la empresa fabricante, distribuidora, importadora o comercializadora de la precitada autorización de modificación.

2. Se entiende por modificación sustancial aquella alteración de los elementos del modelo previamente inscrito que afecte, de forma directa, al precio de la partida, al programa de juego o a su plan de ganancias. Dichos pormenores deberán ser enunciados de manera concreta en la solicitud mediante informe de técnico competente de la empresa.

3. Se entiende por modificación no sustancial del modelo aquella alteración que afecte a los restantes elementos o dispositivos. Cuando, a juicio de la dirección general competente en materia de juego, la modificación solicitada se considere que no reviste el carácter de sustancial, se resolverá sobre su autorización sin más trámites.

4. Cuando se considere por dicho órgano que la modificación interesada del modelo es sustancial, se le exigirá el cumplimiento de todos los trámites y requisitos previstos en el presente Reglamento para el procedimiento de homologación e inscripción. En estos supuestos, y una vez autorizada expresamente esta modificación, se mantendrá, a efectos registrales, el mismo número de modelo, pero añadiéndosele a continuación y por orden alfabético la letra que corresponda a la específica modificación autorizada.

Artículo 27. Cancelación de la inscripción.

1. Previa tramitación del correspondiente procedimiento con audiencia de la empresa fabricante, distribuidora, importadora o comercializadora del modelo, la persona titular de la dirección general competente en materia de juego podrá acordar la cancelación de la inscripción de un modelo por las siguientes causas o motivos:

a) Cuando lo solicite voluntariamente la empresa fabricante del modelo. Para estos supuestos, podrá seguir autorizándose la explotación de máquinas del indicado modelo siempre que por la empresa titular de la máquina o por la empresa comercializadora correspondiente se acredite, por cualquier medio de prueba admitido en derecho, que ésta se había adquirido con anterioridad a la fecha de la solicitud de cancelación registral cursada por la empresa fabricante y que se comprometa, asimismo, expresamente a respetar los derechos de la empresa fabricante en relación con marcas y patentes.

b) Sin perjuicio de las sanciones que en su caso corresponda imponer, cuando se constate previa inscripción que el modelo o, en su caso, su modificación no reúnen los requisitos y condiciones técnicas exigibles a las máquinas y a sus elementos de juego por la normativa aplicable en esta materia.

c) El conocimiento posterior por parte de la dirección general competente en materia de juego, de falsedades, irregularidades, inexactitudes esenciales en la solicitud o en la documentación aportada para la inscripción de los modelos, sin perjuicio de las sanciones que se impongan.

2. La dirección general competente en materia de juego dictará y notificará la resolución que proceda adoptar en cada caso dentro del plazo máximo de seis meses, a contar desde la fecha de iniciación del correspondiente procedimiento de cancelación, salvo en los casos que, conforme al régimen sancionador aplicable en esta materia, se adopte la cancelación del modelo e inhabilitación de la empresa fabricante en la resolución que se dicte a tales efectos en el correspondiente procedimiento sancionador.

Artículo 28. Prueba de prototipos de modelos.

1. Sin perjuicio del procedimiento establecido en este capítulo para la homologación e inscripción de modelos de máquinas de juego, antes de procederse a las oportunas operaciones de ensayo en los laboratorios autorizados, la empresa fabricante o importadora podrá solicitar autorización para probar el funcionamiento de prototipos de máquinas mediante su instalación y explotación en establecimientos autorizados.

2. La solicitud de autorización para la prueba de prototipos de máquinas deberá dirigirse por la empresa fabricante o importadora a la dirección general competente en materia de juego, adjuntando la siguiente documentación:

a) Memoria técnica y de funcionamiento del prototipo de máquina que se pretenda someter a prueba, incluyendo en ésta los planos y fotografías nítidas y en color de todos los parámetros exteriores de la máquina.

b) Declaración responsable de la empresa fabricante del prototipo, suscrita por su representante legal, en la que se haga constar la asunción, por parte de dicha empresa fabricante o importadora, de toda responsabilidad que se pudiera derivar durante la realización de la prueba.

c) Relación de empresas comercializadoras y operadoras a través de las cuales se procederá a la realización de la prueba, así como de los establecimientos en los que se va a realizar.

3. Procederá el otorgamiento de la autorización de prueba de prototipos de máquinas en los términos del apartado primero de este artículo, cuando concurran en la solicitud las siguientes condiciones:

a) El prototipo de modelo que se pretende someter a prueba deberá reunir los requisitos y características técnicas generales aplicables al tipo de máquina de que se trate.

b) La prueba de prototipos de máquinas no excederá en ningún caso de tres meses, ni de diez unidades por cada modelo que se pretenda estudiar.

c) La prueba de prototipos de máquinas se efectuará a través de empresas operadoras debidamente inscritas en el registro correspondiente de la Xunta de Galicia.

d) Cada año sólo se podrá autorizar a cada empresa fabricante o importadora la prueba de un máximo de diez unidades por modelo y sobre tres modelos de máquinas.

e) Los locales en los que se pretenda efectuar la prueba del prototipo de modelo deberán disponer de plazas vacantes para instalar máquinas recreativas del mismo tipo. La prueba del prototipo se efectuará por la misma empresa operadora que a la fecha de la solicitud de la prueba tenga autorizada la instalación de máquinas de ese tipo en el mismo establecimiento.

f) No procederá el otorgamiento de la autorización prevista en el presente artículo para los modelos de máquinas que a la fecha de su solicitud se encuentren homologados e inscritos en el Registro de Modelos.

4. Una vez comprobado por la dirección general competente en materia de juego el cumplimiento de las anteriores condiciones y requisitos documentales, se dictará la correspondiente resolución de autorización en el plazo máximo de un mes. El silencio de la resolución tiene sentido positivo.

5. La autorización para la realización de las pruebas de prototipos de máquinas en establecimientos autorizados no generará la adquisición de derecho alguno respecto del régimen de instalación de máquinas recreativas y de azar.

Artículo 29. Exhibición de prototipos de modelos en ferias y exposiciones.

1. La exhibición dentro de la Comunidad Autónoma de Galicia de prototipos de modelos de máquinas no homologadas, con ocasión de la celebración de ferias o exposiciones del sector, deberá comunicarse por la entidad expositora, a la dirección general competente en materia de juego, con una antelación mínima de quince días a la fecha de su comienzo.

2. En estos supuestos, la exhibición se sujetará a las siguientes condiciones:

a) La duración de la exhibición no podrá en ningún caso superar el plazo de diez días naturales.

b) En ningún caso el prototipo se accionará mediante la introducción de monedas o billetes de curso legal.

TÍTULO III

REGISTRO DE EMPRESAS DE MÁQUINAS DE JUEGO

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 30. Estructura del registro.

1. Las sociedades mercantiles dedicadas a la fabricación, comercialización, distribución, importación, instalación, operación o servicio técnico de máquinas de juego o prestadoras de servicios de interconexión, así como a la explotación de salones recreativos y de juego, que desarrollen su actividad en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Galicia, deberán figurar inscritas en el Registro de Empresas de Máquinas de Juego que, a tal efecto, llevará la dirección general competente en materia de juego.

2. El registro, que será público, contará con las siguientes secciones:

a) Sección I: empresas fabricantes e importadoras.

b) Sección II: empresas comercializadoras y distribuidoras.

c) Sección III: empresas operadoras de máquinas de juego y de servicios técnicos.

d) Sección IV: empresas titulares de salones recreativos y de juego.

e) Sección V: empresas prestadoras de servicios de interconexión.

f) Sección VI: establecimientos autorizados.

3. Cada sección del Registro de Empresas de Máquinas de Juego dispondrá de subsecciones para inscribir las autorizaciones que, según este Reglamento, le corresponda a cada tipo de empresa. Estas subsecciones recogerán la evolución de la situación jurídica de cada autorización y serán desenvueltas en una orden del conselleiro competente en materia de juego sobre procedimientos y desarrollo del Registro de Empresas de Máquinas de Juego de la Comunidad Autónoma de Galicia.

4. Para la inscripción de las autorizaciones a las que tiene derecho cada tipo de empresa será necesario aportar los datos y documentos requeridos para cada procedimiento.

CAPÍTULO II

Inscripción de empresas

Artículo 31. Requisitos de las empresas.

1. Para inscribirse en el Registro de Empresas de Máquinas de Juego de la Comunidad Autónoma de Galicia como empresa fabricante o importadora, comercializadora, distribuidora, empresa operadora de máquinas de juego y de servicios técnicos o empresas prestadoras de servicios de interconexión, empresa titular de salón recreativo o de juego, se deberán reunir los siguientes requisitos y condiciones:

a) Estar constituida bajo la forma jurídica de sociedad mercantil, de conformidad con los requisitos establecidos en la legislación mercantil vigente. El capital social deberá estar totalmente suscrito y desembolsado.

b) Tener como objeto social, en cada caso, la fabricación o la importación de elementos de juego, su comercialización, la operación e instalación de máquinas de juego y prestación de servicios técnicos, o la explotación de salones recreativos y salones de juego.

c) El capital social mínimo requerido para cada una de las empresas anteriormente referidas será el siguiente:

–Empresas de fabricación, importación, distribución y comercialización de máquinas de juego: 60.000 euros (sesenta mil euros).

–Empresas operadoras de máquinas de juego y de servicios técnicos o empresas prestadoras de servicios de interconexión: 60.000 euros (sesenta mil euros).

–Empresas operadoras de máquinas que deban ser explotadas según el artículo 2.2º de este Reglamento: 24.000 euros (veinticuatro mil euros).

–Empresas titulares de salones recreativos y de juego: 30.000 euros (treinta mil euros), por cada salón.

d) La participación de capital, proveniente de personas físicas o jurídicas que no se encuentren domiciliadas en el espacio económico de la Unión Europea, no podrá exceder en ningún caso de la proporción establecida en la legislación vigente del Estado.

e) En el caso de las empresas importadoras, tener una representación legal con domicilio permanente dentro del territorio del reino de España y, en el caso de las empresas comercializadoras, tener abierta en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Galicia por lo menos una oficina, almacén o sucursal con suficientes medios técnicos y materiales para el ejercicio de su actividad comercial.

f) Tener constituida y depositada fianza a favor de la consellería competente en materia de juego, con el importe establecido en el siguiente artículo. La fianza podrá constituirse en metálico, o mediante aval bancario o de sociedad de garantía recíproca, debiendo mantenerse vigente, por la integridad de su importe, durante la vigencia de la inscripción en el Registro de Empresas de Máquinas de Juego de la Comunidad Autónoma de Galicia.

2. Los casinos de juego, los salones recreativos y de juego y las salas de bingo tendrán la consideración de empresas operadoras, exclusivamente, respecto de las máquinas que exploten directamente en éstos.

Artículo 32. Fianzas.

1. Las empresas de juego previstas en el artículo anterior deberán constituir, a favor de la consellería competente en materia de juego y depositar en la Caja de Depósitos de la Xunta de Galicia, las fianzas en los importes que se indican:

a) Empresas de fabricación, importación, distribución y comercialización de máquinas y material de juego: 30.000 euros.

b) Empresas operadoras de máquinas de juego y de servicios técnicos en función del número de máquinas que pretendan tener en explotación, por los siguientes importes:

Hasta 50 máquinas, 39.000 euros.

De 51 a 100 máquinas, 78.000 euros.

De 101 a 250 máquinas, 120.000 euros.

De 251 a 500 máquinas, 150.000 euros.

De 501 a 1.000 máquinas, 200.000 euros.

De 1.001 máquinas en adelante, 310.000 euros.

c) Empresas operadoras de máquinas que deban ser explotadas según el artículo 2.2º de este Reglamento deberán constituir una fianza de 6.000 euros.

d) Empresas titulares de salones recreativos y de juego o empresas prestadoras de servicios de interconexión: deberán constituir una fianza por una cuantía de 12.000 euros (doce mil euros) o 24.000 euros (veinticuatro mil) por cada una de las autorizaciones de instalación de salón que hubiesen obtenido, según se trate de un salón recreativo o de un salón de juego, respectivamente.

2. Las fianzas deberán ser mantenidas mientras estén inscritas las empresas en el Registro de Empresas de Máquinas de Juego, aumentando o disminuyendo en función de las variaciones en el número de máquinas en explotación o, en su caso, de las variaciones de la cifra de capital social.

Si se hubiese producido la disminución en la cuantía de la fianza por causa distinta de la anterior, la empresa inscrita deberá readaptar ésta hasta completar la cuantía en el plazo máximo de 15 días desde que tenga conocimiento de ella.

De no completarse la fianza en dicho plazo, no podrá solicitar la empresa operadora nuevas autorizaciones de explotación y se procederá, previo expediente, a la revocación de autorización y cancelación de inscripción, y a la revocación de autorizaciones de instalación vigentes.

3. Existirá un procedimiento de modificación de fianza a solicitud de la empresa que requerirá, en todo caso, la autorización de la dirección general competente en materia de juego. Este procedimiento será desarrollado por orden del conselleiro con competencia en materia de juego.

4. Podrá solicitarse y se procederá a la devolución de la fianza, una vez obtenida autorización de la dirección general competente en materia de juego, cuando la empresa sea dada de baja del Registro de Empresas de Máquinas de Juego. No obstante, si existieran obligaciones pendientes o expedientes en trámite que afecten a la fianza, sólo procederá autorizar su devolución parcial por el importe disponible.

Artículo 33. Solicitud de inscripción.

1. Las empresas que pretendan inscribirse en el Registro de Empresas de Máquinas de Juego de la Comunidad Autónoma de Galicia, en alguna de las cinco primeras secciones, deberán formular la correspondiente solicitud a la dirección general competente en materia de juego.

2. Con la solicitud de inscripción se deberá adjuntar, con el fin de acreditar la concurrencia de los requisitos y condiciones establecidos en este Reglamento, la siguiente documentación:

a) Copia de la escritura pública de constitución y estatutos sociales, así como la acreditación de su inscripción en el Registro Mercantil correspondiente.

b) Copia autenticada del documento nacional de identidad, o documento equivalente en caso de extranjeros, y certificado de conducta ciudadana en los términos previstos en la Ley 68/1980, de 1 de diciembre, de Conducta Ciudadana, de cada una de las personas socias si son personas naturales o copia de la escritura de constitución si fuesen personas jurídicas.

c) Copia del código de identificación fiscal de la sociedad.

d) Declaración responsable de las personas administradoras, directivas, gerentes o personas apoderadas de no ser condenadas, mediante sentencia firme, dentro de los cinco años anteriores a la fecha de solicitud de la autorización, por delito de falsedad, contra la propiedad o contra la Hacienda pública, así como por cualquier infracción penal derivada de la gestión o explotación de juegos no autorizados.

e) Original del resguardo del depósito de la fianza prevista en el artículo anterior.

f) En los casos de empresas comercializadoras o de servicios técnicos o empresas prestadoras de servicios de interconexión, memoria justificativa de los medios técnicos, materiales y personales que disponen para llevar a cabo su actividad en la Comunidad Autónoma, así como de la localización de las oficinas, almacenes o sucursales abiertos en Galicia. Asimismo, deberá adjuntarse copia de alta censal en la delegación de la Consellería de Economía y Hacienda correspondiente.

3. Para la inscripción en el Registro de Empresas de Máquinas de Juego de la Comunidad Autónoma de Galicia, en la sección sexta, será suficiente la documentación que presentan las personas titulares de los establecimientos de hostelería durante la tramitación de la autorización de instalación y localización.

Artículo 34. Procedimiento.

1. La dirección general competente en materia de juego, tras las informaciones y comprobaciones que estime necesarias para constatar la concurrencia de todos los requisitos y condiciones reglamentariamente establecidos, resolverá sobre la inscripción de la empresa en el plazo máximo de un mes.

2. El silencio administrativo conforme a lo dispuesto en la Ley de Galicia 6/2001, de 29 de junio, de Adecuación de la Normativa de la Comunidad Autónoma de Galicia a la Ley 4/1999, de 13 de enero, de modificación de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, será negativo.

3. En cualquier caso, las empresas inscritas en el Registro de Empresas de Máquinas de Juego de la Comunidad Autónoma de Galicia vendrán obligadas a remitir a la dirección general competente en materia de juego y, en su caso, a las delegaciones provinciales de la consellería competente en materia de juego, la información que expresamente les sea solicitada, relacionada con su actividad, en la forma y plazo que expresamente se les indique.

Artículo 35. Modificación de la inscripción.

1. La modificación de la documentación que se debe adjuntar por las empresas para su inscripción en el Registro de Empresas de Máquinas de Juego de la Comunidad Autónoma de Galicia requerirá comunicación dirigida a la dirección general competente en materia de juego, dentro del plazo de un mes desde que se hubiese producido.

2. La falta de comunicación dará lugar a la incoación del correspondiente expediente sancionador.

3. Las modificaciones empresariales que impidan el desarrollo de la actividad para la que la empresa está inscrita, por dejar de reunir o carecer la empresa de los requisitos exigidos por la normativa que se aprueba darán lugar a la cancelación de la inscripción.

Artículo 36. Cancelación de la inscripción.

1. La permanencia de la inscripción queda condicionada al cumplimiento de los requisitos legales y reglamentariamente exigidos en el momento de la solicitud de inscripción.

2. Sólo podrá cancelarse la inscripción en el Registro de Empresas de Máquinas de Juego de la Comunidad Autónoma de Galicia como empresa de juego mediante resolución fundada en alguna de las causas o motivos siguientes:

a) Por voluntad de la empresa. En los casos de empresas fabricantes o importadoras de máquinas recreativas o de azar, se mantendrá la inscripción de los correspondientes modelos que se encontrasen en explotación en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma.

b) Por la absorción por otra empresa de juego como consecuencia de los efectos surgidos de un acuerdo de fusión entre sociedades mercantiles.

c) Por el incumplimiento de los deberes que, sobre la constitución y el mantenimiento de la fianza, se establecen en este Reglamento.

d) Por la disconformidad con la realidad de los datos aportados para la obtención de la inscripción como empresa de juego.

e) Por sanción de cancelación impuesta en el correspondiente procedimiento sancionador.

f) Por falta de actividad por un período superior a un año.

g) Por la causa prevista en el artículo 35.3º de este Decreto.

3. En los supuestos previstos en los apartados c), d), f) y g), la cancelación irá precedida de la audiencia a las personas interesadas.

TÍTULO IV

IDENTIFICACIÓN Y RÉGIMEN DE EXPLOTACIÓN DE LAS MÁQUINAS RECREATIVAS Y DE AZAR

CAPÍTULO I

Identificación de las máquinas

Artículo 37. Identificación.

Las máquinas, reguladas por este Reglamento, habrán de contar para su identificación, con las marcas de fábrica y el correspondiente certificado de fabricación, según se establece en los artículos siguientes.

Artículo 38. Marcas de fábrica.

1. Con carácter previo a su comercialización, la empresa fabricante deberá grabar en cada máquina de forma indeleble, abreviada y visible en una placa pegada al mueble o carcasa que forma el cuerpo principal, en el panel frontal donde se identifica el plan de ganancias, en su caso, y en el microprocesador o memoria que almacena el juego, los siguientes datos:

a) El código de inscripción del fabricante en el Registro de Empresas de Máquinas de Juego.

b) Marcado CE.

c) El código de inscripción del modelo en la sección correspondiente del Registro de Modelos de la Comunidad Autónoma de Galicia.

d) Serie y número de la máquina.

2. El código a que se refiere el apartado anterior será grabado y acuñado de la siguiente manera:

xxx/iii/zzz, siendo x, i y z los datos contenidos en las letras a), c) y d), respectivamente, de dicho apartado.

En las máquinas importadas figurará, además, el nombre o marca comercial de la empresa fabricante extranjera y país de fabricación de aquéllas. Este requisito no será exigido a las máquinas procedentes de algún Estado miembro de la Unión Europea o del espacio económico europeo.

3. Estas obligaciones deberán ser cumplidas por la empresa que haya inscrito el modelo en el registro.

Artículo 39. Certificado de fabricación.

1. El certificado de fabricación es el documento que, emitido por las empresas fabricantes debidamente inscritas en la sección correspondiente del Registro de Empresas de Máquinas de Juego, sirve para obtener la preceptiva autorización de explotación.

2. El certificado de fabricación deberá recoger, por lo menos, los siguientes datos:

a) Nombre o razón social de la empresa fabricante, así como su número o código de identificación fiscal y número de inscripción en la sección correspondiente del Registro de Empresas de Máquinas de Juego.

b) Tipo y nombre de modelo de la máquina, número de inscripción en el Registro de Modelos y serie y número de fabricación de ésta.

c) Fecha de fabricación de la máquina.

d) Modelos, serie y número de los contadores que incorpora.

e) Fecha de transmisión de la máquina a la empresa comercializadora u operadora.

CAPÍTULO II

Autorización de explotación

Artículo 40. Autorización de explotación.

1. La autorización de explotación habilita a la empresa operadora a explotar con carácter exclusivo una máquina recreativa y de azar y ampara, en todo el territorio de la Comunidad Autónoma de Galicia, la legalidad individualizada de la específica máquina de juego en cuanto a su correspondencia con el modelo homologado e inscrito en la sección correspondiente del Registro de Modelos de la Comunidad Autónoma y su titularidad. Dicha autorización deberá ser inscrita en el Registro de Empresas de Máquinas de Juego.

2. La autorización de explotación deberá ir junto con la máquina en todos sus traslados e instala-

ciones y reflejará los distintos cambios de titularidad que la máquina pueda experimentar, así como renovaciones, cambios de ámbito territorial o las bajas de dicha máquina.

3. La autorización de explotación se solicitará, por la empresa operadora titular de la máquina, junto con el documento normalizado, ante la delegación provincial competente en materia de juego, acompañando la siguiente documentación:

Certificado de fabricación de la máquina.

Artículo 41. Otorgamiento de la autorización de explotación.

1. La autorización de explotación se otorgará, previas las comprobaciones oportunas, en el plazo máximo de un mes, por la delegación provincial competente, en impreso normalizado por triplicado, archivándose uno en la delegación provincial que la emite, otro se entregará a la empresa operadora titular y la tercera copia se colocará en la máquina. El silencio será negativo, de acuerdo con lo dispuesto en la Ley 6/2001, de 29 de junio, de Adecuación de la Normativa de la Comunidad Autónoma de Galicia a la Ley 4/1999, de 13 de enero, de modificación de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

2. En la autorización de explotación se consignarán, junto con los datos contenidos en el certificado de fabricación, la diligencia del organismo competente, con los siguientes datos:

a) Nombre de la empresa operadora titular, código de identificación fiscal y número de inscripción, en la sección correspondiente, del Registro de Empresas de Máquinas de Juego.

b) Número de autorización de explotación de la máquina, que será correlativo.

c) Fecha de autorización.

d) Fecha de homologación y número de modelo, en la sección correspondiente del Registro de Modelos.

Artículo 42. Vigencia y extinción.

1. La autorización de explotación será válida en tanto no quede extinguida por alguna de las causas señaladas en el apartado siguiente.

2. La autorización de explotación se extinguirá:

a) Por cancelación de la inscripción en el Registro de Empresas de Máquinas de Juego de la persona titular de la autorización.

b) Por transmisión de las autorizaciones de explotación sin haberse obtenido la autorización correspondiente.

c) Por destrucción de la máquina.

d) Por resolución administrativa dictada a solicitud de la empresa operadora titular de la autorización.

e) Por sanción, de conformidad con la regulación legal y reglamentaria del régimen sancionador consistente en la revocación de la autorización.

f) Por suspensión provisional de la autorización de explotación por tiempo superior a 25 meses.

g) Por traslado fuera del ámbito territorial de Galicia.

3. Extinguida la autorización de explotación deberá la empresa operadora titular de la máquina retirarla de su instalación y explotación, así como solicitar su baja definitiva. Dicha solicitud se presentará ante la delegación provincial de la conselllería competente en materia de juego que emitió la autorización de explotación y con la solicitud se entregarán los ejemplares de la correspondiente autorización de explotación.

De no cumplirse tales requisitos, la delegación provincial ordenará el precinto de la máquina y procederá de oficio a tramitar su baja.

Bastará con la entrega de los ejemplares de la autorización de explotación cuando la extinción se produzca por la causa prevista en la letra d) del apartado anterior.

4. La delegación provincial dará de baja en el Registro de Empresas de Máquinas de Juego la autorización de explotación de la máquina sellando y anulando los ejemplares de la autorización de explotación correspondientes a la máquina y a la empresa y devolverá a la persona solicitante, como justificante de la resolución, el ejemplar perteneciente a la empresa operadora.

Artículo 43. Suspensión provisional de la autorización de explotación.

1. Cuando por avería o por cualquier otra causa las empresas operadoras deseen suspender tempo-

ralmente la explotación de una máquina del tipo B o C, procederán a retirarla de su instalación y explotación y solicitarán, de la correspondiente delegación provincial de la consellería competente en materia de juego, la suspensión provisional de la autorización de explotación, formalizando la solicitud mediante modelo normalizado, el cual deberá ser suscrito por la empresa operadora y con él se adjuntarán:

a) Ejemplares para la empresa y para la máquina de la autorización de explotación a los que se refiere el artículo 41.1.

b) Ejemplares de la comunicación de localización regulada en el artículo 56 de este Reglamento.

2. Antes de solicitar la suspensión provisional de la autorización de explotación la empresa operadora procederá a retirar la máquina de su instalación y explotación, presentando a la Administración los documentos referidos en el apartado anterior.

3. Cuando la empresa operadora desee reiniciar la explotación de una máquina con autorización de explotación en situación de suspensión provisional deberá formalizar la correspondiente solicitud ante la delegación provincial de la consellería competente en materia de juego, que ha tramitado la suspensión, al objeto de retirar los ejemplares de la autorización de explotación.

4. La duración de la suspensión provisional de la autorización de explotación de las máquinas recreativas no podrá exceder de 25 meses desde la presentación de la solicitud. Transcurrido dicho plazo, la empresa operadora deberá solicitar la baja definitiva.

De no hacerlo así, la delegación provincial que ha tramitado la suspensión ordenará el precinto de la máquina y procederá a tramitar dicha baja.

Artículo 44. Baja definitiva de la autorización de explotación de las máquinas.

1. La empresa operadora, mediante escrito de solicitud ante la delegación provincial competente en materia de juego, podrá requerir, a efectos administrativos y fiscales, la baja definitiva en la explotación de la máquina, adjuntando los ejemplares de la autorización de explotación correspondientes a la máquina y a la empresa.

2. Practicadas las diligencias, se devolverá el ejemplar de la autorización de explotación perteneciente a la empresa operadora con la diligencia de baja a dichos efectos.

Artículo 45. Transmisión de la autorización de explotación de las máquinas.

1. Las empresas operadoras que pretendan la transmisión de las autorizaciones de explotación de máquinas de juego, deberán figurar inscritas en la sección correspondiente del Registro de Empresas de Máquinas de Juego.

2. La empresa adquirente también deberá encontrarse inscrita en la sección tercera del Registro de Empresas de Máquinas de Juego, encontrarse al corriente de las obligaciones fiscales sobre el juego y contar con las fianzas necesarias para garantizar las nuevas autorizaciones.

3. Las máquinas deberán estar en el almacén de alguna de las dos empresas operadoras.

4. La empresa adquirente solicitará, en los quince días siguientes al acuerdo empresarial, la transmisión a la delegación provincial competente en materia de juego, adjuntando los siguientes documentos:

a) Título de transmisión, mediante cualquier forma jurídica admitida por la legislación civil o mercantil, con las firmas de su representante legal.

b) Ejemplares de la autorización de explotación correspondientes a la operadora y a la máquina.

5. Examinada la documentación y realizadas las comprobaciones pertinentes, el citado organismo efectuará el visado de las autorizaciones de explotación con los nuevos datos de la empresa operadora propietaria. La resolución se emitirá en el plazo de un mes, el silencio será negativo, conforme a lo dispuesto en la Ley 6/2001, de 29 de junio, de Adecuación de la Normativa de la Comunidad Autónoma de Galicia a la Ley 4/1999, de 13 de enero, de modificación de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

Artículo 46. Traslados de ámbitos territoriales.

1. Las máquinas que, estando autorizada su explotación fuera del territorio de la Comunidad Autónoma de Galicia, pretendan ser explotadas en esta Comunidad, deberán reunir todos los requisitos y condiciones normativas de la Comunidad Autónoma de Galicia.

2. La empresa operadora, que deberá encontrarse inscrita en la sección tercera del Registro de Empresas de Máquinas de Juego, solicitará a la delegación provincial competente en materia de juego, la autorización de explotación mediante el procedimiento regulado en el artículo 40 de este Regla-

mento, acompañando el visado de traslado otorgado por la Administración Autonómica de origen o documento oficial que lo sustituya.

Artículo 47. Cambio de máquinas.

1. Las empresas que deseen cambiar máquinas del tipo A especial, B o C en explotación por otras de la misma tipología, deberán solicitarlo ante la correspondiente delegación provincial de la consellería competente en materia de juego, mediante modelo normalizado.

2. Con la solicitud se acompañarán:

a) Certificado de fabricación de la máquina que se pretende explotar.

b) Ejemplar de la autorización de explotación para la empresa, de la máquina que está en explotación.

c) Nueva comunicación de localización.

3. La delegación provincial de la consellería competente en materia de juego, comprobará la documentación a que se refiere el apartado anterior. Si la documentación está completa y correcta se procederá a sellar y dar autorización provisional en el documento acompañado como solicitud por el empresario. Esta autorización es provisional por un plazo de 30 días naturales.

Dicha autorización provisional y la autorización de explotación de la máquina que causa baja, será la documentación que amparará la explotación de la máquina que se desea explotar por el plazo de 30 días autorizado.

4. Dentro del mismo plazo anterior se modificarán los datos correspondientes a la máquina en la autorización, emitiendo los ejemplares de la autorización modificada, que mantendrá el mismo número que tenía la autorización de la máquina que causa baja, y se diligenciarán los ejemplares de las comunicaciones de localización.

5. La autorización modificada y los correspondientes ejemplares de la comunicación de localización se pondrán a disposición del/de la solicitante quien, para su retirada, deberá hacer entrega de la siguiente documentación:

a) Ejemplar para la máquina de la autorización de explotación de la máquina que se retira.

b) Acreditación, en su caso, de la explotación de la máquina.

Artículo 48. Cambio de juego en máquinas de vídeo tipo B.

1. El cambio o sustitución del juego en máquinas de vídeo deberá reunir los requisitos y condiciones siguientes:

a) La actualización o el nuevo juego a instalar en máquina de vídeo deberá encontrarse previamente homologado e inscrito en el Registro de Modelos de la Comunidad Autónoma de Galicia y quedar garantizado que en el programa que se instala no existe posibilidad de escritura o de alteración por parte de la persona usuaria, independientemente del soporte que se utilice.

b) Deberá existir identidad entre la empresa fabricante de la máquina y la de la actualización del nuevo juego a instalar en aquélla, salvo en los casos en que se hubiese cancelado la inscripción de la empresa fabricante en el Registro de Empresas de Máquinas de Juego de la Xunta de Galicia, o hubiese cesado en la fabricación de tales elementos de juego, en dicho caso podrá sustituirse el juego por el de otro fabricante en activo.

2. Las marcas de fábrica del juego instalado deberán aparecer permanentemente, de forma clara y legible, en la pantalla de vídeo de la máquina a efectos del oportuno control administrativo.

3. Una orden de conselleiro regulará el procedimiento de autorización del cambio de juego en máquinas de vídeo tipo B.

TÍTULO V

RÉGIMEN DE INSTALACIÓN

CAPÍTULO I

Locales autorizados para la instalación de máquinas

Artículo 49. Instalación de máquinas de tipo A o recreativas y de tipo A especial.

1. Las máquinas de tipo A o recreativas, podrán instalarse para su explotación comercial en los siguientes establecimientos:

a) En los salones recreativos y de juego, salas de bingo y casinos de juego.

b) En locales y dependencias habilitados al efecto en centros hosteleros, campings, parques de atracciones, centros de recreo familiar y ferias de muestras.

c) En los establecimientos de hostelería, bares, cafeterías, restaurantes, clubes y establecimientos análogos.

2. Las máquinas de tipo A especial, podrán instalarse para su explotación comercial en los siguientes establecimientos:

a) En los salones de juego, salas de bingo y casinos de juego.

b) En los establecimientos de hostelería, bares, cafeterías, restaurantes, clubes y establecimientos análogos.

Artículo 50. Instalación de máquinas de tipo B o recreativas con premio programado.

1. Las máquinas de tipo B o recreativas con premio programado sólo podrán autorizarse en:

a) Salones de juego o de tipo B.

b) Locales y dependencias habilitadas a tal efecto en salas de bingo y casinos de juego.

c) Establecimientos de hostelería, bares, cafeterías, restaurantes, clubes y establecimientos análogos.

2. No podrán instalarse máquinas recreativas con premio programado de tipo B en los establecimientos de hostelería que se encuentren en alguna de las situaciones siguientes:

a) Los ubicados en estaciones de ferrocarril y transporte público, aeropuertos, mercados, centros comerciales o similares, si el local no se encuentra cerrado y aislado del público general o de paso.

b) Los ubicados en terrazas o zonas que sean de ocupación de vías públicas.

c) Que sean locales específicos para menores de edad.

Artículo 51. Instalación de máquinas de tipo C o de azar.

Las máquinas de tipo C o de azar únicamente se podrán instalar en los casinos de juego y en los salones destinados a dicho fin dentro de estos establecimientos, los cuales dispondrán de un servicio de vigilancia, que controlará la admisión de las personas que quieran acceder a éstos, que no se supere la capacidad del local y que, cuando sea procedente, requerirá la presentación de un documento de identidad suficiente con el fin de impedirle la entrada a menores de edad e invitará a abandonar la sala a aquellas personas que lo tengan prohibido, de acuerdo con el procedimiento y lo que establece la legislación vigente.

Artículo 52. Número de máquinas por establecimiento.

1. El número mínimo de máquinas en los salones recreativos y de juego será de diez máquinas por local.

2. El número máximo de máquinas en cada establecimiento será:

a) En los salones recreativos y de juego: el número de máquinas que determine la correspondiente autorización en función de la superficie construida y la capacidad del local, respetando en todo caso las limitaciones reglamentarias, contenidas en el anexo del presente Reglamento, y no será superior a una por cada 2 metros cuadrados de superficie útil de la sala destinada a juegos.

b) En los establecimientos señalados en el artículo 49.1.b): seis máquinas de tipo A o recreativa.

c) En los establecimientos señalados en los artículos 49.1º.c), 49.2.b) y 50.1.c): una sola máquina de cada uno de los tipos A o recreativa, A especial y B o recreativa con premio programado, no pudiendo instalarse de manera simultánea, más de dos máquinas. No podrá simultanearse la instalación de máquinas en un mismo establecimiento, por empresas operadoras distintas. No obstante lo anterior, la empresa operadora que opere las máquinas de juego, podrá formalizar un acuerdo, con una empresa operadora que opere máquinas de las previstas en el artículo 2.2º de este Reglamento, para que ésta pueda instalar dichas máquinas, de manera simultánea, en el mismo establecimiento. Dicho acuerdo será entregado a la dirección general con competencia en materia de juego para su inscripción en el Registro de Empresas de Máquinas de Juego.

d) En las salas de bingo, el número de máquinas máximo a instalar, será una máquina de juego por cada veinticinco personas de capacidad máxima permitida.

e) En los casinos de juego lo que disponga su reglamentación específica.

3. Las máquinas que se instalen no podrán colocarse en lugares y pasillos que dificulten la correcta evacuación, circulación o distribución de público.

4. Las máquinas deberán estar colocadas sobre un soporte propio. No se considerarán, a tales efectos, el mostrador del bar, mesas u objetos ajenos a este fin.

5. En los locales autorizados para la instalación de máquinas reguladas en este Reglamento, sólo podrán explotarse juegos autorizados por la consellería competente en materia de juego.

CAPÍTULO II

Instalación de máquinas recreativas y de azar

Artículo 53. Autorización de instalación y localización.

1. La autorización de instalación y localización es el documento administrativo, diligenciado por la delegación provincial competente, en ejemplar triplicado, mediante el cual se vincula durante un período determinado, a una empresa operadora con un específico local autorizado, para la instalación de máquinas de juego.

2. La autorización de instalación y localización del establecimiento es necesaria pero no suficiente, por sí misma, para la efectiva instalación y explotación en el establecimiento de máquinas de juego. Para eso será necesario, además, disponer de la comunicación de localización regulada en el artículo 56 de este Reglamento debidamente diligenciada.

3. Corresponde a la empresa operadora interesada solicitar a la delegación provincial de la consellería competente en materia de juego de la Comunidad Autónoma de Galicia, correspondiente al lugar en el que se encuentre el establecimiento, la autorización de instalación y localización según modelo normalizado. En ella se harán constar, por lo menos, los siguientes datos:

a) Los datos del establecimiento y de la persona titular.

b) Los datos de la empresa operadora titular de la máquina o máquinas a instalar.

c) El número de máquinas a instalar.

d) Fecha de autorización de instalación de las máquinas en un establecimiento concreto y su vencimiento.

e) La firma de las personas titulares del local y de la empresa operadora debidamente cotejada, entendiéndose por tal aquella que venga junto con el DNI original de la persona firmante, o debidamente compulsada.

4. Las personas titulares de los establecimientos de hostelería deberán adjuntar, además, los siguientes documentos:

a) Fotocopia del documento nacional de identidad de la persona titular, en el caso de persona física, el código de identificación fiscal y la escritura pública, si fuera persona jurídica.

b) Fotocopia de la solicitud de licencia municipal de apertura a su nombre.

c) Copia del documento de alta del/de la solicitante de la declaración censal tributaria.

d) Documento acreditativo de la titularidad o disponibilidad del local.

5. Los casinos de juego, los salones recreativos y de juego y las salas de bingo, no necesitarán la obtención de la autorización de instalación y localización para la instalación de aquellas máquinas de juego que exploten directamente. Dichas máquinas deberán contar con la preceptiva autorización de explotación, y se deberá diligenciar la comunicación de localización regulada en el artículo 56 de este Reglamento.

Artículo 54. Vigencia y renovación.

1. El período de vigencia de la autorización de instalación y localización será el que libremente acuerden la persona titular del establecimiento y la empresa operadora, sin que pueda ser inferior a cinco años. La delegación provincial competente en materia de juego, diligenciará la autorización por el período y localización acordada, a efectos de su validez, procediendo a su registro en el Registro de Empresas de Máquinas de Juego. La autorización de instalación y localización podrá dejarse sin efecto por cualquiera de las partes, cuando se denuncie su validez tres meses antes de su vencimiento. De lo contrario, dicha autorización se entenderá prorrogada por el mismo plazo que fue concertada.

2. Durante el período de vigencia de la autorización de instalación y localización, los cambios de titularidad del negocio desarrollado en el establecimiento no serán causa de revocación de aquélla. Las nuevas personas titulares quedarán subrogadas en los derechos y obligaciones que para los anteriores hubiesen derivado de la autorización en vigor. Dichos cambios de titularidad deberán ser comunicados por la nueva persona titular a la correspondiente delegación provincial de la consellería competente en materia de juego en los quince días hábiles siguientes a la fecha en que tengan lugar. Con la referida comunicación deberán acompañarse los siguientes documentos:

a) La misma documentación que para la primera comunicación prevé el artículo 53.4.

b) Documento acreditativo del cambio en la titularidad del negocio desarrollado en el local, a favor de la nueva persona titular.

c) Fotocopia del documento nacional de identidad, si se trata de persona física, o del código de identificación fiscal, si se trata de persona jurídica.

d) Ejemplar original de la autorización de instalación y localización en vigor.

3. Comprobados los citados documentos, la delegación provincial de la consellería competente en materia de juego emitirá un nuevo documento que dará soporte a la autorización de instalación y localización en vigor, en el que, únicamente, se modificarán los datos relativos a la nueva persona titular del local y, en su caso, a su nueva denominación comercial.

4. En los casos en que, por voluntad unilateral de la persona titular del establecimiento, se hubiese interrumpido la explotación de las máquinas instaladas en éste, no se otorgarán nuevas autorizaciones de instalación y localización, salvo en los casos siguientes:

a) Que hubiese recaído sentencia firme que resuelva la cuestión.

b) Que no habiendo recaído la sentencia firme referida, hubiese expirado el plazo de vigencia de la autorización.

c) Que por las partes en conflicto, se adopte por común acuerdo la extinción de la autorización.

5. La empresa operadora titular de las máquinas objeto de la interrupción unilateral en la explotación podrá, sin embargo, instalarlas en otros establecimientos, sin que eso suponga renuncia alguna de derechos, respecto del establecimiento donde se produjo la interrupción.

Artículo 55. Extinción de la autorización de instalación y localización.

La autorización de instalación y localización se extinguirá por alguna de las siguientes causas:

a) Por el cumplimiento del plazo máximo de vigencia de la autorización de instalación.

b) Por mutuo acuerdo de las partes, manifestado por escrito ante la Administración.

c) Por sentencia judicial de extinción de la autorización de instalación y localización.

d) Por comprobación de inexactitudes sustanciales en los datos consignados o en la documentación acompañada para su autorización, siendo preceptiva, en este caso, resolución motivada de la delegación provincial competente en materia de juego.

e) Como consecuencia de la extinción, por cualquier causa, de la autorización de explotación que amparaba la autorización de instalación y localización, o de la revocación de la inscripción del título de empresa operadora.

f) Por sanción impuesta a través del correspondiente expediente sancionador, que conlleve la extinción o suspensión de la autorización de explotación que ampare la autorización de instalación y localización.

Artículo 56. Comunicación de localización.

1. La comunicación de localización es el documento por el que una empresa operadora comunica la instalación y explotación de una máquina de tipo A, A especial, B y C específica, de la que es titular, en alguno de los establecimientos autorizados o en su almacén.

2. La empresa operadora deberá efectuar la comunicación con carácter previo a la instalación o retirada de la máquina, con una antelación de 48 horas, mediante la presentación de la solicitud acompañada del documento administrativo tipo, debidamente cumplimentado y firmado por el representante legal de la empresa operadora, en ejemplar triplicado, destinados a la Administración, máquina y empresa operadora.

3. La delegación provincial de la consellería competente en materia de juego, diligenciará el citado documento mediante la anotación de la fecha de alta y el sello del organismo, trámite sin el cual, la citada comunicación no amparará la instalación o retirada de la máquina.

4. La diligenciación de la comunicación de localización podrá extenderse mediante presentación directa en la delegación provincial de la consellería competente en materia de juego o por vías telemáticas.

5. Todo cambio de situación o traslado de máquina requerirá una nueva comunicación de traslado, que dará lugar a la extinción de la anterior.

6. La instalación de las máquinas de tipo A, A especial, B y C sin la preceptiva comunicación de localización dará lugar a la incoación de expediente sancionador.

TÍTULO VI

RÉGIMEN DE USO

Artículo 57. Averías.

1. Si se hubiese producido en la máquina una avería que no pudiera ser subsanada de forma inmediata, impidiendo así su correcto funcionamiento, el encargado del establecimiento procederá a su desconexión y a la colocación de un cartel donde se indique esta circunstancia.

2. Efectuado lo anterior, no existirá obligación de devolver a la persona jugadora la cantidad de dinero que hubiese podido introducir una vez colocado el cartel de avería, limitándose, al importe máximo de una sola partida, la devolución a efectuar a la persona jugadora que hubiese introducido dinero antes de la colocación del cartel de avería.

Artículo 58. Abono de premios.

1. Las máquinas de tipo B o recreativas con premio programado y las de tipo C o de azar, deberán disponer en sus depósitos de una cantidad de dinero de curso legal suficiente para el pago automático de los premios a las personas jugadoras, excepto en los supuestos previstos para las máquinas interconectadas en los establecimientos a que se refiere el artículo 9, en las que se podrán abonar los premios, bien mediante tarjetas prepago o mediante talón bancario librado por la persona habilitada para ello en el establecimiento.

2. Si la cantidad depositada en la máquina fuera insuficiente para el pago de un nuevo premio por producirse sucesivamente el otorgamiento de otros premios menores, quedará fuera de servicio.

3. Si por fallo mecánico de la máquina o en el supuesto previsto en el apartado anterior no se paga el premio obtenido, el encargado del establecimiento estará obligado a pagar dicho premio o la diferencia que falte para completarlo. En tales supuestos, no podrán desarrollarse partidas en tanto no se hubiese procedido a reparar el fallo mecánico o a llenar el depósito de la máquina.

Artículo 59. Prohibiciones y obligaciones.

1. Queda prohibido a la empresa de juego titular de la máquina recreativa y de azar, a las personas titulares de los establecimientos en los que se encuentren y al personal al servicio de ambos:

a) Usar las máquinas de los tipos A especial, B y C en calidad de personas jugadoras, directamente o a través de otras personas.

b) Conceder empréstitos o dinero a cuenta a las personas usuarias de las máquinas, aun cuando sea por períodos limitados de tiempo o sin ningún tipo de interés o remuneración.

c) Conceder bonificaciones o participaciones gratuitas a las personas usuarias de las máquinas para juegos ulteriores a la vista del importe de las apuestas.

2. Las personas titulares o responsables de los establecimientos en los que se encuentren instaladas las máquinas de tipo A especial, B o C, impedirán el uso de éstas a los/as menores de edad, debiendo figurar en el frontal de dichas máquinas y de forma visible la prohibición de uso a éstos/as.

Artículo 60. Condiciones de seguridad.

1. Las personas propietarias de los establecimientos en los que se encuentren instaladas las máquinas de juego, así como las empresas titulares de éstas, estarán obligadas en todo momento a mantenerlas en perfectas condiciones de seguridad, higiene y funcionamiento.

2. La inspección del estado de conservación y funcionamiento corresponderá, entre otros, al personal habilitado a tal efecto por la consellería competente en materia de juego.

TÍTULO VII

DE LAS OBLIGACIONES DOCUMENTALES

Artículo 61. Documentación a conservar en el local.

Deberá de encontrarse en los locales donde estuvieran en explotación máquinas de juego:

a) En los locales de hostelería y análogos las autorizaciones de instalación y localización correspondientes. Estas autorizaciones deberán situarse en lugar visible del local o en la propia máquina, para su comprobación por el personal encargado de las labores de inspección.

b) En los salones recreativos y de juego deberá exponerse, en los términos previstos en el apartado anterior, la correspondiente autorización de instalación de salones y el permiso de apertura.

Artículo 62. Documentación incorporada a la máquina.

1. Las máquinas de juego que se encuentren instaladas, deberán incorporar, de forma claramente visible desde el exterior:

a) Las marcas de fábrica, en los términos previstos en este Reglamento.

b) La autorización de explotación.

c) La comunicación de localización.

2. La incorporación a que se refiere el apartado anterior, se efectuará en la parte frontal o lateral de la máquina.

Artículo 63. Documentación en poder de las empresas operadoras.

Los titulares de las empresas operadoras deberán tener en su domicilio o sede social para su exhibición, la petición de los servicios de Inspección de Juego:

a) Certificación de la inscripción en el Registro de Empresas de Máquinas de Juego.

b) El ejemplar para la empresa operadora de la autorización de explotación de la máquina, con excepción hecha en los casos de trámite de cambio o transmisión, en los cuales se observará lo dispuesto en este Reglamento.

c) Las comunicaciones de localización.

d) Un ejemplar de la autorización de instalación y localización.

TÍTULO VIII

SALONES RECREATIVOS Y SALONES DE JUEGO

Artículo 64. Clases de salones.

1. Se entiende por salón, a efectos de este Reglamento, el establecimiento destinado a la explotación de máquinas recreativas de los tipos A, A especial o B.

2. A efectos de su régimen jurídico, los salones se ajustarán a la siguiente clasificación, por el tipo de las máquinas instaladas en éstos:

a) Salones recreativos.

b) Salones de juego.

3. Los salones recreativos, son aquellos establecimientos destinados a la explotación de máquinas clasificadas por este Reglamento como de tipo A o recreativas.

4. Los salones de juego, son aquellos establecimientos destinados específicamente a la explotación de máquinas de tipo A especial y B. También podrán instalarse máquinas de tipo A o recreativas.

5. Los locales destinados a la instalación de los citados salones deberán cumplir las condiciones técnicas establecidas en el Anexo de este Reglamento.

Artículo 65. Autorizaciones.

La instalación de salones requiere primeramente la obtención de la autorización de instalación y, antes de su puesta en funcionamiento, del permiso de apertura y de la inscripción en la sección cuarta del Registro de Empresas de Máquinas de Juego.

Artículo 66. Consulta previa de viabilidad.

1. Con carácter previo a la solicitud de autorización de instalación, cualquier persona física o jurídica interesada en la explotación de un salón podrá solicitar a la dirección general competente en materia de juego consulta sobre la posibilidad de obtener autorización para su funcionamiento.

2. Para obtener dicha información deberá adjuntar:

a) Fotocopia del documento nacional de identidad o pasaporte en vigor de la persona física o de la persona representante legal de la persona jurídica.

b) Plano de situación del local.

c) Planos de estado actual y reforma proyectada del local.

A la vista de la documentación presentada, la dirección general competente en materia de juego informará sobre la posibilidad de expedir la autorización de instalación del salón, formulando los reparos que, en su caso, fueran procedentes, siendo vinculante el informe en sus propios términos.

3. La información emitida no implicará la autorización administrativa para la instalación del salón objeto de la consulta.

Artículo 67. Autorización de instalación de salones.

1. La autorización para la instalación de salones se solicitará ante la dirección general competente en materia de juego. La solicitud deberá reunir los requisitos exigidos por el artículo 70 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, y en ella se indicará además:

a) La localización del salón.

b) La superficie y accesos.

2. Junto con dicho escrito de solicitud se acompañará:

a) Documento que acredite la disponibilidad del local.

b) Proyecto básico de las obras e instalaciones del local, redactado por personal técnico competente y visado por el colegio profesional correspondiente.

El contenido mínimo de dicho proyecto contendrá:

–Plano de situación del edificio donde se pretende instalar el salón, a escala 1/1.000.

–Plano o planos de planta del local a escala 1/100.

–Memoria descriptiva de las instalaciones en relación con el cumplimiento de las condiciones técnicas contenidas en el anexo de este Reglamento, en la que se especifique el número de máquinas de tipo A o recreativas, A especial y/o B que se pretendan instalar en la superficie útil del local.

3. Recibida la solicitud y documentación presentada, la dirección general competente en materia de juego ordenará practicar las inspecciones técnicas que estime oportunas y resolverá expidiendo la autorización solicitada o denegándola.

4. Si la solicitud o la documentación adoleciese de defectos subsanables se requerirá al interesado con el fin de que los enmiende en el plazo de diez días. Transcurrido dicho plazo sin que los defectos fueran enmendados, se le tendrá por desistido en su petición, previa resolución que deberá ser dictada en los términos previstos en el artículo 42 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

5. En ningún caso se autorizará la instalación de salones a menor distancia de 150 metros de los accesos normales de entrada o salida de centros que impartan enseñanza a menores de edad, o cuando exista otro salón, ya autorizado o en tramitación, a una distancia inferior a 300 metros del que se pretende instalar.

Las autorizaciones de instalación otorgadas tendrán carácter indefinido. En todo caso, su eficacia quedará supeditada a la obtención del permiso de apertura.

Artículo 68. Permiso de apertura.

1. Expedida la autorización de instalación, y en plazo no superior a un año desde la notificación de la correspondiente resolución, deberán ejecutarse las obras de adaptación de los locales conforme a los proyectos presentados y solicitar en igual plazo, antes de proceder a la apertura del salón, el permiso de apertura y la inscripción en la sección cuarta del Registro de Empresas de Máquinas de Juego.

2. La solicitud anterior deberá formalizarse en impreso normalizado y con ella se acompañará la siguiente documentación:

a) Licencia municipal de apertura o actividad, o acreditación de haberla solicitado.

b) Certificado de obra acabada y de que las obras e instalaciones realizadas se corresponden con el proyecto básico por el que se concedió la autorización de instalación.

c) Documento acreditativo de formalizar la fianza a que se refiere el artículo 32 de este Reglamento.

3. La dirección general competente en materia de juego podrá ordenar visita de inspección al local con el fin de comprobar su correspondencia con la documentación acompañada.

4. Si el examen de la documentación adjuntada y, en su caso, el resultado de la inspección hubiesen sido satisfactorios, la dirección general competente en materia de juego expedirá el correspondiente permiso de apertura del salón y se procederá a la inscripción del salón en la sección cuarta del Registro de Empresas de Máquinas de Juego.

5. En todo caso, el permiso de apertura se expedirá sin perjuicio de la correspondiente concesión de la licencia municipal de apertura o actividad.

Artículo 69. Revocación de las autorizaciones de instalación.

Procederá la revocación de las autorizaciones de instalación por la dirección general competente en materia de juego, a través del correspondiente expediente, cuando concurra alguna de las siguientes causas:

a) Solicitud expresa, manifestada por escrito, de la empresa titular de la autorización.

b) Incumplimiento de la obligación de mantener la fianza por las cuantías previstas en este Reglamento.

c) Inexactitud de los datos aportados en la solicitud de autorización.

d) Dictarse resolución denegatoria del permiso de apertura previsto en este Reglamento.

Artículo 70. Modificación de las autorizaciones de instalación.

1. Requerirán autorización previa de la dirección general competente en materia de juego, las modificaciones que impliquen una alteración sustancial del proyecto básico aprobado en la autorización de instalación, debiendo de acompañarse, junto a la solicitud correspondiente, proyecto de reforma, redactado por técnico competente y visado por el colegio profesional correspondiente. También requerirá autorización previa, la suspensión de funcionamiento del salón por un período superior a seis meses.

2. Las restantes modificaciones no sustanciales, como las que suponen una mera redistribución interior de espacios, pequeñas mejoras o de simple decoración, deberán ser previamente comunicadas a dicha dirección general.

Artículo 71. Régimen de salones.

1. En los salones podrá instalarse en la fachada, un indicador con el nombre del establecimiento y la expresión Salón recreativo o, en su caso, Salón de juego.

Tanto en los salones recreativos como en los de juego, se podrá instalar, sin separación ninguna con la sala de juego, como complemento de la actividad principal, un servicio de bar. En los salones recreativos, queda prohibido el despacho y consumo de cualquier tipo de bebidas alcohólicas.

2. En los salones de juego está prohibido el acceso a menores de edad y deberán tener un servicio que velará por el cumplimiento de dicha prohibición. Como excepción se permitirá la entrada a menores de edad en aquellos salones de juego que además tuvieran instaladas también máquinas de tipo A si la zona donde estuvieran instaladas las máquinas tipo B estuviera claramente delimitada y separada por tabiques, mamparas u otros elementos separadores fijos o móviles y perfectamente controlado el acceso a ésta.

TÍTULO IX

RÉGIMEN SANCIONADOR

Artículo 72. Infracciones y sanciones.

1. Constituirán infracciones administrativas, en los términos fijados en la Ley 14/1985, de 23 de octubre, Reguladora de los Juegos y Apuestas en Galicia, las acciones u omisiones que contravengan el régimen establecido, para las máquinas de juego y salones recreativos y de juego, tipificados en dicha Ley y en este Reglamento.

2. En aplicación de la normativa referida en el apartado anterior, un mismo hecho cometido por un mismo sujeto, no podrá ser considerado constitutivo de infracciones administrativas diferentes.

3. Las infracciones se clasifican en muy graves, graves y leves.

Artículo 73. Infracciones muy graves.

Tendrán la calificación de infracciones muy graves las tipificadas en el artículo 28 de la Ley 14/1985, de 23 de octubre, Reguladora de los Juegos y Apuestas en Galicia y especialmente:

a) La organización, gestión y explotación de juegos mediante máquinas de juego sin poseer todas las autorizaciones legal y reglamentariamente previstas.

b) Utilizar elementos de juego o máquinas no homologadas o no autorizadas, o sustituir fraudulentamente el material de juego o de las máquinas de tipo B o C.

c) Fabricar, importar, distribuir, vender, explotar o instalar máquinas no inscritas en el Registro

de Modelos a que se refiere este Reglamento o por personas o empresas no autorizadas para instalar máquinas B o C, o en locales o lugares no autorizados.

d) Autorizar o permitir a los menores de edad la práctica de juegos en máquinas de tipo A especial, B o de premio programado y C o de azar.

e) La utilización de documentos no conformes a la realidad, para obtener los permisos o autorizaciones necesarios, cuando no hubiesen constituido delito.

f) La carencia de los documentos necesarios para la explotación de máquinas.

g) La organización y la práctica de juegos mediante máquinas en recintos distintos de los autorizados.

h) El hecho de superar los límites máximos de premios permitidos por cada máquina.

i) Conceder empréstitos a las personas jugadoras en los lugares en los que se practique el juego mediante máquinas.

j) La inexistencia de las medidas de seguridad de los locales exigidas en la autorización de instalación o permiso de apertura o el no funcionamiento de éstas cuando pueda afectar a la seguridad de las personas.

k) Cualquier acción u omisión que, significando una alteración o modificación sustancial de lo dispuesto en este Reglamento o que fuese de aplicación, sea determinante de defraudación o engaño.

Artículo 74. Infracciones graves.

Tendrán la calificación de infracciones graves las tipificadas en el artículo 29 de la Ley 14/1985, de 23 de octubre, Reguladora de los Juegos y Apuestas en Galicia y especialmente:

a) La cesión, por cualquier título, de autorizaciones para la práctica de juegos mediante máquinas, salvo que éstos cumplan los requisitos y condiciones fijadas reglamentariamente.

b) Cualquier acción de carácter publicitario de los juegos que infrinja las normas reglamentarias.

c) La negativa a exhibir al personal del cuerpo de inspección de juego o agentes de la autoridad competente, los documentos acreditativos de las autorizaciones administrativas correspondientes, así como no abrir o mostrar a éstos las máquinas o elementos de juego.

d) Las actitudes de coacción o intimidación sobre personas jugadoras en el caso de protestas o reclamación.

e) No facilitar a los órganos competentes la información necesaria para el efectivo control de las actividades de juegos de máquinas, conforme a las disposiciones de la Ley 14/1985, de 23 de octubre, Reguladora de los Juegos y Apuestas en Galicia.

f) La admisión de más personas jugadoras de lo que permita la capacidad del local.

Artículo 75. Infracciones leves.

Tendrán la calificación de infracciones leves las tipificadas en el artículo 30 de la Ley 14/1985, de 23 de octubre, Reguladora de los Juegos y Apuestas en Galicia, y, especialmente, todas las previstas en la citada Ley y disposiciones reglamentarias que, no estando comprendidas en los artículos 28 y 29 de ésta, no produzcan perjuicios a terceros ni beneficios al infractor tales como:

a) Faltar el cartel de prohibida la entrada a menores en los salones en los que hayan máquinas de tipo A especial, B y C.

b) La no instalación de la máquina dentro de las 48 horas siguientes a la comunicación de localización del artículo 56.

c) El no disponer de documentación original de acuerdo con el establecido en el artículo 63 a) de este Reglamento.

d) Incumplir las prohibiciones del artículo 59.1 letras a) y c).

e) Que la documentación incorporada a la máquina esté parcialmente tapada.

Artículo 76. Sanciones.

1. Las infracciones muy graves serán sancionadas con multa superior a 18.000 euros hasta 100.000 euros, que podrá elevarse hasta 600.000 euros en el caso de reincidencia o según las cuantías jugadas, beneficios obtenidos o incidente social.

Como sanción accesoria podrá, además, retirarse temporal o definitivamente la autorización concedida y proceder a la clausura del local de juego. En el supuesto de revocación de la autorización o clausura definitiva como local de juego, no podrán concederse, incluso transcurridos cinco años, nue-

vas autorizaciones para cualquiera de las actividades previstas en este Reglamento a las mismas empresas. Asimismo podrá, en su caso, decretarse la destrucción de la máquina o de los elementos de juego.

2. Las infracciones calificadas como graves serán castigadas con multa superior a 3.000 euros hasta 18.000 euros.

3. Las infracciones leves serán sancionadas la primera vez con apercibimiento. Si la falta implica una deficiencia técnica se requerirá al infractor para que proceda a su subsanación inmediata. Si el requerimiento no hubiese sido atendido o se reiterase o persistiese en la infracción, se le impondrá una multa de 1.000 euros hasta 3.000 euros.

4. La sanción conllevará la devolución de los beneficios ilícitamente obtenidos, según los casos, a la Administración o a las personas directamente perjudicadas.

5. A efectos de este Reglamento, de las infracciones cometidas por empresas serán responsables solidarias las personas gerentes y administradoras de éstas.

Artículo 77. Tramitación de los expedientes sancionadores.

1. La resolución de los expedientes sancionadores le corresponde:

a) A la persona titular de la dirección general con competencias en materia de juegos y apuestas, cuando la sanción consista en una multa de hasta 60.000 euros y/o en la retirada de la autorización concedida o en la clausura del local por un período máximo de tres años.

b) A la persona titular de la consellería competente en materia de juegos y apuestas, cuando la sanción consista en multa superior a 60.000 euros hasta 300.000 euros y/o en la retirada de la autorización concedida o en la clausura del local por un período máximo de cinco años.

c) Al Consello de la Xunta de Galicia, cuando la sanción consista en multa superior a 300.000 euros y/o en la retirada definitiva de la autorización o clausura también definitiva del local.

2. La potestad sancionadora se ejercitará siguiendo el procedimiento establecido en la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, y en su normativa de desarrollo. En todo caso, el plazo para dictar y notificar resolución expresa, será de un año desde la fecha del acuerdo de iniciación.

3. Iniciado el expediente sancionador por falta grave o muy grave, la autoridad competente para resolverlo podrá decretar, como medida provisional, el comiso de efectos, máquinas o instrumentos de juego relacionados con la infracción.

Cuando el personal inspector proceda a levantar acta por infracciones que puedan tener este carácter de grave o muy grave y se considere conveniente a efectos probatorios, éste podrá realizar el precinto de tales máquinas, efectos o instrumentos, reflejando dicha circunstancia en el acta, así como las razones que la motivaron.

La Administración dispone de un plazo de 30 días naturales para confirmar o modificar esta medida provisional. Transcurrido el plazo, sin efectuar la oportuna notificación a la empresa operadora o al titular del local, indistintamente, quedará enervada dicha medida provisional, sin perjuicio de que pueda adoptarse posteriormente.

ANEXO

Condiciones técnicas de los Salones Recreativos y de Juego

1. Superficie.

La superficie mínima de los salones recreativos no deberá de ser inferior a 50 metros cuadrados. Los salones de juego dispondrán de una superficie mínima de 150 metros cuadrados en municipios de más de 200.000 habitantes, y de 100 metros cuadrados en el resto. En ambos casos, dentro de dicha superficie mínima se considerará incluida la superficie destinada a otras dependencias.

2. Altura.

La altura mínima será de 2,80 metros y, excepcionalmente, se admitirá 2,50 metros en determinados puntos de la sala, siempre que no superen el cincuenta por ciento de su superficie.

En el resto de las dependencias como servicios y aseos, la altura no podrá ser inferior a 2,30 metros.

3. Aseos.

Deberán contar con aseos diferenciados para cada sexo, compuestos por lo menos por un ante aseo que puede ser común a ambos para los lavabos en el supuesto en que fuesen aforos inferiores a 50 personas. Para aforos superiores, se incrementará un lavabo y un inodoro en cada uno de los aseos

por cada 100 personas o fracción, pudiendo el de caballeros colocar un urinario en lugar de un inodoro, siempre que el número total de urinarios sea como máximo el doble al de inodoros.

4. Capacidad.

La capacidad máxima permitida se establecerá de forma que, descontando la superficie ocupada por el máximo de máquinas permitidas en cada caso, resulte en la proporción de una persona por cada metro cuadrado de superficie útil del salón.

5. Número de máquinas y distribución.

1. El número de máquinas que se podrán instalar y explotar en los salones recreativos y de juego será como mínimo de 10 máquinas, de los tipos A o recreativa, A especial o B respectivamente.

2. Las máquinas se colocarán de forma que ni ellas ni sus espacios de utilización obstaculicen los corredores y vías de circulación que, en todo caso, deberán tener un ancho mínimo de 1,20 metros.

6. Instalación eléctrica e iluminación.

Será de aplicación lo dispuesto al respecto por el Reglamento Electrotécnico de Baja Tensión.

7. Otras medidas de seguridad.

En lo relativo a la clasificación, condiciones de compartimentación y materiales, vías de evacuación y su señalización, salidas de emergencia, escaleras, medidas de protección contra incendios, instalaciones de alarma y, en general, normas de seguridad de los locales, será de aplicación lo dispuesto en las disposiciones vigentes de protección contra incendios.

l) Comunidad de Madrid

§ 103 DECRETO 97/1998, DE 4 JUNIO. REGLAMENTO DE EXPLOTACIÓN E INSTALACIÓN DE MÁQUINAS RECREATIVAS, RECREATIVAS CON PREMIO PROGRAMADO Y DE AZAR

(BOCM núm. 146, de 22 junio [LCM 1998, 264])

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

El Estatuto de Autonomía de la Comunidad de Madrid, tras la reforma efectuada por la Ley Orgánica 10/1994, de 24 de marzo, establece en su artículo 26.20, que corresponde a la Comunidad de Madrid la plenitud de la función legislativa en materia de casinos, juegos y apuestas, con exclusión de las Apuestas Mutuas Deportivo-Benéficas.

Mediante Real Decreto 2370/1994, de 9 de diciembre, se traspasaron a la Comunidad de Madrid las funciones y servicios en materia de casinos, juegos y apuestas, correspondiendo a la Consejería de Hacienda las competencias en materia de ordenación y normativa de juego, de conformidad con lo dispuesto en el Decreto 113/1997, de 18 de septiembre, por el que se aprueban las competencias y estructura orgánica de la Consejería de Hacienda.

La asunción en el plano autonómico de competencias antes estatales, exige llevar a cabo un conjunto de adaptaciones normativas entre las cuales resulta conveniente la aprobación de un Reglamento Técnico Específico que regule parcialmente el régimen de las máquinas recreativas, recreativas con premio programado y de azar, y en concreto, la explotación e instalación, en el ámbito territorial de esta Comunidad, en sustitución de lo dispuesto en dicha materia en el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, aprobado mediante Real Decreto 593/1990, de 27 de abril, modificado posteriormente por Real Decreto 259/1993, de 19 de febrero, que se venía aplicando como derecho estatal supletorio en nuestra Comunidad Autónoma en virtud de lo dispuesto en el artículo 149.3 de la Constitución Española y del artículo 2.2 del propio Real Decreto 593/1990, y que sigue siendo de aplicación directa en el territorio madrileño en todo lo no regulado expresamente en el presente Decreto.

La modificación que se pretende tiene su origen en el propósito que la Comunidad de Madrid tiene de eliminar trámites burocráticos no acordes con el extremado dinamismo que caracteriza a este subsector del juego desarrollado mediante máquinas o aparatos automáticos, facilitando de este modo su normal desarrollo dentro del marco del libre mercado.

La aprobación del presente Reglamento viene justificada así, de un lado, por la necesidad de adecuar la normativa vigente a la realidad social existente en un subsector tan competitivo como el que se regula, en el que las cambiantes técnicas comerciales empleadas producen situaciones de hecho no contempladas en su día por el legislador. Por otro lado, dicha actividad comercial se veía frecuentemente obstaculizada por la excesiva documentación exigida en el hasta hoy vigente régimen autorizatorio que impedía la agilidad requerida en la tramitación administrativa de la misma. Asimismo se hace necesario adaptar dicha normativa al marco jurídico general que regula la materia del juego en la Comunidad de Madrid.

El Reglamento aprobado por este Decreto establece su propio objeto y ámbito de aplicación, señala los requisitos que han de cumplir tanto las máquinas como las empresas para la explotación de aquéllas, establece el régimen de instalación de las mismas determinando los locales en los que pueden instalarse y regulando la autorización de instalación en bares y cafeterías así como el régimen de los salones y la documentación que habilita dicha instalación, contiene también unas normas complementarias de funcionamiento y, finalmente, establece un régimen sancionador para el incumplimiento de lo prescrito en el mismo.

Como principales novedades introducidas por esta norma cabe destacar las siguientes: modificación del régimen de autorizaciones para la instalación de máquinas recreativas en los establecimientos de hostelería, que ahora se extiende también a las máquinas meramente recreativas o de tipo «A», se

otorga conjuntamente al titular del establecimiento y a una empresa operadora, y se reduce su período de vigencia a dos años; sustitución de los boletines de situación que amparaban la instalación de las máquinas por las comunicaciones de emplazamiento, exigibles en todos los traslados de las mismas incluso los traslados a almacén, no sólo para las máquinas recreativas con premio programado y de azar sino también para las meramente recreativas o de tipo «A», eliminándose el período mínimo de vigencia, y la supresión de la obligatoriedad de disponer de un libro de inspección e incidencias para los establecimientos de hostelería.

Con todo ello se pretende, por un lado, corresponsabilizar a las empresas operadoras y a los titulares de negocios de hostelería en las autorizaciones que para instalar máquinas en dichos establecimientos se conceden evitando de este modo las frecuentes confrontaciones que se venían produciendo entre ambas partes y que tenían su reflejo en las tramitaciones administrativas correspondientes dificultando su gestión y aumentando innecesariamente el volumen de las mismas, trasladando al ámbito administrativo cuestiones puramente particulares derivadas de las relaciones jurídico-privadas de las partes. Por otro lado, la agilización en las tramitaciones administrativas, fundamentalmente de las máquinas, facilitando los cambios de ubicación de las mismas entre los distintos establecimientos de que sea cotitular la empresa operadora propietaria, sin tener que someterse al rígido sistema que regía para los boletines de situación en cuanto a período mínimo de vigencia y sin que resulte mermado por ello el nivel de control que esta Administración debe ejercer en tutela del interés general, máxime en un sector de tanta trascendencia social.

En su virtud, y de conformidad con el artículo 21 de la Ley 1/1983, de 13 de diciembre, de Gobierno y Administración de la Comunidad de Madrid, a propuesta del Consejero de Hacienda y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su sesión de 4 de junio de 1998 y de acuerdo con el Consejo de Estado, dispongo:

Artículo único.

Se aprueba el Reglamento de Explotación e Instalación de Máquinas Recreativas, Recreativas con Premio Programado y de Azar en la Comunidad de Madrid cuyo texto se inserta a continuación.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera.

Se autoriza al Consejero de Hacienda para efectuar las modificaciones de las normas y condiciones contenidas en los párrafos segundo, tercero y quinto del artículo 22 del presente Decreto, a actualizar el importe de las fianzas establecidas en los artículos 10 y 23 del mismo y a dictar las disposiciones de desarrollo del Reglamento.

Segunda.

El libro de Inspección, a que se refiere el artículo 35.2 del presente Decreto es el regulado en la Resolución de la Consejería de Hacienda de 6 de junio de 1995 («Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid» número 146 de 21 de junio de 1995).

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única.

Quedan derogadas cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo dispuesto en el presente Decreto y en el Reglamento aprobado por el mismo.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

La reglamentación estatal en materia de Máquinas Recreativas y de Azar será de aplicación en todo lo no regulado en el presente Decreto o en sus disposiciones de desarrollo.

Segunda.

El presente Decreto y el Reglamento que aprueba entrará en vigor a los veinte días de su publicación en el «Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid».

ANEXO

Reglamento de explotación e instalación de máquinas recreativas, recreativas con premio programado y de azar en la Comunidad de Madrid

TÍTULO PRELIMINAR

OBJETO Y ÁMBITO DE APLICACIÓN

Artículo 1. Objeto y ámbito de aplicación.

1. El presente Reglamento tiene por objeto regular en el ámbito territorial de la Comunidad de Madrid las actividades relativas a la explotación e instalación de las máquinas recreativas, recreativas con premio programado y de azar de conformidad con la definición y clasificación que de las mismas contenga la normativa estatal vigente.

2. Las actividades señaladas en el apartado anterior requerirán la previa obtención de las autorizaciones previstas en este Reglamento.

Artículo 2. Exclusiones.

1. Las disposiciones del presente Reglamento no serán de aplicación:

a) A las máquinas expendedoras, cuando expendan productos cuyo valor de mercado se corresponda con el de la moneda introducida y sea visible e identificable por el usuario a través del sistema de selección el producto o productos ofertados por la máquina. Igualmente se considerarán máquinas expendedoras aquellas en las que exista aleatoriedad en cuanto se refiere al producto a obtener por el usuario, siempre que sea posible la identificación desde el exterior de los productos contenidos en la misma y no ofrezcan más de cinco productos diferentes, que se entreguen al usuario en recipientes que permitan su visualización y que el precio de mercado de cada uno de aquéllos sea aproximadamente igual al importe a pagar para su obtención.

b) A las máquinas tocadiscos y videodiscos accionadas por monedas.

c) A las máquinas o aparatos de competencia pura o deporte entre dos o más jugadores en donde el juego se realice con o sin la ayuda de componentes electrónicos, como futbolines, mesas de billar o tenis de mesa, dardos, boleras, juegos de baloncesto, aunque su uso requiera la introducción de monedas.

2. Las máquinas calificadas como de uso infantil, entendiendo por tales aquellas accionadas por monedas que permitan al usuario un entretenimiento consistente en la imitación del trote de un caballo o el movimiento de otro animal, el vuelo de un avión, la marcha de un tren o vehículo, o movimientos similares, podrán instalarse en cualquier tipo de establecimientos públicos como almacenes, comercios y supermercados, con excepción de aquellos que tengan prohibido el acceso a menores de dieciséis años.

TÍTULO I

RÉGIMEN DE EXPLOTACIÓN

CAPÍTULO I

Máquinas

Artículo 3. Certificado de fabricación y guías de circulación.

1. El certificado de fabricación es el documento que, emitido por los fabricantes e importadores debidamente inscritos en el Registro del Juego de la Comunidad de Madrid, Sección de Empresas, o en el Registro de Empresas del Juego de la Administración del Estado, sirve para obtener la correspondiente guía de circulación individualizada.

Este certificado se emitirá por el fabricante o importador, quienes responderán de la veracidad de sus datos.

2. La Guía de Circulación es el documento oficial que amparará en todo el territorio de la Comunidad de Madrid la legalidad individualizada de la máquina en cuanto a su correspondencia con el modelo homologado e inscrito y en cuanto a la titularidad de la misma. Dicha guía deberá acompañar a la máquina en los locales donde esté instalada y reflejará los cambios de titularidad que la máquina pudiera experimentar.

3. La Guía de Circulación se expedirá en modelo normalizado de la Comunidad de Madrid, por el órgano competente en gestión del juego, que llevará el control de las mismas.

Artículo 4. Explotación de máquinas.

1. Para poder proceder a la explotación de máquinas de Tipos «A», «B» y «C», las mismas deberán estar amparadas por las correspondientes guías de circulación, y en el caso de las máquinas de los Tipos «B» y «C» deberán, además, tener los distintivos acreditativos de los correspondientes pagos de la Tasa Fiscal sobre el Juego que grava las máquinas recreativas con premio y de azar y del Recargo de la Comunidad de Madrid sobre la misma.

2. La obtención de la guía de circulación es previa pero no suficiente por sí misma para la instalación y explotación de las máquinas referidas en el párrafo anterior. Será necesario, además, disponer de la comunicación de emplazamiento a que se refiere el artículo 31 del presente Reglamento.

Artículo 5. Solicitud de guía de circulación.

1. La solicitud de guía de circulación deberá ser suscrita por la empresa operadora propietaria de la máquina en el modelo normalizado que se acompaña al presente Reglamento como Anexo I y al que se deberá acompañar el certificado de fabricación a que se refiere el artículo 3.1 del presente Reglamento, correspondiente a la máquina para la que se solicita.

2. En el caso de solicitarse simultáneamente la guía de circulación para máquina de nueva autorización y la baja definitiva de otra guía que ampare una máquina ya autorizada para su sustitución a efectos fiscales, deberá además presentarse la siguiente documentación:

– Los ejemplares de la guía de circulación correspondientes a la máquina y a la empresa operadora que amparen la máquina cuya baja definitiva se solicita.

– La placa de identidad de la máquina cuya baja definitiva se solicita.

– La comunicación de emplazamiento que amparaba la instalación de la máquina que se pretende dar de baja definitiva.

Artículo 6. Vigencia de las guías de circulación.

⇒ Vid. Instrucciones sobre los trámites a seguir para el cumplimiento del artículo 6 del Decreto 97/1998, de 4 junio, por el que se aprueba el Reglamento de explotación e instalación de máquinas recreativas, recreativas con premio programado y de azar.

1. Las guías de circulación de las máquinas de Tipo «B» tendrán una validez de cuatro años contados a partir del 31 de diciembre del año de su expedición. Podrán renovarse por períodos sucesivos de dos años, siempre que la máquina específica que ampara y el modelo a que la misma corresponda cumplan los requisitos exigidos por la legislación vigente en el momento de la renovación.

2. La renovación deberá ser solicitada por escrito, acompañando a la solicitud copia de los ejemplares de la guía de circulación cuya renovación se solicite, acreditación de hallarse al corriente de pago de la Tasa Fiscal sobre el Juego y su correspondiente recargo autonómico y copia de la comunicación de emplazamiento en vigor correspondiente a la máquina.

3. Terminada la vigencia de la guía sin que se haya solicitado la renovación prevista en el párrafo anterior, procederá la baja definitiva de oficio de la máquina en explotación.

4. El titular de la guía de circulación podrá solicitar la baja de la misma antes de la finalización de su período de vigencia. La solicitud deberá presentarse ante el órgano de la Comunidad de Madrid competente en materia de juego, acompañada de los ejemplares de la guía de circulación, la plaza de identidad de la máquina y demás documentación que ampare su explotación e instalación. Acordada la baja se dará traslado de la resolución, en su caso, a la dependencia tributaria competente.

5. La guía de circulación perderá también su vigencia en caso de su sustitución por otra a efectos fiscales, según lo previsto en el párrafo segundo del artículo anterior. Igualmente la guía perderá su vigencia a solicitud del titular de la misma para proceder a la instalación de la máquina en el territorio de otra Comunidad Autónoma, previa entrega de todos los ejemplares de la guía de circulación emitida por la Comunidad de Madrid y demás documentación que ampare la explotación e instalación de la máquina en su territorio, haciéndose entrega a la empresa operadora del certificado de fabricación o la guía de circulación emitida por la Comisión Nacional del Juego, en su caso.

Artículo 7. Revocación de las guías de circulación.

1. Previa tramitación del oportuno procedimiento, las guías de circulación serán revocadas en los siguientes supuestos:

a) Por la comprobación de falsedades, irregularidades o inexactitudes esenciales en alguno de los datos contenidos en las solicitudes, transmisión o modificación, o en los documentos aportados con las mismas.

b) Por sanción, de acuerdo con lo previsto en la Ley 34/1987, de 26 de diciembre, Reguladora de la Potestad Sancionadora de la Administración Pública en materia de Juegos de Suerte, Envite o Azar.

c) Por cancelación de la inscripción del modelo al que corresponda la máquina en el Registro de Juego correspondiente de conformidad con la normativa vigente al efecto.

d) Por no solicitarse la diligencia prevista en el párrafo tercero del artículo siguiente del presente Reglamento.

2. Revocada la guía de circulación, la empresa operadora titular cesará inmediatamente en la explotación de la máquina y hará entrega a la Comunidad de Madrid de todos los ejemplares de la guía de circulación. En el supuesto previsto en el apartado c) del párrafo anterior, el titular entregará además la placa de identidad de la máquina.

Artículo 8. Transmisiones de las máquinas.

1. La transmisión de las máquinas por cualquier título «inter vivos» o «mortis causa» admitido en derecho se hará constar necesariamente en la guía de circulación, previa acreditación del pago de la Tasa Fiscal sobre el Juego y del Recargo sobre la misma, en su caso, mediante diligencia del órgano competente en materia de juego.

2. La transmisión de cualquier tipo de máquinas recreativas sólo se podrá efectuar entre empresas operadoras que tengan debidamente constituidas las fianzas correspondientes para el número de máquinas que exploten y/o vayan a explotar. En el caso de tratarse de máquinas de los tipos «B» o «C» además deberá acreditarse por el sujeto pasivo hallarse al corriente de pago en las obligaciones fiscales derivadas de la explotación de cada máquina objeto de transmisión.

3. Será obligación del adquirente solicitar en el plazo máximo de treinta días a contar desde la fecha en que se produjere la transmisión la correspondiente diligencia en la guía de circulación. A la solicitud se deberá acompañar, junto al documento de transmisión, los ejemplares de guía de circulación correspondientes a la empresa operadora y a la máquina. En caso de no solicitarse la diligencia en dicho plazo se procederá a la baja administrativa de oficio comunicándoselo al último titular.

CAPÍTULO II

Empresas

Artículo 9. Empresas operadoras.

1. Para la realización en el ámbito territorial de la Comunidad de Madrid de toda actividad relacionada con la explotación de máquinas recreativas y recreativas con premio programado en locales propios y/o ajenos, así como con la explotación de máquinas de azar, será precisa la inscripción previa en el Registro del Juego de esta Comunidad, Sección de Empresas, de conformidad con lo dispuesto en el apartado 3 del artículo 5, epígrafes b), c) y d), respectivamente, del Decreto 24/1995, de 16 de marzo.

2. Obtenida la inscripción a que se refiere el párrafo anterior y constituida la fianza regulada en el artículo siguiente, la Empresa operadora podrá válidamente explotar la máquina amparada por la correspondiente guía, instalándola en los locales autorizados y con los requisitos que se indican en los artículos siguientes.

Artículo 10. Fianzas.

1. Las Empresas operadoras de máquinas recreativas con premio programado o de tipo «B» vendrán obligadas a constituir una fianza a favor de la Hacienda de la Comunidad de Madrid para el ejercicio efectivo de su actividad por explotación de máquinas. La cuantía, que deberá mantenerse actualizada, será la que resulte de la aplicación de la escala siguiente, según las máquinas en explotación que tuvieren:

Hasta 50 máquinas: 5.989.896 pesetas (36.000 euros).

Hasta 100 máquinas: 11.647.020 pesetas (70.000 euros).

A partir de 100 máquinas la fianza se incrementará 11.647.020 pesetas (70.000 euros) adicionales por cada 100 máquinas o fracción.

2. La fianza a que se refiere el apartado anterior se duplicará para el caso de las Empresas operadoras de máquinas de azar o de tipo «C» y se reducirá al 20 por 100 en el caso de las Empresas operadoras de máquinas recreativas o de tipo «A».

3. Las fianzas se constituirán en la Tesorería de la Comunidad de Madrid en metálico, mediante

póliza de caución individual o mediante aval bancario o prestado por Sociedad de Garantía Recíproca, a disposición de la Hacienda de la Comunidad de Madrid.

4. Las fianzas quedarán afectas a las responsabilidades económicas en que se pudiera incurrir en razón de lo dispuesto en el presente Reglamento.

5. La fianza se mantendrá en el importe total fijado conforme a las reglas de este artículo, mientras subsista la circunstancia que motivó su constitución. Si se produjese la disminución de la cantidad de la fianza, la persona o empresa titular deberá, en el plazo máximo de dos meses, completar la misma en la cuantía obligatoria. De no cumplirse lo anterior se producirá la cancelación de la inscripción.

6. La obligación de mantener estas fianzas se extinguirá cuando desaparezcan las causas de su constitución. En este caso y siempre que no hubiera responsabilidades pendientes, se procederá a su devolución, a petición del interesado, previa la liquidación cuando proceda. Si la fianza no fuera bastante para satisfacer las indicadas responsabilidades se hará efectiva la diferencia mediante la ejecución sobre el patrimonio de la empresa.

✐ Modificado por art. 3 de Orden de 28 septiembre 2001, tal como establece la disp. derog. única.3.

Artículo 11. Documentación en poder de la Empresa operadora.

La Empresa operadora deberá tener en su domicilio o sede social en todo momento y exhibir a petición de los agentes de la autoridad:

a) Relación y ejemplares correspondientes a la empresa operadora de las guías de circulación de todas las máquinas que explote.

b) Relación de los locales donde estén situadas y en explotación todas y cada una de las máquinas que explote, así como los ejemplares correspondientes de la autorización a que se refiere el artículo 17 del presente Reglamento.

c) La carta de pago de la Tasa Fiscal sobre el Juego correspondiente a cada máquina, así como del recargo autonómico sobre la misma.

d) El título acreditativo de su inscripción en el Registro del Juego de la Comunidad de Madrid, Sección de Empresas.

Artículo 12. Empresarios de salones.

Para la realización de toda actividad relacionada con la explotación de salones recreativos y de salones de juego en el ámbito territorial de la Comunidad de Madrid será precisa la inscripción previa en el Registro General del Juego de esta Comunidad, Sección de Empresas, de conformidad con lo dispuesto en el apartado 3 del artículo 5, epígrafes g) y h), respectivamente, del Decreto 24/1995, de 16 de marzo.

TÍTULO II

RÉGIMEN DE INSTALACIÓN

CAPÍTULO I

Locales

Sección 1ª Locales autorizados para la instalación de máquinas

Artículo 13. Instalación de máquinas de tipo «A».

Las máquinas de tipo «A» podrán instalarse para su explotación comercial en los siguientes locales:

a) En los bares, cafeterías, establecimientos de restauración y establecimientos hosteleros.

b) En locales habilitados al efecto en centros hoteleros, «campings» y recintos feriales.

c) En los salones recreativos y salones de juego, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 21 del presente Reglamento.

Artículo 14. Instalación de máquinas de tipo «B».

1. Sólo podrá autorizarse la instalación de máquinas de tipo «B»:

a) En los locales y dependencias destinados a la actividad pública de bar o cafetería, sujetos al Impuesto sobre Actividades Económicas como tales.

b) En los establecimientos de Juegos Colectivos de dinero y azar legalmente autorizados.

c) En los salones de tipo «B» o de juego.

d) En los locales autorizados para la instalación de máquinas de tipo «C».

e) En los locales de apuestas, conforme a la regulación específica en materia de apuestas.

✎ Ap. 1 letra e) añadido por disp. final 2 de Decreto 106/2006, de 30 noviembre.

2. No podrán instalarse máquinas de tipo «B» en los bares de estaciones de ferrocarril y transportes públicos, aeropuertos, centros comerciales o similares, cuando el local propiamente dedicado a bar no se encuentre cerrado y aislado del público de paso. Tampoco podrán autorizarse en los establecimientos temporales que se instalen en vías públicas o zonas de recreo. En ningún caso podrán situarse en terrazas y zonas que sean de ocupación de vías públicas.

Artículo 15. Instalación de máquinas de tipo «C».

Las máquinas de azar o de tipo «C» únicamente podrán ser instaladas en los casinos de juego a que se refiere el artículo 3 del Decreto 444/1977, de 11 de marzo, en las zonas especialmente destinadas a este fin.

Artículo 16. Número máximo de máquinas a instalar.

1. El número máximo de máquinas a instalar será:

a) Dos máquinas de tipo «A» en los locales a que se refiere el artículo 13, a).

b) Seis máquinas de tipo «A» en los locales a que se refiere el artículo 13, b).

c) El número de máquinas de tipo «A» o «B» en cada caso autorizado en los salones recreativos o de juego, en los términos previstos en el párrafo quinto del artículo 22 del presente Reglamento.

d) Dos máquinas recreativas, sean éstas de tipo «B» o de tipo «A», en los locales a que se refiere el apartado 1, a) del artículo 14.

2. En los establecimientos de juegos colectivos de dinero y de azar podrán instalarse máquinas de tipo «B» en cuantía máxima de una por cada cincuenta personas de aforo permitido al local. La explotación de estas máquinas corresponde al titular de la autorización de funcionamiento del establecimiento de juegos colectivos de dinero y azar, que la realizará a través de una Empresa operadora. Estas máquinas serán para uso exclusivo de los jugadores de los establecimientos de juegos colectivos de dinero y azar, debiendo colocarse tras el preceptivo control de acceso.

3. En las autorizaciones correspondientes a los salones recreativos o de tipo «A» y de juego o de tipo «B» y a las salas de casinos donde se instalen máquinas de tipo «C» se fijará el número máximo de máquinas que puedan instalarse de acuerdo con la superficie del local.

4. Las máquinas de tipos «B» y «C» en las que puedan intervenir dos o más jugadores serán consideradas a todos los efectos tantas máquinas como jugadores puedan usarlas simultáneamente, siempre que el juego de cada uno de ellos sea independiente del realizado por los otros jugadores.

Sección 2ª Autorización de instalación en bares y cafeterías

Artículo 17. Definición y contenido de la autorización para instalar máquinas recreativas y recreativas con premio programado en bares y cafeterías.

1. La autorización de instalación es el documento administrativo que habilita para la instalación de máquinas recreativas y recreativas con premio programado en un local concreto de los contemplados en los artículos 13, a) y 14.1, a) del presente Reglamento y por una sola y determinada empresa operadora debidamente inscrita en el Registro del Juego de la Comunidad de Madrid, Sección de Empresas.

2. Esta autorización será requisito previo e imprescindible para las ulteriores comunicaciones de emplazamiento.

3. La autorización de instalación será expedida en el documento normalizado que se acompaña como Anexo II del presente Reglamento y en ella se harán constar los siguientes datos:

a) Nombre comercial y domicilio del establecimiento.

b) Nombre o razón social de la empresa operadora, domicilio, número de identificación fiscal y número de inscripción en el Registro del Juego de la Comunidad de Madrid, Sección de Empresas.

c) Nombre o razón social del titular de la explotación del establecimiento, número de identificación fiscal y domicilio.

d) Fecha de vencimiento de la misma.

4. La autorización de instalación deberá estar en todo momento a disposición de los servicios de

control e inspección del juego, tanto en el establecimiento donde se explotan las máquinas como en el domicilio de la empresa operadora.

Artículo 18. Solicitud de autorización.

1. La solicitud de autorización de instalación deberá ser suscrita conjuntamente por la empresa operadora y por el titular de la explotación del establecimiento, cuyas firmas deberán estar reconocidas o adveradas por Entidad bancaria o legitimadas por fedatario público, en el modelo normalizado que se acompaña como Anexo III del presente Reglamento, pudiendo consignar en la misma la persona autorizada por ambos para tramitar dicha petición, y debiéndose adjuntar los siguientes documentos:

a) Copias debidamente compulsadas de la Licencia municipal de apertura del establecimiento a nombre del solicitante de la autorización y, en su caso, de la solicitud de dicha licencia o del cambio de titularidad de la misma ante el Ayuntamiento correspondiente, sin perjuicio de admitirse cualquier documento municipal que aporte el interesado en lo que se refiere a la situación administrativa del expediente de licencia al momento de la solicitud de autorización de instalación y en el que en todo caso deberá constar la categoría de la actividad así como la ubicación del mismo, especificándose en concreto si el mismo se encuentra o no situado en un centro comercial.

b) Copia de la carta de pago del Impuesto de Actividades Económicas del Establecimiento del ejercicio fiscal correspondiente o documento que lo acredite.

c) Documento acreditativo de disponibilidad del local por el titular de la explotación del mismo, mediante copia de la escritura de compraventa, contrato de arrendamiento o cualquier otro título admitido en Derecho que acredite fehacientemente dicha disponibilidad o testimonio notarial que lo sustituya.

d) Acreditación de que el local cumple con los requisitos establecidos en el artículo 14.2 del presente Reglamento.

e) Fotocopia del Documento Nacional de Identidad del titular del establecimiento, si se tratase de persona física, o Código de Identificación Fiscal si se trata de persona jurídica.

f) Copia simple notarial de los poderes otorgados por la empresa para contraer obligaciones en su nombre, si los solicitantes son personas jurídicas.

g) Planos de situación del local.

h) En caso de que el titular de la explotación del establecimiento fuese una persona jurídica, copia de la escritura de constitución de la misma.

Artículo 19. Vigencia.

1. La autorización tendrá una validez de dos años prorrogable de forma automática por una sola vez y por idéntico período, salvo denuncia expresa por alguna de las partes efectuada con antelación a los tres meses anteriores a su vencimiento, y previa acreditación por el titular de la explotación del establecimiento de la disponibilidad del mismo en el plazo indicado. Esta autorización será intransferible, salvo lo dispuesto en el apartado tercero de este artículo.

✐ Ap. 1 corregido por parte dispositiva de Decreto 107/1998, de 18 junio.

2. No podrá concederse una nueva autorización de instalación en tanto exista otra en vigor para el mismo establecimiento.

3. Durante el período de vigencia de la autorización o el de su prórroga, en su caso, los cambios de titularidad en la explotación del establecimiento no serán causa de extinción de la autorización. El nuevo titular quedará subrogado en los derechos y obligaciones del anterior titular derivados de la autorización en vigor.

Los cambios de titularidad deberán comunicarse y acreditarse en el plazo de treinta días desde que hayan tenido lugar por el nuevo titular, que deberá aportar para ello los siguientes documentos:

– Documento acreditativo de la disponibilidad del local por el solicitante.

– Copia compulsada de la licencia de apertura a nombre del nuevo titular, o en su caso, de la solicitud de dicha licencia o de la de cambio de titularidad ante el Ayuntamiento correspondiente.

– Alta del nuevo titular en el Impuesto de Actividades Económicas.

– Fotocopia del Documento Nacional de identidad si se tratase de persona física.

– En caso de tratarse de una persona jurídica, copia de la escritura de constitución de la sociedad titular de la explotación del establecimiento, Código de Identificación Fiscal de la misma, así como copia simple notarial de los poderes otorgados por la empresa para contraer obligaciones en su nombre.

– Ejemplares originales de la autorización de instalación en vigor.

Comprobados estos documentos, el cambio de titularidad del establecimiento se hará constar mediante la diligencia correspondiente en el cajetín de la autorización previsto al efecto.

4. En caso de que el nuevo titular del establecimiento no accediese a la continuidad en la instalación de las máquinas propiedad de la empresa operadora cotitular de la autorización correspondiente, no se concederá ninguna nueva autorización según lo dispuesto en el apartado 2 de este artículo, sin que puedan instalarse máquinas de distinta empresa operadora durante el período de vigencia de la anterior autorización concedida.

Artículo 20. Extinción y revocación de la autorización.

1. La autorización se extinguirá en los siguientes casos:

a) Por la expiración del período de vigencia.

b) Por mutuo acuerdo de ambas partes, acreditado fehacientemente mediante comparecencia de los mismos o sus representantes en el organismo competente, que implicará la retirada simultánea de las máquinas.

2. Previa tramitación del oportuno procedimiento, las autorizaciones reguladas en esta sección serán revocadas y deberá cesar en consecuencia la instalación de las máquinas en los casos siguientes:

a) Por cancelación o extinción de la inscripción de la empresa operadora en el Registro de Juego de la Comunidad de Madrid, Sección de Empresas.

b) En caso de haberse incurrido en falsedades, irregularidades o inexactitudes esenciales en algunos de los datos contenidos en las solicitudes relativas a las autorizaciones de instalación o en los documentos aportados con las mismas.

c) Por sanción impuesta conforme a lo establecido en la Ley 34/1987, de 26 de diciembre, de Potestad Sancionadora de la Administración Pública en materia de juegos de suerte, envite o azar.

d) Por la pérdida sobrevenida de alguno de los requisitos exigidos para la autorización.

e) Por cierre del establecimiento acordado por la autoridad competente.

f) Por haber permanecido el establecimiento cerrado por un período de tiempo superior a nueve meses.

Sección 3ª Salones

Artículo 21. Clases de salones.

1. Se entiende por salón a los efectos de este Reglamento el establecimiento destinado a la explotación de máquinas recreativas de los tipos «A» o «B».

2. A efectos de su régimen jurídico los salones se ajustarán a la siguiente clasificación, según el tipo de las máquinas instaladas en los mismos:

Salones de tipo «A» o recreativos.

Salones de tipo «B» o salones de juego.

3. Los salones de tipo «A» son aquellos de mero entretenimiento o recreo que se dedican a la explotación de máquinas recreativas sin premio o de tipo «A» y, en su caso, las contempladas en el artículo 2 del presente Reglamento así como las máquinas de realidad virtual.

Dichos salones en ningún caso podrán tener instaladas máquinas de tipo «B».

4. Los salones de tipo «B» son los habilitados para explotar máquinas recreativas con premio programado o de tipo «B», sin perjuicio de que puedan tener también en explotación máquinas de tipo «A».

Artículo 22. Características de los locales destinados a salones.

1. Los locales destinados a salones ya sean de tipo «A» o «B» deberán cumplir los requisitos establecidos en la Norma Básica de Edificación en vigor y demás normas complementarias que le sean de aplicación.

2. La superficie mínima será de 50 metros cuadrados construidos en salones recreativos y 150 metros cuadrados construidos para los salones de juego.

3. La altura mínima deberá ser de 2,80 metros y, excepcionalmente, se admitirá la reducción hasta un mínimo de 2,50 metros en determinados puntos de la sala de juego en sentido estricto, siempre que los mismos no superen el 50 por 100 de la superficie de la misma. En los demás espacios del local de acceso público, tales como servicios, aseos, etc., la altura no podrá ser inferior a 2,30 y 2,20 metros con arreglo a los criterios anteriores.

4. El aforo de personas se establecerá de forma que, descontando la superficie ocupada por el máximo de máquinas permitidas en cada caso, resulte una ocupación punta sobre la superficie residual de una persona por metro cuadrado.

5. El número máximo de máquinas será de una por cada tres metros cuadrados de la sala de juego en sentido estricto, excluyéndose a estos efectos la superficie destinada a servicios y dependencias no afectas directamente a la específica actividad de juego. Se dispondrán de forma que la separación entre los laterales de las máquinas o de éstas con cualquier tabique u obstáculo sea de un mínimo de 0,50 metros si en los laterales está puesta la documentación de la máquina, debiendo colocarse respetando los pasillos de circulación que, en todo caso, deberán tener un ancho mínimo de 1,50 metros en los salones inferiores a 100 metros cuadrados y de 2 metros en los de superficie mayor.

Artículo 23. Fianzas.

1. Las Empresas dedicadas a la explotación de salones vendrán obligadas a constituir a favor de la Hacienda de la Comunidad de Madrid una fianza por una cuantía de 998.316 pesetas (6.000 euros) por cada salón de tipo «A» y de 1.996.632 pesetas (12.000 euros) por cada salón tipo «B».

2. La fianza deberá mantenerse por la cuantía máxima de su importe durante todo el tiempo de vigencia de la autorización y sus sucesivas renovaciones. La persona o empresa obligada a su constitución deberá reponer las cantidades de las que se haya dispuesto mediante los oportunos procedimientos de ejecución, en su caso, en el plazo máximo de dos meses.

✐ Modificado por art. 4 de Orden de 28 septiembre 2001, tal como establece la disp. derog. única.3.

Artículo 24. Consulta previa de viabilidad.

1. Cualquier persona física o jurídica interesada en la explotación de un salón podrá formular al órgano de la Comunidad de Madrid competente en materia de juego consulta sobre la posibilidad de obtener autorización para su funcionamiento.

2. Para obtener dicha información deberá adjuntar:

a) Fotocopia del Documento Nacional de Identidad o pasaporte de la persona física o del representante legal de la persona jurídica.

b) Plano de situación del local.

c) Planos de estado actual y reformados del local.

d) Memoria descriptiva del local, suscrita por técnico competente, confirmando expresamente el cumplimiento de la Norma Básica de Edificación vigente y del artículo 22 del presente Reglamento o la posibilidad de que el local cumpla dichos requisitos una vez realizadas las oportunas obras de adaptación. En este último caso, el informe y la autorización estarán condicionados a la realización y comprobación de las mencionadas obras.

3. El órgano de la Comunidad de Madrid competente en materia de juego, a la vista de la documentación presentada, contestará sobre la posibilidad de autorización del salón, formulando los reparos que, en su caso, fueran procedentes.

4. En ningún caso la información emitida implicará la autorización administrativa para la apertura y funcionamiento del salón objeto de consulta.

Artículo 25. Autorización de los salones de tipo «A».

1. La autorización para el funcionamiento de los salones de tipo «A» se solicitará al órgano de la Comunidad de Madrid competente en materia de juego, por una empresa inscrita en el Registro de Juego de la Comunidad de Madrid, Sección de Empresas. La solicitud deberá reunir los requisitos exigidos por el artículo 70 de la Ley 30/1992, de 26 de diciembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común y en ella se indicará además:

a) Número de inscripción en el Registro de Juego de la Comunidad de Madrid, Sección de Empresas.

b) La localización del salón.

c) Su superficie y accesos.

2. A dicho escrito de solicitud se acompañará:

a) Documento que acredite la titularidad o disponibilidad del local, que podrá estar sometida a la condición suspensiva de la posible autorización del salón.

b) Licencia municipal de apertura y funcionamiento y solicitud de licencia de obras, si se precisare.

c) Un plano del local a escala no superior a 1/100, visado por el Colegio correspondiente y plano de situación del mismo.

d) La fianza establecida en el artículo 23 del presente Reglamento.

e) Seguro contra incendios y responsabilidad civil de conformidad con lo exigido en la normativa vigente en la Comunidad de Madrid sobre prevención de incendios.

f) Certificado de técnico competente en el que se acredite que el local cumple con los requisitos de seguridad exigidos en la normativa vigente en dicha materia.

g) Certificado emitido por el órgano competente en el que se acredite que la instalación eléctrica del local cumple lo establecido en el Reglamento Electrotécnico de Baja Tensión.

3. Cuando no se hubiere planteado consulta previa de viabilidad deberán presentarse los documentos reseñados en el artículo anterior. Cuando se hubieren formulado reparos deberá aportarse copia de la Memoria suscrita por técnico competente, confirmando expresamente el cumplimiento de todos y cada uno de los requisitos.

4. El órgano de la Comunidad de Madrid competente en materia de juego, una vez realizadas las obras necesarias, ordenará la inspección del local, pudiendo, en su caso, requerir las modificaciones que estime oportunas.

5. Constatado el cumplimiento de los requisitos exigidos, el órgano de la Comunidad de Madrid competente en materia de juego resolverá sobre la autorización solicitada, que será favorable siempre que lo hubiera sido la respuesta a la consulta previa a que se refiere el artículo anterior, caso de haber mediado ésta.

6. La autorización de funcionamiento de salones de tipo «A» será personal e intransferible y tendrá una validez de cinco años, renovable por períodos sucesivos de igual duración, siempre que se mantengan los requisitos exigidos en la legislación vigente en el momento de aquélla. En la autorización se hará constar el número máximo de máquinas que pueden instalarse y el aforo máximo permitido.

Artículo 26. Régimen de los salones de tipo «A».

1. En los salones de tipo «A» podrán instalarse máquinas expendedoras automáticas de bebidas no alcohólicas, quedando prohibido el despacho y consumo de cualquier tipo de bebidas alcohólicas.

2. Los titulares de autorización de salón de tipo «A» podrán reservarse el derecho de admisión del público al interior del local en la forma prevista en la normativa aplicable.

3. En todos los salones de tipo «A» existirá a disposición del público un libro de reclamaciones que habrá de estar debidamente foliado y sellado en todas sus páginas por el órgano competente de la Comunidad de Madrid. Cualquier usuario podrá requerir el libro para formular reclamaciones, en las que hará constar su nombre, apellidos, documento nacional de identidad y domicilio.

Artículo 27. Autorización de los salones de tipo «B».

1. La autorización para el funcionamiento de salones de tipo «B» se concederá por el órgano de la Comunidad de Madrid competente en materia de juego y se solicitará mediante escrito que deberá reunir los requisitos exigidos por el artículo 70 de la Ley 30/1992, de 26 de diciembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, al que se incorporará la información y se unirán los documentos a que se refieren los apartados 1 y 2 del artículo 25.

2. No podrán autorizarse como salones de tipo «B» los locales integrados en complejos comerciales como los denominados «multicentros» o similares salvo que cuenten con una salida directa e independiente a la vía pública además del acceso/salida por el propio complejo comercial.

3. Para la concesión de estas autorizaciones se aplicará lo dispuesto en los apartados 3, 4 y 5 del artículo 25.

4. En la autorización se hará constar el número máximo de máquinas que pueden instalarse y el aforo máximo permitido.

5. La autorización administrativa de funcionamiento tendrá una validez de cinco años, renovable por períodos sucesivos de igual duración, siempre que se mantengan los requisitos exigidos por la legislación vigente en el momento de aquélla.

Artículo 28. Régimen de los salones de tipo «B».

1. Los salones de tipo «B» deberán tener obligatoriamente un servicio de recepción o admisión que impedirá la entrada a los menores de edad y podrá exigir la identificación de cuantos usuarios

acudan al establecimiento. Asimismo deberán exhibir en lugar visible un cartel conteniendo la prohibición de acceso a los menores de edad.

2. En lo que respecta a derecho de admisión y libro de reclamaciones se aplicará lo dispuesto en el artículo 26.

3. En los salones de tipo «B» sólo podrá instalarse en cada fachada un indicador con el nombre del establecimiento y la expresión «salón de juegos», siempre que sus medidas totales no excedan de 4 metros de largo por 1,50 metros de ancho.

4. Podrá instalarse un servicio de bar o cafetería, cuando para ello se disponga de la correspondiente alta en el epígrafe del Impuesto de Actividades Económicas correspondiente a las actividades de bar o cafetería, donde se podrán expender bebidas alcohólicas, siempre que se configure como un servicio exclusivo para los jugadores y que el mismo esté situado detrás del servicio de recepción o admisión a que se refiere el párrafo primero de este artículo.

Artículo 29. Transmisión de salones.

1. La transmisión de salones de tipo «A» o tipo «B» con autorización en vigor podrá realizarse entre empresas inscritas en los epígrafes g) y h) respectivamente del apartado 3 del artículo 5 del Decreto 24/1995, de 16 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de Organización y Funcionamiento del Registro del Juego y del Registro de Interdicciones de Acceso al Juego, y requiriendo en todo caso autorización administrativa previa.

2. La empresa adquirente deberá constituir a favor de la Hacienda de la Comunidad de Madrid las garantías establecidas en el artículo 23 del presente Reglamento previamente a su autorización.

3. La empresa adquirente deberá aportar al solicitar la transmisión del salón los siguientes documentos:

– Documento acreditativo de la disponibilidad del local por el solicitante.

– Copia debidamente compulsada de la licencia de apertura y funcionamiento a nombre del nuevo titular.

– Alta del nuevo titular en el Impuesto de Actividades Económicas.

– Seguro contra incendios y responsabilidad civil de conformidad con lo exigido en la normativa vigente en la Comunidad de Madrid sobre prevención de incendios.

Artículo 30. Extinción y revocación de la autorización.

1. La autorización se extinguirá por la expiración del período de vigencia.

2. Previa tramitación del oportuno procedimiento, las autorizaciones reguladas en esta sección serán revocadas y deberá cesar en consecuencia la explotación y/o instalación de las máquinas en los salones de que se trate, en los casos siguientes:

a) Por cancelación de la inscripción del empresario de salón en el Registro de Juego, Sección de Empresas.

b) En caso de haberse incurrido en falsedades, irregularidades o inexactitudes esenciales en algunos de los datos contenidos en las solicitudes relativas a la autorización o en los documentos aportados con la misma.

c) Por sanción impuesta conforme a lo establecido en la Ley 34/1987, de 26 de diciembre, de Potestad Sancionadora de la Administración Pública en materia de juegos de suerte, envite o azar.

d) Por la pérdida sobrevenida de alguno de los requisitos exigidos para la autorización.

e) Por cierre del establecimiento acordado por la autoridad competente.

f) Cuando no se repusiera el importe total de la fianza establecida en el artículo 23, en el plazo concedido al efecto.

CAPÍTULO II

Comunicaciones de emplazamiento

Artículo 31. Comunicaciones de emplazamiento.

1. La comunicación de emplazamiento es el documento por el que se pone en conocimiento de la Administración, en modelo normalizado, la instalación de una máquina recreativa, recreativa con premio programado o de azar concreta, en un establecimiento específicamente autorizado para la explotación de las mismas o el traslado de la misma a almacén. Dicha comunicación deberá efectuarse con carácter previo a la instalación de la máquina.

2. Para que dicha comunicación de emplazamiento produzca los efectos previstos deberá estar diligenciada mediante el correspondiente sellado por el órgano competente en materia de juego, trámite sin el cual la citada comunicación no amparará la instalación de máquina alguna.

Artículo 32. Instalación y traslados.

1. Las empresas operadoras que desarrollen su actividad en el ámbito territorial de la Comunidad de Madrid deberán comunicar al órgano competente en materia de gestión del juego todos los cambios de ubicación de las máquinas debidamente autorizadas, previamente a la instalación y explotación de las mismas, incluidos los traslados de máquinas al almacén.

2. Para la instalación en los locales a que se refieren los artículos 13 apartado a) y 14 apartado 1 a), las empresas operadoras cotitulares de la autorización a que se refiere el artículo 17 del presente Reglamento deberán efectuar la comunicación, bajo su responsabilidad, mediante la cumplimentación del modelo normalizado que se acompaña como Anexo IV al presente Reglamento.

3. Para la instalación en los locales descritos en el artículo 13, apartados b) y c) y en el artículo 14, en sus apartados 1, b), c) y d), la comunicación se efectuará conjuntamente por la empresa operadora y el titular de la explotación del establecimiento donde se vaya a instalar la máquina, cumplimentando para ello el modelo normalizado que se acompaña como Anexo V al presente Reglamento.

4. En todos los casos, junto a la comunicación de emplazamiento se deberá aportar la siguiente documentación:

– La comunicación de emplazamiento, debidamente diligenciada, que amparase la anterior instalación de la máquina, salvo que se trate de primera instalación.

Artículo 33. Extinción de los efectos de las comunicaciones de emplazamiento.

1. Las comunicaciones de emplazamiento dejarán de producir los efectos previstos:

a) Por la diligenciación de una nueva comunicación de emplazamiento para la máquina en cuestión al producirse un cambio de ubicación de la misma de cualquier naturaleza.

b) Por la extinción o revocación de la autorización para instalar máquinas recreativas, recreativas con premio programado y de azar correspondiente al local en el que se hallasen instaladas.

c) Por la extinción o revocación de las guías de circulación que amparen las máquinas instaladas.

2. Asimismo podrá acordarse mediante resolución motivada, la extinción de los efectos de las comunicaciones de emplazamiento y deberá cesar en consecuencia la instalación de las máquinas, en los casos siguientes:

a) Por la comprobación de falsedades, irregularidades o inexactitudes esenciales en alguno de los datos expresados en las solicitudes, transmisión o modificación, o en los documentos aportados con la misma.

b) Por sanción, de acuerdo con lo previsto en la Ley 34/1987, de 26 de diciembre, de Potestad Sancionadora de la Administración Pública en materia de juegos de suerte, envite o azar.

c) Por impago en período voluntario de la Tasa Fiscal sobre el Juego así como del recargo autonómico sobre la misma, correspondiente a la máquina autorizada y amparada por dicha comunicación de emplazamiento.

3. Extinguidos los efectos de las comunicaciones de emplazamiento, las empresas operadoras titulares de las mismas harán entrega al órgano de la Comunidad de Madrid competente en materia de juego de todas aquellas comunicaciones de emplazamiento objeto de extinción, en el plazo de diez días.

CAPÍTULO III

Documentación

Artículo 34. Documentación incorporada a la máquina.

1. Todas las máquinas recreativas, recreativas con premio programado y de azar que se encuentren instaladas y en explotación deberán llevar necesariamente incorporadas y de forma visible desde el exterior:

a) Las marcas de fábrica y plaza de identidad.

b) La guía de circulación, debidamente protegida, visible en su totalidad y correctamente cumplimentada.

c) El distintivo acreditativo del pago de la Tasa Fiscal sobre el Juego y del recargo autonómico, en su caso.

d) La comunicación de emplazamiento correspondiente, debidamente diligenciada y visible en su totalidad.

2. La incorporación a que se refiere el apartado anterior se efectuará en la parte frontal o lateral de la máquina. En este último caso, la separación entre dicho lateral y cualquier otro obstáculo, permanente u ocasional, no podrá ser inferior a 0,50 metros.

Artículo 35. Documentación a conservar en el local.

1. En los locales a que se refieren los artículos 13 apartado a) y 14 apartado 1, a) del presente Reglamento deberá hallarse en todo momento la autorización para instalar máquinas a que se refiere el artículo 17 del presente Reglamento.

2. En los salones recreativos y de juego, establecimientos de juegos colectivos de dinero y azar y en los casinos deberá hallarse en todo momento en el local donde se estuvieren explotando las máquinas un ejemplar de la autorización de funcionamiento del establecimiento, así como un ejemplar del Libro de Inspección.

3. Los documentos a conservar en el local estarán en todo momento a disposición de los Servicios de control e inspección del Juego, así como de los usuarios, con independencia de la presencia del titular de la explotación del establecimiento en el mismo. En ausencia de este último se deberá delegar, en todo caso, el control de los mismos.

CAPÍTULO IV

Normas complementarias de funcionamiento

Artículo 36. Prohibiciones.

1. A las empresas operadoras de las máquinas, al titular de la explotación del establecimiento donde se hallen instaladas, y al personal a su servicio, les queda prohibido:

a) Conceder créditos o dinero a cuenta a los jugadores.

b) Conceder bonificaciones o jugadas gratuitas al jugador.

c) Usar las máquinas de los tipos «B» y «C», en calidad de jugadores.

2. Los titulares o responsables de la explotación de los establecimientos donde se hallen instaladas las máquinas impedirán el uso de las de los tipos «B» y «C» a los menores de edad, debiendo figurar en ellas en su parte frontal y de forma visible la prohibición de uso a los mismos.

3. Queda asimismo prohibida la utilización de cualquier tipo de máquinas o aparatos conectados a redes informáticas como instrumento para la realización de cualquier tipo de apuestas o de juegos de suerte, envite o azar.

Artículo 37. Horario.

El horario de funcionamiento de las máquinas será el autorizado para los establecimientos en que se encuentren instaladas.

Artículo 38. Abono de premios en caso de avería.

Si por fallo mecánico la máquina no abonase el premio obtenido, el encargado del local estará obligado a abonar en metálico dicho premio o la diferencia que falte para completarlo. En estos supuestos no podrán reanudarse las jugadas en tanto no se haya procedido a reparar la avería.

Artículo 39. Condiciones de seguridad y averías.

1. Las empresas operadoras y los titulares de la explotación de los establecimientos donde estén instaladas están obligados a mantenerlas en todo momento en perfectas condiciones de seguridad y funcionamiento, siendo responsables administrativamente de su mal servicio, salvo prueba concluyente de que se trate de defectos de fabricación o que exista culpa o negligencia del propio usuario.

2. Si se produjese en la máquina una avería que no pudiese ser subsanada en el acto y que impida su correcto funcionamiento, el encargado del local procederá a su desconexión inmediata y a la colocación de un cartel en la misma, donde se indique claramente esta circunstancia. Efectuado lo anterior, no existirá obligación de devolver al jugador la moneda o monedas que hubiera podido introducir posteriormente.

Artículo 40. Información estadística.

Todas las empresas operadoras incluidas en el ámbito de aplicación de este Reglamento vendrán obligadas a comunicar al órgano competente en materia de gestión de juego las estadísticas relaciona-

das con su actividad que les sean requeridas por dicho organismo, remitiendo con carácter anual y con anterioridad al 31 de octubre de cada año justificación bastante sobre los siguientes extremos:

a) Mantenimiento en vigor de la fianza en la cuantía exigible.

b) Cuando se trate de máquinas de los tipos «B» o «C» autorizadas en años anteriores, carta de pago de la Tasa Fiscal sobre el Juego devengado el 1 de enero.

TÍTULO III

RÉGIMEN SANCIONADOR

Artículo 41. Normativa habilitante.

1. Al incumplimiento de las prescripciones del presente Reglamento le será de aplicación el régimen sancionador establecido en la Ley 34/1987, de 26 de diciembre, de Potestad Sancionadora de la Administración Pública en materia de juegos de suerte, envite o azar, constituyendo infracción administrativa el incumplimiento de las normas contenidas en dicha Ley y en el presente Reglamento.

2. Dichas infracciones se clasifican en muy graves, graves y leves.

Artículo 42. Infracciones muy graves.

Son infracciones muy graves las tipificadas en el artículo 2 de la Ley 34/1987, de 26 de diciembre, y en especial, las siguientes:

a) La explotación y/o instalación de máquinas clandestinas. A efectos del presente Reglamento se considerarán máquinas clandestinas aquéllas cuyos modelos no estén previamente homologados e inscritos o no se correspondan con los mismos, o correspondan a inscripciones canceladas, así como las que incumplan las disposiciones que determine el importe de la jugada y la cuantía de los premios.

b) La explotación y/o instalación de máquinas por personas distintas de las autorizadas o habilitadas para ello, o en locales no autorizados.

c) La explotación y/o instalación de máquinas que carezcan de marcas de fábrica o su alteración o inexactitud.

d) La explotación y/o instalación, en cualquier forma, de máquinas que carezcan de las correspondientes guías de circulación.

e) La explotación y/o instalación, en cualquier forma, de máquinas que carezcan de las correspondientes comunicaciones de emplazamiento debidamente diligenciadas.

f) Permitir o consentir expresa o tácitamente por parte de los titulares de la actividad del local o explotación del establecimiento, la explotación y/o instalación de máquinas que no reúnan los requisitos exigidos por este Reglamento o en locales no autorizados o mediante personas no autorizadas.

g) La interconexión de máquinas sin las correspondientes autorizaciones.

h) La instalación y/o explotación de máquinas en número mayor al autorizado.

i) La alteración de cualquier forma de los porcentajes de devolución y premio máximos autorizados.

j) El funcionamiento de los locales o establecimientos sin las correspondientes autorizaciones.

k) La concesión de préstamos a los jugadores o apostantes en los lugares en los que esté instalada la máquina o por personal empleado o directivo del establecimiento o de la empresa dedicada a su explotación o reparación.

l) No impedir el uso de las máquinas recreativas con premio o de azar por los titulares de la explotación de los establecimientos donde se instalen aquéllas y/o permitir la entrada a los salones de juego a las personas que lo tienen prohibido de acuerdo con las normas vigentes.

m) Utilizar tanto las máquinas recreativas de tipo «A» como cualquier tipo de aparatos conectados a redes informáticas como motivo o instrumento para la realización de apuestas o juegos de suerte, envite o azar.

n) La solicitud u obtención con datos o documentos no conformes con la realidad de cualesquiera de las autorizaciones, permisos o documentos a que se refiere el presente Reglamento.

o) La negativa u obstrucción a la actuación inspectora de control y vigilancia realizada por los agentes competentes de la autoridad, tanto por parte de la empresa operadora como del titular de la actividad del local o establecimiento en que estuviesen instaladas.

p) La manipulación de las máquinas en perjuicio de los jugadores o apostantes.

Artículo 43. Infracciones graves.

Son infracciones graves las tipificadas en el artículo 3 de la Ley 34/1987, y, en especial, las siguientes:

a) No exhibir en el local o establecimiento las autorizaciones preceptivas.

b) No exhibir en las máquinas la placa de identidad, la guía de circulación y/o la comunicación de emplazamiento debidamente diligenciadas.

c) La no colocación de la guía de circulación en la forma prevista en el artículo 34.1, b).

d) La transmisión de máquinas sin ajustarse a los requisitos exigidos en este Reglamento.

e) La no devolución de la guía de circulación y/o comunicación de emplazamiento, cuando ello sea preceptivo.

f) La inexistencia o el defectuoso funcionamiento del servicio de recepción o admisión previsto para los locales de máquinas de los tipos «B» o «C».

g) Carecer o no llevar los libros exigidos o hacerlo incorrectamente.

h) La negligencia en la corrección de las causas que provoquen en las máquinas de los tipos «B» o «C» una inadecuada práctica del juego, vulnerando los requisitos o límites establecidos en este Reglamento, siempre que no constituya infracción muy grave.

i) La falta de comunicación dentro de los plazos establecidos de cualquier modificación de la autorización inicial que no requiera autorización previa.

j) El incumplimiento por la empresa operadora de la obligación de conservar en su poder la documentación señalada en el artículo 11.

k) La inexistencia en el establecimiento de la documentación exigida en el artículo 35 del presente Reglamento.

l) La no remisión al órgano competente de la Comunidad de Madrid de las relaciones estadísticas a que se refiere el artículo 40.

m) La inexistencia de letreros o carteles en la puerta de acceso a los salones de juego con indicación de la prohibición de entrada a los menores de edad.

n) Y, en general, el incumplimiento de los requisitos o prohibiciones establecidos en el presente Reglamento siempre que no tengan la condición de infracción muy grave y hayan ocasionado fraude al usuario, beneficio para el infractor o perjuicio a los intereses de la Comunidad de Madrid.

Artículo 44. Infracciones leves.

Son infracciones leves las tipificadas en el artículo 4 de la Ley 34/1987, y, en especial, el incumplimiento de los requisitos o prohibiciones establecidos en el presente Reglamento siempre que no tengan la consideración de infracción grave o muy grave.

Artículo 45. Sanciones.

1. De conformidad con lo dispuesto en el artículo 5 de la Ley 34/1987, de 26 de diciembre, las infracciones de lo dispuesto en el presente Reglamento podrán ser sancionadas:

a) Las leves, con multas de hasta 500.000 pesetas.

b) Las graves, con multas de hasta 5.000.000 de pesetas.

c) Las muy graves, con multas de hasta 100.000.000 de pesetas y, además, con:

– Suspensión temporal o revocación de la autorización concedida de la guía de circulación, de la comunicación de emplazamiento o de la autorización para instalar máquinas recreativas y recreativas con premio programados en bares y cafeterías o cierre temporal o definitivo del local donde se juegue o inhabilitación temporal o definitiva del local para actividades de juego.

2. Para la graduación de las sanciones se tendrán en cuenta las circunstancias personales o materiales que concurran en los hechos y, concretamente, las características del lugar de instalación de las máquinas, la reiteración en la comisión de faltas, la publicidad o notoriedad de los hechos y la trascendencia económica y social de la infracción cometida.

3. Las infracciones cometidas mediante máquinas de tipo «A» serán sancionadas de acuerdo con criterios que tengan en cuenta la menor trascendencia social de aquéllas, salvo las referentes a su transformación fraudulenta en máquinas de otro tipo, a su utilización como motivo o instrumento para la realización de apuestas o juegos de azar y al número máximo de máquinas por local.

4. Sin perjuicio de lo dispuesto en los artículos anteriores la Administración podrá decomisar las

máquinas en los supuestos contemplados en el artículo 5.6 de la mencionada Ley 34/1987, y destruirlas, en su caso, cuando sean firmes las correspondientes resoluciones sancionadoras.

Artículo 46. Reglas de imputación en supuestos específicos.

Las infracciones por incumplimiento de los requisitos que debe reunir la máquina serán imputables al titular de la explotación del establecimiento donde se encuentre instalada y a la empresa operadora titular de aquélla, sin perjuicio de la responsabilidad que por estos hechos pueda corresponder al fabricante o importador.

Artículo 47. Competencia y procedimiento.

1. Las infracciones administrativas contra lo dispuesto en el presente Reglamento calificadas como muy graves serán sancionadas:

a) Por el Director General de Tributos con multa de hasta 5.000.000 de pesetas y además, por un período máximo de tres años, con la suspensión de la autorización concedida o cierre del local donde se juegue o la inhabilitación del mismo para actividades de juego.

b) Por el Consejero de Hacienda con multa de hasta 30.000.000 de pesetas y además, por un período máximo de cinco años, con la suspensión de la autorización concedida o el cierre del local donde se juegue o la inhabilitación del mismo para actividades de juego.

c) Por el Consejo de Gobierno, a propuesta del Consejero de Hacienda y previo informe del Director General de Tributos, con multa de hasta 100.000.000 de pesetas y además con la revocación de la autorización concedida o cierre del local donde se juegue o inhabilitación del mismo para actividades de juego, con carácter definitivo.

2. Las infracciones calificadas como graves o leves serán sancionadas por el Director General de Tributos.

3. Las sanciones se impondrán con sujeción a los trámites regulados en el Reglamento aprobado por Decreto 77/1993, de 26 de agosto, siendo supletorio a tal efecto lo dispuesto en la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, sin perjuicio de la adopción de las medidas cautelares previstas en la Ley 34/1987, de 26 de diciembre.

4. Asimismo, la autoridad sancionadora competente podrá, como medida provisional y conforme a lo previsto en el artículo 72 de la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, acordar el precinto y depósito de:

a) Las máquinas de los tipos «A», «B» o «C» instaladas en locales distintos de los autorizados.

b) Las máquinas de cualquier tipo que excedan en número al autorizado según los locales.

c) Las máquinas que carezcan de guía de circulación y en su caso de comunicación de emplazamiento debidamente diligenciadas.

5. En los casos contemplados en el apartado anterior, los Agentes de la Autoridad competente, al levantar acta por dichas infracciones, podrán precintar las máquinas objeto de infracción como medida urgente de la Administración para impedir que aquéllas se sigan cometiendo en perjuicio de los intereses públicos. En este caso, la autoridad competente para sancionar deberá, en el correspondiente procedimiento, levantar o mantener la medida cautelar en el plazo de dos meses siguientes a la adopción de la misma. Si en este período de tiempo no se hubiera notificado la ratificación de tal medida, se considerará sin efecto, sin perjuicio de la continuación del procedimiento sancionador que se hubiere incoado.

6. Las infracciones leves del presente Reglamento prescribirán a los dos meses; las graves, al año; y las muy graves, a los dos años.

Artículo 48. Vigilancia y control.

1. La inspección, vigilancia y control de lo regulado por el presente Reglamento corresponde al órgano que tenga atribuidas las funciones de gestión de juego, quien las desarrollará con medios propios a través de funcionarios que a este fin habilite la Comunidad de Madrid o con la colaboración de la Administración del Estado prestada por funcionarios designados a tal efecto en el Convenio correspondiente.

2. Las inspecciones podrán realizarse conforme a las Leyes, en todo lugar donde se encuentren personas u objetos de los regulados en el presente Reglamento.

3. En las funciones de inspección, vigilancia y control respecto de las materias reguladas en este Reglamento, se propiciará la colaboración de las Policías Locales a través de los cauces previstos en la normativa vigente.

Artículo 49. Documentación de actuaciones inspectoras.

1. El resultado de las inspecciones se documentará mediante las correspondientes actas. Se extenderán por triplicado ejemplar por los funcionarios competentes. Se levantarán en presencia del titular de la explotación del establecimiento o del encargado del local, del responsable de los hechos, en su caso, y del titular de la máquina si se hallase presente, quienes firmarán las mismas haciendo constar las observaciones pertinentes que deseen. En el caso de que se negasen a estar presentes o a firmarlas, así se especificará. Siempre que sea posible, las actas serán firmadas por testigos.

2. Las actas podrán ser:

a) Actas de infracción. Se extenderán por toda infracción del presente Reglamento. Reflejarán con la máxima exactitud los hechos y datos tendentes a acreditar la existencia de la infracción. En dichas actas, de las cuales se entregará copia al titular de la explotación del establecimiento o encargado del local, se advertirá al mismo respecto de su condición de depositario de la máquina.

b) Actas de precinto, comiso o clausura, que se levantarán por los funcionarios competentes como medida cautelar, cuando proceda, en el momento de levantar la correspondiente acta de infracción, o al tiempo de proceder al precinto o decomiso de máquinas o clausura de locales para los que se ordene expresa e individualmente por la autoridad encargada de resolver el expediente, bien en concepto de sanción firme, o como medida cautelar, una vez incoado el expediente por el Instructor como consecuencia de un acta de infracción.

c) Acta de desprecinto o reapertura, que se redactará una vez cumplida la sanción o levantada la medida cautelar de precinto o clausura.

d) Actas de destrucción, que se levantarán para hacer constar la destrucción de material clandestino decomisado cuando así se ordene por la autoridad encargada de resolver el expediente, una vez concluido.

3. En los supuestos en que existan los libros de inspección a que este Reglamento se refiere, se reflejará mediante diligencia el tipo de acta levantada.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera. Solicitudes en trámite.

1. Todas las solicitudes que en el momento de la entrada en vigor del presente Reglamento se encuentren en tramitación, deberán ajustarse al mismo y cumplir los requisitos y exigencias en él establecidas.

2. Las autorizaciones vigentes en la fecha de publicación del presente Reglamento conservarán su vigencia, limitada o indefinida, que tuvieren reconocida, debiendo adaptarse a lo dispuesto en el mismo dentro de los plazos que se determinan en las disposiciones siguientes.

3. La autorización de cualquier modificación en los locales, las empresas y en las máquinas estará condicionada a su adaptación global a los preceptos del presente Reglamento.

Segunda. Establecimientos de hostelería.

1. Los establecimientos de hostelería que en el momento de entrada en vigor del presente Reglamento dispongan de autorización para la instalación de máquinas recreativas con premio programado, dispondrán de un plazo máximo de un año para adaptarse a lo dispuesto en el mismo. Si en el momento de la adaptación de la autorización del establecimiento al presente Reglamento, existiesen boletines de situación en vigor para ese local, el titular del mismo deberá solicitar la autorización a que se refiere el artículo 17 de la presente norma, conjuntamente con una de las empresas operadoras cotitular de cualquiera de los mencionados boletines de situación. En caso de que para un mismo local existieran boletines de situación vigentes cuya titularidad correspondiera a dos empresas operadoras distintas, la adaptación de la referida autorización al presente Reglamento no podrá llevarse a cabo con anterioridad al 31 de diciembre del presente año, salvo conformidad expresa de ambas empresas operadoras.

Transcurrido dicho plazo de un año sin haberse ajustado a lo prevenido en la presente disposición, los locales se considerarán sin autorización para la instalación de máquinas recreativas a los efectos del presente Reglamento, sin que pueda concederse nueva autorización para dicho local a nombre del mismo titular en tanto no expire el plazo de duración de la autorización cuya vigencia se hubiese dejado así extinguir. En todo caso la vigencia máxima de las autorizaciones concedidas al amparo de lo previsto en el artículo 37 del Real Decreto 593/1990, de 27 de abril, modificado por Real Decreto 259/1993, de 19 de febrero, será de un año desde la entrada en vigor del presente Reglamento.

2. Los establecimientos de hostelería que en el momento de entrada en vigor del presente Regla-

mento tengan instaladas máquinas meramente recreativas o de tipo «A», deberán adaptarse en el plazo máximo de nueve meses, a las exigencias determinadas en este Reglamento.

Tercera. Máquinas de tipo «A».

Las máquinas recreativas o de tipo «A» que se encuentren instaladas y/o en explotación en la fecha de entrada en vigor de este Reglamento, deberán adaptarse a lo dispuesto en el mismo en el plazo máximo de nueve meses.

Cuarta. Boletines de situación.

1. Los boletines de situación debidamente diligenciados y que se encuentren vigentes en el momento de la entrada en vigor del presente Reglamento mantendrán su validez hasta la fecha más próxima de las siguientes:

– La de caducidad del propio boletín.

– La de extinción de la autorización de los locales a los que se refieran.

– La de adaptación de los establecimientos de hostelería para los que se hubieren diligenciado el régimen de autorización contenido en este Reglamento.

– La de la solicitud de cualquier trámite que modifique cualquiera de los datos de la instalación amparada por el mismo.

2. En todo caso, y de no haber concurrido ninguna de las circunstancias relacionadas en el punto anterior la vigencia máxima de dichos boletines será la de un año desde la entrada en vigor del presente Reglamento.

Quinta. Empresas.

1. Las empresas que ejercieren en el ámbito territorial de la Comunidad de Madrid actividades económicas relacionadas con la explotación de máquinas recreativas, recreativas con premio programado y de azar y explotación de salones recreativos y salones de juego, que se encuentren inscritas en el correspondiente Registro de la Comisión Nacional del Juego en la fecha de entrada en vigor del presente Reglamento, y que no se hallen inscritas en el Registro General del Juego de la Comunidad de Madrid, Sección de Empresas, por haberse acogido en su día a lo contemplado en la Disposición Transitoria Segunda del Reglamento de Organización y Funcionamiento del Registro del Juego y del Registro de Interdicciones de Acceso al Juego, deberán cumplimentar las exigencias determinadas en el Capítulo II del Título I del presente Reglamento dentro del año siguiente a la fecha de publicación del mismo.

2. Transcurrido el plazo establecido en la presente disposición sin haberse ajustado a lo prevenido en la misma, la empresa deberá cesar su actividad relacionada con el juego en el ámbito territorial de la Comunidad de Madrid por reputarse ilícito.

Sexta. Fianzas.

1. Las fianzas que a la entrada en vigor del presente Reglamento se hallaren debidamente depositadas en la Tesorería a favor de la Hacienda de la Comunidad de Madrid, y que se constituyeron de conformidad con lo establecido en los artículos 39 y 46 del Real Decreto 593/1990, de 27 de abril, modificado por Real Decreto 259/1993, de 19 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, mantendrán su vigencia, entendiéndose constituidas a partir de la entrada en vigor de este Reglamento de conformidad con lo dispuesto en los artículos 23 y 10 del mismo, respectivamente.

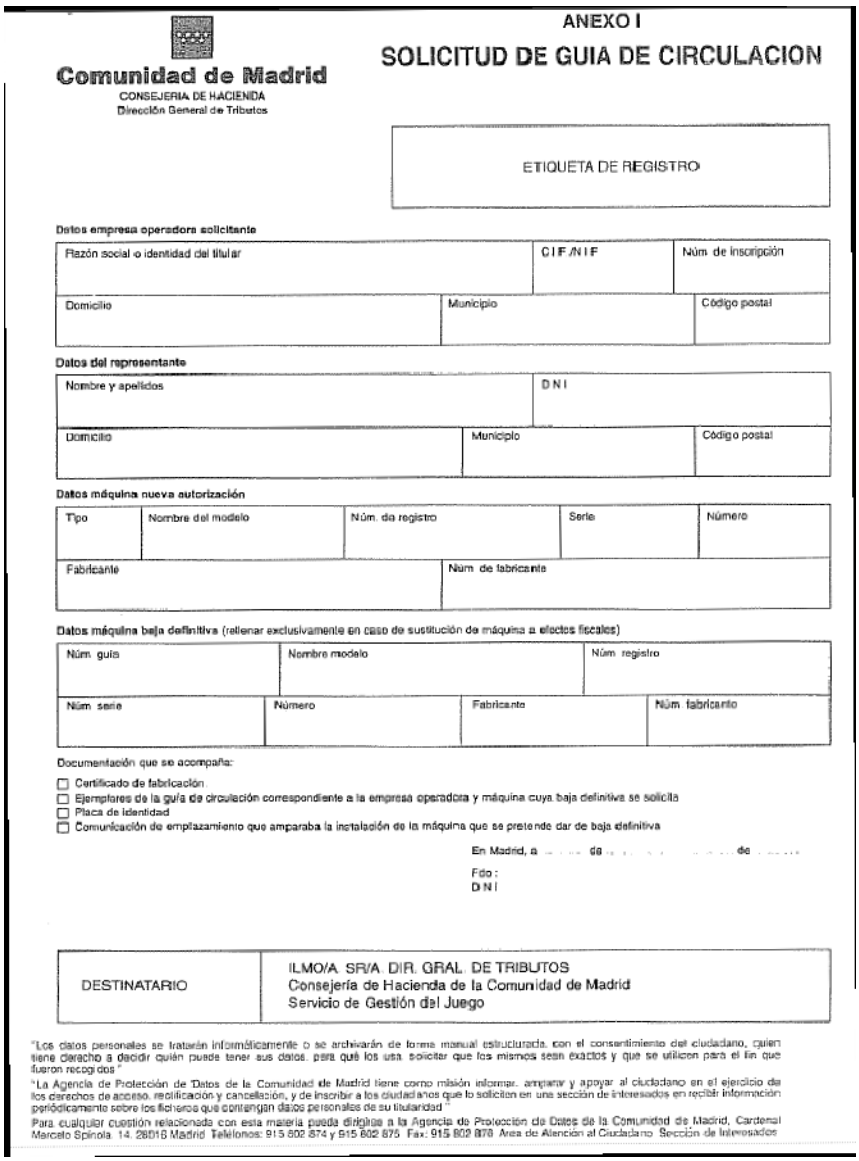
2. Las fianzas que a la entrada en vigor del presente Reglamento se hallaren constituidas a favor de la Comisión Nacional del Juego para la explotación de máquinas recreativas, recreativas con premio programado y de azar, en virtud de lo dispuesto en el artículo 46 del Real Decreto 593/1990, de 27 de abril, deberán ajustarse a lo dispuesto en el presente Reglamento, debiéndose constituir a favor de la Hacienda de la Comunidad de Madrid en el plazo máximo de cuatro meses a partir de la fecha de su publicación.

Séptima. Salones.

1. Los salones de juego o de tipo «B» integrados en complejos comerciales como los denominados «multicentros» y similares podrán continuar en su actividad como salones de juego por el plazo previsto en sus respectivas autorizaciones. Terminado ese plazo, el órgano competente en materia de gestión de juego podrá conceder una renovación de la autorización por un plazo improrrogable y excepcional de siete años.

2. Las especificaciones establecidas en el presente Reglamento, en cuanto a las condiciones y requisitos de superficie mínima y altura mínima, requeridas en el artículo 22, no serán de obligada

aplicación a los salones autorizados con anterioridad a su entrada en vigor, salvo que éste sea más favorable, y mantendrán las condiciones y términos especificados en las correspondientes autorizaciones, y en sus sucesivas renovaciones, siéndoles de aplicación las demás disposiciones de este Reglamento.



ANEXO I

SOLICITUD DE GUIA DE CIRCULACION

Comunidad de Madrid
CONSEJERIA DE HACIENDA
Dirección General de Tributos

ETIQUETA DE REGISTRO

Datos empresa operadora solicitante

Razón social o identidad del titular	CIF/NIF	Núm de inscripción
Domicilio	Municipio	Código postal

Datos del representante

Nombre y apellidos	DNI	
Domicilio	Municipio	Código postal

Datos máquina nueva autorización

Tipo	Nombre del modelo	Núm. de registro	Serie	Número
Fabricante		Núm de fabricante		

Datos máquina baja definitiva (rellenar exclusivamente en caso de sustitución de máquina a efectos fiscales)

Núm. guía	Nombre modelo		Núm. registro
Núm. serie	Número	Fabricante	Núm. fabricante

Documentación que se acompaña:

- ☐ Certificado de fabricación
- ☐ Ejemplares de la guía de circulación correspondiente a la empresa operadora y máquina cuya baja definitiva se solicita
- ☐ Placa de identidad
- ☐ Comunicación de emplazamiento que amparaba la instalación de la máquina que se pretende dar de baja definitiva

En Madrid, a ... de ... de ...

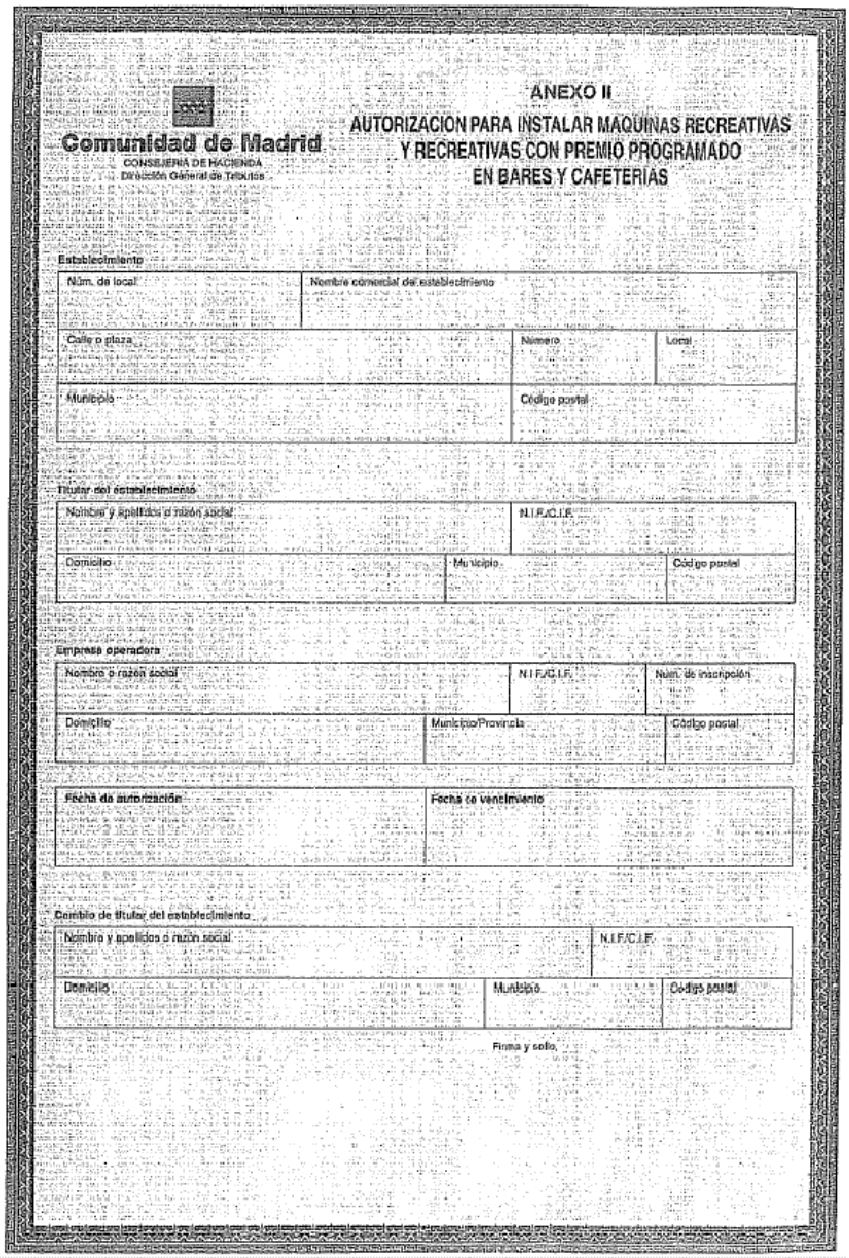
Fdo:
DNI

DESTINATARIO	ILMO/A SR/A DIR. GRAL. DE TRIBUTOS Consejería de Hacienda de la Comunidad de Madrid Servicio de Gestión del Juego

"Los datos personales se tratarán informáticamente o se archivarán de forma manual estructurada, con el consentimiento del ciudadano, quien tiene derecho a decidir quién puede tener sus datos, para qué los usa, solicitar que los mismos sean exactos y que se utilicen para el fin que fueron recogidos."

"La Agencia de Protección de Datos de la Comunidad de Madrid tiene como misión informar, amparar y apoyar al ciudadano en el ejercicio de los derechos de acceso, rectificación y cancelación, y de inscribir a los ciudadanos que lo soliciten en una sección de interesados en recibir información periódicamente sobre los ficheros que contengan datos personales de su titularidad."

Para cualquier cuestión relacionada con esta materia puede dirigirse a la Agencia de Protección de Datos de la Comunidad de Madrid, Cardenal Marcelo Spínola, 14. 28016 Madrid. Teléfonos: 915 602 874 y 915 602 875. Fax: 915 602 878. Area de Atención al Ciudadano. Sección de Interesados



Comunidad de Madrid
CONSEJERÍA DE HACIENDA
Dirección General de Tributos

ANEXO II

AUTORIZACIÓN PARA INSTALAR MÁQUINAS RECREATIVAS Y RECREATIVAS CON PREMIO PROGRAMADO EN BARES Y CAFETERÍAS

Establecimiento

Núm. de local	Nombre comercial del establecimiento	
Calle o plaza	Número	Local
Municipio	Código postal	

Titular del establecimiento

Nombre y apellidos o razón social	N.I.F./C.I.F.	
Domicilio	Municipio	Código postal

Empresa operadora

Nombre o razón social	N.I.F./C.I.F.	Núm. de inscripción
Domicilio	Municipio/Provincia	Código postal

Fecha de autorización	Fecha de vencimiento

Cambio de titular del establecimiento

Nombre y apellidos o razón social	N.I.F./C.I.F.	
Domicilio	Municipio	Código postal

Firma y sello

Comunidad de Madrid
CONSEJERIA DE HACIENDA
Dirección General de Tributos

ANEXO III

SOLICITUD DE AUTORIZACION DE INSTALACION EN BARES Y CAFETERIAS

ETIQUETA DE REGISTRO

Titular del establecimiento

Apellidos y nombre o razón social
N.I.F./C.I.F.
Domicilio
Municipio
Código postal

Empresa operadora

Apellidos y nombre o razón social
N.I.F./C.I.F.
Núm. inscripción
Domicilio
Municipio
Código postal

Datos del establecimiento

Nombre comercial
Dirección
Municipio
Código postal

Documentación que se aporta:

- ☐ Copia compulsada de la licencia municipal a nombre del solicitante o copia de la solicitud de cambio de titularidad, en su caso
- ☐ Copia de la carta de pago del Impuesto de Actividades Económicas
- ☐ Documento acreditativo de la disponibilidad del local
- ☐ Acreditación fehaciente de que el local cumple los requisitos establecidos en el artículo 13.2 del Reglamento de Explotación e Instalación de Máquinas Recreativas, Recreativas con Premio y de Azar en la Comunidad de Madrid
- ☐ Fotocopia del Documento Nacional de Identidad (N.I.F./C.I.F.)
- ☐ Planos del local a escala 1/100 y plano de situación del mismo
- ☐ Documento acreditativo de la representación para obligar que se ostente
- ☐ Copia de la escritura de constitución de la sociedad titular de la explotación del establecimiento, en su caso

Los solicitantes autorizan a retirar la autorización a la persona o entidad: Nombre y apellidos o razon social ... N.I.F./C.I.F.

Fecha

Firma del titular del establecimiento

D/Dª ... N.I.F.
En representación
de la mercantil ... C.I.F.
COMPULSA

Firma de la empresa operadora

D/Dª ... N.I.F.
En representación
de la mercantil ... C.I.F.
COMPULSA

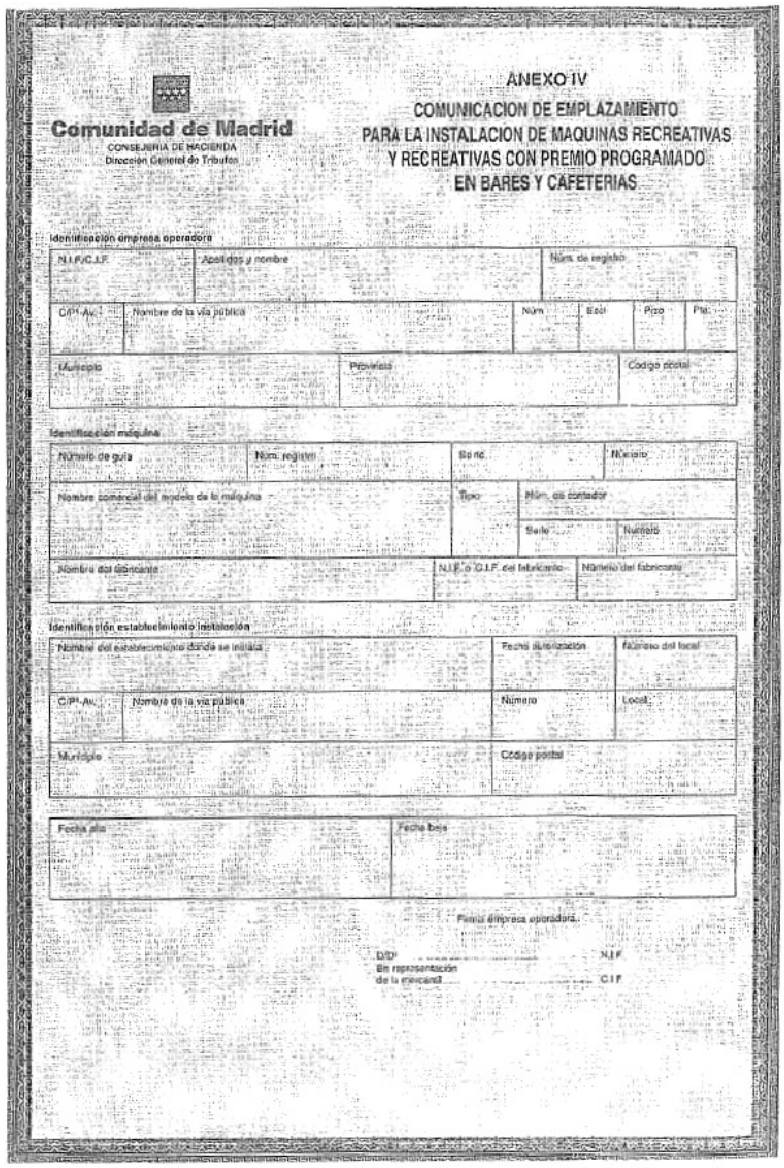
Para su tramitación, se deberán cumplimentar todos y cada uno de los datos recogidos en la presente solicitud

DESTINATARIO	ILMO/A. SR/A. DIR. GRAL. DE TRIBUTOS Consejería de Hacienda de la Comunidad de Madrid Servicio de Gestión del Juego

"Los datos personales se tratarán informáticamente o se archivarán de forma manual estructurada, con el consentimiento del ciudadano, quien tiene derecho a decidir quién puede tener sus datos, para qué los usa, solicitar que los mismos sean exactos y que se utilicen para el fin que fueron recogidos."

"La Agencia de Protección de Datos de la Comunidad de Madrid tiene como misión informar, amparar y apoyar al ciudadano en el ejercicio de los derechos de acceso, rectificación y cancelación, y de inscribir a los ciudadanos que lo soliciten en una sección de Interesados en recibir información periódicamente sobre los ficheros que contengan datos personales de su titularidad."

Para cualquier cuestión relacionada con esta materia puede dirigirse a la Agencia de Protección de Datos de la Comunidad de Madrid, Cardenal Marcelo Spínola, 14, 28016 Madrid. Teléfonos: 915 802 874 y 915 802 875. Fax: 915 802 878. Area de Atención al Ciudadano. Sección de Interesados."



Comunidad de Madrid
CONSEJERIA DE HACIENDA
Dirección General de Tributos

ANEXO IV

COMUNICACION DE EMPLAZAMIENTO
PARA LA INSTALACION DE MAQUINAS RECREATIVAS
Y RECREATIVAS CON PREMIO PROGRAMADO
EN BARES Y CAFETERIAS

Identificación empresa operadora

N.I.F/C.I.F. | Apellidos y nombre | Núm. de registro

C/Pl./Av. | Nombre de la vía pública | Núm. | Escl. | Piso | Pta.

Municipio | Provincia | Código postal

Identificación máquina

Número de guía | Núm. registro | Serie | Número

Nombre comercial del modelo de la máquina | Tipo | Núm. de contador | Serie | Número

Nombre del fabricante | N.I.F. o C.I.F. del fabricante | Número del fabricante

Identificación establecimiento instalación

Nombre del establecimiento donde se instala | Fecha autorización | Número del local

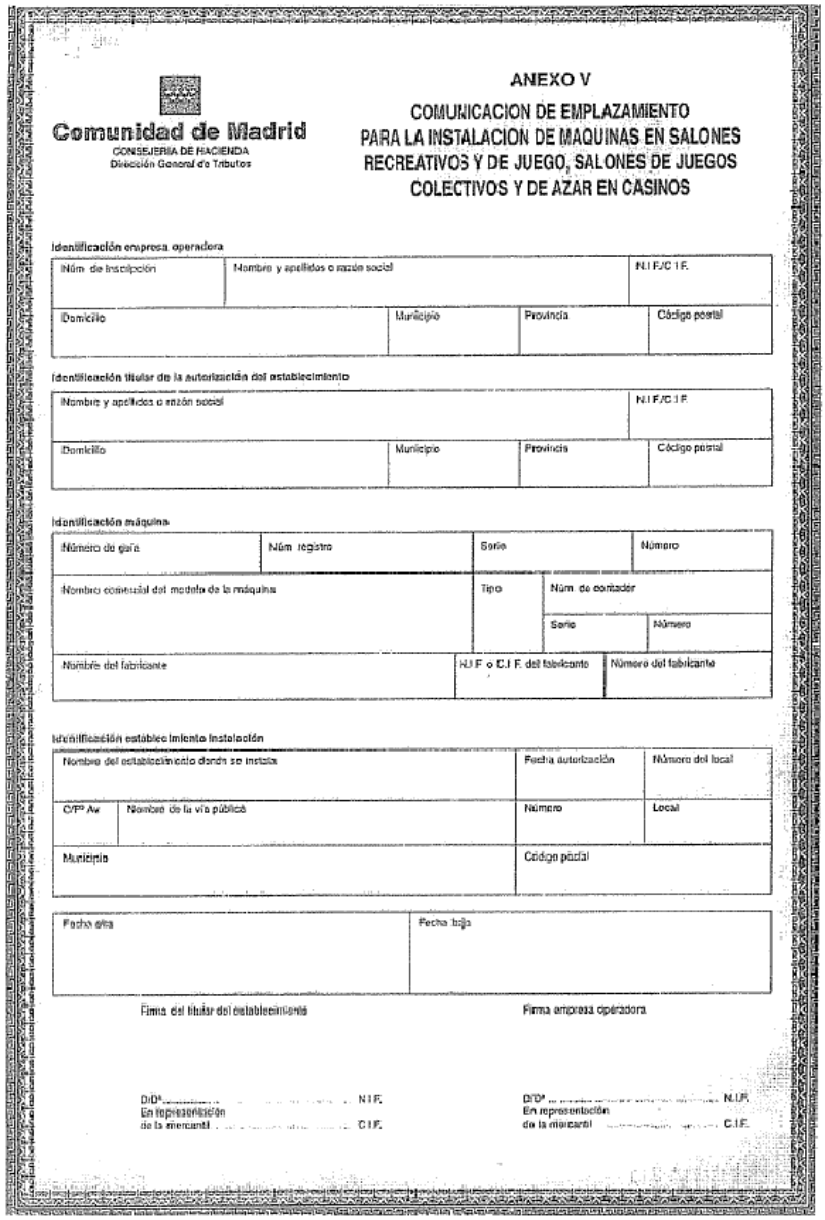
C/Pl./Av. | Nombre de la vía pública | Número | Local

Municipio | Código postal

Fecha alta | Fecha baja

Firma empresa operadora.

D/Dª ..... N.I.F
En representación
de la mercantil ..... C.I.F



Comunidad de Madrid
CONSEJERIA DE HACIENDA
Dirección General de Tributos

ANEXO V

COMUNICACION DE EMPLAZAMIENTO PARA LA INSTALACION DE MAQUINAS EN SALONES RECREATIVOS Y DE JUEGO, SALONES DE JUEGOS COLECTIVOS Y DE AZAR EN CASINOS

Identificación empresa operadora

Núm. de inscripción	Nombre y apellidos o razón social		N.I.F./C.I.F.
Domicilio	Municipio	Provincia	Código postal

Identificación titular de la autorización del establecimiento

Nombre y apellidos o razón social			N.I.F./C.I.F.
Domicilio	Municipio	Provincia	Código postal

Identificación máquina

Número de serie	Núm. registro	Serie	Número
Nombre comercial del modelo de la máquina	Tipo	Núm. de contador	
		Serie	Número
Nombre del fabricante	N.I.F. o C.I.F. del fabricante	Número del fabricante	

Identificación establecimiento instalación

Nombre del establecimiento donde se instala		Fecha autorización	Número del local
C/Pº Av.	Nombre de la vía pública	Número	Local
Municipio		Código postal	

Fecha alta	Fecha baja

Firma del titular del establecimiento

D/Dª ..... N.I.F.
En representación
de la mercantil ..... C.I.F.

Firma empresa operadora

D/Dª ..... N.I.F.
En representación
de la mercantil ..... C.I.F.

m) Región de Murcia

§ 104 DECRETO 72/2008, DE 2 MAYO. APRUEBA EL REGLAMENTO DE MÁQUINAS RECREATIVAS Y DE AZAR DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE LA REGIÓN DE MURCIA

(BORM núm. 104, de 6 mayo [LRM 2008, 173])

El artículo 10.Uno.22 del Estatuto de Autonomía para la Región de Murcia, reformado por la Ley Orgánica 1/1998, de 15 de junio, atribuye a esta Comunidad la competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas, excepto las apuestas y loterías del Estado. Dicha competencia alcanzará a la potestad legislativa, la potestad reglamentaria y la función ejecutiva según establece el apartado dos del mismo artículo.

La Ley 2/1995, de 15 de marzo, Reguladora del Juego y Apuestas de la Región de Murcia, en la disposición final primera autoriza al Consejo de Gobierno para dictar las disposiciones necesarias para su desarrollo, lo que se hizo con la aprobación por esta Comunidad Autónoma del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar mediante Decreto 61/2001, de 31 de agosto, Norma que entró en vigor el 8 de septiembre del año 2001.

Desde su entrada en vigor el citado Reglamento ha venido cumpliendo perfectamente su función ordenadora de este sector de la actividad económica, conjugando las exigencias de una economía de libre competencia con las necesidades de control administrativo. Sin embargo, la evolución de las tecnologías que utilizan las máquinas, así como la necesidad de simplificar los procedimientos administrativos para su adaptación a la tramitación telemática que la modernización de la Administración Pública requiere, hacen aconsejable, entre otros motivos, la aprobación de un nuevo Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar que contemple los siguientes aspectos:

a) La modificación de los modelos de máquinas tipo B y C para su adaptación a los acuerdos de las Comunidades Autónomas producidos en el seno de la Comisión Sectorial del Juego y con las asociaciones del subsector de máquinas recreativas, consistentes en la diversificación de los precios de las partidas, la reducción del porcentaje de premios, la supresión de los ciclos y el aumento del número de partidas para verificar las condiciones de homologación, la ampliación de las partidas simultáneas a la partida triple, la correlación entre premios y las partidas simultáneas, aumento de los premios máximos de las máquinas especiales para salones, la forma de exhibir la información sobre el juego y los premios a los jugadores, el cómputo del tiempo de duración de las partidas, los medios de pago, el incremento de la capacidad de los contadores de créditos y los monederos, interconexión entre salas y por último, y más importante, la inclusión de la utilización de pantallas de televisión, controladas por señales de video o similares.

b) La mejora del control del juego de las máquinas y la accesibilidad a la información que se almacena en los contadores mediante la instalación de un controlador que permite la lectura de los datos de cualquier tipo de máquina con un mismo dispositivo de acceso y garantiza la fiabilidad de los mismos, puesto que su identificación depende de una clave que instalará la Dirección General de Tributos, requisito indispensable para abordar, en un futuro, la tributación variable de estas máquinas.

c) Se amplía la regulación de los requisitos de homologación a los juegos para las máquinas de tipo B con soporte de video, que supone la novedad tecnológica más importante de los últimos tiempos en esta oferta de juego.

d) Se han redondeado las cantidades de las fianzas por defecto para simplificar y facilitar su gestión y sin que esto suponga disminución de las garantías.

e) Se incorporan al Reglamento las normas sobre las características de los salones recreativos y de juego, que venían recogidas en el anexo VI del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, aprobado por Real Decreto 877/1987, de 3 de julio, dictado cuando la competencia en materia de juegos y apuestas correspondía al Estado, añadiendo los requisitos de acceso necesarios para que se

identifiquen debidamente estos establecimientos como locales de juego, lo que introduce claridad en el ordenamiento jurídico regional.

f) En concordancia con la nueva regulación de las máquinas con soporte de video, se establecen los requisitos para la autorización de la explotación de los juegos que se instalen en estas máquinas, su extinción o revocación.

g) Se establecen los criterios de planificación de las autorizaciones relativas a la actividad de los juegos que se desarrollan mediante la utilización de las máquinas y de los locales donde éstas se instalen, adecuando, por tanto, la oferta de juego a la demanda existente, y evitando su instalación en lugares donde no se considera adecuada, como centros educativos.

h) Y por último, se reducen las exigencias de aportación de documentos, en aquellos casos en los que la experiencia ha demostrado que la información que contienen consta en las bases de datos propias o que, simplemente, no resultan imprescindibles, facilitando el acceso de los ciudadanos a los servicios de la Administración Regional.

La cantidad y trascendencia de las modificaciones que la regulación de las máquinas recreativas precisan actualmente, ponen de manifiesto la conveniencia de elaborar un texto único en el que se recoja toda la legislación vigente en la materia, en lugar de introducir dichas modificaciones en los artículos afectados, en aras de garantizar un mejor conocimiento de la norma y evitar dificultades de aplicación que podrían afectar incluso a la seguridad jurídica, según la Doctrina emanada del Consejo Jurídico de la Región de Murcia en varios de sus dictámenes.

Esta disposición ha sido sometida al procedimiento de información en materia de reglamentos técnicos y de reglamentos relativos a los servicios de la Sociedad de la Información, previsto en la Directiva 98/34/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 22 de junio, modificada por la Directiva 98/48/CE, de 20 de julio, así como en el Real Decreto 1337/1999, de 31 de julio que incorpora estas Directivas al ordenamiento español.

En su virtud, a iniciativa de la Dirección General de Tributos, a propuesta de la Consejera de Hacienda y Administración Pública, oído el Consejo Jurídico de la Región de Murcia y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su reunión del día 2 de mayo de 2008, dispongo:

Artículo Único. Aprobación del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

Se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, cuyo texto figura a continuación.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Derogación normativa.

Salvo lo dispuesto en la disposición transitoria primera de este Reglamento, a su entrada en vigor quedarán derogadas todas las disposiciones de igual o inferior rango que se opongan a lo establecido en el mismo y, entre otras, las siguientes:

1. El Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar aprobado por Decreto 61/2001, de 31 de agosto.

2. El Acuerdo adoptado por el Consejo de Gobierno el 10 de febrero de 2006 por el que se prorroga la suspensión de la concesión de autorizaciones de explotación de máquinas recreativas de tipo «B».

DISPOSICIONES FINALES

Primera. Habilitación normativa.

Se autoriza a la Consejería competente en materia de juego y apuestas, para elaborar los modelos de instancia y documentos que se consideren necesarios para la aplicación del presente Reglamento.

Segunda. Entrada en vigor.

El presente Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de la Región de Murcia».

REGLAMENTO DE MÁQUINAS RECREATIVAS Y DE AZAR

TÍTULO PRELIMINAR

OBJETO Y ÁMBITO DE APLICACIÓN

Artículo 1. Objeto y ámbito de aplicación.

El presente Reglamento tiene por objeto la regulación del juego desarrollado a través de las máquinas recreativas y de azar o aparatos automáticos accionados por monedas que, mediante un precio, permitan a cambio el mero entretenimiento o recreo del jugador o la obtención de un premio, la regulación de las propias máquinas recreativas y de azar y de las actividades relacionadas con éstas, entre otras, la fabricación, comercialización, instalación, explotación, homologación e inscripción de modelos.

Artículo 2. Autorización.

Las actividades, empresas y establecimientos relacionados con la fabricación, comercialización o distribución, instalación y explotación de máquinas recreativas y de azar requerirán la previa obtención de las autorizaciones previstas en este Reglamento.

Artículo 3. Definiciones.

A los efectos de lo dispuesto en el presente Reglamento se entiende por:

Apuesta: La actividad por la que se arriesga una cantidad de dinero sobre el resultado de un acontecimiento determinado, de desenlace incierto y ajeno a las partes intervinientes.

Partida: todo conjunto de acciones o jugadas que realiza el usuario entre la introducción del precio de la partida y su pérdida o cobro del premio en su caso.

Jugada: cada una de las intervenciones del usuario o cada uno de los lances que se realizan en el transcurso de una partida.

Artículo 4. Exclusiones.

Las disposiciones del presente Reglamento no serán de aplicación a:

a) Las máquinas expendedoras, entendiendo por tales las que se limitan a efectuar mecánicamente transacciones o ventas de productos o servicios a cambio de la moneda o monedas introducidas en ella, siempre que el importe depositado corresponda al precio de mercado de los productos que entreguen y su mecanismo no se preste a admitir cualquier tipo de apuestas, combinaciones aleatorias y juegos de azar.

b) Las máquinas tocadiscos, videodiscos o fotográficas, accionadas por monedas.

c) Las máquinas o aparatos de competencia pura o deporte entre dos o más jugadores en donde el juego se realiza sin la ayuda de componentes electrónicos o cuando éstos no tengan influencia decisiva en el juego y se consideren de apoyo o como complemento no esencial del juego, tales como futbolines, mesas de billar o tenis de mesa, dardos, boleras, juegos de baloncesto, aunque su uso requiera la introducción de monedas.

d) Las máquinas o aparatos recreativos de uso infantil, accionadas por monedas que permiten al usuario un entretenimiento consistente en la imitación del trote de un caballo, del vuelo de un avión, de la conducción de un tren de un vehículo o movimientos similares.

TÍTULO I

DE LAS MÁQUINAS RECREATIVAS Y DE AZAR

CAPÍTULO I

Tipos y requisitos de homologación e inscripción

Artículo 5. Clasificación de las máquinas.

Las máquinas se clasifican en:

Tipo A: Máquinas recreativas.

Tipo B: Máquinas recreativas con premio programado y máquinas exclusivas para salones de juego y salas de bingo.

Tipo C: Máquinas de azar.

Artículo 6. Máquinas de tipo A. Definición y características.

1. Son máquinas de tipo A, o recreativas, aquellas que, para el mero entretenimiento del jugador, se limitan a conceder un tiempo de utilización a cambio del precio de la partida, sin que pueda existir beneficio económico.

2. Se incluyen en el grupo de máquinas de tipo A las que ofrecen como único aliciente adicional, y como consecuencia de la habilidad del jugador, la posibilidad de continuar jugando en forma de prolongación de la propia partida o de otras adicionales, que en ningún caso podrá ser canjeada por un premio en dinero o en especie.

3. Los mandos, el cristal de pantalla y el juego original de las máquinas de tipo A cuyo modelo se encuentre inscrito en el Registro General del Juego de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, podrán modificarse previa comunicación a la Dirección General de Tributos, en la que conste una descripción abreviada del nuevo juego y siempre que cumplan los requisitos exigidos en los apartados anteriores.

4. No se admitirán en ningún caso modelos cuya utilización implique el uso de imágenes o la realización de actividades propias de locales no autorizados a menores o que puedan herir la sensibilidad o perjudicar la formación de los mismos.

Quedan también prohibidas las máquinas recreativas que transmitan mensajes contrarios a los derechos reconocidos en la Constitución Española y, en especial, los que contengan elementos racistas, sexistas, pornográficos o que hagan apología de la violencia.

5. Se incluyen como máquinas de tipo A las denominadas de realidad virtual, simulación y análogas, siempre y cuando el usuario intervenga en el desarrollo de los juegos.

Artículo 7. Máquinas de tipo B. Definición y características.

1. Son máquinas de tipo B, o recreativas con premio programado, aquellas que a cambio del precio de la partida conceden al usuario un tiempo de utilización de juego y, eventualmente, de acuerdo con el programa de juego, un premio en metálico.

2. También se consideran máquinas de tipo B las llamadas grúas, cascadas o similares, las expendedoras que incluyan algún elemento de juego, apuestas, envite, azar o habilidad del jugador que condicione la obtención del premio en especie o dinero.

3. Requerirán declaración previa de exclusión del ámbito de aplicación del presente Reglamento aquellas expendedoras en las que, existiendo aleatoriedad para la obtención del producto, el precio medio de mercado de cada uno de los objetos expuestos se corresponda con el importe de la cantidad exigida para la obtención de cada uno de éstos. El número máximo de tipos de objetos expuestos no podrá exceder de cinco.

La solicitud de exclusión se dirigirá a la Dirección General de Tributos, que tras las comprobaciones administrativas pertinentes, resolverá en consecuencia, en el plazo de tres meses.

Artículo 8. Requisitos generales de las máquinas de tipo B.

Para poder ser homologadas e inscritas en la especialidad de modelos de máquinas recreativas, de la sección correspondiente del Registro General del Juego, las máquinas de tipo B habrán de sujetarse a las condiciones y requisitos siguientes:

a) El precio de la partida será de 5 céntimos de euro o múltiplos de esa cantidad. No obstante, el precio máximo de la partida será 20 céntimos de euro.

b) El porcentaje de devolución de premios que ha de programarse no podrá ser inferior al 70% del valor de las apuestas realizadas, debiendo cumplirse en toda serie de 40.000 partidas consecutivas.

c) El premio máximo que la máquina puede entregar será de 400 veces el precio de la partida. No obstante, si la máquina cuenta con el dispositivo opcional previsto en el punto b) del artículo 9, salvo lo dispuesto en los puntos f) y g) del mismo Artículo, el premio máximo será de 800 o 1.200 veces el precio de la partida, según que se realicen dobles o triples partidas simultáneas, respectivamente.

d) Los elementos internos que determinan la jugada, llevarán insertos figuras o símbolos que, combinados según el plan de ganancias, den derecho a los premios establecidos.

e) Las memorias electrónicas que determinen el juego de la máquina habrán de imposibilitar su alteración o manipulación. Las máquinas incorporarán una fuente de alimentación de energía autónoma que preserve la memoria en caso de desconexión o interrupción de la energía eléctrica y que permita iniciar el programa en el mismo estado que se encontraba antes de la mencionada interrupción.

f) Las máquinas dispondrán de un mecanismo de expulsión automática de los premios al exterior,

quedando éstos recogidos a disposición del jugador en una cubeta o recipiente similar, sin que se condicione su obtención a la introducción de monedas adicionales.

En los establecimientos destinados a bares, cafeterías o similares, es decir, aquellos que estando autorizados para instalar máquinas de tipo «B» no constituye la explotación de éstas su actividad principal, el mencionado recipiente deberá contar con un revestimiento interior que evite o amortigüe el sonido producido por la caída de monedas.

g) Las máquinas habrán de disponer de un mecanismo que impida introducir monedas cuando el dispositivo de pagos de premios no disponga de existencias suficientes para efectuar los mismos.

h) Los premios consistirán exclusivamente en moneda metálica de curso legal, salvo los correspondientes a las máquinas reguladas en el artículo 7.2.

i) Para el comienzo de la partida, se requerirá que el jugador accione el pulsador o palanca de puesta en marcha, entrando en funcionamiento automáticamente, si transcurridos cinco segundos el jugador omitiese pulsarla.

j) En el tablero frontal o accesibles al jugador de manera clara y completa a requerimiento del mismo, mediante un pulsador, físico o táctil, que se despliegue en la pantalla de televisión de la que disponga la máquina, constarán con claridad y en castellano las reglas del juego, la descripción de las combinaciones ganadoras, el importe del premio correspondiente a cada una de ellas, el porcentaje mínimo de devolución. También en el tablero frontal figurará un distintivo, claramente visible, de la prohibición de utilización a menores de 18 años y que su uso puede producir ludopatía, que tendrá una superficie total de diecisiete centímetros cuadrados, como mínimo. Se admitirán en cualquier caso la utilización de fórmulas mixtas entre panel y pantalla siempre que la información sea completa.

k) La duración media de la partida no será inferior a cinco segundos sin que puedan realizarse más de 360 partidas en 30 minutos. A estos efectos, la realización de dos o tres partidas simultáneas se contabilizará como si se tratase de una partida simple.

l) El contador de créditos no admitirá una acumulación superior equivalente al precio de cuarenta partidas.

m) No podrán tener instalado ningún tipo de dispositivo sonoro ni luminoso cuyo objetivo sea el de actuar como reclamo o atraer la atención de los concurrentes cuando la máquina no se encuentre en uso por un jugador. No se entenderá como reclamo, los barridos o cambios en la posición en la iluminación estática de las máquinas, que sea necesaria para el refresco y mantenimiento de las mismas.

n) Las máquinas incorporarán los contadores y dispositivos de seguridad previstos en el apartado 1 del artículo 15 y en el artículo 16.

ñ) El juego puede ser desarrollado mediante la utilización de pantalla de televisión o soporte físico análogo, controlado por señal de vídeo o similar.

En cada máquina con señal de video sólo podrán instalarse un máximo de cinco juegos simultáneamente siempre que sean homologados por el propio fabricante del modelo.

Artículo 9. Dispositivos opcionales.

Las máquinas de tipo B que cumplan los requisitos enumerados en el artículo anterior podrán estar dotadas antes de su salida de fábrica, y siempre que figuren en la solicitud de homologación para su inscripción en la especialidad de modelos de máquinas recreativas, de la sección tercera, del Registro General del Juego, de cualquiera de los dispositivos siguientes:

a) Los que permitan a voluntad del jugador arriesgar los premios, siempre que el programa de juego, garantice el porcentaje de devolución establecido en la letra b) del artículo anterior y que el premio máximo no supere las cantidades fijadas en la letra c) del mismo artículo en los casos que se indican.

b) Los que permitan la realización de dos o tres partidas simultáneas.

c) Los de retención parcial de la combinación resultante de una jugada no ganadora para otra posterior.

d) Monederos aptos para admitir monedas, billetes o tarjetas monedero de valor no superior en cien veces el precio máximo autorizado por partida con devolución automática de, al menos, la cantidad de dinero introducido superior a dos euros que no se desee jugar y que se activará sin necesidad de acción alguna por parte del jugador; esta condición constará con claridad en el monedero de manera que pueda ser conocida por el jugador antes de utilizarlo. La cantidad introducida se podrá convertir a créditos con el límite previsto en la letra l) del artículo 8.

Cuando la máquina no devuelva cambio por importe inferior o igual a dos euros jugará automáticamente las partidas sucesivas hasta la finalización del importe introducido.

e) Contadores que permitan al usuario acumular los premios que vaya obteniendo sin necesidad de transformar cada uno de ellos en monedas, hasta que por propia voluntad lo determine, pudiendo derivarse su contenido a los monederos contemplados en la letra d) de este artículo.

f) Podrán inscribirse modelos de máquinas de instalación exclusiva en salones de juego y salas de bingo en las que se otorgue un premio máximo de 1.000; 2.000 ó 3.000 veces el precio de la partida, según que ésta sea simple, doble o triple. Estos modelos requerirán una homologación completa y específica y se hará constar en el frontal el texto «máquina exclusiva para salones de juego y salas de bingo».

g) Las máquinas de tipo «B» instaladas en los salones de juego y salas de bingo podrán interconectarse con el fin de obtener un premio bolsa especial. El premio máximo será de 3.000 veces el precio de la partida. La instalación de este sistema exigirá autorización de la Dirección General de Tributos. El número mínimo de máquinas a interconectar será de tres.

En cada máquina interconectada se hará constar de forma visible esta circunstancia. De igual forma contará con un dispositivo óptico y acústico que se accionará cuando se obtenga el referido premio.

h) Los que posibiliten un aumento en el porcentaje de devolución a que se refiere el apartado b) del artículo anterior.

Artículo 10. Máquinas de tipo C. Definición y características.

Son máquinas de tipo C o de azar las que conceden al usuario, a cambio de su apuesta, un tiempo de juego y eventualmente un premio que dependerá siempre del azar. A los efectos de esta definición, se entiende por azar el que la combinación o resultado de cada jugada no dependa de la serie de combinaciones o resultados anteriores o posteriores.

Artículo 11. Requisitos generales de las máquinas de tipo C.

1. Las máquinas de tipo C deberán reunir los siguientes requisitos:

a) El precio máximo de la partida será de 9 euros.

b) Los premios que conceda cada máquina, serán múltiplos enteros de la apuesta efectuada, exceptuando los premios bolsa y en especie.

c) El premio máximo que podrá entregar la máquina por todos los conceptos en cada partida será de 18.000 euros, es decir, 2.000 veces la apuesta máxima.

d) La máquina deberá estar diseñada y explotada de tal manera que devuelva a los jugadores, durante la serie estadística de jugadas resultante de la totalidad de las combinaciones posibles, un porcentaje no inferior al 80% del valor de las apuestas efectuadas.

En caso de que esté proyectada para poder otorgar premios bolsa, éstos serán adicionales al descrito en el párrafo precedente.

e) La duración media de la jugada será de 2,5 segundos.

f) Deberán disponer de un mecanismo de entrega de premios al exterior, quedando éstos recogidos y a disposición del jugador en una cubeta o recipiente similar.

2. Los premios deberán consistir en moneda de curso legal, fichas, tarjetas magnéticas, tiques o cualquier otro medio de pago autorizado por la Dirección General de Tributos. Los premios podrán ser entregados mediante fichas o recargados en las tarjetas que serán canjeables por dinero de curso legal en el mismo establecimiento.

3. Las apuestas se efectuarán mediante monedas de curso legal. Asimismo se podrá autorizar por la Dirección General de Tributos el uso de fichas, tarjeta magnética o señal eléctrica cuyo importe se contabilizará en el contador de efectivos de la máquina.

4. En el tablero frontal o en las pantallas de video de las propias máquinas, deberá constar de forma gráfica y por escrito:

a) Indicación del número de apuestas posibles a efectuar por partida, tipo de apuesta y valor de la apuesta mínima.

b) Las reglas del juego.

c) La indicación de los tipos y valores de las monedas, fichas o tarjetas que acepta.

d) La descripción de las combinaciones ganadoras.

e) El importe de los premios correspondientes a cada una de las combinaciones ganadoras, expre-

sado en euros o en número de monedas, y que tendrá que quedar iluminado o señalado de forma inequívoca cada vez que se produzca la combinación.

f) Un distintivo fácilmente legible, con expresa indicación de que su uso puede producir ludopatía.

Artículo 12. Dispositivos opcionales.

Las máquinas de tipo C que cumplan los requisitos enumerados en el artículo anterior podrán estar dotadas antes de su salida de fábrica, y siempre que figuren en la inscripción en la especialidad de modelos de máquinas recreativas, de la sección tercera, del Registro General del Juego, de cualquiera de los dispositivos siguientes:

a) Los que permitan la acumulación de un porcentaje en función de la apuesta, para constituir uno o más premios bolsa. Estos premios se obtendrán por la consecución de combinaciones específicas y no superarán, en ningún caso, 2.000 veces el valor de la apuesta máxima.

b) Los premios bolsa a que se refiere el punto anterior, serán adicionales al porcentaje establecido en el artículo 11.1.d).

c) Los que permitan que puedan participar varios jugadores en la misma partida mediante la utilización de monederos individuales, sin que la suma de las apuestas supere la máxima autorizada.

d) Monederos aptos para admitir monedas, billetes o tarjetas monedero de valor no superior en veinte veces el precio máximo autorizado por partida y devolver el dinero restante automáticamente o, a voluntad del jugador, acumularlo para partidas posteriores hasta un máximo de veinte.

e) Podrán instalarse en los casinos máquinas multipuesto que desarrollen el juego de ruleta, siempre que la suma de las apuestas realizadas por cada jugador en cada una de las partidas no exceda de 200 euros, ni el premio máximo de 18.000 euros.

Artículo 13. Máquinas interconectadas.

Las máquinas de tipo C podrán interconectarse al objeto de conceder premios adicionales cuyo importe será el equivalente a la suma de los premios bolsa de las máquinas que compongan el grupo interconectado. Los mencionados premios se obtendrán mediante combinaciones específicas o mecanismos de azar. En cada una de las máquinas interconectadas se hará constar, de forma visible, tal circunstancia.

Podrán interconectarse máquinas de tipo «C» situadas en distintas salas del mismo casino, siempre que cumplan los requisitos de seguridad de las comunicaciones y dentro del ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

Las interconexiones referidas en los párrafos anteriores, estarán sometida a la autorización previa de la Dirección General de Tributos. La solicitud especificará el número de máquinas y salas a interconectar con expresión de sus números de autorización de explotación, formas de realizar el enlace y premio o premios a ofrecer. El importe en metálico así como, en su caso, la identificación del premio en especie, se señalará claramente en un rótulo establecido al efecto.

Artículo 14. Depósitos de monedas.

1. Todas las máquinas de tipo B y C estarán dotadas de dos depósitos internos de monedas:

a) El depósito de pagos, que tiene como finalidad retener las monedas o fichas mediante las cuales la máquina paga los premios, en su caso.

b) El depósito de excedentes, que tiene como finalidad retener las monedas que superen la capacidad del depósito de pagos. Este depósito deberá hallarse alojado en un compartimento independiente de cualquier otro de la máquina.

2. Podrán homologarse máquinas del tipo C cuyos premios y fondos acumulados, tengan que ser pagados en mano al jugador en el mismo local, a causa de que el volumen de las monedas constitutivas de los mismos, sobrepase la capacidad del depósito de pagos o si el premio de la máquina constituye una parte fraccionaria de la unidad utilizada para la realización de las apuestas y pagos.

3. Podrán homologarse máquinas que dispongan de sistemas que permitan la acumulación de apuestas y premios en un contador, siempre que el jugador tenga acceso a su cobro de forma inmediata.

Artículo 15. Reglas sobre avisadores y contadores.

1. Las máquinas del tipo B y C deberán incorporar contadores verificados por el órgano que ostente las competencias en materia de verificación de aparatos de medida y control de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia o por un organismo acreditado en el terreno metrológico de otro Estado miembro de la Unión Europea o del Espacio Económico Europeo, que almacenen los datos

correspondientes al número de monedas jugadas y número de monedas devueltas en premios que cumplan los siguientes requisitos:

a) Posibilitar su lectura de forma independiente mediante un conector accesible, desde el exterior de la máquina, para aparatos capaces de leer la información almacenada en el contador o un contador que garantice su inviolabilidad mediante el ensayo correspondiente. El conector se identificará mediante una clave que se instalará por la Dirección General de Tributos y que será de su exclusivo conocimiento.

b) Identificar la máquina.

c) Estar protegidos contra toda manipulación.

d) Mantener los datos almacenados en memoria aun con la máquina desconectada, e impedir el uso de la máquina en caso de avería o desconexión del contador.

e) Almacenar los datos correspondientes al número de partidas realizadas y premios obtenidos, de forma permanente y acumulada desde su primera instalación.

2. Las máquinas del tipo C tendrán un mecanismo avisador situado en su parte superior, que entrará en funcionamiento automáticamente cuando sean abiertas para efectuar reparaciones momentáneas, para llenar los depósitos o por pago de premios y manualmente cuando el jugador pretenda llamar la atención del personal al servicio de la sala.

Dispondrán además de:

a) Un indicador luminoso de que la moneda depositada ha sido aceptada por la máquina.

b) Los contadores que a continuación se relacionan:

De pagos efectuados manualmente.

De la cantidad de monedas existentes en el depósito de excedentes.

c) Los sistemas de interconexión de máquinas, dispondrán de un contador que registre los pagos en metálico que éste realice y, en caso de premios en especie, su equivalente en dinero.

Estos contadores no serán preceptivos si el establecimiento dispone de un sistema informático conectado a las máquinas que realice las mismas funciones.

Artículo 16. Dispositivos de seguridad.

Las máquinas de tipos B y C tendrán los dispositivos de seguridad siguientes:

a) Los que impidan la manipulación de los contadores y preserven su memoria aun en el caso de interrupciones de corriente eléctrica.

b) Los que impidan el uso de la máquina cuando no funcionen correctamente los contadores preceptivos o, en su caso, el sistema informático que los sustituya.

c) En las máquinas que otorguen premios susceptibles de abonar en mano, un mecanismo de bloqueo que impida continuar utilizándola hasta que aquéllos hayan sido abonados.

CAPÍTULO II

Inscripción de modelos de máquinas o juegos para máquinas de tipo B con soporte de video en el Registro General del Juego

Artículo 17. Régimen de inscripción de modelos de máquinas.

1. No podrá ser objeto de fabricación, comercialización o distribución, instalación o explotación en el territorio de la Comunidad Autónoma de Murcia ninguna máquina, juego para máquinas de tipo B con soporte de video o aparato cuyo modelo no haya sido debidamente homologado o convalidado e inscrito en la sección y modalidad correspondiente del Registro General del Juego.

2. La inscripción del modelo en el Registro General del Juego otorgará a sus titulares el derecho de importar, fabricar o comercializar las máquinas o juegos para máquinas de tipo B con soporte de video que se ajusten a dichas inscripciones y cumplan los demás requisitos exigidos o equivalentes y siempre que dichos titulares estén inscritos como empresa en el citado Registro.

Sólo podrá cederse la habilitación para la fabricación de un modelo inscrito, si el cedente y el cesionario estuviesen inscritos como Empresas en el Registro General del Juego y lo comunicaren al órgano competente, quien, en todo caso, se relacionará, respecto de dicho modelo, solamente con el titular de la inscripción.

3. En el Registro General del Juego existirán las modalidades correspondientes a las categorías de máquinas a las que se refiere el artículo 5. En cada modalidad se inscribirán los modelos concretos

de máquinas siempre que respondan a las características generales establecidas en el Capítulo I del presente Título. En la inscripción se especificará la denominación del modelo de máquina, sus características generales y los datos de identificación del fabricante y, en su caso, del importador.

Asimismo los juegos para máquinas de tipo B con soporte de video se inscribirán en la especialidad que corresponda del Registro General del Juego.

4. No se inscribirán los modelos de máquinas o juegos para máquinas de tipo B con soporte de video cuya denominación sea idéntica a la de otros modelos ya inscritos, a no ser que el solicitante acredite que tiene inscrita con fecha anterior y a su nombre la citada denominación en la Oficina Española de Patentes y Marcas. En este caso, procederá la cancelación de la primera inscripción. Los nombres de modelos antiguos podrán reutilizarse siempre que la inscripción esté cancelada.

5. La inscripción del modelo únicamente hará fe respecto del hecho de la presentación de los documentos señalados en los apartados 2 y 3 del artículo siguiente y, en su caso, del depósito de los mismos.

6. La Dirección General de Tributos podrá autorizar provisionalmente la fabricación de un determinado número de máquinas o juegos para máquinas de tipo B con soporte de video para su exhibición o estudio, indicándose las condiciones en que esta autorización se concede y en todo caso la prohibición comercial.

7. Toda modificación de los modelos de máquinas o juegos para máquinas de tipo B con soporte de video inscritos precisará de homologación previa. Cuando la modificación solicitada afecte a los requisitos o dispositivos opcionales de las máquinas, especificados en los artículos 8; 9; 11 y 12, se reputará sustancial y se exigirá el cumplimiento de todos los trámites previstos para la homologación, manteniéndose el mismo número de registro seguido de una letra adicional. En los demás casos se reputará no sustancial y se resolverá sin más trámite.

8. Las máquinas o juegos para máquinas de tipo B con soporte de video legalmente comercializados en un Estado miembro de la Unión Europea y las originarias y legalmente comercializados en los Estados miembros pertenecientes al Espacio Económico Europeo podrán ser homologados por el procedimiento descrito en este capítulo, siempre que los niveles de precisión, seguridad, adecuación e idoneidad sean equivalentes a los requeridos en el título primero.

9. Las máquinas recreativas y de azar deberán suministrar al usuario una información veraz, eficaz y suficiente sobre sus características esenciales y, en consecuencia, las instrucciones para su correcto uso deberán estar en castellano, de acuerdo con lo establecido en el artículo 9 de la Ley 4/1996, de 14 de junio, del Estatuto de Consumidores y Usuarios de la Región de Murcia.

Artículo 18. Solicitud de homologación e inscripción. Documentación necesaria.

1. La solicitud de homologación e inscripción de máquinas o juegos para máquinas de tipo B con soporte de video en el Registro General del Juego deberá formularse por el fabricante o importador ante la Dirección General de Tributos mediante escrito que reúna los requisitos del artículo 70 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

2. Cuando se trate de máquinas, a la solicitud se acompañará la siguiente documentación:

a) Ficha, en duplicado ejemplar, en modelo normalizado que deberá contener:

Fotografía en color del exterior de la máquina.

Nombre comercial del modelo.

Nombre del fabricante o importador y número de inscripción en el Registro General del Juego.

Número y fecha de la licencia de importación, en su caso.

Dimensiones de la máquina.

Memoria descriptiva del juego o juegos en las máquinas de tipo A y de la forma de uso y juego en las de tipo B y C.

b) Planos de la máquina y de su sistema eléctrico suscritos por técnico competente.

c) Declaración de compatibilidad electromagnética, de conformidad con la normativa vigente en la materia.

d) Para las máquinas de tipo B y C un ejemplar de la memoria en la que se almacena el juego. Estas memorias solamente podrán ser sustituidas o modificadas previa nueva homologación.

e) Informe emitido por entidad acreditada por la Dirección General de Tributos acerca de los ensayos previos para las máquinas tipos B y C.

f) En el supuesto de máquinas homologadas por otra Administración Pública y al efecto de su convalidación, asiento de inscripción en el Registro General del Juego de la misma y documento que acredite la realización de los ensayos previos citados en el punto e) expedido por la referida Administración o por entidad acreditada por la misma.

g) Para las máquinas de tipo B y C, descripción e identificación de los contadores y del conector descrito en la letra a) del apartado 1 del artículo 15 que se integran en el modelo.

3. Cuando se trate de juegos para máquinas de tipo B con soporte de video, a la solicitud se acompañará la siguiente documentación:

a) Ficha, en duplicado ejemplar, en modelo normalizado que deberá contener:

Fotografía de la carátula del soporte del juego.

Nombre comercial del modelo.

Nombre del fabricante o importador y número de inscripción en el Registro General del Juego.

Número y fecha de la licencia de importación, en su caso.

Memoria descriptiva del juego.

b) Un ejemplar de la memoria en la que se almacena el juego. Estas memorias solamente podrán ser sustituidas o modificadas previa nueva homologación.

c) Informe emitido por entidad acreditada por la Dirección General de Tributos acerca de los ensayos previos para los juegos.

d) En el supuesto de juegos homologados por otra Administración Pública y al efecto de su convalidación, asiento de inscripción en el Registro General del Juego de los mismos y documento que acredite la realización de los ensayos previos citados en la letra c) expedido por la referida Administración o por entidad autorizada por la misma.

4. Si a la solicitud no se acompañan todos o alguno de los documentos citados en las normas predecentes se requerirá al interesado para que lo subsane en la plazo de diez días, con la advertencia de que, si no lo hiciera, se le tendrá por desistido de su petición.

En el plazo de seis meses, desde la fecha en que se haya completado dicha documentación, se adoptará la resolución que proceda y se notificará al interesado, procediéndose, en su caso, a la inscripción del modelo en el Registro General del Juego, asignándole el número que le corresponda y remitiendo al interesado una de las fichas de inscripción, debidamente diligenciada, haciendo constar dicho número.

5. Previa presentación de los documentos a que hacen referencia las letras a), b), c) y d), del apartado 2 anterior, cuando se trate de máquinas o las letras a) y b), del apartado 3 anterior, cuando se trate de juegos, a los que se añadirá un compromiso del peticionario de retirar las máquinas o juegos cuando transcurra su plazo de validez, podrá autorizarse en el plazo de seis meses contados desde la fecha en que se complete dicha documentación, una inscripción provisional que tendrá una vigencia de cuatro meses y autorizará para la fabricación de un máximo de diez máquinas o juegos por modelo y su puesta en explotación. Transcurridos cuatro meses caducará la autorización debiendo procederse a la retirada de las máquinas o los juegos, salvo que se haya obtenido la inscripción definitiva del modelo correspondiente.

Artículo 19. Memoria descriptiva y ensayos previos para máquinas de los tipos B y C.

1. La memoria descriptiva recogerá los siguientes extremos:

a) Precio de la partida y apuesta máxima que se puede realizar.

b) Premio máximo que puede otorgar la máquina por partida, así como descripción del plan de ganancias y de los diferentes premios que la máquina pueda conceder, detallando el procedimiento conforme al que se obtiene.

c) Porcentaje de devolución de premios, especificando la serie a realizar para su cálculo.

d) Existencia o no de mecanismos o dispositivos que permitan aumentar el porcentaje de devolución de premios con indicación del mismo.

e) Otros mecanismos o dispositivos incorporados a la máquina.

2. El informe acerca de la realización de ensayos previos citado en las letras e) del apartado 2 y c) del apartado 3 del artículo 18 especificará todos los extremos contemplados en el Protocolo de Ensayos que sea aprobado por la Dirección General de Tributos y si éstos se corresponden con las características técnicas contempladas en la documentación presentada.

3. Se reconocerán los ensayos previos realizados en otros Estados miembros de la Unión Europea

o del Espacio Económico Europeo, en la medida que los resultados hayan sido puestos a su disposición y garanticen un nivel de seguridad equivalente al previsto en el presente Reglamento.

Artículo 20. Cancelación de las inscripciones.

1. La Dirección General de Tributos cancelará la inscripción de los modelos de máquinas o de juegos en los supuestos siguientes:

a) A petición del titular, siempre que no se encuentre en explotación ninguna máquina o juego del modelo correspondiente.

b) Cuando dejen de reunirse los requisitos exigibles para la inscripción.

c) Cuando se compruebe con posterioridad a la concesión de la autorización que el modelo no reunía los requisitos previstos en el Reglamento para su inscripción, aunque no concurran las circunstancias que se indican en la letra d) siguiente.

d) Cuando se comprueben falsedades, irregularidades o inexactitudes esenciales en la documentación presentada para la inscripción, previa audiencia del interesado, y ello sin perjuicio de las responsabilidades a que hubiera lugar.

e) Cuando se acuerde en el caso de un expediente sancionador incoado por incumplimiento de la normativa en materia de máquinas recreativas o de azar.

2. La cancelación, además de la inhabilitación para la fabricación, comercialización e instalación de máquinas o juegos para máquinas de tipo B con soporte de video del modelo de que se trate, producirá la revocación automática de la autorización de explotación de las máquinas correspondientes a dicho modelo.

3. En la resolución que acuerde dicha cancelación, se establecerá la paralización inmediata de la explotación de todas las máquinas afectadas, con los juegos para máquinas de tipo B con soporte de video que tengan instalados, y la fijación de un plazo no superior a tres meses para llevar a cabo la retirada de las mismas del local donde estuviesen instaladas.

CAPÍTULO III

Identificación de las máquinas

Artículo 21. Identificación.

Las máquinas y los juegos para máquinas de tipo B con soporte de video, habrán de contar para su identificación con las marcas de fábrica y certificado del fabricante que se establecen en los artículos siguientes.

Artículo 22. Marcas de fábrica.

1. Antes de su salida al mercado, el fabricante o importador deberá grabar de manera indeleble en el mueble o armazón que forma el cuerpo principal de cada máquina, en el tablero indicador de premios o pantalla de televisión, en la memoria del programa de juego, en los contadores, en el protector que se cita en el punto 2 de este artículo y en la placa de identidad y en la carátula del soporte de los juegos para máquinas de tipo B con soporte de video, los datos siguientes:

a) Número que corresponda al fabricante o importador en el Registro General del Juego.

b) Número del modelo que le corresponda en el Registro General del Juego.

c) Serie y número de fabricación de la máquina o del juego para máquinas de tipo B con soporte de video que, en todo caso, serán correlativos.

2. Los circuitos integrados que contengan el programa de juego o memoria habrán de estar protegidos por un material opaco a los rayos ultravioleta, con la identificación del fabricante y modelo al que corresponde, que se destruirá en el supuesto de manipulación. De igual forma podrán contar con otras defensas que garanticen su integridad.

3. En las máquinas o juegos para máquinas de tipo B con soporte de video importados figurará, además, el nombre o marca comercial del fabricante no comunitario y país de fabricación de aquéllos. Este último requisito no será exigible a las máquinas o juegos para máquinas de tipo B con soporte de video procedentes de algún estado miembro de la Unión Europea o perteneciente al espacio económico europeo, en cuyo caso bastará con la indicación de un responsable de la puesta en el mercado del producto.

Artículo 23. Certificación del fabricante y guía de circulación.

1. El certificado del fabricante es el documento que, emitido por los fabricantes o importadores

debidamente inscritos en el Registro General del Juego, sirve para obtener de la Dirección General de Tributos la correspondiente Guía de Circulación individualizada.

2. La Guía de Circulación es el documento oficial que ampara, en todo el territorio de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, la legalidad individualizada de la máquina en cuanto a su correspondencia con el modelo inscrito y a la titularidad de la misma. Dicha guía deberá acompañar a la máquina en sus diferentes traslados y en los locales donde esté instalada, y reflejará las distintas vicisitudes que la máquina pudiera experimentar.

3. En la Guía de Circulación se hará constar:

a) Nombre o razón social de la empresa fabricante o importadora, número de inscripción en el Registro General del Juego y número de identificación fiscal.

b) Tipo y nombre del modelo de la máquina, número de inscripción en el Registro y serie y número de fabricación.

c) Fecha de fabricación de la máquina.

d) Modelo, serie y número de los contadores que incorpora.

e) El número de la autorización de explotación y el período de validez.

Se harán constar, asimismo, en la Guía de Circulación los cambios de titularidad y las renovaciones.

4. Se comunicará a la Dirección General de Tributos las sustituciones de los elementos sustanciales de las máquinas, tales como la memoria en la que se almacena el juego o el contador, que se realicen durante el período de validez de la guía de circulación.

5. La validez de la Guía de Circulación será de cinco años contados a partir del 31 de diciembre del año de su expedición, pudiendo renovarse por períodos sucesivos de cinco años, previa solicitud e inspección de la máquina por la Dirección General de Tributos o empresas designadas al efecto, siempre que ésta reúna los requisitos exigidos por las disposiciones vigentes en el momento de la renovación y mantenga las condiciones de homologación.

6. Terminada la vigencia de la Guía de Circulación, sin que se haya renovado, procederá la baja definitiva de la máquina en la explotación.

TÍTULO II

DE LAS EMPRESAS DE MÁQUINAS RECREATIVAS Y DE AZAR

CAPÍTULO I

Inscripción de empresas

Artículo 24. Inscripción de las empresas relacionadas con las máquinas recreativas y de azar.

1. Las empresas que tengan por objeto la fabricación, comercialización o distribución, reparación o explotación de las máquinas o explotación de salones deberán inscribirse en la Sección correspondiente del Registro General del Juego de la Región de Murcia, que es público y se lleva en la Dirección General de Tributos.

2. Las empresas que soliciten autorización para la organización y explotación de juego constituidas en forma de sociedad mercantil contarán con un capital social mínimo de 90.000 euros que estará representado por acciones o participaciones.

3. La participación de las personas físicas o jurídicas no comunitarias en el capital de las empresas deberá cumplir los requisitos establecidos en el Real Decreto 664/1999, de 23 de abril, sobre inversiones exteriores.

4. Las empresas cuyo titular fuese persona física que soliciten autorización para la organización y explotación de juego deberá contar con un patrimonio neto de 90.000 euros, fijado de acuerdo con las normas del Impuesto sobre el Patrimonio.

5. Las empresas deberán figurar en situación de alta en la declaración censal establecida por las normas tributarias y estar al corriente del cumplimiento de las obligaciones fiscales con la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

6. Las inscripciones en el Registro General del Juego tendrán carácter temporal con validez de diez años, y podrán ser renovadas por períodos sucesivos de igual duración. Para la renovación deberán cumplirse los requisitos exigidos por la legislación vigente en el momento de aquélla, valorándose la actividad desarrollada por la empresa durante la inscripción anterior.

Artículo 25. Inscripción de otras empresas.

1. La inscripción como titular de un casino de juego o sala de bingo facultará a los mismos para la explotación de las máquinas instaladas en dichos establecimientos, previa constitución de la garantía correspondiente de las previstas en el apartado 1, del artículo 41.

2. La inscripción como empresa de Salones Recreativos y de Juego, facultará a su titular para la explotación de las máquinas de tipo A y B respectivamente instaladas en dichos establecimientos, previa comunicación acompañada de la garantía correspondiente de las previstas en el apartado 1, del artículo 41.

3. Las empresas autorizadas para fabricar, comercializar, reparar o explotar máquinas de tipo B, lo estarán también para las de tipo A, sin que les sea exigible ningún otro requisito.

Artículo 26. Solicitud de inscripción.

1. La solicitud de inscripción en el Registro General del Juego irá dirigida a la Dirección General de Tributos, y en ella, además de los requisitos establecidos por el artículo 70 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, se indicará el objeto de la solicitud, la justificación detallada de todos los requisitos exigidos en este Reglamento y el domicilio actual de los interesados, o, cuando se trate de personas jurídicas, el de los Presidentes, Administradores o Consejeros de las sociedades interesadas. Cuando la constitución de las sociedades se hubiera condicionado a la resolución favorable del expediente de inscripción, se indicará el domicilio de los solicitantes.

2. A la solicitud se acompañarán los siguientes documentos:

a) Fotocopia del número de identificación fiscal o pasaporte y autorización para que por la Dirección General de Tributos se solicite el certificado del Registro Central de Penados y Rebeldes de las personas mencionadas en el apartado anterior.

b) Cuando se trate de personas jurídicas, se aportará copia o testimonio de la escritura de constitución en la que constará la cuantía del capital desembolsado, los nombres y apellidos de los socios y sus cuotas de participación, copia de los estatutos y su inscripción en el Registro Mercantil o, en su defecto, certificación de la misma.

En el supuesto de que la sociedad que pretenda ser inscrita en el Registro General del Juego no estuviese constituida se podrá condicionar la presentación de este documento a la resolución favorable sobre la inscripción.

c) Justificación del capital social o patrimonio neto mínimos exigidos en los apartados 2 y 4 del artículo 24.

d) Memoria explicativa de los medios humanos, técnicos y financieros, experiencia profesional con que cuentan los interesados y locales de que dispongan para el desarrollo de la actividad, indicando si son propios o ajenos y, en este caso, título para su disposición.

Artículo 27. Tramitación y resolución de la inscripción.

1. La Dirección General de Tributos, previas las informaciones y comprobaciones que considere necesarias, valorando la exactitud de los datos aportados, los antecedentes del solicitante y la viabilidad del cumplimiento de los fines de la solicitud, en el plazo de seis meses resolverá favorablemente o denegará la inscripción, mediante resolución motivada.

2. Resuelta favorablemente la solicitud se notificará al interesado que deberá acreditar, en el plazo de tres meses, el cumplimiento de los siguientes requisitos:

a) El alta en el régimen correspondiente de la Seguridad Social, tanto la empresa como sus empleados, en su caso.

b) Haber constituido la fianza correspondiente de acuerdo con las siguientes cantidades:

1º Inscripción como empresa fabricante o importadora:

De máquinas de tipo «A» = 18.000 euros.

De máquinas de tipos «B y C» = 90.000 euros.

Por cada modelo inscrito provisionalmente, según lo dispuesto en el artículo 18.5 = 9.000 euros.

Por tres modelos inscritos simultáneamente de los citados en el párrafo anterior = 18.000 euros.

2º Inscripción como empresa comercializadora y de reparación o de servicios técnicos = 48.000 euros.

3º Inscripción como empresa operadora de máquinas de tipo «B» o de salones de juego = 30.000 euros.

4º Inscripción como empresa operadora de máquinas de tipo «C» = 60.000 euros.

La fianza para la inscripción como empresa fabricante se exigirá si el proceso de fabricación o el domicilio social radica en el ámbito territorial de la Región de Murcia. En los demás casos sólo será exigible si no la tienen constituida en la Comunidad Autónoma correspondiente, excepto cuando se trate de modelos con inscripción provisional para los que deberá constituirse en todo caso la fianza en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

La fianza deberá constituirse en la Caja General de Depósitos de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia en metálico, aval bancario, póliza de caución o crédito o de sociedades de garantía recíproca. Esta fianza quedará afecta específicamente a las responsabilidades, tanto administrativas como tributarias, derivadas del ejercicio de la actividad del juego y muy especialmente al abono de las sanciones pecuniarias.

La fianza se mantendrá en su totalidad mientras subsista la circunstancia que motivó su constitución. Si se produjese la disminución de la cuantía de la fianza, la persona o entidad titular deberá, en el plazo máximo de dos meses a partir de su conocimiento, completar la misma en la cuantía obligatoria. De no cumplirse lo anterior, se producirá la cancelación de la inscripción previa tramitación del correspondiente expediente, con audiencia del interesado.

c) La constitución e inscripción en el Registro Mercantil de las sociedades que se encuentren en el caso previsto en el segundo párrafo de la letra b) del apartado 2 del artículo 26, mediante la aportación de los documentos en que dicho precepto se indican.

3. Si transcurrido el plazo previsto en el apartado anterior no se acredita el cumplimiento de cualquiera de los requisitos que en el mismo se citan quedará sin efecto la resolución de inscripción notificada.

4. Acreditados los requisitos que se mencionan en el apartado 2 anterior, la Dirección General de Tributos verificará el código de identificación fiscal del solicitante, el alta en la declaración censal establecida por las normas tributarias y el cumplimiento de las obligaciones fiscales con la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia y seguidamente procederá a la inscripción de la empresa en el Registro General del Juego.

5. En el plazo de treinta días desde la fecha en que se produzca alguna modificación de los requisitos exigidos para la inscripción, deberá comunicarse a la Dirección General de Tributos:

a) La transmisión tanto onerosa o lucrativa «inter vivos», como «mortis causa» de acciones o participaciones.

b) El cambio de domicilio social.

c) El cambio de denominación social.

d) La ampliación de capital social cuando entren a formar parte de la empresa operadora nuevos socios o accionistas.

e) El cambio en la composición de los consejos de administración y administradores.

f) Cualquier otra modificación de los datos de la inscripción.

Artículo 28. Cancelación de las inscripciones.

Las inscripciones sólo podrán cancelarse a petición del titular o mediante resolución motivada, adoptada siguiendo el procedimiento correspondiente, por alguna de las causas siguientes:

a) Falsedad en los datos aportados para la inscripción.

b) Modificación de cualquiera de las circunstancias o requisitos mínimos exigidos para la inscripción, o cuando, siendo posible dicha modificación, se haya efectuado sin autorización de la Dirección General de Tributos.

c) Cuando se acuerde en el caso de un expediente sancionador incoado por incumplimiento de la normativa en materia de máquinas recreativas o de azar.

CAPÍTULO II

Régimen de fabricación y comercialización

Artículo 29. Fabricación y distribución.

1. La fabricación y comercialización de máquinas recreativas y de azar, o de juegos para máquinas de tipo B con soporte de video, se regirá por las disposiciones contenidas en este Reglamento y demás normas generales vigentes.

2. La transmisión de máquinas de tipo B y C y otro material de juego relacionado con ellas, sólo

podrá realizarse a empresas comercializadoras o distribuidoras y a empresas operadoras debidamente inscritas en la Sección correspondiente del Registro General del Juego.

3. Las empresas descritas en este capítulo deberán permitir el acceso a los libros que les obliguen a llevar las normas mercantiles y fiscales al personal habilitado al efecto por la Dirección General de Tributos, en cuanto fuere necesario para la gestión y control de la actividad del juego.

4. A las actividades de importación y exportación de máquinas recreativas y de azar, o de juegos para máquinas de tipo B con soporte de video, les serán de aplicación lo dispuesto en el artículo 1.2 del Real Decreto 2110/1998, de 2 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar y los artículos 31 y 32 de éste.

TÍTULO III

INSTALACIÓN Y EXPLOTACIÓN DE LAS MÁQUINAS

CAPÍTULO I

Instalación y locales

Sección 1ª Autorización de instalación

Artículo 30. Instalación de máquinas de tipo A.

Las máquinas de tipo A se podrán instalar en los locales siguientes:

a) En los salones recreativos y de juego previstos, salas de bingo y casinos.

b) En los locales y dependencias habilitadas al efecto en centros hoteleros, campings, buques de pasaje, parques de atracciones, recintos feriales o similares.

c) En los establecimientos hosteleros destinados a restaurantes, cafeterías, cafés-bares y bares definidos en el artículo 5 del Decreto 127/2005, de 11 de noviembre, por el que se regulan los establecimientos de restauración en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

Salvo renuncia expresa, la instalación de máquinas de tipo A en estos establecimientos corresponderá a la misma empresa operadora que tuviera instaladas máquinas de tipo B.

Artículo 31. Instalación de máquinas de tipo B.

1. Sólo podrá autorizarse la instalación de máquinas de tipo B:

a) En los salones de juego.

b) En los locales y dependencias habilitadas al efecto en salas de bingo autorizadas, para uso exclusivo de jugadores de estas salas.

c) En los locales autorizados para la instalación de máquinas de tipo C.

d) En los establecimientos públicos definidos en el apartado c) del artículo anterior, por una única empresa operadora.

2. Se podrán instalar máquinas de tipo B en bares, cafeterías y restaurantes de estaciones de transporte público, centros y áreas comerciales, siempre que el local se encuentre aislado del público de paso, de forma que para acceder a las máquinas se tenga que estar en el interior del local. En ningún caso podrán situarse en terrazas y zonas que sean de ocupación de vías públicas, ni en los pasillos o vías de paso de los centros comerciales o similares, aeropuertos o estaciones de ferrocarril.

Artículo 32. Instalación de máquinas tipo C.

Las máquinas de azar de tipo C únicamente podrán ser instaladas en los casinos de juego. Los locales donde se hallen legalmente instaladas estas máquinas se considerarán, a todos los efectos, como salas de juego de casino.

Las salas de máquinas de los casinos dispondrán de un servicio de identificación que impedirá el acceso a menores de edad o a quienes consten en la Sección correspondiente a personas que tienen prohibido el acceso a locales y salas de juego y apuestas del Registro General del Juego. Además se guardará un registro de documentos nacionales de identidad, pasaportes o cualquier otro medio de identificación previsto en la regulación específica, de los visitantes.

En casos excepcionales, el Director de Juego, bajo su responsabilidad, podrá permitir el acceso a la sala de máquinas a aquellas personas que, no portando identificación, sean clientes habituales del casino y no quepa duda de su identidad.

Artículo 33. Número máximo de máquinas a explotar.

1. En los salones recreativos y de juego el número de máquinas de tipo A o B, será el que específicamente se determine en la autorización correspondiente.

2. En salas de bingo.

En estas salas podrán instalarse máquinas de tipo B y exclusivas para salones de juego y salas de bingo en número máximo de quince, debiendo ser instaladas en alguna de las formas siguientes:

a) En la dependencia de recepción se podrá instalar en cuantía máxima de una por cada cincuenta personas de aforo permitido en el local.

b) Las máquinas exclusivas para salones de juego y salas de bingo se instalarán, en todo caso, en una sala específica colocada tras el preceptivo control de acceso.

3. En los locales comprendidos en el apartado b) del artículo 30, el número máximo de máquinas a explotar será de seis de tipo A.

4. El número máximo de máquinas a explotar en los locales a que se refiere el artículo 30.c) será de tres, de los tipos A o B. Si el número de máquinas instaladas es de tres, al menos una de ellas debe ser de tipo A.

5. Máquinas de uso múltiple.

Las máquinas de tipo B y C en las que puedan intervenir dos o más jugadores serán consideradas a todos los efectos tantas máquinas como jugadores puedan usarlas simultáneamente, siempre que el juego de cada una de ellas sea independiente del usado por los otros jugadores.

Sección 2ª Instalación en los establecimientos hosteleros destinados a bares, cafeterías y similares

Artículo 34. Autorización para instalar máquinas recreativas tipo B en estos establecimientos.

1. La solicitud se dirigirá a la Dirección General de Tributos, suscrita por el titular del establecimiento que deberá figurar en alta en la declaración censal establecida por las normas tributarias, y a la misma se acompañarán:

a) Fotocopia del Número de Identificación Fiscal del titular del establecimiento, si fuese persona física, o del representante si se trata de persona jurídica.

b) Licencia municipal de actividad del establecimiento acompañada, en su caso, de la solicitud de cambio de titular. En el supuesto de que el local no posea la citada licencia, se aportará solicitud de la misma.

c) Documento que acredite la disponibilidad del local.

d) Declaración suscrita por el titular del establecimiento, en la que se haga constar si existen o no concedidas y en vigor otras autorizaciones de esta naturaleza.

2. Presentados los documentos mencionados en el apartado anterior, la Dirección General de Tributos verificará el alta en la declaración censal establecida por las normas tributarias y procederá en el plazo de seis meses a conceder la autorización que tendrá una duración de cinco años, renovable por períodos iguales y deberá permanecer expuesta en el local autorizado en lugar visible en su totalidad, así como la inscripción del establecimiento en el Registro General del Juego. Cuando se hubiere otorgado la autorización antes de haberse concedido la licencia municipal de actividad, aquélla quedará condicionada a la obtención de ésta.

3. La renovación de la autorización se solicitará acompañada del documento que acredite la disponibilidad del local.

4. La autorización se extinguirá mediante resolución motivada adoptada por alguna de las siguientes causas:

a) Comprobación de falsedades, irregularidades o inexactitudes esenciales en alguno de los datos expresados en las solicitudes su transmisión o modificación, o en la documentación aportada.

b) Falta de mantenimiento de los requisitos o presupuestos que sirvieron de base para su obtención.

c) Como consecuencia de resolución firme recaída en expediente sancionador en aplicación de lo dispuesto en el artículo 29 de la Ley 2/1995, de 15 de marzo, Reguladora del Juego y Apuestas de la Región de Murcia.

d) Por cierre del establecimiento, renuncia o cese en la actividad del titular de la autorización.

Sección 3ª Salones

Artículo 35. Salones: tipos y requisitos.

1. Se entiende como salón el establecimiento destinado a la explotación de máquinas recreativas de los tipos A y B.

2. Los salones se clasifican en la forma siguiente:

a) Salones recreativos.

b) Salones de juego.

3. Los salones recreativos son aquellos de mero entretenimiento o recreo, que se dedican a la explotación de las máquinas recreativas sin premio de tipo A citadas en los apartados 1 y 2 del artículo 6. Dichos salones, en ningún caso, podrán tener instaladas máquinas de tipo B.

4. Los salones de juego son los habilitados para la explotación de las máquinas de tipo B citadas en los apartados 1 y 2 del artículo 7, sin perjuicio de que puedan tener en explotación máquinas de tipo A.

5. Sin perjuicio de dar cumplimiento a lo dispuesto en el Código Técnico de Edificación aprobado por *Real Decreto 314/2006, de 17 de marzo*, los locales destinados a salones recreativos o de juego deberán reunir los siguientes requisitos:

a) Superficie

La superficie del local no podrá ser inferior a 50 metros cuadrados construidos en salones recreativos y 150 metros cuadrados construidos en salones de juego, excluidas las superficies destinadas a oficinas y almacén.

b) Número de máquinas a instalar

El número mínimo de máquinas será de diez en cada salón. En los salones de juego las diez máquinas serán de tipo B.

El número máximo de máquinas será de una por cada 3 metros cuadrados de la superficie útil del salón.

c) Distribución de las máquinas en los salones

Se dispondrán de forma que la separación entre los laterales de las máquinas o de éstas con el paramento vertical más próximo sea de un mínimo de 25 centímetros y dejen al jugador un espacio de 60 por 60 centímetros, debiendo colocarse respetando los pasillos de circulación que en todo caso deberán tener un ancho mínimo de 1,50 metros en los salones inferiores a 100 metros cuadrados y de dos metros en los de superficie mayor.

d) Decoración exterior

Dentro de las limitaciones que dispongan al respecto las ordenanzas municipales, en la decoración exterior de los salones de juego sólo podrá instalarse, por cada fachada, un cartel con el nombre del establecimiento y la expresión «salón de juego», siempre que sus medidas totales no excedan de dos metros cuadrados.

e) Puertas de entrada y salida

En las puertas de acceso al público a los salones de juego, que deberán permanecer cerradas en todo momento, siempre que no se estén utilizando para entrar o salir, figurará un rótulo con la siguiente expresión: «SE PROHÍBE LA ENTRADA A LOS MENORES DE EDAD».

f) Salidas de emergencia

Los locales que tengan una superficie superior a 100 metros cuadrados construidos y cuyo uso habitual implique la permanencia de un número de personas superior a 50, deberán contar con un número mínimo de dos salidas debidamente señalizadas, entre las que podrán computarse las puertas de entrada. Cuando la ocupación exceda de 500 personas, se incrementará el número de salidas de emergencia a razón de una por cada 500 personas adicionales o fracción.

g) Altura

Mínima de 2,80 metros y, excepcionalmente, se admitirá la reducción hasta un mínimo de 2,50 metros en determinados puntos de la sala de juego en sentido estricto, siempre que los mismos no superen el 50 por 100 de la superficie de la misma. En los demás espacios del local, de acceso público, tales como servicios, aseos y similares, la altura no podrá ser inferior a 2,50 y 2,30 metros con arreglo a los criterios anteriores.

h) Aforo de personas

Se establecerá de forma que, descontando la superficie ocupada por el máximo de máquinas permitidas en cada caso, resulte una ocupación punta sobre la superficie residual de una persona por metro cuadrado.

i) Sanitarios

Se instalarán servicios independientes para hombres y mujeres.

j) Instalación eléctrica e iluminación

Se aplicará lo dispuesto en el Reglamento Electrotécnico para Baja Tensión aprobado por Real Decreto 842/2002, de 2 de agosto.

k) Otras instalaciones

Se instalarán extractores de aire, alarma, extintores, bocas contra incendio y las demás que sean necesarias para el cumplimiento del Real Decreto 393/2007, de 23 de marzo, por el que se aprueba la norma básica de autoprotección de los centros, establecimientos y dependencias dedicadas a actividades que puedan dar origen a situaciones de emergencia.

6. En los salones recreativos se podrán instalar máquinas expendedoras y una barra para la expedición de productos alimenticios y bebidas no alcohólicas, siempre que su titular haya presentado la declaración censal establecida por las normas tributarias.

7. En los salones de juego podrá existir una dependencia destinada a bar o cafetería, siempre que su titular haya presentado la declaración censal establecida por las normas tributarias y esté en posesión de la correspondiente licencia municipal y que su uso esté restringido a los jugadores.

Artículo 36. De las garantías.

1. Para la obtención de la autorización contemplada en el artículo 38, los interesados deberán constituir en la Caja de Depósitos de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia la garantía que podrá consistir en efectivo, avales prestados por entidades de crédito o sociedades de garantía recíproca y seguros de caución a disposición de la Consejería competente en materia de juego y apuestas, de 30.000 euros por cada tres salones de juego o fracción, a excepción del primero de cualquiera de ellos que estará comprendido en la constituida para la inscripción como empresa.

2. La fianza deberá mantenerse en constante vigencia y por la totalidad de su importe durante todo el período de validez de la autorización. Cuando se preste mediante aval, no se podrá utilizar el beneficio de excusión y división a que se refieren los artículos 1830 y concordantes del Código Civil.

3. La fianza quedará afecta a las responsabilidades tanto tributarias como de las sanciones pecuniarias que los órganos competentes impongan al titular del salón como consecuencia de la explotación del mismo.

4. Si se produjese disminución en la cuantía de la fianza, el titular deberá proceder a su reposición hasta la cantidad exigida en el plazo máximo de un mes a partir de la fecha en que se materializó la disminución.

5. Cuando desaparezcan las causas para la constitución de la fianza, si no hubiera responsabilidades pendientes, se procederá a su devolución.

Artículo 37. Consulta previa de viabilidad.

Cualquier persona física o jurídica interesada en la explotación de un salón podrá formular a la Dirección General de Tributos, consulta previa sobre la posibilidad de obtener autorización para su funcionamiento.

Para obtener dicha información deberá adjuntar:

a) Fotocopia del Documento Nacional de Identidad o pasaporte de la persona física, o del representante legal de la persona jurídica.

b) Plano de situación del local.

c) Planos del estado actual y reformados del local.

d) Memoria descriptiva del local, suscrita por técnico competente, confirmando expresamente el cumplimiento de todos y cada uno de los requisitos exigidos en el apartado 5 del artículo 35, o la posibilidad de que el local cumpla dichos requisitos una vez realizadas las oportunas obras de adaptación. En este último caso, el informe y la autorización estarán condicionados a la realización y comprobación de las mencionadas obras.

La Dirección General de Tributos, a la vista de la documentación presentada, contestará sobre la posibilidad de autorización del salón, formulando los reparos que, en su caso, fueran procedentes.

En ningún caso, la información emitida implicará la autorización administrativa para la apertura y funcionamiento del salón objeto de consulta.

Artículo 38. Tramitación de la solicitud de funcionamiento y su resolución.

1. La solicitud de funcionamiento de un salón, se dirigirá al Director General de Tributos de acuerdo con lo previsto en el artículo 70 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, adjuntando a la misma la siguiente documentación:

a) Número de inscripción de empresarios de salones en el Registro General del Juego.

b) Documento que acredite la disponibilidad de local, que podrá estar sometida a la condición suspensiva de la autorización del salón.

c) Licencia municipal de actividad y solicitud de licencia de obras si se precisare. En el supuesto de que el local no posea la citada licencia, se aportará solicitud de la misma.

d) Un plano del local no superior a 1/100, visado por el Colegio correspondiente.

2. Cuando no se hubiere planteado consulta previa de viabilidad, deberán presentarse los documentos reseñados en el artículo anterior.

3. Si la documentación presentada fuera defectuosa o incompleta, se requerirá al solicitante para que en un plazo no superior a diez días subsane la falta, con la advertencia de que, si no lo hiciera, se le tendrá por desistido de su petición.

4. La Dirección General de Tributos, una vez realizadas las obras necesarias, ordenará la inspección del local y, en su caso, requerirá las modificaciones que estime necesarias en relación con el cumplimiento de los requisitos establecidos en el apartado 5 del artículo 35, cuya realización comunicará el solicitante en el plazo de diez días desde su conclusión.

5. Constatado el cumplimiento de los requisitos exigidos y las obligaciones establecidas en el apartado 5 del artículo 24, en el plazo de seis meses a contar desde la fecha de la comunicación citada en el apartado 4 anterior, se resolverá sobre la autorización solicitada. Cuando se hubiera otorgado la autorización antes de haberse concedido la licencia municipal de actividad, aquélla quedará condicionada a la obtención de ésta.

6. La autorización de funcionamiento de los salones tendrá una validez de cinco años, renovable por períodos sucesivos de igual duración.

7. La renovación de la autorización se ajustará a lo dispuesto en el apartado 6 del artículo 24 para la renovación de la inscripción en el Registro General del Juego.

8. La autorización podrá ser revocada por las mismas causas contempladas en el apartado 4 del artículo 34.

9. La autorización podrá transmitirse por cualquiera de las formas admitidas en derecho, siempre que el adquirente figure inscrito en el Registro General del Juego. Dicha transmisión deberá autorizarse por la Dirección General de Tributos.

Artículo 39. Del acceso a los salones.

1. A los salones recreativos estará permitido el acceso a los menores de edad.

2. Los salones de juego deberán tener obligatoriamente un servicio de recepción que impedirá la entrada a los menores de edad y podrá exigir la identificación de cuantos usuarios acudan al establecimiento.

3. Los titulares de los salones podrán solicitar a la Dirección General de Tributos la concesión de reserva del derecho de admisión, con especificación concreta y pormenorizada de los requisitos a los que condicionan la citada reserva, que en ningún caso tendrán carácter discriminatorio o lesivo de los derechos fundamentales de las personas.

4. En los salones existirán las hojas de reclamaciones previstas en el Decreto número 31/1999, de 20 de mayo. Las reclamaciones de los jugadores serán suscritas por el interesado y el encargado del salón.

Las reclamaciones que formulen los jugadores se remitirán, dentro de los dos días hábiles siguientes, a la Dirección General de Tributos.

5. En los salones de juego que tengan instaladas máquinas con el dispositivo opcional establecido en la letra g) del artículo 9 exclusivas para salones, que puedan intervenir dos o más jugadores, existirá un servicio de recepción a la entrada de acceso a la zona reservada a estas máquinas, en el que se requerirá la identificación de los visitantes al objeto de comprobar su mayoría de edad y su inscripción

o no en el Registro General del Juego de prohibiciones de acceso a locales y salas de juego y apuestas establecido por el Decreto 8/2006, de 17 de febrero.

6. El horario de cierre de los salones de juego será a las dos horas, no obstante los viernes, sábados y vísperas de festivos se prolongará hasta las tres horas.

CAPÍTULO II

Empresas operadoras, régimen de explotación e instalación

Sección 1ª Empresas operadoras

Artículo 40. Empresas operadoras.

Para la explotación de máquinas recreativas será precisa la inscripción previa de las Empresas en la Sección correspondiente del Registro General del Juego.

Artículo 41. Garantías.

1. Para ser titular de autorizaciones de explotación de máquinas recreativas de tipo B, las empresas operadoras según el artículo anterior deberán constituir en la Caja de Depósitos de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia fianza en metálico, aval de entidades bancarias, de caución o crédito o de sociedades de garantía recíproca a disposición de la Consejería competente en materia de juego y apuestas de acuerdo con la siguiente escala:

Hasta 50 máquinas: 30.000 euros.

Hasta 100 máquinas: 60.000 euros.

Hasta 300 máquinas: 180.000 euros.

Hasta 500 máquinas: 300.000 euros.

Hasta 1.000 máquinas: 601.000 euros.

Más de 1.000 máquinas: 60.000 euros adicionales por cada 100 máquinas o fracción.

2. Para ser titular de autorizaciones de explotación de máquinas de tipo C, las empresas operadoras o las titulares de casinos de juego deberán constituir una fianza que será el doble de la establecida en el apartado anterior.

3. La fianza quedará afecta al pago forzoso de las sanciones pecuniarias que los órganos competentes impongan al titular de la autorización de explotación, así como de los premios y tributos que deban ser abonados como consecuencia de la explotación.

4. La fianza estará sujeta a las normas contenidas en los apartados 2, 4 y 5 del artículo 36.

Artículo 42. Documentación en poder de la empresa operadora.

La empresa operadora deberá tener, en su domicilio o sede social en todo momento y exhibir a petición de los agentes de la autoridad:

a) Relación y guías de circulación de todas las máquinas que explote.

b) Relación de los locales donde estén situadas y en explotación todas y cada una de las máquinas que explote.

c) Justificante de la declaración censal establecida por las normas tributarias, así como de la Tasa Fiscal sobre el Juego correspondiente a cada máquina.

d) El título acreditativo de su inscripción en el Registro General del Juego.

Sección 2ª Régimen de explotación e instalación

Artículo 43. Autorización de explotación.

1. La autorización de explotación es el documento administrativo que habilita la explotación de una máquina de una empresa operadora, una vez cumplidos los requisitos establecidos y satisfecha la tasa fiscal correspondiente.

2. La autorización de explotación se documentará en la Guía de Circulación de la máquina mediante diligencia oficial en la que figurará su número y período de validez.

3. La autorización de explotación corresponderá otorgarla a la Dirección General de Tributos, será única y exclusiva para cada máquina, que tendrá su vigencia vinculada a la de la Guía de Circulación de la misma.

4. La autorización de explotación se entenderá otorgada para las máquinas de tipo A con la expedición de la correspondiente Guía de Circulación.

5. La autorización de explotación se solicitará por la empresa operadora propietaria de la máquina, que deberá acreditar:

a) El pago de la Tasa correspondiente por actuaciones administrativas en materia de apuestas y juegos de suerte, envite o azar.

b) El pago de la Tasa Fiscal sobre el Juego que grava las máquinas recreativas con premio y de azar.

6. La solicitud de sustitución de una máquina por otra de nueva autorización se realizará en el modelo correspondiente, acreditando los mismos requisitos exigidos para la autorización de explotación.

7. La autorización de explotación es previa pero no suficiente por sí misma para la instalación y explotación de las máquinas en los establecimientos autorizados, será necesario, además, el Boletín de Situación a que se refiere el artículo siguiente.

8. La explotación de los juegos para máquinas de tipo B con soporte de video, a los que se refiere el apartado 3 del artículo 18, se entenderá autorizada con la comunicación previa a la Dirección General de Tributos por las empresas operadoras siempre que acrediten la titularidad de los mismos con el certificado del fabricante y se cumplan las condiciones establecidas en la letra n) del artículo 8.

Artículo 44. Boletín de Situación.

1. El Boletín de Situación es el documento administrativo por el que se autoriza la instalación de una concreta máquina de tipo «B» o «C» debidamente autorizada y documentada, en un establecimiento específicamente autorizado para la explotación de estas máquinas.

2. El Boletín de Situación se presentará en el modelo correspondiente, diligenciándose por la Dirección General de Tributos.

3. El Boletín de Situación tendrá una validez mínima de cinco años y no podrá ser sustituido por otro diferente hasta la finalización del indicado plazo de validez.

El plazo de vigencia del Boletín de Situación se entenderá automáticamente renovado, por el mismo período de validez primitivamente acordado, de no mediar denuncia expresa ante la Dirección General de Tributos del titular del establecimiento o de la empresa operadora, al menos con dos meses de antelación a su vencimiento.

4. En los supuestos de nueva titularidad de la autorización para instalar máquinas recreativas de tipo «B» en el establecimiento o de transferencia de una máquina instalada y en explotación y con motivo de sucesivos cambios de máquina respecto de la primera instalación, se presentará a diligenciar un segundo Boletín de Situación en el que se mantendrá la fecha de vencimiento del anterior, considerándose a estos efectos como un solo documento.

5. El Boletín de Situación se suscribirá conjuntamente por el titular del establecimiento donde la máquina se vaya a instalar y por la empresa operadora. Deberá acreditarse mediante firma estampada ante funcionario público, excepto cuando se trate de un Boletín presentado únicamente para diligenciar un cambio de máquina respecto de la primera instalación.

6. Los locales autorizados para instalar máquinas de tipo «B» o «C», la existencia de Boletines de Situación diligenciados y sus plazos de vigencia, serán inscritos en la Sección correspondiente del Registro General del Juego.

Artículo 45. Transmisiones de las máquinas y de los juegos.

La transmisión de la titularidad de máquinas recreativas y de azar y de los juegos para máquinas de tipo B con soporte de video, con autorización de explotación, sólo podrá llevarse a cabo entre empresas inscritas en el Registro General del Juego, se hará constar mediante diligencia incorporada a la guía de circulación y previa solicitud acompañada del título que acredite dicha transmisión. No se autorizará la transmisión de la titularidad de las máquinas recreativas con deudas pendientes por tasa fiscal sobre el juego, salvo que el adquirente aporte las garantías para su pago que establece el artículo 48 del Reglamento General de Recaudación aprobado por Real Decreto 939/2005, de 29 de julio.

Artículo 46. Extinción y revocación.

1. Las autorizaciones de explotación y los Boletines de Situación se extinguirán por el vencimiento de los plazos en ellos fijados. No obstante lo anterior, las autorizaciones de explotación y los

Boletines de Situación se extinguirán también por renuncia de la empresa operadora y por mutuo acuerdo entre ésta y el titular del establecimiento, respectivamente.

2. Se revocará la autorización de explotación y, en su caso, el Boletín de Situación y deberá cesar, en consecuencia, la explotación de la máquina cuando concurra alguna de las siguientes circunstancias:

a) Cancelación de la inscripción del modelo de máquina en el Registro General del Juego.

b) Cancelación de la inscripción en el Registro General del Juego de la empresa operadora propietaria de la máquina, salvo que se transfiera a otra empresa para la continuidad de la explotación.

c) Comprobación de falsedades, irregularidades o inexactitudes esenciales en alguno de los datos expresados en las solicitudes, su transmisión o modificación, o en la documentación aportada.

d) Por impago de tributos generados por el desarrollo de la explotación de las máquinas y de la Tasa Fiscal sobre el Juego. En este supuesto se procederá de acuerdo con lo establecido en el apartado 4 del artículo 10 del Real Decreto 2221/1984, de 12 de diciembre, por el que se regula la Tasa Fiscal que grava la autorización o la organización o celebración de juegos de suerte, envite o azar.

Se entenderá impagado el impuesto cuando haya transcurrido el período voluntario de pago sin que éste se haga efectivo, salvo que se haya garantizado en tiempo y forma la deuda tributaria.

e) Como consecuencia de resolución firme recaída en expediente sancionador en aplicación de lo dispuesto en el artículo 29 de la Ley 2/1995, de 15 de marzo.

f) Por baja definitiva de la máquina a solicitud de la empresa operadora propietaria de la misma.

g) Por traslado de la máquina a otra Comunidad Autónoma.

3. La extinción o revocación de la autorización de explotación de las máquinas llevará aparejada la de los juegos para máquinas de tipo B con soporte de video en ellas instalados, sin perjuicio de que puedan instalarse posteriormente en cualquier otra siempre que se cumplan las condiciones reglamentarias.

Artículo 47. Documentación incorporada a la máquina.

Todas las máquinas que se encuentren en explotación, deberán llevar necesariamente incorporadas y de forma visible desde el exterior las marcas de fábrica, a que se refiere el artículo 22.

Artículo 48. Documentación a conservar en el local.

En todo momento deberán hallarse en el local donde estuvieren en explotación las máquinas:

a) Autorización de instalación para los locales a que se refiere el artículo 34 y la autorización de funcionamiento en el caso de salones o salas de bingo, que deberán situarse en lugar visible del local junto a la máquina o máquinas, y accesible para su comprobación por los agentes de la autoridad.

b) Un ejemplar de este Reglamento, que deberá estar a disposición del usuario que lo solicite.

c) Las hojas de reclamaciones previstas en el Decreto 31/1999, de 20 de mayo, por el que se regulan las hojas de reclamaciones de los consumidores y usuarios en la Región de Murcia.

d) La Guía de Circulación y el Boletín de Situación de las máquinas instaladas en el local.

Artículo 49. Condiciones de seguridad, horario y averías.

1. Las empresas operadoras y los titulares de los locales quedan obligados a mantener las máquinas instaladas y en explotación, en todo momento, en perfectas condiciones de seguridad, higiene y funcionamiento.

2. En el supuesto de que la máquina sufriese una avería que no pudiese ser reparada en el acto y que impida su correcto funcionamiento, el responsable del establecimiento procederá a su desconexión inmediata y a la colocación de un rótulo en la misma indicador de tal circunstancia. Efectuado lo anterior, no existirá obligación de devolver al jugador las monedas introducidas posteriormente, considerándose en caso contrario que la máquina se encuentra instalada y en explotación a todos los efectos.

3. Si por fallo mecánico la máquina no abonara el premio válidamente obtenido deberá abonarse al jugador dicho premio en metálico o la diferencia para completarlo, no pudiendo reanudarse la utilización de la máquina hasta su reparación.

4. El horario de funcionamiento de las máquinas será el autorizado para los establecimientos donde se encuentren instaladas.

5. La máquina o máquinas que se instalen no podrán colocarse en lugares y pasillos que, por razón de su función de evacuación, circulación o distribución del público, hayan de estar libres y expeditos de cualquier obstáculo.

Artículo 50. Prohibiciones de uso.

1. A los operadores de las máquinas, al titular del establecimiento y al personal vinculado al mismo les estará prohibido:

a) Usar las máquinas de los tipos B y C en calidad de jugadores.

b) Conceder créditos o dinero a cuenta a los jugadores.

c) Conceder bonificaciones o jugadas gratuitas al usuario.

2. Los titulares de los establecimientos o sus responsables podrán impedir el uso o acceso a aquellas personas que maltraten las máquinas en su manejo. Igualmente deberán hacer figurar en lugar visible en los locales donde se encuentren instaladas las máquinas del tipo B, excepto en las salas de bingo, un rótulo indicando la prohibición del uso de estas máquinas a los menores de 18 años.

CAPÍTULO III

Planificación de las autorizaciones

Artículo 51. Criterios de planificación.

La gestión regional del juego será objeto de planificación en función de criterios de incidencia social y económica, que se determinarán por el Consejo de Gobierno mediante disposición motivada en la que se concrete el número máximo de locales y máquinas recreativas que se puedan autorizar.

En la determinación del número máximo de autorizaciones en vigor se tendrán en cuenta respecto a locales, la proximidad de centros docentes, número de habitantes de la localidad donde se ubiquen, su incidencia social, zonas turísticas u otra circunstancia similar y respecto a máquinas recreativas el número de habitantes de la Comunidad Autónoma, número de locales en funcionamiento, la superficie de los locales u otra circunstancia similar.

TÍTULO IV

RÉGIMEN SANCIONADOR

CAPÍTULO I

Infracciones y Sanciones

Artículo 52. Infracciones y sanciones administrativas.

Son infracciones administrativas en materia de máquinas recreativas y de azar las tipificadas y sancionadas en la Ley 2/1995, de 15 de marzo.

CAPÍTULO II

Competencias y control del juego

Artículo 53. Competencias.

1. La Dirección General de Tributos será la competente para la incoación e instrucción de los expedientes sancionadores.

2. Las sanciones accesorias no pecuniarias se impondrán por el órgano competente para la imposición de la sanción pecuniaria.

Artículo 54. Vigilancia y control.

1. Las actuaciones de vigilancia y control en materia de juego y apuestas podrán realizarse en todo lugar donde se encuentren personas u objetos de los regulados en el presente Reglamento.

2. Las funciones propias de la inspección, vigilancia y control corresponden al Servicio de Gestión y Tributación del Juego y serán ejercidas por:

a) El Jefe de Servicio de Gestión y Tributación del Juego, quien sin perjuicio de la dirección y coordinación de la actividad, podrá realizar directamente actuaciones de vigilancia y control en cualquiera de sus modalidades, que, en su ausencia, serán asumidas por el Jefe de Sección que éste designe.

b) Los Agentes del Juego debidamente identificados mediante la correspondiente tarjeta de identidad expedida por la Dirección General de Tributos.

c) Los funcionarios pertenecientes a la Brigada Provincial de Murcia de Policía Judicial, de acuerdo con lo previsto en el Convenio de Colaboración suscrito entre el Ministerio del Interior y esta Comunidad Autónoma.

Artículo 55. Documentación de las actuaciones inspectoras.

1. El resultado de las actuaciones de inspección, vigilancia y control se documentarán mediante las correspondientes actas, diligencias e informes y se extenderán por duplicado ejemplar por los funcionarios habilitados a este fin.

2. Las actas se levantarán en presencia del titular o empleado del local, del responsable de los hechos, en su caso, y del titular de las máquinas si se hallase presente, quienes firmarán las mismas haciendo constar las observaciones pertinentes que deseen, y si se negasen a estar presentes o a firmarlas así se especificará.

Las actas podrán ser:

a) Actas de infracción. Se extenderán por toda presunta infracción y reflejarán con la máxima exactitud los hechos y datos tendentes a acreditar la existencia de infracción.

De dichas actas se entregará copia a la persona o personas ante las que se hubieren levantado, dejando constancia de ello si se negasen a recibirla, en cuyo caso se le enviará el ejemplar por correo.

b) Actas de comprobado y conforme. Se extenderán cuando no se observe por los inspectores anomalía alguna, a petición de quien concurra a la inspección, a quien se entregará copia.

c) Actas de precinto, comiso o clausura. Se levantarán al tiempo de proceder al precinto o decomiso de máquinas o clausura de locales para los que se ordene expresa e individualmente por la autoridad competente, bien en concepto de sanción firme, como medida cautelar una vez incoado el expediente sancionador o como consecuencia de un acta de infracción en los términos a que se refiere el apartado 4 del artículo 32 de la Ley 2/1995, de 15 de marzo.

d) Actas de desprecinto o reapertura, que se formularán una vez cumplida la sanción o levantada la medida cautelar de precinto o clausura.

e) Actas de destrucción, que se levantarán para hacer constar la destrucción de material clandestino decomisado cuando así se ordene por la autoridad competente para resolver el expediente.

3. Las diligencias se levantarán para hacer constar los hechos o circunstancias con relevancia que se produzcan en el curso de las actuaciones inspectoras o de verificación y control requeridos por la autoridad competente, así como las manifestaciones de la persona o personas con quienes se realicen las mismas.

4. Los informes se emitirán por los actuarios cuando lo consideren necesario o a requerimiento de la autoridad competente para aclarar o ampliar las actas de infracción o las diligencias.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera. Reconocimiento mutuo.

Las máquinas fabricadas y legalmente comercializadas en un Estado miembro de la Unión Europea y en Turquía o en los Estados pertenecientes al Espacio Económico Europeo, podrán homologarse y registrarse por el procedimiento establecido en el Capítulo II del Título II. Asimismo, los fabricantes y comercializadores que residan en cualquier Estado de la Unión Europea y en Turquía o del Espacio Económico Europeo, podrán ser inscritos en el Registro correspondiente en las mismas condiciones y con los mismos requisitos que las empresas radicadas en el Estado Español.

Segunda. Regulación de la publicidad.

Se prohíbe la publicidad de la actividad del juego objeto de este Reglamento, con excepción de la realizada en publicaciones específicas del sector en los términos establecidos en el artículo 9 de la Ley 2/1995, de 15 de marzo.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera. Vigencia de Anexos.

En tanto por la Consejería competente en materia de juego y apuestas no se aprueben y publiquen los modelos a los que se hace referencia en este Reglamento, continuarán vigentes los Anexos contenidos en el Decreto núm. 61/2001, de 31 de agosto.

Segunda. Dispositivo luminoso.

A las máquinas de tipo B que estén homologadas e inscritas en el Registro General del Juego a la entrada en vigor del presente Decreto, no les será de aplicación lo dispuesto en la letra m) del artículo 8 respecto a la instalación de dispositivos luminosos.

Tercera. Conector para la lectura del contador.

La instalación del conector para la lectura de los datos del contador al que se refiere la letra a) del apartado 1 del artículo 15 será exigible a las máquinas con autorización de explotación vigente a la entrada en vigor de este Decreto, cuando proceda la renovación de su guía de circulación.

Cuarta. Convalidación de modelos.

Las homologaciones e inscripciones de los modelos de máquinas recreativas y de azar realizadas por la Comisión Nacional del Juego se entenderán convalidadas a todos los efectos.

Quinta. Limitación de las autorizaciones de explotación.

1. El número máximo de máquinas recreativas de tipo B con autorización de explotación en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, será el de aquellas que la hayan obtenido hasta la fecha de entrada en vigor de este Reglamento. En consecuencia, no se diligenciarán guías de circulación ni se concederán autorizaciones de explotación para máquinas recreativas tipo B de nueva instalación solicitadas después de dicha fecha, salvo que se trate de altas:

a) Por sustitución de una máquina de las mismas características, ya autorizada con anterioridad.

b) De máquinas para instalar en salas de bingo.

2. Lo dispuesto en el número anterior mantendrá su vigencia durante un período de un año. Este plazo de un año se entenderá sucesivamente prorrogado por períodos sucesivos e igual duración, hasta tanto se determine por el Consejo de Gobierno de acuerdo con lo previsto en el artículo 51.

Sexta. Vigencia de las inscripciones y autorizaciones.

Las inscripciones y autorizaciones existentes en la fecha de entrada en vigor del presente Reglamento conservarán la vigencia que tuvieran reconocida, salvo las guías de circulación que ajustarán a lo establecido en el apartado 5 de su artículo 23.

n) Navarra

§ 105 DECRETO FORAL 7/1990, DE 25 ENERO. REGLAMENTO DE APLICACIÓN A LA INSTALACIÓN Y EXPLOTACIÓN DE MÁQUINAS RECREATIVAS EN EL TERRITORIO DE LA COMUNIDAD FORAL DE NAVARRA

(BON núm. 22, de 19 febrero [LNA 1990, 32])

Las máquinas recreativas se rigen actualmente, en unión de las máquinas de juego o azar, por el Reglamento a probado por Real Decreto 877/1987, de 3 de julio, Reglamento que es aplicable a Navarra como derecho supletorio a falta de normativa foral específica.

Las Leyes Forales 2/1989, de 13 de marzo, Reguladora de Espectáculos Públicos y Actividades Recreativas, y 11/1989, de 27 de junio, del Juego, imponen un régimen distinto a las máquinas recreativas, que se somete a la primera, y las máquinas de juego, que quedan bajo el ámbito de aplicación de la segunda. Procede, por tanto, que por el Gobierno de Navarra se dicte una normativa específica dirigida a las máquinas recreativas y que adapte su régimen a la legislación vigente.

En su virtud, a propuesta del Consejero de Presidencia e Interior, y de conformidad con el Acuerdo adoptado por el Gobierno de Navarra en sesión celebrada el día veinticinco de enero de mil novecientos noventa, decreto:

Artículo único.

Se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas cuyo texto se inserta a continuación.

REGLAMENTO DE MÁQUINAS RECREATIVAS

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 1. Ámbito.

1. El presente reglamento será de aplicación a la instalación y explotación de máquinas recreativas en el territorio de la Comunidad Foral de Navarra.

2. Son máquinas recreativas los aparatos manuales o automáticos que a cambio de un precio permiten su utilización durante un tiempo de juego, con el único fin de obtener diversión o recreo, y que no entregan ningún premio en metálico o especie salvo, en su caso, la repetición del tiempo de juego.

3. Se excluyen de la aplicación de este reglamento las máquinas de juego, entendiendo como tales las que ofrecen premios en metálico o especie, y las máquinas expendedoras que se limiten a efectuar mecánicamente la venta de productos o mercancías que se hallen determinados con antelación, siempre que el valor del dinero depositado en las máquinas corresponda al valor de mercado de los productos que entreguen.

4. A los efectos de este Reglamento, las máquinas recreativas se consideran clasificadas en:

a) Máquinas recreativas electrónicas. Son aquellas cuyo funcionamiento se realiza mediante componentes electrónicos, como son, entre otras, las máquinas de vídeo y «pin-balls».

b) Máquinas recreativas manuales. Son aquellas cuyo funcionamiento es puramente manual o mecánico, sin que en el juego intervengan directamente componentes electrónicos. No obstante, se consideran dentro de esta clase las máquinas que posean elementos electrónicos con carácter meramente auxiliar, en monederos, marcadores u otros elementos. Forman parte de estas máquinas los futbolines, billares o boleras y otros similares.

Artículo 2. ...

✐ Derogado por disp. final 2 de Decreto Foral 29/1998, de 9 febrero.

CAPÍTULO II

Empresas operadoras de máquinas recreativas

Artículo 3. Definición.

1. Son empresas operadoras de máquinas recreativas las personas físicas o jurídicas que hayan sido inscritas en el correspondiente Registro y, por ello, se hallan autorizadas para la explotación de dichas máquinas. Únicamente las empresas operadoras inscritas podrán explotar máquinas recreativas.

2. Las empresas operadoras podrán adquirir las máquinas que exploten en propiedad, en régimen de arrendamiento, «leasing» o cualquier otra modalidad admitida en Derecho.

3. Las empresas operadoras podrán explotar las máquinas de que sean titulares bien en locales propios, bien en locales de titularidad ajena. En el segundo caso, la relación existente entre la empresa operadora y el titular de los locales podrá adoptar cualquiera de las formas admitidas en Derecho, siempre que no suponga sustraerse al cumplimiento de las normas de este Reglamento.

Artículo 4. Registro de empresas operadoras.

El Registro de empresas operadoras que pretendan explotar máquinas recreativas en el territorio de la Comunidad Foral de Navarra se llevará en el Departamento de Presidencia e Interior del Gobierno de Navarra.

Artículo 5. Procedimiento de inscripción.

1. Las personas físicas o jurídicas que quieran ser inscritas en el registro de empresas operadoras deberán solicitarlo al Departamento de Presidencia e Interior adjuntando a su instancia de solicitud los siguientes documentos:

a) Fotocopia del Documento Nacional de Identidad o pasaporte del solicitante, si fuera persona física, o de los Administradores, Consejeros o Directivos en el caso de tratarse de persona jurídica.

b) Copia o testimonio de la escritura de constitución, en la que constará la cuantía del capital desembolsado, con las cuotas de participación de los socios o promotores, y copia de los Estatutos, en los casos en que se trate de personas jurídicas.

En el caso de que la sociedad que pretenda ser inscrita como empresa operadora todavía no se haya constituido, podrá condicionarse la presentación de los citados documentos al informe favorable sobre la inscripción.

c) Justificante de la inscripción en el Registro Mercantil, en su caso.

d) Memoria explicativa de los medios humanos y técnicos con que cuente el solicitante, así como de los locales de que se disponga.

e) Justificante de hallarse en alta y al corriente del pago en la Licencia Fiscal.

(En el BON no figura el apartado f).

g) Hallarse en alta la empresa y sus empleados, en su caso, en el régimen correspondiente de la Seguridad Social.

h) Justificante de haber prestado fianza, mediante depósito en metálico, aval bancario o póliza de caución, por la cantidad de 2.000.000 de pesetas, a favor del Gobierno de Navarra, para responder de las responsabilidades derivadas de la actividad.

2. Presentados los documentos citados en el apartado anterior, se procederá a la inscripción de la empresa operadora, otorgándole un número de registro.

3. Las empresas que figuren inscritas en el Registro de empresas operadoras de máquinas de juego serán inscritas también en el Registro de empresas operadoras de máquinas recreativas sin otro requisito que su solicitud en ese sentido.

Artículo 6. Efectos de la inscripción.

1. La inscripción en el registro tendrá carácter indefinido y solamente podrá ser cancelada:

a) A solicitud del interesado.

b) Como resultado de un procedimiento sancionador.

c) Por fallecimiento del titular de la empresa operadora, cuando se trate de una persona física. No obstante, no se cancelará la inscripción si los herederos del fallecido solicitan en el plazo de tres

meses la vigencia provisional de la inscripción a su nombre, presentando el certificado de fallecimiento del titular y título en que basen su derecho sucesorio. La inscripción a nombre de los herederos se mantendrá durante un año, plazo que podrá ser prorrogado a petición de los interesados, pasado el cual se hará inscripción definitiva a nombre del heredero o de los herederos constituidos en sociedad, o se cancelará la inscripción.

d) Por disolución de la sociedad.

2. No se cancelará la inscripción en el registro cuando las acciones de una empresa operadora sean adquiridas por otra sociedad que figure también como empresa operadora.

3. La inscripción como empresa operadora de una sociedad en la que forme parte una persona física que figurara inscrita como empresa operadora podrá realizarse cancelando la inscripción de la citada persona física y manteniendo el mismo número de registro, si así se solicitara.

CAPÍTULO III

Salones recreativos

Artículo 7. Condiciones.

1. Son salones recreativos los locales específicamente dedicados a la instalación de máquinas recreativas.

2. Los salones recreativos deberán cumplir los requisitos que se establecen en el Anexo del presente Reglamento. En la licencia de actividad del local se hará constar el número de máquinas que se pueden instalar, teniendo en cuenta las disposiciones de dicho anexo.

Artículo 8. Clases de salones.

Los salones recreativos se clasifican en:

a) Salones recreativos de menores.

b) Salones recreativos de adultos.

Artículo 9. Licencia de actividad.

1. Para la explotación de un salón recreativo deberá obtenerse la correspondiente licencia de actividad del Ayuntamiento correspondiente. Dicha licencia deberá reflejar expresamente como actividad autorizada la de «salón recreativo de menores» o «salón recreativo de adultos».

2. Dentro de un mismo local la actividad de salón recreativo será incompatible con la actividad de salón de juego o cualquier otra actividad de juego.

3. Los salones recreativos de menores serán incompatibles, además, con cualquier otra actividad que implique la venta o consumo de bebidas alcohólicas.

CAPÍTULO IV

Régimen de instalación

Artículo 10. Locales autorizados.

1. Podrán instalarse máquinas recreativas en los siguientes locales:

a) En los salones recreativos, en el número que figure en su correspondiente licencia de actividad.

b) En otros locales de espectáculos públicos y actividades recreativas, hasta un máximo de dos máquinas por local, de las cuales una podrá ser electrónica y la otra manual. Excepcionalmente, podrá colocarse una máquina electrónica más si el local no estuviera autorizado para colocar una máquina de juego. Se consideran locales de tal naturaleza todos los citados en el Catálogo de Espectáculos Públicos y Actividades Recreativas.

c) En locales comerciales, con un máximo de una máquina por local.

2. En todos los locales donde se instalen máquinas recreativas se observará lo dispuesto en el punto 5 del Anexo de este Reglamento.

Artículo 11. Identificación de las máquinas.

1. Todas las máquinas recreativas que se instalen en los locales autorizados deberán estar identificadas mediante una placa de identidad adherida al exterior de la máquina en lugar visible y en la que constarán:

a) Razón social, número de identificación fiscal del fabricante o importador y, en su caso, número de inscripción en el Registro de Fabricantes e Importadores de la Comisión Nacional del Juego.

b) Nombre del modelo de la máquina y número de inscripción en el Registro de Modelos de la Comisión Nacional del Juego, cuando se trate de máquinas recreativas electrónicas.

c) Serie y número de fabricación de la máquina.

2. Las máquinas recreativas manuales añadirán el nombre o razón social y el número de registro de la empresa operadora.

Artículo 12. Guías de circulación.

1. Toda máquina recreativa electrónica instalada en un local debidamente autorizado deberá tener colocado el correspondiente ejemplar de la guía de circulación, en el modelo oficial establecido por la Comisión Nacional del Juego.

2. La guía de circulación deberá colocarse en la parte frontal o lateral de la máquina, de modo que resulte perfectamente visible. En caso de hallarse la guía en la parte lateral, la separación entre tal lateral y cualquier otro objeto no podrá ser inferior a 0,5 metros.

Artículo 13. Autorización de explotación.

1. La autorización de explotación de cada máquina recreativa electrónica consistirá en una diligencia del Departamento de Presidencia e Interior extendida sobre la guía de circulación, en la cual constará la fecha y el número de orden de la misma, e irá acompañada del sellado en seco de la guía. Dicha autorización será requisito indispensable para la explotación e instalación de la máquina en el territorio de la Comunidad Foral de Navarra.

2. La autorización de explotación podrá transmitirse a otra empresa operadora mediante diligencia que se realizará sobre la guía de circulación, y en la que se expresarán los datos de la nueva empresa operadora titular, una vez se haya acreditado documentalmente la transmisión de la titularidad sobre la máquina.

3. Podrá solicitarse autorización de explotación de máquinas que previamente hayan sido autorizadas en otras Comunidades Autónomas o provincias. En tal caso, la guía de circulación deberá llevar una diligencia del organismo competente en que se refleje la baja en el lugar de origen por causa del traslado. Asimismo, el Departamento de Presidencia e Interior realizará en la guía de circulación una diligencia en tal sentido cuando el interesado solicite la baja de una máquina en Navarra por traslado a otra Comunidad Autónoma o provincia, y remitirá todos los ejemplares de la guía al organismo competente.

4. La autorización de explotación se concederá por tiempo indefinido, y se extinguirá por los siguientes motivos:

a) Por cancelación de la inscripción de la empresa operadora titular de la máquina.

b) Por cancelación de la inscripción del modelo de la máquina en el correspondiente registro.

c) Como resultado de un procedimiento sancionador.

d) A petición de la empresa operadora titular, por retirada de la máquina de su explotación comercial.

Una vez extinguida la autorización de explotación, la empresa operadora titular deberá presentar al Departamento de Presidencia e Interior los ejemplares de la guía que se hallen en su poder, así como la placa de identificación de la máquina citada en el artículo 13.1.

Artículo 14. Condiciones de funcionamiento.

1. Las empresas operadoras, los propietarios de las máquinas y los titulares de los locales donde se hallen instaladas están obligados a mantenerlas en todo momento en perfectas condiciones de higiene, seguridad y funcionamiento.

2. Si se produjese en la máquina una avería que no pudiese ser subsanada en el acto y que impida su correcto funcionamiento, el encargado del local procederá a su desconexión inmediata y a la colocación de un cartel donde se exprese tal circunstancia. Efectuado lo anterior, no existirá obligación de devolver al usuario las monedas que pudiera haber introducido posteriormente.

3. En los salones recreativos de adultos se prohibirá la entrada de menores de 16 años.

CAPÍTULO V

Régimen sancionador

Artículo 15. Infracciones muy graves.

Se considerarán infracciones muy graves y comprendidas en el artículo 22 de la Ley Foral 2/1989,

de 13 de marzo (citada), Reguladora de Espectáculos Públicos y Actividades Recreativas, las siguientes acciones y omisiones:

1. La dedicación de locales a la actividad de salón recreativo sin haber obtenido la correspondiente licencia de actividad.

2. La modificación sustancial de los locales destinados a salones recreativos sin haber obtenido la correspondiente licencia de actividad, siempre que tal hecho cree situaciones de peligro.

3. La omisión de las medidas de seguridad establecidas en las normas generales o autorizaciones particulares respecto de salones recreativos u otros locales con máquinas recreativas.

4. La instalación de máquinas recreativas en un local de modo que dificulten la evacuación del local en casos de emergencia.

5. La instalación de máquinas recreativas electrónicas que no posean la correspondiente guía de circulación o que, poseyendo ésta, no cuenten con la autorización de explotación.

Artículo 16. Infracciones graves.

Se considerarán infracciones graves y comprendidas en el artículo 23 de la Ley Foral 2/1989, de 13 de marzo, Reguladora de Espectáculos Públicos y Actividades Recreativas, las siguientes acciones y omisiones:

1. La dedicación de locales a salones recreativos sin haber obtenido la correspondiente licencia de apertura.

2. La modificación sustancial de locales destinados a salones recreativos sin obtener la correspondiente licencia siempre que tal hecho no cree situaciones de peligro.

3. Permitir la entrada de menores de 16 años en los salones recreativos de adultos.

4. La expedición de bebidas alcohólicas en salones recreativos de menores.

Artículo 17. Infracciones leves.

Serán consideradas como infracciones leves, a los efectos del artículo 24 de la Ley Foral 2/1989, de 13 de marzo, Reguladora de Espectáculos Públicos y Actividades Recreativas, las siguientes acciones y omisiones:

1. La instalación de máquinas recreativas electrónicas que no tengan colocada la correspondiente guía de circulación.

2. La instalación de máquinas recreativas que carezcan de su placa de identificación.

3. La instalación de máquinas recreativas en mayor número del autorizado.

4. Todas las demás acciones y omisiones que se opongan a lo dispuesto en este reglamento y que no se hayan tipificado como infracción de mayor gravedad.

Artículo 18. Responsabilidad.

1. Las infracciones por incumplimiento de los requisitos que debe reunir la máquina serán imputables solidariamente al titular del local y a la empresa operadora titular de aquélla.

2. Las infracciones derivadas de las condiciones del local y de colocación de la máquina en el mismo serán imputables al titular del local.

Artículo 19. Inspección de máquinas.

1. Los titulares de las máquinas recreativas y de los locales donde se hallen instaladas tendrán la obligación de permitir la labor inspectora de los agentes de la autoridad comisionados para tal función cuando sean requeridos para ello.

2. Los agentes de la autoridad que realicen labores de inspección de máquinas levantarán acta de sus actuaciones en las que se reflejará:

a) Los datos de los locales, de sus titulares, de las máquinas instaladas y de las empresas operadoras titulares de las mismas.

b) La documentación que figure en las máquinas y en los locales, o la ausencia de los documentos exigidos en este Reglamento.

c) La ausencia, en su caso, de la placa de identificación de las máquinas.

d) Cualquier circunstancia que pudiera ser motivo de la existencia de una infracción a este Reglamento.

e) El precinto o comiso de la máquina, cuando hubiese lugar a ello.

3. Se entregará una copia de las actas levantadas a los interesados siempre que se hayan observado indicios de la existencia de una infracción y dicha acta vaya a dar lugar a la correspondiente denuncia ante el órgano competente. Cuando de la inspección no se deduzca ninguna infracción, sólo se entregará acta a los interesados si éstos lo solicitaran expresamente.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

Los salones recreativos que con anterioridad a la entrada en vigor de este Decreto Foral tuvieran autorización para instalar máquinas recreativas y de azar de tipo «A» y «B» podrán mantener dicha situación durante un plazo máximo de cinco años, tras el cual quedará decaída la autorización, y únicamente podrán explotarse máquinas recreativas. En todo caso se mantendrá la separación entre el espacio destinado a un tipo u otro de máquinas.

Segunda.

Los locales donde se hallen instaladas máquinas recreativas en número mayor al establecido en el Reglamento aprobado por este Decreto Foral deberán retirarlas en el plazo máximo que se extiende hasta el 31 de diciembre de 1991.

✐ Modificada por disp. adic. 1 de Decreto Foral 181/1990, de 31 julio.

Tercera.

Los salones recreativos que cuenten con autorización a la entrada en vigor de este Decreto Foral deberán adaptarse a lo dispuesto en el Reglamento en el plazo máximo de un año.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se faculta al Consejero de Presidencia e Interior para dictar las disposiciones que exija la ejecución o desarrollo de lo dispuesto en el Reglamento aprobado por este Decreto Foral.

⇒ Decreto Foral 28/1998, de 9 de febrero, por el que se regula el Registro de Modelos homologados de máquinas de juego. *BON 24, de 25 de febrero.*

Decreto Foral 29/1998, de 9 de febrero, por el que se regula el Registro de Modelos homologados de máquinas recreativas. *BON 24, de 25 de febrero.*

Decreto Foral 148/1999, de 10 de mayo, por el que se modifica el Registro de Modelos homologados de máquinas de juego. *BON de 4 de junio.*

Decreto Foral 138/2005, de 28 de noviembre, por el que se modifica el Decreto Foral 28/1998, de 9 de febrero, por el que se regula el Registro de Modelos Homologados de Máquinas de Juego. *BON núm. 152, de 21 de diciembre.*

Decreto Foral 68/2006, de 9 de octubre, por el que se aprueban diversas medidas en relación con la homologación, autorización e instalación de máquinas de juego y el régimen de los salones de juego. *BON núm. 142, de 27 de noviembre.*

Segunda.

Quedan derogadas todas las disposiciones de igual o inferior rango que se opongan a lo dispuesto en este Decreto Foral.

Tercera.

Este Decreto Foral entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de Navarra».

ANEXO

Condiciones de los Salones Recreativos

Las condiciones que se fijan en este Anexo deberán cumplirse sin perjuicio de lo establecido tanto en la NBE-CPI en vigor, como en las correspondientes Ordenanzas municipales, así como en otras reglamentaciones específicas.

1. Accesibilidad.

El edificio en el que se encuentre el salón recreativo debe disponer a lo largo de, al menos, una de sus fachadas, de una franja exterior de aproximación para los vehículos de los servicios de emergencia, de anchura mínima 5 metros.

Esta franja debe tener una capacidad portante suficiente como para resistir una sobrecarga de uso de 2.000 kg/m^2 y una resistencia al punzonamiento que soporte 3 t aplicadas sobre una superficie circular de 0,20 metros de diámetro.

2. Compatibilidad de uso.

Los salones recreativos deben implantarse en establecimientos exclusivos para tal actividad, o en zonas exclusivas y delimitadas de establecimientos, cuyos usos sean compatibles con la misma: locales de espectáculos y actividades recreativas y comerciales.

3. Aforo.

En el salón recreativo o en la zona del establecimiento destinada a este uso, el aforo no será superior al que resulte de considerar una ocupación de una persona por cada 1,50 metros cuadrados de superficie útil.

En dicho cálculo no computa la superficie ocupada por elementos fijos, pero sí la de las máquinas y otros objetos móviles.

4. Colocación de máquinas.

La superficie total ocupada por ellas no será superior a la tercera parte de la superficie útil de la sala recreativa propiamente dicha.

Para la colocación de los jugadores, deberá existir un espacio libre de anchura mínima 1 metro a partir del borde de máquina y en todas las posiciones de juego de la misma, no pudiendo ser común a varias máquinas y respetándose asimismo los pasillos de circulación, que deberán tener una anchura mínima de 1 metro.

5. Altura.

La altura mínima de la sala recreativa o zona en la que se instalen las máquinas será de 2,50 metros.

6. Ventilación.

El local en su conjunto dispondrá de sistema de ventilación forzada capaz de realizar, como mínimo, diez renovaciones por hora.

7. Aseos.

Deberán existir aseos independientes para hombres y para mujeres, con la dotación mínima cada uno de un anteaseo que puede ser común a ambos y en función del aforo total del establecimiento, de un inodoro y un lavabo por cada 100 personas o fracción.

8. Compartimentación.

El establecimiento que contenga al salón recreativo, ya sea exclusivo para dicho uso, o compartido con otros usos compatibles, debe constituir sector de incendios independiente RF-120, respecto a zonas contiguas de diferente actividad, y a locales técnicos que alberguen calderas, maquinaria de aire acondicionado, contadores eléctricos, transformadores, etc., debiendo ser su estructura EF-120 si se encuentra bajo rasante y EF-60 en los demás casos.

9. Evacuación.

Para el cálculo de evacuación se deberá tener en cuenta la ocupación total del local, incluyendo también la correspondiente a otras zonas de usos compatibles, si las hubiera.

No se admitirán peldaños en número inferior a tres en los lugares que sirvan de vía de evacuación.

10. Instalaciones de seguridad y protección contra incendios.

Con carácter particular, deberán preverse las siguientes instalaciones:

– Extintores móviles: en las proximidades de las máquinas electrónicas se dispondrán extintores de CO_2 de 5 kilogramos en número suficiente para que la distancia al más próximo desde las posiciones de juego de las mismas no supere los 15 metros de recorrido real.

– Alumbrado de emergencia y señalización: deberá garantizar una iluminancia mínima de 5 lux en un plano medido a 1,50 metros del suelo.

– Si existen peldaños, deberá colocarse en ellos pilotos de señalización que iluminen la huella, uno por cada metro lineal o fracción.

11. Autoprotección.

Los establecimientos cuyo aforo supere las 100 personas deben disponer de teléfono y contar con un Plan de Autoprotección.

✐ Modificado por Decreto Foral 96/1993, de 22 marzo.

§ 106 DECRETO FORAL 181/1990, DE 31 JULIO. REGLAMENTO DE MÁQUINAS DE JUEGO

(BON núm. 99, de 17 agosto [LNA 1990, 186])

Artículo único.

Se aprueba el Reglamento de Máquinas de Juego cuyo texto se inserta a continuación.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera.

El Reglamento de Máquinas Recreativas aprobado mediante Decreto Foral 7/1990, de 25 de enero, queda modificado en los siguientes puntos:

a) El plazo previsto en la disposición transitoria segunda se extenderá hasta el 31 de diciembre de 1991.

b) El apartado 7 del anexo quedará redactado como sigue: «los salones recreativos deberán instalarse en locales de planta baja. No se considerarán locales de planta baja aquellos cuya evacuación, en todo o en parte, precise salvar más de tres metros de altura en sentido ascendente».

Segunda.

Quedan derogadas todas las disposiciones de igual o inferior rango que se opongan a lo dispuesto en este Decreto Foral.

Tercera.

Este Decreto Foral entrará en vigor al día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de Navarra»

REGLAMENTO DE MÁQUINAS DE JUEGO

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 1. Ámbito.

1. El presente Reglamento será de aplicación a la instalación y explotación de máquinas de juego en el territorio de la Comunidad Foral de Navarra.

2. Son máquinas de juego los aparatos manuales o automáticos que a cambio de un precio permiten su utilización para la obtención de un premio en función del azar y/o la habilidad del jugador.

3. Se excluyen de la aplicación de este reglamento las máquinas expendedoras que se limiten a efectuar mecánicamente la venta de productos o mercancías determinados con antelación, siempre que el valor del dinero depositado en las máquinas corresponda al valor de mercado de los productos que entreguen, así como las máquinas meramente recreativas que no den premio directo o indirecto alguno, salvo la posibilidad de repetir el tiempo de juego.

Artículo 2. ...

✐ Derogado por disp. final 2 de Decreto Foral 28/1998, de 9 febrero.

CAPÍTULO II

Empresas operadoras de máquinas de juego

Artículo 3. Definición.

1. Son empresas operadoras de máquinas de juego las personas físicas o jurídicas que hayan sido inscritas en el correspondiente Registro y, por ello, se hallan autorizadas para la explotación de máquinas de juego. Únicamente las empresas operadoras inscritas podrán explotar máquinas de juego.

2. Las empresas que adopten la forma de sociedad mercantil deberán contar con un capital mínimo de 90.000 euros, dividido en acciones o participaciones nominativas, totalmente desembolsado.

✐ Ap. 2 modificado por art. 2.1 de Decreto Foral 68/2006, de 9 octubre.

3. Las empresas operadoras podrán adquirir las máquinas que exploten en propiedad, en régimen de arrendamiento, «leasing» o cualquier otra modalidad admitida en Derecho.

4. Las empresas operadoras podrán explotar las máquinas de que sean titulares bien en locales propios, bien en locales de titularidad ajena. En el segundo caso, la relación existente entre la empresa operadora y e1 titular de los locales podrá adoptar cualquiera de las formas admitidas en Derecho, siempre que no suponga sustraerse al cumplimiento de las normas de este Reglamento.

Artículo 4. Registro de empresas operadoras.

1. El Registro de empresas operadoras que pretendan explotar máquinas de juego en el territorio de la Comunidad Foral de Navarra se llevará en el Departamento de Presidencia e Interior del Gobierno de Navarra.

2. Para ser inscritas en el Registro, las empresas operadoras deberán prestar fianza a favor del Gobierno de Navarra para responder de las responsabilidades que puedan derivarse de la aplicación de este Reglamento en la siguiente cuantía:

a) Empresas que exploten hasta 50 máquinas: 60.000 euros.

b) Empresas que exploten entre 51 y 100 máquinas: 90.000 euros.

c) Empresas que exploten entre 101 y 200 máquinas: 120.000 euros.

d) Empresas que exploten más de 200 máquinas: 60.000 euros por cada cien máquinas y fracción.

La fianza que se preste en el momento de solicitar la inscripción en el Registro será la correspondiente al número de máquinas que se prevea explotar inicialmente. Posteriormente, deberá actualizarse la fianza cuando el número de máquinas que hayan recibido autorización de explotación varíe sobrepasando en uno u otro sentido los límites señalados anteriormente en cómputo anual. Asimismo será motivo de revisión la fianza si excede de los límites señalados en el artículo 14.2 de la Ley Foral 11/1989, de 27 de junio, del Juego.

✐ Ap. 2 modificado por art. 2.2 de Decreto Foral 68/2006, de 9 octubre.

3. La fianza podrá prestarse en metálico, mediante aval bancario o póliza de caución.

Artículo 5. Procedimiento de inscripción.

1. Las personas físicas o jurídicas que quieran ser inscritas en el registro de empresas operadoras deberán solicitarlo al Departamento de Presidencia e Interior adjuntando a su instancia de solicitud los siguientes documentos:

a) Fotocopia del Documento Nacional de Identidad o pasaporte del solicitante, si fuera persona física, o de los Administradores, Consejeros o Directivos en el caso de tratarse de persona jurídica.

b) Certificado del Registro Central de Penados y Rebeldes, junto con la declaración complementaria a que se refiere la Ley 68/1980, de 1 de diciembre, respecto de las mismas personas citadas en el apartado anterior.

c) Copia o testimonio de la escritura de constitución, en la que constará la cuantía del capital desembolsado, con los nombres y las cuotas de participación de los socios y copia de los Estatutos, en esos casos en que se trate de personas jurídicas.

En el caso de que la sociedad que pretenda ser inscrita como empresa operadora no se haya constituido todavía, podrá condicionarse la presentación de los citados documentos al informe favorable sobre la inscripción.

d) Declaración de bienes de los interesados. En el caso de personas jurídicas, esta obligación comprenderá a los socios titulares de más de un 5 por 100 del capital social y, en todo caso, a los Administradores, Consejeros o Directivos.

e) Memoria explicativa de los medios humanos y técnicos con que cuente el solicitante, así como de los locales de que se disponga.

2. El Departamento de Presidencia e Interior, una vez presentada la documentación señalada, valorará la exactitud de los datos aportados, los antecedentes de los promotores y la viabilidad del cumplimiento de los fines de la solicitud, decidiendo la denegación de la inscripción en resolución motivada en el caso de que así proceda, o, en caso contrario, informando favorablemente la solicitud.

3. Informada favorablemente la solicitud, se notificará al interesado, el cual deberá presentar los siguientes documentos:

a) Justificante de hallarse en alta y al corriente del pago en la Licencia Fiscal.

b) Hallarse en alta la empresa y sus empleados, en su caso, en el correspondiente régimen de la Seguridad Social.

c) Justificante de la constitución de la fianza en la cuantía que proceda.

d) Justificante de la inscripción en el Registro Mercantil.

La falta de presentación de los documentos citados en el plazo de dos meses dará lugar al archivo del expediente, salvo que de forma motivada se solicite ampliación del plazo, que no podrá exceder de dos meses más.

4. Presentados en el plazo señalado los documentos citados en el apartado anterior, se procederá a la inscripción de la empresa operadora, otorgándole un número de registro.

5. Las empresas de máquinas de juego que hubiesen sido inscritas en el registro de la Comisión Nacional del Juego y deseen ampliar su ámbito de actividad al territorio de la Comunidad Foral de Navarra, podrán ser inscritas en el registro del Gobierno de Navarra con la simple presentación del documento que acredite aquella inscripción junto a la correspondiente solicitud.

6. Las empresas titulares de Salas de Bingo podrán ser inscritas como empresas operadoras de las máquinas que instalen en dichos locales con el único trámite de presentar solicitud en dicho sentido.

Artículo 6. Efectos de la inscripción.

1. La inscripción en el registro tendrá carácter indefinido y solamente podrá ser cancelada:

a) A solicitud del interesado.

b) Como resultado de un procedimiento sancionador.

c) Por fallecimiento del titular de la empresa operadora, cuando se trate de una persona física.

d) Por disolución de la sociedad.

e) Por modificación o carencia de alguno de los requisitos exigidos o por falta de presentación de los datos que reglamentariamente se exijan como de presentación periódica.

2. No se cancelará la inscripción en el registro cuando las acciones de una empresa operadora sean adquiridas por otra sociedad que figure también como empresa operadora.

3. Durante toda la vigencia de la inscripción en el registro deberá mantenerse la fianza exigible en cada caso. Si se produce disminución en su cuantía, el titular deberá completarla en el plazo máximo de dos meses o, en caso contrario, se cancelará la inscripción en el registro.

4. El Departamento de Presidencia e Interior sólo autorizará la retirada de la fianza cuando se cancele la inscripción en el registro sin que esté pendiente ningún procedimiento sancionador contra la empresa operadora de que se trate.

5. En todo caso, la transmisión de acciones o participaciones de una empresa operadora deberá 4% ser comunicada al Departamento de Presidencia e Interior en el plazo de un mes a partir de su realización.

CAPÍTULO III

Salones de juego

Artículo 7. Condiciones.

1. Son salones de juego los locales específicamente dedicados a la instalación de máquinas de juego.

2. Los salones de juego deberán cumplir los requisitos que se establecen en el anexo del presente Reglamento.

Artículo 8. Autorización.

1. Previamente a la solicitud de la correspondiente licencia municipal de actividad para un salón de juego el interesado deberá solicitar autorización del Departamento de Presidencia e Interior, adjuntando la siguiente documentación.

a) Memoria descriptiva de la situación del local, de sus características generales y sobre el número de máquinas a instalar, acompañada de plano de situación en la población y plano de local a escala 1/100 como máximo.

b) Fotocopia del Documento Nacional de Identidad o pasaporte del solicitante, o de los Administradores, Consejeros o Directivos de la sociedad.

c) Certificado del Registro Central de Penados y Rebeldes y declaración complementaria prevista en la Ley 68/1980 referida a las personas citadas en el apartado anterior.

d) Copia o testimonio de la escritura de constitución, en la que constará la cuantía del capital suscrito desembolsado, con la cuota de participación de los socios o promotores, y copia de los Estatutos, si se trata de persona jurídica.

2. El Departamento de Presidencia e Interior, previas las comprobaciones y solicitud de los informes que estime necesarios, resolverá sobre la solicitud formulada. Si la decisión fuera positiva, en la autorización del salón de juego se condicionará la apertura de éste a la presentación de la correspondiente fianza.

3. La cuantía de la fianza que deberá prestar el titular del salón de juego, en metálico, aval bancario o póliza de caución individual, será de 5.000.000 de pesetas.

4. La autorización para la explotación de un salón de juego tendrá una duración de cinco años, que será renovable por períodos de igual duración.

5. La transmisión de la titularidad sobre el local exigirá que por el nuevo titular se solicite nueva autorización a su nombre, con los requisitos y límites que se establecen en los apartados anteriores.

Artículo 9. Funcionamiento.

1. Los salones de juego podrán contar con un servicio de bar, pero no podrá servirse ningún tipo de bebida alcohólica.

2. Los salones de juego podrán instalar, además de máquinas de juego, máquinas recreativas, en las mismas condiciones que aquéllas.

3. No se permitirá la entrada a los salones de juego de los menores de dieciocho años, para lo que deberán contar con un servicio de recepción, el cual podrá exigir la identificación de los usuarios.

CAPÍTULO IV

Régimen de instalación

Artículo 10. Locales autorizados.

1. Podrán instalarse máquinas de juego únicamente en los siguientes locales:

a) En los locales autorizados específicamente como Bares, Bares Especiales, Cafeterías y Cafés-Espectáculo; en tales establecimientos solamente podrá instalarse una máquina de juego con premio programado o de tipo B debidamente autorizada.

b) En los salones de juego; podrán instalarse máquinas de juego con premio programado o de tipo B, así como máquinas especiales autorizadas para salones de juego, en el número y demás condiciones reguladas específicamente para los mismos.

c) En las salas de bingo; podrán instalarse únicamente máquinas de juego con premio programado o de tipo B, a razón de una máquina por cada cincuenta personas de aforo autorizado para el local.

✎ Ap. 1 modificado por art. 2.3 de Decreto Foral 68/2006, de 9 octubre.

2. No obstante lo dispuesto en el apartado anterior, no podrán instalarse máquinas de juego en los locales que, exclusiva o preferentemente, sean frecuentados por menores de edad, y en ningún caso podrán situarse en terrazas y zonas que sean de ocupación de vías públicas, o en café-bares o cafeterías de estaciones de ferrocarril, aeropuertos, centros comerciales o similares cuando el local no se encuentre cerrado y aislado del público de paso.

Artículo 11. Autorización de instalación.

1. El titular de un local de los citados en el artículo anterior que pretenda instalar máquinas de juego deberá solicitar del Departamento de Presidencia e Interior la correspondiente autorización de instalación.

2. La solicitud de autorización de instalación se hará cumplimentando el impreso según modelo oficial que figura como anexo a este reglamento, y en el cual constarán.

a) Los datos del local y su titular.

b) Los datos de la empresa operadora titular de las máquinas a instalar.

c) El número de máquinas a instalar.

d) La fecha de la autorización.

e) La firma de los titulares del local y de la empresa operadora debidamente compulsadas.

3. Cuando en un local se vayan a instalar máquinas de diferentes empresas operadoras, se solicita-

rán tantas autorizaciones de instalación como sean éstas, siendo el número de máquinas expresado en cada autorización el máximo que podrá explotar cada empresa operadora en el local de que se trate.

4. La autorización de instalación tendrá una duración de tres años a partir de la fecha que conste en la misma. La autorización se extinguirá:

a) AI finalizar el período para el que ha sido concedida.

b) Por rescisión o resolución del contrato que unía al titular del local con la empresa operadora, aportando necesariamente el documento público o privado en que conste dicha rescisión o resolución.

c) Por cese de la actividad o cierre del local con carácter definitivo o por un período mayor al que reste de vigencia de la autorización de instalación.

d) Por extinción de la empresa operadora o suspensión de funcionamiento por un período superior al que reste de vigencia de la autorización de instalación.

e) Como resultado de un expediente sancionador.

5. Durante su período de vigencia no podrán instalarse en el local máquinas distintas a las de las empresas operadoras que figuren en las autorizaciones que se hayan concedido a cada local.

6. La autorización de instalación se extenderá en ejemplar triplicado. Un ejemplar quedará en poder del Departamento de Presidencia e Interior, otro en poder de la empresa operadora y el otro en poder del titular del local: Este último ejemplar deberá colocarse, debidamente protegido, en un lugar lo más próximo posible a la máquina o máquinas instaladas y a la vista del público.

7. En caso de transmisión de la titularidad del local durante el plazo de vigencia de la autorización, se considerará automáticamente subrogado al nuevo titular en la autorización de instalación.

Artículo 12. Identificación de las máquinas.

Todas las máquinas de juego que se instalen en los locales autorizados deberán estar identificadas mediante las marcas de fábrica establecidas en el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar aprobado por Real Decreto 2110/1998, de 2 de octubre.

✐ Modificado por art. 2.4 de Decreto Foral 68/2006, de 9 octubre.

Artículo 13. Documentación de las máquinas.

l. Toda máquina de juego instalada en un local debidamente autorizado deberá tener colocado el correspondiente ejemplar de la guía de circulación, en el modelo oficial establecido por la Comisión Nacional del Juego.

2. La guía de circulación deberá colocarse en la parte frontal o lateral de la máquina, de modo que resulte perfectamente visible. En caso de hallarse la guía en la parte lateral, la separación entre tal lateral y cualquier otro objeto no podrá ser inferior a 0,5 metros.

Artículo 14. Autorización de explotación.

1. La autorización de explotación de cada máquina de juego consistirá en una diligencia del Departamento de Presidencia e Interior extendida sobre todos los ejemplares de la guía de circulación, en la cual constará la fecha y el número de orden de la misma, e irá acompañada del sellado en seco de la guía. Dicha autorización será requisito indispensable para la explotación e instalación de la máquina en el territorio de la Comunidad Foral de Navarra.

2. La autorización de explotación podrá transmitirse a otra empresa operadora mediante diligencia que se realizará sobre la guía de circulación, y en la que se expresarán los datos de la nueva empresa operadora titular, una vez se haya acreditado documentalmente la transmisión de la titularidad sobre la máquina.

3. Podrá solicitarse autorización de explotación de máquinas que previamente hayan sido autorizadas en otras Comunidades Autónomas. En tal caso, la guía de circulación deberá llevar una diligencia del organismo competente en que se refleje la baja en el lugar de origen por causa del traslado. Asimismo, el Departamento de Presidencia e Interior realizará en la guía de circulación una diligenciada en tal sentido cuando el interesado solicite la baja de una máquina en Navarra por traslado a otra Comunidad Autónoma, y entregará todos los ejemplares de la guía a la empresa operadora titular.

4. Únicamente podrá solicitarse autorización de explotación en el caso previsto en el apartado anterior en el mes de diciembre de cada año, teniendo efectos desde el día primero de enero siguiente.

5. La autorización de explotación se concederá por un período de cuatro años, a contar desde el 31 de diciembre del año en que se otorgue, y se extinguirá por los siguientes motivos:

a) Por transcurso del citado plazo de cuatro años, salvo que por el Departamento de Presidencia e Interior se conceda prórroga por período de dos años, tras la inspección técnica de la máquina.

b) Por cancelación de la inscripción de la empresa operadora titular de la máquina.

c) Por cancelación de la inscripción del modelo de la máquina en el correspondiente registro.

d) Como resultado de un procedimiento sancionado.

e) Por impago de los tributos aparejados a la explotación de la máquina.

f) Por comprobación de la falsedad o irregularidad o inexactitud en algún dato esencial de la documentación aportada para conseguir la autorización.

g) A petición de la empresa operadora titular, por retirada de la máquina de su explotación comercial.

Una vez extinguida la autorización de explotación, la empresa operadora titular deberá presentar al Departamento de Presidencia e Interior los ejemplares de la guía que se encuentren en su poder.

CAPÍTULO V

Régimen de explotación de las máquinas

Artículo 15. Abono de premios.

En el caso de que, por fallo mecánico, la máquina no abonase el premio obtenido, el encargado del local estará obligado a abonar en metálico dicho premio, o la diferencia que falte para completarlo, y no podrán reanudarse las partidas en tanto no se haya procedido a la reparación de la avería.

Artículo 16. Prohibiciones.

1. A los propietarios, operadores de las máquinas, al titular del local donde se hallen instaladas, y al personal al servicio de todos ellos, les queda prohibido:

a) Usar las máquinas de juego como jugadores.

b) Conceder créditos o dinero a cuenta a los jugadores.

c) Conceder bonificaciones o partidas gratuitas al jugador, para juegos ulteriores, a la vista del importe de las apuestas.

2. Los titulares de los locales donde se hallen instaladas máquinas de juego impedirán a los menores de edad su uso.

3. El horario de funcionamiento de las máquinas será el mismo autorizado para el funcionamiento de los locales donde se hallen instaladas.

Artículo 17. Condiciones de seguridad y averías.

1. Las empresas operadoras, los propietarios de las máquinas y los titulares de los locales donde se hallen instaladas están obligados a mantenerlas en todo momento en perfectas condiciones de higiene, seguridad y funcionamiento.

2. Si se produjese en la máquina una avería que no pudiese ser subsanada en el acto y que impida su correcto funcionamiento, el encargado del local procederá a su desconexión inmediata y a la colocación de un cartel donde se exprese tal circunstancia. Efectuado lo anterior, no existirá obligación de devolver al jugador las monedas que pudiera haber introducido posteriormente.

Artículo 18. Libro de inspección e incidencias.

1. En todo local donde se exploten máquinas de juego deberá existir un libro de inspección e incidencias diligenciado por el Departamento de Presidencia e Interior, en que se anotarán los siguientes datos:

a) La instalación de cada máquina, con indicación de la fecha, modelo, número de serie y de autorización de explotación, así como el nombre de la empresa operadora titular y su número de registro.

b) La lectura de los copiadores de la máquina en el momento de su instalación y en el de su retirada.

c) La fecha de retirada de cada máquina de juego y su motivo (sustitución, avería, de la autorización, etc.).

d) Cualquier incidencia o reclamación que pueda surgir en el uso de la máquina.

e) Las diligencias que hagan constar los agentes de la autoridad que haga la inspección de la máquina.

2. Los titulares de los locales donde se instalen las máquinas de juego tienen la obligación de

adquirir, presentar para su diligenciamiento y conservar el libro de inspección e incidencias de su local.

3. Las diligencias que se hagan en el libro, salvo las que realice los agentes de la autoridad, deberán ser firmadas por el titulo local o su representante y por el representante de la empresa operadora.

CAPÍTULO VI

Régimen sancionador

Artículo 19. Infracciones muy graves.

Se considerarán infracciones muy graves y comprendidas en el artículo 21 de la Ley Foral 11/1989, de 27 de junio (citada), del juego, las siguientes acciones y omisiones:

1. La explotación e instalación de máquinas de juego que no se hallen inscritas en el correspondiente registro de modelos de la Comisión Nacional del Juego.

2. La instalación de máquinas de juego en locales distintos a los señalados en este reglamento, o en locales que no cuenten con la correspondiente autorización de instalación.

3. La instalación de máquinas de juego que no posean la correspondiente guía de circulación o que, poseyendo ésta, no cuenten con la autorización de explotación.

4. La fabricación y comercialización de máquinas de juego que ¡incumplan las normas de homologación establecidas, o la fabricación y comercialización de máquinas por personas que no se hallen inscritas en los correspondientes registros.

5. La explotación o instalación de máquinas de juego que no cuenten con sus marcas de fábrica.

6. La explotación o instalación de máquinas por personas no inscritas como empresas operadoras.

7. La apertura de salones de juego sin la previa autorización regulada en este Reglamento.

8. La instalación de mayor número de máquinas a las autorizadas en cada local.

(En el BON no figura el apartado 9).

10. Utilizar como instrumento de juego o apuestas a máquinas diferentes a las reguladas en este reglamento.

11. La expedición de bebidas alcohólicas en salones de juego.

12. Hacer uso de las máquinas como jugadores las personas que lo tienen prohibido en virtud de lo dispuesto en el artículo 16.1 de este Reglamento.

13. La reincidencia o reiteración en infracciones graves.

Artículo 20. Infracciones graves.

Se considerarán infracciones graves y comprendidas en el artículo 22 de la Ley Foral 11/1989, de 27 de junio, del Juego, las siguientes acciones y omisiones:

1. Permitir la utilización de las máquinas de juego a menores de edad.

2. No colocar la guía de circulación en las máquinas de juego.

3. No colocar en lugar visible del local la autorización de instalación.

4. No tener en el local el correspondiente libro de inspección e incidencias o de las hojas de reclamaciones a disposición del público.

5. Transmitir la titularidad de la máquina sin solicitar la correspondiente diligencia en la guía de circulación.

6. La negativa a exhibir a los Agentes de la Autoridad la documentación exigible respecto de las máquinas de juego, o la negativa a permitir la inspección de éstas y de los locales donde se hallen instaladas.

7. Reducir el capital de las empresas operadoras constituidas como sociedad o proceder a cualquier transferencia de acciones o participaciones sin comunicarlo al Departamento de Presidencia e Interior.

8. No completar la fianza en la cuantía que sea exigida en cada caso.

9. La reincidencia o reiteración en infracciones leves.

Artículo 21. Infracciones leves.

Serán consideradas como infracciones leves todas las acciones y omisiones que se opongan a lo dispuesto en este Reglamento y que no se hayan tipificado como infracción de mayor gravedad.

Artículo 22. Responsabilidad.

1. Las infracciones por incumplimiento de los requisitos que debe reunir la máquina serán imputables solidariamente al titular del local y a la empresa operadora titular de aquélla.

2. Las infracciones derivadas de las condiciones del local y de colocación de la máquina en el mismo serán imputables al titular del local.

Artículo 23. Inspección de máquina.

1. Los titulares de las máquinas de juego y de los locales donde se hallen instaladas tendrán la obligación de permitir la labor inspectora de los agentes de la autoridad comisionados para tal función cuando sean requeridos para ello.

2. Los agentes de la autoridad que realicen labores de inspección de máquinas levantarán acta de estas actuaciones en las que se reflejará:

a) Los datos de los locales, de sus titulares, de las máquinas instaladas y de las empresas operadoras titulares de las mismas.

b) La documentación que figure en las máquinas y en los locales, o la ausencia de los documentos exigidos en este Reglamento.

c) La ausencia, en su caso, de las marcas de fábrica de las máquinas.

d) Cualquier circunstancia que pudiera ser motivo de la existencia de una infracción a este reglamento.

e) El precinto o comiso de la máquina, cuando hubiese lugar a ello.

3. Se entregará una copia de las actas levantadas a los interesados siempre que se hayan observado indicios de la existencia de una infracción y dicha acta vaya a dar lugar a la correspondiente denuncia ante el órgano competente. Cuando de la inspección no se deduzca ninguna infracción, sólo se entregará acta a los interesados si éstos lo solicitaran expresamente.

4. De las inspecciones realizadas, actas levantadas y cualquier otra circunstancia que se considere oportuna se hará anotación en el libro de inspección e incidencias.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

Las autorizaciones de instalación de máquinas concedidas con arreglo a la normativa anteriormente vigente conservarán su validez durante el plazo para el cual se hubiesen concedido.

Segunda.

Las autorizaciones de explotación de máquinas concedidas con arreglo a la normativa anteriormente vigente conservarán su validez durante un plazo de cuatro años contados a partir del 31 de diciembre de 1990.

Tercera.

Las empresas operadoras de máquinas que se hallen inscritas a la fecha de entrada en vigor de este reglamento deberán acomodarse a lo dispuesto en el mismo en el plazo de un año.

Cuarta.

Los locales autorizados anteriormente como salones recreativos o de juego que tengan instaladas máquinas de juego deberán adaptarse a las disposiciones de este reglamento en el plazo máximo de dos años.

Quinta.

Los expedientes que se hallen en tramitación a la entrada en vigor de este reglamento se resolverán con arreglo a sus disposiciones.

Sexta.

Lo dispuesto en el apartado 4 del artículo 14 únicamente se aplicará a partir del uno de enero de 1991.

ANEXO

Condiciones de los salones de juego

1. Superficie: Todos los salones de juego deberán contar con una superficie mínima útil de 50 metros cuadrados.

2. Altura: La altura mínima en la sala de juego será de 2,80 metros. Si el aforo fuera menor a 200 personas o hubiese una instalación de ventilación forzada, podrá reducirse la altura a 2,60 metros.

3. Vestíbulos: No serán necesarios si el acceso es directo a la vía pública o espacio exterior.

4. Aforo: Se establecerá a razón de una persona por cada 1,5 metros cuadrados de superficie útil de la sala.

5. Colocación de máquinas: La superficie total ocupada por ellas no será superior a la tercera parte de la superficie útil total de la sala. El jugador deberá tener un espacio mínimo de 0,6 por 0,6 metros en el lugar en que deba colocarse para jugar, respetándose los pasillos de circulación, que deberán tener una anchura mínima de 1,5 metros.

6. Aseos: Deberá existir un urinario, un inodoro y un lavabo para hombres y un inodoro y un lavabo para mujeres por cada 200 asistentes o fracción.

7. Los salones de juego se instalarán en locales de planta baja. No se considerarán de planta baja los locales cuya evacuación, en todo o en parte, precise salvar más de 3 metros de altura en sentido ascendente.

8. Compartimentación: El local deberá constituir sector de incendios independiente, con elementos compartimentadores RF-120 respecto a zonas de diferente actividad. La estructura deberá garantizar una RF-60 en locales sobre rasante y RF-I20 en sótanos.

9. Materiales: Se permitirán los siguientes materiales:

a) En suelos, hasta la clase M3.

b) En paredes y techos, hasta la clase M2.

10. Salidas: En lugares donde la evacuación exija superar un desnivel mayor de 1,5 metros y para ocupaciones superiores a 50 personas se exigirán dos salidas. Su disposición se determinará según lo previsto en la NBE-CPI 82.

11. Instalaciones de protección contra incendios: Se exigirán las siguientes:

– Extintores móviles: Ningún punto del local estará a distancia superior a 15 metros del más próximo.

Alumbrado de emergencia y señalización que garantice un nivel de iluminación mínimo de 10 lux. En los peldaños, donde existan, deberán colocarse pilotos de señalización a razón de uno por cada metro lineal o fracción. Bocas de Incendio Equipadas: Se colocarán en locales de superficie superior a 500 metros cuadrados.

12. Otras condiciones de seguridad contra incendios: Se aplicarán las normas contenidas en la NBE-CPI-82. Asimismo se aplicarán las normas específicas sobre electricidad, iluminación, etcétera.

§ 107 DECRETO FORAL 270/1999, DE 30 AGOSTO. APRUEBA EL REGLAMENTO DE SALONES DE JUEGO

(BON núm. 114, de 13 septiembre [LNA 1999, 325])

El Reglamento de Máquinas de Juego, aprobado por Decreto Foral 181/1990, de 31 de julio, dictado en desarrollo de la Ley Foral 11/1989, de 27 de junio, del Juego, establece de forma parcial el régimen jurídico de los salones de juego en lo que respecta a las condiciones, autorización y funcionamiento de los mismos.

Una dilatada experiencia en la aplicación del citado Reglamento de Máquinas de Juego ha revelado insuficiencias en la regulación de los salones de juego. Además, razones de técnica legislativa aconsejan regular en una norma específica el régimen general relativo a dichos salones.

En este sentido, la aprobación del presente Reglamento viene motivada, de una parte, por la necesidad de contar con una reglamentación específica de salones de juego que unifique la normativa aplicable y en la que se determinen todos y cada uno de los requisitos exigidos para la autorización y explotación de estos locales, incluyendo las medidas relativas a seguridad o de policía de espectáculos públicos y actividades recreativas; de otra parte, por la necesidad de regular los salones de juego como una actividad empresarial única y diferenciada en el ámbito del juego o de los espectáculos públicos y actividades recreativas; asimismo, por la necesidad de establecer una mínima planificación de este subsector del juego, atendiendo siquiera a criterios de superficie mínima y ubicación de los locales; y finalmente, por la necesidad de adecuar la reglamentación vigente a la realidad social, procurando asegurar en lo posible la coherencia de la normativa foral con la del Estado y con la de otras Comunidades Autónomas.

Por ello, el Reglamento aprobado por este Decreto Foral establece el régimen general de los salones de juego destacándose como principales novedades las siguientes: modifica la superficie mínima de los salones de juego; autoriza las máquinas especiales para salones con premio no superior a 25.000 pesetas y la posibilidad de interconexionar las máquinas de juego con premio programado o de tipo «B»; modifica el régimen de las autorizaciones de explotación de los salones de juego; reduce la cuantía de la fianza; y en lo que respecta al régimen de funcionamiento se establecen los horarios de cierre y de apertura, así como la posibilidad de contar con un servicio de bebidas siempre que se cumplan determinadas condiciones orientadas a garantizar la no confusión de los salones de juego con otras actividades como café-bar o restaurante.

En su virtud, a propuesta del Consejero de Presidencia e Interior y de conformidad con el acuerdo adoptado por el Gobierno de Navarra en sesión celebrada el día treinta de agosto de mil novecientos noventa y nueve, decreto:

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 1. Objeto.

El presente Reglamento tiene por objeto la regulación de los salones de juego en la Comunidad Foral de Navarra.

Artículo 2. Definición.

Se entiende por salón de juego, a los efectos de este Reglamento, el establecimiento destinado exclusivamente a la explotación de máquinas de juego, sin perjuicio de que puedan tener también en explotación máquinas recreativas.

CAPÍTULO II

Condiciones de los salones de juego

Artículo 3. Normas generales.

Los locales destinados a salones de juego deberán cumplir los requisitos establecidos en la Norma Básica de Edificación en vigor y demás normas complementarias que les sean de aplicación.

Artículo 4. Accesibilidad.

1. A los salones de juego únicamente se podrá acceder desde la vía pública o espacio abierto apto para la circulación rodada.

2. El edificio en el que se encuentre el salón de juego debe disponer a lo largo de al menos una de sus fachadas de una franja exterior de aproximación para los vehículos de los servicios de emergencia, de anchura mínima 5 metros.

Esta franja deberá tener una capacidad portante suficiente como para resistir una sobrecarga de uso de 2.000 kg/m^2 y una resistencia al punzonamiento que soporte 3 t aplicadas sobre una superficie de 0,20 metros de diámetro.

Artículo 5. Dimensiones.

1. Los salones de juego deberán contar con una superficie no inferior a 150 metros cuadrados útiles excluidas las superficies destinadas a recepción, aseos, oficinas, almacén y cualesquiera otras no afectas directamente a la específica actividad de juego.

2. La altura mínima de la sala de juego o zona en la que se instalen las máquinas será de 2,60 metros.

Artículo 6. Ventilación.

El local en su conjunto dispondrá de sistema de ventilación forzada capaz de realizar, como mínimo, diez renovaciones por hora.

Artículo 7. Aforo.

El aforo se establecerá a razón de una persona por cada 1,5 metros cuadrados de superficie útil del local.

Para el cálculo del aforo no se computará la superficie ocupada por elementos fijos, pero sí la de las máquinas y otros objeto móviles.

Artículo 8. Aseos.

Deberán existir aseos independientes para hombres y mujeres, disponiendo de anteaseo, y con una dotación mínima, por cada doscientas personas o fracción, de dos urinarios, un inodoro y un lavabo para hombres y dos inodoros y un lavabo para mujeres.

Artículo 9. Ubicación.

Los salones de juego se instalarán en locales de planta baja. No se considerarán de planta baja los locales cuya evacuación, en todo o en parte, precise salvar más de tres metros de altura en sentido ascendente.

Artículo 10. Ubicación.

Instalaciones de seguridad y protección contra incendios.

1. Dispondrán de alumbrado de emergencia y señalización que garantice un nivel de iluminación mínimo de 5 lux en un plano medido a 1,5 metros del suelo. En los peldaños deberán colocarse pilotos de señalización a razón de uno por cada metro lineal o fracción.

2. En las proximidades de las máquinas electrónicas se dispondrán extintores de CO_2 de 5 kg en número suficiente para que la distancia al más próximo desde las posiciones de juego de las mismas no supere los 15 metros de recorrido real.

3. Deberán contar con teléfono y un plan de autoprotección.

CAPÍTULO III

Máquinas instalables

Artículo 11. Clases.

En los salones de juego únicamente podrán instalarse:

a) Máquinas recreativas o de tipo A.

b) Máquinas de juego con premio programado o de tipo B.

c) Máquinas de juego con premio programado o de tipo B, especiales para salones de juego.

✐ Modificado por art. 4.1 de Decreto Foral 68/2006, de 9 octubre.

Artículo 12. Interconexión de máquinas de juego.

En los salones de juego podrán interconexionarse las máquinas con premio programado o de tipo

B y las máquinas especiales para salones de juego, siempre que el número de máquinas conectadas no sea inferior a tres y que cuenten con el dispositivo opcional, debidamente homologado, que posibilite dicha interconexión, haciéndose constar expresamente la interconexión de las máquinas que formen parte del carrusel, a los efectos de poder otorgar un premio acumulado cuya cuantía será 1.000 euros y sin que dicho premio acumulado suponga una disminución del porcentaje de devolución establecido para cada una de las máquinas.

✐ Modificado por art. 4.2 de Decreto Foral 68/2006, de 9 octubre.

Artículo 13. Máquinas especiales para salones de juego.

En el tablero frontal de cada una de estas máquinas tendrá que constar la expresión «Máquina especial para salones de juego».

✐ Modificado por art. 4.3 de Decreto Foral 68/2006, de 9 octubre.

Artículo 14. Número de máquinas.

El número máximo de máquinas instaladas será de una por cada 1,5 metros cuadrados de la sala de juego en sentido estricto, excluyéndose a estos efectos la superficie destinada a servicios y dependencias no afectas directamente a la específica actividad de juego.

El número mínimo de máquinas de juego instaladas será de diez.

CAPÍTULO IV

Autorización de explotación

Artículo 15. Empresas explotadoras.

La explotación de salones de juego únicamente podrá ser realizada por las personas físicas o jurídicas inscritas en el Registro de Empresas Operadoras de máquinas de juego y expresamente autorizadas en la forma establecida en el presente Reglamento.

Artículo 16. Tramitación.

1. Las empresas inscritas en el Registro de Empresas Operadoras de máquinas de juego que pretendan iniciar la explotación de un salón de juego, deberán solicitar del órgano de la Administración de la Comunidad Foral de Navarra competente en la materia la previa autorización de explotación, mediante escrito que deberá reunir los requisitos exigidos por el artículo 70 de la Ley 30/1992, de 26 de diciembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

2. A la solicitud de autorización de explotación deberá acompañarse:

a) Documento acreditativo de la representación de la empresa solicitante por parte de quien suscriba la solicitud.

b) Documento que acredite la titularidad o disponibilidad del local, que podrá estar sometida a la condición suspensiva de la posible autorización del salón de juego.

c) Proyecto de ejecución de las obras e instalaciones del local, redactado por técnico competente y visado por el Colegio Oficial correspondiente.

A la vista de la documentación presentada, el órgano competente formulará los reparos que, en su caso, fueran procedentes.

3. No podrán autorizarse como salones de juego los locales integrados en las estaciones de autobuses o ferrocarril, aeropuertos, áreas adyacentes o de servicios a carreteras, autovías o autopistas, grandes establecimientos y centros comerciales o similares, ni los contiguos a los locales destinados a salones recreativos.

4. El órgano de la Comunidad Foral de Navarra competente en materia de juego resolverá otorgando o denegando la autorización solicitada. Se denegará la autorización en los siguientes casos:

a) Por no haberse acreditado documentalmente el cumplimiento de los requisitos exigidos en este Reglamento.

b) En su caso, por no adecuarse la solicitud a la planificación del juego que pueda establecerse en base a lo dispuesto en la Ley Foral del Juego en vigor y demás normas que la desarrollen.

5. En todo caso la autorización de explotación quedará supeditada a la obtención de las correspondientes licencias municipales de actividad y de apertura, así como a la presentación de la fianza establecida en el artículo 20 del presente Reglamento.

6. En la autorización de explotación se fijará el número máximo de máquinas que puedan instalarse y el aforo máximo permitido.

7. Las empresas titulares de la autorización de explotación de salones de juego tendrán la consideración, a todos los efectos, de empresas operadoras de las máquinas allí instaladas.

Artículo 17. Vigencia.

La autorización para la explotación de un salón de juego tendrá una validez de cinco años, renovable por períodos sucesivos de igual duración, siempre que se mantengan los requisitos exigidos para su concesión.

Artículo 18. Transmisión de los salones de juego.

1. La transmisión de los salones de juego con autorización en vigor podrá realizarse, previa autorización administrativa, entre las empresas inscritas en el Registro de Empresas Operadoras de máquinas de juego.

2. La empresa adquirente deberá constituir a favor de la Hacienda de la Comunidad Foral de Navarra la fianza establecida en el artículo 20 del presente Reglamento previamente a su autorización.

3. La empresa adquirente deberá aportar al solicitar la transmisión del salón los siguientes documentos:

a) Documento acreditativo de la disponibilidad del local.

b) Copia debidamente compulsada de la Licencia de Apertura a su nombre.

c) Alta del nuevo titular en el Impuesto de Actividades Económicas.

Artículo 19. Transmisión de los salones de juego.

Extinción y revocación.

1. La autorización de explotación se extinguirá a solicitud de la empresa titular y por la expiración del período de vigencia.

2. Previa tramitación del oportuno procedimiento, las autorizaciones de salones de juego serán revocadas y deberá cesar, en consecuencia, la explotación y/o instalación de las máquinas en los casos siguientes:

a) Por cancelación de la inscripción de la empresa titular en el Registro de Empresas Operadoras de máquinas de juego.

b) En caso de haberse incurrido en falsedades, irregularidades o inexactitudes esenciales en algunos de los datos contenidos en la solicitud relativa a la autorización de explotación o en los documentos aportados con la misma.

c) Como consecuencia de una sanción administrativa impuesta conforme a lo establecido en la Ley Foral 11/1989, de 27 de junio, del Juego.

d) Por la pérdida sobrevenida de alguno de los requisitos exigidos para la autorización de explotación.

e) Cuando no se repusiera el importe total de la fianza establecida, en el plazo concedido al efecto.

CAPÍTULO V

Garantías

Artículo 20. Fianza.

1. Con carácter previo a la apertura de un salón de juego, las empresas titulares de las autorizaciones de explotación deberán constituir a favor de la Hacienda Pública de Navarra una fianza por una cuantía de 12.000 euros por cada salón de juego.

2. La fianza podrá constituirse en metálico, mediante aval de entidad financiera, cooperativa de crédito o sociedad de garantía recíproca, o póliza de caución individual. Cuando la fianza se preste mediante aval, no podrá utilizar el beneficio de excusión a que se refiere la Ley 525 del Fuero Nuevo.

3. Dicha fianza responderá con carácter universal frente a las responsabilidades económicas que se generen como consecuencia de la actividad del salón de juego, y en especial quedará afecta al pago forzoso de las sanciones pecuniarias, de los premios, tasas fiscales y tasas administrativas que correspondan.

4. La fianza deberá mantenerse por la cuantía máxima de su importe durante todo el tiempo de vigencia de la autorización de explotación y sus sucesivas renovaciones. La empresa obligada a su constitución deberá reponer las cantidades de las que se haya dispuesto, en su caso, en el plazo máximo de dos meses.

5. Podrá solicitarse y se procederá a la devolución de la fianza cuando desaparezcan las causas que motivaron su constitución, previa liquidación de las responsabilidades pendientes si las hubiere.

✐ Ap. 1 modificado por art. 4.4 de Decreto Foral 68/2006, de 9 octubre.

CAPÍTULO VI

Admisión

Artículo 21. Régimen de los salones de juego.

1. Los salones de juego deberán tener obligatoriamente un servicio de recepción o admisión informatizado que impedirá la entrada a los menores de dieciocho años, así como a cualquier persona que presente síntomas manifiestos de embriaguez, intoxicación por drogas o enajenación mental.

Tampoco se permitirá la entrada a los que por decisión judicial, debidamente notificada, hayan sido declarados incapaces, pródigos o culpables de quiebra fraudulenta, en tanto no sean rehabilitados, ni a los que pretendan entrar portando armas y objetos que puedan utilizarse como tales.

2. A los efectos previstos en el apartado anterior, el servicio de recepción podrá exigir la identificación de cuantos usuarios acudan al establecimiento.

Asimismo deberán exhibir en la entrada y de forma visible un cartel conteniendo la prohibición de acceso a los menores de dieciocho años.

3. El titular de la autorización de explotación de salón de juego podrá reservarse el derecho de admisión del público al interior del local en la forma prevista en la normativa aplicable.

Artículo 22. Hojas de reclamaciones.

Las empresas titulares de las autorizaciones de explotación de salones de juego tendrán a disposición del público las preceptivas hojas de reclamaciones en la forma establecida por el Decreto Foral 69/1998, de 2 de marzo.

Artículo 23. Indicador.

En los salones de juego sólo podrá instalarse en la fachada un indicador con el nombre del establecimiento y la expresión «salón de juego», que podrá acompañarse de imágenes gráficas representativas de la actividad del local.

Artículo 24. Servicio de bebidas.

1. Sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 2 del presente Reglamento, los salones de juego podrán contar con un servicio de bebidas siempre que se configure como un servicio exclusivo para los jugadores y que, al mismo, se acceda necesariamente a través de la recepción o admisión a que se refiere el artículo 21 de este Decreto Foral.

La barra o superficie de preparación de las bebidas no deberá ser superior a tres metros de longitud y no podrá constituir zona de uso diferenciado respecto a la actividad específica del local.

2. En ningún caso se dispondrá de cocina o de aparatos e instalaciones para cuyo uso sea necesario contar con una salida de humos en el local.

Artículo 25. Horario.

En lo relativo a los horarios de cierre y apertura de los salones de juego se estará a lo dispuesto en la normativa reguladora del horario general de espectáculos públicos y actividades recreativas.

✐ Modificado por art. 4.5 de Decreto Foral 68/2006, de 9 octubre.

Artículo 26. Información.

Las empresas operadoras titulares de las autorizaciones de explotación de salones de juego estarán obligadas a facilitar al órgano de la Administración de la Comunidad Foral de Navarra competente en la materia toda la información que éste les recabe, a fin de cumplir con sus funciones de control, coordinación y estadística.

De esta información quedarán excluidos los datos personales de los usuarios de los salones de juego.

CAPÍTULO VII

Régimen sancionador

Artículo 27. Infracciones y sanciones.

Las infracciones a lo establecido en el presente Decreto Foral serán objeto de sanción en los

términos previstos por la Ley Foral 11/1989, de 27 de junio, del juego o por la Ley Foral 2/1989, de 13 de marzo, Reguladora de Espectáculos Públicos y Actividades Recreativas, según corresponda por razón de la materia.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

Única. Máquinas en salas de bingo.

1. Las máquinas de juego con premio programado o de tipo B podrán instalarse en las Salas de Bingo a razón de una máquina por cada cincuenta personas de aforo máximo permitido en la sala, para su uso exclusivo de los jugadores o visitantes de la Sala de Bingo que hubieran sido registrados tras efectuarse el preceptivo control de admisión.

2. Las máquinas instaladas al amparo del apartado anterior no podrán interconectarse.

3. Los horarios de apertura y cierre al público de las zonas de las salas de bingo en las que se encuentren instaladas dichas máquinas deberá coincidir con los de apertura y cierre para la práctica del juego del bingo en dichas salas.

✐ Modificada por art. 4.6 de Decreto Foral 68/2006, de 9 octubre.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera. Solicitudes en trámite.

Los expedientes iniciados con anterioridad a la entrada en vigor de este Decreto Foral se resolverán conforme a las disposiciones anteriormente vigentes. No obstante, en lo que se refiere a las condiciones de los salones de juego sobre el aforo de personas, número máximo de máquinas por local y medidas de seguridad, incluida la disposición de teléfono y plan de autoprotección, así como la cuantía de la fianza y el régimen de funcionamiento de los mismos, les será de aplicación lo dispuesto en el presente Reglamento.

Segunda. Validez de las autorizaciones de explotación.

1. Las autorizaciones para la explotación de salones de juego concedidas al amparo de la normativa vigente con anterioridad a la entrada en vigor de este Reglamento conservarán la vigencia que tuvieren reconocida y se renovarán por períodos sucesivos de igual duración siempre que mantengan las condiciones que, con arreglo a dicha normativa, les hubiesen sido exigidas para la concesión de la autorización y, además, las siguientes:

a) El número de máquinas instaladas no podrá exceder del establecido en el artículo 14 de este Reglamento.

b) Los rótulos de fachada deberán ajustarse a lo establecido en el artículo 23 de este Reglamento.

c) Los salones de juego contiguos a salones recreativos deberán contar con acceso y rótulo específicos y no deberá existir entre ambos salones ningún elemento de intercomunicación que pueda ser utilizado por los usuarios.

2. En los locales en los que se exploten salones de juego al amparo de las autorizaciones a las que se refiere el apartado anterior, no podrán realizarse otras reformas que aquellas que tengan por objeto la completa adaptación de los mismos al presente Reglamento. El incumplimiento de este precepto facultará al órgano competente de la Administración de la Comunidad Foral para iniciar el procedimiento de revocación de la autorización.

3. La concesión de las autorizaciones que se soliciten como consecuencia de la transmisión de la titularidad de los locales a los que se refiere el apartado anterior, quedará condicionada a la completa adaptación de los mismos a este Reglamento.

4. Los salones de juego que en el momento de la entrada en vigor del presente Reglamento dispongan de autorización de explotación, deberán adaptarse en el plazo máximo de un año a lo dispuesto en los artículos 10.3 y 21 del mismo.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se faculta al Consejero de Presidencia e Interior a dictar las disposiciones que exija la ejecución y desarrollo de este Reglamento.

Segunda.

Quedan derogadas todas las disposiciones de igual o inferior rango que se opongan a lo dispuesto en este Decreto Foral.

Tercera.

Este Decreto Foral entrará en vigor al día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de Navarra».

ñ) La Rioja

§ 108 DECRETO 64/2005, DE 4 NOVIEMBRE. APRUEBA EL REGLAMENTO DE MÁQUINAS DE JUEGO DE LA RIOJA

(BOR núm. 148, de 10 noviembre [LLR 2005, 226])

Fruto de la atribución de la competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas, con la única excepción de las Apuestas Mutuas Deportivo-Benéficas, que ostenta la Comunidad Autónoma de La Rioja, en virtud del artículo octavo.Uno del Estatuto de Autonomía, el Parlamento de La Rioja aprobó la Ley 5/1999, de 13 de abril, Reguladora del Juego y Apuestas, marco legal que determina los principios que deberán regir los juegos permitidos y señala las directrices para el posterior desarrollo reglamentario.

El artículo 9.c) de la Ley 5/1999 establece que corresponde al Gobierno de La Rioja la aprobación de los reglamentos específicos de los juegos y apuestas incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas. De conformidad con dicha legislación, se aprobó el Decreto 41/2000, de 28 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas de Juego de La Rioja, que dotó a esta Comunidad Autónoma del régimen normativo necesario para la fabricación, explotación e instalación para el desarrollo de esta actividad.

La experiencia acumulada a lo largo de estos años de aplicación, la conveniencia de ofrecer una respuesta precisa a los cambios originados en el sector de las máquinas de juego y la adaptación a las sucesivas reformas a las que ha sido sometida la Ley 5/1999 aconsejan la renovación del Reglamento de Máquinas de Juego de La Rioja que recoja en un texto único, dada las múltiples variaciones llevadas a cabo, la regulación de esta materia.

La regulación de los requisitos de fabricación de máquinas de tipo «B» y «C», tanto por su carácter técnico como por el especial procedimiento de información para su aprobación, conforme a las directivas comunitarias, se traslada nuevamente a una disposición mediante Orden, para que pueda atender a las propuestas de la Comisión Sectorial del Juego.

Entre las principales modificaciones del nuevo Reglamento destaca la reducción de trámites de los procedimientos relativos a las autorizaciones administrativas sobre máquinas de tipo «A» –la simplificación de la homologación de modelos y la exención de comunicaciones de traslado–, así como la profunda transformación que sufre la autorización de instalación, motivada por la Sentencia 352/2000 de la Sala de lo Contencioso-Administrativo del Tribunal Superior de Justicia. De igual modo, los cambios producidos en la Ley 5/1999, mediante diversas leyes de Medidas Fiscales y Administrativas, demanda la adecuación del texto reglamentario como la adaptación del régimen sancionador, la incorporación del silencio negativo en las autorizaciones de establecimientos de juego, la liberalización de la publicidad indirecta, la explotación lucrativa de videojuegos en locales públicos o el aforo y vigencia de los salones recreativos.

Así mismo, la nueva regulación de máquinas de juego incorpora otras novedades, si bien de menor magnitud, con notable repercusión. Así, ante las demandas de asociaciones y empresarios se introduce la escisión de las autorizaciones de explotación de máquinas de tipo «B» de hostelería y la de salones de juego, la renovación automática de la inscripción de los establecimientos de hostelería o la prolongación de la validez de la autorización de instalación con el fin de dotar de mayor seguridad jurídica a sus titulares.

Por todo lo anterior y en uso de las competencias conferidas, conforme con el Consejo Consultivo de La Rioja, el Consejo de Gobierno, a propuesta del Consejero de Hacienda y Empleo, y previa deliberación de sus miembros, en su reunión celebrada el día 4 de noviembre de 2005, acuerda aprobar el siguiente, decreto:

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1. Objeto y ámbito de aplicación.

1. El presente Reglamento tiene por objeto la regulación del juego que se desarrolla mediante el empleo de máquinas de juego a que se refiere el artículo 14 de la Ley 5/1999, de 13 de abril, Reguladora del Juego y Apuestas, así como de las actividades económicas relacionadas con el mismo y de los establecimientos destinados a su práctica.

2. Se consideran máquinas de juego los aparatos manuales o automáticos, accionados por monedas o sistema equivalente, que a cambio de un precio permiten el mero pasatiempo o recreo del jugador, o la obtención por éste de un premio.

Artículo 2. Exclusiones.

Las disposiciones del presente Reglamento no serán de aplicación a las máquinas o aparatos que no den premio directo o indirecto alguno y, en especial, a:

A) Las máquinas expendedoras cuando se limitan a efectuar mecánicamente transacciones o ventas de productos o servicios a cambio de la moneda o monedas introducidas en ella, siempre que el valor del dinero depositado corresponda al valor de mercado de los productos que entreguen y su mecanismo no se preste a admitir cualquier tipo de habilidad, combinación aleatoria, apuesta o juegos de azar.

B) Las máquinas tocadiscos, videodiscos o fotográficas, accionadas por monedas.

C) Las máquinas o aparatos recreativos de uso infantil accionados por monedas que permitan al usuario un entretenimiento consistente en la imitación de movimientos de animales, vehículos o similares, así como las que por naturaleza o elementos estén orientados al público infantil que no den premio.

D) Las máquinas o aparatos de competencia pura o deportiva, como futbolines, mesas de billar o tenis de mesa, boleras, baloncesto, dianas, hockey, dardos o similares aunque su utilización requiera la introducción de monedas o incorporen únicamente componentes electrónicos de apoyo o complementario que no incidan decisivamente en el desarrollo del juego, sin que puedan, en ningún caso, conceder premio directo o indirecto alguno, incluso un tiempo adicional de uso o de juego.

En este último supuesto, las máquinas con componentes electrónicos únicamente podrán explotarse a través de empresas operadoras, cuyos datos identificativos tales como denominación, domicilio y número de inscripción, deberán constar en la forma prevista del presente Reglamento.

E) Los videojuegos o programas informáticos, instalados en ordenadores personales, cuyo uso o disfrute temporal se arriende o alquile en establecimientos abiertos al público, sin perjuicio de lo previsto en el artículo 4.3.

Artículo 3. Clasificación de las máquinas.

A efectos de su régimen jurídico las máquinas de juego se clasifican en los siguientes tipos:

– De tipo «A» o recreativa.

– De tipo «A1» o de premio en especie.

– De tipo «B» o recreativa con premio programado.

– De tipo «C» o de azar.

– Máquinas auxiliares de otras modalidades de juego.

TÍTULO II

DE LAS MÁQUINAS DE JUEGO

CAPÍTULO I

Tipos y definición de las máquinas

Artículo 4. Máquinas de tipo «A» o recreativas.

1. Son máquinas de tipo «A» o recreativas todas aquéllas de mero pasatiempo o recreo que se limitan a conceder al usuario un tiempo de uso o de juego a cambio del precio de la partida, sin que puedan conceder ningún tipo de premio en metálico, en especie o en forma de puntos canjeables.

Estas máquinas podrán conceder como único aliciente y en función de la habilidad del jugador la

devolución del importe de la partida o la posibilidad de continuar jugando por el mismo importe inicial en forma de prolongación de la propia partida o de otras adicionales.

2. Se incluyen como máquinas «A» las denominadas de realidad virtual, simulación y análogas, siempre y cuando el usuario intervenga en el desarrollo de los juegos.

3. La explotación lucrativa de videojuegos o programas informáticos mediante su instalación en ordenadores personales dentro del propio establecimiento, sean o no accionadas por monedas, se considerará explotación de máquinas recreativas de tipo «A», sin perjuicio de lo dispuesto en la normativa sobre propiedad intelectual.

El régimen jurídico de las autorizaciones necesarias para su explotación se regirá por su normativa específica.

4. Igualmente, deberán ser homologadas e inscritas en la Sección de Modelos y Material de juego del Registro General del Juego de La Rioja las máquinas de competencia pura o deportiva cuyos componentes electrónicos tengan influencia decisiva en el desarrollo del juego o aquellas expendedoras que incluyan algún elemento de juego, habilidad, apuesta, envite o azar.

Artículo 5. Máquinas de tipo «A1» o de premios en especie.

1. Se considerarán como máquinas «A1» aquéllas que, aparte de proporcionar un tiempo de uso o de juego a cambio del precio de la partida, pueden conceder un premio directo en especie o mediante una cantidad de vales, bonos o similares, en función de la habilidad o destreza del jugador, debiendo reunir las siguientes características:

A) El valor de mercado de cada uno de los premios ofertados no podrá ser superior a veinte veces el importe de la partida, ni ésta a su vez superior a un euro.

B) Los premios deberán ser identificables previamente por el usuario.

2. Las máquinas que entreguen un premio mediante bonos, vales o similares deberán cumplir los siguientes requisitos mínimos:

A) Estos bonos o vales serán acumulables y canjeables por un premio en especie, sin que puedan en ningún caso utilizarse en otro establecimiento diferente al que se han conseguido y bajo ningún concepto podrán canjearse por dinero.

B) A cualquier bono o vale le corresponderá necesariamente un premio.

C) Deberá existir un mostrador de obsequios, debiendo señalarse de una forma clara y visible cuántos bonos, fichas o similares serán necesarios para conseguir un obsequio.

Artículo 6. Máquinas de tipo «B» o recreativas con premio programado.

Son máquinas de tipo «B» o recreativas con premio programado aquellas que, a cambio del precio de la partida concedan al usuario un tiempo de uso o de juego, y si se produce una combinación ganadora de acuerdo con el programa de juego, un premio en metálico, no superior a seiscientas veces el importe de la partida.

Artículo 7. Máquinas de tipo «B» especiales para salas de juego.

Podrán homologarse modelos de máquinas de tipo «B» mediante el procedimiento previsto en el artículo 13 que, cumpliendo el porcentaje de devolución establecido, otorguen premios de un importe no superior a dos mil veces el precio de la partida. Estas máquinas requerirán la conveniente homologación y tendrán que adoptar una denominación comercial específica y distinta de las máquinas de tipo «B», y únicamente podrán ser instaladas en salones de juego, salas de bingo y casinos de juego, circunstancia que tendrá que constar de forma expresa en el tablero frontal de cada máquina, así como en la autorización de explotación de cada máquina mediante la expresión «máquina especial para salas de juego».

✐ Modificado por disp. adic. 3 de Decreto 28/2006, de 5 mayo.

Artículo 8. Máquinas de tipo «C» o de azar.

Son máquinas de tipo «C» o de azar aquéllas que, a cambio del precio de una partida, ofrecen al usuario un tiempo de uso o de juego, y si se produce una combinación ganadora, un premio en metálico de cuantía superior a las máquinas de tipo «B», que dependerá siempre del azar.

Artículo 9. Máquinas auxiliares de otras modalidades de juego.

Son máquinas auxiliares aquellas máquinas manuales o automáticas que, a cambio de un precio, permitan al usuario participar en otras modalidades de juego de las incluidas en el Catálogo de Juego y Apuestas de La Rioja, y reúnan las condiciones y requisitos que se establezcan en la normativa específica para las mismas.

Artículo 10. Otros requisitos.

Todas las máquinas de juego de tipo «B» y «C» deberán incorporar de una forma visible y en su frontal una leyenda que exprese «La práctica abusiva del juego en esta máquina puede crear adicción», así como la inscripción «Prohibido su uso por menores de edad».

CAPÍTULO II

Registro general del juego de La Rioja

Artículo 11. Estructura del Registro.

1. Las personas físicas o jurídicas dedicadas a la fabricación, importación, comercialización y explotación de máquinas de juego y de salones recreativos o de juego que desarrollen su actividad total o parcialmente en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de La Rioja deberán figurar inscritas en el Registro General del Juego de La Rioja, que a tal efecto se llevará en la Dirección General de Tributos.

Igualmente, dicho Registro contendrá los titulares de los establecimientos autorizados para su práctica, junto con los datos relativos a las autorizaciones administrativas necesarias para su explotación e instalación.

2. El Registro, que será público, tendrá la siguiente estructura:

I. Sección de Modelos y Material de juego.

II. Sección de Empresas fabricantes e importadoras.

III. Sección de Empresas comercializadoras.

IV. Sección de Empresas operadoras.

V. Sección de Titulares de salones recreativos y de juego.

VI. Sección de Establecimientos.

VII. Sección de Autorizaciones de explotación.

3. La inscripción registral contendrá prefijo «LR», indicativo de la Comunidad Autónoma de La Rioja, junto con un número romano perteneciente a la Sección, seguido de cinco guarismos referidos al orden correlativo de las inscripciones.

Sección 1ª Inscripción de modelos

Artículo 12. Sección de Modelos y Material de juego.

1. No se podrá obtener ninguna de las autorizaciones necesarias para la fabricación, comercialización, instalación y explotación de máquinas de juego en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de La Rioja, sin la previa homologación e inscripción del correspondiente modelo en la Sección de Modelos y Material de juego del Registro General del Juego de La Rioja.

2. Esta inscripción otorgará a sus titulares el derecho a importar, en las condiciones establecidas por la normativa estatal vigente, fabricar y comercializar las máquinas que se ajusten a la resolución de homologación y cumplan los demás requisitos exigidos en el presente Reglamento, siempre que los mencionados titulares figuren inscritos en la correspondiente Sección del Registro.

3. Las máquinas de juego legalmente comercializadas en un Estado miembro de la Unión Europea y las originarias y legalmente comercializadas en los Estados pertenecientes al Espacio Económico Europeo podrán ser homologadas por el procedimiento descrito en esta sección, siempre que las especificaciones técnicas de las mismas cumplan con la normativa técnica que resulte de aplicación y hayan realizado los ensayos previos señalados en el presente Reglamento.

4. Únicamente podrá cederse la habilitación para la fabricación o importación de un modelo homologado, si el cedente y el cesionario figuraran inscritos en la Sección de Empresas fabricantes e importadoras del Registro, debiendo solicitarse la cesión, mediante la presentación de los documentos que acrediten su existencia, a la Dirección General de Tributos.

En este caso, la empresa cesionaria deberá hacerlo constar, tanto en las marcas de fábrica como en los certificados de fabricación, mediante la incorporación de una letra adicional en el número de serie de las respectivas máquinas para su identificación y diferenciación en la inscripción registral.

5. No podrán inscribirse en la Sección de Modelos y Material de juego del Registro General del Juego las máquinas cuya utilización implique el uso de imágenes, mensajes u objetos que puedan perjudicar la formación de la infancia y de la juventud, que directa o indirectamente sean contrarios o que vulneren los derechos y libertades fundamentales reconocidos por la Constitución y el vigente

ordenamiento jurídico, así como aquéllos que inciten a la violencia y a actividades delictivas, a cualquier forma de discriminación y, en especial, las que contengan elementos racistas, sexistas o pornográficos.

6. No se inscribirán los modelos de máquinas cuya denominación sea idéntica a la de otros modelos ya inscritos, a no ser que el solicitante acredite que tiene inscrita con fecha anterior y a su nombre la citada denominación en la Oficina Española de Patentes y Marcas. En este caso, procederá la cancelación de la primera inscripción, una vez tramitado el oportuno expediente administrativo.

7. Los nombres de los modelos antiguos podrán reutilizarse siempre que la inscripción esté cancelada.

8. Las máquinas recreativas o de tipo «A» se entenderán homologadas siempre que cumplan con los requisitos generales establecidos en el presente Reglamento y de las distintas Directivas Comunitarias de aplicación y cuenten con la declaración «CE» de conformidad.

Artículo 13. Solicitud de homologación e inscripción de modelos.

La solicitud de homologación e inscripción en la Sección de Modelos y Material de juego, que se ajustará al modelo normalizado que establece el Anexo I, deberá ir acompañada con los siguientes documentos, en cualquier soporte incluso informático:

A) Ficha técnica se ajustará al modelo que figura en el Anexo II, en la que figurarán:

– Dos fotografías nítidas y en color del exterior de la máquina.

– Nombre comercial del modelo.

– Nombre del fabricante e importador, número de inscripción en la Sección de Empresas fabricantes o Importadoras, datos del fabricante extranjero y número y fecha de la licencia de importación, salvo para el supuesto de máquinas procedentes de Estados miembros de la Unión Europea o del espacio económico europeo, en el que será suficiente especificar un responsable de su comercialización.

– Dimensiones de la máquina.

– Breve descripción del juego.

B) Memoria de la forma de uso y juego en las de los tipos «B» y «C».

C) Memoria descriptiva de la forma de juego y obsequios que pudieran corresponder, en caso de máquinas «A1».

D) Planos de la máquina y de su sistema eléctrico y certificado de cumplimiento del Reglamento Electrotécnico para Baja Tensión, suscritos por técnico competente y visados por el Colegio respectivo.

E) Declaración «CE» de conformidad, suscrito por el fabricante o representante establecido en la Unión Europea, acreditativo de que el producto satisface todos los requisitos esenciales de las distintas Directivas Comunitarias de aplicación.

F) Justificante del pago de la Tasa por actuaciones administrativas en materia de juegos de suerte, envite o azar.

2. Igualmente, se podrán reconocer las inscripciones de cualquiera de los Registros análogos de otras Comunidades Autónomas, siempre que compartan idénticos requisitos y especificaciones técnicas, los cuales quedarán inscritos en la Sección de Modelos y Material de juego del Registro General del Juego, mediante la oportuna convalidación.

3. A tal fin, la Dirección General de Tributos podrá requerir a los fabricantes, comercializadores o importadores de las máquinas, si lo estima necesario, copia de la memoria descriptiva del modelo y, en caso de máquinas «A1», «B» y «C», circuito integrado o memoria electrónica en donde se almacena el programa de juego, informe de los ensayos previos o cualquier otro documento exigido para su homologación.

4. Las solicitudes podrán obtenerse en la Dirección General de Tributos o en la página web del Gobierno de La Rioja (www.larioja.org/tributos). Las solicitudes podrán presentarse en la Dirección General de Tributos, en el Servicio de Atención al Ciudadano del Gobierno de La Rioja o en los lugares previstos en el artículo 6 del Decreto 58/2004, de 29 de octubre, por el que se regula el Registro en el ámbito de la Administración General de la Comunidad Autónoma de La Rioja y sus organismos autónomos.

Artículo 14. Requisitos especiales para la inscripción de modelos.

1. En el caso de inscripción de máquinas de tipo «B» o «C», la memoria descriptiva recogerá y describirá los siguientes aspectos:

A) Precio de la partida y apuestas que se pueden realizar.

B) Plan de ganancias con indicación de los diferentes premios que puede otorgar la máquina, especificando el premio máximo por partida y, en el caso de máquinas «C», los premios especiales o «jackpots» que pueden otorgar.

C) Porcentaje de devolución de los premios, especificando el ciclo o número de partidas sobre el que se calcula.

D) Existencia o no de mecanismos o dispositivos que permitan aumentar el porcentaje de devolución, con indicación del mencionado porcentaje.

E) Cualquier otro mecanismo o dispositivo con que cuente la máquina, especificando su modo de funcionamiento.

F) Resumen estadístico de una simulación de la secuencia del juego que incluirá al menos dos ciclos. El original de esta simulación se mantendrá a disposición de la Administración.

G) Un ejemplar de la memoria electrónica en donde se almacena el programa de juego y su correspondiente lector. Estas memorias únicamente podrán ser sustituidas o modificadas previa nueva homologación.

H) Descripción del tipo de contador acreditado que incorpora el modelo.

I) Certificación acreditativa de la realización de los ensayos previos a que se refiere el artículo siguiente.

2. El órgano administrativo competente podrá requerir al solicitante la entrega en depósito de un prototipo del modelo, que mantendrá la confidencialidad sobre los datos contenidos en la documentación y objetos entregados.

3. Los defectos de documentación podrán ser corregidos con arreglo a lo dispuesto en el artículo 71 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

Artículo 15. Ensayos previos.

1. Todos los modelos de máquinas «B» y «C» deberán estar sometidos, con anterioridad a su homologación, a un ensayo realizado por las entidades autorizadas por la Consejería de Hacienda y Empleo, que informará sobre si el funcionamiento del modelo, el programa de juego, la distribución de premios y el resto de las especificaciones técnicas se adecuan a la documentación presentada y a la normativa técnica que resulte de aplicación.

2. Así mismo, tendrán validez los ensayos previos efectuados en otros Estados miembros de la Unión Europea o del Espacio Económico Europeo, siempre que garanticen un nivel de seguridad equivalente al previsto en el presente Reglamento y, en todo caso, cumplan los requisitos exigidos en las normas de general aplicación y en el protocolo de ensayos común.

3. Las pruebas y ensayos que practiquen los laboratorios autorizados podrán determinarse mediante la aprobación del Protocolo de Ensayos Común por Orden del Consejero de Hacienda y Empleo, el cual será de obligado cumplimiento para aquellos laboratorios que hayan sido previamente autorizados.

4. En aquellos casos en que no resulte acreditado el cumplimiento de especificaciones técnicas equivalentes, los ensayos podrán ser complementados con certificaciones de ensayos específicos y limitados a aquellos extremos no comprobados.

5. La Dirección General de Tributos podrá solicitar el sometimiento de estos ensayos a otras máquinas de juego, cuando existan dudas sobre su funcionamiento o características.

6. En el caso de que, debido a las características del material de que se trate, no hubiera una regulación de requisitos técnicos, el procedimiento de homologación consistirá en la verificación del material, componente o elemento de juego con el objeto de comprobar el cumplimiento de la funcionalidad para la que han sido destinados.

Artículo 16. Tramitación y resolución.

1. Una vez cumplimentados los requisitos previstos por el presente Reglamento en los artículos precedentes, la Dirección General de Tributos adoptará la resolución que proceda y la notificará en el plazo máximo de tres meses, a contar desde la fecha de la presentación de la solicitud. Transcurrido dicho plazo sin haberse notificado la resolución expresa, podrá entenderse estimada la solicitud.

2. Si la resolución de homologación fuera favorable, se procederá a la inscripción del modelo en el Registro mediante la asignación del número correspondiente.

3. La certificación de inscripción, que se extenderá en el documento que se acompaña como

Anexo III, tendrá carácter indefinido y especificará igualmente la denominación comercial del modelo, los datos identificativos del fabricante o importador y otras referencias sobre la homologación.

4. Dicha inscripción registral únicamente dará fe respecto del contenido de los documentos facilitados.

Artículo 17. Modificación de modelos.

1. Toda modificación de los modelos de máquinas inscritos precisará autorización previa. Cuando la modificación solicitada no sea considerada sustancial por el órgano competente, se resolverá sobre la misma sin más tramite, previa presentación de aquellos documentos que fundamenten las variaciones producidas en dicho modelo.

2. Se considerará que la modificación tiene carácter sustancial cuando afecte al plan de ganancias, reglas del juego, porcentaje de devolución de los premios, precio y duración de la partida, así como a los contadores y dispositivos de seguridad.

3. Las modificaciones no sustanciales de modelos de máquinas de tipo «B» y «C», precisarán, junto con la memoria donde se detallen tales variaciones, la aportación del nuevo circuito integrado.

4. No obstante, en el supuesto de que las variaciones se estimen sustanciales, se exigirá el cumplimiento de los trámites y requisitos de la homologación. Si ésta fuera favorable, la inscripción mantendrá el mismo número de registro seguido de una letra adicional para su diferenciación registral.

Artículo 18. Inscripción provisional de modelos.

1. A efectos de comprobar la viabilidad comercial de un determinado modelo de máquina, las empresas fabricantes o importadoras podrán solicitar la anotación registral preventiva de los mismos que autorizará, con carácter provisional, la fabricación o importación para la explotación por un período máximo de tres meses de un máximo de diez unidades por titular. Transcurrido dicho período sin haberse solicitado la inscripción del modelo, se procederá a la retirada de las máquinas, salvo que se solicite la inscripción definitiva del modelo.

2. La empresa fabricante o importadora deberá presentar la documentación señalada en el artículo 13.1, así como la solicitud para la realización de los ensayos previos.

3. Dichas máquinas deberán contar con la oportuna autorización de explotación y, en su caso, de instalación, sin que en ningún caso puedan ser objeto de transmisión a otras empresas operadoras.

4. El número máximo de máquinas con inscripción provisional no podrá superar el 2% del conjunto del parque de cada tipo de máquinas.

Artículo 19. Cancelación de la inscripción.

1. La inscripción en la Sección de Modelos y Material de juego del Registro General del Juego podrá cancelarse a petición de su titular, siempre que no hubiera responsabilidades pendientes y se constatara que no se encontrase en explotación ninguna máquina del modelo en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de La Rioja.

2. Así mismo, la Dirección General de Tributos podrá acordar la cancelación de la inscripción, por alguno de los casos siguientes:

A) Por la cancelación de la inscripción en la Sección de Empresas fabricantes e importadoras del Registro General del Juego del titular del modelo.

B) Cuando se compruebe, con posterioridad a la inscripción, que las características del modelo no se ajustan fielmente a la documentación presentada para su homologación o se hayan efectuado modificaciones en el modelo de máquina que tengan carácter sustancial conforme al artículo 17 sin la correspondiente autorización, si tales hechos fueran imputables al fabricante o importador.

C) Como consecuencia de sanción firme en vía administrativa en materia de juego.

3. La cancelación producirá la inhabilitación para la fabricación, importación y comercialización de máquinas del modelo de que se trate y, en los casos indicados en el apartado anterior, motivará la revocación automática de las autorizaciones de explotación de las máquinas correspondientes al modelo. El plazo para la retirada de las máquinas del modelo revocado se fijará en la resolución de cancelación, que nunca podrá ser superior a 20 días.

4. En los procedimientos de cancelación iniciados a instancia de parte, la Dirección General de Tributos adoptará la resolución que proceda y lo notificará en el plazo máximo de tres meses. Transcurrido dicho plazo sin haberse notificado la resolución expresa, podrá entenderse estimada la solicitud.

5. En los procedimientos de cancelación iniciados de oficio, la Dirección General de Tributos, previa audiencia de los interesados, adoptará la resolución que proceda y la notificará en el plazo máximo de tres meses. Transcurrido dicho plazo, se producirá la caducidad del procedimiento.

Sección 2ª Inscripción de empresas de máquinas de juego

Artículo 20. Requisitos de las empresas.

Las personas físicas o jurídicas dedicadas a las actividades señaladas en el apartado 1 del artículo 11 del presente Reglamento que pretendan su inscripción en las secciones II a V del Registro General del Juego de La Rioja, deberán reunir los requisitos siguientes:

A) Las empresas constituidas bajo la forma de sociedad, en cualquiera de las modalidades admitidas por la legislación mercantil, habrán de contar con el capital social mínimo exigido en cada caso por su normativa específica que, en el caso de empresas operadoras, estará representado por acciones o participaciones nominativas.

B) La participación de capital de propiedad de extranjeros en las empresas, se regirá por lo dispuesto en la normativa de inversiones extranjeras en el sector específico del juego.

C) No podrán ser titulares de autorizaciones administrativas las personas incluidas en alguna de las circunstancias recogidas en los apartados 6 y 7 del artículo 22 de la Ley 5/1999, Reguladora del Juego y Apuestas.

Artículo 21. Solicitud de inscripción.

1. La solicitud de inscripción, que se ajustará al modelo normalizado que figura en el Anexo IV, deberá ir acompañada de los siguientes documentos:

A) Fotocopia del Documento Nacional de Identidad o pasaporte del solicitante, si fuera persona física, o de los administradores y consejeros si se trata de personas jurídicas, junto con el documento que acredite su representación.

B) Certificado del Registro Central de Penados y Rebeldes, respecto de las mismas personas.

C) En el caso de personas jurídicas, copia compulsada o testimonio de la escritura de constitución y, en su caso, de los estatutos, así como de las modificaciones posteriores donde constarán el nombre y apellidos de los socios, comuneros o accionistas, la cuota de participación de los mismos y la cuantía del capital desembolsado, así como el documento notarial que acredite los poderes otorgados a favor de los terceros si los hubiere.

D) Certificación de tales inscripciones en el Registro Mercantil.

E) Declaración jurada de que ningún socio, comunero o accionista se encuentra en alguna de las causas de inhabilitación señaladas en el artículo 22.6 y 7 de la Ley 5/1999, que figura en el Anexo V.

F) Copia compulsada de las declaraciones del Impuesto sobre la Renta de Personas Físicas y del Patrimonio o declaración del Impuesto sobre Sociedades, si fuera persona jurídica.

G) Justificante de hallarse en alta la empresa y, en su caso, sus empleados, en el régimen correspondiente de la Seguridad Social.

H) Justificante de hallarse de alta y, en su caso, al corriente del pago del Impuesto sobre Actividades Económicas en el epígrafe apropiado, junto con el código de identificación fiscal.

I) Documento acreditativo de haber formalizado la fianza ante el Servicio de Tesorería y Política Financiera del Gobierno de La Rioja, por la cuantía que corresponda.

J) Copia de la Carta de pago de la Tasa por actuaciones administrativas en materia de juegos de suerte, envite o azar.

2. Las solicitudes podrán obtenerse en la Dirección General de Tributos o en la página web del Gobierno de La Rioja (www.larioja.org/tributos) y podrán presentarse en la Dirección General de Tributos, en el Servicio de Atención al Ciudadano del Gobierno de La Rioja o en los lugares previstos en el artículo 6 del Decreto 58/2004, de 29 de octubre, por el que se regula el Registro en el ámbito de la Administración General de la Comunidad Autónoma de La Rioja y sus organismos autónomos.

Artículo 22. Fianzas.

1. Según lo dispuesto en el artículo 26 de la Ley 5/1999, Reguladora del Juego y Apuestas, las empresas que realicen actividades relacionadas con el juego y las apuestas vendrán obligadas a constituir una fianza en metálico o mediante aval de entidades bancarias o de caución o crédito de sociedades de garantía recíproca a disposición de la Administración de la Comunidad Autónoma de La Rioja, según los modelos normalizados que figura en los anexos XVII y XVIII.

2. Esta fianza se depositará en el Servicio de Tesorería y Política Financiera de la Consejería de Hacienda y Empleo de La Rioja, y quedará afecta a las responsabilidades administrativas y tributarias derivadas del ejercicio de la actividad del juego, al abono de las sanciones pecuniarias impuestas por infracciones que los órganos de la Administración de la Comunidad Autónoma de La Rioja, en su

caso, impongan a las empresas y que no hubieran sido satisfechas en vía ejecutiva, así como a las Tasas por actuaciones administrativas, ostentando la Administración Regional preferencia sobre cualquier otro acreedor.

Artículo 23. Cuantías.

1. Las empresas operadoras deberán constituir una fianza, según las autorizaciones de explotación de máquinas de juego que tuvieran en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de La Rioja, según la siguiente escala:

A) Máquinas de tipo «A»:

– La fianza será de 3.005 euros por cada 25 máquinas o fracción.

B) Máquinas de tipo «A1»:

– La fianza será de 3.005 euros por cada 25 máquinas o fracción.

C) Máquinas de tipo «B»:

– Hasta 25 máquinas: 45.076 euros.

– De 26 a 50 máquinas: 60.105 euros.

– De 51 a 75 máquinas: 75.130 euros.

– De 76 a 100 máquinas: 90.155 euros.

– De 101 a 150 máquinas: 150.255 euros.

– A partir de 151 máquinas: 60.105 euros adicionales por cada 50 máquinas o fracción.

D) Máquinas de tipo «C»:

Las fianzas para las empresas operadoras con máquinas de tipo «C» duplicarán a las de tipo «B».

2. Las cuantías de las fianzas para la inscripción en la Sección de Titulares de Salones Recreativos y de Juego, serán las siguientes:

A) Salones de tipo «A»: 3.005 euros.

B) Salones de tipo «B»: 30.050 euros.

C) Por cada salón de tipo «A» y «B» adicional que explotaren: 6.010 euros y 12.020 euros, respectivamente.

3. Las empresas de servicios de salas de bingo, casinos de juego y los titulares de salones recreativos y de juego, una vez inscritas en las correspondientes Secciones del Registro General del Juego, podrán explotar las máquinas instaladas en sus establecimientos, considerándose empresas operadoras respecto de esas máquinas, previa constitución de las fianzas según el número de autorizaciones de explotación de máquinas que pretenda explotar.

4. Las empresas fabricantes, importadoras y comercializadoras que tengan su domicilio social o algún centro de producción o distribución en la Comunidad Autónoma de La Rioja, deberán constituir una fianza por las siguientes cuantías:

A) Empresas de Máquinas de tipo «A» y «A1»: 6.010 euros.

B) Empresas de Máquinas de tipo «B» y «C»: 60.101 euros.

5. Las fianzas se mantendrán en su totalidad hasta que la Administración acuerde su devolución. Si se produjese la disminución de la cuantía de la fianza por ejecución total o parcial de la misma por parte de la Comunidad Autónoma de La Rioja, en virtud de los oportunos procedimientos reglamentarios, la empresa habrá de reponerla o completarla en la cuantía obligatoria en el plazo máximo de quince días siguientes.

En caso de no hacerlo, quedará en suspenso inmediatamente la autorización de la empresa; transcurridos dos meses sin que la reposición se llevara a efecto, se cancelará la inscripción en el Registro.

6. Únicamente se procederá a la devolución de la fianza cuando desaparezcan las causas que motivaron su constitución y siempre que no haya responsabilidades pendientes o, si las hay, sean satisfechas. Extinguida la fianza se procederá a su devolución, previa liquidación cuando proceda.

7. Si la cuantía de la fianza no fuera suficiente para satisfacer las indicadas responsabilidades, la diferencia se hará efectiva mediante la ejecución sobre el patrimonio de la empresa.

Artículo 24. Tramitación y resolución.

1. Los defectos de documentación podrán ser corregidos con arreglo a lo dispuesto en el artículo 71 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

2. La solicitud de inscripción se resolverá por la Dirección General de Tributos y notificará en el plazo máximo de tres meses, a contar desde la fecha de presentación de la solicitud. Transcurrido dicho plazo sin haberse notificado la resolución expresa, podrá entenderse estimada la solicitud.

3. Si la resolución fuera favorable, se procederá a la inscripción de la empresa en la oportuna Sección del Registro mediante la asignación del número correspondiente.

4. La certificación de inscripción, que se extenderá en el documento que se acompaña como Anexo VI, tendrá un período de vigencia de diez años desde la fecha de su concesión, la cual podrá ser renovada por períodos sucesivos de igual duración, con los requisitos exigidos por la legislación vigente en el momento de su renovación.

Artículo 25. Modificación de los datos registrales.

1. La modificación de los siguientes caracteres de la empresa requerirá comunicación dentro del plazo de quince días de producirse:

A) Los cambios de denominación, domicilio social o domicilio a efectos de notificaciones.

B) Las ampliaciones o disminuciones de capital social.

C) Las transmisiones de acciones o participaciones, de acuerdo con el apartado 2, «tanto intervivos» o como «mortis causa» y los cambios que se produzcan en la composición de los consejos de administración.

D) La revocación o modificación de los poderes otorgados a terceros.

E) Las situaciones que sean causa de inhabilitación que se produzcan de forma sobrevenida.

F) Informe sobre la auditoría de cuentas anuales en las condiciones establecidas por la legislación mercantil.

G) Cualquier otro documento que le sea requerido, que guarde relación con su actividad, sea debidamente motivado y que no obre en poder del organismo competente.

La falta de comunicación dará lugar a la incoación de expediente sancionador.

2. Las empresas que pretendan efectuar transmisiones de acciones o participaciones deberán aportar declaración jurada de que sus titulares no están incluidos en los supuestos señalados en el artículo 22.6 y 7 de la Ley 5/1999.

Artículo 26. Cancelación de la inscripción de las empresas.

1. Las inscripciones de las empresas dedicadas a las actividades que se indican en el apartado 1 del artículo 11, se cancelarán por la finalización del período de vigencia, así como a petición del interesado, siempre que se compruebe la ausencia de máquinas en explotación.

2. Igualmente, mediante resolución motivada de la Dirección General de Tributos, podrá acordarse, la cancelación de la inscripción, por alguna de las causas siguientes:

A) Comprobación de falsedad en los datos proporcionados en la solicitud de la inscripción.

B) Por la pérdida sobrevenida de alguno de los requisitos esenciales exigidos para su obtención, y en especial el incumplimiento de las prescripciones señaladas en el artículo 20.c).

C) La falta de constitución de la fianza en el plazo y la cuantía obligatoria.

D) Por fallecimiento del titular de la empresa o disolución de la sociedad. En el supuesto de fallecimiento, la cancelación no se efectuará si así lo solicitaren los causahabientes dentro de los seis meses siguientes al fallecimiento, manteniéndose la validez de la inscripción con la mención de «Herederos de...», hasta que se efectúe la adjudicación de la herencia o, en todo caso, pasados dos años desde el fallecimiento del anterior titular.

E) Como resultado de sanción firme en vía administrativa en materia de juego.

F) No ejercer la actividad para la cual está autorizada en el plazo de dos años.

3. En los procedimientos de cancelación iniciados a instancia de parte, la Dirección General de Tributos adoptará la resolución que proceda y lo notificará en el plazo máximo de tres meses. Transcurrido dicho plazo sin haberse notificado la resolución expresa, podrá entenderse estimada la solicitud.

4. En los procedimientos de cancelación iniciados de oficio, la Dirección General de Tributos, previa audiencia de los interesados, adoptará la resolución que proceda y la notificará en el plazo máximo de tres meses. Transcurrido dicho plazo, se producirá la caducidad del procedimiento.

5. La cancelación producirá la inhabilitación para la práctica de la actividad económica correspondiente, que en el caso de tratarse de empresas operadoras comportará a su vez la revocación automática de las respectivas autorizaciones de explotación y, en su caso, de las autorizaciones de

instalación. El plazo para la retirada de las máquinas se fijará en la resolución de cancelación, que nunca podrá ser superior a 20 días.

Sección 3ª Inscripción de establecimientos

Artículo 27. Inscripción de establecimientos.

Los titulares de los establecimientos de hostelería, salones recreativos y de juego, bingos, casinos de juego y otros locales que con arreglo al presente Reglamento pretendan instalar máquinas de juego, deberán solicitar previamente la inscripción en la Sección de Establecimientos del Registro General del Juego de La Rioja.

Artículo 28. Solicitud de inscripción de establecimientos de hostelería y afines.

1. La solicitud de inscripción de establecimientos públicos, no específicamente de juego, se ajustará al modelo normalizado que figura en el Anexo VII, y deberá ir acompañada de los siguientes documentos:

A) Fotocopia del DNI del titular, en el caso de persona física, o el Código de Identificación Fiscal, si fuera persona jurídica.

B) Licencia Municipal de apertura definitiva a su nombre para la actividad correspondiente o documento municipal que lo sustituya donde conste la naturaleza y la titularidad.

C) Justificante de hallarse en alta y, en su caso, al corriente del pago del Impuesto sobre Actividades Económicas en el epígrafe apropiado, junto con el código de identificación fiscal, que deberá coincidir con la actividad municipal autorizada.

D) Declaración de que el establecimiento no está incluido en alguno de los casos señalados en el artículo 44.2.

E) En caso de personas jurídicas, copia compulsada o testimonio de la escritura de constitución y, en su caso, de los estatutos, junto con las modificaciones posteriores, donde constará el nombre y apellidos de los socios, comuneros o accionistas y de los administradores o consejeros, así como el documento notarial que acredite los poderes otorgados a favor de terceros.

F) Certificación de tales inscripciones en el Registro Mercantil.

G) Tasas por actuaciones administrativas en materia de juegos de suerte, envite o azar.

2. Las solicitudes podrán obtenerse en la Dirección General de Tributos o en la página web del Gobierno de La Rioja (www.larioja.org/tributos) y podrán presentarse en la Dirección General de Tributos, en el Servicio de Atención al Ciudadano del Gobierno de La Rioja o en los lugares previstos en el artículo 6 del Decreto 58/2004, de 29 de octubre, por el que se regula el Registro en el ámbito de la Administración General de la Comunidad Autónoma de La Rioja y sus organismos autónomos.

3. Los defectos de documentación podrán ser corregidos con arreglo a lo dispuesto en el artículo 71 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

4. En el supuesto de que el titular no disponga de la Licencia Municipal de apertura definitiva, exigida por el apartado 1.b) de este artículo por encontrarse el expediente en tramitación, la inscripción se concederá con carácter provisional por un período de un año, siempre que los titulares proporcionen una copia de la solicitud donde conste el sello de Registro de entrada del Ayuntamiento respectivo, sin perjuicio de admitirse cualquier documento municipal que justifique la situación administrativa del expediente.

Transcurrido dicho plazo sin que se haya concedido la Licencia municipal, se procederá al inicio del expediente de cancelación de la inscripción, con audiencia del interesado, salvo que se acredite que el expediente se encuentre paralizado por causa no imputable al interesado. En este último caso y previa comprobación, su titular podrá solicitar del órgano competente la concesión de una prórroga por otro período de un año.

Artículo 29. Resolución y vigencia.

1. Examinada la documentación y previa comprobación del cumplimiento de los requisitos, la Dirección General de Tributos resolverá y notificará en el plazo máximo de tres meses, a contar desde la fecha de presentación de la solicitud. Transcurrido dicho plazo sin haberse notificado la resolución expresa, podrá entenderse desestimada la solicitud.

2. Si la resolución fuera favorable, se procederá a su inscripción en la Sección de Establecimientos del Registro mediante la asignación del número correspondiente.

3. La certificación de inscripción, que especificará los datos identificativos del titular y los del

local, se extenderá en el documento que se acompaña como Anexo VIII. Tendrá una vigencia de cinco años desde la fecha de su concesión, y se renovará automáticamente por períodos sucesivos de igual duración, siempre que los documentos que sirvieron de base para su concesión no hubieran experimentado ninguna variación.

4. La instalación de máquinas de juego en los establecimientos de hostelería se autorizará en todo caso como una actividad complementaria de la actividad principal de estos locales, manteniéndose vigente su inscripción mientras no se modifiquen las condiciones de la Licencia municipal de apertura.

5. Los cambios de titularidad del establecimiento precisarán una nueva inscripción. Dichos cambios deberán comunicarse dentro del plazo de 30 días de producirse, mediante la presentación de los documentos que se especifican en los puntos a), b), c), e) y f) del artículo 28.1.

Artículo 30. Inscripción de salas de bingo y salones.

1. La autorización de funcionamiento de salas de bingo y salones recreativos o de juego llevará aparejada a su vez la inscripción registral en la Sección de Establecimientos.

2. Las máquinas de juego instaladas en las salas de bingo serán para uso exclusivo de los jugadores que hubieran sido registrados tras el preceptivo control del servicio de admisión y serán explotadas a través de una empresa operadora conforme a lo establecido en el artículo 23.3.

Artículo 31. Cancelación de la inscripción en la Sección de Establecimientos.

1. Las inscripciones en la Sección de Establecimientos del Registro General del Juego se cancelarán en los siguientes casos:

A) Por la finalización del período de vigencia.

B) A petición de su titular, siempre que no existan máquinas de juego instaladas en el local y autorizaciones de instalación en vigor.

2. Igualmente, mediante resolución motivada de la Dirección General de Tributos, podrá acordarse la cancelación de la inscripción, por alguna de las causas siguientes:

A) Por la comprobación de inexactitudes esenciales en alguno de los datos expresados en la solicitud, transmisión o modificación en la documentación presentada.

B) Por la pérdida sobrevenida de alguno de los requisitos exigidos para su obtención.

C) Por la suspensión de la Licencia municipal de apertura o cierre del local determinado por el incumplimiento de las medidas de seguridad.

D) Por sanción firme en vía administrativa en materia de juego.

E) Por el cese de actividad o cierre del establecimiento acreditado fehacientemente durante un período ininterrumpido de seis meses.

3. En los procedimientos de cancelación iniciados a instancia de parte, la Dirección General de Tributos adoptará la resolución que proceda y lo notificará en el plazo máximo de tres meses. Transcurrido dicho plazo sin haberse notificado la resolución expresa, podrá entenderse estimada la solicitud.

4. En los procedimientos de cancelación iniciados de oficio, la Dirección General de Tributos, previa audiencia de los interesados, adoptará la resolución que proceda y la notificará en el plazo máximo de tres meses. Transcurrido dicho plazo, se producirá la caducidad del procedimiento.

5. La cancelación de la inscripción de un establecimiento producirá a su vez la extinción de los efectos de la autorización de instalación, debiendo cesar en consecuencia la explotación e instalación de las máquinas en dicho local.

TÍTULO III

RÉGIMEN DE EXPLOTACIÓN E INSTALACIÓN DE LAS MÁQUINAS

CAPÍTULO I

Identificación de las máquinas

Artículo 32. Identificación de las máquinas.

Todas las máquinas de juego, para ser identificadas, deberán llevar incorporadas las marcas de fábrica y la autorización de explotación correspondiente.

Artículo 33. Marcas de fábrica.

1. Con carácter previo a su comercialización, la empresa fabricante o importadora deberá grabar

en cada máquina de forma indeleble, abreviada y visible en una placa adosada al mueble o carcasa que forma el cuerpo principal, en el panel frontal donde se identifican el plan de ganancias y en la memoria electrónica o circuito integrado en donde se almacena el programa de juego, los siguientes datos:

A) El nombre y número de inscripción del fabricante o importador en el Registro General del Juego.

B) El número de inscripción del modelo en dicho Registro.

C) Serie y número de fabricación que se asignará correlativamente a las sucesivas unidades que se comercialicen.

2. Así mismo, en los circuitos integrados o memoria electrónica en donde se almacena el programa de juego de las máquinas de tipo «B» y «C», deberán:

A) Estar cubiertos por un papel opaco a los rayos ultravioletas, con la identificación del fabricante y del modelo al que corresponde, que deberá autodestruirse si se intenta su manipulación. Dicha memoria podrá contar también con otros mecanismos protectores que garanticen su integridad.

B) Llevar grabado el número de inscripción del fabricante o importador y del modelo, versión del juego, tipo de memoria y el «checksum» o suma de comprobación de memoria.

3. Estas obligaciones deberán ser cumplimentadas por el fabricante o por el importador que tenga inscrito el modelo en el Registro General del Juego.

4. Se podrá establecer, con carácter complementario, otras marcas de fábrica que faciliten la identificación de las máquinas por medios tecnológicos, tales como códigos de barras o similares.

CAPÍTULO II

Fabricación y comercialización

Artículo 34. Fabricación y comercialización.

1. La importación de máquinas de juego se regirá por la normativa general sobre comercio exterior, sin perjuicio de que las empresas importadoras y los modelos de máquinas importados deban figurar inscritos en el Registro General del Juego de La Rioja.

2. La transmisión de la posesión de máquinas de juego u otro material relacionado con ellas, sólo podrá realizarse entre empresas comercializadoras y operadoras debidamente inscritas en el citado Registro.

CAPÍTULO III

Régimen de explotación

Artículo 35. Autorización de explotación.

1. La autorización de explotación es el documento administrativo que habilita una específica máquina de juego, acreditando que su modelo, empresa fabricante o importadora y operadora figuran debidamente inscritas en la Comunidad Autónoma de La Rioja. Deberá acompañar a la máquina en todos sus traslados e instalaciones y reflejará las distintas vicisitudes que la máquina pudiera experimentar como los cambios de titularidad, renovaciones, cambios de ámbito territorial o las bajas de las máquinas.

2. El fabricante o importador entregará el certificado de fabricación a la empresa operadora inscrita en la Sección de Empresas operadoras del Registro General del Juego de La Rioja, en el cual se deberán especificar los siguientes datos:

A) Nombre o razón social y Código de Identificación Fiscal de la empresa fabricante o importadora, junto con el número de inscripción en el Registro.

B) Tipo y nombre del modelo de la máquina, número de inscripción del modelo en el Registro, serie y número de fabricación.

C) Fecha de fabricación de la máquina.

D) Modelo, serie y número de los contadores que incorpora.

La empresa operadora solicitará la autorización de explotación a la Dirección General de Tributos, a través del documento normalizado que figura en el Anexo IX, acompañando junto al certificado de fabricación, el documento de ingreso de la correspondiente Tasa por actuaciones administrativas en materia de juegos de suerte, envite o azar y, en el caso de máquinas de tipo «B» y «C», el modelo 045 de declaración-liquidación del tributo sobre el juego.

Las solicitudes podrán obtenerse en la Dirección General de Tributos o en la página web del Gobierno de La Rioja (www.larioja.org/tributos) y podrán presentarse en la Dirección General de Tributos, en el Servicio de Atención al Ciudadano del Gobierno de La Rioja o en los lugares previstos en el artículo 6 del Decreto 58/2004, de 29 de octubre, por el que se regula el Registro en el ámbito de la Administración General de la Comunidad Autónoma de La Rioja y sus organismos autónomos.

3. Los defectos de documentación podrán ser corregidos con arreglo a lo dispuesto en el artículo 71 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

4. Una vez efectuada la comprobación de los documentos presentados, de las inscripciones de la empresa y del modelo de máquina, así como del depósito de la suficiente fianza, la Dirección General de Tributos resolverá y notificará en el plazo de tres meses a contar desde la fecha de presentación. Transcurrido dicho plazo sin haberse notificado la resolución expresa, podrá entenderse estimada la solicitud.

5. Si la resolución fuera favorable, se procederá a su inscripción en la Sección de Autorizaciones de explotación del Registro General del Juego de La Rioja mediante la asignación del número correspondiente, así como a la emisión por triplicado en impreso normalizado de guía de circulación que se acompaña como Anexo X, los cuales se destinarán para su conservación en la máquina, organismo competente y empresa operadora.

En ella se consignarán, junto con los datos señalados en el apartado 2, la diligencia del organismo competente con los siguientes datos identificativos de la máquina:

A) Nombre de empresa, Código de identificación fiscal y número de inscripción en la Sección de Empresas operadoras del Registro General del Juego.

B) Número de autorización de explotación de la máquina que será correlativo.

C) Fecha de autorización y plazo de validez.

D) Fecha de homologación.

6. Las autorizaciones de explotación de máquinas de tipo «B» se otorgarán únicamente para locales del mismo tipo, bien con destino a establecimientos de juego, sean salones de juego o salas de bingo, bien para establecimientos de hostelería.

Artículo 36. Vigencia.

1. La autorización de explotación será única y exclusiva para cada máquina y tendrá una vigencia indefinida para las máquinas de tipo «A» o «A1». En caso de máquinas de tipo «B» y «C» será de dos años, a partir del 31 de diciembre del año de su otorgamiento, manteniéndose su vigencia aun habiéndose efectuado transmisiones de las máquinas.

2. Podrá ser renovada por períodos sucesivos de dos años, siempre que el modelo al que corresponda cumpla los requisitos exigidos por la legislación vigente en el momento de la renovación.

3. A tales efectos, la empresa operadora podrá solicitar su renovación con una antelación de tres meses a su caducidad, previa inspección técnica de la máquina por la propia Unidad de Inspección de Juego o por una entidad autorizada para esta función, que verificará el cumplimiento de los requisitos exigidos en la homologación por la legislación vigente en el momento de su renovación, sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 39 a propósito de la extinción de autorizaciones de explotación.

Finalizado el plazo de validez de la autorización sin que la empresa operadora haya solicitado su renovación, la Dirección General de Tributos procederá a la baja de la máquina, aportando su titular la documentación a que se refiere el artículo 40.

4. La autorización de explotación conferirá la facultad para la instalación y explotación de máquinas de juego en aquellos establecimientos inscritos, excepto para las máquinas de tipo «B» y «C» para las que será precisa la obtención de la autorización de instalación.

Artículo 37. Canje de máquinas.

Las empresas operadoras podrán solicitar una nueva autorización de explotación de una máquina de tipo «B» o «C» al amparo de la baja de otra máquina del mismo tipo, efectuada dentro del mismo ejercicio fiscal, para su sustitución a efectos fiscales, mediante los procedimientos descritos en los artículos 35, y 40 ó 41, relativos a alta y baja de autorizaciones de explotación.

Artículo 38. Transmisiones de las máquinas.

1. Las empresas operadoras que pretendan la transmisión de las autorizaciones de explotación de máquinas de juego deberán figurar inscritas en el Registro General del Juego de La Rioja u otro registro autonómico análogo.

2. Así mismo, la empresa adquirente deberá hallarse inscrita en la Sección de Empresas operadoras del Registro General del Juego, encontrarse al corriente de las obligaciones fiscales y de las deudas de derecho público sobre el juego o con las garantías necesarias que establece la legislación tributaria mediante aval de entidades bancarias o de caución o crédito de sociedades de garantía recíproca y contar con las fianzas necesarias para garantizar las nuevas autorizaciones de explotación.

3. La empresa adquirente solicitará la transmisión a la Dirección General de Tributos, acompañando los siguientes documentos:

A) Título de transmisión mediante cualquier forma jurídica admitida por la legislación civil o mercantil, con la firma de sus representantes legales reconocidas por fedatario público o entidad bancaria.

B) Ejemplares de la autorización de explotación pertenecientes a la operadora y a la máquina.

C) Tasas por actuaciones administrativas en materia de juegos de suerte, envite o azar.

4. Examinada la documentación y realizadas las comprobaciones pertinentes, el citado organismo efectuará el visado de las autorizaciones de explotación con los nuevos datos de la empresa operadora propietaria.

Artículo 39. Extinción y revocación de las autorizaciones de explotación.

1. Se extinguirá la autorización de explotación en los siguientes casos:

A) A petición expresa de su titular con objeto de llevar a cabo la baja de la máquina o su traslado a otra Comunidad Autónoma.

B) Por el vencimiento del período de validez cuando no se haya procedido a su renovación.

2. La Dirección General de Tributos podrá acordar, previa audiencia de los interesados, la revocación de las autorizaciones de explotación, y deberá cesar en consecuencia la instalación de máquinas, por las siguientes causas:

A) Cancelación de la inscripción del modelo en el Registro General del Juego de La Rioja.

B) Cancelación de la inscripción de la empresa operadora, salvo transmisión a otra empresa para la continuidad de la explotación.

C) Por impago total o parcial de los tributos específicos sobre el juego en período voluntario o ausencia de garantía en caso de aplazamiento o recurso.

D) Por la comprobación de inexactitudes esenciales en alguno de los datos expresados en la solicitud, transmisión, modificación o en la documentación aportada.

E) Por la pérdida sobrevenida de alguno de los requisitos establecidos para su obtención.

F) Por sanción firme en vía administrativa en materia de juego.

3. En los procedimientos de extinción iniciados a instancia de parte, la Dirección General de Tributos adoptará la resolución que proceda y lo notificará en el plazo máximo de tres meses. Transcurrido dicho plazo sin haberse notificado la resolución expresa, podrá entenderse estimada la solicitud.

4. En los procedimientos de revocación iniciados de oficio, la Dirección General de Tributos, previa audiencia de los interesados, adoptará la resolución que proceda y la notificará en el plazo máximo de tres meses. Transcurrido dicho plazo, se producirá la caducidad del procedimiento.

5. Revocada la autorización de explotación, la empresa operadora hará entrega de los documentos especificados en el artículo siguiente con objeto de efectuar la baja de máquina. El plazo de retirada se fijará en la resolución de cancelación, que nunca podrá ser superior a 20 días.

Artículo 40. Baja de las máquinas.

1. La empresa operadora, mediante escrito de solicitud ante la Dirección General de Tributos, podrá requerir, a efectos administrativos y fiscales, la baja en la explotación de la máquina, acompañando los siguientes documentos:

A) Ejemplares de la autorización de explotación pertenecientes a la máquina y a la empresa.

B) Marca de fábrica.

2. Los defectos de documentación podrán ser corregidos con arreglo a lo dispuesto en el artículo 71 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

3. Practicadas las diligencias, se devolverá el ejemplar de la autorización de explotación perteneciente a la empresa operadora con la diligencia de baja a todos los efectos.

Artículo 41. Traslados de ámbitos territoriales.

1. Las máquinas procedentes de otro ámbito territorial al del presente Reglamento deberán reunir los requisitos y condiciones normativas de esta Comunidad Autónoma, y sus titulares acreditar el pago de los tributos sobre el juego, en su caso.

2. La empresa operadora, que deberá encontrarse inscrita en la Sección de Empresas operadoras del Registro General del Juego, solicitará a la Dirección General de Tributos la autorización de explotación mediante el procedimiento descrito en el artículo 35, aportando el visado de traslado otorgado por la Administración autonómica de origen o documento oficial que lo sustituya.

3. Igualmente, las empresas operadoras podrán solicitar el traslado de máquinas de juego a otra Comunidad Autónoma, siempre que estén al corriente del pago de los tributos sobre el juego, mediante el procedimiento descrito en el artículo 40. La Dirección General de Tributos devolverá el ejemplar de la autorización de explotación perteneciente a la empresa operadora con el visado en el que conste la validez de dicho traslado.

Artículo 42. Duplicados.

Por sustracción, extravío o destrucción fortuita de las autorizaciones administrativas de explotación, instalación o de la comunicación de traslado, se podrá solicitar la emisión de un duplicado. En el primer caso, se acompañará la oportuna denuncia ante la autoridad competente; en el resto, se aportará declaración jurada de los hechos.

CAPÍTULO IV
Régimen de instalación

Sección 1ª Locales autorizados para la instalación de máquinas

Artículo 43. Instalación de máquinas tipo «A» y «A1».

Las máquinas de tipo «A» y «A1» podrán instalarse para su explotación comercial en los siguientes establecimientos:

A) En los salones recreativos y de juego, salas de bingo y casinos de juego.

B) En locales y dependencias habilitados al efecto en centros hoteleros, campings, parques de atracciones, centros de ocio o recreo familiar, parques o recintos feriales, deportivos o similares.

C) En locales públicos destinados a la actividad pública de hostelería y restauración, así como aquellos establecimientos que ofrezcan servicios recreativos como juegos de billar, pin-pong, bolos y otras máquinas automáticas.

Artículo 44. Instalación de máquinas tipo «B».

1. Las máquinas de tipo «B» o recreativas con premio programado sólo podrán autorizarse en los establecimientos siguientes:

A) En los salones de juego o de tipo «B».

B) En los locales y dependencias habilitadas al efecto en salas de bingo.

C) En los locales autorizados para la instalación de máquinas de tipo «C».

D) En los locales y dependencias destinados a la actividad pública de bares, cafeterías y restaurantes, sujetos al Impuesto sobre Actividades Económicas como tales.

2. No podrán instalarse máquinas de tipo «B» en los establecimientos de hostelería que se encuentren en alguna de las situaciones siguientes:

A) Los ubicados en estaciones de ferrocarril y transporte público, aeropuertos, mercados, cines, centros comerciales o similares, si el local no se encuentra cerrado y aislado del público general o de paso. Su sistema de cierre deberá permitir que la superficie donde se desarrolla la actividad quede aislada del resto de locales o edificios.

B) Los ubicados en terrazas o zonas que sean de ocupación de vías públicas.

C) Que sean locales de instalación temporal en vías públicas, playas o zonas de recreo.

D) Que sean locales específicos para los menores de edad o cuyos usuarios habituales sean mayoritariamente menores de edad.

Artículo 45. Instalación de Máquinas de tipo «C».

Las máquinas de tipo «C» únicamente se podrán instalar en los casinos de juego en las zonas especialmente destinadas a este fin, que dispondrán de un servicio de control de admisión con los

mismos requisitos de entrada, registro y seguridad que establece la legislación y la normativa de casinos vigente.

Artículo 46. Número máximo de máquinas por establecimiento.

1. El número máximo de máquinas en cada establecimiento será:

A) En los salones recreativos y de juego: el número de máquinas que determine su específica autorización en función de la superficie útil y aforo del local, respetando en todo caso las limitaciones que se fijan en las Condiciones Técnicas de Salones Recreativos y de juego.

B) En las salas de bingo el número de máquinas a instalar será una máquina de juego por cada 50 personas de aforo máximo permitido, hasta un máximo de cinco máquinas.

C) En los casinos de juego será el que disponga su reglamentación específica.

D) En los establecimientos señalados en el artículo 43.b): seis máquinas de tipo «A» o «A1».

E) En los establecimientos señalados en el artículo 44.1.d): tres máquinas de juego, con un máximo de dos máquinas de tipo «B».

2. Las máquinas que se instalen no podrán colocarse en lugares y pasillos que dificulten la correcta evacuación, circulación o distribución del público.

3. Las máquinas deberán estar colocadas sobre un soporte propio. No se considerarán a estos efectos el mostrador del bar, mesas u objetos de usos ajenos a este fin.

4. Las máquinas de tipo «B» y «C» en las que puedan intervenir dos o más jugadores serán consideradas a todos los efectos tantas máquinas como jugadores las puedan utilizar simultáneamente, siempre que el juego de cada uno de ellos sea independiente del realizado por los otros jugadores.

5. Las máquinas de tipo «A» cuyo desarrollo del juego permita su utilización por dos jugadores tendrán la consideración de una sola máquina a efectos administrativos, siempre que compartan el mismo desarrollo del juego.

Sección 2ª Autorizaciones de instalación

Artículo 47. Autorización de instalación.

1. La autorización de instalación es el documento administrativo que habilita, al titular del establecimiento y a una única empresa operadora, la instalación de máquinas de tipo «B» y «C» en un establecimiento debidamente inscrito.

2. La autorización de instalación deberá ser solicitada por el titular del establecimiento o por su representante legal debidamente apoderado al efecto.

3. La solicitud de autorización de instalación deberá contener las firmas autenticadas por fedatario público de los titulares del establecimiento y de la empresa operadora, y se ajustarán al modelo normalizado que figura en el Anexo XI.

4. Las solicitudes podrán obtenerse en la Dirección General de Tributos o en la página web del Gobierno de La Rioja (www.larioja.org/tributos) y podrán presentarse en la Dirección General de Tributos, en el Servicio de Atención al Ciudadano del Gobierno de La Rioja o en los lugares previstos en el artículo 6 del Decreto 58/2004, de 29 de octubre, por el que se regula el Registro en el ámbito de la Administración General de la Comunidad Autónoma de La Rioja y sus organismos autónomos.

5. Los defectos de documentación podrán ser corregidos con arreglo a lo dispuesto en el artículo 71 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

6. Comprobada la solicitud y los requisitos de los titulares, la Dirección General de Tributos resolverá y notificará en el plazo máximo de tres meses, a contar desde la fecha de presentación. Transcurrido dicho plazo sin haberse notificado la resolución expresa, podrá entenderse estimada la solicitud.

7. Si la resolución fuera favorable, se procederá a la expedición de la autorización de instalación por triplicado en impreso normalizado que se acompaña como Anexo XII, contendrá al menos los siguientes datos:

A) Nombre o razón social, domicilio y Número de Identificación Fiscal del titular del establecimiento.

B) Nombre comercial, domicilio y número de inscripción en la Sección de Establecimientos del Registro.

C) Nombre o razón social, domicilio, número de Identificación Fiscal y número de inscripción en la Sección de Empresas operadoras del Registro.

D) Fecha y vigencia de autorización.

8. No podrá otorgarse una nueva autorización de instalación hasta la extinción de la anterior por alguna de las causas previstas en el artículo 49 de este Reglamento, ni en tanto no se hubiera obtenido previamente la inscripción de sus titulares en el Registro General del Juego de La Rioja.

Artículo 48. Vigencia.

1. La autorización de instalación, que se otorgará para un específico establecimiento y una determinada empresa operadora, tendrá una vigencia de cinco años, desde la fecha de su otorgamiento, salvo que se origine la pérdida de validez por las causas previstas.

2. La autorización de instalación podrá ser renovada por períodos sucesivos iguales, siempre que se cumplan los requisitos exigidos en el momento de su solicitud, conforme al procedimiento descrito en el artículo anterior.

3. Los cambios de titularidad del establecimiento o de las máquinas que se produzcan durante la vigencia de la autorización de instalación no serán causa de extinción, quedando el nuevo titular subrogado en los derechos y obligaciones contraídas por el anterior.

4. Una vez efectuada la inscripción en la Sección de Establecimientos del Registro o la transmisión de la autorización de explotación, la Dirección General de Tributos expedirá la autorización de instalación con los datos del nuevo titular, conservándose el período de finalización anterior.

5. En caso de que se hubiera producido la revocación automática de la autorización de instalación como consecuencia de la cancelación de la inscripción del establecimiento por la finalización de su período de vigencia, no podrá concederse una nueva autorización de instalación, salvo que tuviere lugar con la misma empresa o, bien, hubiere transcurrido el período de vigencia de la autorización de instalación revocada.

Artículo 49. Extinción y revocación de las autorizaciones de instalación.

1. La autorización de instalación se extinguirá en los casos siguientes:

A) Por cumplimiento del período de vigencia.

B) Por mutuo acuerdo de los interesados. El titular del establecimiento y la empresa operadora solicitarán conjuntamente la extinción de la autorización de instalación, en modelo normalizado que figura en el Anexo XIII, cuyas firmas deberán estar autenticadas por fedatario público y en el que ambos titulares, o sus representantes legales, acuerdan el cese de la instalación de máquinas de la empresa.

C) Por renuncia a la autorización de instalación efectuada por el nuevo titular del establecimiento, que comportará la inhabilitación por el período que resta de vigencia.

2. La Dirección General de Tributos podrá acordar, previa audiencia de los interesados, la revocación de las autorizaciones de instalación, y deberá cesar en consecuencia la instalación de máquinas, por las siguientes causas:

A) Por la falta comprobada o acreditada de instalación de máquinas durante un período superior a seis meses.

B) Por la revocación de las autorizaciones de explotación.

C) Por la comprobación de falsedades o inexactitudes esenciales en alguno de los datos expresados en la solicitud, transmisión o modificación en la documentación aportada.

D) Por la pérdida sobrevenida de alguno de los requisitos establecidos para su obtención por cualquiera de las partes.

E) Por sanción firme en vía administrativa en materia de juego.

F) Cancelación de la inscripción de los titulares en sus respectivas Secciones del Registro General del Juego de La Rioja.

G) Por sentencia judicial firme que declare la extinción de la autorización de instalación.

H) Por impago total o parcial de los tributos específicos sobre el juego en período voluntario o ausencia de garantía en caso de aplazamiento o recurso.

3. En los procedimientos de extinción y revocación iniciados a instancia de parte, la Dirección General de Tributos adoptará la resolución que proceda y la notificará en el plazo máximo de tres meses. Transcurrido dicho plazo sin haberse notificado la resolución expresa, podrá entenderse estimada la solicitud.

4. En los procedimientos de extinción y revocación iniciados de oficio, la Dirección General de Tributos, adoptará la resolución que proceda y la notificará en el plazo máximo de tres meses. Transcurrido dicho plazo, se producirá la caducidad del procedimiento.

5. Revocada la autorización de instalación, la empresa operadora deberá retirar las máquinas instaladas en el plazo máximo de cuarenta y ocho horas, aportando la comunicación de traslado pertinente, que reflejará la nueva ubicación de las máquinas.

Sección 3ª Comunicación de traslado

Artículo 50. Comunicación de traslado.

1. Es el documento administrativo por el que una empresa operadora comunica la instalación y explotación de una máquina específica de los tipos «A1», «B» y «C» en alguno de los establecimientos inscritos en el Registro General del Juego o en su almacén.

Se presentará con carácter previo a la instalación de la máquina, mediante la formalización en impreso normalizado por cuadriplicado ejemplar que se acompaña en el Anexo XIV, destinados a la Administración, máquina, titular del establecimiento y empresa operadora. En él habrá de constar los datos identificativos siguientes:

A) Nombre o razón social, domicilio y número de inscripción de la empresa operadora en el Registro General del Juego.

B) Denominación, domicilio del establecimiento y número de inscripción en dicho Registro.

C) Nombre del modelo y número de autorización de explotación.

D) Lectura de los datos de los contadores electrónicos de la máquina de tipo «B» y «C», homologados en el momento de su instalación y el inmediatamente antes de su retirada.

2. La Dirección General de Tributos cumplimentará el citado documento mediante la diligencia del mismo, consistente en la anotación de la fecha de alta y el sello del organismo, trámite sin el cual, la citada comunicación no amparará la instalación de la máquina.

3. Todo cambio de ubicación o traslado de máquina requerirá una nueva comunicación de traslado, que dará lugar a la extinción del anterior.

4. La presentación de la comunicación de traslado no podrá suplir la ausencia de las autorizaciones administrativas establecidas en el presente Reglamento, ni convalidar, en ningún caso, el incumplimiento de cualesquiera otros de los requisitos o condiciones previstos en el mismo para la instalación o explotación de las máquinas de juego.

5. La instalación de las máquinas sin la preceptiva comunicación de traslado dará lugar a la incoación de expediente sancionador.

Sección 4ª Autorización de salones

Artículo 51. Clasificación de salones.

1. A efectos de su régimen jurídico, los salones se clasifican en:

A) Salones recreativos o de tipo «A».

B) Salones de juego o de tipo «B».

2. Los salones de tipo «A» son aquellos establecimientos destinados a la explotación de las máquinas clasificadas por este Reglamento como de tipo «A» y, en su caso, de las mencionadas en el artículo 2.d). Igualmente, podrán instalarse máquinas de tipo «A1» en un número no superior a un quinto del aforo máximo de máquinas permitido y señalado en la autorización de funcionamiento.

3. Los salones de tipo «B» son aquellos establecimientos destinados específicamente a la explotación e instalación de máquinas de tipo «B», sin perjuicio de la instalación de otras máquinas de juego o de competición.

4. Los locales dedicados a salones recreativos y de juego deberán cumplir con los requisitos que se establezcan en las condiciones técnicas de los Salones Recreativos y de Juego que figura en el Anexo XVI.

Artículo 52. Solicitud.

1. La solicitud de autorización para el funcionamiento de un salón recreativo o de juego, que se ajustará al modelo normalizado que establece el Anexo XV, debiendo ir acompañada de los siguientes documentos:

A) Fotocopia del Documento Nacional de Identidad, pasaporte o CIF.

B) Número de inscripción en la Sección de Titulares de salones recreativos y de juego del Registro.

C) Documento acreditativo de la titularidad o disponibilidad del local.

D) Proyecto descriptivo del local, suscrito por técnico competente y visado por el colegio profesional correspondiente.

E) Memoria confirmando expresamente el cumplimiento de las condiciones técnicas de los Salones Recreativos y de Juego.

F) Plano del local a escala no superior a 1/100, visado por el colegio correspondiente, y de su situación.

G) Carta de pago de la Tasa por actuaciones administrativas en materia de juegos de suerte, envite o azar.

2. Las solicitudes podrán obtenerse en la Dirección General de Tributos o en la página web del Gobierno de La Rioja (www.larioja.org/tributos) y podrán presentarse en la Dirección General de Tributos, en el Servicio de Atención al Ciudadano del Gobierno de La Rioja o en los lugares previstos en el artículo 6 del Decreto 58/2004, de 29 de octubre, por el que se regula el Registro en el ámbito de la Administración General de la Comunidad Autónoma de La Rioja y sus organismos autónomos.

3. Los defectos de documentación podrán ser corregidos con arreglo a lo dispuesto en el artículo 71 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

4. La Dirección General de Tributos, examinada la documentación aportada, y si la solicitud fuera favorable, requerirá al interesado para que en el plazo máximo de tres meses facilite la siguiente documentación:

A) Licencia municipal de apertura definitiva a su nombre para la actividad correspondiente.

B) Certificado emitido por técnico competente en el que constará la correspondencia entre el proyecto a que se refiere el número 1 letra d) de este artículo y la ejecución final del mismo.

5. Si no se presentase la documentación en el plazo señalado en el apartado anterior, se comunicará al interesado que, transcurridos tres meses, se producirá la caducidad del expediente, en virtud de lo dispuesto en el artículo 92 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

6. Una vez presentada la documentación, la Dirección General de Tributos solicitará a los correspondientes servicios de inspección, vigilancia y control la inspección del local, que emitirá informe en cuanto al cumplimiento de los requisitos exigidos, pudiendo, en su caso, requerir las modificaciones que se estime oportunas para su subsanación en el plazo máximo de un mes.

Artículo 53. Resolución y vigencia.

1. Constatado el cumplimiento de los requisitos exigidos, el citado organismo resolverá sobre la autorización solicitada y la notificará en el plazo máximo de tres meses, a contar desde la presentación de la solicitud. Transcurrido dicho plazo sin haberse notificado la resolución expresa, podrá entenderse desestimada la solicitud.

2. Si la resolución fuera favorable, se procederá a la inscripción en la Sección de Establecimientos del Registro General del Juego, mediante la asignación del número correspondiente.

3. En la autorización de explotación y funcionamiento del salón deberá constar, al menos, el aforo máximo permitido y el número máximo de máquinas de juego que pueden instalarse, que no podrá ser inferior a cinco máquinas de tipo «A», en caso de salones recreativos, y a diez máquinas de tipo «B», en los salones de juego. Tendrá una vigencia de cinco y tres años, respectivamente, desde la fecha de su concesión, la cual podrá ser renovada por períodos sucesivos de igual duración, con los requisitos exigidos por la legislación vigente en el momento de su renovación.

4. A tales efectos, se deberá acompañar los documentos que hubieran experimentado alguna variación y se solicitará con una antelación mínima de un mes antes de su vencimiento.

5. Los cambios de titularidad requerirán una nueva inscripción en la Sección de Titulares de salones recreativos y de juego del Registro General del Juego.

6. La modificación de la distribución, superficie o estructura del salón, así como de la disposición de sus elementos fijos requerirá autorización administrativa previa.

Artículo 54. Consulta previa de viabilidad.

1. Cualquier persona física o jurídica interesada en la explotación de un salón podrá formular a

la Dirección General de Tributos una consulta sobre la posibilidad de obtener autorización para su funcionamiento.

Para ello deberá aportar el proyecto descriptivo del local y la memoria acerca del cumplimiento de las condiciones técnicas de los Salones Recreativos y de Juego o la posibilidad de que el local cumpla dichos requisitos una vez realizadas las oportunas obras de adaptación.

A la vista de la documentación aportada, la Dirección General de Tributos informará sobre la posibilidad de autorización del salón, formulando los reparos que en su caso fueran procedentes, que en ningún caso significará la autorización administrativa para su funcionamiento.

Artículo 55. Régimen de los salones recreativos o de tipo «A».

1. En los salones recreativos o de tipo «A» únicamente podrán instalarse máquinas expendedoras automáticas de bebidas no alcohólicas, quedando prohibido el despacho y consumo de cualquier tipo de bebidas alcohólicas.

2. El ejercicio y funcionamiento de otras actividades complementarias será compatible con la actividad recreativa siempre que cuenten con la licencia municipal correspondiente.

Artículo 56. Régimen de los salones de juego o de tipo «B».

1. En los salones de juego podrán instalarse las máquinas de tipo «B» especiales para salas de juego que se indican en el artículo 7 del presente Reglamento. Su número no podrá exceder del cincuenta por ciento del número máximo de máquinas que determine la propia autorización de funcionamiento, debiendo constar esta circunstancia de forma visible en la parte frontal de las máquinas.

2. Los salones de tipo «B» deberán contar, obligatoriamente y de forma visible, con un cartel o letrero en la puerta de acceso del local con la indicación de la prohibición de entrada a los menores de edad, y otro advirtiendo que el juego es una actividad lúdica que puede generar adicción y ludopatía.

Todos los salones de juego dispondrán de un servicio de control de admisión situado próximo a la entrada o puerta principal del establecimiento.

El servicio de control de admisión contará durante el horario de funcionamiento de la actividad con al menos una persona encargada del control de la misma y de las siguientes funciones:

A) La facultad de exigir la identificación de cuantos usuarios acudan al establecimiento para impedir el acceso a los menores de edad y a aquellas personas que lo tienen prohibido conforme al artículo 29 de la Ley 5/1999, de 13 de abril.

B) Impedir la entrada a un número de personas que rebase el aforo autorizado.

C) La colaboración con los servicios de inspección y control en el ejercicio de sus funciones.

4. Los salones de juego podrán contar con un servicio de bar o cafetería, siempre que, cuenten con la licencia municipal de funcionamiento y se acceda necesariamente a través del servicio de control de admisión.

5. El titular de la autorización de salones recreativos y de juego podrá reservarse el derecho de admisión del público al interior del local en la forma prevista en la normativa aplicable.

6. En ambos tipos de salones, se deberá instalar en la fachada, un letrero, rótulo o indicador con el nombre comercial del establecimiento y la expresión «Salón de Juego» o «Salón Recreativo».

7. Los salones de juego, en ningún caso podrán tener acceso directo a otro local de distinta actividad, debiendo ser locales absolutamente independientes.

Sección 5ª Documentación

Artículo 57. Documentación incorporada a las máquinas.

1. Las máquinas de juego reguladas en este Reglamento que se encuentren instaladas y en explotación deberán llevar necesariamente incorporada, en el lugar destinado al efecto, de forma que sea claramente visible y debidamente protegida, la siguiente documentación:

A) Las guías de circulación con sus respectivas autorizaciones de explotación.

B) En caso de máquinas de los tipos «A1», «B» y «C» además las marcas de fábrica y las comunicaciones de traslado.

2. La incorporación a que se refiere el apartado anterior se efectuará en la parte frontal o lateral de la máquina. En este último caso, la separación entre dicho lateral y cualquier otro obstáculo, permanente u ocasional, deberá ser suficiente que permita la comprobación y lectura de la documentación, que en todo caso no podrá ser inferior a 0,50 metros.

Artículo 58. Requisitos y responsabilidades de los titulares del establecimiento.

1. Los titulares de los establecimientos que pretendan disponer de máquinas de juego en su local deberán conservar la documentación en un lugar accesible para su comprobación por los servicios de inspección y control del juego y reunir los siguientes requisitos:

A) Figurar inscritos en el Registro General del Juego de La Rioja y conservar dicha certificación en el establecimiento.

B) Dotarse de las «Hojas de Reclamaciones» a que se refiere el artículo siguiente.

C) Contar con las comunicaciones de traslado y la autorización de instalación, en caso de tratarse de máquinas de tipo «B».

D) Cumplimentar las exigencias señaladas en la Sección Sexta del Régimen de Instalación en cuanto a las prohibiciones y condiciones de seguridad y averías.

E) Velar por el cumplimiento de la limitación del número de máquinas que establece el presente Reglamento.

F) Contar con la autorización de funcionamiento en caso de salones recreativos o de juego.

2. Los titulares de los establecimientos tendrán los derechos siguientes:

A) Exigir a la empresa propietaria de las máquinas la exhibición de la certificación de inscripción, sin perjuicio de la facultad de solicitar a la Administración los datos públicos del Registro General del Juego.

B) Exigir de aquéllas la documentación que deben incorporar las máquinas de juego e indicada en el artículo anterior.

Artículo 59. Hojas de Reclamaciones.

1. En los locales autorizados para la instalación de máquinas de juego deberá existir a disposición de los usuarios las «Hojas de Reclamaciones», aprobadas por el Decreto 22/1997, de 4 de abril, sobre reclamaciones de los clientes en los establecimientos de las empresas turísticas. En ellas se recogerán igualmente las quejas y objeciones que sobre el desarrollo del juego deseen formular los mismos.

2. Cuando se trate de una reclamación sobre juego de máquinas, el usuario remitirá un ejemplar del impreso oficial a la Dirección General de Tributos, que a la vista de la reclamación, previa audiencia de los interesados y práctica de cuantas pruebas se propongan o estimen convenientes, resolverá sobre la queja planteada, en el plazo máximo de tres meses, comunicando dicha resolución a aquéllos.

3. En caso de inexistencia o negativa a facilitar las hojas de reclamaciones, el usuario podrá presentar la reclamación por el medio que considere más adecuado, haciendo constar en ella bien la inexistencia o bien la negativa a facilitar dichas hojas, según dispone el artículo 20 del Decreto 111/2003, de 10 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento de Desarrollo de la Ley 2/2001, de 31 de mayo, de Turismo de La Rioja.

4. Si de la práctica de las actuaciones previas se dedujera la existencia de infracción administrativa, la autoridad competente iniciará la tramitación del oportuno procedimiento sancionador.

El desistimiento de la reclamación o la avenencia entre las partes dará lugar al archivo de las actuaciones.

Artículo 60. Documentación en poder de las empresas operadoras.

Los titulares de las empresas operadoras deberán tener en su domicilio o sede social para su exhibición en cualquier momento a petición de los servicios de inspección y control del juego:

A) Certificación de la inscripción en el Registro General del Juego.

B) Autorizaciones de explotación y, en su caso, de instalación en vigor.

C) Comunicaciones de traslado.

D) Modelos 045 de declaración-liquidación de los tributos sobre el juego.

E) Relación de los locales donde estén situadas y en explotación las máquinas de su titularidad.

Sección 6ª Normas complementarias de funcionamiento

Artículo 61. Prohibiciones.

1. A las empresas operadoras, a los titulares de los establecimientos y al personal de ambos a su servicio les está prohibido utilizar las máquinas recreativas con premio en calidad de jugadores, conceder créditos o dinero a cuenta a los jugadores, así como conceder bonificaciones o jugadas gratuitas al usuario.

2. Los titulares o responsables de los establecimientos y el personal a su servicio donde se hallen instaladas máquinas de tipo «B» y «C» impedirán su utilización a los menores de edad, debiendo observar que en su parte frontal y de forma visible figure dicha prohibición.

Así mismo, podrán impedir la utilización de las máquinas a quienes las maltraten o manipulen o existan sospechas fundadas de que pudieran hacerlo.

Artículo 62. Horario.

El horario de funcionamiento de las máquinas de juego instaladas en los establecimientos será el autorizado para dichos locales.

Artículo 63. Condiciones de seguridad y averías.

1. Las empresas operadoras y los titulares de los establecimientos donde estén instaladas están obligados a mantenerlas en todo momento en perfectas condiciones de higiene, seguridad y funcionamiento, manteniendo el aparato conectado a la red eléctrica durante el horario normal de la actividad y vigilando el fácil cambio de moneda.

2. Su conservación, reparación y mantenimiento deberá prestarse, directa o indirectamente, por la propia empresa operadora mediante los medios humanos y técnicos adecuados.

3. Si se produjese en la máquina una avería o incidencia que no pudiese ser subsanada en el acto y que impidiese su correcto funcionamiento, el titular del establecimiento deberá avisar a la empresa operadora, procediéndose a su desconexión inmediata y a la colocación de un cartel en la misma, donde se indique esta circunstancia. Efectuado lo anterior, no existirá obligación de devolver al jugador la moneda o monedas introducidas posteriormente.

4. Si por fallo mecánico la máquina no abonase el premio obtenido, el titular del establecimiento estará obligado a abonar en metálico dicho premio, o la diferencia que falte para completarlo, y no podrán reanudarse las jugadas en tanto no se haya procedido a reparar la avería.

5. En caso de avería de los contadores, las máquinas deberán retirarse de la explotación hasta que la Administración autorice la sustitución o reparación de los mismos.

Artículo 64. Publicidad.

1. Será libre la publicidad estática y nominativa, el patrocinio del juego mediante máquinas, así como la realizada en locales de acceso reservado y publicaciones específicas del sector.

2. La Consejería de Hacienda y Empleo mediante Orden dictará los requisitos de las campañas publicitarias atendiendo a la regulación aprobada por el Gobierno de La Rioja sobre el régimen de publicidad.

TÍTULO IV

RÉGIMEN SANCIONADOR

CAPÍTULO I

Infracciones

Artículo 65. Normativa habilitante.

Al incumplimiento de las prescripciones del presente Reglamento le será de aplicación el régimen sancionador establecido en la Ley 5/1999, de 13 de abril, Reguladora del Juego y Apuestas, con las especificaciones que se determinan en los artículos siguientes.

Artículo 66. Infracciones muy graves.

Son infracciones muy graves las tipificadas en el artículo 31 de la Ley 5/1999, y especialmente las siguientes:

A) La fabricación, importación, comercialización, instalación y explotación de máquinas de juego cuyos modelos no figuren inscritos en el Registro General del Juego de La Rioja, o no se correspondan con los mismos, o correspondan con inscripciones que hayan sido canceladas.

B) La fabricación, importación, comercialización, instalación y explotación de máquinas de juego por personas que no figuren inscritas en las respectivas Secciones del Registro General del Juego de La Rioja, o éstas hayan sido canceladas.

C) La fabricación, importación, comercialización, instalación y explotación de máquinas de juego incumpliendo las condiciones básicas de homologación, los requisitos esenciales de las máquinas exigidas en el presente Reglamento o presente modificaciones sustanciales en la memoria de juego,

de sus contadores, de las partidas, de los porcentajes de devolución o distribución de premios y, en general, de las características principales de las mismas.

D) La cesión en la fabricación e importación de un modelo sin autorización.

E) La instalación y la explotación comercial de máquinas de juego en locales sin la oportuna inscripción o autorización de funcionamiento, o por personas o locales distintos para los cuales están autorizadas.

F) La instalación o explotación de una máquina de juego sin haber satisfecho el correspondiente tributo sobre el juego en el período voluntario, o la utilización del mismo para otra máquina distinta.

G) La manipulación o alteración de las máquinas de juego.

H) La reducción del capital de las sociedades por debajo del límite previsto o de la cuantía de las fianzas sin la pertinente autorización o sin que se haya procedido a su reposición en el plazo máximo previsto en el presente Reglamento.

I) La instalación y explotación de máquinas de tipo «B» y «C» que carezcan de autorización de explotación o de instalación, de la marca de fábrica u otros documentos preceptivos, o al margen de los requisitos o condiciones en función de las cuales se concedieron, su alteración o inexactitud.

J) El consentimiento por parte de los titulares de los establecimientos de la instalación y explotación de máquinas de tipo «B» y «C» por personas no inscritas como empresas operadoras en el Registro General del Juego, o careciendo de las correspondientes autorizaciones de explotación o de instalación exigidas por el presente Reglamento por parte del titular del establecimiento.

K) La participación como jugadores de empleados, directivos, accionistas y partícipes de las empresas operadoras y de los titulares de los locales donde se hallasen instaladas las máquinas, así como sus cónyuges, ascendientes y descendientes hasta el primer grado de consanguinidad o afinidad.

L) La concesión de préstamos a los jugadores por parte de las empresas operadoras o de los titulares de los establecimientos, o por personas a su servicio, donde se encuentren instaladas máquinas de juego, así como el consentimiento a terceras personas que otorguen estos préstamos.

M) El impago total o parcial a los jugadores de las cantidades con que hubieran sido premiados.

N) La emisión de certificados o la obtención de las correspondientes autorizaciones mediante la aportación de documentos y datos no conformes a la realidad, o vulnerando los requisitos esenciales en virtud de las cuales se concedieron dichas autorizaciones.

O) Efectuar publicidad u otra actividad que estimule o incite directamente a la práctica del juego mediante máquinas.

P) Permitir la utilización de máquinas recreativas con premio a menores de edad o a aquellas personas que lo tengan prohibido legalmente.

Q) Permitir el acceso en salones de juego a los menores de edad o a aquellas personas que lo tengan prohibido legalmente.

R) La negativa u obstrucción a la acción inspectora realizada por agentes de la autoridad, tanto por parte de la empresa operadora como por el titular del establecimiento, impidiendo el examen de las máquinas, libros, registros y documentos que le sean solicitados.

S) La instalación o explotación de salas de juego o máquinas de juego en número que exceda del autorizado.

T) La interconexión de las máquinas sin la preceptiva autorización.

U) La concesión de premios que excedan de los límites establecidos.

V) El depósito o instalación de máquinas de tipo «B» y «C» en locales no autorizados.

W) La conducta intimidatoria o amenazadora sobre los jugadores en caso de protesta o reclamación.

X) La comisión de una infracción calificable como grave habiendo sido sancionado por dos infracciones graves en el período de un año.

Artículo 67. Infracciones graves.

Son infracciones graves las tipificadas en el artículo 32 de la Ley 5/1999, y especialmente las siguientes:

A) La admisión de más personas que los permitidos según el aforo máximo autorizado.

B) La fabricación, importación, comercialización, instalación y explotación de máquinas de juego cuando el programa de juego o sus contadores no corresponda con los homologados, siempre que las

variaciones no se consideren esenciales o no afecten a los porcentajes de devolución y distribución de premios.

C) La carencia o llevanza incorrecta de las Hojas de Reclamaciones o negarse a ponerlas a disposición de quien las reclame por parte de los titulares de los establecimientos.

D) La negativa al órgano administrativo competente de información periódica para el control de las actividades de juego, así como el incumplimiento del mantenimiento anual de la inscripción registral.

E) El traslado de máquinas de juego sin la previa comunicación de traslado.

F) La falta de comunicación de las variaciones producidas en los datos contenidos en la inscripción por las empresas.

G) La carencia del servicio de admisión de entrada en los salones de tipo «B» o de juego.

H) La práctica publicitaria sin autorización previa o al margen de las condiciones establecidas que no supongan falta muy grave.

I) La inexistencia o mal funcionamiento de las medidas de seguridad de los locales cuando puedan afectar a la seguridad de las personas.

J) La transmisión de las máquinas de juego sin la obtención previa de autorización de explotación por parte de las empresas operadoras.

K) La entrada en locales donde se encuentren instaladas máquinas de juego o su utilización por aquellas personas que lo tengan prohibido legalmente, siempre que no constituya infracción muy grave.

L) La manipulación de máquinas de juego por parte de los jugadores o su utilización conociendo su carácter clandestino o ilegal.

M) La venta o el despacho de bebidas alcohólicas en salones recreativos o en dependencias anexas de servicio público.

N) La comisión de una infracción calificable como leve habiendo sido sancionado por dos infracciones leves en el período de un año.

O) La instalación y explotación de máquinas de tipo «A» y «A1» que carezcan de autorización de explotación, de la marca de fábrica u otros documentos preceptivos, o al margen de los requisitos o condiciones en función de las cuales se concedieron, su alteración o inexactitud.

P) El consentimiento, por parte de los titulares de los establecimientos, de la instalación y explotación de máquinas de tipo «A» y «A1» por personas no inscritas como empresas operadoras en el Registro General del Juego, o careciendo de las correspondientes autorizaciones de explotación o exigidas por el presente Reglamento por parte del titular del establecimiento.

Artículo 68. Infracciones leves.

Son infracciones leves las tipificadas en el artículo 33 de la Ley 5/1999, y especialmente las siguientes:

A) La falta de conservación o exhibición de la certificación de inscripción en el Registro General del Juego, de la autorización de explotación y de la autorización de instalación, por parte de los titulares de los establecimientos.

B) La falta de presentación de la autorización de explotación o de instalación, del modelo 045 de declaración-liquidación con el justificante de ingreso, de la marca de fábrica, de la comunicación de traslado y de los letreros preceptivos en las máquinas de juego por parte de las empresas operadoras.

C) La falta de conservación o exhibición de los documentos exigidos por el artículo 60 del presente Reglamento por parte de las empresas operadoras.

D) La colocación de la documentación que debe llevar incorporada la máquina de forma que se dificulte su visibilidad desde el exterior, la falta de protección eficaz para impedir su deterioro o manipulación o el incumplimiento de la separación establecida en el artículo 57.2 del presente Reglamento.

E) La inexistencia de las leyendas indicativas de prohibición de uso por menores de edad y de advertencia sobre la adicción al juego en las máquinas de tipo «B» y «C».

F) La inexistencia de la indicación de máquina especial para salas de juego en el tablero frontal de las máquinas por parte del fabricante o importador.

G) La inobservancia por parte de las empresas operadoras y los titulares de los locales donde se encuentren instaladas máquinas de juego de las condiciones de seguridad, averías y funcionamiento que provoquen una inadecuada práctica del juego.

H) Cometer, en general, cualquier tipo de irregularidad por parte de los jugadores, que represente un perjuicio para el titular de la máquina o del establecimiento o para otro jugador.

I) Cualesquiera acciones u omisiones que supongan el incumplimiento de los requisitos o prohibiciones establecidas en el presente Reglamento y no sean calificadas como infracciones graves o muy graves.

Artículo 69. Sanciones.

1. De conformidad con lo dispuesto en el artículo 36 de la Ley 5/1999, las infracciones de lo dispuesto en el presente Reglamento podrán ser sancionadas con:

A) Las muy graves, con multa desde 6.000,01 hasta 450.000 euros.

B) Las graves, con multa desde 600,01 hasta 6.000 euros.

C) Las leves, con multa desde 100 hasta 600 euros.

2. En los casos de infracciones graves o muy graves, en atención a su naturaleza, así como a las circunstancias que concurran y a la trascendencia de la acción, podrán imponerse además las siguientes sanciones accesorias:

A) La suspensión temporal no superior a cinco años o revocación definitiva de la autorización para la comercialización, instalación y explotación de máquinas de juego.

B) La clausura o inhabilitación temporal no superior a cinco años o definitiva del establecimiento para la explotación de máquinas de juego.

C) La inhabilitación temporal no superior a cinco años o definitiva para ser titular de autorización para la instalación de máquinas de juego o de sus componentes, así como para ejercer la actividad en empresas relacionadas con las mismas.

D) El comiso, la destrucción de las máquinas o la inutilización de sus componentes en caso de falta de inscripción del modelo, de la autorización de explotación, su cancelación o revocación.

E) El comiso del dinero depositado en las máquinas ilícitamente obtenido, cuyo importe deberá ingresarse en la Hacienda Autonómica.

3. La utilización de máquinas con premio en metálico por menores de edad se sancionará en todo caso con la inhabilitación temporal para la instalación de las mismas al titular de la actividad desarrollada en el local donde se haya producido su utilización.

Artículo 70. Graduación de la culpabilidad.

1. Para determinar la graduación de las sanciones y atendiendo los criterios establecidos en la Ley 5/1999, Reguladora del Juego y Apuestas, se considerarán circunstancias agravantes de la responsabilidad las siguientes:

A) La existencia de intencionalidad del infractor.

B) La reincidencia o reiteración, por comisión en el plazo de un año, de más de una infracción de la misma naturaleza.

C) La especial gravedad de los daños producidos a terceros o a la Administración o peligrosidad de la conducta.

D) La especial trascendencia económica o social de la acción.

E) La tipología de las máquinas de tipo «B» o «C».

F) El número de máquinas instaladas en el mismo local.

3. Por el contrario, serán consideradas circunstancias atenuantes de la responsabilidad las siguientes:

A) El reconocimiento de responsabilidad por parte del inculpado durante la tramitación del expediente sancionador.

B) La tipología de las máquinas «A» y «A1».

C) El escaso daño producido a terceros o a la Administración o peligrosidad de la conducta.

D) El carácter complementario o secundario de la actividad del juego para el inculpado en relación con otras de carácter esencial o principal.

Artículo 71. Reglas de imputación específicas.

1. En caso de inexistencia de autorización de explotación, las máquinas objeto de infracción se presumirán propiedad del titular del establecimiento donde se hallen instaladas, salvo que se acredite de forma fehaciente su titularidad.

2. Las infracciones por incumplimiento de los requisitos o especificaciones técnicas de las máquinas serán imputables a las empresas operadoras y a los titulares de los establecimientos específicos de juego, y sin perjuicio de la responsabilidad que por estos hechos pueda corresponder al fabricante o importador.

Igualmente, dichas infracciones serán imputables a los titulares de establecimientos públicos no exclusivamente de juego, siempre que se demuestre que consienten la ilegalidad o participan en la misma.

3. Las infracciones derivadas de la vulneración de las condiciones y requisitos documentales de las máquinas de juego y de los locales donde se encuentren instaladas, serán imputables a sus titulares y a la empresa operadora titular de las máquinas.

4. De las infracciones cometidas por los directivos, administradores o empleados en general, serán también directa y solidariamente responsables las personas o entidades para quienes aquéllos presten sus servicios.

Artículo 72. Competencia y procedimiento.

1. Las sanciones por infracciones contra lo dispuesto en el presente Reglamento se impondrán por el Director General de Tributos, el Consejero de Hacienda y Empleo y el Gobierno de La Rioja, de acuerdo con la distribución de competencias contenida en el artículo 39 de la Ley 5/1999, de 13 de abril, Reguladora del Juego y Apuestas.

2. La instrucción de expedientes por infracciones a lo dispuesto en el presente Reglamento se ajustará a lo dispuesto en el artículo 40 de la Ley 5/1999, de 13 de abril, y en los artículos 60 al 64 de la Ley 4/2005, de 1 de junio, así como en el Reglamento del Procedimiento para el Ejercicio de la Potestad Sancionadora, aprobado por el Real Decreto 1398/1993, de 4 de agosto, en lo que no se oponga a las específicas previsiones legales contenidas en ellas.

Artículo 73. Medidas cautelares.

1. Cuando las máquinas de juego carezcan de autorización de explotación, incumplan los requisitos esenciales establecidos en su homologación o figuren instaladas en establecimientos no inscritos, los agentes adscritos a la inspección de juego podrán adoptar las siguientes medidas cautelares:

A) El precinto y depósito de las máquinas de juego o de sus componentes cuando existan indicios racionales de infracción grave o muy grave.

B) El precinto y comiso del dinero almacenado en ellas cuando existan indicios racionales de infracción grave o muy grave, que será ingresado en la Hacienda Autonómica hasta la resolución del expediente sancionador.

C) La suspensión de las autorizaciones de explotación de las máquinas para impedir que se sigan cometiendo en perjuicio de los intereses públicos, en las condiciones establecidas en dicha Ley.

D) El cierre de los establecimientos sin la autorización preceptiva.

2. La Dirección General de Tributos deberá confirmar o levantar las medidas provisionales adoptadas en el plazo máximo de un mes, transcurrido el cual sin haberse comunicado su ratificación, se considerarán sin efecto, sin perjuicio de la incoación del expediente sancionador.

CAPÍTULO II

Inspección

Artículo 74. Vigilancia y control.

1. Las funciones de inspección, vigilancia y control de lo regulado por el presente Reglamento se realizarán a través de los funcionarios que a este fin habilite la Consejería de Hacienda y Empleo o con la colaboración del Servicio de Control de Juegos de Azar de la Jefatura Superior de Policía de Logroño.

2. Los funcionarios adscritos a la inspección de juego tendrán la consideración de agentes de la autoridad en el ejercicio de sus funciones, gozando como tales de la protección que les dispensa la legislación vigente. Igualmente, estarán provistos de documento acreditativo que deberá ser exhibido con carácter previo al ejercicio de sus funciones.

Estarán facultados para la inspección permanente de los locales donde se hallaren instaladas o depositadas las máquinas de juego, de las empresas, de las máquinas y su documentación, así como para la emisión de informes que le sean solicitados y, en general, para la vigilancia del cumplimiento de las disposiciones del presente Reglamento.

3. Los titulares de las autorizaciones administrativas establecidas por este Reglamento, sus repre-

sentantes legales y en general las personas que en su caso se encuentren al frente de la actividad en el momento de inspección tendrán la obligación de facilitar a los funcionarios el acceso a los locales y a sus dependencias, así como aquellos datos, documentos e instrumentos para el cumplimiento de su tarea, debiendo colaborar con los mismos en la función inspectora.

4. La Dirección General de Tributos podrá acordar inspecciones técnicas dentro de los planes anuales de prevención o actuación, o cuando se adviertan indicios de deficiencias en los locales o del material de juego. Estas inspecciones técnicas se llevarán a cabo por funcionarios adscritos a la Unidad de Inspección de Juego o por aquellas entidades autorizadas que tengan la especialización técnica requerida y la habilitación suficiente a las que se les encomiende.

Artículo 75. Actuaciones inspectoras.

1. El resultado de las inspecciones deberá reflejarse mediante las pertinentes actas. Se extenderán por triplicado y serán autorizadas por los funcionarios competentes. Se levantarán en presencia del titular o encargado del local o, del responsable de los hechos, en su caso, y del titular de la máquina si se hallara presente. En defecto de los anteriores podrán autorizarse ante cualquier empleado que se hallase presente.

2. En el acta se consignarán los hechos o circunstancias objeto de la inspección y será firmada por las personas reseñadas anteriormente, quienes podrán hacer constar en el Acta las observaciones que estimen pertinentes, entregándose copia de la misma. En el supuesto de que se negasen a estar presentes o a firmarlas, así se especificará. Siempre que sea posible serán firmadas por testigos.

3. Lo reflejado en las actas tendrá presunción de veracidad, sin perjuicio de las pruebas que en defensa de los respectivos derechos o intereses puedan aportar los propios interesados, las cuales se remitirán a la Dirección General de Tributos para que, en su caso, se incoe el oportuno expediente o adopte las medidas que sean procedentes.

Artículo 76. Clases de actas.

Las actas podrán ser:

A) Actas de infracción. Se extenderán cuando se constate una presunta infracción al presente Reglamento y reflejarán con la máxima exactitud los hechos y datos tendentes a acreditar la existencia de la presunta infracción, con especial referencia a las personas que puedan ser titulares del material de juego.

B) Actas de constatación de hechos. Son aquellas que se extienden a los efectos de constatar meramente las circunstancias administrativas y técnicas, en las que se encuentran las máquinas o los establecimientos donde se hallasen instaladas.

C) Actas de precinto, comiso o clausura. En concepto de sanción firme o como medida cautelar cuando existan indicios racionales de infracción grave o muy grave, bien a instancia del órgano competente sancionador, bien por iniciativa de los funcionarios adscritos a las funciones de inspección de juego en los supuestos señalados en el artículo 41 de la Ley 5/1999, Reguladora del Juego y Apuestas.

D) Actas de desprecinto, finalización del comiso o reapertura: Se formalizarán una vez levantada la medida cautelar de precinto o cumplida la sanción de comiso o clausura del juego.

E) Actas de destrucción: Se formalizará para hacer constar la destrucción del material ilegal decomisado cuando así lo ordene la resolución firme adoptada en el expediente.

F) Actas de apercibimiento, para advertir que en el plazo de cuarenta y ocho horas, deberá aportar aquellos documentos o autorizaciones, que habiendo sido concedidas previamente a la extensión del acta, no fueron exhibidas en el momento de la inspección, con apercibimiento de incurrir, en su caso, en infracción administrativa, entregándose copia al interesado.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera. Habilitación para desarrollo.

Se faculta al Consejero de Hacienda y Empleo, en los casos en que le sea delegada esta facultad, para efectuar las modificaciones y actualizaciones de las condiciones y requisitos técnicos de las máquinas y salones recreativos y de juego, de los impresos que figuran en los Anexos, del precio de la partida, así como de las cuantías de las fianzas, de acuerdo con la normativa vigente.

Igualmente, está autorizado para regular las inspecciones técnicas de las máquinas de juego y la limitación del número máximo de máquinas a instalar en un determinado establecimiento en función de la superficie útil del local o del número de aparatos que se instalen no incluidos en el presente Reglamento, motivada por razones de seguridad y de evacuación del local, así como para dictar las disposiciones de desarrollo del presente Reglamento.

Segunda. Inscripción de empresas procedentes de la UE y EEE en el Registro General del Juego de La Rioja.

Las empresas fabricantes o comercializadoras de máquinas de juego establecidas en otro Estado miembro de la Unión Europea o del Espacio Económico Europeo, podrán ser inscritos en el Registro General del Juego de La Rioja en las mismas condiciones y con los mismos requisitos que las empresas radicadas en el Estado español.

Tercera. Habilitación para la firma de Convenios de Colaboración.

El Consejero de Hacienda y Empleo, en los casos en que esté facultado para la aprobación de Convenios por el Gobierno de La Rioja, podrá formalizar acuerdos con los órganos competentes de otras Comunidades Autónomas para el reconocimiento mutuo de inscripciones registrales que conlleven la validez y efectividad de las autorizaciones administrativas en los respectivos ámbitos territoriales de competencia.

Cuarta. Terminología.

A los efectos del presente Reglamento se entiende por:

Apuesta: cantidad de dinero que el jugador arriesga a cambio de la posibilidad de obtener un premio o ganancia.

Partida: todo conjunto de acciones o jugadas que realiza el usuario entre la introducción del precio de la partida y su pérdida o cobro del premio en su caso.

Jugada: cada una de las intervenciones del usuario o cada uno de los lances que se realizan en el transcurso de una partida.

Azar: la combinación o resultado de cada jugada no dependa de combinaciones o resultados anteriores o posteriores.

Quinta. Condiciones técnicas de máquinas de tipo «B» y «C».

En tanto no sean dictadas por el Gobierno de La Rioja las normas reguladoras de los requisitos y especificaciones técnicas de las máquinas de tipo «B» y «C», se estará a lo dispuesto en la legislación estatal en tanto no se opongan a lo dispuesto en el presente Reglamento.

⇒ Vid. Decreto 28/2006, de 5 de mayo, por el que se aprueban las condiciones técnicas de las máquinas de juego; corrección de errores de 11 de mayo (modifica el art. 7 del Reglamento).

Sexta. Laboratorios autorizados.

Las entidades autorizadas para la realización de los ensayos previos son las siguientes:

– Departamento de Automática, Ingeniería Electrónica e Informática Industrial de la Escuela Técnica Superior de Ingenieros Industriales de la Universidad Politécnica de Madrid.

– Laboratorio General de Ensayos e Investigaciones (LGAI), de la Generalidad de Cataluña.

– Centro de Pruebas y Ensayos de Máquinas Recreativas-Departamento Ingeniería Eléctrica, de Computadores y Sistemas de la Universidad de Oviedo.

– Centro de Tecnología de las Comunicaciones, SA (CETECOM), de Málaga.

– Centro de Investigación Tecnológica. Laboratorio de Ensayos e Investigaciones Industriales (LABEIN), del País Vasco.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera. Autorizaciones.

1. Las autorizaciones administrativas que se encuentren en vigor a la entrada del presente Reglamento conservarán su validez por el tiempo que tuvieren reconocido, debiendo adaptarse a lo dispuesto en el mismo dentro de los plazos que se determinan en las disposiciones siguientes. Los cambios de titularidad, modificaciones y renovaciones deberán solicitarse con arreglo a lo dispuesto en el presente Reglamento.

2. Las solicitudes de autorización de instalación que se encuentren en tramitación a la entrada en vigor del presente Reglamento se concederán con la validez temporal solicitada, con el límite máximo de cinco años.

No obstante, los solicitantes que se encuentren en el supuesto descrito en el párrafo precedente podrán optar por que las autorizaciones se concedan por el plazo previsto en este Reglamento. En tal caso, dispondrán de 15 días hábiles contados desde la fecha de publicación de este Reglamento en el «Boletín Oficial de La Rioja» para presentar la documentación exigida por el artículo 47 de esta

Norma. Transcurrido dicho plazo, las solicitudes en tramitación se resolverán de conformidad con la duración solicitada por los interesados.

3. A efectos de lo que previene el apartado 6 del artículo 35, las autorizaciones de explotación de máquinas de tipo «B» instaladas en salones de juego se considerarán otorgadas para este tipo de establecimientos.

Segunda. Salones recreativos y de juego.

Los salones de juego con autorización de funcionamiento en vigor deberán adaptarse a las condiciones del presente Decreto en el plazo máximo de seis meses a partir de su entrada en vigor.

Tercera. Leyendas de las máquinas de juego.

Las máquinas de juego de tipo «B» y «C» deberán contar con las nuevas leyendas previstas en el artículo 10 en el plazo de tres meses a partir de la entrada en vigor del presente Decreto.

Cuarta. Fianzas.

Las fianzas que a la entrada en vigor del presente Reglamento estuvieran constituidas a disposición de la Administración de la Comunidad Autónoma de La Rioja se entenderán afectas a las cuantías establecidas en el mismo.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única.

Queda derogado el Decreto 41/2000, de 28 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas de Juego de La Rioja, la Orden de 13 de octubre de 2000, del Consejero de Hacienda y Economía, por la que se aprueban los modelos normalizados de solicitudes de autorización de máquinas de juego, así como todas aquellas disposiciones, de igual o inferior rango, que se opongan a lo previsto en el presente Decreto.

DISPOSICIÓN FINAL

Única.

El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Boletín Oficial de La Rioja».

Gobierno de La Rioja | Hacienda y Empleo | Fax 941 291 297 | Tributos

ANEXO I: SOLICITUD DE HOMOLOGACIÓN E INSCRIPCIÓN DE MODELOS DE MÁQUINAS DE JUEGO EN EL REGISTRO GENERAL DEL JUEGO DE LA RIOJA

Datos de la Empresa Fabricante o Importadora:

Nombre y Apellidos o razón social			Núm. inscripción LR-II-		N.I.F.
Domicilio Social			Núm.	Piso	Teléfonos
Localidad	C. Postal	Provincia			Correo electrónico

Datos del modelo:

Nombre comercial del modelo	Núm. checksum y dispositivo (1)	CRC (1)	Núm. checksum y dispositivo (2)	CRC (2)	Nombre Laboratorio

Normativa aplicable:

- Art. 7 de la Ley 5/1999, de 13 de abril, reguladora del Juego y Apuestas
- Art. 13 y 14 del Reglamento de Máquinas de Juego de La Rioja
- Ley 6/2002, de 18 de octubre, de Tasas y Precios Públicos de la Comunidad Autónoma de La Rioja

Documentación:

- ❑ Ficha técnica en la que figurarán:
  - a) Dos fotografías nítidas y en color del exterior de la máquina.
  - b) Nombre comercial del modelo.
  - c) Nombre del fabricante e importador, número de inscripción en la Sección de Empresas fabricantes o importadoras, datos del fabricante extranjero y número y fecha de la licencia de importación, salvo para el supuesto de máquinas procedentes de Estados miembros de la Unión Europea o del espacio económico europeo, en el que será suficiente especificar un responsable de su comercialización.
  - d) Dimensiones de la máquina.
  - e) Breve descripción del juego.
- ❑ Memoria descriptiva de la forma de juego y obsequios que pudiera corresponder en caso de máquinas de tipo "A1".
- ❑ Planos de la máquina y de su sistema eléctrico y certificado de cumplimiento del Reglamento Electrotécnico para Baja Tensión, suscritos por técnico competente y visados por el Colegio respectivo.
- ❑ Declaración "CE" de conformidad, suscrito por el fabricante o representante establecido en la Unión Europea, acreditativo de que el producto satisface todos los requisitos esenciales de las distintas Directivas Comunitarias de aplicación.
- ❑ Carta de Pago Tasa 12.04 por actuaciones administrativas en materia de juegos de suerte, envite o azar. Cuenta restringida de Caja Rioja número 2037 0070 71 01-0305O5-30.

En caso de modelos de máquinas tipos "B" y "C":

- ❑ Memoria que contenga la descripción del juego y la forma de uso y juego especificará los siguientes aspectos:
  - a) Precio de la partida y apuestas que se pueden realizar.
  - b) Plan de ganancias con indicación de los diferentes premios que puede otorgar la máquina, especificando el premio máximo por partida y, en el caso de máquinas "C", los premios especiales o "jackpots" que pueden otorgar.
  - c) Porcentaje de devolución de los premios, especificando el ciclo o número de partidas sobre el que se calcula.
  - d) Existencia o no de mecanismos o dispositivos que permitan aumentar el porcentaje de devolución, con indicación del mencionado porcentaje.
  - e) Cualquier otro mecanismo o dispositivo con que cuente la máquina, especificando su modo de funcionamiento.
  - f) Resumen estadístico de una simulación de la secuencia del juego que incluirá al menos dos ciclos. El original de esta simulación se mantendrá a disposición de la Administración.
  - g) Descripción del tipo de contador acreditado que incorpora el modelo.
- ❑ Un ejemplar de la memoria electrónica en la que se almacena el programa de juego (EPROM/EEPROM).
- ❑ Certificación acreditativa de la realización de los ensayos previos por Laboratorio autorizado.

Logroño a ___ de _____de ____
Firma

Gobierno de La Rioja
Hacienda y Empleo

Tributos

ANEXO II:Ficha técnica de homologación

REGISTRO GENERAL DEL JUEGO

(Fotografía en color)

Núm. inscripción

-

Nombre del Modelo

Empresa fabricante o importadora

Apellidos y nombre o razón social			DNI o CIF
Domicilio social: c/, av., pza., pje., p.º		Número	Código Postal
Municipio	Provincia	Teléfono	Fax
Número de inscripción	Fabricante extranjero		País de fabricación

Dimensiones de la máquina:

(En el dorso figurará la descripción del juego o características principales del modelo)

Gobierno de La Rioja
Hacienda y Empleo

Tributos

Anexo III: Sección Modelos y Material de juego

REGISTRO GENERAL DEL JUEGO

Material de juego:

Nombre comercial del modelo de máquina o sistema			Tipo de máquina
Dispositivo y checksum 1	CRC	Dispositivo y checksum 2	CRC

Empresa fabricante o importadora

Apellidos y nombre o razón social		DNI o CIF
Domicilio social: c/, pza., p.º		Número
Municipio	Provincia	Código Postal
Número de inscripción	Apellidos y nombre o razón social del importador	

Autorización

Gobierno de La Rioja. Consejería de Hacienda y Empleo	
Fecha autorización inicial/modificación	Validez
Número de inscripción LR-I-- -	Firma y sello

Gobierno de La Rioja

Hacienda y Empleo

Teléfono 941 291 100
Fax 941 291 397

Tributos

ANEXO IV: SOLICITUD DE INSCRIPCIÓN DE EMPRESAS DE MÁQUINAS DE JUEGO EN EL REGISTRO GENERAL DEL JUEGO DE LA RIOJA

Datos del solicitante:

Nombre y Apellidos o razón social				N.I.F.
Domicilio social		Núm.	Piso	Teléfonos
Localidad	C. Postal	Provincia		Correo electrónico

Nombre del representante				N.I.F.
Domicilio social		Núm.	Piso	Teléfonos
Localidad	C. Postal	Provincia		Correo electrónico

Sección del Registro. Tipo de empresa:

Sección de Empresas	Tipo de máquinas

Normativa aplicable:

- Art. 22 de la Ley 5/1999, de 13 de abril, reguladora del Juego y Apuestas
- Art. 21 y 22 del Reglamento de Máquinas de Juego de La Rioja
- Ley 6/2002, de 18 de octubre, de Tasas y Precios Públicos de la Comunidad Autónoma de La Rioja

Documentación:

- ❑ Fotocopia del DNI o pasaporte del solicitante, si fuera persona física, o de los administradores y consejeros si se trata de personas jurídicas.
- ❑ Acreditación de la representación en caso de personas jurídicas (Art. 32 de la Ley 30/1992).
- ❑ Certificado del Registro Central de Penados y Rebeldes, respecto de las mismas personas.
- ❑ Declaración jurada de que ningún socio, comunero o accionistas se encuentra en alguna de las causas de inhabilitación señaladas en el art. 22.6 y 7 de la Ley 5/1999, de 13 de abril.
- ❑ En el caso de personas jurídicas, copia compulsada o testimonio de la escritura de constitución y, en su caso, de los estatutos, así como de las modificaciones posteriores, donde constarán el nombre y apellidos de los socios, comuneros o accionistas, la cuota de participación de los mismos y la cuantía del capital desembolsado, así como el documento notarial que acredite los poderes otorgados a favor de terceros si los hubiere.
- ❑ Certificación de tales inscripciones en el Registro Mercantil.
- ❑ Copia compulsada de las declaraciones del IRPF y del Patrimonio o declaración del Impuesto sobre Sociedades, si fuera persona jurídica.
- ❑ Justificante de hallarse en alta la empresa y, en su caso, sus empleados, en el régimen correspondiente de la Seguridad Social.
- ❑ Justificante de hallarse en alta y, en su caso, al corriente del pago en el Impuesto sobre Actividades Económicas en el epígrafe apropiado.
- ❑ Documento acreditativo de haber formalizado la fianza ante el Servicio de Tesorería y Política Financiera de la Dirección General de Planificación y Presupuestos del Gobierno de La Rioja, por la cuantía que corresponda (Documento CCI).
- ❑ Copia de la carta de pago de la Tasa. 12.04 por actuaciones administrativas en materia de juegos de suerte, evite o azar. Cuenta restringida de Caja Rioja número 2037 0070 71 01-030505-30.

Logroño a _____ de _____de _____.
Firma

Gobierno
de La Rioja

1. Datos relativos a la empresa solicitante

Nombre y Apellidos o razón social		N.I.F.
Sección de Empresas	Tipo de máquinas	
Capital Social:	Nº Acciones:	Valor nominal de la acción:

2. Datos relativos a las Fianzas constituidas: cuantías

Por el número de autorizaciones de explotación de máquinas:	Tipo "A":	Tipo "A1":	Tipo "B":	Tipo "C":
Titulares de salones recreativos y de juego:	Tipo "A" y "A1":		Tipo "B":	
Empresas fabricantes, importadoras o comercializadoras	Tipo "A" y "A1":		Tipo "B" y "C"	
Entidad avalista:				

3. Órganos de Administración: Consejo de Administración y Administradores:

Tipo de Administrador: (único, solidarios, mancomunados, consejo de administración)		
Nombre y Apellidos:	N.I.F:	Cargo:

4. Relación de accionistas de la Empresa y % participación:

Nombre y Apellidos:	N.I.F:	Porcentaje:

www.larioja.org

Gobierno de La Rioja

Hacienda y Empleo

C/. Portales, 46
26071 Logroño. La Rioja
Teléfono: 941 291 100
Fax: 941 291 397

Tributos

ANEXO V: DECLARACIÓN JURADA DE INEXISTENCIA DE CAUSAS DE INHABILITACIÓN PARA TITULARES DE AUTORIZACIONES DE JUEGO (art. 22.6 y 7 de la LEY 5/1999)

Datos del titular:

Nombre del titular:		N.I.F.:
Domicilio: c/	Localidad y C.P.	Provincia:

DECLARA BAJO JURAMENTO:

Que por la presente declaración, bajo mi personal responsabilidad y con conocimiento de las sanciones administrativas que por falsedad pudiera incurrir por infracción del artículo 31.II) de la Ley 5/1999, de 13 de abril, reguladora del Juego y Apuestas), no está incluido en los casos indicados en el artículo 22 de esta Ley, y no se encuentra en alguna de las siguientes circunstancias:

d) Haber sido condenado mediante sentencia judicial firme por delitos de falsedad, contra la propiedad o contra la Hacienda Pública en los últimos cinco años anteriores a la fecha de solicitud.
e) Los quebrados no rehabilitados y quienes habiéndose declarado en suspensión legal de pagos o concurso de acreedores hayan sido declarados insolventes o no hayan cumplido totalmente las obligaciones adquiridas.
f) Haber sido sancionados mediante resolución firme por dos o más infracciones graves de las normas tributarias sobre juego en los últimos cinco años anteriores a la fecha de solicitud; o haber sido condenados, mediante sentencia judicial firme, por los mismos supuestos.
g) Haber sido sancionados administrativamente, mediante resolución firme, en los últimos cinco años por tres o más infracciones muy graves tipificadas tanto en la presente Ley, como en las vigentes en el resto del Estado.
h) Asimismo, no podrán ser titulares de las autorizac ones necesarias para la organización y explotación de juegos y apuestas las personas adscritas o vinculadas por razón de servicio a los órganos administrativos competentes en esta materia, así como su cónyuge y ascendientes y descendientes en primer grado.

Lo cual firmo en a de de

Firma

Gobierno de La Rioja
Hacienda y Empleo
Tributos

Anexo VI: Inscripción de Empresas de Juego
REGISTRO GENERAL DEL JUEGO

Sección del Registro	Tipo y número de máquinas

Titular

Apellidos y nombre o razón social		DNI o CIF
Domicilio social: c/., pza., p.°		Número
Municipio	Provincia	Código Postal

Autorización

Gobierno de La Rioja. Consejería de Hacienda y Empleo	
Fecha de la autorización	Período de validez de la autorización
Número de inscripción	Firma y sello

www.larioja.org

Gobierno de La Rioja

Hacienda y Empleo

C/. Portales, 46
26071 Logroño. La Rioja
Teléfono: 941 291 100
Fax: 941 291 397

Tributos

ANEXO VII: SOLICITUD DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO GENERAL DEL JUEGO: SECCIÓN DE ESTABLECIMIENTOS: Establecimientos de hostelería y afines

Datos del solicitante:

Nombre y Apellidos o razón social				N.I.F.
Domicilio social		Núm.	Piso	Teléfonos
Localidad	C. Postal	Provincia		Correo electrónico

Datos del establecimiento:

Nombre comercial o denominación	Bar/Cafetería, Taberna, Pub	Nº inscripción: LR-VI-
Domicilio: c/	Localidad	C. Postal

Normativa aplicable:

- Art. 18.1 de la Ley 5/1999, de 13 de abril, reguladora del Juego y Apuestas
- Art. 28 del Reglamento de Máquinas de Juego de La Rioja
- Ley 6/2002, de 18 de octubre, de Tasas y Precios Públicos de la Comunidad Autónoma de La Rioja

☐ **Inscripción** ☐ **Cambio titularidad**

- ❑ Fotocopia del DNI para personas físicas, y CIF en caso de personas jurídicas.
- ❑ En caso de personas jurídicas, copia compulsada o testimonio de la escritura de constitución y, en su caso, de los estatutos, junto con las modificaciones posteriores, donde constará el nombre y apellidos de los socios, comuneros o accionistas y de los administradores o consejeros, así como el documento notarial que acredite los poderes otorgados a favor de terceros.
- ❑ Certificación de tales inscripciones en el Registro Mercantil.
- ❑ Justificante de hallarse en alta en el Impuesto sobre Actividades Económicas y al corriente del pago en su caso.
- ❑ Licencia Municipal de apertura definitiva[1] a su nombre[2].
- ❑ Declaración jurada de no estar incluido en el art. 44.2 del Reglamento, máquinas "B".

☐ **Renovación**

- ❑ Fotocopia del DNI para personas físicas, y CIF en caso de personas jurídicas.
- ❑ Justificante de hallarse en alta en el Impuesto sobre Actividades Económicas y al corriente del pago en su caso.

En todos los casos:

- ❑ Carta de Pago Tasa 12.04 por actuaciones administrativas en materia de juegos de suerte, envite o azar. Cuenta restringida de Caja Rioja número 2037 0070 71 01-030505-30.

Logroño, a ____ de _____ de _____
Firma

1 La inscripción se concederá con carácter provisional por un periodo de un año, siempre que se proporcione una copia de la solicitud donde conste el sello del Registro de Entrada del Ayuntamiento respectivo, sin perjuicio de admitirse cualquier documento municipal que justifique la situación administrativa del expediente.

2 En el supuesto de que el titular que apareciera en los documentos anteriormente indicados fuera distinto del solicitante de la autorización, éste aportará justificación suficiente que acredite la titularidad de la actividad desarrollada en el local.

Gobierno de La Rioja
Hacienda y Empleo

Tributos

Anexo VIII: Sección de Establecimientos

REGISTRO GENERAL DEL JUEGO

Establecimiento

Nombre comercial del establecimiento		
Calle o plaza		Número
Municipio	Código Municipal	Código Postal

Titular

Apellidos y nombre o razón social del titular			DNI o CIF	
Calle o plaza	Número	Escalera	Piso	Puerta
Municipio	Provincia		Código Postal	

Autorización

Gobierno de La Rioja. Consejería de Hacienda y Empleo	
Fecha de la autorización	Período de validez de la autorización
Número de inscripción	Firma y sello

Gobierno de La Rioja

Hacienda y Empleo

Teléfono: 941 291 109
Fax: 941 291 397

Tributos

ANEXO IX: SOLICITUD DE AUTORIZACIÓN DE EXPLOTACIÓN DE MÁQUINAS DE JUEGO

Datos de la empresa operadora:

Nombre y Apellidos o razón social		N.I.F.		Núm. inscripción
Domicilio social		Núm.	Piso	Teléfonos
Localidad	C. Postal	Provincia		Correo electrónico

Datos de las máquinas:

Núm. de autorización de explotación	Nombre comercial del establecimiento	Núm. inscripción del establecimiento

BAJA: (cumplimentar exclusivamente en caso de baja definitiva, canje fiscal o traslado a otra Comunidad Autónoma)

Núm. de autorización de explotación	Nombre establecimiento	Núm. inscripción del establecimiento

Normativa aplicable:

- Art. 14.3.d) de la Ley 5/1999, de 13 de abril, reguladora del Juego y Apuestas
- Art. 35 del Reglamento de Máquinas de Juego de La Rioja
- Ley 6/2002, de 18 de octubre, de Tasas y Precios Públicos de la Comunidad Autónoma de La Rioja

☐ **Alta nueva** ☐ **Traslado provincial** ☐ **Canje Fiscal** ☐ **Cambio titularidad** ☐ **Baja definitiva**

En caso de ALTAS:

- ❑ Certificado del fabricante con los datos expresados en el art. 35.2 del Reglamento.
- ❑ En su caso de máquinas procedentes de otro ámbito territorial, visado del traslado por la Administración autonómica de origen o documento oficial que lo sustituya.
- ❑ En caso de máquinas de tipo "B" o "C", declaración-liquidación modelo 045 del tributo sobre juego, Comunicaciones de traslado.

En caso de BAJAS:

- ❑ Ejemplares de autorizaciones de explotación: Máquina y Empresa Operadora.
- ❑ Placa de identificación de la marca de fábrica.

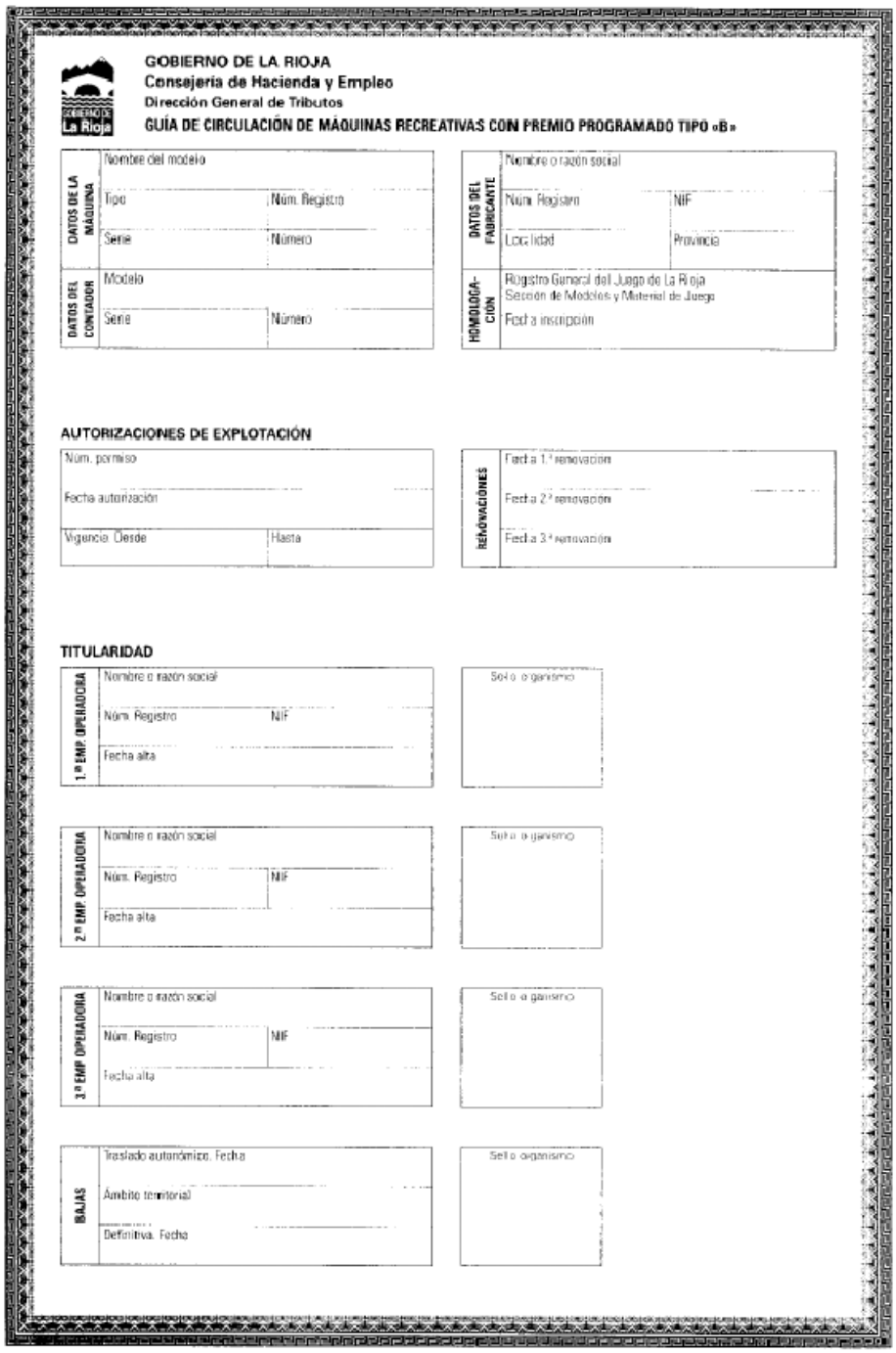
En caso de CAMBIO TITULARIDAD:

- ❑ Ejemplares de autorizaciones de explotación: Máquina y Empresa Operadora.
- ❑ Título de transmisión o contrato de compraventa, con firmas compulsadas por fedatario público o entidad bancaria, en la que consten el modelo, serie, máquina y el número de autorización de explotación.
- ❑ Comunicaciones de traslado.

En todos los casos:

- ❑ Carta de Pago Tasa 12.04 por actuaciones administrativas en materia de juegos de suerte, envite o azar. Cuenta restringida de Caja Rioja número 2037 0070 71 01-030505-30.

Logroño a ____ de _____ de ____.
Firma



GOBIERNO DE LA RIOJA
Consejería de Hacienda y Empleo
Dirección General de Tributos

GUÍA DE CIRCULACIÓN DE MÁQUINAS RECREATIVAS CON PREMIO PROGRAMADO TIPO «B»

DATOS DE LA MÁQUINA
Nombre del modelo
Tipo | Núm. Registro
Serie | Número

DATOS DEL CONTADOR
Modelo
Serie | Número

DATOS DEL FABRICANTE
Nombre o razón social
Núm. Registro | NIF
Localidad | Provincia

HOMOLOGACIÓN
Registro General del Juego de La Rioja
Sección de Modelos y Material de Juego
Fecha inscripción

AUTORIZACIONES DE EXPLOTACIÓN

Núm. permiso
Fecha autorización
Vigencia: Desde | Hasta

RENOVACIONES
Fecha 1.ª renovación
Fecha 2.ª renovación
Fecha 3.ª renovación

TITULARIDAD

1.º EMP. OPERADORA
Nombre o razón social
Núm. Registro | NIF
Fecha alta
Sello organismo

2.º EMP. OPERADORA
Nombre o razón social
Núm. Registro | NIF
Fecha alta
Sello organismo

3.º EMP. OPERADORA
Nombre o razón social
Núm. Registro | NIF
Fecha alta
Sello organismo

BAJAS
Traslado autonómico. Fecha
Ámbito territorial
Definitiva. Fecha
Sello organismo

R. RGM-FMM1

MÁQUINA

www.larioja.org

Gobierno de La Rioja

Hacienda y Empleo

C/. Portales, 46
26071 Logroño. La Rioja
Teléfono: 941 291 100
Fax: 941 291 397

Tributos

ANEXO XI: SOLICITUD DE AUTORIZACIÓN DE INSTALACIÓN

TITULAR DEL ESTABLECIMIENTO

Representante:			
Nombre del representante			N.I.F.
Domicilio a efectos de notificaciones	Localidad	C. Postal	Provincia
En representación de la entidad:			
Nombre o razón social del titular del establecimiento			N.I.F.
Domicilio social	Localidad	C. Postal	Provincia
Datos del establecimiento:			
Nombre o denominación comercial	Bar/Cafetería		Nº inscripción
Domicilio: c/	C. Postal		Localidad

EMPRESA OPERADORA

Representante:			
Nombre del representante			N.I.F.
Domicilio a efectos de notificaciones	Localidad	C. Postal	Provincia
En representación de la Empresa:			
Nombre o razón social	N.I.F.		Núm. inscripción LR-IV-
Domicilio social	Localidad	C. Postal	Provincia

Normativa aplicable:

- Art. 18.2 de la Ley 5/1999, de 13 de abril, reguladora del Juego y Apuestas
- Art. 47 del Reglamento de Máquinas de Juego de La Rioja
- Ley 6/2002, de 18 de octubre, de Tasas y Precios Públicos de la Comunidad Autónoma de La Rioja

Documentación:

- ☐ Carta de Pago Tasa 12.04 por actuaciones administrativas en materia de juegos de suerte, envite o azar. Cuenta restringida de Caja Rioja número 2037 0070 71 01-030505-30.

Las firmas autenticadas por fedatario público de los titulares del establecimiento y de la empresa operadora

Empresa Operadora	Titular del establecimiento

Logroño a ___ de _____ de _____.

Gobierno de La Rioja
Hacienda y Empleo
Tributos

Anexo XII: Autorización de instalación

REGISTRO GENERAL DEL JUEGO

Establecimiento

Número de inscripción	Nombre comercial del establecimiento	
Calle o plaza		Número
Municipio	Código Municipal	Código Postal

Titular del establecimiento

Apellidos y nombre o razón social	
NIF o CIF	
Domicilio	
C.P. y Municipio	Provincia

Empresa Operadora

Apellidos y nombre o razón social	
NIF o CIF	Número de inscripción
Domicilio	
C.P. y Municipio	Provincia

Autorización

Gobierno de La Rioja. Consejería de Hacienda y Empleo	
Fecha de la autorización	Periodo de validez de la autorización
Número de inscripción	Firma y sello

www.larioja.org

Gobierno de La Rioja

Hacienda y Empleo

C/. Portales, 46
26071 Logroño. La Rioja
Teléfono: 941 291 100
Fax: 941 291 397

Tributos

ANEXO XIII: SOLICITUD DE EXTINCIÓN DE LA AUTORIZACIÓN DE INSTALACIÓN POR MUTUO ACUERDO

TITULAR DEL ESTABLECIMIENTO

Representante:			
Nombre del representante			N.I.F.
Domicilio a efectos de notificaciones	Localidad.	C. Postal	Provincia
En representación de la entidad:			
Nombre o razón social del titular del establecimiento			N.I.F.
Domicilio social	Localidad	C. Postal	Provincia
Datos del establecimiento:			
Nombre o denominación comercial	Bar/Cafetería		Nº inscripción
Domicilio: c/	C. Postal		Localidad

EMPRESA OPERADORA

Representante:			
Nombre del representante			N.I.F.
Domicilio a efectos de notificaciones	Localidad	C. Postal	Provincia
En representación de la Empresa:			
Nombre o razón social	N.I.F.		Núm. inscripción LR-IV-
Domicilio social	Localidad	C. Postal	Provincia

Normativa aplicable:

- Art. 18.2 de la Ley 5/1999, de 13 de abril, reguladora del Juego y Apuestas
- Art. 49.1.b) del Reglamento de Máquinas de Juego de La Rioja

Las firmas autenticadas por fedatario público de los titulares del establecimiento y de la empresa operadora

Empresa Operadora	Titular del establecimiento

Logroño a ___ de _____ de ____.

Firma

Gobierno de La Rioja
Hacienda y Empleo
Tributos

Anexo XIV:

Comunicaciones de traslado de Máquinas de juego

Empresa Operadora

Apellidos y nombre o razón social	
50. NIF o CIF	Nº de Inscripción
51. Domicilio	
52. C.P. y Municipio	53. Provincia

Establecimiento

49. Nombre comercial	
Nº de Inscripción	
Domicilio	
C.P.	54. Municipio

Máquina

Nombre del modelo	
Nº de autorización de explotación	Serie y núm.
Nº Alta Contadores	Nº Baja Contadores

Organismo competente

Fecha de alta
Sello organismo

www.larioja.org

Gobierno de La Rioja

Hacienda y Empleo

C/. Portales, 46
26071 Logroño. La Rioja
Teléfono: 941 291 100
Fax: 941 291 397

Tributos

ANEXO XV: SOLICITUD DE AUTORIZACIÓN PARA EL FUNCIONAMIENTO Y EXPLOTACIÓN DE SALONES Y SUS MODIFICACIONES

Datos del solicitante:

Nombre y Apellidos o razón social				N.I.F.
Domicilio social		Núm.	Piso	Teléfonos
Localidad	C. Postal	Provincia		Correo electrónico

Datos del establecimiento:

Nombre comercial o denominación	Bar/Cafetería, Taberna, Pub	Nº inscripción
Domicilio: c/	Localidad	C. Postal

Normativa aplicable:

- Art. 16 y 17 de la Ley 5/1999, de 13 de abril, reguladora del Juego y Apuestas
- Art. 52 del Reglamento de Máquinas de Juego de La Rioja
- Ley 6/2002, de 18 de octubre, de Tasas y Precios Públicos de la Comunidad Autónoma de La Rioja

☐ **Autorización apertura** ☐ **Renovación** ☐ **Cambio titularidad**

En caso de nueva apertura:

- ☐ a) Fotocopia del DNI, pasaporte o CIF del solicitante.
- ☐ b) Inscripción en el Registro de General del Juego de La Rioja, Sección Titulares de Salones Recreativos y de Juego.
- ☐ c) Documento acreditativo de la titularidad o disponibilidad del local.
- ☐ d) Proyecto descriptivo del local, suscrito por técnico competente y visado por el colegio profesional correspondiente.
- ☐ e) Memoria confirmando expresamente el cumplimiento de las Condiciones Técnicas de los Salones recreativos y de juego establecidas en el Anexo XVI del Reglamento de Máquinas de Juego, así como el Reglamento General de Policía de Espectáculos Públicos y Actividades Recreativas (BOE núm. 267, de 6-11).
- ☐ f) Plano del local a escala no superior a 1/100, visado por el Colegio Oficial correspondiente, y de su situación.
- ☐ g) Resguardo de la carta de pago o resguardo transferencia de la Tasa 12.04 por actuaciones administrativas en materia de juegos de suerte, envite o azar. Cuenta restringida de Caja Rioja número 2037 0070 71 01-030505-30.
- ☐ h) Licencia Municipal de apertura definitiva a su nombre.
- ☐ i) Certificado emitido por técnico competente en el que constará la correspondencia entre el proyecto descriptivo del local y la ejecución final del mismo.

En caso de renovación:

- ☐ Certificado del Registro Central de Penados y Declaración jurada de que ningún socio o accionistas se encuentra en alguna de las causas de inhabilitación señaladas en el art. 22.6 y 7 de la Ley 5/1999, de 13 de abril.
- ☐ Justificante de hallarse en alta en el Impuesto sobre Actividades Económicas.
- ☐ Resguardo de la carta de pago o resguardo transferencia de la Tasa 12.04 por actuaciones administrativas en materia de juegos de suerte, envite o azar. Cuenta restringida de Caja Rioja número 2037 0070 71 01-030505-30.

En caso de cambio de titularidad:

- ☐ La documentación aludida en los apartados a), b), c) g), h) de la presente solicitud, siempre que no se hayan producido modificaciones en el local.

Logroño a ____ de _____de _____.
Firma

Anexo XVI: Condiciones técnicas de los salones recreativos y de juego

1. Situación

1. Los salones recreativos y salones de juego dispondrán de alguna salida y fachada a vías públicas o espacios abiertos que satisfagan las condiciones de seguridad y distancia que fija la Norma Básica de Edificación: Condiciones de Protección contra Incendios en vigor (NBE-CPI-).

2. No podrán ubicarse en edificios destinados total o parcialmente a uso docente público, así como su instalación íntegra a una cuota inferior respecto del rasante de la calle.

3. Los locales destinados a salones recreativos y de juego emplazados en galerías comerciales precisarán que la galería de acceso tenga salida alternativa a la vía pública y que su puerta de salida no diste más de 10 metros de la vía pública o espacio abierto apto para circulación rodada.

2. Entradas y salidas

1. La anchura del acceso principal del local tendrá una anchura mínima de 1,80 metros, no siendo preceptiva la existencia de un vestíbulo para esta actividad.

2. El número, dimensiones, características y disposición de las puertas de acceso, de salida de emergencia y escaleras cumplirán con lo que dispone la Norma Básica de la Edificación: Condiciones de Protección contra Incendios, en vigor, y se determinarán en función del aforo máximo del local.

3. Los locales con una de superficie útil superior a de 100 m2 o aquellos que cuenten con una longitud de recorrido de evacuación hasta la salida a una distancia superior a 25 metros o un aforo superior a 100 personas, deberán disponer de una salida de emergencia, la cual incluirá con el alumbrado de emergencia y señalización establecido en la Norma Básica de la Edificación: Condiciones de Protección contra Incendios, en vigor.

4. Todas las puertas del local abrirán en el sentido de la evacuación y sobre eje vertical. Las puertas correderas, plegables o enrollables, se permitirán únicamente como cierre suplementario de seguridad fuera del horario de funcionamiento del salón.

5. A los efectos de este artículo, se aplicará lo que dispone la normativa vigente sobre movilidad, accesibilidad y supresión de barreras arquitectónicas.

3. Superficie.

1. La superficie útil mínima de los locales destinados a la explotación de salones recreativos no deberá ser inferior a 50 metros cuadrados.

2. Los salones de juego o de tipo «B» dispondrán de una superficie útil mínima de 100 metros cuadrados.

3. Se entenderá por superficie útil la destinada exclusivamente a sala de juego, sin incluir, por tanto, la superficie destinada a otras dependencias como oficinas, vestíbulos, bar, almacén o aseos.

4. Altura

La altura mínima será de 2,75 metros y, excepcionalmente, se admitirá 2,50 metros en determinados puntos de la sala, siempre que no superen el cincuenta por ciento de la superficie de la misma.

En el resto de las dependencias como servicios y aseos, la altura no podrá ser inferior a 2,30 metros.

5. Aseos

1. Deberán contar con aseos diferenciados para cada sexo, compuesto al menos por un anteaseo que puede ser común a ambos para los lavabos en el supuesto en que fueran aforos inferiores a 50 personas. Para aforos superiores, se incrementará un lavabo y un inodoro en cada uno de los aseos por cada 100 personas o fracción, pudiendo el de caballeros colocar un urinario en lugar de un inodoro, siempre que el número total de urinarios sea como máximo el doble al de inodoros.

2. Los salones recreativos y de juego instalados en centros o galerías comerciales o de ocio y entretenimiento no estarán obligados a cumplir lo que dispone este artículo, siempre que el propio centro o galería disponga de servicios suficientes, de acuerdo con la normativa específica que le sea de aplicación.

6. Aforo

El aforo máximo permitido se establecerá en la proporción de una persona por cada 1,50 metros cuadrados de la superficie útil del salón.

7. Número de máquinas y distribución

1. El número máximo de máquinas de juego autorizado será de una por cada tres metros cuadrados de la superficie útil en general. No obstante, en caso de instalación de máquinas de dos o más jugadores o aquellas máquinas de competencia pura o deportiva no incluidas en el Reglamento se deberá tomar en cuenta esta circunstancia para la deducción correspondiente.

2. Las máquinas se colocarán de forma que ni ellas ni sus espacios de utilización obstaculicen los pasillos y vías de circulación que, en todo caso, deberán tener un ancho mínimo de 1,50 metros en los salones inferiores a 100 metros cuadrados, y de dos metros en los de superficie mayor.

Cuando se dispongan en hilera, la separación entre los laterales de las máquinas o de éstas con cualquier tabique u obstáculo, será de un mínimo de 0,30 metros, o de 0,50 metros, si en los laterales está puesta la documentación de la máquina, y dejen al jugador un espacio de 0,60 por 0,60 metros.

8. Instalación eléctrica e iluminación

Será de aplicación lo dispuesto al respecto por el Reglamento Electrotécnico de Baja Tensión.

9. Otras medidas de seguridad

En lo relativo a clasificación, condiciones de compartimentación y materiales, vías de evacuación y su señalización, salidas de emergencia, escaleras, medidas de protección contra incendios, instalaciones de alarma y, en general, normas de seguridad de los locales, será de aplicación lo dispuesto en la NBE-CPI-.

10. Plan de emergencia

Los establecimientos cuyo aforo supere las 75 personas deberán disponer de teléfono. Será de aplicación lo dispuesto en la normativa en vigor referente al Plan de Emergencia.

ANEXO XVII: MODELO DE AVAL DE ENTIDAD BANCARIA

MEMBRETE Y DIRECCIÓN
ENTIDAD AVALISTA

La entidad ..... [1], con NIF ....., con domicilio a efecto de notificaciones en ....., Cl/Pz/Av ....., núm. ....., C.P. .....y en su nombre ..... [2].con poderes suficientes para obligarle en este acto, según resulta del bastanteo efectuado por los servicios de la Asesoría Jurídica de la Comunidad Autónoma de La Rioja que abajo se relaciona.

AVALA:

A ....., con NIF ....., para garantizar las responsabilidades administrativas y tributarias derivadas del ejercicio de la actividad del juego, al abono de las sanciones pecuniarias que, en su caso, se impongan y que no hubieran sido satisfechas en vía ejecutiva, así como al pago de las tasas administrativas que correspondan, en virtud de lo dispuesto en el artículo 26 de la Ley 5/1999, de 13 de abril, reguladora del Juego y Apuestas, (BOR núm. 46, de 17 de abril), por importe de ..... [3], en concepto de ..... [4], según lo establecido por los artículos 22 y 23 del Reglamento de Máquinas de Juego de La Rioja.

Este aval se otorga solidariamente respecto al obligado principal, con renuncia expresa al beneficio de excusión de bienes y con compromiso de pago al primer requerimiento del Servicio de Tesorería y Política Financiera de la Comunidad Autónoma de La Rioja, teniendo validez en tanto la Administración no autorice su cancelación.

.....Lugar y Fecha.
.....Razón social de la entidad
.....Firma de los Apoderados.

VERIFICACIÓN DE LA REPRESENTACIÓN POR LA ASESORÍA JURÍDICA DEL GOBIERNO DE LA RIOJA		
Nombre	**Fecha bastanteo**	**Núm. o Código**

(4) Concepto:	Cuantía (3) Tipo "A" y «A1»	Tipo "B"	Tipo "C"
a) Fianza por autorización de explotación de máquinas de tipo "A" y "A1",por cada 25 máquinas o fracción.	3.005	------	-----
b) Fianza por autorización de explotación de 1 a 25 máquinas.	------	45.076	90.152
c) Fianza por autorización de explotación de 26 a 50 máquinas.	------	60.105	120.210
d) Fianza por autorización de explotación de 51 a 75 máquinas.	------	75.130	150.260
e) Fianza por autorización de explotación de 76 a 100 máquinas.	------	90.155	180.310
f) Fianza por autorización de explotación de 101 a 150 máquinas.	------	150.255	300.510
g) Fianza por autorización de explotación a partir de 151 máquinas, por cada 50 máquinas o fracción.	------	60.105	120.210
h) Fianza por inscripción en la Sección Titulares de salones recreativos y de juego del Registro General del Juego de La Rioja.	3.005	30.050	-----
i) Fianza para la explotación de un salón recreativo adicional	6.010	12.020	-----
j) Fianza por inscripción en la Sección de Empresas fabricantes e importadoras del Registro General del Juego de La Rioja.	6.010	60.105	60.105
k) Fianza por inscripción en la Sección de Empresas comercializadoras del Registro General del Juego de La Rioja.	6.010	60.105	60.105

[1] Razón social de la entidad bancaria.
[2] Nombre del apoderado o apoderados.
[3] Cuantía, en letra y número.
[4] Concepto

ANEXO XVIII: MODELO DE FIANZA PARA PÓLIZA DE SEGURO DE CAUCIÓN

MEMBRETE Y DIRECCIÓN
ENTIDAD AVALISTA

La entidad ..... [1], con NIF ....., con domicilio a efecto de notificaciones en ....., Cl/Pz/Av ....., núm. ....., C.P. ..... y en su nombre ..... [2].con poderes suficientes para obligarle en este acto, según resulta del bastanteo efectuado por la Dirección General de Servicios Jurídicos de la Comunidad Autónoma de La Rioja que abajo se relaciona.

ASEGURA:

A ....., con NIF ....., en concepto de tomador del seguro ante la Comunidad Autónoma de La Rioja para garantizar las responsabilidades administrativas y tributarias derivadas del ejercicio de la actividad del juego, al abono de las sanciones pecuniarias que, en su caso, se impongan y que no hubieran sido satisfechas en vía ejecutiva, así como al pago de las tasas administrativas que correspondan, en virtud de lo dispuesto en el artículo 26 de la Ley 5/1999, de 13 de abril, reguladora del Juego y Apuestas, (BOR núm. 46, de 17 de abril), por importe de ..... [3], en concepto de ..... [4], según en lo establecido por los artículos 22 y 23 del Reglamento de Máquinas de Juego de La Rioja.

La falta de pago de la prima, sea única, primera o siguientes, no dará derecho al asegurador a resolver el contrato, ni éste quedará extinguido, ni la cobertura del asegurador suspendida, ni éste liberado de su obligación, caso de que el asegurador deba hacer efectiva la garantía.

El asegurador no podrá oponer al asegurado las excepciones que puedan corresponderle contra el tomador del seguro.

El asegurador asume el compromiso de indemnizar al asegurado al primer requerimiento de la Tesorería de la Comunidad Autónoma de La Rioja, en los términos establecidos en la Ley 5/1999, de 13 de abril.
El presente seguro de caución estará en vigor hasta que la Comunidad Autónoma de La Rioja o quien en su nombre sea habilitado legalmente para ello, autorice su cancelación.

.....Lugar y Fecha.
.....Razón social de la entidad
.....Firma de los Apoderados.

VERIFICACIÓN DE LA REPRESENTACIÓN POR LA ASESORÍA JURÍDICA DEL GOBIERNO DE LA RIOJA		
Nombre	**Fecha bastanteo**	**Núm. o Código**

(4) Concepto:	**Cuantía (3)** Tipo "A" y "A1"	Tipo "B"	Tipo "C"
a) Fianza por autorización de explotación de máquinas de tipo "A" y "A1",por cada 25 máquinas o fracción.	3.005	------	------
b) Fianza por autorización de explotación de 1 a 25 máquinas.	------	45.076	90.152
c) Fianza por autorización de explotación de 26 a 50 máquinas.	------	60.105	120.210
d) Fianza por autorización de explotación de 51 a 75 máquinas.	------	75.130	150.260
e) Fianza por autorización de explotación de 76 a 100 máquinas.	------	90.155	180.310
f) Fianza por autorización de explotación de 101 a 150 máquinas.	------	150.255	300.510
g) Fianza por autorización de explotación a partir de 151 máquinas, por cada 50 máquinas o fracción.	------	60.105	120.210
h) Fianza por inscripción en la Sección Titulares de salones recreativos y de juego del Registro General del Juego de La Rioja.	3.005	30.050	------
i) Fianza para la explotación de un salón recreativo adicional	6.010	12.020	------
j) Fianza por inscripción en la Sección de Empresas fabricantes e importadoras del Registro General del Juego de La Rioja.	6.010	60.105	60.105
k) Fianza por inscripción en la Sección de Empresas comercializadoras del Registro General del Juego de La Rioja.	6.010	60.105	60.105

[1] Razón social de la entidad bancaria.
[2] Nombre del apoderado o apoderados.
[3] Cuantía, en letra y número.
[4] Concepto

ANEXO XVIII: MODELO DE FIANZA PARA PÓLIZA DE SEGURO DE CAUCIÓN

h) Fianza por inscripción en la Sección Titulares de salones recreativos y de juego del Registro General del Juego de La Rioja.	3.005	30.050	-----
i) Fianza para la explotación de un salón recreativo adicional	6.010	12.020	-----
j) Fianza por inscripción en la Sección de Empresas fabricantes e importadoras del Registro General del Juego de La Rioja.	6.010	60.105	60.105
k) Fianza por inscripción en la Sección de Empresas comercializadoras del Registro General del Juego de La Rioja.	6.010	60.105	60.105

o) País Vasco

§ 109 DECRETO 308/1996, DE 24 DICIEMBRE. REGLAMENTO DE MÁQUINAS DE JUEGO, AUXILIARES Y OTROS SISTEMAS E INSTALACIONES

(BOPV núm. 17, de 27 enero [LPV 1997, 43])

El presente Decreto por el que se aprueba el Reglamento de máquinas de juego, máquinas auxiliares y otros sistemas e instalaciones de juego se dicta en desarrollo de lo dispuesto en la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco.

El citado Reglamento surge ante la necesidad de dar una regulación adecuada al subsector de máquinas, una vez comprobado su devenir y desarrollo a lo largo de los años. Las medidas coyunturales de regularización y planificación en el campo de las máquinas de tipo «B», adoptadas con la entrada en vigor del Decreto 179/1992, de 30 de junio, dejan paso a un instrumento normativo con vocación de permanencia y adaptado a la realidad social actual. Por otra parte, las normas que regulaban diferentes aspectos han sido refundidas en un solo texto para acabar con la dispersión normativa que, en alguna medida, dificultaba la aplicación de las normas.

En lo que se refiere a la regulación contenida en el Reglamento, se definen el concepto y las características de las máquinas de juego, y se ha procedido a acotar el concepto de los sistemas e instalaciones de juego que posibiliten el desarrollo de los juegos contemplados en el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma del País Vasco. Debe reseñarse que se han regulado las máquinas auxiliares como elementos de juego diferenciados de las máquinas de tipo «A», «B» y «C», que permiten al usuario participar en modalidades de juegos contempladas en el Catálogo de Juegos, tales como loterías, boletos, apuestas, combinaciones aleatorias y otras modalidades que tengan cabida en el marco normativo de la Ley Reguladora. Ello hace necesario fijar unas normas bajo las cuales dichas máquinas puedan explotarse garantizando que se respetan las normas de funcionamiento de los juegos.

De modo exhaustivo se ha procedido a regular todos los aspectos confluyentes en la autorización de máquinas: su régimen de fabricación, comercialización y homologación; las condiciones de instalación; las empresas operadoras titulares de dichas autorizaciones, y el régimen de fianzas que posibilite una solvencia y profesionalidad necesaria para ejercer esta actividad. Asimismo, se han racionalizado los procedimientos de tramitación, que deberán ser concretados en una Orden de desarrollo posterior, a fin de que los titulares de autorizaciones tengan las normas de funcionamiento y la seguridad jurídica necesaria que les permita ejercer su actividad empresarial de forma coherente y planificada.

Igualmente, las Disposiciones Adicionales y Transitorias del Reglamento contemplan la posibilidad de comercializar máquinas procedentes de Estados miembros de la Unión Europea, así como de los pertenecientes al Espacio Económico Europeo, arbitrando los requisitos bajo los cuales puedan ser homologadas en esta Comunidad Autónoma en base a pruebas o ensayos realizados en dichos ámbitos territoriales.

Asimismo, dichas Disposiciones fijan pautas y conceden plazos de adaptación de las máquinas existentes a su entrada en vigor.

Finalmente, la presente disposición ha sido sometida al procedimiento de información en materia de normas y reglamentaciones técnicas previsto en la Directiva 83/189/CEE, del Consejo, de 28 de marzo de 1983, y sus modificaciones, así como en el Real Decreto 1168/1995, de 7 de julio.

En su virtud, a propuesta del Consejero de Interior, habiendo emitido informe el Consejo Vasco del Juego, y previa deliberación y aprobación del Consejo de Gobierno en su sesión de 24 de diciembre de 1996, dispongo:

Artículo Único.

Se aprueba el Reglamento de máquinas de juego, máquinas auxiliares y otros sistemas e instalaciones de juego de la Comunidad Autónoma del País Vasco, cuyo texto se inserta a continuación.

DISPOSICIONES DEROGATORIAS

Primera.

A la entrada en vigor del presente Decreto quedan derogadas las siguientes disposiciones:

a) Orden de 12 de julio de 1991, del Consejero de Interior, por la que se regulan provisionalmente aspectos relativos a la explotación de máquinas recreativas y de azar.

b) Decreto 179/1992, de 30 de junio, sobre regulación de la inscripción en el registro de Empresas Operadoras, adecuación de las mismas y de los permisos de explotación para máquinas recreativas con premio tipo «B» a la Ley 4/1991, de 8 de noviembre.

c) Orden de 23 de noviembre de 1994, del Consejero de Interior, por la que se regula el régimen de autorización del boletín de instalación de las máquinas de juego de tipo «B».

Segunda.

Asimismo, quedan derogadas todas aquellas disposiciones de igual o inferior rango que se opongan a lo previsto en el presente Decreto.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se faculta al Consejero de Interior para dictar las disposiciones necesarias en desarrollo y ejecución del presente Decreto. En el plazo de un mes desde su entrada en vigor, el Consejero de Interior desarrollará los procedimientos administrativos de tramitación de máquinas a que se refiere el Reglamento que se adjunta.

Segunda.

El presente Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial del País Vasco».

ANEXO

Reglamento de máquinas de juego, máquinas auxiliares y otros sistemas e instalaciones de juego de la Comunidad Autónoma del País Vasco

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 1. Objeto y ámbito de aplicación.

Es objeto del presente Reglamento la regulación prevista en la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego, relativa a las máquinas de juego, máquinas auxiliares y otros sistemas e instalaciones de juego, y específicamente las actividades de fabricación, importación, comercialización, instalación, explotación comercial, uso público y otras actividades conexas a las citadas, en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma del País Vasco.

Artículo 2. Definiciones.

1. Son máquinas de juego aquellos aparatos, manuales o automáticos, que, a cambio de dinero u otros medios de pago equivalentes, permiten al usuario un tiempo de uso y, eventualmente, la posibilidad de obtener premios en metálico, en especie, servicios o en cualquier otro producto canjeable por éstos, bien sea de forma inmediata o diferida.

2. Son máquinas auxiliares aquellos aparatos, manuales o automáticos, que, a cambio de dinero u otros medios de pago equivalente, permiten al usuario participar en otras modalidades de juego de las incluidas en el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma del País Vasco.

3. Son sistemas e instalaciones de juego aquellos otros aparatos, elementos, instrumentos, mecanismos o dispositivos, incluyendo los que utilicen redes informáticas, telemáticas, vía satélite o cualquier otro medio de comunicación o conexión a distancia, que permitan al usuario, bien de forma principal o accesoria, participar en cualquier modalidad de juego de las incluidas en el citado Catálogo, en el marco de organización y gestión de una persona física o jurídica que pretenda la obtención de lucro por dicha actividad.

Artículo 3. Autorización preceptiva.

La fabricación, importación, comercialización, instalación, explotación comercial y uso público de las máquinas de juego, máquinas auxiliares y otros sistemas e instalaciones de juego mencionados en

el artículo anterior, así como las actividades conexas con ellas, en locales, recintos o lugares del ámbito territorial de la Comunidad Autónoma del País Vasco, estará sometida a previa autorización de la Dirección de Juego y Espectáculos del Departamento de Interior del Gobierno Vasco, conforme a los procedimientos establecidos en el presente Reglamento y en la normativa de desarrollo.

Autorización preceptiva.

Artículo 4. Exclusiones.

Las disposiciones del presente Reglamento no serán de aplicación a:

a) Las máquinas, sistemas e instalaciones de juego, dedicados exclusivamente al mercado de exportación.

b) Las máquinas, sistemas e instalaciones cuyo objeto sea la venta o expedición pura, siempre que las mismas se realicen sin que exista ningún tipo de azar, apuesta o juego para la obtención del producto ofertado o como complemento de la misma.

CAPÍTULO II

Clasificación y características

Sección 1ª Disposiciones generales

Artículo 5. Clasificación.

A efectos de su régimen jurídico, se establece la siguiente clasificación:

a) Máquinas de juego:

– De tipo «A» o recreativa.

– De tipo «B» o recreativa con premio.

– De tipo «C» o de azar.

b) Máquinas auxiliares:

– De boletos y loterías.

– De combinaciones aleatorias.

– De cruce de apuestas.

– De otras modalidades de juego.

c) Sistemas e instalaciones de juego.

Sección 2ª Máquinas de tipo «A»

Artículo 6. Definición.

1. Son máquinas de tipo «A» o recreativas aquellas de mero pasatiempo que reúnan alguna o algunas de las siguientes características:

a) A cambio de un precio conceden un tiempo de uso o de juego cuyo desarrollo está previamente controlado o programado.

b) Pueden ofrecer como único aliciente adicional la devolución del importe de la partida, en metálico o en su equivalente en especie o fichas canjeables por bienes de cualquier naturaleza, la posibilidad de prolongación de la propia partida o la obtención de otras partidas adicionales por el mismo importe inicial.

2. Se incluyen como máquinas de tipo «A» las denominadas de realidad virtual, simulación y análogas.

3. En todo caso, se excluyen como máquinas de tipo «A»:

a) Las máquinas que imitan movimientos de animales, vehículos o similares.

b) Las máquinas cuyo objeto sea la reproducción de imágenes o música.

c) Las máquinas o aparatos de competencia o deporte de naturaleza manual o mecánica, tales como futbolines, mesas de billar, tenis de mesa, dardos, bolos, juegos de baloncesto, y similares.

d) Las incluidas en las letras anteriores de este apartado que cuenten con componentes electrónicos de apoyo o como complemento no esencial al juego.

Sección 3ª Máquinas de tipo «B»

Artículo 7. Definición.

Son máquinas de tipo «B» o recreativas con premio aquellas que, de acuerdo con las características y límites establecidos en este Reglamento, a cambio de un precio, conceden al usuario un tiempo de uso y, eventualmente, un premio en metálico.

Artículo 8. Requisitos de homologación de las máquinas de tipo «B».

Para su homologación, las máquinas de tipo «B» deberán cumplir los siguientes requisitos:

a) El precio de cada partida no podrá ser superior a 25 pesetas o 20 céntimos de euro.

✐ Letra a) modificada por art. único.A) de Decreto 25/2000, de 8 febrero.

b) El premio o ganancia de mayor valor que la máquina pueda entregar no será superior a 600 veces el precio máximo de la partida, sin que pueda existir relación sistemática y predeterminada en el programa de juego entre premios cuya suma supere este valor máximo.

✐ Letra b) modificada por art. único.A) de Decreto 25/2000, de 8 febrero.

c) El programa de juego no podrá condicionar la entrega de cualquier premio obtenido en una partida a la introducción de monedas o créditos adicionales.

d) Dispondrán de un contador específico de acumulación de dinero como créditos de entrada. No se permitirá en estos contadores de entrada una acumulación de créditos superior al equivalente a 20 partidas. El máximo valor de las apuestas a que el usuario pueda optar con estos créditos no será superior a dos veces el precio de la partida. Igualmente, podrán realizarse con estos créditos un máximo de dos partidas simultáneas.

Podrán disponer de un contador adicional de reserva, en el que se acumulará el exceso de dinero introducido, pudiendo ser recuperado su importe en cualquier momento por el usuario. La transferencia de créditos entre ambos contadores requerirá, en todo caso, la acción voluntaria del usuario.

e) En caso de disponer de un contador específico y exclusivo de acumulación de premios como créditos al usuario, no podrá acumularse en dicho contador un valor superior al del premio máximo autorizado, pudiendo el usuario recuperar el dinero acumulado en cualquier momento u optar por efectuar apuestas con los mismos hasta un valor máximo de cuatro veces el precio de la partida o un máximo de cuatro partidas simultáneas.

f) Cada máquina estará programada y explotada de forma que devuelva al usuario en premios en metálico un importe no inferior al 75 por 100 del dinero introducido. Este porcentaje deberá alcanzarse como máximo en toda serie de 20.000 partidas consecutivas.

g) La duración media de las partidas no será inferior a cinco segundos, sin que puedan realizarse más de ciento veinte partidas cada diez minutos.

h) Los premios que otorguen las máquinas han de consistir necesariamente en dinero de curso legal entregado por la máquina.

i) Cuando se obtenga una combinación ganadora en la máquina deberá quedar iluminada la superficie frontal de la misma o mostrarse en ella cualquier signo ostensible que indique la obtención de dicho premio.

j) Deberán incorporar, además, los dispositivos adicionales previstos en los artículos 16 y 17 de este Reglamento.

k) En los salones de juego podrán instalarse máquinas de tipo «B» que concedan premio por un importe máximo de 1.200 veces el precio máximo de la partida. Estas máquinas deberán estar claramente diferenciadas de las demás de tipo «B», debiendo constar en su superficie frontal la expresión «máquina especial para salón de juego». En estos locales de juego, previa autorización de la Dirección de Juego y Espectáculos, podrán interconectarse máquinas de tipo «B». El importe máximo del premio que pueda conseguirse por todos los conceptos a través de las máquinas interconectadas no podrá ser superior al resultado de sumar el premio máximo de cada una de las máquinas interconectadas, con un límite máximo de 450.000 pesetas o 2.700 euros. En cada máquina interconectada se hará constar de forma claramente visible esta circunstancia. Asimismo, deberá ser visible para cada usuario el importe acumulado en cada momento por el conjunto de las máquinas interconectadas.

✐ Letra k) modificada por art. único.A) de Decreto 25/2000, de 8 febrero.

Sección 4ª Máquinas de tipo «C»

Artículo 9. Definición.

Son máquinas de tipo «C» o de azar aquellas que, de acuerdo con las características y límites

establecidos en este Reglamento, a cambio de un precio, conceden al usuario un tiempo de uso y, eventualmente, un premio en metálico que dependerá siempre del azar.

Artículo 10. Requisitos de homologación de las máquinas de tipo «C».

Las máquinas de tipo «C» deberán cumplir los siguientes requisitos:

a) El valor máximo de la apuesta será de 1.000 pesetas o 6 euros. Podrá autorizarse por la Dirección de Juego y Espectáculos la utilización de fichas que sustituyan al dinero de curso legal, siempre que realicen sus mismas funciones y ofrezcan las mismas garantías que éste.

✐ Letra a) modificada por art. único.B) de Decreto 25/2000, de 8 febrero.

b) Dispondrán de un contador específico y exclusivo de acumulación de créditos de entrada. No se permitirá en estos contadores de entrada una acumulación de créditos superior a 15 veces el valor de la apuesta máxima.

c) El premio o ganancia de mayor valor que la máquina pueda entregar, no podrá exceder del valor equivalente a multiplicar por 3.000 el importe de la apuesta máxima autorizada.

d) La duración mínima de cada jugada no será inferior a 2,5 segundos.

e) El mecanismo de la máquina estará programado y explotado de forma que devuelva a los usuarios, durante la serie estadística de jugadas que resulte de la totalidad de combinaciones posibles, un porcentaje de premios no inferior al 80 por 100 del valor de las apuestas efectuadas.

f) Deberán disponer de los dispositivos a que se refieren los artículos 16 y 17 del presente Reglamento.

g) Los premios han de consistir en dinero de curso legal, si bien, cuando haya sido autorizada la utilización de fichas para estas máquinas, los premios podrán ser entregados del mismo modo, debiendo ser canjeables las fichas por dinero de curso legal en la misma sala de juego. En caso de utilizarse tarjetas magnéticas o electrónicas para el importe de las apuestas y pago de premios, serán expedidas únicamente en las dependencias del casino, previa autorización de las mismas por la Dirección de Juego y Espectáculos.

h) Deberán disponer de un tablero frontal en el que, en forma gráfica y por escrito, consten con toda claridad y de forma visible para el usuario:

1. Las reglas de juego, con descripción de las apuestas posibles.

2. La indicación del tipo y valor del dinero o su equivalente que acepta la máquina.

3. La descripción de todas las combinaciones ganadoras.

4. El importe de los premios correspondientes a cada combinación ganadora, expresado en dinero o en número de monedas o fichas a devolver, y que habrá de quedar iluminado o señalado de forma inequívoca cada vez que la combinación se produzca.

5. El precio mínimo de la partida homologado para cada máquina.

i) Salvo disposición expresa en contrario, que deberá constar en la inscripción del modelo, todas las máquinas de este tipo estarán dotadas de dos contenedores internos de monedas:

1. El depósito de reserva de pagos, que tendrá como destino retener el dinero mediante el cual la máquina paga los premios, siempre que proceda.

2. El depósito de ganancias, que tendrá como destino retener el dinero que no es empleado por la máquina para el pago de premios, y que deberá hallarse alojado en un compartimento separado de cualquier otro de la máquina, salvo el del canal de alimentación.

j) Si el volumen del dinero constitutivo del premio excediese de la capacidad del depósito de reserva de pago de premios, éstos podrán ser pagados manualmente al usuario por un empleado de la sala, en cuyo caso deberán disponer de un avisador luminoso o acústico que se active de manera automática cuando el usuario obtenga dicho premio. Dispondrán, además, de un mecanismo de bloqueo que, en el caso previsto anteriormente, impida a cualquier usuario seguir utilizando la máquina hasta que el premio haya sido pagado y la máquina desbloqueada por el personal al servicio de la sala.

k) En aquellas máquinas que dispongan de contadores específicos que permitan la acumulación de premios como créditos al usuario, éste podrá optar en cualquier momento por la devolución de los créditos acumulados.

l) Dispondrán de un mecanismo avisador luminoso acústico situado en la parte superior de las mismas, que entrará en funcionamiento automáticamente cuando sean abiertas por cualquier circunstancia.

m) Dispondrán asimismo de un mecanismo avisador luminoso o acústico que permita al usuario llamar la atención del personal al servicio de la sala.

n) Deberán tener, además, un indicador luminoso de que el dinero depositado ha sido aceptado por la máquina y, en su caso, de que la apuesta ha sido actualizada.

o) No será preceptiva la instalación en las máquinas de los contadores previstos en el artículo 16 de este Reglamento siempre que el establecimiento disponga de un sistema informático central conectado a las máquinas, previamente autorizado por la Dirección de Juego y Espectáculos, en el que queden registradas, al menos, las mismas operaciones que los contadores individuales de máquinas mencionados en este artículo.

Artículo 11. Máquinas interconectadas.

1. Las máquinas «C» podrán interconectarse con la finalidad de poder otorgar premios especiales en metálico y, adicionalmente, en especie. Dicha circunstancia deberá estar indicada en las máquinas y ser visible a los usuarios. El importe máximo del premio que pueda conseguirse por todos los conceptos a través de las máquinas interconectadas no podrá ser superior a la suma de los premios máximos de un total de quince máquinas interconectadas.

2. En cada máquina interconectada se hará constar de forma claramente visible esta circunstancia. Igualmente, deberá ser visible para cada usuario el importe acumulado en cada momento por el conjunto de máquinas interconectadas.

3. La realización de estas interconexiones precisará autorización previa de la Dirección de Juego y Espectáculos. A tal fin, el solicitante especificará el número de máquinas a interconectar, su ubicación, el modelo y número de permiso de explotación de las mismas, la forma en que se realizará la conexión, y los tipos y la cuantía de los premios a obtener.

4. Podrá autorizarse la interconexión de máquinas en la que el elemento generador de aleatoriedad sea único y común para todo el grupo de máquinas, aunque el mismo sea externo y separado de las mismas.

5. Las máquinas interconectadas dispondrán de una entrada o mecanismo específico que permita verificar el cumplimiento de los requisitos de la interconexión.

Sección 5ª Máquinas auxiliares

Artículo 12. Máquinas de boletos y de loterías.

Son máquinas de boletos y de loterías aquellas máquinas auxiliares que, cumpliendo los requisitos establecidos en este Reglamento, a cambio de un precio previamente establecido, conceden al usuario boletos, cupones, billetes o soportes de juego similares, o bien validan, registran o cumplimentan los mismos, a través de los cuales pueda obtenerse, eventualmente, un premio en metálico o en especie, de forma inmediata o diferida, de acuerdo con las características del juego de que se trate.

2. Para su homologación, deberán cumplir los siguientes requisitos:

a) Las apuestas a realizar y los premios a obtener a través de los boletos, cupones, billetes o soportes de juego equivalentes que la máquina pueda entregar serán los establecidos en la normativa del juego de que se trate.

b) Dispondrán de un contador específico de acumulación del dinero introducido por el usuario.

c) Deberán incorporar como mínimo los dispositivos previstos en las letras c) y e) del artículo 16, y en los apartados 1, 2 y 4 del artículo 17 de este Reglamento.

✐ Ap. 2 c) modificado por art. 2.B) de Decreto 252/1997, de 11 noviembre.

Artículo 13. Máquinas de combinaciones aleatorias.

1. Son máquinas de combinaciones aleatorias aquellas máquinas auxiliares que, cumpliendo los requisitos establecidos en este Reglamento, a cambio de la compra de productos o servicios que se pretendan promocionar, conceden al usuario la posibilidad de obtener un premio en metálico o en especie mediante un sorteo o juego adicional.

2. Para su homologación, deberán cumplir los siguientes requisitos:

a) La participación en el sorteo o juego no podrá ser a cambio de dinero, sino como contraprestación a cambio de la transacción comercial.

b) Los premios o ganancias que la máquina pueda entregar serán los establecidos en la autorización correspondiente.

c) Los premios, en su totalidad o en parte, podrán ser entregados en forma de fichas, puntos o créditos a favor del usuario, canjeables por bienes.

d) Deberán incorporar como mínimo los dispositivos previstos en las letras c) y e) del artículo 16, y en los apartados 1, 2 y 4 del artículo 17 de este Reglamento.

✐ Ap. 2 d) modificado por art. 2.C) de Decreto 252/1997, de 11 noviembre.

Artículo 14. Máquinas de cruce de apuestas.

1. Son máquinas de cruce de apuestas aquellas máquinas auxiliares que, cumpliendo los requisitos establecidos en este Reglamento, permiten al usuario realizar apuestas, o bien validar o registrar las mismas, sobre resultados de un acontecimiento deportivo o de otra naturaleza, a fin de obtener, eventualmente, un premio en metálico o en especie, de acuerdo con las características del juego de que se trate.

2. Para su homologación, deberán cumplir los siguientes requisitos:

a) El tipo y cuantía de las apuestas a realizar y los premios a obtener serán los establecidos en la autorización del juego de que se trate.

b) Deberán incorporar, además, los dispositivos previstos en los artículos 16 y 17 de este Reglamento.

Artículo 15. Máquinas de otras modalidades de juego.

Aquellas máquinas auxiliares que se utilicen, directa o indirectamente, en otras modalidades de juego, deberán reunir los requisitos que en la normativa específica del juego se establezcan para las mismas.

Sección 6ª Dispositivos adicionales

Artículo 16. Dispositivos de seguridad.

Las máquinas de juego, con excepción de las de tipo «A», y las máquinas auxiliares deberán reunir, además, los siguientes requisitos:

a) La concepción y construcción de las memorias o dispositivos electrónicos que determinen el juego y, en su caso, el plan de ganancias, o contabilicen el número e importe de las apuestas efectuadas, o la entrega de boletos, billetes, recibos o similares, deberán hacer imposible su alteración.

b) Incorporarán una fuente de alimentación de energía autónoma que preserve sus memorias en caso de desconexión o interrupción del fluido eléctrico y permita, en su caso, el reinicio del programa en el mismo estado.

c) Dispondrán de un mecanismo de bloqueo que impida introducir dinero, fichas u otros medios de pago cuando el depósito utilizado para el pago de premios esté agotado o no disponga de reservas suficientes para efectuar el pago de cualquiera de los premios programados o, en su caso, para la entrega de billetes, boletos, recibos o equivalentes. Asimismo, deberán indicar esta circunstancia al posible usuario de la máquina.

d) Incorporarán contadores de control que cumplan los siguientes requisitos:

1. Posibilitar su lectura independiente por la Administración.

2. Identificar la máquina en que se encuentren instalados.

3. Estar seriados y protegidos contra toda manipulación.

4. Mantener los datos almacenados en memoria, aun con la máquina desconectada, e impedir el uso de la máquina en caso de avería o desconexión del contador.

5. Almacenar los datos correspondientes, en su caso, al número e importe de las apuestas efectuadas, al dinero devuelto en forma de premios, y a los boletos, billetes o soportes expedidos para cada año natural.

6. En el caso de máquinas de tipo «C» el almacenamiento de los datos incluirá toda la vida útil de la máquina.

e) Dispondrán, igualmente, de los siguientes dispositivos:

1. Los que impidan el funcionamiento y uso de la máquina o la desconecten automáticamente cuando los contadores no funcionen o no registren correctamente el paso de monedas o, en su caso, medios de pago equivalentes.

2. Los que impidan al usuario introducir en los contadores de entrada un valor superior al establecido para cada tipo de máquina y que devuelvan automáticamente el dinero depositado en exceso.

3. Los que impidan al usuario apostar o jugar un valor superior al máximo permitido.

f) Las máquinas de tipo «B» y «C» deberán reunir, además, las siguientes características:

1. Los circuitos integrados que almacenen el programa de juego deberán estar cubiertos por una etiqueta de papel opaco a los rayos ultravioleta, que deberá destruirse o deteriorarse irreversiblemente si se intentase su manipulación. Dicha memoria podrá contar también con otros mecanismos protectores que garanticen su integridad.

2. Contar con un dispositivo que permita a la máquina completar la partida y, en su caso, el pago del premio obtenido, si se produjese una interrupción de energía durante la partida.

3. Las máquinas de rodillos o dispositivos similares deberán, además, disponer de:

a) Un dispositivo que desconecte la máquina automáticamente si, por cualquier motivo, los rodillos no girasen libremente o su ángulo de giro en cada jugada fuera inferior a 90 grados.

b) Un dispositivo que en forma aleatoria modifique las velocidades de giro de, al menos, dos rodillos o tambores, y forzosamente, del primero de ellos, para evitar repeticiones estadísticas.

4. Estar configuradas de manera que no se puedan sustituir o alterar los programas de juego al margen de las normas establecidas en la autorización preceptiva.

Artículo 17. Otros dispositivos.

1. No podrán tener instalados dispositivos que tengan por objeto actuar de reclamo o atraer la atención de los concurrentes mientras la máquina no se esté utilizando.

2. Con excepción de las máquinas de tipo «A» y «C», deberán disponer en la parte frontal, de forma destacada y claramente legible, un texto con una dimensión mínima de 10 cm x 2,5 cm que recoja la leyenda «prohibido a menores de edad», escrito en las lenguas oficiales de la Comunidad Autónoma del País Vasco y un logotipo indicando dicha prohibición.

3. Para el comienzo de la partida o de la expedición de boletos, billetes o soportes de que se trate, se requerirá que el usuario accione un mecanismo específico. *Si transcurridos cinco segundos no lo hiciese, la máquina deberá funcionar automáticamente.*

✐ Ap. 3, inciso 2º suprimido por art. 3 de Decreto 252/1997, de 11 noviembre.

4. En la parte frontal deberán constar con claridad y de forma visible para el usuario el precio de la partida y de las apuestas posibles, el tipo de dinero o medio de pago admitido, las reglas del juego, la descripción de todas las combinaciones ganadoras y el importe del premio correspondiente a cada una de ellas, incluyendo la probabilidad de obtención de éstos.

5. La máquina deberá, mediante algún sistema de validación, confirmar la validez de la jugada o apuesta efectuada y su integración en el sistema informático que otorgue al usuario el derecho a participar en el juego y a optar a los premios.

6. Deberán disponer de un mecanismo de expulsión al exterior de los premios, boletos, billetes, recibos o equivalentes. Cuando la máquina entregue el importe de los premios otorgados, éstos deberán quedar recogidos a su disposición en una bandeja o recipiente similar. En cualquier caso, se preverá su expulsión automática si no existe acción de juego por parte del usuario en el tiempo máximo de 10 segundos.

7. Podrá preverse la incorporación a la máquina de un mecanismo o dispositivo electrónico similar, que permita el funcionamiento de la máquina por un número predeterminado de partidas, jugadas o apuestas.

CAPÍTULO III

Fabricación, importación y comercialización

Artículo 18. Normas generales.

Los fabricantes, importadores y comercializadores a que se refiere este Reglamento y con domicilio social en la Comunidad Autónoma del País Vasco, estarán obligados a llevar un registro de los modelos de máquinas objeto de sus actividades, a disposición de la Dirección de Juego y Espectáculos.

Artículo 19. Fabricación, importación y comercialización.

1. La fabricación, importación y comercialización únicamente podrá realizarse por personas inscritas en la correspondiente Sección de Empresas Fabricantes, Importadoras y Comercializadoras del Registro Central de Juego de la Comunidad Autónoma del País Vasco.

2. La inscripción como comercializadores de máquinas de juego únicamente autorizará para el

servicio de depósito, venta y disposición de la documentación técnica y de fabricación de la máquina, así como las tareas básicas de mantenimiento de las mismas.

Artículo 20. Certificados de Fabricación.

1. El Certificado de Fabricación es un documento que debe ser emitido por el fabricante o importador de la máquina y deberá contener al menos los siguientes datos:

a) Identificación del fabricante o importador, incluyendo el número de inscripción como tales.

b) Modelo, número de inscripción del modelo en la Sección correspondiente, número de serie y número de registro o fabricación.

c) Descripción de las características de juego de la máquina.

d) En el caso de máquinas de tipos «B» y «C», apuestas posibles, premio máximo y porcentaje de devolución de premios.

e) En el caso de máquinas auxiliares, y cuando proceda, descripción de las apuestas posibles y premios a obtener, de acuerdo con las características del juego.

f) Fecha de fabricación y fecha de venta de la máquina.

2. De la veracidad de los datos contenidos en este Certificado, responderá el fabricante o importador que los emita.

3. Los Certificados de Fabricación emitidos por el fabricante o importador para su tramitación en la Administración, deberán estar redactados o traducidos en cualquiera de las dos lenguas oficiales de la Comunidad Autónoma del País Vasco.

4. La presentación del Certificado de Fabricación será requisito necesario para la obtención del Permiso de Explotación de la máquina.

Artículo 21. Registro de Empresas Fabricantes Importadoras y Comercializadoras.

Los requisitos para la inscripción en la Sección de Empresas Fabricantes, Importadoras y Comercializadoras son los siguientes:

a) Solicitud dirigida al Director de Juego y Espectáculos mediante escrito que reúna los requisitos exigidos en el artículo 70 de la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

b) Si el solicitante fuera persona física, fotocopia del Documento Nacional de Identidad o equivalente.

c) Si el solicitante fuera persona jurídica, copia compulsada o testimonio notarial de la escritura de constitución de la sociedad y de sus estatutos, con certificado de inscripción en el Registro Mercantil.

d) Memoria justificativa de los medios técnicos y humanos con que cuenta para el ejercicio de la actividad.

Artículo 22. Vigencia de la autorización.

1. Una vez presentada la solicitud y la documentación a que se refiere el artículo anterior, el Director de Juego y Espectáculos, previas las informaciones y comprobaciones que estime necesarias, resolverá sobre la solicitud presentada, autorizando, en su caso, al solicitante como empresa fabricante, importadora o comercializadora, y su inscripción en la Sección correspondiente del Registro Central de Juego.

2. Las inscripciones tendrán una validez de cinco años y serán renovables automáticamente por períodos sucesivos de igual duración, si se cumplen todos los requisitos exigidos por la normativa vigente en el momento de la renovación.

CAPÍTULO IV

Homologación e inscripción

Artículo 23. Registro de Modelos de Máquinas.

1. No podrá ser objeto de fabricación, importación, comercialización, instalación o explotación ninguna máquina cuyo modelo no haya sido debidamente homologado e inscrito en la Sección de Modelos del Registro Central de Juego de la Comunidad Autónoma del País Vasco.

2. La inscripción en dicha Sección otorgará a sus titulares el derecho a fabricar, importar, o comercializar máquinas, sistemas e instalaciones, siempre que dichos titulares estén inscritos en la Sección de Empresas con arreglo a las prescripciones de este Reglamento.

Sólo podrá cederse la habilitación para la fabricación e importación de un modelo de máquina inscrito si el cedente y el cesionario estuvieran inscritos en la Sección de Empresas Fabricantes, Importadoras y Comercializadoras y lo comunicaran a la Dirección de Juego y Espectáculos, quien, en todo caso, se relacionará, respecto a dicho modelo, solamente con el cedente, titular de la inscripción.

3. La Dirección de Juego y Espectáculos podrá autorizar provisionalmente la fabricación o importación de un determinado número de máquinas para su estudio o exhibición, indicándose las condiciones en que esta autorización se concede y, en todo caso, la prohibición de su explotación comercial.

4. A los solos efectos de prueba comercial, podrá autorizarse a fabricantes o importadores inscritos en el Registro, previa solicitud motivada, la instalación en locales públicos de un número limitado de máquinas y por tiempo igualmente limitado.

5. No se inscribirán los modelos de máquinas cuya denominación sea idéntica a la de otros modelos ya inscritos. Cuando diferentes importadores soliciten la inscripción de un mismo modelo, la inscripción en la sección de modelos se realizará añadiendo a su denominación una cifra correlativa. Los trámites de homologación se simplificarán en el caso de importadores sucesivos.

6. La inscripción en la Sección de Modelos únicamente hará fe respecto del contenido de los documentos señalados en el apartado 2 del artículo siguiente.

7. Toda modificación de los modelos de máquinas inscritos precisará de autorización previa y ulterior inscripción.

Artículo 24. Solicitud de homologación e inscripción de máquinas. Documentación.

1. La solicitud de homologación e inscripción en la Sección de Modelos deberá formularse ante la Dirección de Juego y Espectáculos mediante escrito que reúna los requisitos exigidos en el artículo 70 de la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

2. Al escrito de solicitud se acompañarán, por duplicado, las siguientes referencias:

a) Ámbito o ámbitos territoriales para los que se solicita la homologación.

b) Dos fotografías en color del frontal de la máquina, así como dimensiones de la misma.

c) Nombre comercial del modelo y versión o versiones de las máquinas para las que se solicita homologación.

d) Nombre del fabricante o importador y número de registro en la Sección correspondiente del Registro Central de Juego.

e) Descripción del juego o juegos en el caso de máquinas de tipo «A», y del juego y de la forma de uso en las restantes.

f) Planos de la máquina y de su sistema eléctrico.

g) Certificado del cumplimiento de la reglamentación vigente en materia de baja tensión, que garantice el aislamiento de los componentes eléctricos.

h) Manual técnico de la máquina, en el cual figure el modo de funcionamiento y de juego de la máquina.

i) Detalle de las posibles interconexiones de la máquina con otros elementos, máquinas, visualizadores de premios acumulados, dispositivos centrales de control, u otros dispositivos o mecanismos, así como sus protocolos de funcionamiento y uso.

j) En su caso, relación de programas de juego, especificando el dispositivo que contiene el programa de juego y sus elementos de identificación y verificación. En el caso de utilización de procedimientos técnicos poco usuales, el fabricante o importador facilitará los medios para su verificación durante el proceso de homologación.

3. Los documentos señalados en los puntos f) y g) del número anterior deberán estar suscritos por técnico competente y visados por el Colegio respectivo.

Artículo 25. Requisitos especiales para la homologación e inscripción de modelos de máquinas de tipos «B» y «C».

1. Para la homologación e inscripción de máquinas de tipos «B» y «C» se adjuntará Memoria explicativa que recogerá los siguientes extremos:

a) Precio de la partida y posibilidades de apuesta de la máquina.

b) Premio máximo que puede otorgar la máquina, así como descripción del plan de ganancias y de los distintos premios, incluyendo los de «bolsa» o «jackpot» que la máquina pudiera conceder, detallando el procedimiento de obtención.

c) Porcentaje de devolución de premios, especificando el ciclo o número de jugadas a realizar para el cálculo de dicho porcentaje.

d) Existencia o no de mecanismos o dispositivos que permitan modificar el porcentaje de premios con indicación de dicho porcentaje. En este último caso, se indicarán sus combinaciones, posibilidades de test y contabilidad y esquemas de bloques y electrónicos de todas las tarjetas que componen la máquina. Todo ello, según el modelo que al efecto será facilitado al solicitante por la Dirección de Juego y Espectáculos.

e) Cualquier otro mecanismo o dispositivo con que cuente la máquina, especificando su modo de funcionamiento.

f) Relación de «checksums» de las memorias o microprocesadores que almacenen los diferentes programas de juego a homologar.

g) Modelo identificativo de la cubierta o diseño de la etiqueta de papel opaco a los rayos ultravioleta que deberá figurar adherida sobre cada una de las memorias, microcontroladores, u otros dispositivos. que almacenen el programa de juego.

h) Resumen estadístico de una simulación de la secuencia del juego que incluirá, al menos, 20.000 partidas consecutivas. El original de esa simulación se mantendrá a disposición de la Dirección de Juego y Espectáculos.

i) Un ejemplar del microprocesador en que se almacena el juego. Estas memorias sólo podrán ser sustituidas previa nueva homologación. El solicitante vendrá obligado a proporcionar a la Dirección de Juego y Espectáculos, de forma gratuita, el correspondiente lector de memoria.

j) Descripción del tipo de contador homologado que incorpora el modelo y al que se refiere el artículo 16 del presente Reglamento.

k) En su caso, certificado de ensayos previos a que se refiere el artículo siguiente.

2. En el caso de máquinas cuyo juego pueda ser cambiado mediante la sustitución de su programa, sea mediante cambio de una placa electrónica o de un soporte informático, podrá inscribirse como modelo el soporte solidario compuesto de un mecanismo y mandos de juego, si bien únicamente podrán explotarse en dichos modelos aquellos juegos cuyos programas intercambiables hayan sido debidamente inscritos en la Sección de Modelos.

3. La Administración salvaguardará la reserva de los datos contenidos en los documentos referidos en el presente artículo y en el anterior.

Artículo 26. Ensayos previos para la homologación e inscripción en el Registro.

1. Todos los modelos de máquinas, con excepción de las de tipo «A», deberán ser sometidos, con anterioridad a su homologación, a ensayos de funcionamiento y verificación de sus características de juego por la Dirección de Juego y Espectáculos o entidad autorizada por ésta.

2. Se emitirá informe al respecto, suscrito por el órgano administrativo o entidad autorizada que realice los ensayos, en el que se determinará de forma taxativa si las características del modelo y el funcionamiento de la máquina se adecuan a los requisitos de homologación exigidos en el presente Reglamento y a las especificaciones contenidas en la documentación presentada.

3. Cuando sea requerido durante el proceso de homologación, el interesado deberá poner a disposición de la Dirección de Juego y Espectáculos, por el tiempo necesario, un prototipo de la máquina y aquella documentación adicional, relacionada con los ensayos, que fuera precisa.

4. La Dirección de Juego y Espectáculos podrá someter a ensayos a máquinas de tipo «A», cuando existan dudas sobre su funcionamiento o características.

Artículo 27. Resolución de la solicitud.

1. A la vista de las actuaciones practicadas, la Dirección de Juego y Espectáculos resolverá sobre la homologación del modelo y su inscripción en el Registro.

2. Podrá autorizarse la inscripción provisional de máquinas en la Sección de Modelos, con una vigencia de tres meses y que autorizará para la fabricación o importación de un máximo de diez máquinas y su puesta en explotación. Transcurridos los tres meses caducará la autorización, debiendo procederse a la retirada de las máquinas de los lugares instalados, salvo que se solicite la inscripción definitiva del modelo.

3. En el caso de máquinas de tipo «A» cuyo juego pueda ser cambiado mediante la sustitución de su programa, sea mediante cambio de una placa electrónica o de un soporte informático, podrá inscribirse como modelo el soporte solidario compuesto de un mecanismo y mandos de juego, si bien

únicamente podrán explotarse en dichos modelos aquellos juegos cuyos programas intercambiables hayan sido debidamente inscritos en la Sección de Modelos.

Artículo 28. Cancelación de las inscripciones.

1. La inscripción podrá cancelarse a petición del titular, en cuyo caso deberá acreditar fehacientemente que no se encuentra en explotación el modelo correspondiente.

2. La Dirección de Juego y Espectáculos procederá, previa audiencia del interesado, a cancelar la inscripción de los modelos cuando se tenga conocimiento de falsedades, irregularidades o inexactitudes esenciales en la solicitud y en la documentación de inscripción en el Registro o cuando la explotación de la máquina se realice al margen de la resolución de homologación.

3. La cancelación producirá la inhabilitación para la fabricación, importación, comercialización e instalación, así como la revocación automática de las autorizaciones de explotación de las máquinas correspondientes al modelo. En la resolución que la acuerde se fijará el plazo para llevar a cabo la retirada de la explotación de dichas máquinas, que nunca podrá ser superior a 20 días.

Artículo 29. Prohibiciones de homologación.

No podrán homologarse ni inscribirse en las Secciones correspondientes del Registro Central de Juego aquellas máquinas, sistemas e instalaciones que utilicen imágenes, sonidos o realicen actividades que resulten perjudiciales para la formación de la infancia o la juventud o estén prohibidas por la normativa vigente.

CAPÍTULO V

Régimen de autorización, instalación y explotación

Sección 1ª Identificación de las máquinas

Artículo 30. Marcas de fábrica.

1. Antes de su salida al mercado, en el frontal de la máquina, la empresa fabricante o importadora deberá grabar de forma indeleble y claramente legible los datos siguientes:

a) Nombre y número de registro que corresponda al fabricante o importador en la Sección de Empresas Fabricantes, Importadoras y Comercializadoras.

b) Número de registro del modelo que le corresponda en la Sección de Modelos.

✐ Ap. 1 b) modificado por art. 2.E) de Decreto 252/1997, de 11 noviembre.

c) Serie y número de fabricación de la máquina, que deberán ser correlativos.

✐ Ap. 1 c) modificado por art. 2.E) de Decreto 252/1997, de 11 noviembre.
Ap. 1 párr. 1º modificado por art. 2.D) de Decreto 252/1997, de 11 noviembre.

Asimismo, el Departamento de Interior podrá establecer, con carácter complementario, otras marcas de fábrica que faciliten la identificación de las máquinas por medios tecnológicos, tales como códigos de barras o similares.

2. Asimismo, en las memorias o microprocesadores que almacenan el programa de juego, deberá grabarse:

a) Logotipo y número del fabricante o importador.

b) Número de registro del modelo y versión del juego, en su caso.

c) Marca del fabricante de la memoria, al menos con tres letras.

d) Tipo de la memoria o microcontrolador.

e) «Checksum» o suma de comprobación de memoria.

3. Cuando fuera preceptiva la destrucción de las máquinas, siempre incluirá la destrucción de los elementos identificativos descritos en este Reglamento que posibilitan la legal explotación de las máquinas.

✐ Corregido por art. 1.1 de Decreto 252/1997, de 11 noviembre.

Sección 2ª Empresas operadoras y empresas de máquinas auxiliares

Artículo 31. Empresas operadoras y empresas de máquinas auxiliares.

1. Podrán ser titulares de empresas operadoras de máquinas de juego y de empresas de máquinas auxiliares, las personas físicas y las personas jurídicas con formas societarias admitidas en derecho

que, previamente autorizadas, sean inscritas en la Sección correspondiente del Registro Central de Juego.

2. Para determinar el capital social de las empresas constituidas en forma societaria se estará a lo que disponga la legislación mercantil vigente y deberá estar totalmente suscrito, constituyéndose en participaciones o acciones nominativas, cuya transmisión requerirá autorización previa de la Dirección de Juego y Espectáculos.

3. Las empresas operadoras y empresas de máquinas auxiliares que pretendan desarrollar su actividad en la Comunidad Autónoma del País Vasco deberán fijar un domicilio dentro de su ámbito territorial, a los solos efectos de su relación con la Administración competente.

4. No podrán ser titulares, partícipes, accionistas o administradores de estas empresas, las personas incluidas en alguna de las circunstancias recogidas en los apartados 4 y 5 del artículo 19 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco.

5. Deberán tener por objeto social, el desarrollo de actividades de juego.

Artículo 32. Solicitud de autorización de empresa operadora y de máquinas auxiliares.

1. La solicitud de autorización de empresa operadora y de máquinas auxiliares deberá formularse ante la Dirección de Juego y Espectáculos mediante escrito que reúna los requisitos exigidos por el artículo 70 de la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, de acuerdo con los modelos de solicitud que se establezcan por Orden del Consejero de Interior, acompañando en todo caso los siguientes documentos:

a) Fotocopia del Documento Nacional de Identidad o equivalente del solicitante y, tratándose de personas jurídicas, del de los miembros del Consejo de Administración, administradores y socios.

b) Copia compulsada o testimonio de la escritura de constitución de la sociedad, y de sus estatutos.

c) Certificación de la sociedad, emitida por órgano competente, de la relación de socios y cuotas de participación, así como de la cifra del capital social. Con excepción de las empresas operadoras de máquinas de tipo «A», cuando los socios sean personas jurídicas se especificarán los mismos, hasta llegar a las personas físicas titulares de, al menos, un 5% de participación en el capital social.

d) Certificado de la inscripción de la sociedad en el Registro Mercantil.

e) Certificado emitido por la Administración competente respecto de las personas mencionadas en la letra a) de este artículo, relativo a no haber sido condenado mediante sentencia firme por delitos de falsedad, contra la propiedad o contra la Hacienda Pública, dentro de los cinco años anteriores a la fecha de autorización.

Sin perjuicio de lo anterior, en el supuesto de ciudadanos no residentes en el Estado Español, la Dirección de Juego y Espectáculos podrá recabar informes complementarios o de análoga naturaleza al indicado anteriormente al objeto de verificar el cumplimiento de lo dispuesto en el párrafo anterior.

f) Declaración del solicitante y, en su caso, de los socios y accionistas, del cumplimiento de los apartados 1, letra b), y 4 del artículo 36 del presente Reglamento, relativo a la participación en otras empresas operadoras de máquinas de juego en el ámbito de la Comunidad Autónoma del País Vasco. Se exceptúan las empresas operadoras de máquinas de tipo «A».

✎ Ap. 1 f) corregido por art. 1.2 de Decreto 252/1997, de 11 noviembre.

g) Declaración de las personas a que se refiere la letra a) de este artículo de no estar incurso en los supuestos a que se refieren los apartados 4 y 5 del artículo 19 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre.

h) Documento acreditativo de haber formalizado fianza ante la Tesorería General del País Vasco por la cuantía a que se refiere el artículo 34 del presente Reglamento.

i) Memoria descriptiva de los medios humanos, técnicos y materiales con que cuenta la empresa para el ejercicio de su actividad.

j) Certificación de alta de la empresa y de sus empleados en el régimen de seguridad social que corresponda.

2. La inscripción como empresario de casino de juego o de sala de bingo facultará a los mismos para explotar las máquinas instaladas en dichos locales, quedando inscritos a estos efectos en la Sección de Empresas a que se refiere el apartado a) del artículo 50 del presente Reglamento.

✎ Ap. 2 corregido por art. 1.3 de Decreto 252/1997, de 11 noviembre.

3. La autorización para la explotación de juegos a través de máquinas auxiliares facultará al titular para la gestión directa de las mismas sin necesidad de obtener los correspondientes permisos de explotación.

Artículo 33. Tramitación y vigencia de la autorización.

1. Una vez presentada la solicitud y documentación a que se refiere el artículo anterior, el Director de Juego y Espectáculos, previas las informaciones y comprobaciones que estime necesarias, resolverá sobre la solicitud presentada, autorizando, en su caso, al solicitante como empresa operadora y empresa de máquinas auxiliares, y su inscripción en la Sección correspondiente del Registro Central de Juego.

2. La autorización de empresa operadora y de empresa de máquinas auxiliares se concederá por un período de cinco años, renovable automáticamente si se cumplieran los requisitos exigidos para la concesión por la normativa vigente en el momento de la renovación.

3. Las autorizaciones de empresas operadoras y empresas de máquinas auxiliares son intransmisibles intervivos.

Artículo 34. Fianzas de empresas operadoras y de máquinas auxiliares.

1. Para obtener la inscripción como empresa operadora de máquinas de juego en la Sección de Empresas habrá de constituirse fianza por los siguientes importes:

a) Empresas operadoras de tipo «A»: 500.000 pesetas.

b) Empresas operadoras de tipo «B»: 5.000.000 de pesetas.

c) Empresas operadoras de tipo «C»: 10.000.000 de pesetas.

2. Para obtener la inscripción como empresa de máquinas auxiliares en la Sección de Empresas habrá de constituirse fianza por importe de 2.000.000 de pesetas.

Sección 3ª Permisos de explotación

Artículo 35. Definición.

1. El permiso de explotación es el documento administrativo emitido por la Dirección de Juego y Espectáculos que ampara la legalidad individualizada de cada máquina en cuanto a su correspondencia con el modelo inscrito y la titularidad de la misma.

2. Los permisos de explotación únicamente podrán ser autorizados a Empresas debidamente inscritas en la Sección correspondiente del Registro Central de Juego.

3. El permiso de explotación tendrá una vigencia de dos años, renovándose automáticamente por períodos sucesivos de igual duración al de su vigencia, siempre que en el momento de la renovación se cumplan los requisitos exigidos por la normativa vigente.

4. La transmisión de permisos de explotación de las máquinas deberá ser previamente autorizada por la Dirección de Juego y Espectáculos.

Artículo 36. Normas antimonopolio.

1. Se establecen los siguientes límites a la titularidad de permisos de explotación de máquinas de juego de tipo «B» y «C» y a la participación en empresas operadoras de estas máquinas:

a) El número máximo de permisos de explotación de los que pueda ser titular una empresa operadora será de mil.

b) Las personas físicas o jurídicas no podrán participar en más de cinco empresas operadoras constituidas en forma societaria.

2. Para contabilizar el número de permisos atribuidos a cada persona física o jurídica se estará a la proporcionalidad entre la participación en el capital social y el número de permisos de la empresa operadora.

3. A los efectos de los límites establecidos en el apartado b) del número anterior se considerará titular de la persona jurídica al que posea más del 50 por ciento de las acciones o participaciones de la misma.

4. Los límites señalados en el apartado 1 de este artículo se refieren asimismo a la persona interpuesta que actúe en nombre propio pero en interés de un tercero. A efectos de los límites establecidos en el presente artículo, los permisos de explotación y la titularidad de acciones o participaciones en las personas jurídicas, se reputarán de la persona en cuyo interés actúen.

Artículo 37. Fianza por permisos de explotación.

1. Para ser titular de permisos de explotación de máquinas de tipo «A» y de máquinas auxiliares no se precisará la consignación de fianza.

2. Para ser titular de permisos de explotación de máquinas de tipo «B» se consignará fianza de acuerdo con la siguiente escala:

De 1 a 25 máquinas: 5.000.000 de pesetas.

De 26 a 100 máquinas: 10.000.000 de pesetas.

De 101 a 250 máquinas: 25.000.000 de pesetas.

De 251 a 500 máquinas: 40.000.000 de pesetas.

De 501 a 1.000 máquinas: 60.000.000 de pesetas.

3. Para ser titular de permisos de explotación de máquinas de tipo «C» se consignará fianza de acuerdo con la siguiente escala:

De 1 a 50 máquinas: 10.000.000 de pesetas.

De 51 a 100 máquinas: 20.000.000 de pesetas.

Más de 100 máquinas: 40.000.000 de pesetas.

4. Cuando el casino de juego o la sala de bingo explote directamente las máquinas de juego, de acuerdo con lo previsto en el apartado 2 del artículo 32, no será preciso depositar la fianza a que se refiere este apartado.

5. No podrán solicitarse nuevos permisos de explotación si no estuvieran consignadas en su totalidad por la empresa operadora las fianzas exigidas para la explotación de máquinas.

Sección 4ª Lugares autorizados

Artículo 38. Máquinas de tipo «A».

Las máquinas de tipo «A» podrán instalarse en los locales siguientes:

a) En salones recreativos y de juego, salas de bingo y casinos.

b) En locales y dependencias habilitadas al efecto en campings, parques de atracciones, recintos feriales o similares.

c) En locales públicos con actividad exclusiva o complementaria de hostelería.

Artículo 39. Máquinas de tipo «B».

a) En salones de juego.

b) En locales y dependencias habilitadas al efecto en salas de bingo, para uso exclusivo de los usuarios de éstas que hayan sido previamente registrados en el servicio de admisión.

c) En lugares autorizados para la instalación de máquinas de tipo «C».

d) En locales e instalaciones públicos de hostelería, en salas de fiestas, de baile y discotecas, con las excepciones enumeradas en el apartado siguiente.

2. No podrán instalarse máquinas de tipo «B» en aquellos locales con actividad de hostelería que se encuentren en alguna de las siguientes situaciones:

a) Que estén situados en estaciones de transporte público, aeropuertos y centros o áreas comerciales o de espectáculos públicos y actividades recreativas, cuando el local no esté cerrado y aislado del público general o de paso.

b) Que estén ubicados en terrazas o zonas de ocupación de vías públicas.

c) Que sean instalaciones desmontables de cualquier naturaleza.

d) Que sean locales específicos para los menores de edad o cuyos usuarios habituales sean mayoritariamente menores de edad.

Artículo 40. Máquinas de tipo «C».

1. Las máquinas de azar de tipo «C» únicamente podrán ser instaladas en casinos de juego y buques autorizados. En el permiso de explotación que deberá acompañar a la máquina figurará el nombre del casino donde esté prevista su explotación.

2. Las máquinas ubicadas en la sala de juegos del casino reducirán su nivel sonoro, de forma que su funcionamiento no perturbe el desarrollo de los restantes juegos.

3. Cuando las máquinas de tipo «C» estén situadas en salas definidas y diferentes de la sala de juegos del casino, deberá constar claramente en los accesos exteriores la prohibición de entrada a menores de edad, redactado en los dos idiomas oficiales de la Comunidad Autónoma del País Vasco. Igualmente, dispondrán de un servicio o sistema de control y vigilancia específico que, bajo la respon-

sabilidad del casino, impedirá la entrada a menores de edad y otras personas que lo tengan legalmente prohibido, y controlará el aforo autorizado del local. A estos efectos, los titulares podrán requerir la identificación suficiente de las personas que deseen acceder a la sala de máquinas.

4. Las condiciones de seguridad de la sala de máquinas serán las establecidas en la normativa vigente, debiendo reunir, además, los siguientes requisitos:

a) No existirán tomas de corriente al alcance del público, salvo que estén debidamente protegidas contra cualquier manipulación no autorizada.

b) El acceso a la sala de máquinas desde la sala de juegos del casino será libre. El acceso desde la sala de máquinas a otras dependencias del casino precisará de la identificación y registro que corresponda a dichas dependencias.

c) Deberá existir en el interior de la sala un servicio para efectuar los cambios de dinero y fichas.

d) La instalación de servicios complementarios o diferentes a los señalados en este Reglamento para la sala de máquinas de casino, precisará de autorización de la Dirección de Juego y Espectáculos.

e) La apertura de los depósitos de ganancias de las máquinas se realizará cuando no haya usuarios jugando en las mismas y quedará registrada en el correspondiente libro de control o en sistemas equivalentes debidamente autorizados.

f) La ocupación máxima de la sala de máquinas se determinará en la proporción de una persona por cada 1,50 m^2 de superficie útil del local. Se entenderá por superficie útil la que sea normalmente accesible por el público, incluyendo en ésta las dependencias destinadas a vestíbulo, si lo hubiera, aseos y sala de máquinas.

g) Las máquinas se dispondrán de forma que no obstaculicen los pasillos y vías de evacuación del local. En cualquier caso, deberá haber un pasillo de circulación de un mínimo de 2 m de ancho.

h) La separación mínima entre máquinas será de 20 cm cuando existan mecanismos laterales de accionamiento, y de 10 cm en los demás casos. En todo caso, la documentación de la máquina deberá ser claramente visible.

i) En la sala de máquinas deberá existir un libro de reclamaciones debidamente diligenciado.

Artículo 41. Máquinas auxiliares.

1. Podrán instalarse máquinas auxiliares en locales o puestos específicos, habilitados para el juego de que se trate.

2. Igualmente, podrán autorizarse máquinas de venta de boletos y de cruce de apuestas en los establecimientos de hostelería, con las excepciones establecidas en el apartado 2 del artículo 39 del presente Reglamento. Asimismo, las máquinas de cruce de apuestas podrán instalarse en los recintos donde se desarrollen las actividades objeto de apuesta.

3. Sin perjuicio de lo dispuesto en los apartados anteriores, la normativa específica del juego regulará las condiciones de instalación de las máquinas auxiliares en locales de pública concurrencia.

4. Las máquinas de boletos, de loterías y de cruces de apuestas, podrán instalarse en estaciones de transporte público, aeropuertos y en superficies comerciales o de espectáculos públicos y actividades recreativas, siempre que se encuentren ubicadas en locales específicos habilitados como puntos de venta o despacho.

5. Las máquinas de combinaciones aleatorias podrán instalarse en aquellos lugares donde se realice la transacción comercial que sea origen del sorteo o juego.

Artículo 42. Número de máquinas a instalar por establecimiento.

1. El número de máquinas a instalar en cada local será el siguiente:

a) En los salones recreativos y salones de juego:

El número de máquinas de tipo «A» o «B» que se autoricen, en virtud de lo que disponga su normativa específica.

b) En los casinos de juego el número de máquinas de tipo «C» a instalar será el siguiente:

– Cuando las máquinas estén situadas en una o varias dependencias con accesos específicos y diferentes de la sala de juegos del casino, el número total de máquinas de tipo «C» en estas dependencias no podrá ser superior a 15 máquinas por cada 50 personas del aforo máximo del casino.

– El número máximo de máquinas de tipo «C» a instalar en la sala de juegos del casino no será superior a dos por cada mesa de juego existente en la citada sala. En ningún caso, la superficie destinada a máquinas en la totalidad de las dependencias del casino, podrá ser superior a la destinada al resto de juegos.

c) En campings, parques de atracciones, recintos feriales o similares:

Un máximo de cinco máquinas de tipo «A».

d) En las salas de bingo se estará a lo que disponga la normativa específica.

e) En los locales e instalaciones de hostelería en salas de fiestas, de baile y discotecas se podrán instalar:

– una máquina de tipo «B»,

– dos máquinas de tipo «A»,

– indistintamente, una máquina de cruce de apuestas, de boletos o de combinaciones aleatorias.

2. La máquina o máquinas que se instalen en los locales mencionados en la letra e) del apartado anterior se colocarán sobre un soporte propio. No se podrá considerar base de soporte el mostrador, las mesas u otros objetos de usos ajenos a esta finalidad.

3. Las máquinas que se instalen no podrán colocarse en lugares y pasillos que por razón de su función de evacuación, circulación o distribución del público hayan de estar libres de cualquier obstáculo. La distancia mínima entre la documentación administrativa de la máquina y cualquier obstáculo será de 30 cm.

4. Las máquinas en las que puedan intervenir dos o más usuarios serán consideradas, a efectos de lo que dispone este artículo, tantas máquinas como usuarios las puedan usar simultáneamente.

Sección 5ª Autorización de instalación

Artículo 43. Definición.

1. La autorización de instalación es el documento administrativo, diligenciado por la Dirección de Juego y Espectáculos, mediante el cual se vincula durante un período determinado la empresa operadora con el titular de un específico local de los señalados en el artículo 42, para la instalación de una concreta máquina de tipo B.

2. La autorización de instalación es documento necesario pero no suficiente para la explotación de dicha máquina debiendo estar, en todo caso, amparada por el correspondiente permiso de explotación. Ambos documentos, permiso de explotación y autorización de instalación, deberán colocarse en las máquinas, mientras éstas se encuentren en explotación, en el lugar destinado al efecto y debidamente protegido. Las máquinas estarán dispuestas de forma que dicha documentación sea claramente visible.

✐ Modificado por art. 2.F) de Decreto 252/1997, de 11 noviembre.

Artículo 44. Cumplimentación de la autorización de instalación.

1. La autorización de instalación estará suscrita por el titular de la empresa operadora o representante legal de la misma y el titular del establecimiento, debiendo ser autorizada por la Dirección de Juego y Espectáculos. Contendrá, al menos, los siguientes datos:

a) Tipo, modelo, número de registro y de serie de la máquina.

b) Número de autorización del permiso de explotación.

c) Documento Nacional de Identidad o Código de Identificación Fiscal o equivalentes, en su caso, de la empresa operadora, así como nombre o razón social y número de inscripción de la misma en la Sección correspondiente del Registro Central de Juego.

d) Nombre comercial, categoría y domicilio del establecimiento, así como Documento Nacional de Identidad o Código de Identificación Fiscal o equivalentes, en su caso, y nombre del titular del negocio.

2. El período de vigencia de la autorización de instalación será el que libremente acuerden el titular del establecimiento y la empresa operadora, sin que pueda ser inferior a tres años ni superior a seis, debiendo la Dirección de Juego y Espectáculos diligenciar la autorización de instalación con el período acordado, a los efectos de su validez. La autorización de instalación podrá dejarse sin efecto por cualquiera de las partes si denuncian su validez dos meses antes de su vencimiento. De no ser así, la autorización de instalación se entenderá prorrogada por el mismo plazo que hubiere sido concertada.

✐ Ap. 2 modificado por art. único.C) de Decreto 25/2000, de 8 febrero.

Artículo 45. Extinción de la autorización de instalación.

1. La autorización de instalación se extinguirá por alguna de las siguientes causas:

a) Por el cumplimiento del plazo máximo de vigencia de la autorización de instalación.

b) Por mutuo acuerdo de las partes, manifestado por escrito ante la Administración.

c) Por resolución judicial que declare la extinción de la autorización de instalación.

d) Por comprobación de inexactitudes sustanciales en los datos consignados o en la documentación adjuntada para su autorización, siendo preceptiva, en este caso, resolución motivada del Director de Juego y Espectáculos.

e) Como consecuencia de la extinción, por cualquier causa, del permiso de explotación que amparaba la autorización de instalación, o de la revocación de la inscripción del título de empresa operadora.

f) Por sanción impuesta a través del correspondiente expediente sancionador, que conlleve la extinción o suspensión del permiso de explotación que ampare la autorización de instalación.

g) Como consecuencia de la modificación unilateral de las condiciones económicas acordadas entre las partes respecto de la máquina objeto de explotación, cuando las mismas estuvieran formalizadas por escrito. En tal caso, la solicitud de extinción sólo podrá ser presentada ante la Administración por la parte afectada por dichas modificaciones.

h) Por falta de rentabilidad económica para alguna de las partes, en la explotación de la máquina de juego amparada en la autorización de instalación. En este supuesto, para la resolución del expediente, la Administración podrá solicitar de quien aduzca la falta de rentabilidad, la auditoría de explotación de la máquina afectada.

2. El cambio de titularidad del establecimiento o de la empresa operadora no supondrá la extinción de la autorización de instalación vigente, quedando el nuevo titular subrogado en los derechos y obligaciones del anterior.

✐ Ap. 2 modificado por art. 2.G) de Decreto 252/1997, de 11 noviembre.

3. Sin perjuicio de lo dispuesto en el apartado 1 de este artículo, la negativa por cualquiera de las partes a explotar una máquina de juego con una autorización de instalación vigente determinará, para el titular del establecimiento, si fuera el responsable, la inhabilitación para el sellado de nuevas autorizaciones de instalación hasta que se cumpla el plazo que el anterior tuviere señalado, y para la empresa operadora, si ésta fuera la responsable, la imposibilidad de disponer del permiso de explotación hasta tanto transcurra dicho plazo. Dicha medida será adoptada por resolución del Director de Juego y Espectáculos.

4. La extinción por las causas recogidas en las letras d), g) y h) del número anterior, se realizará por resolución del Director de Juego y Espectáculos previa la instrucción del oportuno expediente. La Administración, para la mejor resolución del expediente, podrá recabar informe conjunto de las asociaciones profesionales más representativas de los sectores afectados.

Sección 6ª Funcionamiento y asistencia técnica

Artículo 46. Funcionamiento de las máquinas.

1. Las empresas operadoras y las de máquinas auxiliares y los titulares de los locales en las que estén instaladas máquinas para su explotación, estarán obligados a mantenerlas en perfectas condiciones de funcionamiento y seguridad.

2. Las empresas operadoras y empresas de máquinas auxiliares y los titulares de los locales serán responsables solidarios de las consecuencias del mal funcionamiento de las máquinas de su titularidad.

3. Cuando por fallo mecánico la máquina no abonase el premio obtenido, el titular del negocio estará obligado a abonar el mismo, o la diferencia que falte para completarlo, no pudiendo reanudarse el juego en tanto no se haya subsanado el motivo del impago.

4. Si se produjese una avería que implicase el mal funcionamiento de la máquina y la misma no pudiera ser subsanada en el acto, el encargado del local estará obligado a desconectarla.

Artículo 47. Asistencia técnica.

1. La reparación, manipulación, cambio o modificación de alguno de los elementos definitorios de las características de la máquina o del modelo, tal y como se establecen en el presente Reglamento, deberá llevarse a cabo por personas o empresas inscritas específicamente para dichas operaciones en la Sección correspondiente del Registro Central de Juego.

2. Estas personas o empresas deberán garantizar la cualificación técnica y medios materiales suficientes para el desempeño de dichas actividades.

3. Las operaciones efectuadas sobre máquinas, aunque no estuvieran en explotación, deberán ser certificadas y anotadas convenientemente en un libro de registro por la persona o empresa autorizada.

4. Las empresas operadoras de máquinas de tipo «C», deberán contar con un servicio técnico de asistencia, debidamente acreditado.

Sección 7ª Prohibiciones

Artículo 48. Prohibiciones.

1. A los titulares de la empresa operadora y de las de máquinas auxiliares, al titular del establecimiento, al personal al servicio de ambos, así como a los cónyuges, ascendientes y descendientes en primer grado, les está prohibido utilizar en calidad de usuarios las máquinas con premio de las que sean titulares o estén instaladas en su establecimiento.

2. Igualmente queda prohibido:

a) Conceder a los usuarios créditos o dinero a cuenta.

b) Conceder bonificaciones o partidas gratuitas al usuario.

3. Los titulares o responsables de los establecimientos donde se hallen instaladas las máquinas impedirán el uso de las mismas a los menores de edad, con excepción de las máquinas de tipo «A». Asimismo podrán impedir el uso de todo tipo de máquinas a quienes las maltraten o manipulen.

CAPÍTULO VI

Régimen de la fianza y estructura del registro

Artículo 49. Régimen de la fianza.

1. La fianza, que podrá constituirse en metálico o mediante aval o póliza de caución de Banco, Caja de Ahorros, Entidades de Seguros, Cooperativas de Crédito o Sociedades de Garantía Recíproca sometidas a la Ley 33/1984, de 2 de agosto, deberá formalizarse a favor de la Administración de la Comunidad Autónoma del País Vasco y quedará afecta al pago forzoso de las sanciones pecuniarias derivadas del incumplimiento de las obligaciones previstas en la Ley 4/1991, Reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco y normativa de desarrollo, y de las tasas administrativas que correspondan.

2. Si se produjera la disminución de la cuantía de la fianza, la persona o entidad titular deberá, en el plazo máximo de dos meses, completar la misma en la cuantía obligatoria. La no reposición de la fianza determinará la cancelación de la inscripción y la revocación de los permisos de explotación de la empresa operadora, salvo que el titular de los mismos proceda a su transmisión en el plazo de quince días desde la resolución de cancelación.

3. La fianza sólo podrá ser retirada previa autorización de la Administración. No obstante, dicha retirada se autorizará únicamente cuando desaparezcan las causas que motivaron su consignación y no haya obligaciones pecuniarias pendientes relativas a pago de tasas administrativas o expedientes sancionadores. Si en el momento de solicitar la devolución de la fianza hubiera algún expediente sancionador en trámite, no se autorizará la devolución hasta tanto quede resuelto el mismo.

Artículo 50. Estructura del registro.

En lo referente a máquinas de juego, máquinas auxiliares y otros sistemas e instalaciones de juego, el registro central del juego tendrá la siguiente estructura:

a) Sección de Empresas:

– Operadoras.

– De Máquinas Auxiliares.

b) Sección de Modelos:

– Máquinas de tipo A.

– Máquinas de tipo B.

– Máquinas de tipo C.

– Máquinas Auxiliares.

– Sistemas e instalaciones de juego.

c) Sección de Empresas de Asistencia Técnica.

d) Sección de Empresas Fabricantes, Importadoras y Comercializadoras:

– Fabricante.

– Importadores.

– Comercializadores.

✐ Letra d) corregida por art. 1.4 de Decreto 252/1997, de 11 noviembre.

e) Sección de Permisos de Explotación.

CAPÍTULO VII

Extinción de las autorizaciones

Artículo 51. Cancelación de las inscripciones.

1. Las inscripciones en el registro de empresas operadoras y de empresas de máquinas auxiliares se concederán por un período de cinco años renovables. Las renovaciones serán por períodos iguales y quedarán condicionadas al cumplimiento de los requisitos exigidos al respecto por la reglamentación vigente en el momento de aquéllas.

2. Podrá cancelarse la inscripción y las autorizaciones a que se refiere este Reglamento en los siguientes casos:

a) Por renuncia del interesado manifestada por escrito a la Dirección de Juego y Espectáculos.

b) Por disolución voluntaria o legal de la empresa. En caso de fallecimiento del titular o de alguno de los socios o partícipes de la empresa, una vez realizados los trámites conforme a las normas de derecho privado en materia de sucesiones, el causahabiente deberá solicitar las autorizaciones administrativas preceptivas a la Dirección de Juego y Espectáculos.

c) Por resolución de revocación adoptada en procedimiento administrativo instruido de acuerdo con la normativa en vigor, en base a alguna de las siguientes causas:

– La no reposición de fianzas en el plazo establecido en el apartado 2 del artículo 49 cuando hubiere disminuido su cuantía.

– Cuando durante el período de vigencia de las autorizaciones se pierdan todos o algunos de los requisitos que determinaron su otorgamiento.

– Cuando se dejasen de cumplir por los titulares de las autorizaciones, sus socios o administradores, las prescripciones del artículo 32 de este Reglamento.

3. Asimismo, los permisos de explotación quedarán sin efecto cuando, por cualquier causa, se extinga la inscripción de la empresa operadora titular, sin perjuicio de lo establecido en el apartado 2 artículo 49 del presente Reglamento.

CAPÍTULO VIII

Tramitación y control administrativo

Sección 1ª Tramitación administrativa

Artículo 52. Procedimientos de actuación.

1. Se establecen los siguientes procedimientos de actuación en la tramitación administrativa de las máquinas de juego de tipo «B»:

a) Solicitud de permiso de explotación.

b) Solicitud de cambio o canje de máquina.

✐ Ap. 1 b) corregido por art. 1.5 de Decreto 252/1997, de 11 noviembre.

c) Solicitud de cambio de establecimiento de la máquina.

d) Cambio de titularidad del establecimiento donde se halle instalada la máquina de tipo «B».

e) Solicitud de transmisión de permiso de explotación.

f) Solicitud de baja definitiva de permiso de explotación.

g) Solicitud de baja temporal de permiso de explotación.

h) Solicitud de alta de la baja temporal de permiso de explotación.

2. Todas las solicitudes de iniciación de los procedimientos a que se refiere el número anterior, se realizarán en documento normalizado que reúna los requisitos exigidos por el artículo 70 de la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, acompañándose de la documentación que determine la normativa de desarrollo. Previa la emisión, en su caso, de los oportunos informes, el expediente culminará con la resolución de autorización o el diligenciado o sellado del documento, según requiera la naturaleza del trámite.

3. Para las máquinas de tipo «C» y máquinas auxiliares serán de aplicación los procedimientos establecidos en los apartados a), b), c) y f) del número 1 de este artículo.

4. Sin perjuicio de la documentación necesaria establecida en la normativa de desarrollo de los procedimientos, la Dirección de Juego y Espectáculos podrá recabar de los interesados documentación complementaria a los efectos de asegurar la veracidad de los datos consignados en las solicitudes de autorización.

Artículo 53. Procedimientos. Máquinas recreativas de tipo «A».

1. Las máquinas de tipo «A», para ser instaladas en los lugares autorizados, requerirán de un permiso de explotación específico, no precisando autorización de instalación.

2. Los procedimientos relativos a las mismas se especificarán en la normativa de desarrollo, de acuerdo con los principios de ordenación a que se refiere el artículo anterior.

Sección 2ª Inspección

Artículo 54. Vigilancia y control.

1. De acuerdo con la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego, la inspección, vigilancia y control de los aspectos administrativos y técnicos del juego, y de las empresas y locales relacionados con esta actividad, regulados por el presente Reglamento, corresponderá al Departamento de Interior, a través de la Dirección de Juego y Espectáculos, de quien dependerá, a efectos de cumplir lo dispuesto anteriormente, la Unidad de Juego y Espectáculos de la Ertzaintza.

2. Las personas físicas o jurídicas titulares de las autorizaciones relacionadas con el objeto de este Reglamento, y sus representantes legales o personas que se encuentren al frente de los locales donde se desarrollen los juegos, tendrán la obligación de facilitar al personal de juego en el ejercicio de sus funciones el acceso y comprobación de los locales o establecimientos, así como el examen de la documentación de las máquinas y demás elementos de juego, debiendo colaborar con los mismos en la función inspectora.

3. Los miembros de la inspección estarán provistos de documento acreditativo que deberá ser exhibido con carácter previo al ejercicio de sus funciones.

Artículo 55. Actuaciones inspectoras.

1. Los actos o hechos constatados por la inspección deberán reflejarse en el Acta correspondiente. Dichas Actas se extenderán por triplicado ejemplar y serán autorizadas por el funcionario interviniente en presencia del titular o encargado del local sometido a inspección o, del titular de la máquina si se hallase presente. En defecto de los anteriores podrán autorizarse ante cualquier empleado que se hallase en el establecimiento.

2. En el Acta se consignarán los actos o circunstancias que sean precisos para la mejor expresión de los hechos objeto de la inspección y será firmada por la persona ante quien se formalice, entregándosele copia de la misma. Siempre que sea posible, las actas serán firmadas, asimismo, por dos testigos. La firma del Acta no implicará, salvo manifestación expresa del interesado, la aceptación de su contenido. Las personas reseñadas anteriormente podrán hacer constar en el Acta las observaciones que estimen pertinentes. Si se negaran a firmar el Acta lo harán constar así los inspectores actuantes mediante diligencia, con expresión de los motivos de la negativa, si los hubiere.

3. Salvo motivo justificado que deberá ser consignado en el Acta, ésta deberá ser suscrita por dos inspectores, actuando en calidad de instructor y secretario, respectivamente.

4. Lo reflejado en el Acta tendrá presunción de veracidad, salvo prueba en contrario, y deberá ser remitido a la Dirección de Juego y Espectáculos a fin de que, en su caso, incoe el oportuno expediente o adopte las medidas que sean procedentes.

5. Un ejemplar del Acta se entregará en todo caso al titular del local y de la máquina. Si renunciase a ese derecho deberá consignarse tal circunstancia en el acta con la manifestación del interesado o su negativa a firmar.

Artículo 56. Clases de Actas.

Las Actas podrán ser de los tipos siguientes:

a) Actas de constatación de hechos: Son aquellas que se extienden a los efectos de constatar meramente las circunstancias administrativas y técnicas, en las que se encuentran las máquinas o los establecimientos donde se hallan instaladas.

b) Actas de infracción: Se extenderán cuando se constate presunta infracción al presente Reglamento. En las mismas se reflejará con la máxima exactitud los hechos y datos tendentes a acreditar la

existencia de la presunta infracción, con especial referencia a las personas que puedan ser titulares de los elementos de juego. En caso de que en las actuaciones inmediatas no pudiera darse cumplimiento a dicha identificación, se practicarán las actuaciones complementarias que sean precisas, adjuntándose informe complementario a la mayor brevedad posible.

c) Actas de precinto, comiso o clausura: Se levantarán conjuntamente con el Acta de infracción y se formalizará en los siguientes casos:

1. Como medida cautelar cuando existan indicios de infracción grave o muy grave, bien a instancia del Director de Juego y Espectáculos o por iniciativa de los agentes actuantes cuando se den los supuestos de la letra b) del apartado 5 del artículo 33 de la Ley Reguladora del Juego. En este último supuesto, los agentes actuantes remitirán por vía de urgencia el Acta a la Dirección de Juego y Espectáculos para que las medidas adoptadas sean ratificadas o dejadas sin efecto en el plazo máximo de 72 horas.

2. Como medida cautelar, una vez iniciado el expediente y en virtud de providencia por la que se ordene expresamente el precinto de la máquina.

3. Ejecución de sanción firme mediante resolución expresa de comiso de una máquina o clausura de un local dictada por el órgano competente.

d) Acta de desprecinto, finalización del comiso o reapertura: Se formalizará una vez levantada la medida cautelar de precinto o cumplida la sanción de comiso o clausura del juego.

e) Acta de destrucción: Se formalizará para hacer constar la destrucción de material ilegal decomisado cuando así lo ordene la resolución firme adoptada en el expediente. Igualmente se hará constar cuando proceda como consecuencia de algún trámite previsto en este Reglamento.

CAPÍTULO IX

Régimen sancionador

Artículo 57. Clases de Actas.

Son infracciones administrativas en materia de juego, las acciones u omisiones tipificadas en la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco.

Artículo 58. Infracciones muy graves.

Son infracciones muy graves las tipificadas en el artículo 25 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, y especialmente las siguientes:

a) La fabricación, importación, comercialización, instalación y explotación comercial de las máquinas cuando no se hallen previamente inscritas en la Sección de Modelos a que se refiere este Reglamento o se trate de inscripciones canceladas.

b) La fabricación, importación y comercialización de máquinas por quien no figure inscrito en la Sección correspondiente del Registro a que se refiere este Reglamento.

c) La instalación y explotación de máquinas carentes de marcas de fábrica o su alteración o inexactitud.

d) La explotación comercial de máquinas sin las autorizaciones a que se refiere este Reglamento o por personas que no estén autorizadas o no tengan el título de empresa operadora o de empresa de máquinas auxiliares y, en general, la explotación de las máquinas al margen de lo establecido en la homologación de las mismas.

e) La alteración de la memoria de juego o de las características definitorias del juego o del uso de las máquinas, de sus contadores, de las partidas o de los porcentajes de devolución o distribución de premios de las mismas.

f) Reducir el capital de las sociedades de las empresas de máquinas por debajo de los límites reglamentariamente establecidos.

g) Permitir o consentir la instalación de máquinas por personas no autorizadas, en lugares no habilitados así como la instalación y la explotación de las mismas si carecieran de las autorizaciones a que se refiere este Reglamento.

✐ Letra g) corregida por art. 1.6 de Decreto 252/1997, de 11 noviembre.

h) Autorizar o permitir la práctica de juego en máquinas a los menores de edad, con excepción de las máquinas de tipo «A».

i) La transmisión o cesión de las autorizaciones administrativas de las máquinas sin haber obtenido la previa autorización administrativa.

j) La instalación de máquinas en número que exceda del autorizado.

k) La interconexión de máquinas sin las correspondientes autorizaciones.

l) El impago total o parcial a los apostantes o usuarios de las cantidades ganadas, si la falta no constituye infracción grave.

m) Efectuar publicidad sin autorización o al margen de los límites fijados en las correspondientes autorizaciones.

n) La consignación de datos falsos o inexactos, cuando no constituyere delito, para la obtención de cualesquiera autorizaciones, permisos o documentos a que se refiere el presente Reglamento.

o) La participación, como usuarios, en las máquinas, directamente o por terceras personas, de los accionistas, partícipes, directivos o empleados de las empresas titulares de las autorizaciones, así como de los dueños o empleados de los locales donde se hallen instaladas aquéllas.

p) La comisión de dos infracciones graves en el plazo de un año.

Artículo 59. Infracciones graves.

Son infracciones graves las tipificadas en el artículo 26 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego, y especialmente las siguientes:

a) Permitir el acceso a los locales de juego donde se instalen máquinas a personas que lo tengan prohibido legal o reglamentariamente, así como la llevanza inexacta o incompleta de los registros de visitantes o de control de entrada relacionado con las máquinas de juego.

b) Negar a los órganos competentes la información necesaria para el adecuado control de las actividades de juego y no conservar en el local los documentos, relativos a las máquinas y los locales donde se instalen, a que se refiere este Reglamento.

c) La negativa u obstrucción a la acción inspectora de control y vigilancia realizada por los agentes de la autoridad así como por los funcionarios encargados específicamente de estas funciones, relativa a las máquinas y locales de juego donde se instalen.

d) No exhibir en los locales de juego, así como en las máquinas autorizadas, los documentos acreditativos de las autorizaciones establecidas en el presente Reglamento.

e) El impago total o parcial a los apostantes o usuarios de las cantidades ganadas en las máquinas de premio en cuantía inferior o equivalente a 500.000 pesetas.

f) Admitir, en los locales de juego donde se instalen máquinas, más personas que las permitidas según el aforo máximo autorizado por el mismo.

g) La conducta desconsiderada sobre usuarios o apostantes, tanto en el desarrollo del juego como en el caso de protestas o reclamaciones de éstos.

h) La instalación de máquinas de tipo «A» en número que exceda del autorizado.

i) Sobrepasar los límites horarios establecidos para los locales de juego o para los establecimientos donde haya máquinas autorizadas, siempre que en este último caso se hallen en funcionamiento al momento de la vulneración de los límites horarios.

j) La comisión de tres infracciones leves en el plazo de un año.

k) Cualquiera de las infracciones previstas en el artículo anterior cuando por su naturaleza, ocasión o circunstancia no deba ser calificada como muy grave.

Artículo 60. Infracciones leves.

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 27 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego, son infracciones leves las que se refieren al incumplimiento de cualquier tipo de requisitos o prohibiciones establecidos en dicha Ley y en el presente Reglamento y no señalados como graves y muy graves, y cualquiera de las infracciones previstas en el artículo anterior, cuando por su naturaleza, ocasión o circunstancia no deba ser calificada como grave.

Artículo 61. Reglas de imputación.

1. Son responsables de las infracciones tipificadas en el presente Reglamento las personas físicas y jurídicas que las cometan.

2. Sin perjuicio de lo dispuesto en el apartado anterior:

a) Las máquinas objeto de infracción se presumirán propiedad del titular del local donde se hallen instaladas, si no se deduce de la documentación existente en aquéllas al momento de la inspección o no se acredita fehacientemente su titularidad.

b) De las infracciones tipificadas en los apartados c), d), e) y j) del artículo 58 y en los apartados

d) y h) del artículo 59 del presente Reglamento son responsables solidarios la empresa operadora titular de las máquinas o su propietario y el titular del establecimiento donde se hallen instaladas dichas máquinas.

c) De las infracciones por incumplimiento de requisitos de las máquinas o la alteración de los programas de juego son responsables las empresas operadoras o las empresas de máquinas auxiliares, titulares de las mismas, salvo si se prueba la responsabilidad del fabricante, comercializador, distribuidor de los mismos o del propietario del local donde se hallan instaladas las máquinas.

3. De las infracciones cometidas en locales de juego donde se instalen máquinas, por directivos, administradores y empleados en general responderán solidariamente, asimismo, las personas o entidades para quienes aquéllos presten sus servicios.

Artículo 62. Prescripción, caducidad y cancelación de las infracciones.

1. Las infracciones leves prescribirán a los dos meses de su comisión, y las graves y muy graves a los dos años.

2. Caducará el procedimiento sancionador cuando éste quede paralizado por más de seis meses por causa no imputable al administrado.

3. Las sanciones impuestas por la comisión de infracciones muy graves y graves prescribirán en el plazo de dos años desde la firmeza de la resolución sancionadora, y las impuestas por la comisión de infracciones leves, una vez transcurrido el plazo de seis meses.

4. En lo relativo a la cancelación de las infracciones se estará a lo dispuesto en los apartados 1 y 2 del artículo 29 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego.

Artículo 63. Sanciones y medidas cautelares y complementarias.

1. Las infracciones tipificadas en los artículos anteriores serán sancionadas con multas en las siguientes cuantías:

a) Las muy graves, desde diez millones una pesetas hasta cien millones de pesetas. En caso de acreditarse un beneficio ilícito superior a cien millones de pesetas, la multa ascenderá al triple de dicho beneficio.

b) Las graves, desde un millón una pesetas hasta diez millones de pesetas.

c) Las leves, desde diez mil una pesetas hasta un millón de pesetas.

2. En los casos de infracciones graves y muy graves podrán imponerse asimismo las siguientes sanciones:

a) La suspensión por un período máximo de dos años o revocación definitiva de la autorización para la explotación de actividades de juego.

b) La suspensión por un período máximo de un año o revocación definitiva de los permisos de explotación para máquinas de juego, así como la suspensión de la explotación de máquinas de juego en los establecimientos de hostelería por un período máximo de un año.

c) La inhabilitación temporal por un período máximo de dos años o definitiva para ser titular de autorización respecto del juego y, en su caso, para ejercer la actividad en empresas o lugares dedicados al juego.

d) El comiso y, cuando la sanción sea firme, la destrucción o inutilización de los componentes, las máquinas o elementos de juego de la infracción.

3. Para la imposición de las sanciones, se ponderarán las circunstancias que concurran, teniendo en cuenta su incidencia en el ámbito territorial o social, aplicando en todo caso criterios de proporcionalidad, no pudiendo ser inferior la sanción al triple del beneficio ilícitamente obtenido.

Artículo 64. Organo sancionador.

1. Corresponderá al Director de Juego y Espectáculos del Departamento de Interior, la imposición de las sanciones por infracciones graves y leves, así como determinar la suspensión a que se refiere la letra b) del apartado 2 del artículo 63 de este Reglamento.

2. Corresponderá al Viceconsejero de Interior la imposición de las sanciones para las infracciones muy graves, así como la suspensión de la autorización de explotación, la revocación definitiva de los permisos de explotación y la inhabilitación temporal, a propuesta del Director de Juego y Espectáculos.

3. Las sanciones cuya cuantía sea superior a cincuenta millones de pesetas corresponderán al Consejero del Departamento de Interior.

4. Las sanciones que comporten clausura, inhabilitación o revocación definitiva corresponderán al Consejo de Gobierno a propuesta del Consejero de Interior.

Artículo 65. Procedimiento sancionador.

La instrucción de expedientes por infracciones a lo dispuesto en el presente Reglamento se ajustará a lo dispuesto en el artículo 33 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera.

A los efectos de este Reglamento, se entiende por:

a) Apuesta: cantidad de dinero, créditos o forma de pago equivalente que el usuario introduce, canjea, transfiere o paga, a cambio de la posibilidad de obtener un premio o ganancia. No se considerará apuesta, a los efectos de lo dispuesto en el artículo 8 del Reglamento, las bonificaciones que, obtenidas en el transcurso de una partida mediante sistemas de bonus, circuitos, escaleras o análogos, sean jugadas en el desarrollo de la misma partida.

b) Jugada: cada una de las intervenciones del usuario en un juego, con o sin precio a cambio.

c) Partida: conjunto de jugadas que realiza el usuario para desarrollar un juego y, en su caso, optar a los premios, que se inicia a cambio de un precio.

Segunda.

Las máquinas fabricadas y las legalmente comercializadas en un Estado miembro de la Unión Europea, y las originarias y legalmente comercializadas en los Estados pertenecientes al Espacio Económico Europeo, podrán ser homologadas por el procedimiento descrito en el Capítulo IV, siempre que las especificaciones técnicas de las mismas cumplan los requisitos establecidos en el Capítulo II del presente Reglamento, así como, en su caso, las reglamentaciones vigentes en el Estado respectivo, y se hayan realizado las pruebas o ensayos previos que determinen las características técnicas y de funcionamiento, con niveles de precisión, seguridad, adecuación e idoneidad equivalentes a los requeridos en el presente Reglamento.

Tercera.

Se prohíbe la publicidad del juego mediante máquinas, con excepción de la realizada en publicaciones específicas del sector.

Cuarta.

1. Las referencias que en el presente Reglamento se hacen al importador, lo son exclusivamente a personas físicas o jurídicas que comercialicen máquinas no procedentes de Estados miembros de la Unión Europea o de Estados firmantes del Acuerdo sobre el Espacio Económico Europeo.

2. Todo fabricante establecido en otro Estado miembro de la Unión Europea o en un Estado firmante del Acuerdo sobre el Espacio Económico Europeo, o toda empresa que esté establecida en dichos Estados y que importe directamente desde los mismos, podrá inscribirse en el registro en las mismas condiciones que una empresa establecida en el Estado español.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

Las inscripciones de empresas operadoras de máquinas de juego existentes a la entrada en vigor del presente Reglamento seguirán siendo válidas durante el plazo de vigencia que tuvieren establecido. La renovación de las mismas se realizará conforme a lo dispuesto en este Reglamento.

✐ Corregida por art. 1.7 de Decreto 252/1997, de 11 noviembre.

Segunda.

Los modelos de máquinas de juego de tipo «B» inscritos a la entrada en vigor del presente Reglamento seguirán siendo válidos por un período de tres años, debiendo adaptarse a esa fecha a las previsiones de este Reglamento o dejados fuera de explotación. No obstante lo anterior, la Dirección de Juego y Espectáculos podrá, en el plazo de tres meses desde la entrada en vigor del presente Reglamento, revisar las inscripciones de los modelos existentes cuando haya indicios de que dichas inscripciones se hayan producido incumpliendo la normativa en vigor, en cuyo caso el fabricante en el plazo de diez días desde la fecha de la resolución que determine que no es conforme a Derecho la inscripción, podrá solicitar la iniciación de un procedimiento de adaptación del citado modelo. Cuando no sea posible la adaptación o el fabricante no inste el mencionado procedimiento, se producirá la cancelación de las inscripciones conforme al procedimiento establecido en el artículo 28 del presente Reglamento.

Sin perjuicio de lo anterior, en el período de seis meses desde la entrada en vigor del presente Reglamento todas las máquinas deberán cumplir lo previsto en el apartado 2 del artículo 17 del mismo.

Tercera.

Las empresas de juego sujetas a los límites de participación en empresas operadoras y de titularidad de permisos de explotación a que se refiere el artículo 36, deberán adaptarse a lo dispuesto en dicho artículo en el plazo de un año, a partir de la entrada en vigor del presente Reglamento.

✐ Corregida por art. 1.8 de Decreto 252/1997, de 11 noviembre.

Cuarta.

Los boletines de instalación formalizados con anterioridad a la entrada en vigor del presente Reglamento, serán válidos hasta el vencimiento del plazo por el que se hubieren suscrito. Las nuevas autorizaciones de instalación serán realizadas en los documentos existentes en la actualidad, denominados boletines de instalación, hasta su paulatina sustitución por el nuevo documento, que habrá de producirse antes del 31 de diciembre de 1997.

Quinta.

1. Las máquinas auxiliares, las máquinas expendedoras y cualquier otra máquina que se halle instalada a la entrada en vigor del presente Reglamento y, de acuerdo con su régimen jurídico, se incluyan en el ámbito de máquinas de juego o máquinas auxiliares deberán adaptarse a lo dispuesto en el presente Reglamento en el plazo de un año, a partir de la entrada en vigor del mismo, o dejadas fuera de explotación.

§ 110 DECRETO 380/1994, DE 4 OCTUBRE. REGLAMENTO DE SALONES DE JUEGO Y RECREATIVOS

(BOPV núm. 200, de 20 octubre [LPV 1994, 451])

La regulación general de la actividad del juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco se produjo como consecuencia de la aprobación de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre Reguladora del Juego, fijando un marco general normativo y previendo un desarrollo reglamentario de cada uno de los subsectores del juego.

El presente Reglamento se dicta al amparo de las prescripciones de la citada Ley, haciendo una regulación acabada de los elementos intervinientes en esta actividad, cuales son la fijación de los requisitos de los titulares de las autorizaciones y, asimismo, los requisitos a cumplir por los locales para que sean considerados aptos desde el punto de vista administrativo.

Uno de los objetivos que ha guiado este cometido ha sido la fijación de medidas que promuevan la profesionalización de los titulares de autorizaciones y las garantías de seguridad de los locales, incidiendo sobremanera en el intento de dignificar los Salones de Juego y Recreativos.

Por cuanto antecede, a propuesta del Consejero de Interior, habiendo emitido informe el Consejo Vasco de Juego, y previa deliberación y aprobación del Consejo de Gobierno en su sesión de 4 de octubre de 1994, dispongo:

Artículo único.

Se aprueba el Reglamento de Salones de Juego y Salones Recreativos cuyo texto se inserta a continuación, así como el Anexo sobre condiciones técnicas de los establecimientos comprendidos en el ámbito de este Decreto.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Quedan derogadas todas aquellas disposiciones de igual o inferior rango que se opongan a lo previsto en el presente Decreto.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se faculta al Consejero de Interior para dictar las disposiciones necesarias en desarrollo y ejecución del presente Decreto, y en particular las relativas a la modificación de las características y condiciones de instalación de las máquinas en los Salones de Juego.

Segunda.

El presente Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial del País Vasco».

ANEXO 1

Reglamento de Salones de Juego y Salones Recreativos

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 1. Objeto y ámbito de aplicación.

Es objeto del presente Reglamento el establecimiento de las normas reguladoras de la instalación y funcionamiento de los locales destinados a Salones de Juego y Salones Recreativos, así como las condiciones de inscripción en el Registro Central de Juego de los titulares de aquéllos, en el ámbito de la Comunidad Autónoma del País Vasco, de acuerdo con lo dispuesto en la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego.

Artículo 2. Clasificación de los Salones.

1. De acuerdo con los artículos 14 y 15 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego, y a efectos de su régimen jurídico, los Salones se clasifican en Salones de Juego y Salones Recreativos.

2. Son Salones de Juego aquellos locales que, cumpliendo los requisitos técnicos recogidos en el presente Reglamento, se destinan específicamente a la explotación de máquinas recreativas con premio, con excepción de las máquinas de tipo «C».

El número máximo de máquinas de tipo B a instalar en la totalidad de los Salones de Juego de la Comunidad Autónoma del País Vasco no podrá ser superior a 1.500.

✐ Ap. 2 párr. 2 modificado por art. 1.A) de Decreto 277/2000, de 26 diciembre.

En los salones de juego no podrán instalarse menos de 12 ni más de 50 máquinas de tipo «B».

✐ Ap. 2 último párrafo añadido por art. 1.B) de Decreto 277/2000, de 26 diciembre.

3. Son Salones Recreativos aquellos establecimientos que, cumpliendo los requisitos técnicos especificados en el presente Reglamento, se destinan exclusivamente a la explotación de máquinas recreativas o de tipo «A».

4. En estos locales se podrán instalar máquinas deportivas, billares u otras similares no clasificadas como máquinas de juego, en función del aforo del local.

Artículo 3. Otros lugares autorizados.

1. Se podrá asimismo instalar con carácter temporal y en número máximo de 5, máquinas de tipo «A» en lugares de recreo, entendiendo como tales los campings, parques de atracciones, recintos feriales o similares.

2. Dichas máquinas deberán ser instaladas en espacios habilitados al efecto y su explotación precisará autorización específica de la Dirección de Juego y Espectáculos.

CAPÍTULO II

Requisitos y procedimiento de autorización

Artículo 4. Requisitos de Empresas titulares de Salones de Juego y Salones Recreativos.

1. Podrán ser inscritos en el Registro de Empresas de Salones del Registro Central del Juego las personas físicas y las personas jurídicas con formas societarias admitidas en Derecho, conforme al procedimiento y con los requisitos establecidos en los artículos siguientes.

2. La inscripción en dicho registro será condición inexcusable para la gestión y explotación de Salones de Juego y Salones Recreativos en el ámbito de la Comunidad Autónoma del País Vasco. Igualmente se precisará de una autorización individualizada de instalación y funcionamiento para la explotación de cada Salón, conforme el procedimiento establecido en el presente Reglamento.

Artículo 5. Empresas de Salones con forma societaria.

1. El capital social mínimo de las Empresas titulares de Salones con forma societaria será el que resulte de su legislación específica. El mismo se constituirá en acciones o participaciones nominativas, cuya transmisión deberá ser previamente autorizada por la Dirección de Juego y Espectáculos, y deberá estar totalmente suscrito y desembolsado.

2. Para determinar la participación de capital extranjero en las Empresas de juego a que se refiere este Reglamento se estará a lo que disponga la normativa específica.

Artículo 6. Inhabilitaciones para ostentar autorizaciones.

No podrán ser titulares de Empresas explotadoras de Salones las personas físicas que se encuentren en alguno de los supuestos previstos en los números 4 y 5 del artículo 19 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego, ni las sociedades en cuyo capital participen dichas personas.

Artículo 7. Régimen de inscripción de Empresas titulares de Salones de Juego y Salones Recreativos.

1. Las personas físicas o jurídicas que pretendan su inscripción en el Registro de Empresas de Salones dirigirán escrito de solicitud conforme a lo previsto en el artículo 70 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, aportando la siguiente documentación:

a) Fotocopia del documento nacional de identidad o pasaporte del solicitante y, tratándose de sociedades, el de los administradores, consejeros y socios.

b) Copia compulsada o testimonio de la escritura de constitución de la sociedad y de sus estatutos.

c) Certificación de la sociedad, emitida por órgano competente, de la relación de socios y cuotas de participación, así como la cifra de capital social.

d) Certificado de la inscripción de la sociedad en el Registro Mercantil, con fecha máxima de 3 meses anterior a la de la solicitud.

e) Certificado emitido por la Administración competente relativo a los antecedentes penales de las personas mencionadas en el apartado a) de este número.

f) Declaración de las personas a que se refiere el apartado a) de no estar incursos en los supuestos de inhabilitación establecidos en el artículo 6 del presente Reglamento.

g) Memoria descriptiva de los medios humanos, técnicos y materiales de que disponga el solicitante para el ejercicio de la actividad.

2. La Dirección de Juego y Espectáculos, previas las comprobaciones que estime necesario, y valorando los datos y documentos aportados, informará sobre la viabilidad de la inscripción, pudiendo interponerse, en caso de informe negativo, el pertinente recurso administrativo.

3. En caso de que la solicitud fuera informada favorablemente, se notificará dicha circunstancia al interesado, quien, en el plazo máximo de dos meses, deberá aportar justificante del depósito de la fianza conforme lo dispuesto en el artículo 13 de este Reglamento.

4. Si no se presentase la documentación en el plazo a que se refiere el apartado anterior, se comunicará al interesado que, transcurridos tres meses, se producirá la caducidad del expediente, en virtud de lo dispuesto en el artículo 92 de la Ley 30/1992, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

5. Una vez presentados los documentos señalados en el apartado 3 se procederá, en su caso, a la inscripción en el Registro de Empresas de Salones.

Artículo 8. Procedimiento para la autorización de instalación y funcionamiento de Salones de Juego y Salones Recreativos.

1. Para la gestión y explotación de Salones de Juego y Salones Recreativos es preciso haber obtenido la inscripción a que se refiere el artículo anterior.

2. Las personas físicas o jurídicas que pretendan la instalación de un Salón de Juego o de un Salón Recreativo, dirigirán escrito a la Dirección de Juego y Espectáculos conforme a lo previsto en el artículo 70 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, aportando la siguiente documentación:

a) Copia de la resolución de autorización en el Registro de Empresas de Salones o mención del número de inscripción autorizado. En el supuesto de que se solicite conjuntamente la inscripción en el Registro de Empresas de Salones y la autorización de instalación y funcionamiento de un Salón de Juego o Recreativo, deberá justificarse que se ha procedido de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 7 de este Reglamento.

b) Proyecto básico de las obras e instalaciones del local redactado por técnico competente y visado por el Colegio Profesional correspondiente. El contenido mínimo del mismo será el siguiente:

– Plano del local donde se pretenda instalar el Salón, a escala 1/1000, con mención de las superficies destinadas a sala de juegos, servicios y, en su caso, otras dependencias como vestíbulos, almacén u oficinas.

– Plano indicativo de la ubicación de los medios de protección contra incendios y evacuación.

– Memoria en la que se hará constar el cumplimiento de las Condiciones Técnicas a que se refiere el Anexo a este Reglamento.

c) Plano de situación del local relativo a una superficie delimitada por un radio de, al menos 250 metros, alrededor del mismo, y declaración de inexistencia de salones de juego en dicha zona, considerando las distancias establecidas en este artículo. Todo ello certificado por técnico competente o por entidad homologada por el Gobierno Vasco, en materia de locales de espectáculos públicos y actividades recreativas.

✐ Ap. 2 c) añadido por art. 2.A) de Decreto 277/2000, de 26 diciembre.

3. La Dirección de Juego y Espectáculos, valorando la documentación aportada, recabados los datos y efectuadas las comprobaciones que estime necesarias, informará sobre la viabilidad de la autorización.

4. Si la solicitud fuera informada en sentido favorable, se notificará dicha circunstancia al interesado, quien, en el plazo máximo de seis meses, deberá aportar la siguiente documentación:

a) Documento, emitido por el Ayuntamiento correspondiente, relativo a la posibilidad de ejercer la actividad en el local en que se pretenda instalar el Salón de Juego o Recreativo.

b) Certificado emitido por técnico competente en el que constará la correspondencia entre el proyecto a que se refiere el número 2 letra b) de este artículo y la ejecución final de aquél, con indicación, en su caso, de las medidas correctoras adoptadas a instancia del órgano competente.

c) Justificante del depósito de la fianza en la cuantía que corresponda, conforme a lo dispuesto en el artículo 13 de este Reglamento.

d) Documento acreditativo de la disponibilidad del local.

e) Justificante del alta del titular de la autorización y, en su caso, de los empleados, en el régimen correspondiente de la Seguridad Social.

5. No se autorizarán salones de juego cuando existan otros autorizados o en tramitación a una distancia igual o inferior a 150 metros medida radialmente, o igual o inferior a 200 metros medida linealmente, del que se pretende instalar. En caso de archivo o denegación firme en vía administrativa de un expediente en tramitación, el derecho lo podrá ejercitar el interesado que corresponda por orden de solicitud.

Se entenderá por distancia radial la medida del radio de una circunferencia cuyo centro sea la puerta de acceso del local cuya autorización se pretende. Se entenderá por distancia lineal la distancia medida desde la puerta de acceso al local cuya autorización se pretende, medida a través de itinerarios accesibles, permitidos y recorribles a pie.

✐ Ap. 5 añadido por art. 2.A) de Decreto 277/2000, de 26 diciembre.

Artículo 9. Otorgamiento de la autorización.

1. Si no se presentase la documentación en el plazo a que se refiere el apartado anterior, se comunicará al interesado que, transcurridos tres meses, se producirá la caducidad del expediente, en virtud de lo dispuesto en el artículo 92 de la Ley 30/1992, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

2. Una vez presentados los documentos referidos en el apartado 4 del artículo anterior, se procederá a otorgar la autorización de instalación y funcionamiento del Salón, en la que deberá constar, al menos, el aforo máximo autorizado y el número máximo de máquinas de juego a instalar.

3. Esta autorización se entenderá otorgada sin perjuicio de las licencias municipales exigibles según la normativa vigente.

Artículo 10. Consulta previa de viabilidad.

1. No obstante lo dispuesto en el artículo anterior, cualquier persona interesada en la explotación de un Salón podrá instar de la Dirección de Juego y Espectáculos la consulta sobre la posibilidad de obtener autorización para su instalación y funcionamiento.

2. A tal efecto deberá adjuntar la siguiente documentación:

a) Copia del documento nacional de identidad o similar del peticionario.

b) La referida en el apartado b), número 2 del artículo 8 del presente Reglamento.

3. A la vista de la documentación aportada, la Dirección de Juego y Espectáculos contestará, en el plazo máximo de 3 meses, en sentido favorable o contrario a la posibilidad de autorización, pudiendo, en este último caso, señalar al interesado las medidas correctoras a adoptar en el local a efectos de la autorización.

4. En el supuesto de que la respuesta a la consulta fuera favorable, si el interesado inicia expediente de autorización no estará obligado a presentar la documentación a que se refiere el número 2 de este artículo. Si el informe fuera condicionado a la adopción de medidas correctoras, el interesado, en el curso del expediente, deberá justificar la realización de aquéllas. Para que surta efecto lo dispuesto en este apartado la solicitud de autorización de instalación de Salón deberá realizarse en un plazo máximo de 3 meses desde el recibo por el interesado de la contestación a la consulta previa de viabilidad.

5. La respuesta a la consulta previa de viabilidad no supondrá en ningún caso autorización administrativa para la explotación del Salón objeto de la consulta, siendo preciso, en todo caso, obtener la autorización a través del procedimiento establecido en el artículo 8 de este Reglamento.

Artículo 11. Vigencia, extinción, caducidad y transmisibilidad de las inscripciones en el Registro de Empresa de Salones y de las autorizaciones de instalación y funcionamiento.

1. Las inscripciones en el Registro de Empresas de Salones y las autorizaciones de instalación y

funcionamiento de Salones tendrán una duración de 3 años renovables de acuerdo con la normativa vigente al momento de realizarse.

2. Podrá cancelarse la inscripción y las autorizaciones a que se refiere el punto anterior en los siguientes casos:

a) Por renuncia del interesado manifestada por escrito a la Dirección de Juego y Espectáculos.

b) Por disolución voluntaria o legal de la empresa. En caso de fallecimiento del titular o de alguno de los socios o partícipes de la empresa, una vez realizados los trámites conforme a las normas de derecho privado en materia de sucesiones, el causahabiente deberá solicitar las autorizaciones administrativas preceptivas de la Dirección de Juego y Espectáculos.

c) Por el transcurso del plazo de validez de la autorización sin haber instado la renovación, previo requerimiento administrativo.

d) Por resolución de revocación adoptada en procedimiento administrativo instruido de acuerdo con la normativa en vigor, en base a alguna de las siguientes causas:

– La no reposición de fianzas en el plazo establecido en el artículo 13, cuando hubiera disminuido su cuantía.

– Cuando durante el período de vigencia de las autorizaciones se pierdan todos o algunos de los requisitos que determinaron su otorgamiento, relativas a la persona titular o al local.

– Cuando se dejasen de cumplir por los titulares de las autorizaciones, sus socios o administradores, las prescripciones de los artículos 5 y 7 de este Reglamento.

e) Asimismo, las autorizaciones de Salón quedarán sin efecto cuando, por cualquier causa, se extinga la inscripción del titular de aquéllas en el Registro de Empresas de Salones.

3. Las autorizaciones de inscripción en el Registro de Empresas de Salones son intransmisibles inter vivos, sin perjuicio de lo dispuesto en el apartado 2.b) del presente artículo.

4. La transmisión de autorizaciones de instalación y funcionamiento de Salones precisan de previa autorización administrativa de la Dirección de Juego y Espectáculos. La transmisión sólo operará entre personas físicas o jurídicas inscritas en el Registro de Empresas de Salones.

5. Las modificaciones del local que impliquen una modificación de la superficie útil de sus dependencias, deberán ser previamente autorizadas por la Dirección de Juego y Espectáculos.

Artículo 12. Renovación de las inscripciones y autorizaciones.

1. La solicitud de renovación de las autorizaciones a que se refiere el presente Reglamento se presentará en la Dirección de Juego y Espectáculos con una antelación de al menos dos meses sobre la fecha de expiración de la autorización.

2. Para la renovación de las inscripciones en el Registro de Empresas de Salones, el interesado deberá aportar la documentación prevista en los apartados a), e) y f) del número 1 del artículo 7 del presente Reglamento respecto a las personas físicas titulares de la autorización y, en el caso de personas jurídicas, de los administradores, consejeros y socios.

3. A la vista de la documentación aportada y del cumplimiento de los requisitos establecidos en los números anteriores, previas las comprobaciones oportunas, la Dirección de Juego y Espectáculos resolverá sobre la procedencia de la renovación, considerándose concedida ésta si no recayese resolución en plazo.

CAPÍTULO III

Fianzas

Artículo 13. Fianzas.

1. Para obtener las inscripciones y autorizaciones a que se refiere el presente Reglamento habrá de depositarse fianza por los siguientes conceptos y cuantías:

a) 1.000.000 de ptas. para las inscripciones de Empresas titulares de Salones Recreativos.

b) 5.000.000 de ptas. para las inscripciones de Empresas titulares de Salones de Juego.

c) 2.000.000 de ptas. por cada autorización de Salón Recreativo.

d) 5.000.000 de ptas. por cada autorización de Salón de Juego.

2. Si se solicitase la inscripción conjunta de Empresa de Salones de Juego y de Salones Recreativos, se acumulará el importe de las dos fianzas.

3. La fianza, que se podrá constituir en metálico o mediante aval de banco, caja de ahorros,

entidades de seguro, cooperativas de crédito o sociedades de garantía recíproca sometidas a la Ley 33/1984, de 2 de agosto, deberá formalizarse a favor de la Administración de la Comunidad Autónoma del País Vasco y quedará afecta al pago forzoso de las sanciones administrativas previstas en la normativa de juego como consecuencia del desenvolvimiento de la actividad.

4. Si por cualquier circunstancia se produjera la disminución de la cuantía de la fianza, la empresa titular de la autorización, en el plazo máximo de un mes, vendrá obligada a reponer la cuantía de la misma hasta el límite establecido. La no reposición de la expresada garantía determinará la revocación de la inscripción o autorización, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 11 apartado d) del presente Reglamento.

5. La fianza sólo podrá ser retirada previa autorización de la Administración. No obstante, sólo se autorizará dicha retirada cuando desaparezcan las causas que motivaron su consignación y no haya obligaciones pecuniarias pendientes relativas a pago de tasas administrativas o expedientes sancionadores. Si en el momento de solicitar la devolución de la fianza hubiere algún expediente sancionador en curso, no se autorizará la devolución hasta tanto quede resuelto el mismo y, en su caso, el interesado satisfaga el importe de la sanción.

CAPÍTULO IV

Régimen de explotación y funcionamiento

Artículo 14. Régimen de explotación de las máquinas de juego en Salones y lugares autorizados.

1. En los Salones, la relación de máquinas autorizadas figurará en un impreso debidamente diligenciado por la Dirección de Juego y Espectáculos, que estará colocada en un lugar visible del Salón. Dicha relación deberá ser renovada cuando haya cambios de máquinas o ampliación o disminución de las mismas y, en todo caso, al cabo de un año de su expedición.

✎ Ap. 1 suprimido por disp. derog. de Decreto 277/2000, de 26 diciembre.

2. En los Salones de Juego podrán instalarse máquinas de tipo «B» que concedan premio por un importe máximo de 25.000 ptas. El número de éstas no será superior al cincuenta por ciento del aforo máximo de máquinas según la autorización de instalación y funcionamiento, y en las mismas se hará constar de forma visible en su parte frontal la cuantía del premio máximo a obtener.

Artículo 15. Régimen de funcionamiento de los Salones.

1. En los Salones de Juego se impedirá la entrada a los menores de edad y a las personas que presenten síntomas de embriaguez o de estar bajo los efectos de sustancias estupefacientes. La prohibición de acceso a los menores de edad deberá constar de forma visible en la entrada del local. Al titular del local se le reconoce el derecho de admisión para llevar a efecto dichas prohibiciones.

2. En los Salones de Juego y Salones Recreativos deberá constar públicamente la autorización de instalación y funcionamiento expedida por la Dirección de Juego y Espectáculos. Asimismo, habrá a disposición de los usuarios un Libro u Hojas de Reclamaciones conforme al modelo que se determine, debidamente diligenciado por la Dirección de Juego y Espectáculos.

3. A los efectos de inspección y control los titulares de los Salones tendrán en el local, a disposición de los funcionarios competentes, toda la documentación relativa a las autorizaciones del local y de las máquinas instaladas.

4. En los Salones de Juego y Recreativos, previa obtención de la licencia correspondiente, se podrá instalar un servicio de hostelería, quedando prohibida la venta de bebidas alcohólicas en los Salones Recreativos. En este caso, la superficie destinada al mostrador e instalación de mesas no podrá ser superior al treinta por ciento de la superficie útil del local.

5. Se colocará en la fachada de los Salones un letrero, rótulo o similar con indicación de su carácter de Salón de Juego o Salón Recreativo y a continuación la denominación del local. Cualquier otra señalización referida a otros servicios existentes en el Salón será accesoria respecto a ésta, debiendo ser de tamaño inferior a la indicación mencionada.

CAPÍTULO V

Régimen sancionador

Artículo 16. Infracciones administrativas.

1. De acuerdo con lo establecido en los artículos 24 y siguientes de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego, las infracciones a lo dispuesto en el presente Reglamento se clasifican en leves, graves y muy graves.

2. En desarrollo de lo dispuesto en el artículo 25 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego, serán infracciones muy graves:

a) La organización, práctica, celebración o explotación de Salones en locales no autorizados conforme a lo dispuesto en este Reglamento.

b) La explotación o gestión de Salones por personas que no se hallen inscritas en el Registro de Empresas de Salones.

c) La cesión por cualquier título de las autorizaciones a que se refiere este Reglamento sin proceder de acuerdo con lo dispuesto en el mismo.

d) Cualquier otra acción u omisión tipificada como tal en la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego.

3. En desarrollo de lo dispuesto en el artículo 26 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego, serán infracciones graves:

a) La instalación de máquinas de tipo «A» en los locales o lugares a que se refiere este Reglamento en número que exceda del autorizado o careciendo de autorización administrativa.

b) La falta de comunicación de cualquier modificación de la autorización inicial para la que no se requiera autorización previa.

c) Permitir o no impedir a los menores de edad el acceso a los establecimientos donde tuvieran prohibida su entrada.

d) No tener adosada la documentación preceptiva en las máquinas instaladas en el Salón, estando en posesión de las autorizaciones administrativas.

e) Cualquier otra acción u omisión tipificada como tal en la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego.

4. En desarrollo de lo dispuesto en el artículo 27 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego, serán infracciones leves:

a) La inexistencia de letreros o carteles en las puertas de acceso al Salón con la indicación de prohibición de entrada a los menores de edad.

b) La colocación de letreros, rótulos o similares contraviniendo lo dispuesto en el artículo 15.5 del presente Reglamento.

c) Realizar obras de reforma en el local sin haber obtenido autorización administrativa, cuando su obtención sea preceptiva a tenor de este Reglamento.

d) No proceder en plazo a la renovación de la relación de máquinas a que se refiere el artículo 14.1 de este Reglamento.

✐ Ap. 4 d) suprimido por disp. derog. de Decreto 277/2000, de 26 diciembre.

e) Cualquier otra acción u omisión tipificada como tal en la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego.

5. Las infracciones contenidas en el presente Reglamento se sancionarán en la cuantía y conforme al régimen y procedimiento establecido en el Capítulo IV de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

Las inscripciones en el Registro de Empresas de Salones y las autorizaciones de instalación y funcionamiento de Salones concedidas con anterioridad a la entrada en vigor de este Reglamento seguirán siendo válidas durante el plazo de vigencia establecido en la normativa al amparo de la cual se concedieron. Las que no tuvieran señalado plazo de vigencia deberán ser renovadas en el plazo de un año desde la referida entrada en vigor de este Reglamento.

Segunda.

Sin perjuicio de lo previsto en la Disposición Transitoria anterior, las empresas con autorizaciones vigentes o los Salones en explotación a la fecha de entrada en vigor de este Reglamento deberán, a los fines de actualización documental, presentar ante la Dirección de Juego y Espectáculos en el plazo de seis meses, la siguiente relación de datos y documentación:

a) Nombre del titular o del representante legal del Salón o Salones y domicilio.

b) Fotocopia del documento nacional de identidad de la persona a que se refiere el apartado

anterior y, en el caso de personas jurídicas, copia compulsada de los estatutos de la sociedad y certificado de la relación de socios con las cuotas de participación de la sociedad.

Tercera.

El expediente de renovación de aquellos Salones que, con una antelación de al menos 6 meses a la entrada en vigor del presente Reglamento, tuvieren solicitada la renovación de autorización y no se hubiera dictado resolución, será tramitado conforme a lo dispuesto en la normativa anterior, salvo lo dispuesto en la Disposición Transitoria Cuarta, que será aplicable a todos los titulares sin excepción.

Cuarta.

Las personas físicas y jurídicas inscritas en el Registro de Empresas de Salones y las autorizaciones de Salones deberán adaptarse a lo dispuesto en este Reglamento en lo relativo a requisitos de empresas y fianzas, en el plazo de un año desde su entrada en vigor.

Quinta.

Los titulares de autorizaciones provisionales de Salones deberán proceder a la actualización de dichas autorizaciones en el plazo de seis meses desde la entrada en vigor de este Reglamento. En caso contrario se instruirá expediente de revocación conforme lo dispuesto en el artículo 11.e) del presente Reglamento.

Sexta.

La renovación de las autorizaciones de instalación y funcionamiento de Salones actualmente vigentes se realizará conforme a los requisitos establecidos en este Reglamento. En el supuesto de que sea técnicamente imposible la adaptación y no pudieran cumplirse la totalidad de las condiciones técnicas previstas en el Anexo a este Reglamento, el interesado deberá proponer un plan alternativo emitido por técnico competente y visado por el Colegio correspondiente que garantice la seguridad de personas y bienes, de conformidad con las reglamentaciones exigibles, particularmente en cuanto a solidez de las estructuras y las medidas de prevención y protección contra incendios. Asimismo, y en todo caso, deberán cumplir lo dispuesto en los apartados 5, 6, 7, 8 y 10 del citado Anexo.

ANEXO 2

Al Reglamento de Salones de Juego y Salones Recreativos

CONDICIONES TÉCNICAS DE SALONES DE JUEGO Y SALONES RECREATIVOS

1. **Situación**

Los Salones Recreativos y Salones de Juego deberán tener acceso y salida por calles o espacios equivalentes que satisfagan las condiciones de seguridad y distancia que fija la Norma Básica de Edificación NBE-CPI/1991 (RD 279/1991).

2. **Vías de evacuación, puertas y escaleras**

A efectos de cálculos de vías de evacuación, puertas, escaleras y rampas de los locales destinados a Salones de Juego y Salones Recreativos se estará a lo dispuesto en la NBE-CPI/1991.

3. **Superficie**

La superficie útil mínima de los locales destinados a la explotación de Salones será la siguiente:

a) Salón de Juego: cien metros cuadrados (100 m^2).

b) Salón Recreativo: cincuenta metros cuadrados (50 m^2).

Se entiende por superficie útil exclusivamente la que es accesible normalmente por el público, incluyendo en ésta las dependencias destinadas a vestíbulo, si lo hubiera, aseos y sala de juego. No se computará como superficie útil la destinada a mostradores.

4. **Altura**

La altura mínima de la sala de juego será de 2,60 metros. Excepcionalmente dicha altura podrá ser de 2,40 metros en algunos puntos de aquélla sin que abarque dicha disminución más del 30 por 100 de la superficie de la sala de juegos.

En el resto de las dependencias del local la altura no podrá ser inferior a 2,30 metros.

5. **Aseos**

Todos los Salones deberán contar con aseos diferenciados para cada sexo.

6. **Aforo**

La ocupación máxima del local se determinará en la proporción de una persona por cada 1,50 m^2 de superficie útil del local.

7. **Número de máquinas y distribución**

El número máximo de máquinas de juego a instalar en los Salones de Juego y en los Salones Recreativos, incluidas las deportivas o similares a que se refiere el art. 2.4 del Reglamento, se determinará en razón de una por cada 3 m^2.

Las máquinas se dispondrán de forma que no obstaculicen los pasillos y vías de evacuación del local. En cualquier caso, deberá haber un pasillo de circulación de un mínimo de 2 m de ancho. El espacio para uso de los jugadores por cada máquina será como mínimo de 0,60 m por 0,60 m.

La separación mínima entre máquinas si están colocadas en hilera será de 0,50 m.

8. **Instalación Eléctrica**

Será de aplicación lo dispuesto en el Reglamento de Baja Tensión y normativa concordante.

9. **Demás medidas de seguridad**

En lo relativo a volúmenes, compartimentación, medidas de protección contra incendios y, en general, normas de seguridad de los locales, será de aplicación lo dispuesto en la NBE-CPI/1991 y la normativa sectorial de aplicación.

10. **Plan de emergencia**

Será de aplicación lo dispuesto en la normativa en vigor referente al Plan de Emergencia.

p) Comunidad Valenciana

§ 111 DECRETO 44/2007, DE 20 ABRIL. APRUEBA EL REGLAMENTO DE SALONES RECREATIVOS Y SALONES DE JUEGO

(DOGV núm. 5496, de 23 abril [LCV 2007, 202])

El Consell en uso de las competencias conferidas por el Estatut d'Autonomia y de la Ley 4/1988, de 3 de junio, del Juego de la Comunitat Valenciana, aprobó mediante el Decreto 77/1993, de 28 de junio, el Reglamento de Salones Recreativos y Salones de Juego.

Por el Decreto 79/2002, de 23 de mayo, se modificaron determinados preceptos del anterior Decreto, a fin de adecuarlo a la realidad existente tanto desde el punto de vista de la distribución y configuración de los Salones Recreativos y Salones de Juego, como a las normas básicas de la edificación en vigor.

Habida cuenta que los constantes cambios tecnológicos, al modificar la realidad social existente, conllevan una adecuación empresarial a las nuevas demandas que se generan, se hace necesaria una nueva regulación que permita al sector adecuar su oferta a las demandas de ocio que la evolución técnica hace surgir.

En esta línea y en concordancia con la modificación que se introdujo en la Ley de Juego sobre la práctica en los salones de juego de los juegos de apuestas y de boletos, se recoge la posibilidad de su práctica en los Salones de Juego en las condiciones y requisitos que los Reglamentos específicos de los juegos citados determinen.

Por otra parte, se modifica el requisito de la superficie mínima que debe reunir un local para autorizar la instalación de un Salón Recreativo y Salón de Juego a tenor del número de habitantes de la población en que se va a ubicar por considerar que en la actualidad los metros mínimos pueden verse reducidos por la disminución del volumen de las máquinas a instalar en ellos y por la minoración en el número cuantitativo de las mismas, y porque la realidad social ha impuesto una menor afluencia de público que hace innecesario, en la mayoría de los casos, la exigencia de superficies mayores a las fijadas en la presente Norma.

Asimismo, se amplía la posibilidad de interconexión de máquinas de tipo B incluyendo las especiales dentro de un mismo salón, y se contempla la posibilidad de interconexión de máquinas ubicadas en distintos salones siempre que se dote al salón de un servicio de control de admisión.

Por último, se establecen excepciones respecto de determinadas condiciones de instalación para los Salones Recreativos y Salones de Juego ubicados en Centros Comerciales o análogos, así como para aquellos instalados en edificios que reúnan requisitos concretos de medidas de seguridad, eliminando con estas medidas la discriminación existente de instalación de estos locales de juego, en relación con otros dedicados al ocio actualmente instalados en las mismas circunstancias.

Por cuanto antecede, previo informe de la Comisión del Juego de la Comunitat Valenciana, a propuesta del conseller de Economía, Hacienda y Empleo, conforme con el Consell Jurídic Consultiu de la Comunitat Valenciana y previa deliberación del Consell, en la reunión del día 20 de abril de 2007, dispongo:

Artículo único.

Se aprueba el Reglamento de Salones Recreativos y Salones de Juego, que se inserta a continuación.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única.

Quedan derogados el Decreto 77/1993, de 28 de junio, del Consell, por el que se aprueba el Reglamento de Salones Recreativos y Salones de Juego, modificado por el Decreto 79/2002, de 23 de

mayo, del Consell, así como las demás disposiciones de igual o inferior rango en lo que se opongan a lo dispuesto en el presente Decreto y en el Reglamento por él aprobado.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se autoriza al conseller competente en materia de juego para dictar las disposiciones necesarias para el cumplimiento y desarrollo de lo dispuesto en el presente Decreto.

Segunda.

El presente Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Diari Oficial de la Comunitat Valenciana».

REGLAMENTO DE SALONES RECREATIVOS Y SALONES DE JUEGO

CAPÍTULO I

Objeto del Reglamento

Artículo 1. Ámbito y objeto.

El presente Reglamento tiene por objeto establecer en el ámbito de la Comunitat Valenciana, las normas que regulan la instalación, funcionamiento y explotación de los establecimientos destinados a salones recreativos y salones de juego a que se refiere el artículo 11 de la Ley de la Generalitat 4/1988, de 3 de junio, del Juego en la Comunitat Valenciana, así como los requisitos que han de cumplir las personas físicas o jurídicas titulares de los mismos.

CAPÍTULO II

Definición y características

Artículo 2. Clasificación.

A los efectos de su régimen jurídico y conforme a lo dispuesto en el artículo 11 de la Ley del Juego de la Comunitat Valenciana, los salones se clasifican en:

– Salones recreativos/Centros de Ocio Familiar/Salones Cyber.

– Salones de juego.

Artículo 3. Definiciones.

1. Se entiende por salones recreativos o centros de ocio familiar todos aquellos establecimientos autorizados exclusivamente para la explotación e instalación de máquinas recreativas de puro entretenimiento o tipo A de las definidas en el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar. En estos establecimientos podrán instalarse otras máquinas o aparatos de puro pasatiempo o recreo, tales como futbolines, billares, tenis de mesa, boleras o similares.

Se denominan salones Cyber los salones recreativos en donde se exploten únicamente máquinas recreativas de tipo A, cuyo funcionamiento sea mediante aparatos informáticos que permitan, a cambio de un precio por un determinado tiempo de uso, la práctica de juegos recreativos en locales de pública concurrencia. La práctica de dichos juegos sólo podrá desarrollarse mediante sistemas de conexión individuales o redes debidamente autorizadas, tales como ordenadores personales, videoconsolas y similares.

Obligatoriamente en las fachadas o puertas de acceso a los mismos existirá un rótulo o rótulos en los que exclusivamente deberá figurar la indicación de «Salón Recreativo», «Centro de Ocio Familiar» o «Salón Cyber».

2. Se entiende por salones de juego aquellos establecimientos dedicados específicamente a la explotación de máquinas de tipo B o recreativas con premio, si bien podrán igualmente explotarse en ellos máquinas de tipo A y practicarse los juegos de apuestas y boletos, en las condiciones que reglamentariamente se determinen.

Obligatoriamente en las fachadas o puertas de acceso a los mismos existirá un rótulo o rótulos en los que exclusivamente deberá figurar la indicación de «Salón de Juego».

3. No obstante lo dispuesto en los apartados anteriores, previa comunicación a la Conselleria competente en materia de juego, en el rótulo o rótulos podrá figurar el nombre comercial o la denominación del salón, así como, en su caso, la leyenda «Máquinas con premio», «Máquinas interconectadas», «Máquinas especiales interconectadas», o «Salón interconectado», según los casos.

Artículo 4. Situación.

1. Todos los salones dispondrán de alguna salida y fachada a vía pública o espacio abierto y comunicado directamente con la vía pública que satisfaga las condiciones de seguridad y distancias que fijan la normativa técnica de edificación aplicable.

2. Los emplazados en galerías comerciales precisarán que la galería de acceso tenga salidas alternativas a la vía pública y que su puerta de salida no diste más de 10 metros de la vía pública o espacio abierto apto para circulación rodada.

3. Se prohíbe la instalación de cualquier dependencia normalmente accesible por el público, a una cota inferior a los 4 metros o superior a 5 metros, respecto del rasante de la calle en el punto medio de cualquiera de las salidas.

No obstante lo establecido en el apartado anterior, se permitirá el aumento de cotas en los siguientes casos:

a) Cuando el salón ubicado en un edificio no comercial constituya un sector de riesgo de incendio independiente del resto del edificio y disponga de otras salidas alternativas de evacuación, a un espacio seguro (pasillo protegido, escalera protegida, etc.) calculadas según el aforo del local.

b) Cuando el salón esté ubicado en un edificio comercial o análogo que sea totalmente exento y cada planta disponga de salidas de edificio aptas para la evacuación de todos sus ocupantes hasta un espacio exterior seguro, cuyo recorrido no supere los 60 metros y tengan la cualidad de espacio seguro. Que el edificio esté protegido, en su totalidad, con una instalación de rociadores automáticos de agua y cuente con sistemas que garanticen un eficaz control de humos producidos por un incendio.

En los casos referidos en los apartados a) y b) deberá aportarse junto a la documentación técnica específica, certificado emitido por el técnico que ha elaborado el proyecto en el que se acredite el cumplimiento de los requisitos indicados.

Artículo 5. Puertas.

1. El acceso principal del salón tendrá una anchura mínima de 1,20 metros y dispondrá, en todo caso, de puerta de acceso como cerramiento del local durante las horas de funcionamiento del establecimiento. No es preceptiva la existencia de vestíbulos para este tipo de actividades.

2. El número, dimensiones, características y disposición de las puertas de acceso, de salida de emergencia y escaleras cumplirán lo que disponga la normativa técnica de edificación aplicable, y se determinarán en función del aforo máximo del local.

3. Todos los locales deben disponer de salidas de emergencia, excepto aquellos que tengan un aforo no superior a 100 personas y el recorrido de evacuación desde el punto más alejado de la salida, accesible por el público, cumpla la distancia fijada en la normativa técnica de edificación aplicable.

4. Si concurren diversos locales en un mismo vestíbulo, las puertas de salida estarán en función de la suma total de los aforos de cada uno de los diferentes locales, cumpliendo los mínimos establecidos en la normativa técnica de edificación aplicable.

5. Todas las puertas del local a utilizar por un número superior a 10 personas deberán abrir en el sentido de la evacuación y sobre eje vertical. Las puertas correderas, plegables o enrollables, se permitirán únicamente como cierre suplementario de seguridad fuera del horario de funcionamiento del salón. Ninguna hoja tendrá dimensiones superiores a 1,20 metros y si las hojas son de material transparente dispondrán de una señal opaca a 1,50 metros de altura.

Las puertas de acceso o de salida a la vía pública o espacio exterior deberán disponer de accesibilidad y retranquearse respecto a la fachada como mínimo la anchura de su hoja, exceptuando las puertas de emergencia, cuando lo permitan las ordenanzas municipales.

Artículo 6. Vías de evacuación y pasillos.

1. Se entiende por vía de evacuación, el espacio necesario para el recorrido continuo y sin obstáculos del interior del salón hasta la salida a la vía pública o espacio exterior, considerando como origen de evacuación en lo establecido en la normativa técnica de edificación aplicable.

2. Las vías de evacuación o pasillos principales de circulación del público tendrán una anchura mínima de 1,20 metros, no obstante, podrán existir pasillos de circulación secundarios de una anchura mínima de 0,80 metros y longitud no superior a 10 metros. Queda prohibida la existencia de peldaños en los pasillos y en las vías de evacuación, salvándose los desniveles con rampas de pendiente máxima del 12 por 100.

3. En el recorrido máximo de evacuación desde cualquier punto del interior del salón, accesible al público, hasta una salida exterior, se estará a lo dispuesto en la normativa técnica de edificación aplicable.

Artículo 7. Superficie.

1. Los locales destinados a la instalación de salones recreativos deberán disponer de una superficie mínima útil de 50 metros cuadrados.

2. Los locales destinados a la instalación de salones de juego, dispondrán de una superficie mínima útil de 130 metros cuadrados, cuando estén ubicados en poblaciones de más de 120.000 habitantes, y de 100 metros cuadrados en los restantes casos.

3. Se entenderá por superficie útil la que es accesible normalmente por el público, es decir, los vestíbulos –si los hubiera–, la sala de juego y los aseos. No serán computables como superficies útiles el resto de dependencias.

Artículo 8. Altura.

La altura mínima media libre interior de la sala de juego no será inferior a 2,60 metros, sin que pueda en ningún punto ser inferior a 2,30 metros. En el resto de las dependencias como aseos, almacén y otros auxiliares no podrá ser inferior a 2,30 metros.

Artículo 9. Aforo.

La ocupación máxima del local se determinará en la proporción de una persona por cada 1,50 metros cuadrados de superficie útil destinada a juego.

Artículo 10. Aseos.

1. Los salones recreativos y salones de juego con aforo inferior a 75 personas deberán disponer como mínimo de un aseo diferenciado para cada sexo compuesto al menos, de lavabo e inodoro. Cuando el aforo esté comprendido entre 75 y 200 personas se incrementará en un inodoro y un lavabo cada uno de los aseos. En aforos superiores a 200 personas, se incrementará en un lavabo y un inodoro más en cada uno de los aseos, por cada 150 personas o fracción. Pudiéndose en el de caballeros colocar un urinario en lugar de un inodoro, siempre que el número total de urinarios sea como máximo el doble al de inodoros.

2. Deberá existir siempre un aseo adaptado para ser utilizado por personas con minusvalías físicas.

3. No obstante lo establecido en los apartados anteriores, los salones situados en edificios destinados a establecimientos comerciales, podrán disponer de un solo aseo para ambos sexos y además adaptado a minusválidos, equipado con inodoro, urinario y lavabo, siempre que su aforo no sea superior a 75 personas y existan, en la misma planta del edificio comercial, unos aseos públicos a una distancia no superior a 50 metros de recorrido y con equipamiento sanitario suficiente para el aforo de dicha planta.

Artículo 11. Número de máquinas y su distribución.

1. El número máximo de máquinas en los salones será de una por cada 3 metros cuadrados de superficie útil de la sala destinada a juego.

2. Las máquinas se colocarán de forma que ni ellas ni sus espacios de utilización obstaculicen los pasillos y vías de evacuación del local. Por espacio de utilización se entenderá una franja de 0,60 metros de anchura a lo largo del frontal de la máquina.

Cuando las máquinas se coloquen en hilera, la separación mínima entre sus planos laterales será de 0,30 metros. En caso de utilizarse otras formas de agrupación, se admitirá una distancia entre máquinas no inferior a 0,10 metros, siempre que el ángulo que tomen los planos laterales de dos máquinas contiguas no sea inferior a 45 grados.

3. Las máquinas que conformando un solo mueble permiten su utilización simultánea e independiente por dos o más jugadores, computarán a efectos de aforo como una sola máquina, reduciéndose la superficie útil de la sala destinada a juego en proporción a los metros cuadrados utilizados por la misma.

Artículo 12. Condiciones de compartimentación y materiales.

Le será de aplicación los criterios establecidos en la normativa técnica de edificación aplicable.

Artículo 13. Medidas de protección.

1. En todos los salones se instalarán extintores móviles de acuerdo con las siguientes condiciones:

a) El número mínimo de extintores será determinado a razón de uno por cada 75 metros cuadrados de local o fracción. En todo caso habrá dos por planta y dos como mínimo en todo el local.

b) Deberán distribuirse de forma uniforme en todo el local, en lugares de fácil visibilidad y acceso.

c) La eficacia mínima será de 13A o de 89B, según sean de riesgo o de protección.

d) Se recomienda la utilización preferente de extintores de polvo, quedando expresamente prohibidos los extintores de agua.

2. Los salones de superficie útil superior a 500 metros cuadrados dispondrán de una boca de incendios equipada, preferiblemente de 25 milímetros, bajo cuyo radio de acción deberá quedar cubierta toda la superficie del local.

La presión deberá ser de 3,5 kg/m^2 y el caudal de 1,6 l/seg durante una hora, debiendo estar conectada a la red municipal que garantice dicho suministro o bien a un aljibe dotado del correspondiente grupo de presión.

3. Los materiales de revestimiento y de decoración y el mobiliario que se utilice habrán de cumplir la normativa técnica de edificación aplicable.

Artículo 14. Instalaciones de seguridad.

1. Todos los salones dispondrán de iluminación natural, artificial o mixta adecuada para la actividad. Aparte del alumbrado ordinario, se instalará el alumbrado de emergencia exigido por las disposiciones de la normativa técnica de edificación aplicable, así como el correspondiente de señalización.

2. Quedan prohibidos los cables volantes, enchufes y tomas de corriente al alcance del público, salvo los precisos para la conexión de las máquinas, que deberán hallarse provistos de tomas de tierra y debidamente protegidos para evitar su manipulación.

3. El cuadro general de distribución y en su caso, los demás cuadros generales de distribución que pudiesen existir, se instalarán de forma que a ellos no tenga acceso el público.

4. Los salones con superficie construida superior a 500 metros cuadrados, deberán disponer de una instalación de alarma contra incendios conforme establece la normativa técnica de edificación aplicable.

Los salones con superficie construida superior a 1.000 metros cuadrados, deberán disponer de un sistema de control del humo de incendios capaz de garantizar dicho control durante la evacuación de los ocupantes, tal y como se establece en la normativa técnica de edificación aplicable.

5. En lo no previsto específicamente en el presente artículo será aplicable la normativa electrotécnica para baja tensión y sus instrucciones complementarias que le sean de aplicación.

Artículo 15. Plan de emergencia.

Será de aplicación lo dispuesto para este tipo de locales en la norma en la que se regule la autoprotección para el desarrollo del plan de emergencia contra incendios y de evacuación de locales y edificios.

CAPÍTULO III

Régimen de las autorizaciones de salones y de las empresas titulares

Artículo 16. Empresas titulares.

1. La instalación, gestión y explotación de salones recreativos o salones de juegos sólo podrá ser realizada por las personas físicas o jurídicas que, cumpliendo los requisitos que se establecen en el presente Reglamento, sean autorizadas por los órganos correspondientes de la Conselleria competente en materia de juego.

2. Tendrán la consideración de salones recreativos o de salones de juegos aquellos locales que, cumpliendo los requisitos que establece el presente Reglamento, posean autorización de instalación y permiso de funcionamiento.

3. Para poder ser titular de un salón recreativo o de un salón de juego se deberán reunir los siguientes requisitos:

A) En el caso de personas jurídicas:

a) Constituirse bajo la forma de sociedad mercantil o cooperativa, con arreglo a la legislación vigente, con el capital social mínimo exigido en cada caso por la normativa específica que le sea de aplicación, que habrá de estar totalmente desembolsado y representado por acciones o participaciones nominativas, así como acreditar la posesión de medios económicos y financieros suficientes.

b) Tener por objeto social la explotación de máquinas recreativas y de azar en salones de los regulados en el presente Reglamento y la realización de las actividades preparatorias, necesarias, accesorias, complementarias o relacionadas con los mismos.

c) Que ningún socio, accionista o partícipe se encuentre en alguna de las causas de inhabilitación

establecidas en el artículo 20 de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana.

B) En el caso de personas físicas:

a) Residir en España y ostentar la nacionalidad de cualquiera de los países de la Unión Europea.

b) Acreditar la posesión de medios económicos y financieros suficientes.

Artículo 17. Solicitud y tramitación.

1. Las personas físicas o jurídicas que, cumpliendo los requisitos especificados en el artículo anterior, estén interesadas en ser titulares de un Salón Recreativo o de un Salón de Juego y conseguir la oportuna autorización de instalación y permiso de funcionamiento, solicitarán en modelo normalizado, de los órganos correspondientes de la Conselleria competente en materia de juego, dichas autorizaciones.

Dicha solicitud será independiente de la preceptiva autorización de actividades que, en todo caso, deberá obtener del Ayuntamiento respectivo y que será tramitada conforme a la Ley de Espectáculos, Establecimientos Públicos y Actividades Recreativas de la Generalitat o norma que la sustituya y normas correspondientes.

2. A la solicitud de autorización de instalación deberá acompañarse, en todo caso:

a) Documento acreditativo de la representación de la persona o entidad solicitante por parte de quien suscriba la solicitud, en alguna de las formas previstas por la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

b) Proyecto básico de las obras e instalaciones del local, redactado por técnico competente y visado por el colegio profesional correspondiente. El contenido mínimo de dicho proyecto será:

– Plano de situación del local donde se pretende instalar el salón, a escala 1/1000.

– Plano de planta en su configuración actual.

– Plano de sección y fachada.

– Plano de distribución prevista, con las cotas y superficies correspondientes.

– Plano de electricidad, indicando situación de los puntos de luz, luces de emergencia, enchufes, etcétera.

– Plano indicativo de las medidas de seguridad (extintores, bocas de incendio, instalación de extinción automática, compartimentación, etc.), de barreras arquitectónicas y vías de evacuación (recorrido, medidas, etc.).

– Plano con los sistemas de ventilación existentes y a instalar, en su caso.

– Memoria descriptiva del local en la que se hará constar los cálculos y cumplimiento de los requisitos establecidos en el capítulo II de este Reglamento.

c) Documento público que acredite la disponibilidad del local.

d) Certificación emitida por técnico competente, acreditativa de que el local e instalaciones que se pretenden realizar se ajustan a la normativa de seguridad específica para este tipo de establecimientos.

e) Fotocopia del DNI, o su equivalente si se tratase de extranjeros, incluidos los miembros del Consejo de Administración o, en su caso, de los administradores y partícipes de la sociedad.

f) Copia o testimonio de la escritura de constitución de la sociedad, en la que constará el nombre y apellidos de los socios o partícipes, su cuota de participación, y copia de los Estatutos.

g) Certificado o solicitud de certificado del Registro Central de Penados y Rebeldes, junto con la declaración complementaria a que se refiere la Ley 68/1980, de 1 de diciembre, sobre Expedición de Certificaciones e Informes sobre Conducta Humana, del solicitante o, en su caso, de los administradores y partícipes de la sociedad.

h) Memoria sobre la experiencia profesional y los medios humanos y técnicos con que se cuenta para el ejercicio de la actividad.

i) Copia legitimada del Código de Identificación Fiscal y de la autoliquidación del Impuesto de Transmisiones Patrimoniales y Actos Jurídicos Documentados, devengados como consecuencia de la constitución de la sociedad.

j) Declaración del solicitante o de los socios indicativa de la participación que tengan en empresas relacionadas con el juego.

k) Fotocopia legitimada de las declaraciones del Impuesto sobre la Renta de las Personas Físicas

y Patrimonio del solicitante o de cada uno de los socios de la mercantil. En su caso, declaración del Impuesto sobre Sociedades, si alguno de los socios fuera persona jurídica.

l) Certificado de inscripción en el Registro Mercantil cuando el solicitante sea una sociedad mercantil.

3. La solicitud y documentación anexa se presentará por duplicado en cualquiera de los registros y oficinas que establece la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, dirigida a los servicios territoriales de la Conselleria competente en materia de juego correspondientes al domicilio donde se pretenda instalar el salón.

Los servicios territoriales requerirán informe del alcalde de la población en la que solicita instalar el salón recreativo o salón de juego, que deberá ser emitido en el plazo de 30 días, reputándose favorable transcurrido dicho plazo sin recibir contestación.

Artículo 18. Resolución e inscripción.

1. Evacuados los trámites indicados en el artículo anterior, los servicios territoriales procederán a la comprobación del expediente así como de cuanta información complementaria sea necesaria.

Los servicios territoriales previa ponderación de la incidencia en el medio social, posibles repercusiones en el orden público, condiciones del local e idoneidad del solicitante, atendiendo a sus antecedentes, conducta ciudadana y medios económicos, resolverán sobre la solicitud formulada en el caso de salones recreativos.

En el supuesto de salones de juego elevarán el expediente a la Comisión Técnica del Juego para su resolución, acompañando un informe en el que expresarán su criterio sobre la solicitud formulada, la cual evaluará el expediente, así como el informe emitido y efectuadas las actuaciones que se consideren oportunas, resolverá.

2. Resuelta favorablemente la solicitud y previa a su inscripción en el Registro de Empresas Titulares de Salones y en un plazo no superior a un año deberán efectuarse las obras de adaptación de los locales conforme a los proyectos aportados y solicitar la inscripción de la persona o entidad, junto con el permiso de funcionamiento del salón, salvo que se haya solicitado y se le haya autorizado prórroga para ello. En caso contrario quedará sin efecto la autorización de instalación concedida.

Artículo 19. Permiso de funcionamiento.

1. Antes de proceder a la apertura del salón y dentro del plazo indicado al efecto, la persona o entidad titular de la autorización de instalación deberá solicitar, en modelo normalizado, la inscripción en el registro correspondiente y el permiso de funcionamiento.

2. El permiso de funcionamiento se solicitará con quince días, al menos, de antelación a la fecha en que aquélla estuviera prevista, acompañando los siguientes documentos:

a) Licencia municipal de funcionamiento.

b) Documento acreditativo de haber constituido la fianza a que se refiere el artículo 23 de este Reglamento.

c) Certificación de obra acabada y de que las obras e instalaciones realizadas se corresponden con el proyecto básico por el que se concedió la autorización de instalación.

3. Si el examen de los documentos presentados y el resultado de las comprobaciones e inspecciones realizadas, en su caso, fuera satisfactorio, se expedirá por los servicios territoriales de la Conselleria competente en materia de juego el correspondiente permiso de funcionamiento, previo requerimiento a la Comisión Técnica del Juego de la inscripción de la persona o entidad titular en el registro.

Si se denegara el permiso de funcionamiento por adolecer de algún defecto no subsanado en el plazo otorgado al efecto, o por haberse solicitado fuera de plazo sin causa justificada, se procederá a dejar sin efecto la autorización de instalación concedida en su día.

Artículo 20. Vigencia, caducidad o extinción de las autorizaciones.

1. La autorización de instalación, y por tanto, la inscripción en el Registro de Empresas Titulares de Salones, tendrá carácter temporal y su validez máxima no podrá exceder de cinco años, contados a partir de la concesión del permiso de funcionamiento, si bien podrá renovarse por períodos de igual duración, o por el período que reste del contrato de disponibilidad del local, que no podrá ser inferior a dos años.

2. Podrá producirse la caducidad, la extinción o revocación de las autorizaciones, y como consecuencia cancelarse la inscripción en el Registro de Empresas Titulares de Salones, en los siguientes casos:

a) Por renuncia de la persona o entidad titular manifestada por escrito a la Conselleria competente en materia de juego.

b) Por disolución o liquidación de la empresa titular. En los supuestos de fallecimiento de un empresario individual titular de una inscripción en el Registro de Empresas Titulares de Salones, no se cancelará ésta si los llamados a la herencia así lo solicitasen, manteniéndose en su vigencia con la mención de «Herederos de...» hasta que se produzca la partición de la herencia o pasen dos años desde el fallecimiento del anterior titular.

c) Por el transcurso del plazo de validez de la autorización de instalación, sin haber solicitado su renovación en tiempo y forma.

d) Como consecuencia de expediente sancionador en materia de juego que consista en la cancelación o revocación de la autorización.

e) Por impago de los impuestos específicos sobre la práctica y desarrollo del juego o la ocultación total o parcial de su base imponible.

f) Por resolución motivada adoptada por el procedimiento correspondiente, que se ajustará, en todo caso, a lo previsto en la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común y que recoja alguna de las siguientes causas:

– Falsedad en los datos aportados en la solicitud de autorización o sus modificaciones.

– Modificación de los términos de la autorización prevista en el presente Reglamento sin haber obtenido autorización previa.

– La transmisión de la autorización sin previa autorización o a persona distinta a la autorizada.

– El incumplimiento de la obligación que sobre constitución de fianzas y mantenimiento de su vigencia e importe están establecidos en el presente Reglamento.

– Incumplimiento reiterado de requerimientos efectuados por la Conselleria competente en materia de juego para la aportación de documentos y datos sobre su actividad.

– Cuando se dejara de reunir los requisitos a que se refiere el artículo 16 del presente Reglamento.

– Por pérdida de la disponibilidad legal del local donde está ubicado el salón.

– Por caducidad o revocación firme de la licencia municipal de funcionamiento.

– Cuando no se procediese a la apertura del salón en el plazo concedido en la autorización, o en su caso, en sus prórrogas.

– Cuando el salón permaneciera cerrado por más de un año consecutivo sin previa autorización, salvo que concurrieran circunstancias de fuerza mayor.

g) Por encontrarse incurso en alguna de las causas de incapacidad establecidas en el artículo 3.3 de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana.

Artículo 21. Renovación de las autorizaciones.

1. La solicitud de renovación se presentará con dos meses de antelación a la fecha de expiración de la inscripción, acompañada de certificación suscrita por técnico competente y visada por el colegio oficial correspondiente, acreditativa de los siguientes aspectos:

a) Condiciones de seguridad y solidez del local y de su aptitud para el uso al cual está destinado.

b) Correspondencia exacta de los locales e instalaciones al proyecto por el que se concedió la autorización o modificación autorizada.

c) Situación y estado de las instalaciones de protección contra incendios y demás instalaciones.

Asimismo, será preceptivo acompañar a la solicitud los siguientes documentos:

– Documento acreditativo de la disponibilidad del local.

– Certificado o solicitud del Registro Central de Penados y Rebeldes y declaración complementaria a que se refiere la Ley 68/1980, de 1 de diciembre, del Titular o de los Socios de la Entidad.

– Fotocopia legitimada de la declaración del Impuesto de Renta Personas Físicas del titular o de la declaración del Impuesto de Sociedades, en su caso.

2. Presentada la solicitud y previo su examen, comprobación y requerimiento, en su caso, de la información y documentación adicional que fuese necesaria, los servicios territoriales de la Conselleria competente en materia de juego adoptarán la resolución correspondiente, de la que se dará traslado a la Comisión Técnica del Juego.

Artículo 22. Modificaciones y transmisiones de las autorizaciones.

1. Requerirán autorización previa de la Comisión Técnica del Juego o de los servicios territoriales, según se trate de salones de juego o salones recreativos, las modificaciones de la autorización que impliquen:

a) Cambios en los componentes del cuerpo social cuando se produzca la entrada de nuevos socios.

b) Las obras de reforma y mantenimiento cuando se cambie la configuración del salón o que afecten a la ampliación o disminución de la superficie útil.

c) La ampliación de los plazos concedidos para solicitar el permiso de funcionamiento.

d) La ampliación del número de máquinas autorizadas.

e) El cambio de clasificación de la autorización tanto de los salones recreativos como de los salones de juego.

f) La suspensión del funcionamiento del salón por un período igual o superior a seis meses.

g) La autorización de instalación de máquinas de un salón recreativo y de un salón de Juego en suspensión de funcionamiento por más de seis meses a otro/s salones o a salas de bingo.

2. Requerirán comunicación a los servicios territoriales de la Conselleria competente en materia de juego, en el plazo máximo de quince días desde que se produjera la modificación de la autorización, en:

a) Los cambios en los componentes del cuerpo social no contemplados en el apartado anterior.

b) La suspensión del funcionamiento del salón por un período inferior a seis meses.

c) Los demás cambios de la autorización no contemplados en el apartado anterior.

3. La autorización de instalación podrá transmitirse por cualquiera de las formas admitidas en derecho, previa solicitud en modelo normalizado y autorización de la Comisión Técnica del Juego o los servicios territoriales de la Conselleria competente en materia de juego, según se trate de salones de juego o salones recreativos.

4. Cualquier modificación de la autorización de instalación que suponga cambios en el Registro de Empresas Titulares de Salones y sea autorizada por los servicios territoriales, será comunicada a la Comisión Técnica del Juego, para que ésta proceda a efectuar las anotaciones pertinentes.

Artículo 23. Garantías y fianzas.

1. Con carácter previo a la solicitud del permiso de funcionamiento a que se refiere el artículo 19 de este Reglamento, deberá constituirse una fianza cuya cuantía será de 18.030 euros para salones de juego, de 6.010 euros para salones recreativos y 3.005 euros si se trata de salones Cyber.

En el supuesto de interconexión de máquinas tipo B entre dos o más salones de juego, regulada en el artículo 24.5 del presente Reglamento, deberá constituirse, además, una fianza de 10.000 euros por cada sistema de interconexión.

2. La fianza deberá constituirse a disposición de la dirección de los servicios territoriales de la Conselleria competente en materia de juego correspondiente al domicilio del salón.

3. La fianza podrá constituirse en metálico, aval bancario, título de deuda pública o póliza de caución individual y deberá mantenerse en constante vigencia y por la totalidad de su importe.

Cuando la fianza se preste mediante aval no se podrá utilizar el beneficio de excusión a que se refiere el artículo 1830 del Código Civil y concordantes.

4. La fianza quedará afecta al pago forzoso de las sanciones pecuniarias que los órganos de la administración impongan a la empresa titular del salón derivadas del régimen sancionador previsto en la Ley de Juego y en el presente Reglamento, así como de los premios y tributos que deban ser abonados como consecuencia de la explotación de las máquinas.

5. Si se produjese la disminución de la cuantía de la fianza, la empresa o entidad que hubiese constituido la misma dispondrá de un plazo máximo de un mes para completarla en la cuantía obligatoria. De no cumplirse lo anterior se producirá la cancelación de la inscripción o caducidad de las autorizaciones.

6. Desaparecidas las causas que motivaron su constitución, se podrá solicitar su devolución.

Para proceder a su devolución se dispondrá la publicación de la solicitud en el «Diari Oficial de la Comunitat Valenciana» para que, en el plazo de dos meses desde su publicación, pueda procederse al embargo de la misma por quienes tengan derecho a ello.

Transcurrido el plazo indicado sin ninguna reclamación, se remitirá el expediente a los servicios territoriales en donde se constituyó la fianza a los fines de que se proceda a su devolución.

CAPÍTULO IV

Régimen de funcionamiento

Artículo 24. Máquinas recreativas.

1. El régimen legal de explotación de las máquinas recreativas que se instalen en los salones se ajustará al Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

2. Las empresas inscritas en el Registro de Empresas Titulares de Salones se considerarán empresas operadoras, pudiendo ser titulares y explotadoras, únicamente, de las máquinas recreativas y de azar que tengan instaladas en los salones de su titularidad.

3. El número mínimo de máquinas instaladas no podrá ser inferior a cinco máquinas de tipo A en salones recreativos, ni inferior a ocho máquinas de tipo B en salones de juego autorizados en poblaciones con un censo inferior a 120.000 habitantes, ni de doce máquinas de tipo B en salones de juego autorizados en poblaciones con un censo superior a 120.000 habitantes.

Cuando se trate de salones de juego con zonas diferenciadas para máquinas de tipo A y B, el número mínimo de máquinas instaladas en cada zona será el fijado en el párrafo anterior según el censo de la población donde esté ubicado.

4. En los salones de juego y en las salas de bingo, las máquinas de tipo B podrán interconectarse entre ellas mediante sistemas debidamente homologados, a fin de que el bloque de máquinas que conformen el sistema de interconexión conceda un premio especial.

En cualquier caso, el premio especial no podrá suponer una disminución del porcentaje de devolución de premios que se establece en el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

La instalación de estos carruseles o máquinas interconectadas de tipo B se ajustará a los siguientes requisitos:

a) La cuantía máxima del premio especial que se puede conceder es de 1.200 euros.

b) Las máquinas de tipo B que tengan las características fijadas en el artículo 5.3.g) del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar y, únicamente se interconecten entre sí, podrán otorgar un premio de hasta 2.000 veces el precio de la partida.

c) La realización de estas interconexiones precisará comunicación previa a la Conselleria competente en materia de juego. A tal fin el solicitante especificará el número de máquinas que se interconectan, modelo y número de autorizaciones de explotación, forma en que se realiza en enlace y cuantía máxima del premio.

d) Las máquinas que se interconectan deberán estar situadas en la misma sala de juegos y su número no podrá ser inferior a tres, salvo que la interconexión se efectúe entre las máquinas de tipo B a que hace referencia el apartado b) de este punto, en cuyo caso su número no podrá ser inferior a dos.

e) En cada una de las máquinas que formen parte del carrusel se hará constar de forma visible esta circunstancia, así como la combinación ganadora que dé derecho a la obtención del premio especial.

5. Las máquinas de tipo B instaladas en dos o más salones de juego podrán interconectarse entre ellas mediante sistemas debidamente homologados, y previa autorización de la Comisión Técnica del Juego, a fin de que el bloque de salones que formen parte de cada uno de los sistemas de interconexión conceda premios especiales.

La interconexión de estas máquinas se ajustará a los siguientes requisitos:

a) Las máquinas que se interconecten deberán estar instaladas tanto en salones ubicados en la misma provincia como en salones situados en provincias distintas dentro del ámbito territorial de la Comunitat Valenciana.

b) En los mismos términos que la interconexión regulada en el punto anterior el premio especial no podrá suponer una disminución del porcentaje de devolución de premios que se establece en el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

c) El importe del premio especial vendrá determinado por el precio y la opción (simple o simultánea) de la partida, siendo la cuantía máxima del premio especial de hasta 3.000 veces el precio de la partida en los supuestos de partidas simples y de hasta 3.000 veces el precio de la partida multiplicado por el número de partidas en el caso de partidas simultáneas.

d) Un salón de juego no podrá ser integrado en más de un sistema de interconexión.

e) Los salones que formen parte de un bloque de interconexión responderán solidariamente ante la administración y el jugador de todas y cuantas responsabilidades se deriven de la organización, explotación y funcionamiento del sistema informático de interconexión.

6. Para homologar un sistema de interconexión de máquinas de tipo B entre dos o más salones de juego autorizados, deberá acreditarse mediante ensayo en laboratorio autorizado, el cumplimiento, como mínimo, de los siguientes requisitos:

a) El servidor del sistema de interconexión deberá encontrarse instalado dentro del ámbito territorial de la Comunitat Valenciana en un salón de los que conforme la interconexión o en local independiente que deberá de estar debidamente autorizado por la Comisión Técnica del Juego, y deberá controlar el sistema de interconexión en su conjunto, y garantizar la inviolabilidad del acceso al sistema y estar dotado de cuantos controles de seguridad sean necesarios.

La Conselleria competente en materia de juego podrá acceder al local para inspeccionar los elementos utilizados para el desarrollo del juego.

La Conselleria competente en materia de juego, podrá someter a los sistemas informáticos de interconexión a auditorías informáticas, mediante empresas informáticas especializadas, con una periodicidad máxima de dos años, o cuando lo estime oportuno. Dicha auditoría determinará su idoneidad y cumplimiento respecto de las prescripciones del presente Reglamento. Estas auditorías no podrán ser realizadas por empresas que hayan realizado a su vez auditorías en cualquier otra empresa similar directamente relacionada con ella en el ámbito del territorio del Estado, hasta que no haya transcurrido un período superior a seis años desde su realización.

b) El sistema de interconexión de las máquinas deberá garantizar su comunicación constante y a tiempo real que asegure la relación entre cualquier evento en el desarrollo del juego y el sistema de control y gestión por debajo del tiempo mínimo establecido reglamentariamente para una partida.

c) Disponer de los correspondientes adaptadores a los que se conecten las máquinas que conformen el carrusel del sistema de interconexión.

d) Contar con una red interna dentro de cada salón de juego que conecte los adaptadores de las máquinas a un servidor local o concentrador del salón de juego.

e) Contar con una red externa que conecte el salón de juego con el sistema central de interconexión.

f) Contar con visualizadores conectados a la red de cada salón de juego, destinados a informar en cualquier momento de los premios y del estado del juego interconectado.

g) Las máquinas recreativas interconectadas al sistema deberán interactuar directamente con la persona jugadora sin que puedan tener incorporado ningún elemento adicional que haga depender exclusivamente de ellas el desarrollo del juego.

Artículo 25. Control de admisión.

1. En aquellos salones de juego en los que se interconecten máquinas de tipo B a que hace referencia el artículo 24.4.b), así como en los que se interconecte cualquier máquina de tipo B con las instaladas en otro u otros salones de juego, existirá un servicio de admisión.

2. El servicio de admisión tiene por objeto impedir el acceso de las personas que tengan prohibida la entrada a las zonas del establecimiento en las que se encuentren instaladas las máquinas indicadas en el punto anterior.

3. El servicio de admisión exigirá, antes de franquear el acceso a las zonas en las que se encuentren instaladas las máquinas indicadas en el punto 1, la exhibición del documento nacional de identidad o documento equivalente.

Las funciones de control de admisión serán realizadas mediante soportes informáticos que garanticen la sujeción a la legislación de protección de datos, así como un correcto control del Listado de Prohibidos.

4. La entrada a las zonas de los salones de juego indicadas en los puntos anteriores estará prohibida, además de a los menores de 18 años, a:

a) Las personas que den muestras evidentes de hallarse en estado de embriaguez o intoxicación por drogas, o de sufrir enfermedad mental, o cualquier otra circunstancia por la que razonablemente se deduzca que puedan perturbar el orden, la tranquilidad o el desarrollo del juego. De igual forma podrán ser invitados a abandonar la sala las personas que, aun no constando antecedentes de las mismas, produzcan perturbaciones en la salón de juego o cometan irregularidades en la práctica de los juegos. Estas expulsiones serán comunicadas de inmediato a la administración. Las personas que

consideren que su expulsión o prohibición de entrada al salón fue injustificada podrán alegar ante la administración las causas por las que consideren que dicha prohibición no es procedente.

b) Los que por decisión judicial hayan sido declarados incapaces, pródigos o inhabilitados para administrar sus bienes de acuerdo con la Ley Concursal, en tanto no sean rehabilitados, así como también los que se encuentren en situación de libertad condicional o sometidos al cumplimiento de medidas de seguridad. La infracción de esta prohibición sólo será sancionable en el supuesto de que la decisión judicial haya sido notificada.

c) Las personas que pretendan entrar portando armas u objetos que puedan utilizarse como tales.

d) Las personas que incluidas en el Listado de Prohibidos y que lo tuvieran prohibido expresamente por resolución como consecuencia de expediente instruido al efecto y que se encuentren incluidos en el mismo.

5. La Conselleria competente en materia de juego, previos los trámites legales oportunos, incluirá en el Listado de Prohibidos a:

a) Los que voluntariamente lo soliciten, por sí o por su representante.

b) Aquellas personas respecto de las que las empresas o personas titulares, por razones fundadas soliciten su inclusión.

c) Los que como consecuencia de expediente sancionador queden expresamente sancionados con prohibición de entrada por un tiempo determinado.

Estas prohibiciones tienen carácter reservado y su levantamiento se tramitará en la misma forma que su inclusión.

6. Los titulares podrán solicitar la concesión de reserva del derecho de admisión, con especificación concreta y pormenorizada de los requisitos a los que condicionan la citada reserva, que en ningún caso tendrán carácter discriminatorio o lesivo de los derechos fundamentales de las personas.

Artículo 26. Prohibiciones.

1. Tanto en los salones recreativos como en los salones de juego se podrá instalar, sin separación alguna con la sala de juego, como complemento de la actividad principal, un servicio de bar de uso exclusivo para los jugadores. En los salones recreativos queda prohibida el uso y venta de bebidas alcohólicas.

El servicio de bar no podrá exceder del 25% de la superficie total de la sala dedicada a juego, ni podrá estar ubicado en su totalidad a la entrada del local.

La zona de la barra no será computable a los efectos de determinar el aforo.

El servicio de bar de los salones de juego y salones recreativos no podrá disponer de servicio de terraza.

2. En los salones de juego está prohibido el acceso a menores de 18 años. Tal prohibición se hará constar necesariamente, mediante un rótulo, de forma visible y clara en su entrada.

No obstante, en el supuesto que tengan instaladas máquinas de tipo A, podrán tener acceso a la zona destinada a las mismas menores de 18 años, siempre y cuando la separación de zonas esté efectuada por instalaciones fijas y permanentes. Ambos departamentos o zonas deberán tener acceso directo e independiente desde la vía pública. En dicho caso, podrá existir una puerta de comunicación entre ambas zonas, siempre y cuando el acceso entre ellas sea exclusivamente desde la zona de máquinas de tipo B a la zona de tipo A, así como a los aseos cuando sean compartidos, que estarán siempre ubicados en la zona donde se exploten las máquinas de tipo A. Cuando exista dicha puerta de comunicación, que deberá permanecer siempre cerrada y sin posibilidad de apertura desde la zona de máquinas de tipo A, obligatoriamente en la parte recayente a dicha zona habrá un letrero en el que conste la prohibición de acceso a menores de 18 años.

También podrá efectuarse el acceso a estas zonas de juego separadas y claramente diferenciadas, a través de puertas independientes, desde un vestíbulo de acceso común y único, en el que podrán instalarse los aseos. En este caso la puerta de acceso al vestíbulo desde la vía pública, será común para las dos zonas de juego y tendrá las características establecidas en el artículo 5 de este Reglamento.

3. Queda prohibido efectuar publicidad de los juegos o de los salones recreativos o de juego, salvo autorización previa de la Conselleria competente en materia de juego.

Artículo 27. Documentación a conservar en el local.

1. En todos los salones existirá a disposición de las personas que lo soliciten un ejemplar de:

a) Ley de Juego de la Comunitat Valenciana.

b) Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

c) Reglamento de Salones Recreativos y Salones de Juego.

d) Libro de Inspección y Reclamación, en modelo normalizado diligenciado por los servicios territoriales correspondientes.

2. En todos los salones permanecerá a disposición de los funcionarios que tengan encomendada la inspección del juego, la siguiente documentación:

a) Autorización de instalación y permiso de funcionamiento o, en su caso, última renovación de autorización concedida.

b) Licencia municipal de funcionamiento.

c) La documentación relativa a las condiciones legales de explotación de las máquinas instaladas, de acuerdo con el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunitat Valenciana y normas que lo desarrollan.

CAPÍTULO V

Régimen sancionador

Artículo 28. Infracciones.

1. En los términos del artículo 22 de la Ley de la Generalitat 4/1988, de 3 de junio, del Juego de la Comunitat Valenciana, constituirán infracciones administrativas las acciones u omisiones tipificadas en dicha Ley y en el presente Reglamento.

Las infracciones en materia de juego se clasificarán en faltas muy graves, graves y leves.

Artículo 29. Faltas muy graves.

Son infracciones o faltas muy graves las tipificadas como tales en el artículo 23 de la Ley de la Generalitat 4/1988, de 3 de junio, y en particular las siguientes:

a) La organización, gestión, instalación o explotación de salones en locales o establecimientos no autorizados conforme a lo dispuesto en este Reglamento.

b) La explotación de salones por quien no figure inscrito en el Registro de Empresas Titulares de Salones.

c) Permitir o consentir, expresa o tácitamente, la celebración de juegos de apuestas, la instalación de máquinas de juego que no reúnan los requisitos exigidos por el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, o se realice por personas no autorizadas.

d) La explotación e instalación de máquinas carentes de cualquiera de los siguientes requisitos: marcas de fábrica, placa de identidad, guía de circulación con autorización de explotación y autorización de instalación, así como su alteración o inexactitud.

e) La cesión por cualquier título de las autorizaciones o permisos concedidos con arreglo a lo dispuesto en el presente Reglamento sin cumplir las condiciones y requisitos en él establecido.

f) La manipulación o alteración de máquinas en perjuicio de los jugadores.

g) La instalación de máquinas en número mayor al autorizado para el local o establecimiento.

h) La utilización, en calidad de jugadores, de las máquinas de tipo B por personal empleado o directivo del establecimiento donde estén instaladas.

i) La modificación de cualquiera de las condiciones esenciales en virtud de las cuales se concedieron las preceptivas autorizaciones sin cumplir los requisitos establecidos en el presente Reglamento.

j) La concesión de préstamos a los jugadores o apostantes en los salones.

k) El impago total o parcial a los jugadores de las cantidades que obtuvieran como premio.

l) Obtener las correspondientes autorizaciones mediante la aportación de datos o documentos no conformes con la realidad.

m) La negativa u obstrucción a la actuación inspectora de control y vigilancia realizada por agentes de la autoridad, así como por los funcionarios y órganos encargados o habilitados específicamente para el ejercicio de tales funciones.

n) Efectuar publicidad de los juegos o de los locales o establecimientos sin la debida autorización o al margen de los límites fijados en la misma.

Artículo 30. Faltas graves.

Son infracciones o faltas graves las tipificadas en el artículo 24 de la Ley de la Generalitat 4/1988, de 3 de junio, y en particular:

a) Permitir el acceso de menores de edad a los locales o establecimientos donde lo tienen prohibido.

b) Reducir el capital de las empresas o las fianzas por debajo de los límites establecidos en este Reglamento.

c) La transferencia de acciones o participaciones del capital social que impliquen la entrada de nuevos socios o cualquier otra modificación que precise de la previa autorización administrativa sin haberla obtenido.

d) La falta de comunicación dentro de los plazos establecidos de cualquier modificación de la autorización inicial para la que no se requiere autorización previa.

e) La inexistencia o mal funcionamiento de las medidas de seguridad de los locales cuando pueden afectar a la seguridad de las personas.

f) La admisión de más jugadores de los que permita la autorización del salón.

g) No facilitar a los órganos competentes de la administración la información necesaria para un adecuado control de las actividades de las empresas de juego.

h) La no conservación en el local o establecimiento de los documentos a que se refiere el artículo 27 del presente Reglamento, así como su pérdida sin causa justificada.

i) Y, en general, el incumplimiento de los requisitos o prohibiciones establecidas en el presente Reglamento siempre que no tengan la consideración de infracción muy grave y hayan dado lugar a fraude al usuario, beneficio para el infractor o perjuicios a los intereses de la comunidad.

Artículo 31. Faltas leves.

Son infracciones o faltas leves las tipificadas como tales en el artículo 25 de la Ley de la Generalitat 4/1988, de 3 de junio, y en particular:

a) Tener instalado un número de máquinas inferior al establecido.

b) Colocar la documentación que ha de llevar incorporada la máquina de manera que se dificulte su visibilidad desde el exterior, o la falta de protección eficaz para impedir su deterioro o manipulación.

c) La inexistencia de letreros o carteles en la puerta de acceso a los salones de juego con la indicación de la prohibición de entrada a menores de edad.

d) El mal funcionamiento de las medidas de seguridad de los locales si no afectan gravemente a la seguridad de las personas.

e) En general, el incumplimiento de los requisitos o prohibiciones establecidas en el presente Reglamento, siempre que no tengan la consideración de infracción grave o muy grave.

Artículo 32. Sanciones.

1. De acuerdo con el artículo 27 de la Ley de la Generalitat 4/1988, de 3 de junio, las infracciones de lo dispuesto en este Reglamento podrán ser sancionadas:

a) Las leves con multas de hasta 3.005,06 euros.

b) Las graves con multas de hasta 30.050,60 euros.

c) Las muy graves con multas de hasta 601.012,10 euros.

Además de las sanciones de multa, la comisión de una infracción llevará aparejada, en su caso, la entrega a la administración o a los perjudicados, que hubiesen sido identificados, de los beneficios ilícitos obtenidos.

2. Las infracciones que hubiesen sido sancionadas conforme a lo dispuesto en el apartado anterior, y tuvieran la calificación de graves o muy graves, en atención a su naturaleza, repetición o, trascendencia, podrán además ser sancionadas, conforme a lo dispuesto en el artículo 28 de la Ley de la Generalitat 4/1988, de 3 de junio, con:

a) Suspensión, cancelación temporal o revocación definitiva de la autorización para la instalación, gestión y explotación de salones recreativos o salones de juego.

b) Clausura temporal o definitiva del local o establecimiento de juego o inhabilitación definitiva del mismo para actividades de juego.

c) Inhabilitación temporal o definitiva para ser titular de las autorizaciones o permisos referenciados en este Reglamento.

3. Para la graduación de las sanciones, aparte de la calificación de la infracción cometida, se tendrán en cuenta las circunstancias personales o materiales que concurran en los hechos y concretamente las características del salón, la contumacia en la conducta del infractor, la reiteración en la comisión de faltas, la publicidad o notoriedad de los hechos y la trascendencia económica y social de la infracción cometida.

4. En todo caso, la comisión de tres faltas leves en un período de un año tendrá la consideración de una falta grave y, la comisión de tres faltas graves en un año o de cinco en tres años tendrá la consideración de muy grave.

Artículo 33. Reglas de imputación.

Son responsables de las infracciones reguladas en este Reglamento sus autores, sean personas físicas o jurídicas, no obstante:

a) Las máquinas instaladas en un salón se presumirán propiedad y que son explotadas por el titular del salón, si no se demuestra por éste titularidad distinta.

b) En el caso de infracciones cometidas en los establecimientos o locales a que se refiere este Reglamento, por directivos administradores o personal empleado en general, serán responsables solidarios las personas o entidades para quienes aquéllos presten sus servicios.

Artículo 34. Facultades de la administración.

1. Cuando existan indicios de falta grave o muy grave se podrá acordar por el órgano que instruye el expediente, como medida cautelar, el cierre del salón que ha vulnerado la disposición legal, así como el precinto, depósito o incautación de los materiales usados para dicha práctica.

2. Asimismo, atendiendo a la naturaleza de la infracción, la administración podrá ordenar el comiso de las apuestas habidas y de los beneficios ilícitos, cuyo importe se ingresará en la Hacienda Pública de la Generalitat.

Artículo 35. Competencias.

1. Será competente para la incoación del expediente y su tramitación la secretaría de la Comisión Técnica del Juego cuando existan indicios de infracción muy grave y los directores de los servicios territoriales de la Conselleria competente en materia de juego cuando los indicios sean de infracción grave o leve.

2. Las infracciones administrativas calificadas como muy graves serán sancionadas por el conseller competente en materia de juego, con multa de hasta ciento cincuenta mil doscientos cincuenta y tres euros con dos céntimos, y por el Consell, con multas de hasta seiscientos un mil doce euros con diez céntimos.

3. Las infracciones administrativas calificadas como graves y leves serán sancionadas con multa de hasta treinta mil cincuenta euros con sesenta céntimos o tres mil cinco euros con seis céntimos, respectivamente, por el director de los servicios territoriales de la Conselleria competente en materia de juego correspondiente.

4. Las sanciones adicionales o accesorias no pecuniarias podrán imponerse por el órgano competente para la imposición de la sanción pecuniaria.

Artículo 36. Procedimiento.

Las sanciones se impondrán con sujeción al procedimiento regulado en la Ley de la Generalitat 4/1988, de 3 de junio, siendo supletorio a tal efecto lo dispuesto en la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera.

Se faculta a la Conselleria competente en materia de juego, a introducir las modificaciones que, por razones de evolución de mercado y nuevas técnicas, se hagan precisas para una mejor homogeneización de los requisitos de instalación y explotación que deben cumplir las máquinas de tipo B que puedan instalarse en los salones de juego y que vienen establecidas en el apartado 2 del artículo 3 y en los apartados 4 y 5 del artículo 24 de este Reglamento.

Segunda.

El plazo máximo para resolver las autorizaciones establecidas en el Reglamento que se aprueba,

que sean consecuencia de solicitudes formuladas por los interesados, será de seis meses a contar desde la presentación de aquéllas.

Transcurrido dicho plazo, los efectos del silencio administrativo se entenderán desestimatorios, de acuerdo con lo previsto en la Ley del Juego de la Comunitat Valenciana.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

Los titulares de salones actualmente en funcionamiento deberán adaptarse a lo dispuesto en el presente Reglamento, en cuanto a características o formas de la empresa y constitución de fianzas en el plazo de seis meses desde su entrada en vigor.

Segunda.

La renovación de las autorizaciones de instalación de salones actualmente vigentes se realizará con arreglo a lo dispuesto en el presente Reglamento, debiendo adaptarse a las condiciones y requisitos que establece. En los casos en que sea técnicamente imposible la adaptación podrá concedérseles la renovación siempre que reúnan los siguientes requisitos:

a) Que cumplan lo dispuesto en los artículos 4, 10.1 y 26.2 del presente Reglamento.

b) Que se adopten las medidas correctoras suplementarias que garanticen la seguridad del establecimiento y de sus usuarios.

Estas medidas deberán proponerse por el interesado en la solicitud de renovación, mediante la presentación de un proyecto básico y planos en las formas indicadas en el artículo 17 y cuantos documentos se considere oportuno.

Tercera.

Los salones de juego autorizados con anterioridad a la entrada en vigor del presente Reglamento y que no se hayan adaptado a los requisitos del artículo 26, deberán hacerlo en el plazo de un año.

Transcurrido el plazo fijado en el apartado anterior, los salones de juego que no se hayan podido adaptar a lo dispuesto en el artículo 26, deberán elegir entre ser salón recreativo o salón de juego con prohibición de entrada para menores.

Cuarta.

Los expedientes que se encuentren en tramitación ante la Conselleria competente en materia de juego en la fecha de entrada en vigor del presente Reglamento, deberán atenerse a los requisitos, condiciones y trámites que se establecen en la presente Norma.

§ 112 DECRETO 115/2006, DE 28 JULIO. APRUEBA EL REGLAMENTO DE MÁQUINAS RECREATIVAS Y DE AZAR

(DOGV núm. 5343, de 11 septiembre [LCV 2006, 388])

En uso de la autorización concedida por la Ley 4/1988, de 3 de junio, del Juego de la Comunitat Valenciana, por el Consell se aprobó mediante el Decreto 155/1998, de 29 de septiembre, el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar que derogó el anterior desarrollo normativo.

El Decreto 192/2001, de 18 de diciembre, modificó determinados preceptos del Decreto anterior con el fin de adecuarlo a los cambios experimentados en el sector, tanto desde el punto de vista de las innovaciones tecnológicas como de la cambiante realidad empresarial, sin olvidar la incidencia de la regulación de la Unión Europea.

Igualmente, la dinámica de la realidad social, que conlleva un constante cambio tecnológico en las máquinas y una adecuación empresarial a las nuevas demandas que se generan, hacen necesaria, con el fin de garantizar una mayor seguridad jurídica, una nueva regulación que permita la adecuación del sector a los nuevos avances tecnológicos y demandas de ocio surgidos en la sociedad.

Esta finalidad tienen las modificaciones que se recogen en el Reglamento que se aprueba por el presente Decreto, tales como la posibilidad de interconectar máquinas de tipo A instaladas en distintos locales; la introducción de las tarjetas electrónicas o magnéticas denominadas «prepago» para la utilización en máquinas de tipo A y B instaladas en salones de recreativos y de juego; el desarrollo del juego en las máquinas de tipo B mediante pantalla de televisión o soporte físico análogo controlado por señal de vídeo o similar, con posibilidad de tener hasta tres juegos homologados; incluir otro idioma de la Unión Europea en las leyendas obligatorias de las máquinas de tipo B; regular la posibilidad de otorgar un premio distinto e independiente en las máquinas de tipo C. Incidiendo, también, en modificaciones procedimentales y administrativas en aras a dar una mejor respuesta a las necesidades que se plantean.

La presente disposición ha sido sometida al procedimiento de información en materia de normas y reglamentaciones técnicas previsto en las Directivas 98/34/CE y 98/48/CE, del Parlamento Europeo y del Consejo, incorporadas y unificadas en un solo texto a nuestro ordenamiento jurídico por el Real Decreto 1337/1999, de 31 de julio.

Por cuanto antecede, previo informe de la Comisión del Juego de la Comunitat Valenciana, a propuesta del conseller de Economía, Hacienda y Empleo, oído el Consell Jurídic Consultiu de la Comunitat Valenciana, y previa deliberación del Consell en la reunión de 28 de julio de 2006, decreto:

Artículo único.

Se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar que figura inserto a continuación.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

Única.

El plazo máximo para resolver y notificar las autorizaciones establecidas en el Reglamento que se aprueba, que sean consecuencia de solicitudes formuladas por los interesados, será de seis meses a contar desde la presentación de aquéllas.

Transcurrido dicho plazo, los efectos del silencio administrativo se entenderán desestimatorios, de acuerdo con lo previsto en la Ley del Juego de la Comunitat Valenciana.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

Las máquinas recreativas y de azar que a la entrada en vigor del presente Reglamento figuren inscritas en el Registro de Modelos de la Comunitat Valenciana mantendrán su validez durante el período máximo de la autorización de explotación que les ampare.

Segunda.

Las denuncias de las autorizaciones de instalación efectuadas con anterioridad a la entrada en vigor

del presente Reglamento, de acuerdo con lo establecido en el Decreto 155/1998, de 29 de septiembre, del Consell, modificado por el Decreto 192/2001, de 18 de diciembre, serán válidas y producirán todos sus efectos.

A la entrada en vigor del presente Reglamento, los titulares de las autorizaciones de instalación con una vigencia inferior a un plazo de cinco años, a las que no les sea de aplicación lo establecido en el párrafo anterior, podrán denunciar las mismas de acuerdo con lo establecido en su artículo 31.2. En caso de que no se produzca dicha denuncia estas autorizaciones de instalación se entenderán prorrogadas por un período de cinco años.

Tercera.

En el plazo de nueve meses de la entrada en vigor del presente Reglamento, las máquinas de tipo A o puramente recreativas instaladas en salones de juego y salones recreativos deberán estar amparadas por los correspondientes boletines de situación.

Cuarta.

Las solicitudes que se encuentren en tramitación en la fecha de entrada en vigor del presente Reglamento, deberán ajustarse a lo dispuesto en el mismo y cumplir los requisitos y condiciones previstos en él.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Queda derogado el Decreto 155/1998, de 29 de septiembre, del Consell, modificado por el Decreto 192/2001, de 18 de diciembre, del Consell, así como cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo dispuesto en el presente Decreto y en el Reglamento aprobado por el mismo.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se faculta al conseller competente en materia de juego, previo informe de la Comisión del Juego de la Comunitat Valenciana, para:

a) Introducir las modificaciones no sustantivas que, por razones de evolución de mercado y nuevas técnicas, se hagan precisas para una mejor homogeneización de los requisitos para este tipo de máquinas recreativas y de azar establecidos en el presente Reglamento.

b) Dictar las disposiciones de desarrollo del presente Reglamento.

c) Regular el sistema para la destrucción o desguace de máquinas recreativas y de azar, así como, en su caso, para fijar los precios por dichos servicios.

d) Modificar los anexos del presente Reglamento.

Segunda.

Las empresas titulares de casinos de juego, salas de bingo, salones de juego y salones recreativos se considerarán empresas operadoras sin necesidad de su autorización e inscripción en el Registro pudiendo ser titulares y explotadoras únicamente de las máquinas recreativas y de azar que tengan instaladas, respectivamente, en aquellos establecimientos de juego.

Tercera.

Todo fabricante, importador, comercializador y distribuidor establecido en otro estado de la Unión Europea, que reúna los requisitos previstos en el presente Reglamento, podrá inscribirse en el Registro correspondiente en las mismas condiciones que una empresa establecida en el Estado Español.

Cuarta.

El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Diari Oficial de la Generalitat».

REGLAMENTO DE MÁQUINAS RECREATIVAS Y DE AZAR

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

CAPÍTULO I

Ámbito y Objeto del Reglamento

Artículo 1. Ámbito y objeto.

El presente Reglamento tiene por objeto la regulación, en el ámbito de la Comunitat Valenciana, del juego que se desarrolla mediante el empleo de máquinas recreativas y de azar regulado por la Ley 4/1988, de 3 de junio, del Juego de la Comunitat Valenciana, así como determinados aspectos de las actividades económicas que tengan relación con el mismo.

Artículo 2. Exclusiones.

1. Quedan expresamente excluidas de este Reglamento:

a) Las máquinas expendedoras, entendiendo por tales las que se limitan a efectuar mecánicamente ventas de productos siempre que el valor del dinero depositado corresponda al valor normal del mercado de los productos que se entreguen y que estén determinados los artículos que se obtienen en cada acción y el mecanismo no constituya o se preste a admitir cualquier tipo de apuesta, combinación aleatoria o juego de azar. Las de servicio de cambio de moneda quedan excluidas.

b) Las máquinas tocadiscos y videodiscos accionadas por monedas.

c) Las máquinas o aparatos de naturaleza estrictamente manual o mecánica, de competencia pura o deportiva entre dos o más jugadores, aunque su uso requiera la introducción de monedas y cuenten con elementos electrónicos que no tengan influencia decisiva para el desarrollo del juego.

d) Las máquinas o aparatos recreativos de uso infantil que permitan al usuario un entretenimiento consistente en la imitación del trote de un caballo, del vuelo de un avión o movimientos similares.

CAPÍTULO II

Definición, características y requisitos de las máquinas

Artículo 3. Clasificación de las máquinas.

A los efectos de su régimen jurídico y conforme a lo dispuesto en el artículo 9 de la Ley de Juego de la Comunitat Valenciana, las máquinas de juego se clasifican en:

– Tipo A o puramente recreativas.

– Tipo B o recreativas con premio.

– Tipo C o de azar.

Artículo 4. Máquinas de tipo A o puramente recreativas.

1. Son máquinas de tipo A o puramente recreativas todas aquellas que no ofrecen al usuario beneficio económico alguno directo o indirecto.

2. Se incluirán también en este grupo de máquinas de tipo A las de mero pasatiempo o recreo que se limiten a conceder al usuario un tiempo de uso o de juego a cambio del precio de la partida, sin que puedan conceder ningún tipo de premio en metálico o en especie y, las que ofrezcan como único aliciente adicional y por causa de la habilidad del jugador la posibilidad de continuar jugando por el mismo importe inicial en forma de prolongación de la propia partida o de otra adicional, que en ningún caso podrá ser canjeada por dinero.

Se considerarán en este grupo de máquinas a los aparatos informáticos que permitan, a cambio de un precio por un determinado tiempo de uso, la práctica de juegos recreativos en locales de pública concurrencia. La práctica de dichos juegos sólo podrá desarrollarse mediante sistemas de conexión individuales y/o redes debidamente autorizadas.

3. No se podrán homologar ni inscribir en el Registro de Modelos las máquinas cuya utilización implique el uso de imágenes o la realización o exhibición de actividades que de cualquier manera puedan herir la sensibilidad o perjudicar la formación de la infancia y la juventud.

Tampoco podrán homologarse las máquinas que transmitan mensajes contrarios a los derechos reconocidos en la Constitución Española y en el Estatut d'Autonomia de la Comunitat Valenciana y,

en especial, los que contengan elementos racistas, sexistas, pornográficos o que hagan apología de la violencia, así como las máquinas cuya utilización implique el uso de imágenes o la realización de actividades propias de locales no autorizados para menores.

4. No se podrá realizar ninguna modificación del juego homologado sin la autorización previa de la Conselleria competente en materia de juego.

La sustitución de los juegos homologados deberá comunicarse previamente a la Conselleria competente en materia de juego.

5. El pago del precio de la partida podrá efectuarse mediante moneda corriente y/o mediante sistemas de prepago debidamente homologados. No obstante, el pago del precio de la partida en aparatos informáticos también podrá efectuarse en efectivo a personal del establecimiento.

6. Las máquinas de tipo A o puramente recreativas podrán interconectarse entre ellas, tanto si se encuentran en el mismo salón como en otros, mediante sistemas debidamente homologados, cuyo centro de control deberá estar ubicado en uno de los salones que se interconectan.

Los aparatos informáticos dedicados al juego recreativo podrán interconectarse entre ellos cumpliendo lo establecido en el apartado anterior, así mismo deberán acreditar de forma fehaciente estar dotados de un dispositivo de control y restricción de acceso a las redes informáticas (Internet) que limiten la posibilidad de llevar a cabo con ellos cualquier forma de juego, tanto los recreativos como cualquier actividad por la que se arriesguen cantidades de dinero u objetos susceptibles de evaluación económica, así como que garantice lo dispuesto en el apartado 3 del presente artículo.

Artículo 5. Máquinas de tipo B o recreativas con premio.

1. Son máquinas de tipo B o recreativas con premio aquellas que, a cambio del precio de la partida o jugada, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente un premio en metálico.

2. Para ser homologadas e inscritas en el Registro correspondiente como máquinas de tipo B habrán de cumplir los siguientes requisitos:

a) El precio de cada jugada o partida será de 5 céntimos de euro o de cantidades múltiplos de dicho importe con un máximo de 20 céntimos de euro, y con un máximo de 1 euro en las máquinas instaladas en salones de juego, salas de bingo, casinos y buques.

b) El premio máximo que las máquinas pueden entregar será de cuatrocientas veces el precio máximo, sin perjuicio del incremento del premio previsto en el apartado 3.e) y g) de este artículo, para el supuesto de partidas simultáneas. El programa de juego no podrá provocar ningún tipo de secuencia de juego o relación sistemática y predeterminada cuyo resultado sea la obtención de un premio cuya cantidad sea superior al máximo establecido.

c) Cada máquina estará programada y explotada de forma que devuelva, en todo ciclo de veinte mil partidas consecutivas, un porcentaje de premios que nunca será inferior al 70% del valor de las partidas efectuadas. Se entiende por ciclo el conjunto de partidas consecutivas y correlativas que el programa de juego debe establecer para pagar el porcentaje de devolución de premios.

d) Las memorias de la máquina que determinen el juego y el plan de ganancias deberán hacer imposible su alteración o manipulación.

e) Las máquinas incorporarán una fuente de alimentación de energía autónoma que preservará la memoria en caso de desconexión o interrupción de la corriente eléctrica, de tal forma, que cuando se reinicie la actividad de la máquina, el programa parta de la posición en que se encontraba en el momento de interrupción, incluyendo todas las secuencias de juego realizadas.

f) Todas las máquinas deberán disponer de un mecanismo de expulsión automática de los premios al exterior, sin necesidad de acción alguna por parte del jugador. Los premios han de consistir necesariamente en moneda metálica de curso legal entregada por la máquina.

g) Deberán disponer de un mecanismo de bloqueo que impida iniciar una partida cuando el depósito de pagos no disponga de monedas suficientes para efectuar, en su caso, el pago de los premios programados. En este caso, la máquina devolverá automáticamente el dinero introducido.

h) Dispondrán de un tablero frontal en el que constarán con claridad y de forma legible, en cualquiera de los idiomas oficiales determinados en el Estatut d'Autonomia de la Comunitat Valenciana, las reglas del juego, el porcentaje legal que se devuelve en premios y el que, en su caso, devuelva la máquina, la descripción de las combinaciones ganadoras y el importe del premio correspondiente a cada una de ellas.

Igualmente, constará con claridad y de forma legible, que su uso puede generar adicción y que queda prohibido a los menores de 18 años de edad.

Opcionalmente, lo establecido en los párrafos anteriores podrá figurar, además, en el idioma de cualquier otro país miembro de la Unión Europea.

i) Deberán llevar incorporado un contador de créditos que no admitirá una acumulación superior al equivalente de cincuenta partidas.

j) Dispondrán de un dispositivo que impida realizar más de 360 partidas en 30 minutos, siendo la duración media de la partida de 5 segundos.

k) No podrán tener instalado ningún tipo de dispositivos sonoros cuyo objetivo sea actuar como reclamo o atraer la atención de los concurrentes cuando la máquina no se encuentre en funcionamiento.

l) Para iniciar la partida se requerirá que el jugador accione el pulsador o palanca de puesta en marcha. Transcurridos cinco segundos sin hacerlo, la máquina deberá funcionar automáticamente.

m) Cuando por razón de la moneda introducida para jugar, exista valor residual inferior al precio de la partida, dicho valor residual, a voluntad del jugador, podrá ser adicionado hasta completar el precio de la partida o jugarlo a partida o nada.

n) Deberán incorporar, además, los dispositivos de seguridad previstos en el apartado 3 del artículo 8.

3. Con carácter opcional las máquinas de tipo B podrán estar dotadas de los siguientes mecanismos o características que deberán constar en el correspondiente registro de inscripción, en el tablero frontal de la máquina y en su documentación acreditativa:

a) Los que permiten al jugador practicar el doble o nada u otros análogos siempre que el programa de juego garantice el porcentaje fijado en el apartado 2.c) del presente artículo y que el premio máximo no pueda superar las cuatrocientas veces el precio máximo de la partida simple y ochocientas y mil doscientas veces el precio máximo de la partida en las partidas simultáneas previstas en el apartado 3.e) de este artículo.

b) Monederos aptos para admitir monedas o billetes de valor superior al precio máximo autorizado por partida y devolver el dinero restante, a voluntad del jugador, o acumularlo para partidas posteriores con el máximo previsto en el apartado 2.i) del presente artículo.

c) Un contador adicional de reserva de monedas introducidas no destinadas a juego, pudiendo ser recuperado su importe en cualquier momento y que permita pasar las acumuladas al contador de créditos de partidas, una vez que éstos lleguen a cero y siempre por la acción voluntaria del jugador, sin que la máquina pueda destinar a este contador adicional de reserva las cantidades obtenidas como premio.

d) Un marcador de premios donde vayan acumulándose los premios obtenidos, debiendo quedar limitado dicho marcador al premio máximo autorizado, procediéndose a la devolución inmediata del premio y sin ninguna acción por parte del jugador cuando se llegue a dicha cantidad. En ningún momento dicha cantidad podrá acumularse al contador de créditos, ni al adicional de reserva y podrá cobrarse por el jugador a su voluntad.

e) Los que permitan la realización simultánea de dos o tres partidas de precio máximo de 0,20 céntimos de euro. En este supuesto el premio máximo a obtener será ochocientas o mil doscientas veces el precio máximo de la partida, respectivamente.

A los efectos establecidos en el apartado 2.j) del presente artículo, la realización de dos o tres partidas simultáneas se contabilizará como si se tratase de una partida simple.

f) Las que no devuelvan cambio por importe inferior o igual a 1 euro, en cuyo caso estará programada de forma que juegue automáticamente la partida o partidas sucesivas que correspondan hasta la finalización del importe introducido. Esta característica deberá figurar obligatoriamente en el tablero frontal de la máquina.

g) Las que permitan otorgar un premio de hasta seiscientas veces el precio de la partida para valores superiores a 20 céntimos de euro y hasta mil seiscientas veces para partidas de valor no superior a dicho importe, pudiendo estar dotadas con monederos aptos para admitir monedas o billetes cuyo valor máximo no podrá exceder doscientas cincuenta veces el precio máximo autorizado, pudiéndose acumular para partidas posteriores a voluntad del jugador. El premio de estas máquinas podrá pagarse mediante dinero en efectivo, cheque o talón bancario contra la cuenta corriente de la empresa titular del local.

h) Las que permitan desarrollar el juego en o mediante pantalla de televisión o soporte físico análogo controlado por señal de vídeo o similar, en cuyo caso la información de las reglas del juego, descripción de combinaciones ganadoras y planes de ganancia podrán realizarse a través de la utilización de las propias pantallas, así como las instrucciones para visualizar dicha información.

Dichas máquinas podrán tener como máximo tres juegos homologados y para el cambio de todos o de cualquiera de ellos se estará a lo dispuesto en el artículo 28 del presente Reglamento.

Estos modelos de máquinas deberán incorporar los dispositivos técnicos necesarios que impidan que se pueda modificar su funcionamiento mediante la utilización de infrarrojos, de señales de ondas de radio o cualquier otros sistema desde el exterior de la máquina.

i) Las que conformando un solo mueble permiten su utilización simultánea e independiente por dos o más jugadores. Estas máquinas estarán amparadas por una única autorización de explotación y a efectos de aforo computarán como una sola máquina, reduciéndose la superficie útil del local en proporción con los metros cuadrados utilizados por la misma.

j) Las que funcionen mediante tarjeta electrónica o magnética denominadas de prepago.

Artículo 6. Inclusión como máquinas tipo B o recreativas con premio.

Además de las anteriores, se considerarán máquinas de tipo B o recreativas con premio las siguientes:

a) Las llamadas grúas, cascada o similares.

b) Las llamadas «botes electrónicos» o similares, que permitan asociar un premio en metálico o en especie con el alcance de un importe o número determinado de propinas.

c) Las máquinas expendedoras cuando el objeto que entregan no pueda ser elegido por el usuario.

d) Aquellas otras que, por incluir algún elemento de juego, envite, apuesta o azar presenten razones suficientes para su inclusión a juicio de la Conselleria competente en materia de juego.

Artículo 7. Exclusiones-prohibiciones a las máquinas de tipo B o recreativas con premio.

Quedan excluidas como máquinas de tipo B, y en consecuencia prohibidas como tales, las dotadas de dispositivos que incidan sobre el programa de juego o premios no previstos en el presente Reglamento.

Artículo 8. Máquinas de tipo C o de azar.

1. Son máquinas de tipo C o de azar aquellas que a cambio del precio de partida o jugada pueden ofrecer un premio, hasta cinco mil veces el valor que como precio máximo unitario por jugada o partida se establece en el apartado 2.a) del presente artículo.

Se entiende por azar cuando la probabilidad de obtener una combinación o resultado de cada jugada no dependa de los resultados de las partidas anteriores o posteriores.

2. Para ser homologadas e inscritas en el Registro correspondiente como máquinas de tipo C habrán de cumplir los siguientes requisitos:

a) El precio máximo unitario de la apuesta en cada jugada o partida será de 9 euros. En aquellas máquinas que permitan elegir varias combinaciones o posturas el precio máximo unitario se aplicará a cada una de las combinaciones o posturas con un máximo de 180 euros.

Podrá autorizarse por la Conselleria competente en materia de juego la utilización de fichas homologadas para cada local de juego que sustituyan a las monedas de curso legal.

Asimismo, podrá autorizarse para cada local individualizado la utilización de tarjetas magnéticas o electrónicas homologadas propias del establecimiento, en sustitución del dinero de curso legal o de las fichas, que deberán ser previamente adquiridas por el usuario en la caja del mismo.

b) Cuando haya sido autorizada, con arreglo a lo dispuesto en el apartado 2.a) anterior, la utilización de fichas y de tarjetas magnéticas o electrónicas homologadas para las máquinas de juego, los premios podrán ser entregados de este modo, que serán canjeables por dinero de curso legal en el mismo local.

c) El mecanismo de la máquina deberá estar calculado de tal forma que devuelva a los jugadores, durante la serie estadística de jugadas que resulte de la totalidad de combinaciones posibles, un porcentaje de premios no inferior al 80 por 100 del valor de las apuestas efectuadas.

d) La duración mínima de la partida o jugada será de 2,5 segundos.

e) Deberán disponer del mecanismo de expulsión automática de los premios a que se refiere el artículo 5.2.f) de la presente Norma.

f) Deberán disponer de un tablero frontal o visualizar la información en la pantalla de la propia máquina con las condiciones establecidas en el artículo 5.2.h) de la presente Norma, y además:

– Indicación del número de apuestas posibles a efectuar por partida o jugada, tipo de apuesta y valor de la apuesta mínima.

– La indicación de los tipos y valores de las monedas, fichas o tarjetas que acepta.

– El importe de los premios correspondientes a cada una de las combinaciones ganadoras, expre-

sado en euros o en número de monedas, y que tendrá que quedar iluminado o señalado de forma inequívoca cada vez que se produzca la combinación.

g) Salvo autorización expresa en contrario, que deberá constar en la inscripción del modelo, todas las máquinas de tipo C estarán dotadas de dos contenedores internos de monedas. Uno será el depósito de reservas de pagos, que tendrá como destino retener las monedas para de forma automática proceder al pago de los premios correspondientes, y otro de ganancias, que tendrá como destino retener el dinero o fichas que no es empleado por la máquina para el pago automático de premios, y que deberá estar situado en un compartimiento separado de cualquier otro de la máquina, salvo del canal de alimentación.

Estarán exentas de estos depósitos las máquinas que utilicen como exclusivo medio del pago de premios las tarjetas electrónicas o magnéticas canjeables posteriormente en el establecimiento por dinero de curso legal.

h) Dispondrán de un mecanismo avisador luminoso o acústico situado en la parte superior de la máquina, que entrará automáticamente en funcionamiento cuando la máquina sea abierta para efectuar en ella reparaciones momentáneas, relleno de depósito o por cualquier otra circunstancia.

i) Tendrán un indicador luminoso de que la moneda depositada ha sido aceptada por la máquina.

j) Dispondrán de un mecanismo avisador luminoso o acústico que permita al jugador llamar la atención del personal al servicio de la sala.

k) Las máquinas que proporcionan algún premio cuyo importe deba ser pagado manualmente deberán disponer de un avisador luminoso o acústico que se ponga en funcionamiento automáticamente cuando el jugador obtenga dicho premio. Dispondrán además de un mecanismo de bloqueo que, en el caso previsto anteriormente, impida a cualquier jugador seguir utilizando la máquina hasta que el premio extraordinario haya sido pagado y la máquina desbloqueada por el operario correspondiente.

l) También se podrán homologar e inscribir aquellas que dispongan de mecanismos que permitan la acumulación de premios obtenidos como créditos a favor del jugador, si bien en este caso el jugador ha de poder optar en cualquier momento por la devolución de los créditos acumulados.

3. Las máquinas de tipo C tendrán los siguientes dispositivos de seguridad:

a) Los que permitan la reiniciación de cualquier jugada interrumpida por falta de fluido eléctrico.

b) Los que impidan al jugador introducir en cada jugada un número de monedas superior al que constituye la apuesta máxima o que devuelvan automáticamente las monedas depositadas en exceso.

c) Los que impidan el funcionamiento y uso de la máquina o la desconecten automáticamente cuando no funcionen correctamente los contadores preceptivos o, en su caso, el sistema informático que los sustituya.

d) Los que impidan la manipulación de los contadores, preservando su memoria a pesar de la interrupción de fluido eléctrico.

e) Deberán incorporar contadores, acreditados mediante certificación expedida por cualquier entidad autorizada por la administración, que cumplan los siguientes requisitos:

– Posibilitar su lectura independiente por la administración mediante un conector exterior situado en la máquina, que posibilite leer la información almacenada en los contadores.

– Identificar la máquina en que se encuentren instalados, así como el establecimiento donde se explota aquélla.

– Estar seriados y protegidos contra toda manipulación.

– Mantener los datos almacenados en memoria aun con la máquina desconectada, e impedir el uso de la misma en caso de avería o desconexión del contador.

– Almacenar los datos correspondientes al número de partidas realizadas y premios obtenidos, de forma permanente y acumulada desde su primera instalación.

No será preceptiva su instalación cuando el establecimiento disponga de un sistema informático central, autorizado por la administración competente y conectado a las máquinas en el que queden registradas todas las operaciones que aquellos dispositivos y contadores realicen.

4. En el caso de las máquinas de rodillos dispondrán, asimismo, de los siguientes dispositivos de seguridad:

a) Un dispositivo que permita a la máquina completar el giro total de los rodillos y, en su caso, el ciclo del pago del premio obtenido cuando retorne la energía a la máquina tras su interrupción.

b) Uno que desconecte la máquina automáticamente si, por cualquier motivo, los rodillos no giran libremente o su ángulo de giro en cada jugada es inferior a 90 grados.

c) Un dispositivo que en forma aleatoria modifique las velocidades de giro de, al menos, dos rodillos o tambores, y forzosamente, del primero de ellos, para evitar repeticiones estadísticas.

5. Asimismo serán consideradas máquinas de tipo C o de azar aquellas otras máquinas de juego cuyas características de funcionamiento no se ajusten a lo establecido en el artículo 5.

6. En los locales autorizados para estas máquinas podrán instalarse carruseles de máquinas de tipo C o máquinas interconectadas entre sí, mediante sistema debidamente homologado, con la finalidad de poder otorgar un premio llamado «Premio Especial», que podrá ser en metálico o en especie, canjeable en dinero de curso legal a voluntad del jugador. La instalación de estos carruseles o máquinas interconectadas se ajustará a los siguientes requisitos:

a) La realización de estas interconexiones precisará autorización previa de la Conselleria competente en materia de juego. A tal fin, el solicitante especificará el número de máquinas que se interconectarán, modelo y número de autorización de explotación de las mismas, forma en que se realiza el enlace y cuantía del premio máximo a obtener.

b) Las máquinas que se interconecten deberán estar situadas en la misma sala de juegos, y su número no podrá ser inferior a tres.

c) En cada máquina que forme parte del carrusel se hará constar en forma visible esta circunstancia, así como la cuantía del «Premio Especial» y la naturaleza y características del premio a obtener. En caso de que el premio sea en especie, deberá anunciarse el valor del mismo en dinero de curso legal.

7. Las máquinas tipo C podrán, asimismo, interconectarse con la finalidad de otorgar otros premios especiales que el jugador podrá recibir por el simple hecho de estar jugando en una de las máquinas interconectadas, independientemente de si obtiene alguna combinación ganadora y de la apuesta realizada. En estos casos, el premio podrá ser en especie, teniendo el jugador la opción de cambiarlos por el dinero de curso legal previamente anunciado.

La interconexión de estas máquinas se efectuará con los requisitos fijados en el apartado anterior.

TÍTULO II

REGISTROS DE MODELOS Y RÉGIMEN DE FABRICACIÓN, IMPORTACIÓN, COMERCIALIZACIÓN Y DISTRIBUCIÓN DE MATERIAL DE JUEGO

CAPÍTULO I

Registro de Modelos

Artículo 9. Registro de Modelos.

1. No podrá ser objeto de fabricación, distribución, importación y comercialización para su venta, gestión, explotación e instalación en el ámbito de la Comunitat Valenciana, ninguna máquina o aparato de los regulados en el presente Reglamento cuyo modelo no haya sido previamente inscrito en el correspondiente Registro de Modelos.

Sólo podrá cederse la habilitación para la fabricación o importación de un modelo inscrito con la autorización expresa de la Conselleria competente en materia de juego.

2. La solicitud de homologación e inscripción en el Registro de Modelos deberá formularse ante la Conselleria competente en materia de juego mediante escrito que reúna los requisitos exigidos por la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

La solicitud deberá ir acompañada de:

a) Fotografía del exterior de la máquina, nombre del modelo, dimensiones de la máquina y breve descripción del juego o juegos en el caso de las máquinas de tipo A y descripción completa de la forma de uso o del juego en las de los tipos B y C.

b) Planos de la máquina y de su sistema eléctrico y memoria descriptiva de la máquina, en la que se detalle sus dimensiones, su funcionamiento y sistema eléctrico, suscritos por técnico competente y visados por el colegio oficial respectivo.

c) Declaración CE de conformidad, de acuerdo con la normativa vigente en la materia.

d) Nombre del modelo.

e) Nombre del fabricante o importador, su número de inscripción en el Registro correspondiente, número y fecha de licencia de importación. En los casos de máquinas procedentes de Estados miem-

bros de la Unión Europea, del Espacio Económico Europeo, o Turquía, se deberá acompañar todo lo anterior con excepción del número y fecha de licencia de importación.

Asimismo, y cuando se trate de máquinas de los tipos B y C, se adjuntarán además:

a) Listado completo de ordenador de una simulación de la secuencia total del juego que incluirá, al menos, veinte mil apuestas consecutivas.

b) Ejemplar del soporte en que se almacena el juego, con su correspondiente lector de memoria.

c) Descripción del tipo de contadores homologados que incorpora el modelo.

d) Cinco fotografías del interior y exterior de la máquina tomadas desde diversos ángulos.

e) Memoria adicional en la que se haga constar los siguientes extremos:

– Coste de la jugada o apuesta.

– Premio máximo que puede otorgar la máquina por jugada, así como descripción del plan de ganancias y de los distintos premios, que la máquina puede conceder, detallando el procedimiento de obtención.

– Porcentaje de premios especificando el ciclo o número de jugadas a realizar para el cálculo de dicho porcentaje.

– Otros mecanismos o dispositivos con que cuente la máquina.

3. Las máquinas de los tipos B y C que deberán someterse a los correspondientes ensayos en la entidad u órgano que se determine, y que emitirá el referido informe técnico de homologación, se podrá requerir al solicitante la entrega en depósito de un prototipo del modelo. La Administración mantendrá reserva sobre los datos contenidos en la documentación aportada y sobre los objetos aportados. Se reconocen los ensayos previos realizados por laboratorios con autorización administrativa de otras Comunidades Autónomas del Estado Español y de los estados miembros de la Unión Europea, del Espacio Económico Europeo o de Turquía, siempre que los resultados hayan sido puestos a disposición de la Conselleria competente en materia de juego y garanticen el nivel de cumplimiento técnico dispuesto en el presente Reglamento.

4. Presentada la solicitud, y previo su examen, comprobación e informe técnico de los órganos que designe la Conselleria competente en materia de juego y requerimiento, en su caso, de la información y documentación adicional que fuera necesaria, se adoptará la resolución que proceda.

5. La Conselleria competente en materia de juego, a instancias del fabricante e importador inscrito en la Comunitat Valenciana, podrá autorizar provisionalmente la instalación en régimen de ensayo a efectos de su aceptación en el mercado, por un período máximo de dos meses, de un determinado modelo de máquina de tipo A, B y C que se desee homologar.

A. Trámites para su autorización:

1) La autorización provisional de explotación de la máquina en régimen de ensayo se concederá sustituyendo otra máquina que esté provista de la debida autorización de explotación y que se encuentre debidamente instalada.

2) El número de máquinas en régimen de ensayo no podrá exceder de diez unidades por modelo y provincia, ni de cien modelos distintos al año por fabricante e importador, ni de cien autorizaciones simultáneas en toda la Comunitat Valenciana.

3) La solicitud contendrá:

a) Descripción sucinta del modelo, con determinación de nombre y tipo, que deberá cumplir todos los requisitos que son necesarios para su homologación y que están explicitados en este Reglamento, acompañado de certificado emitido por el fabricante o importador que acredite estos extremos.

b) Indicación de la empresa operadora con la que se va a realizar el ensayo, y escrito de aceptación de la misma.

c) Número de máquinas a instalar.

d) Establecimiento donde se pretende llevar a cabo el ensayo de la máquina.

e) Almacén donde se va a encontrar la máquina objeto de sustitución, debidamente precintada, a disposición de la Conselleria competente en materia de juego.

f) Acreditación por parte de la empresa operadora de estar al corriente del tributo específico de juego de la máquina objeto de sustitución.

B. Una vez autorizado el ensayo de un determinado modelo de máquina, salvo renuncia expresa al mismo antes de su instalación, no se autorizará un nuevo ensayo sobre el mismo modelo, ni sobre variaciones que se efectúen en él.

Artículo 10. Requisitos de la inscripción.

1. La inscripción en el Registro de Modelos conferirá a los titulares de las inscripciones el derecho a importar, fabricar y vender las máquinas que se ajusten a dichas inscripciones y cumplan los demás requisitos exigidos en el presente Reglamento, siempre que dichos titulares mantengan la inscripción en el registro correspondiente.

2. La inscripción en el Registro de Modelos únicamente acreditará el cumplimiento de los requisitos señalados en el apartado 2 del artículo 9.

3. Las inscripciones en el Registro de Modelos tendrán una vigencia de cinco años renovables automáticamente por períodos de igual duración en tanto no se cancelen por cualquiera de las circunstancias que se especifican en el artículo siguiente.

4. No se inscribirán los modelos de máquinas cuya denominación sea idéntica a la de otros modelos que consten inscritos, sin perjuicio de lo dispuesto en la normativa sobre propiedad industrial. Los nombres de modelos con inscripción cancelada podrán volverse a inscribir.

5. Un mismo modelo ya homologado podrá inscribirse a nombre de más de un responsable añadiendo un dígito al número de inscripción.

6. Las máquinas legalmente comercializadas en un estado miembro de la Unión Europea y las originarias y legalmente comercializadas en los estados miembros pertenecientes al Espacio Económico Europeo o en Turquía podrán ser homologadas a tenor de lo dispuesto en el presente capítulo y cuando las mismas reúnan los requisitos exigidos en el presente Reglamento.

Artículo 11. Cancelación de las inscripciones.

1. La inscripción en el Registro de Modelos podrá cancelarse en los casos siguientes:

a) Por voluntad del titular del modelo manifestada por escrito a la Conselleria competente en materia de juego.

b) Cuando el titular de la inscripción hubiera sido excluido del Registro de Fabricantes e Importadores de Máquinas Recreativas y de Azar y de Material de Juego.

c) Cuando se tenga conocimiento de falsedades, irregularidades o inexactitudes sustanciales en la solicitud de inscripción del modelo.

d) Cuando se llegara a constatar con posterioridad a la inscripción en el Registro de Modelos el incumplimiento por el modelo de que se trate de los requisitos exigidos en el presente Reglamento y/o no reúna las condiciones técnicas para el usuario.

e) Como consecuencia de expediente sancionador que expresamente cancele la inscripción.

f) Por resolución expresa de cancelación de la inscripción en el Registro, por dejar de reunir los requisitos exigidos para la inscripción.

g) Cuando así lo aconsejen graves razones de interés público, sin perjuicio de las indemnizaciones a que haya lugar, en su caso.

2. La cancelación, además de la inhabilitación para la fabricación, importación, comercialización y venta de las máquinas del modelo que se trate, producirá la extinción automática de las autorizaciones de explotación de las máquinas correspondientes al modelo, si la misma fuera consecuencia de los motivos de las letras c), d), y g) anteriores. En la resolución que la acuerde se fijará un plazo, no superior a tres meses, para llevar a cabo la retirada de las máquinas en explotación.

CAPÍTULO II

Régimen de fabricación, importación y comercialización

Artículo 12. Registro de Fabricantes e Importadores de Máquinas Recreativas y de Azar y de Material de Juego.

1. Las personas físicas o jurídicas dedicadas a la fabricación e importación de máquinas o aparatos de los regulados en el presente Reglamento, que desarrollen su actividad en el ámbito territorial de la Comunitat Valenciana, estarán obligadas a inscribirse en el Registro de Fabricantes e Importadores de Máquinas Recreativas y de Azar y de Material de Juego, que llevará a tal efecto la Conselleria competente en materia de juego.

2. Quienes pretendan ser inscritos como fabricantes o importadores deberán formular la solicitud y acompañar los correspondientes documentos justificativos de:

2.1. En el caso de personas físicas deberán acreditar, ostentar la nacionalidad española o de cualquier estado miembro de la Unión Europea y no encontrarse incurso en ninguna de las circunstan-

cias a que se refieren los artículos 3.3 y 20 de la Ley del Juego de la Comunitat Valenciana. A estos efectos aportará los documentos señalados en el artículo 21.2 del presente Reglamento.

2.2. En el caso de personas jurídicas:

a) Deberá estar constituido bajo la forma: de sociedad mercantil o cooperativa, con el capital social mínimo exigido en cada caso por la normativa mercantil vigente, que deberá estar totalmente desembolsado y representado por acciones o participaciones.

b) Tener por objeto social la fabricación e importación de máquinas o aparatos sujetos al presente Reglamento.

2.3. Haber constituido ante la Conselleria competente en materia de juego una fianza de 60.101,21 euros para los fabricantes de máquinas de los tipos B o C, y de 6.010,12 euros para los fabricantes de máquinas de tipo A.

Presentada la solicitud, y previo su examen, comprobación y requerimiento, en su caso, de la información y documentación adicional que fuese necesaria, se adoptará por la Conselleria competente en materia de juego la resolución que proceda.

3. La transmisión de acciones de estas sociedades deberá ser previamente autorizada.

4. Anualmente y en los plazos señalados en la legislación mercantil y tributaria, los empresarios estarán obligados a remitir a la Conselleria competente en materia de juego la documentación que legalmente les sea exigible por aplicación de la citada legislación, así como la declaración del Impuesto de Sociedades.

Artículo 13. Registro de Comerciales y Distribuidores de Material de Juego.

1. Las personas físicas o jurídicas que no estén inscrita en el Registro de Fabricantes e Importadores a que se refiere el artículo anterior y que se dediquen a la comercialización, distribución y venta de máquinas y material de juego en el ámbito de la Comunitat Valenciana, estarán obligadas a inscribirse en el Registro de Comerciales y Distribuidores de Material de Juego que se llevará al efecto por la Conselleria competente en materia de juego.

2. Los requisitos para la inscripción y la tramitación de las mismas se efectuarán con arreglo a lo dispuesto en el apartado 2 del artículo anterior, si bien la fianza que deberán constituir será de 30.050,60 euros.

3. La transmisión de acciones de estas sociedades deberá ser previamente autorizada.

Artículo 14. Vigencia y cancelación de la inscripción.

1. La inscripción en los Registros de Fabricantes e Importadores y de Comerciales y Distribuidores tendrá una vigencia máxima de cinco años renovables por períodos de igual duración, por solicitud de la misma con un plazo de antelación de seis meses.

2. La inscripción en el Registro de Fabricantes e Importadores y en el de Comerciales y Distribuidores podrá cancelarse en los casos siguientes:

a) Por voluntad expresa del interesado.

b) Cuando se tenga constancia de falsedad en los datos aportados para la inscripción.

c) Modificación de cualquiera de las circunstancias o requisitos exigidos para la inscripción, sin la previa autorización correspondiente.

d) Cuando se incumpla el régimen de fianzas previsto.

e) Como consecuencia de expediente sancionador que expresamente cancele la inscripción.

f) Por el transcurso del plazo de validez de la autorización, sin haber solicitado su renovación dentro del plazo fijado en el apartado 1 del presente artículo.

TÍTULO III

RÉGIMEN DE EXPLOTACIÓN

CAPÍTULO I

Identificación de las máquinas

Artículo 15. Marcas de fábrica.

1. Antes de su salida al mercado, la empresa fabricante o importadora deberá grabar en cada máquina, de forma indeleble y abreviada, según el anexo I, una marca con los datos siguientes:

a) Número que corresponda al fabricante o importador en el Registro de Fabricantes e Importadores de Máquinas Recreativas y de Azar y de Material de Juego.

b) Número del modelo que le corresponda en el Registro de Modelos.

c) Serie y número de fabricación de la máquina, que deberán ser correlativos.

2. Esta marca deberá ser grabada en el mueble o carcasa que forma el cuerpo principal de la máquina, pudiendo ser sustituida dicha grabación por una placa no manipulable, en la tapa metálica que forma el frontal de la misma, en los vidrios o metacrilato (plásticos) y en el microprocesador o memoria que almacena el programa de juego de la máquina.

3. Asimismo, los circuitos integrados que almacenan el programa de juego deberán estar cubiertos por un papel opaco a los rayos ultravioletas, con la identificación del fabricante y modelo al que corresponda, que debe autodestruirse si se intenta su manipulación. Podrá, asimismo, dicha memoria contar con otras defensas cautelares que garanticen su integridad.

4. En las máquinas importadas figurará, además, el nombre o marca comercial del fabricante, excepto si procedieran de un estado miembro de la Unión Europea o perteneciente al Espacio Económico Europeo, en cuyo caso figurará el del responsable de su puesta en el mercado.

Artículo 16. Placa de identidad.

1. La placa de identidad, que deberá ser elaborada y grabada por la empresa fabricante o importadora, en modelo normalizado según el anexo II, deberá incorporar los siguientes datos:

a) Razón social, número de identificación fiscal del fabricante o importador y número de inscripción en el Registro de Fabricantes e Importadores de Máquinas Recreativas y de Azar y de Material de Juego.

b) Nombre del modelo de la máquina y número de inscripción en el Registro de Modelos.

c) Tipo de máquina.

d) Serie y número de fabricación de la máquina.

2. El fabricante o importador incorporará la placa de identidad a la máquina, en lugar visible desde el exterior de la misma, antes de su salida de fábrica y venta.

Artículo 17. Guía de circulación.

1. La guía de circulación es el documento que, emitido por el fabricante en el modelo normalizado según el anexo III, deberá incorporar los siguientes datos:

a) Razón social del fabricante o importador, número de identificación fiscal y número del Registro de Fabricantes e Importadores de Máquinas Recreativas y de Azar y de Material de Juego.

b) Nombre del modelo de la máquina y número de inscripción en el Registro de Modelos, tipo, serie y número de la misma.

c) Y los demás que se determinen por la Conselleria competente en materia de juego, de acuerdo con los distintos tipos de máquinas.

2. La guía de circulación, una vez cumplimentada por el fabricante en los espacios determinados al efecto, tendrá la consideración de certificado de fabricación respecto de la máquina amparado; por la misma, y será entregada por el fabricante, importador, comercial o distribuidor de material de juego a la empresa operadora adquiriente de la máquina junto con la factura de compra o el contrato de leasing correspondiente.

Artículo 18. Autorización de explotación.

La autorización de explotación, que deberá incorporarse mediante diligencia a la guía de circulación, habilita para la explotación de una máquina propiedad de una empresa operadora, una vez cumplidos los requisitos que se establecen en el presente Reglamento y satisfecha la tasa fiscal correspondiente.

Artículo 19. Autorización de instalación y boletín de situación.

1. La autorización de instalación amparará la explotación de una máquina concreta de los tipos B y C por una empresa operadora determinada en un local o establecimiento autorizado y concreto.

En la autorización de instalación, que se extenderá en modelo normalizado, se harán constar los siguientes datos:

a) Nombre o razón social de la empresa operadora, número de identificación fiscal y número de inscripción en el Registro de Empresas Operadoras.

b) Nombre o razón social del titular del establecimiento, número de identificación fiscal y domicilio.

c) Nombre comercial del establecimiento, número de inscripción en el Registro de establecimientos autorizados para la instalación de máquinas recreativas y de azar, y domicilio.

d) Fecha de finalización de la vigencia de la autorización de instalación.

e) Modelo de la máquina, serie y número de serie, y autorización de explotación.

2. El boletín de situación es la autorización administrativa, con una vigencia de cinco años, que amparará la instalación de una máquina concreta de tipo A en un establecimiento autorizado, a efectos de lo establecido en el artículo 34.1 del presente Reglamento, debiendo incorporarse necesariamente a la máquina.

En el boletín de situación, que se extenderá en modelo normalizado, se harán constar los siguientes datos:

a) Nombre o razón social de la empresa operadora, número de identificación fiscal y número de inscripción en el Registro de Empresas Operadoras.

b) Nombre o razón social del titular del establecimiento, número de identificación fiscal y domicilio.

c) Nombre comercial del establecimiento, número de inscripción en el Registro de establecimientos autorizados para la instalación de máquinas recreativas y de azar y domicilio.

d) Fecha de finalización de la vigencia del boletín de situación.

e) Modelo de la máquina, serie y número de serie, y autorización de explotación.

3. A la solicitud de autorización del boletín de situación que se efectuará en modelo normalizado de vigencia anual, cumplimentada y suscrita por la empresa operadora y el titular de la explotación del local en la que constarán indispensablemente el nombre y número de registro de la empresa operadora, así como la autorización e inscripción en el Registro de establecimientos autorizados para la instalación de máquinas recreativas y de azar del local donde se pretende instalar la máquina y cuyas firmas deberán estar autenticadas por notario, se adjuntarán los siguientes documentos:

a) Declaración jurada suscrita por el titular del establecimiento, en la que se haga constar que en el establecimiento no existen concedidas y en vigor más boletines de situación de las que permiten para este tipo de establecimiento los preceptos del presente Reglamento.

b) Autorización de explotación de la máquina que se va a instalar.

c) Declaración jurada de que en dicho local no se tiene en explotación otro juego no autorizado por la Conselleria competente en materia de juego.

4. El boletín de situación permanecerá en vigor en tanto no se den alguno de los siguientes supuestos:

a) Que transcurra el tiempo máximo autorizado sin haber solicitado su renovación.

b) Que se solicite su extinción por acuerdo mutuo entre la empresa operadora y el titular del establecimiento.

c) Que se cancele la inscripción del establecimiento en el Registro de establecimientos autorizados para la instalación de máquinas recreativas y de azar a que hace referencia el artículo 33 del presente Reglamento.

d) Que se cancele la inscripción de la empresa operadora en el Registro correspondiente.

e) Que sea declarado nulo mediante resolución motivada adoptada por los servicios territoriales de la Conselleria competente en materia de juego, previa la apertura del correspondiente expediente, que se ajustará, en todo caso, a lo dispuesto en la vigente Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, al comprobarse la no veracidad de los datos que dieron lugar a su expedición, o por la constancia fehaciente de la no instalación de la máquina tipo A.

CAPÍTULO II

Empresas operadoras

Artículo 20. Definición de empresa operadora.

1. Son empresas operadoras aquellas personas físicas o jurídicas que debidamente autorizadas tienen por objeto la organización y explotación de juegos mediante la utilización de máquinas recreativas y de azar.

2. Solamente podrán adquirir máquinas recreativas y de azar para su explotación las personas físicas o jurídicas que tengan la condición de empresa operadora.

3. La explotación de las máquinas consistirá en la instalación de las mismas, en los locales a que se refiere el presente Reglamento, por la empresa operadora. Su conservación, reparación y mantenimiento deberán prestarse directa o indirectamente por dicha empresa operadora mediante los medios humanos y técnicos adecuados.

4. El título de empresa operadora se obtendrá mediante la inscripción en el Registro de Empresas Operadoras que a tal efecto se llevará en la Conselleria competente en materia de juego.

Artículo 21. Solicitud de inscripción en el Registro.

1. Para ser inscritas como empresa operadora se deberá formular la correspondiente solicitud en modelo normalizado y cumplir los siguientes requisitos:

A. En el caso de personas jurídicas:

a) Estar constituida bajo la forma de sociedad mercantil o cooperativa, con el capital social mínimo exigido en cada caso por la normativa específica que le sea de aplicación, que deberá estar totalmente desembolsado y representado por acciones o participaciones.

b) Tener únicamente por objeto social la explotación de máquinas recreativas y de azar, en establecimiento propio o ajeno, y, en su caso, el mantenimiento y reparación de las mismas.

c) La participación de capital extranjero deberá ajustarse a la vigente normativa sobre inversiones extranjeras.

d) Que ningún socio, accionista o partícipe se encuentre en alguna de las causas de inhabilitación establecidas en el artículo 20 de la Ley de la Generalitat 4/1988, de 3 de junio.

B. En el caso de personas físicas:

a) Ostentar la nacionalidad española o de cualquier estado miembro de la Unión Europea.

2. A la solicitud se acompañarán los documentos justificativos de la concurrencia de los requisitos establecidos en el apartado anterior y además los siguientes:

a) Documento acreditativo de la representación de la persona o entidad solicitante por parte de quien suscriba la solicitud, en alguna de las formas previstas por la Ley de Régimen Jurídico de la Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo.

b) Fotocopia del documento nacional de identidad o su equivalente si se trata de extranjeros, incluso de los miembros del Consejo de Administración o, en su caso, de los administradores y partícipes de la sociedad.

c) Copia legitimada de la escritura de constitución de la sociedad y de sus estatutos.

d) Certificado o solicitud de certificado del Registro Central de Penados y Rebeldes junto con la declaración complementaria a que se refiere la Ley 68/1980, de 1 de diciembre, del solicitante y, en su caso, de los administradores y partícipes de la sociedad.

e) Memoria sobre la experiencia profesional y los medios humanos y técnicos con que cuente para el ejercicio de la actividad así como de los locales, oficinas, naves o almacenes de que disponga, indicando si son propios o ajenos y título de disponibilidad. Así como acreditación de que los medios económicos y financieros con los que se cuenta son suficientes para el desarrollo de su actividad.

f) Copia legitimada/autenticada del código de identificación fiscal y de la autoliquidación del Impuesto de Transmisiones Patrimoniales y Actos Jurídicos Documentados, devengado como consecuencia de la constitución de la sociedad, excepto si ésta se ha efectuado sujeta a condición suspensiva.

g) Declaración del solicitante o de los socios y accionistas, indicativa de la participación que tengan en empresas explotadoras de juego en el ámbito de la Comunitat Valenciana, incluyendo la que se pretende inscribir.

h) Copia legitimada/autenticada de las declaraciones del lRPF y patrimonio del solicitante y de cada uno de los socios de la sociedad, o en su caso, declaración del Impuesto sobre Sociedades si alguno de los socios fuera persona jurídica.

i) Certificado de inscripción en el Registro Mercantil, excepto en los supuestos de constitución bajo condición suspensiva a la que se refiere el punto f) del presente artículo, que se aportará en un plazo no superior a un mes, y previa su inscripción en el Registro de Empresas Operadoras, en el caso de existir resolución favorable.

3. Anualmente y en los plazos señalados en la legislación mercantil, las empresas operadoras que posean más de cien máquinas de los tipos B y/o C estarán obligados a remitir a la Conselleria competente en materia de juego la documentación que legalmente les sea exigible por aplicación de la citada legislación, así como la declaración del Impuesto de Sociedades.

Artículo 22. Tramitación y resolución.

1. Presentada la solicitud, así como la información complementaria que pueda ser requerida al solicitante, la Conselleria competente en materia de juego resolverá sobre la solicitud formulada, que valorará la exactitud de los datos aportados, los antecedentes de los solicitantes y la viabilidad del cumplimiento de los fines de la solicitud.

2. Resuelta favorablemente la solicitud y previa a su inscripción en el Registro de Empresas Operadoras, el solicitante, en un plazo superior a un mes, deberá constituir, a disposición de la Dirección de los servicios territoriales de la Conselleria competente en materia de juego donde se encuentra ubicado en la Comunitat Valenciana su domicilio social, o en su defecto, donde se haya presentado la solicitud, una fianza de 30.050,61 euros. En caso contrario quedará sin efecto la autorización concedida.

3. Además de la fianza indicada en el apartado anterior, las empresas operadoras vendrán obligadas a constituir una fianza adicional de acuerdo con la siguiente escala, según las autorizaciones de explotación de máquinas de los tipos B y C que tuvieran vigentes en el ámbito territorial de la Comunitat Valenciana:

– Hasta 25 máquinas: 15.025,30 euros.

– De 26 a 50 máquinas: 30.050,61 euros.

– Más de 50 máquinas: 30.050,61 euros adicionales por cada cincuenta máquinas o fracción.

Artículo 23. Garantías y fianzas.

1. Las fianzas se constituirán en la Conselleria competente en materia de juego, mediante metálico, título de deuda pública, aval bancario, entidad financiera o de crédito o póliza de caución individual, a favor de la dirección de los servicios territoriales de la Conselleria competente en materia de juego correspondiente al domicilio social de la empresa operadora, fabricante, comercializador o distribuidor.

Cuando la fianza se preste mediante aval no se podrá utilizar el beneficio de excusión a que se refiere el artículo 1830 del Código Civil y concordantes.

2. La fianza quedará afecta a las responsabilidades y al cumplimiento de las obligaciones que se deriven del régimen sancionador previsto en el presente Reglamento, así como al pago de los premios a los jugadores y al cumplimiento de las obligaciones derivadas de los tributos específicos en materia de juego.

3. Las fianzas se mantendrán en su totalidad con carácter indefinido. Se entiende por carácter indefinido cuando la misma tenga una vigencia de tres años y sea renovable automáticamente por períodos de la misma duración, si no existe denuncia en un plazo mínimo de seis meses de antelación a su vencimiento.

Si se produjese la disminución de la cuantía de la fianza, la persona o empresa titular deberá, en el plazo máximo de un mes, completar la misma en la cuantía obligatoria. De no cumplirse lo anterior, se producirá la cancelación de la inscripción.

4. Sólo se autorizará la retirada de la fianza constituida cuando desaparezcan las causas que motivaron su constitución y no esté pendiente la resolución de expedientes administrativos de los que puedan derivarse responsabilidades económicas.

Para proceder a la autorización de la retirada de la fianza se dispondrá la publicación de la solicitud en el Diari Oficial de la Generalitat para que, en el plazo de dos meses desde su publicación, pueda procederse a la ejecución de la fianza por quienes tengan derecho a ello.

Transcurrido el plazo indicado sin ninguna reclamación, se remitirá el expediente a los servicios territoriales en donde se constituyó la fianza, autorizando su devolución.

Artículo 24. Validez y extinción.

1. La inscripción en el Registro de Empresas Operadoras tendrá una duración de cinco años, si bien quedará renovada automáticamente por períodos de igual duración, si no media resolución expresa en contrario de la Conselleria competente en materia de juego.

2. Podrá cancelarse la inscripción en el Registro de Empresas Operadoras en los casos siguientes:

a) Por voluntad de la empresa operadora manifestada por escrito a la Conselleria competente en materia de juego.

b) Por fallecimiento del titular o extinción de la sociedad. En el supuesto de fallecimiento, no se cancelará ésta si los llamados a la herencia y que reuniendo los requisitos señalados en el presente Reglamento para ser empresa operadora, así lo solicitasen, adjuntando el título en que basen sus derechos sucesorios y certificado de fallecimiento del empresario titular de la inscripción, así como

los documentos señalados en el artículo 21.2, manteniéndose la vigencia de la inscripción con la mención de «Herederos de...» hasta que se efectúe la adjudicación de la herencia o pasen dos años desde el fallecimiento del anterior titular.

c) Por resolución motivada adoptada por el procedimiento correspondiente que se ajustará, en todo caso, a lo previsto en la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común y que recoja alguna de las siguientes causas:

– Falsedad en los datos aportados para la inscripción.

– Modificación de cualquiera de las circunstancias o requisitos mínimos exigidos para la inscripción, o cuando siendo posible dicha modificación se haya efectuado sin autorización previa.

– El incumplimiento de las obligaciones que sobre constitución de fianzas y mantenimiento de su vigencia e importes están establecidas en los artículos 22 y 23 del presente Reglamento.

– Incumplimiento reiterado de requerimientos efectuados por la Conselleria competente en materia de juego para la aportación de documentos y datos sobre su actividad económica.

– Cuando se dejara de reunir los requisitos a que se refiere el artículo 21 del presente Reglamento.

– No ejercer la actividad para la cual está autorizada en el plazo de dos años.

d) Como consecuencia de expediente sancionador en materia de juego que expresamente cancele la inscripción.

e) Por haber sido condenado en sentencia firme el titular de la empresa operadora, socio, o administrador por delitos o faltas relacionados con la actividad del juego.

f) Por impago de los tributos específicos sobre el juego o la ocultación total o parcial de la base imponible de los mismos.

Artículo 25. Modificaciones de los datos de la inscripción.

1. Requerirán autorización previa de la Conselleria competente en materia de juego:

a) Las transmisiones onerosas o lucrativas «inter vivos» de acciones o participaciones, con exclusión de las realizadas entre los propios socios, en cuyo caso bastará con la comunicación.

b) El cambio de denominación social.

c) Las ampliaciones de capital social cuando entren a formar parte de la empresa operadora nuevos socios o accionistas.

d) La transmisión de las autorizaciones de explotación de la empresa absorbida a la absorbente, en caso de fusión por absorción de empresas operadoras, previa a la fecha fijada en el acuerdo de fusión, para que éste surta plenos efectos.

e) La transmisión de las autorizaciones de explotación por escisión de una empresa operadora a empresas autorizadas y que expresamente se fijen en el proyecto de escisión o, bien, condicionada a la concesión de la correspondiente autorización como empresa operadora de la sociedad o sociedades resultantes.

f) La transmisión de las autorizaciones de explotación por cambio de personalidad física a jurídica unipersonal de la empresa operadora, condicionada a la concesión de la correspondiente autorización como empresa operadora de la sociedad unipersonal que se constituya.

g) La transmisión de las autorizaciones de explotación por adjudicación de herencia de empresa operadora persona física, condicionada a la concesión de la correspondiente autorización como empresa operadora del adjudicatario o adjudicatarios de la herencia.

2. Requerirán comunicación a la Conselleria competente en materia de juego, en el plazo de treinta días naturales:

a) Los cambios de domicilio social.

b) Las transmisiones de acciones por sucesiones «mortis causa».

c) Los cambios que se produzcan en la composición de los consejos de administración y administradores.

d) Cualquier otra modificación de los datos de la inscripción.

CAPÍTULO III

Autorización de explotación y autorización de instalación

Artículo 26. Solicitud, tramitación y resolución de la autorización de explotación.

1. La autorización de explotación a que se refiere el artículo 18 de este Reglamento se otorgará previa solicitud de la misma en modelo normalizado.

2. A la solicitud de autorización de explotación, en la que constará indispensablemente el nombre y número de registro correspondiente de la empresa operadora solicitante, se adjuntarán los siguientes documentos:

a) Documento acreditativo de la representación que ostenta, en el caso de no ser el titular de la empresa operadora.

b) Los ejemplares de la guía de circulación de la máquina.

c) Copia legitimada/autenticada de la factura de adquisición de la máquina o en su caso contrato de leasing.

d) Pago previo de los impuestos y tributos específicos sobre el juego.

3. Presentada la solicitud y los documentos a que se refiere el apartado anterior, se procederá, previas las comprobaciones pertinentes administrativas y tributarias, a otorgar la autorización de explotación por la dirección de los servicios territoriales de la Conselleria competente en materia de juego.

4. Ninguna empresa operadora podrá poseer autorizaciones de explotación en número superior al cinco por ciento, redondeado por exceso, de autorizaciones de instalación. Las empresas operadoras titulares de menos de 20 máquinas podrán poseer una autorización de explotación en exceso de las autorizaciones de instalación que posean.

5. La autorización de explotación será única y exclusiva para cada máquina y tendrá una vigencia de cinco años.

6. La autorización de explotación es previa pero no suficiente por sí misma para la instalación y explotación de las máquinas de los tipos A, B y C en los establecimientos autorizados. Será necesario además poseer autorización de instalación para las máquinas de tipo B y C y boletín de situación para las de tipo A.

7. Las autorizaciones de explotación que se concedan por los organismos correspondientes de las administraciones públicas, con competencia exclusiva en materia de juego, podrán ser convalidadas, en el caso de traslado de máquinas, mediante la correspondiente autorización en la guía de circulación y de acuerdo con el procedimiento y requisitos contenidos en el artículo 32 del presente Reglamento.

Artículo 27. Solicitud, tramitación y resolución de la autorización de instalación.

1. La autorización de instalación a que se refiere el artículo 19 del presente Reglamento es el documento administrativo por el que se autoriza la instalación de una máquina concreta de los tipos B o C debidamente documentada en un establecimiento específicamente autorizado para la explotación de estas máquinas y por una única empresa operadora por establecimiento.

2. A la solicitud de autorización de instalación que se efectuará en modelo normalizado de vigencia anual, cumplimentada y suscrita por la empresa operadora y el titular de la explotación del local en la que constarán indispensablemente el nombre y número de registro de la empresa operadora, así como la autorización e inscripción en el Registro de establecimientos autorizados para la instalación de máquinas recreativas y de azar del local donde se pretende instalar la máquina y cuyas firmas deberán estar autenticadas por notario, se adjuntarán los siguientes documentos:

a) Declaración jurada suscrita por el titular del establecimiento, en la que se haga constar que en el establecimiento no existen concedidas y en vigor más autorizaciones de instalación de las que permiten para este tipo de establecimiento los preceptos del presente Reglamento.

b) Justificante acreditativo de estar al corriente del pago de los tributos específicos sobre juego.

c) Autorización de explotación de la máquina que se va a instalar.

d) Declaración jurada de que en dicho local no se tiene en explotación otro juego no autorizado por la Conselleria competente en materia de juego.

3. Presentada la solicitud y los documentos a que se refiere el apartado anterior, la dirección de los servicios territoriales de la Conselleria competente en materia de juego procederá, previas las comprobaciones pertinentes a otorgar la autorización de instalación.

4. El período de vigencia de la autorización de instalación que, figurará en la propia autorización, será de cinco años.

5. Ninguna empresa operadora podrá tener más autorizaciones de instalación que autorizaciones de explotación salvo lo dispuesto en el artículo 31.3 del presente Reglamento y por un período máximo de un año.

6. Las autorizaciones de instalación son personales e intransferibles a excepción de lo establecido en el artículo 31.3 de este Reglamento.

Artículo 28. Sustitución de máquinas recreativas y de azar (alta-baja de máquina recreativa).

1. La máquina recreativa y de azar de tipo B y C podrá ser sustituida por otra máquina presentando solicitud en modelo normalizado, ante los respectivos servicios territoriales de la Conselleria competente en materia de juego correspondientes a la demarcación territorial en la que se encuentre instalada la máquina.

2. A dicha solicitud, en la que constará el nombre de la empresa operadora y el número del registro correspondiente, se acompañará la siguiente documentación:

a) De la máquina que se solicita su autorización:

– Los tres ejemplares de la guía de circulación debidamente cumplimentados.

– La factura de compra o contrato de leasing.

b) De la máquina que va a ser sustituida:

– Ejemplar de la guía de circulación de dicha máquina en poder de la empresa operadora.

– Justificante de estar al corriente de los tributos específicos en materia de juego.

3. Durante la tramitación de la sustitución de máquinas, en el establecimiento permanecerá instalada y en explotación la máquina a sustituir, que llevará necesariamente incorporada el ejemplar de su guía de circulación y el justificante de pago de los tributos específicos de juego correspondiente a la misma.

4. A la entrega de la autorización de sustitución, por la empresa operadora se hará entrega en los servicios territoriales del ejemplar de la guía de circulación de la máquina a sustituir, así como albarán de su entrega en el depósito para su inutilización para su explotación en el ámbito de la Comunitat Valenciana, o documento fehaciente de su traslado fuera de la misma.

Artículo 29. Régimen de transmisiones de las máquinas y de sus autorizaciones de explotación.

1. La transmisión de las máquinas entre empresas operadoras realizada mediante venta, leasing, arrendamiento o cesión de uso, o por cualquier título admitido en derecho tanto «inter vivos» como «mortis causa», deberá ser solicitado en modelo normalizado en el plazo de un mes, aportando documento o contrato que acredite la transmisión, los dos ejemplares de la guía de circulación, los justificantes de estar al corriente de la tasa específica de juego devengada a efectos de su autorización por los servicios territoriales correspondientes, dicha transmisión llevará aparejada la transmisión de la autorización de explotación, y se hará constar necesariamente en la guía de circulación.

2. Las máquinas y sus correspondientes autorizaciones de explotación sólo podrán transferirse entre empresas operadoras.

Artículo 30. Extinción de las autorizaciones de explotación.

1. Se extinguirá la autorización de explotación y cesará en consecuencia la explotación de la máquina en los siguientes casos:

a) Por el transcurso del plazo de validez de la autorización.

b) Por voluntad de la empresa operadora manifestada por escrito a la Conselleria competente en materia de juego, salvo que la misma tenga en vigor una autorización de instalación.

c) Por cancelación de la inscripción en el Registro de Modelos a que corresponde la máquina, según lo previsto en el artículo 11 del presente Reglamento.

d) Por cancelación de la inscripción de la empresa operadora en el Registro, salvo que se transfiera a otra empresa para la continuidad de la explotación.

e) Por sanción, de acuerdo con lo dispuesto en la Ley de la Generalitat 4/1988, de 3 de junio.

f) Por impago de los tributos específicos en materia de juego.

g) Por la comprobación de inexactitudes esenciales en alguno de los datos expresados en la solicitud, transmisión o modificación en la documentación aportada.

2. Extinguida la autorización, la empresa operadora titular de la máquina de los tipos B o C deberá entregar en los servicios territoriales de la Conselleria competente en materia de juego el ejemplar de la guía de circulación y el justificante de haber entregado la máquina en un depósito de

los autorizados de entre las empresas debidamente registradas en los correspondientes Registros de Fabricantes e Importadores de Máquinas Recreativas y de Azar y Material de Juego y/o de Comerciales y Distribuidores de Material de Juego.

En dicho depósito se procederá a destruir los elementos identificativos que posibilitan la legal explotación de la máquina, que podrá ser retirada sin los citados elementos por su titular.

Tendrán la consideración de elementos identificativos de las máquinas, la memoria de juego, marcas de fábrica, las placas de identidad, el contador electrónico, los cristales o metacrilatos.

No será preceptiva la entrega de la máquina cuando el titular proceda a la exportación o traslado de aquélla a otra Comunidad Autónoma, hecho que deberá acreditar en el plazo de un mes ante los servicios territoriales y, en su defecto, se reputará que obra en poder de su titular, siendo requerido para su entrega y destrucción.

3) No será preceptiva la entrega de la máquina establecida en el apartado anterior cuando, con una antelación de dos meses a su vencimiento, la empresa operadora titular de la misma solicite nueva autorización de explotación, acreditando mediante certificado emitido por laboratorio autorizado que la misma está en perfectas condiciones para su explotación.

Artículo 31. Extinción de la autorización de instalación.

1. La autorización de instalación se extinguirá en los casos que se relacionan a continuación:

a) Por mutuo acuerdo entre la empresa operadora y el titular del establecimiento, acreditado documentalmente de forma autenticada por notario.

b) Por sentencia firme obtenida por cualquiera de las partes que declare la extinción de la misma.

c) Por cancelación de la inscripción de la empresa operadora en el Registro.

d) Por cancelación de la inscripción del establecimiento en el correspondiente Registro de establecimientos autorizados para la instalación de máquinas recreativas y de azar.

No obstante, cuando la cancelación sea consecuencia de un expediente sancionador que llevara aparejada la prohibición de instalación y realización de actividades de juego, las autorizaciones de instalación que existieran en dicho momento, recuperarán su vigencia por el tiempo que les reste, cuando sea inscrito de nuevo como establecimiento autorizado en el correspondiente Registro.

e) Por la comprobación de inexactitudes esenciales en alguno de los datos expresados en la solicitud o en los documentos aportados con la misma.

f) Por sanción consistente en la revocación de la autorización de instalación.

2. Asimismo, se extinguirán las autorizaciones de instalación, por el transcurso del período de validez si media denuncia escrita, efectuada personalmente o por telegrama, fedatario público o burofax con expresión del denunciante, así como especificación del local, formulada obligatoriamente durante el tercero y cuarto mes anteriores a su vencimiento, computados de fecha a fecha.

Para que surta efectos administrativos, dicha denuncia, a la que se adjuntará necesariamente copia de la denuncia remitida a la otra parte en la que conste el medio utilizado para su notificación, deberá ponerse en conocimiento de la administración mediante comunicación escrita debidamente registrada, durante los treinta días naturales siguientes a la finalización del plazo de denuncia establecido en el párrafo anterior, siendo irrenunciable desde dicho momento.

En caso de que no se produzca denuncia o la misma no fuera formulada en los plazos fijados en los párrafos anteriores, la autorización de instalación quedará prorrogada automáticamente, por períodos de igual duración.

3. Durante el período de vigencia de la autorización de instalación, los cambios de titularidad que puedan producirse tanto en lo referente al local como en cuanto a los accionistas o partícipes de la empresa operadora no serán causa de extinción de la autorización de instalación, ni del boletín de situación, quedando subrogado el nuevo o nuevos titulares en los derechos y obligaciones contraídos por los anteriores.

Tampoco será causa de extinción de la autorización de instalación y del boletín de situación cuando se den los supuestos previstos en el artículo 25.1.d), e), f) y g).

La subrogación contemplada en el presente artículo no surtirá efectos cuando el establecimiento autorizado permaneciera cerrado y sin ejercitar la actividad fijada en el artículo 33.1 del presente Reglamento, por un período continuado de un año, período que se computará desde el día en que por escrito, debidamente registrado, por parte interesada se ponga en conocimiento de los servicios territoriales correspondientes.

Artículo 32. Traslado de máquinas recreativas y de azar.

1. Los traslados de máquinas recreativas y de azar reguladas por el presente Reglamento de una demarcación territorial a otra, en el ámbito de la Comunitat Valenciana, o a otra Comunidad Autónoma, se ajustarán al siguiente procedimiento:

a) Se presentará solicitud en modelo normalizado por la empresa operadora titular a la que se unirán los siguientes documentos:

– Los ejemplares de la guía de circulación en poder de la empresa operadora.

– La autorización de instalación o boletín de situación que ampara la instalación de la máquina.

– Fotocopia compulsada de los documentos que acrediten el abono de las tasas específicas en materia de juego devengadas.

b) Recibida la solicitud, previa la comprobación correspondiente, se procederá a diligenciar la baja en dicha demarcación territorial y se remitirán a los servicios territoriales de destino, a excepción de la autorización de instalación que se entregará a la empresa operadora.

Recibida la documentación por los servicios territoriales de destino de la máquina, se procederá a insertar en la guía de circulación las diligencias de alta y se reintegrará dicho documento a la empresa operadora titular de la máquina.

2. Los traslados de máquinas recreativas y de azar dentro de una misma demarcación territorial de uno de los servicios territoriales de la Conselleria competente en materia de juego, deberán solicitarse el mismo en modelo normalizado, presentando los documentos señalados en el apartado a) del número 1 del presente artículo, indicando en la solicitud las causas por las que se produce el cambio o sustitución de la máquina anterior, así como del local donde quedará situada la misma.

3. Los traslados de máquinas dentro de la Comunitat Valenciana no producirán la extinción de la autorización de explotación.

4. La empresa operadora, inscrita en el Registro de la Conselleria competente en materia de juego, que pretenda instalar una máquina que se encontraba ya en explotación en otra Comunidad Autónoma, deberá solicitar, en modelo normalizado, de los servicios territoriales correspondientes, dentro de los veinticinco primeros días del mes de diciembre, la convalidación de la autorización de explotación, acompañando a la misma:

a) El ejemplar de la guía de circulación en poder de la empresa operadora, diligenciada con la correspondiente baja concedida por la autoridad competente en la comunidad de procedencia.

b) Copia legitimada del título de empresa operadora y su inscripción en el registro correspondiente.

c) La declaración jurada a que hace referencia el artículo 27.2.a) de este Reglamento.

d) Copia, con sello de registro de entrada, del escrito de la empresa operadora dirigido al órgano competente de la Comunidad Autónoma donde la máquina se encontraba instalada, solicitando el traslado del ejemplar de la guía de circulación allí depositada para los servicios territoriales de la demarcación territorial donde desee instalar la máquina.

e) Pago previo de los tributos específicos sobre el juego.

f) Certificado del fabricante o de laboratorio autorizado en el que conste que dicho modelo cumple los requisitos exigidos en el presente Reglamento.

Presentada la solicitud y documentos anexos, los servicios territoriales procederán, previas las comprobaciones pertinentes, a convalidar la autorización de explotación.

TÍTULO IV

RÉGIMEN DE INSTALACIÓN

CAPÍTULO I

Locales autorizados para la instalación de máquinas

Artículo 33. Locales de instalación.

1. Las máquinas recreativas y de azar podrán instalarse, previo cumplimiento de los requisitos y condiciones establecidas en este Reglamento, en los siguientes establecimientos:

a) Las de tipo A únicamente podrán instalarse en los locales y dependencias destinadas con carácter exclusivo a la actividad pública de bar, cafeterías, restaurantes, salas de baile/fiestas, pubs, discotecas,

salones recreativos, en los recintos feriales, parques de atracciones y campings, así como en los locales donde con arreglo al presente Reglamento puedan instalarse máquinas de los tipos B y C.

b) Las de tipo B podrán instalarse en los locales destinados con carácter exclusivo a la actividad pública de bar, cafetería o restaurante, pubs, salas de baile/fiestas y discotecas, en las salas de bingo y salones de juego legalmente autorizados y en los locales autorizados por este Reglamento para la instalación de máquinas de tipo C.

La instalación de máquinas de tipo B en bares de estaciones de transportes públicos, aeropuertos, estaciones de servicio, salas de baile/fiestas y discotecas, y centros comerciales queda condicionada a que el local propiamente dedicado a bar se encuentre claramente delimitado al público y que las máquinas para su explotación se ubiquen en su interior, debiendo acceder al interior del local para el uso de las mismas.

Asimismo, no podrá autorizarse la instalación en establecimientos de temporada que se instalen en vías públicas, playas o zonas de recreo, ni podrán situarse en terrazas o zonas de vía pública.

c) Las de tipo B que con carácter opcional tengan las características fijadas en el artículo 5.3.g), i) y j) del presente Reglamento, únicamente podrán ser instaladas en salones de juego, salas de bingo, buques y casinos.

Para el juego en las máquinas a las que hace referencia el artículo 5.3.j), por la Conselleria competente en materia de juego se autorizará la expedición exclusiva para cada local individualizado de tarjetas de prepago, debidamente homologadas, que deberán ser adquiridas y canjeadas dentro de las dependencias del mismo.

d) Las de tipo C únicamente podrán ser instaladas, previa autorización expresa, en casinos de juego y en los buques a que se refiere el artículo 7 de la Ley del Juego de la Comunitat Valenciana.

2. En los locales autorizados para la instalación de máquinas reguladas en el presente Reglamento sólo podrán explotarse juegos autorizados por la Conselleria competente en materia de juego.

Artículo 34. Límites cuantitativos de la instalación.

1. En los bares, cafeterías, restaurantes y, pubs, salas de baile/fiestas y discotecas a que se refiere el artículo anterior no podrán instalarse más de dos máquinas, sin que en ningún caso la instalación de máquinas del tipo B en un mismo establecimiento pueda simultanearse por empresas operadoras distintas.

2. En los salones de juego y en los recreativos, el número máximo de máquinas de los tipos A y B que se podrán instalar no será superior a una por cada tres metros cuadrados de superficie útil de la sala destinada a juegos.

En los campings, parques de atracciones y recintos feriales, previa su acreditación mediante la correspondiente licencia municipal, podrá destinarse un espacio claramente delimitado con materiales desmontables y aislado del público de paso, en cuyo interior podrán instalarse y explotarse máquinas del tipo A, cuyo número no podrá ser superior a una por cada tres metros cuadrados de superficie útil del espacio dedicado a su explotación, sin que su número pueda exceder de 25 máquinas.

3. Las salas de bingo podrán instalar, en el vestíbulo de entrada, máquinas recreativas de los tipos A y B, con las siguientes limitaciones:

a) Los metros cuadrados máximos que se tendrán en cuenta a efectos del cómputo de las máquinas a instalar no excederán del 25 por 100 de los destinados a la sala de juego.

b) Los vestíbulos deberán disponer de una capacidad mínima de 30 metros cuadrados, de los cuales 10 metros cuadrados serán útiles, para poder instalar tres máquinas y 10 metros cuadrados más por cada máquina adicional, hasta un máximo de nueve máquinas, si bien sólo podrá instalarse una máquina tipo B por vestíbulo que con carácter opcional tengan las características fijadas en el artículo 5.3.i) del presente Reglamento, con un máximo de dos por sala de bingo.

c) Estas máquinas serán para uso exclusivo de los jugadores de las salas de bingo.

Artículo 35. Registro de establecimientos autorizados para la instalación de máquinas recreativas y de azar.

1. Los titulares de los establecimientos reseñados en el artículo 33 de este Reglamento que deseen instalar máquinas recreativas de los tipos A y B, deberán solicitar en modelo normalizado la autorización e inscripción en el correspondiente Registro de establecimientos autorizados para la instalación de máquinas recreativas y de azar.

La solicitud deberá presentarse por el titular de la actividad de hostelería, aportando los siguientes documentos:

a) Copia del DNI, permiso de residencia o CIF.

b) Certificado emitido por la administración tributaria de estar de dado de alta en el Impuesto sobre Actividades Económicas del ejercicio en curso y comprensivo de las actividades del artículo 33, o documento de alta o el correspondiente justificante de ingreso, en su caso.

c) Documento acreditativo de la disponibilidad del local o establecimiento donde se desarrolle la actividad.

d) Declaración jurada de cumplir con los requisitos del artículo 33, así como de que el establecimiento no figura inscrito en el registro con la misma o distinta denominación.

e) Certificado o solicitud al ayuntamiento correspondiente, en el que conste el número de policía de la vía o vías a las que recae el establecimiento.

f) Croquis de situación urbana del establecimiento.

g) Declaración jurada de que en dicho local no se tiene en explotación otro juego no autorizado por la Conselleria competente en materia de juego.

La autorización e inscripción tendrá una validez de cinco años, quedando renovada de forma automática, por período de la misma duración, si no media resolución en contra. No obstante, podrá ser cancelada por faltas de mantenimiento de los requisitos o presupuestos que le sirvieron de base o como consecuencia de expediente sancionador.

2. En dicho Registro también quedarán inscritos los salones recreativos, los de juego, las salas de bingo y los casinos de juegos que posean la autorización como tales establecimientos.

En estos casos, la inscripción tendrá validez en tanto posean las respectivas autorizaciones como establecimientos específicos de juego.

3. El cambio de titularidad de los establecimientos se comunicará a los servicios territoriales en el plazo máximo de tres meses desde que se produjo, adjuntando los documentos a los que se hace referencia en el punto primero del presente artículo, y previa su comprobación se hará constar en este Registro.

Artículo 36. Clases de salones.

1. A los efectos de su régimen jurídico, los salones se clasifican:

– Salones recreativos/Centros de Ocio Familiar/Salones Cyber.

– Salones de juego.

2. Se entienden por salones recreativos todos aquellos establecimientos destinados a la explotación de máquinas recreativas de tipo A y, en su caso, las mencionadas en el artículo 2 del presente Reglamento.

3. Se entiende por salones de juego aquellos establecimientos destinados específicamente a la explotación e instalación de máquinas recreativas con premio tipo B, si bien podrán instalarse máquinas recreativas de tipo A o de puro entretenimiento.

CAPÍTULO II

Documentación y régimen de uso

Artículo 37. Documentación incorporada a la máquina.

1. Todas las máquinas a que se refiere el presente Reglamento que se encuentren en explotación e instaladas, deberán llevar necesariamente incorporadas y de forma visible desde el exterior:

a) Las marcas de fábrica a que se refiere el artículo 15 del presente Reglamento.

b) La placa de identidad a que se refiere el artículo 16.

c) La guía de circulación con las diligencias correspondientes, debidamente protegida de cualquier posible deterioro.

d) La autorización de instalación o el boletín de situación que está amparando a dicha máquina.

e) Carta de pago acreditativa de estar al corriente del ingreso de los tributos específicos en materia de juego.

2. La incorporación a que se refiere el apartado anterior se efectuará en la parte frontal o lateral de la máquina. En este último caso, la separación entre dicho lateral de la máquina y cualquier otro obstáculo, permanente u ocasional, no podrá ser inferior a 0,50 metros.

Artículo 38. Documentación a conservar en el local.

1. Para las máquinas de los tipos A y B deberá hallarse en todo momento en el local donde estuvieran en explotación las máquinas:

a) El justificante acreditativo de la inscripción en el Registro de establecimientos autorizados para la instalación de máquinas recreativas y de azar, que deberá situarse en lugar visible del local junto a la máquina o máquinas.

b) El Libro de Inspección y Reclamaciones, en modelo normalizado, diligenciado por los servicios territoriales correspondientes.

c) Un ejemplar del presente Reglamento, que deberá estar a disposición del usuario que lo solicite.

2. Las máquinas de tipo C deberán llevar por cada máquina un libro diligenciado en el que se especificarán los datos que en el mismo se señalen. Podrá eximirse de esta obligación a los establecimientos que dispongan de un sistema informático central, autorizado por la Comisión Técnica del Juego y conectado a las máquinas, en el que queden registradas todas las operaciones que los dispositivos y contadores desempeñen.

Artículo 39. Prohibiciones de uso.

1. A los operadores de las máquinas titulares del establecimiento o locales donde se hallen instaladas y al personal al servicio de unos y otros les queda prohibido:

a) Usar las máquinas de los tipos B y C en calidad de jugadores.

b) Conceder créditos o dinero a cuenta a los jugadores.

c) Conceder bonificaciones o jugadas gratuitas al usuario.

2. Los titulares o responsables de los establecimientos donde se hallen instaladas las máquinas impedirán el uso de las de los tipos B y C a los menores de edad.

Artículo 40. Condiciones de seguridad.

1. Los titulares de los establecimientos o locales en los que se encuentren instaladas las máquinas de juego, y las empresas operadoras propietarias de las mismas, estarán obligados a mantenerlas en todo momento en perfectas condiciones de higiene, seguridad y funcionamiento, y serán responsables de su mal servicio o de los daños que pudieran ocasionar.

2. Si se produjese en la máquina una avería que no pudiera ser subsanada en el acto y que impida su correcto funcionamiento, el titular del local o persona que preste servicios en el mismo procederán a su desconexión inmediata.

3. Si la máquina no abonase el premio obtenido, el titular del local o el personal a su servicio, a costa de dicho titular, estará obligado a abonar en metálico dicho premio, o la diferencia que falte para completarlo.

TÍTULO V

RÉGIMEN SANCIONADOR

CAPÍTULO I

Infracciones y sanciones

Artículo 41. Infracciones.

Son infracciones administrativas en materia de juego las acciones u omisiones voluntarias tipificadas en la Ley de la Generalitat 4/1988, de 3 de junio.

Artículo 42. Faltas muy graves.

Son infracciones o faltas muy graves las tipificadas en el artículo 23 de la Ley de la Generalitat 4/1988, de 3 de junio, y especialmente las siguientes:

a) La fabricación, distribución, comercialización, venta, explotación e instalación de máquinas de las reguladas en el presente Reglamento, cuyos modelos no estén previamente autorizados e inscritos o no se corresponda con los mismos, o correspondan a autorizaciones canceladas.

b) La fabricación, importación y comercialización de máquinas por personas no inscritas en los registros correspondientes.

c) La explotación e instalación de máquinas carentes de cualquiera de los siguientes requisitos y

documentos: marca de fábrica, placa de identidad, guía de circulación con autorización de explotación y autorización de instalación, así como su alteración o inexactitud.

d) La explotación e instalación de máquinas por personas distintas de las autorizadas o habilitadas para ello.

e) La cesión por cualquier título de las autorizaciones concedidas con arreglo a lo dispuesto en el presente Reglamento sin cumplir las condiciones y requisitos establecidos en el mismo.

f) La explotación e instalación de máquinas en establecimientos o locales no autorizados o no inscritos en el Registro de establecimientos autorizados para la instalación de máquinas recreativas y de azar o en local distinto para el cual están autorizados.

g) La explotación e instalación de máquinas por personas o entidades no autorizadas o no inscritas en el Registro de Empresas Operadoras.

h) La manipulación o alteración de máquinas en perjuicio de los jugadores.

i) La instalación de máquinas en número mayor al autorizado para el local o establecimiento.

j) La utilización, en calidad de jugadores, de máquinas de los tipos B y C por personal empleado o directivo del establecimiento donde estén instaladas o de la empresa dedicada a su explotación, gestión o reparación.

k) La modificación de cualquiera de las condiciones esenciales en virtud de las cuales se concedieron las preceptivas autorizaciones sin cumplir los requisitos establecidos en el presente Reglamento.

l) La concesión de préstamos a los jugadores o apostantes, en los lugares en los que estén instaladas las máquinas, o por personal empleado o directivo del establecimiento o de la empresa dedicada a su explotación, gestión o reparación.

m) El impago total o parcial a los jugadores de las cantidades que obtuviesen como premio.

n) Obtener las correspondientes autorizaciones mediante la aportación de datos o documentos no conformes con la realidad.

o) Efectuar la interconexión de máquinas de tipo C sin la correspondiente autorización.

p) La negativa u obstrucción a la actuación inspectora de control y vigilancia realizada por agentes de la autoridad, así como por los funcionarios y órganos encargados o habilitados específicamente para el ejercicio de tales funciones.

q) Permitir o consentir, expresa o tácitamente, por parte de los titulares de la actividad del local o establecimiento, la instalación de máquinas que no reúnan los requisitos exigidos por este Reglamento, o en locales no autorizados, o mediante personas no autorizadas.

r) Efectuar publicidad de los juegos mediante máquinas o de los locales o establecimientos en que se practiquen sin la debida autorización o al margen de los límites fijados en la misma.

Artículo 43. Faltas graves.

Son infracciones o faltas graves las tipificadas en el artículo 24 de la Ley de la Generalitat 4/1988, de 3 de junio, y especialmente las siguientes:

a) Permitir el uso de las máquinas de los tipos B o C a menores de edad, así como permitir el acceso de éstos a los locales o establecimientos donde lo tienen prohibido.

b) Reducir las fianzas por debajo de los límites establecidos en este Reglamento, o el capital mínimo de las sociedades, salvo que la reducción del capital venga impuesta por la legislación mercantil.

c) La transferencia de acciones o participaciones del capital social sin la previa autorización o, en su caso, la modificación de la denominación social o entrada de nuevos socios sin la previa autorización administrativa.

d) La falta de comunicación dentro de los plazos establecidos en el presente Reglamento de cualquier modificación de la autorización inicial que no requiera autorización previa.

e) La inexistencia o mal funcionamiento de las medidas de seguridad de los locales cuando pueden afectar a la seguridad de las personas.

f) La admisión de más jugadores de los que permita el aforo el local.

g) No llevar los libros exigidos en el presente Reglamento o hacerlo incorrectamente.

h) No facilitar a los órganos competentes la información necesaria para un adecuado control de las actividades de las empresas de juego.

i) Realizar la transmisión de una máquina sin la autorización correspondiente.

j) No exhibir en el local o establecimiento la autorización preceptiva.

k) La no colocación en la máquina de la guía de circulación, autorización de instalación o boletín de situación, justificante de ingreso de la tasa de juego, en su caso, correspondiente al trimestre en curso, así como de la placa de identidad.

l) La no conservación en el local o establecimiento de los documentos a que se refiere el artículo 38 del presente Reglamento con excepción de los reseñados en los apartados b) y c) del punto 1, así como su pérdida sin causa justificada.

m) Y, en general, el incumplimiento de los requisitos o prohibiciones establecidos en el presente Reglamento siempre que no tengan la consideración de infracción muy grave y hayan dado lugar a fraude al usuario, beneficio para el infractor o perjuicio a los intereses de la comunidad.

Artículo 44. Faltas leves.

Son infracciones o faltas leves las tipificadas como tales en el artículo 25 de la Ley de la Generalitat 4/1988, de 3 de junio, y en particular:

a) Colocar la documentación que ha de llevar incorporada la máquina de manera que se dificulte su visibilidad desde el exterior, o la falta de protección eficaz para impedir su deterioro o manipulación.

b) La falta del Libro de Inspección y Reclamaciones, así como no poner a disposición de los usuarios una copia del presente Reglamento, que vienen establecidos el artículo 38.1 b) y c) del presente Reglamento.

c) La inexistencia de letreros o carteles en la puerta de acceso a los salones de juego con la indicación de la prohibición de entrada a menores de edad.

d) La falta de entrega por la empresa operadora al titular del establecimiento en que esté instalada la máquina de la documentación o libros a conservar en dicho local.

e) La no devolución de la guía de circulación, cuando ello sea preceptivo.

f) En general, el incumplimiento de los requisitos o prohibiciones establecidos en el presente Reglamento siempre que no tengan la consideración de infracción grave o muy grave.

Artículo 45. Sanciones.

1. De acuerdo con el artículo 27 de la Ley de la Generalitat 4/1988, de 3 de junio, las infracciones de lo dispuesto en este Reglamento podrán ser sancionadas:

a) Las leves con multa de hasta 3.005,06 euros.

b) Las graves con multa de hasta 30.050,60 euros.

c) Las muy graves con multa de hasta 601.012,10 euros.

Además de las sanciones de multa, la comisión de una infracción llevará aparejada, en su caso, la entrega a la administración o a los perjudicados, que hubiesen sido identificados, de los beneficios ilícitos obtenidos.

2. Las infracciones que hubiesen sido sancionadas conforme a lo dispuesto en el apartado anterior y tuvieran la calificación de graves o muy graves, en atención a su naturaleza, repetición o trascendencia, podrán además ser sancionadas, conforme a lo dispuesto en el artículo 28 de la Ley de la Generalitat 4/1988, de 3 de junio, con:

a) Suspensión, cancelación temporal o revocación definitiva de la autorización para la organización o explotación de juegos mediante las máquinas reguladas en el presente Reglamento.

b) Clausura temporal o definitiva del local o establecimiento donde se puedan explotar e instalar las máquinas, o inhabilitación definitiva del mismo para actividades de juego, así como la prohibición de instalación y realización de actividades de juego.

c) Inhabilitación temporal o definitiva para ser titular de las autorizaciones referidas en este Reglamento.

No obstante cuando la actividad principal que se ejerza en un establecimiento no sea de juego, no podrá ser clausurado el mismo, si bien podrá acordarse la prohibición de instalación y realización de actividades de juego.

3. Para la graduación de las sanciones, aparte de la calificación de la infracción cometida, se tendrán en cuenta las circunstancias personales o materiales que concurran en los hechos y concretamente las características del lugar de instalación de las máquinas, la contumacia en la conducta del infractor, la reiteración en la comisión de faltas, la publicidad o notoriedad de los hechos y la trascendencia económica y social de la infracción cometida.

4. En todo caso, la comisión de tres faltas leves en un período de un año tendrá la consideración de una falta grave, y la comisión de tres faltas graves en un año o de cinco en tres años tendrá la consideración de muy grave.

Artículo 46. Reglas de imputación.

1. Son responsables de las infracciones reguladas en este Reglamento sus autores, sean personas físicas o jurídicas, pero:

a) Las infracciones por incumplimiento de los requisitos que deben reunir las máquinas conforme a lo dispuesto en el Título I serán imputadas al titular de las mismas, salvo si se prueba la responsabilidad del fabricante, distribuidor o comercializador de las mismas.

b) Las máquinas objeto de la infracción se presumirán propiedad del titular del establecimiento o local donde se hallen instaladas, si no se acredita de forma justificada y fehaciente la titularidad de las mismas.

2. En el caso de que directivos, administradores o personal empleado por personas o entidades relacionadas con las máquinas recreativas o de azar cometan infracciones en los establecimientos o locales donde tales máquinas se encuentren instaladas, serán responsables solidarios las personas o entidades para quienes presten sus servicios los interesados.

CAPÍTULO II

Competencias, procedimiento y facultades de la administración

Artículo 47. Facultades de la administración.

1. Cuando existan indicios de falta grave o muy grave se podrá acordar por el órgano que instruye el expediente, como medida cautelar, el cierre de los establecimientos en que se practique el juego vulnerando las disposiciones legales, así como el precinto, depósito o incautación de los materiales usados para dicha práctica.

2. Sin perjuicio de lo dispuesto en los artículos anteriores, la administración podrá decomisar y destruir las máquinas en los supuestos contemplados en el apartado 3 del artículo 28 de la Ley de la Generalitat 4/1988, de 3 de junio.

Asimismo, atendiendo a la naturaleza de la infracción, la administración podrá ordenar el comiso de las apuestas habidas y de los beneficios ilícitos, cuyo importe se ingresará en la Hacienda Pública de la Generalitat.

3. Las máquinas recreativas y de azar que carezcan de los requisitos establecidos en este Reglamento o que infrinjan los límites de apuestas o premios, así como las instaladas en locales no autorizados, podrán ser precintadas por los agentes de la autoridad, como medida cautelar, lo cual se hará constar en el acta incoada al efecto.

Iniciado el expediente por el órgano encargado de su tramitación, deberá, en el mismo, levantar o mantener la medida cautelar adoptada por los agentes de la autoridad.

Artículo 48. Competencias.

1. Corresponderá a la secretaría de la Comisión Técnica del Juego incoar los expedientes correspondientes a infracciones muy graves y a los directores de los servicios territoriales de la Conselleria competente en materia de juego los que se refieran a infracciones graves y leves.

2. Las infracciones administrativas calificadas como muy graves serán sancionadas por el conseller competente en materia de juego, con multa de hasta 150.253,02 euros, y por el Consell, con multa de 601.012,10 euros.

3. Las infracciones administrativas calificadas como graves y leves serán sancionadas con multa de hasta 30.050,60 euros o 3.005,06 euros, respectivamente, por el director de los servicios territoriales de la Conselleria competente en materia de juego correspondiente.

4. Las sanciones adicionales o accesorias no pecuniarias podrán imponerse por el órgano competente para la imposición de la sanción pecuniaria.

Artículo 49. Procedimiento.

Las sanciones se impondrán con sujeción al procedimiento regulado en la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, siendo supletorio a tal efecto lo dispuesto en la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

II

BINGO

A) Administración Central

§ 113 ORDEN 19 DICIEMBRE 1977. NORMAS COMPLEMENTARIAS SOBRE APARATOS DE BINGO

(BOE núm. 305, de 22 diciembre [RCL 1977, 2702])

La Orden de 6 de agosto de 1977 el Ministerio de Industria y Energía por la que se dictaban normas sobre la fabricación y distribución de material de juegos de suerte, envite o azar, indicaba en su artículo 3.

Que por este ministerio podrán establecerse las características técnicas de los elementos necesarios para la practica de los juegos incluidos en el catalogo de juegos.

Puesto que figura en el catálogo el juego del bingo, se ha visto la conveniencia y oportunidad de fijar unas normas mínimas obligatorias de carácter técnico para los aparatos de bingos y sus bolas, dado su carácter específico con relación a otros aparatos o materiales de juego, que vengan a completar lo especificado de manera mas general en la citada Orden de 6 de agosto de 1977, contribuyendo de esta forma a conseguir una mayor clarificación y garantía que reduzca la posibilidad de fraude por defectos de fabricación.

En virtud de estas consideraciones, la Orden de este ministerio de 29 de noviembre de 1977 publicada en el «Boletín Oficial del Estado» del siguiente 13 de diciembre, estableció determinadas normas complementarias sobre los aparatos de bingo, de bombo y neumáticos y sus bolas, para ser utilizados en establecimientos autorizados.

Sin embargo, la provisionalidad que forzosamente afecta a todas estas normas, junto con diversas observaciones de la comisión nacional del juego, aconsejan efectuar determinadas modificaciones en la ultima orden mencionada.

Por último, dado que la Orden de 29 de noviembre aun no ha entrado en vigor, y teniendo en cuenta que esta materia necesita de la máxima clarificación posible, se considera conveniente proceder a una nueva redacción completa de la disposición de forma que se garantice en la mayor medida la salvaguardia del principio de seguridad jurídica.

En su virtud, de conformidad con el informe de la comisión nacional del juego, este ministerio ha tenido a bien disponer:

Artículo 1.

Los tipos de bingo que comprende esta orden, destinados a los establecimientos de juegos autorizados debidamente, podrán ser de bombo y neumáticos.

Artículo 2. Bingo de bombo. Características.

2.1. El diámetro del bombo será tal que una vez introducidas todas las bolas estas alcancen una altura conveniente para no distorsionar el movimiento aleatorio de las mismas al girar el bombo, y, como máximo, será 1/3 del diámetro.

2.2. El accionamiento podrá ser manual o eléctrico. En este ultimo caso deberá disponerse, además, de accionamiento manual para que, si se produce fallo eléctrico, se pueda terminar la partida.

2.3. El sistema de salida de bola del bombo será tal que asegure la salida de una sola bola cada vez, sin que haya posibilidad de que salgan dos o mas de la misma tirada.

2.4. Asimismo, el dispositivo exterior de recogida de la bola será transparente, y de modo que solo quepa en su fondo una sola bola, que es la que se canta.

Artículo 3. Bingo de bombo. Bolas.

3.1. Las bolas serán esféricas, de madera de boj debidamente curada por secado natural. La duración mínima del secado será de cuatro años.

3.2. Los números grabados en las mismas lo serán por piro grabación.

3.3. El diámetro y peso, así como sus tolerancias, serán los siguientes:

Diámetro: 23 milímetros de valor medio, con una tolerancia de ± 5 por 100.

Peso: 6,5 gramos de valor medio, con una tolerancia de ± 5 por 100.

3.4. Asimismo también podrá utilizarse bolas que cumplan con las características especificas en el artículo 6 de la presente Orden.

Artículo 4. Bingo de bombo. Suministro de bolas.

4.1. Las bolas serán servidas por el fabricante al centro de juego autorizado, en cajas precintadas y dirigidas al jefe de sala de centro.

4.2. El jefe de sala sea responsable de su recepción, custodia, correcta utilización de las mismas y de retirar el juego de bolas en cuanto que alguna de ellas no este en perfectas condiciones.

Artículo 5. Bingo neumático. Características.

5.1. Los bingos neumáticos pueden ser con extracción de bolas, que son las que se cantan, o sin extracción de bolas; tanto en un caso como en otro, las bolas serán impulsadas por corriente de aire.

5.2. En el caso de extracción, el sistema será tal que solo pueda extraerse una sola bola cada vez, que será la que se cante, sin posibilidad material de que salgan o puedan extraerse simultáneamente dos o más.

5.3. En el caso de que no exista extracción, la bola pasara por un circuito de televisión, de tal forma que solo pueda pasar una bola cada vez, que será cantada y claramente visible para el publico. Para ello el numero correspondiente deberá repetirse en cada bola las veces necesarias para ser visible en cualquier posición de la misma.

Artículo 6. Bingo neumático. Bolas.

6.1. Las bolas serán esféricas y deberán llevar grabado una o varias veces, únicamente por impresión y de modo que se lea claramente, el numero que va a ser cantado, siendo de un centímetro la altura mínima de cada número.

6.2. Además, y con caracteres más pequeños, pero legibles, deberá figurar el número del prototipo y el número del lote de 90 bolas, grabados también únicamente por impresión.

Para bingos neumáticos sin extracción, cada numero repetido según se especifica en 5.3, vendrá grabado también únicamente por impresión.

6.3. Cada juego de bolas deberá cambiarse cada mil jugadas, como máximo, y siempre que alguna de las bolas no esté en perfectas condiciones.

✐ Ap. 3 no es aplicable en ámbito de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears por disp. derog. 2 de Orden, de 15 febrero 2005.

6.4. El diámetro y peso de las bolas, así como sus tolerancias, serán las siguientes:

Diámetro: 38 milímetros, con una tolerancia de ± 1,5 por 100.

Peso: el peso medio de las bolas del lote de 90 bolas vendrá especificado en la caja y estar comprendido entre 1,8 y 2,5 gramos; el peso de cada bola del lote sólo podrá separarse del valor medio mencionado en ± 5 por 100.

Artículo 7. Bingo neumático. Suministro de bolas.

Como en el caso del bingo de bombo, las bolas serán suministradas con los mismos requisitos que se especifican en 4.1 y 4.2.

Artículo 8. Responsabilidad.

8.1. La homologación a la que se refiere la presente orden tan sólo acredita, en su caso, el sometimiento de los productos fabricados a las normas dictadas al respecto por el Ministerio de Industria y Energía.

8.2. Además, todo material de juego o prototipo que se presente a homologación ha de fabricarse con arreglo a los principios que aseguren un funcionamiento adecuado, por lo que el fabricante o importador será responsable de cualquier característica o defecto del material de juego o prototipo que pueda dar lugar a fraude o a un funcionamiento no correcto del mismo.

8.3. Para ello, el fabricante contará con los medios necesarios técnicos y de control, debiendo hacer declaración expresa al respecto al presentar la documentación para la homologación del material de que se trate.

8.4. Con independencia de lo establecido en la presente disposición, la fabricación de aparatos de bingo y su bolas deberá atenerse a lo que con carácter general para la fabricación de material de

juego se establece en la Orden de 6 de agosto de 1977 del Ministerio de Industria y Energía, por la que se dictan normas complementarias sobre la fabricación y distribución del material de juegos de suerte, envite o azar.

Artículo 9.

Queda expresamente derogada la Orden de este Ministerio de 29 de noviembre de 1977, publicada en el «Boletín Oficial del Estado» de 13 de diciembre del mismo año, así como cualquier otra disposición de igual o inferior rango que se oponga a lo dispuesto en la presente Orden Ministerial.

Artículo 10.

La presente disposición entrará en vigor el día 2 de enero de 1978.

§ 114 ORDEN 9 ENERO 1979. APRUEBA EL REGLAMENTO DEL JUEGO DEL BINGO

(BOE núm. 21, de 24 enero [RCL 1979, 221])

✐ No es aplicable en el ámbito de Cataluña por disp. adic. 3 de Decreto 147/2000, de 11 abril.

Primero.

Se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo, que se inserta a continuación.

Segundo.

El adjunto Reglamento entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial del Estado».

REGLAMENTO DEL JUEGO DEL BINGO

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 1. Régimen del juego del bingo.

1. La autorización, organización y desarrollo del juego del bingo se atendrán a las normas contenidas en el presente Reglamento y en el Catálogo de Juegos y a las Disposiciones generales sobre juegos de suerte, envite y azar que resulten aplicables.

2. Quedan prohibidos los juegos que, con el mismo o distinto nombre, constituyan modalidades del bingo no previstas en las normas mencionadas en el apartado anterior.

Artículo 2. Ámbito de aplicación.

1. El presente Reglamento es aplicable a las salas del bingo que se autoricen a las personas y Entidades enumeradas en el art. 4 del Real Decreto 444/1977, de 11 de marzo, modificado por Real Decreto 2709/1978, de 14 de octubre.

2. Los Casinos de juego, con sujeción a lo que dispongan sus respectivas autorizaciones de instalación y de apertura y funcionamiento, podrán instalar salas de bingo en locales separados e independientes de las restantes salas de juego. La explotación de dichas salas estará sujeta a los preceptos del presente Reglamento, con las siguientes excepciones:

a) No les serán de aplicación los arts. 1 a 20 del presente Reglamento. La autorización de instalación de la sala y su apertura se tramitarán en la forma prevista por el Reglamento de Casinos de Juego.

b) Los artículos 30 y 31 del presente Reglamento sólo les serán de aplicación si la entrada a la sala de bingo fuese distinta a la de las salas de juego del Casino. Si la entrada fuese la misma, se aplicarán los preceptos del Reglamento de Casinos relativos al régimen de admisión de visitantes.

c) El régimen de propinas o gratificaciones voluntarias de los clientes será, alternativamente, el previsto en el presente Reglamento o en el de Casino de Juego, a elección de la Sociedad titular.

d) La contabilidad específica del juego del bingo será la prevista en el presente Reglamento, y se llevará con independencia de la de los restantes juegos del Casino, sin que los beneficios brutos procedentes del bingo se integren en la base imponible definida en el artículo 4, apartado a) del Real Decreto 682/1977, de 11 de marzo.

e) Los preceptos relativos a infracciones y sanciones contenidos en el presente Reglamento serán aplicables a las Sociedades titulares de los Casinos de Juego que exploten salas de bingo; pero las sanciones de suspensión y revocación de la autorización, en su caso, se limitarán a la concedida para la explotación del juego del bingo.

CAPÍTULO II

Entidades autorizadas

Artículo 3. Ámbito de las autorizaciones.

1. Únicamente podrán ser autorizadas para la explotación de salas de bingo las sociedades mercantiles o entidades benéficas, deportivas o culturales y las personas o entidades titulares de establecimientos turísticos, siempre que reúnan las características y requisitos que se señalan en los artículos siguientes.

✐ Ap. 1 modificado por ap. único.1 de Orden INT/2499/2002, de 4 octubre.

2. Requerirá también autorización administrativa previa, conferida con arreglo a los preceptos del presente Reglamento, la constitución y funcionamiento de empresas de servicios que contraten con las personas y entidades a que se refiere el apartado anterior la gestión y llevanza del juego del bingo.

Artículo 4. Entidades benéficas, deportivas o culturales y sociedades mercantiles.

Pueden solicitar la autorización y la inscripción como empresas de bingo las entidades benéficas, deportivas o culturales y las sociedades mercantiles que cumplan los siguientes requisitos:

a) Entidades benéficas, deportivas o culturales:

1º Tratarse de sociedades, asociaciones o clubes sin ánimo de lucro y destinar el beneficio obtenido como consecuencia de la explotación del juego del bingo a sus fines estatutarios. También podrán ser autorizados para la explotación de salas de bingo las sociedades anónimas deportivas constituidas de acuerdo con lo dispuesto en la Ley 10/1990, de 5 de octubre, del Deporte, y en el Real Decreto 1251/1999, de 16 de julio.

2º Tener más de tres años de existencia legal. A estos efectos, el plazo comenzará a contarse a partir del día siguiente a aquel en que se produzca la inscripción en el Registro administrativo correspondiente.

3º Estar en funcionamiento legal ininterrumpido los tres últimos años anteriores a la fecha de presentación de la solicitud, con arreglo a las normas de los respectivos Estatutos y de las legislaciones que sean aplicables.

4º Las entidades titulares de autorizaciones de instalación de salas de bingo no pueden ser titulares de más de una sala de bingo en el ámbito territorial de Ceuta o Melilla.

b) Sociedades mercantiles:

1º Han de estar constituidas bajo la forma jurídica de cualquiera de las modalidades de sociedad mercantil admitidas por la legislación vigente.

2º Tener como objeto social exclusivo la explotación del juego del bingo y de otros que puedan ser autorizados en las salas de bingo, así como los servicios complementarios o accesorios de éstas.

3º Tener el capital social mínimo exigido por la legislación española a las distintas sociedades mercantiles, totalmente suscrito y desembolsado, cuya cuantía no podrá disminuir durante la existencia de la sociedad.

4º La participación de capital extranjero en las empresas ha de ajustarse a la normativa vigente sobre inversiones extranjeras en España.

5º Ninguna persona física o jurídica puede ser titular de acciones o participaciones en más de cinco sociedades mercantiles titulares de salas de bingo. Las acciones o participaciones representativas del capital social habrán de ser nominativas.

6º Las transmisiones de estas acciones o participaciones y las variaciones del capital social han de ser comunicadas al órgano competente.

7º Las sociedades mercantiles no pueden ser titulares de más de tres salas de bingo en el ámbito territorial de Ceuta o Melilla.

8º Los administradores habrán de ser personas físicas, sin que el número de Consejeros, no pertenecientes a países miembros de la Comunidad Europea, pueda exceder del proporcional a la parte del capital extranjero. El Presidente del Consejo de Administración, el Consejero Delegado o cargos asimilados de dirección habrán de ser de nacionalidad española o de algún Estado miembro de la Comunidad Europea.

✐ Modificado por ap. único.2 de Orden INT/2499/2002, de 4 octubre 2002.

Artículo 5. Titulares de Establecimientos turísticos.

1. Las autorizaciones a que se refiere el artículo anterior podrán ser también otorgadas a las

personas o Entidades titulares de Establecimientos turísticos, para la instalación de salas de bingo en los locales del propio establecimiento.

2. A los efectos del presente Reglamento, se consideran establecimientos turísticos:

a) Los hoteles, hoteles-residencias, hoteles-apartamentos, hostales-residencias, hostales y residencias-apartamentos y moteles regulados en la Orden de 19 de julio de 1968 y las ciudades de vacaciones a que se refiere la Orden de 28 de octubre de 1968.

b) Los Parques de Atracciones y los complejos turístico-deportivos.

3. Los Establecimientos turísticos mencionados en el apartado anterior deberán reunir los siguientes requisitos:

a) Hallarse en funcionamiento y en posesión de la autorización de apertura de la Secretaría de Estado de Turismo, cuando ésta sea legalmente exigible. A estos efectos, los Establecimientos llamados de temporada sólo podrán mantener abierta la sala de bingo durante la época en que lo esté el Establecimiento en donde se localicen.

b) En los Establecimientos a que se refiere la letra a) del apartado anterior, contar, al menos, con 200 plazas de alojamiento autorizadas cuando se trate de Establecimientos situados en Municipios de más de 250.000 habitantes, o con 125 plazas, al menos, cuando se trate de Establecimientos situados en Municipios cuya población no exceda de dicha cifra. A los efectos del cómputo se tomarán en cuenta las cifras de población de derecho, con arreglo al último censo, y no se incluirán, en ningún caso, las camas supletorias que hubieran sido autorizadas. En todo caso, al destinar determinados locales al juego del bingo, se tendrá en cuenta la necesidad de mantener espacios dedicados a dependencias de uso general, con las superficies suficientes para el buen servicio del Establecimiento.

c) En los establecimientos a que se refiere la letra b) del apartado anterior, pertenecer a una única persona, física y jurídica, constituir una comunidad de bienes o estar sometidos a explotación colectiva o a dirección y administración unitaria.

4. Los Centros de Iniciativas Turísticas o Patronatos de fomento del turismo a que se refiere el artículo anterior podrán instalar las salas de bingo que se les autorice, bien en locales propios, bien en los de alguna Empresa hotelera asociada a ellos.

5. A efectos del cumplimiento del requisito establecido en el apartado 3, letra b), del presente artículo, la solicitud de autorización podrá ser formulada conjuntamente por dos o más establecimientos, siempre que éstos radiquen en el mismo municipio, reúnan las condiciones mínimas exigidas en este apartado y previo acuerdo de asociación a estos fines, que deberá obrar en el expediente. La autorización se expedirá a favor de la Empresa en cuyo establecimiento se instale la sala de bingo, pero la responsabilidad ante la Administración tendrá carácter solidario.

Artículo 6. Empresas de servicios.

1. La organización y explotación del juego del bingo deberá realizarse directamente por las empresas titulares de la autorización. En el caso de las entidades reguladas en los artículos 4, apartado a), y 5 de este Reglamento, la organización y explotación del juego del bingo podrá ser contratada con una empresa de servicios.

✐ Ap. 1 modificado por ap. único.3 de Orden INT/2499/2002, de 4 octubre.

2. Las empresas de servicios a que se refiere el apartado anterior habrán de reunir los requisitos exigidos en el artículo 4, apartado b), para las empresas titulares.

✐ Ap. 2 modificado por ap. único.3 de Orden INT/2499/2002, de 4 octubre.

3. La constitución de las Sociedades a que se refiere el presente artículo requerirá la previa autorización del Ministerio del Interior, a propuesta de la Comisión Nacional del Juego, que será otorgada con sujeción a lo dispuesto en el artículo 17 del presente Reglamento. Las Empresas que sean autorizadas serán inscritas en un registro especial que llevará la Comisión Nacional del Juego.

✐ Ap. 3 suprimido por ap. único.3 de Orden INT/2499/2002, de 4 octubre.

4. Las Empresas a que se refiere el presente artículo no podrán contratar sus servicios con Entidades o Empresas titulares de autorización para la instalación de una sala de bingo, cuando alguno de sus socios o administradores fuese miembro de la Junta Directiva de la Entidad o del Consejo de Administración de la Empresa propietaria del establecimiento turístico correspondiente.

✐ Ap. 4 suprimido por ap. único.3 de Orden INT/2499/2002, de 4 octubre.

Artículo 7. Número de autorizaciones.

1. Las entidades mencionadas en el artículo 4, apartado a), sólo podrán ser titulares de una autorización de sala de bingo. Si su ámbito fuera superior al de una provincia, podrían ser titulares de

una autorización por cada provincia en la que efectivamente vinieran realizando actividades durante los tres años inmediatamente anteriores a la fecha de solicitud, con un máximo de tres autorizaciones.

✐ Ap. 1 modificado por Ap. único.4 de Orden INT/2499/2002, de 4 octubre.

2. Las personas o entidades titulares de establecimientos turísticos podrán serlo de tantas autorizaciones como número de establecimientos posean con las características exigidas en el artículo 5.

3. Las limitaciones anteriores no serán de aplicación a las empresas de servicios reguladas en el artículo 6, que podrán contratar la gestión del juego sin otros límites que los que se deriven de sus Estatutos o de sus disponibilidades de medios personales o materiales.

Artículo 8. Participación extranjera.

La participación de capital extranjero en las empresas a que se refiere este Reglamento ha de ajustarse a la vigente normativa sobre inversiones extranjeras.

✐ Modificado por Ap. único.5 de Orden INT/2499/2002, de 4 octubre.

CAPÍTULO III

Tramitación y régimen de autorizaciones

Sección 1ª Autorizaciones de instalación y permisos de apertura

Artículo 9. Formalización de la solicitud.

La solicitud de autorización de una sala de bingo se formalizará necesariamente en el modelo y cuestionario oficiales que a tal efecto se proporcionarán en las dependencias del Ministerio del Interior y deberá ser suscrita por quien ostente la representación de la Entidad solicitante.

Artículo 10. Documentos anejos a la solicitud.

1. Con la solicitud de autorización deberá acompañarse en todo caso:

a) Documento acreditativo de la representación de la persona o entidad solicitante por parte de quien suscriba la solicitud, en alguna de las formas previstas en el artículo 32 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

b) Certificación literal del acuerdo adoptado por las Asambleas, Juntas Directivas o de asociados, Consejos de Administración de las Sociedades u otros órganos similares, en orden a solicitar la autorización, o documento equivalente si él o los solicitantes fuesen personas físicas.

c) Plano de situación del edificio en el municipio a escala 1/1.000, como mínimo.

d) Plano o planos de planta del local a escala 1/1.000, con expresión de la superficie total; las superficies de los espacios en que esté distribuido el local; la situación de la mesa, del apartado de extracción de bolas, de la pantalla luminosa, de los monitores y demás elementos mecánicos para la práctica del juego; las columnas o elementos que impidan o dificulten la visibilidad; la localización del bar, en su caso; los servicios sanitarios; las puertas ordinarias y de emergencia, y las medidas de seguridad a instalar.

e) Memoria descriptiva del local, suscrita por Arquitecto, con referencia al estado del mismo, a todos los extremos relacionados en el apartado anterior y a la capacidad útil de la sala, medida en número de personas sentadas, y certificación, asimismo, suscrita por Arquitecto sobre la seguridad y solidez del local y aptitud de los mismos para sala de bingo.

f) En su caso, contrato entre el titular de la autorización y la empresa de servicios que se encargue de la gestión del juego, la cual habrá de ser identificada nominativamente. El contrato deberá hallarse suscrito por ambas partes y sometido a la condición suspensiva del otorgamiento de la autorización.

Si el titular de la autorización pretendiese gestionar directamente el juego, habrá de indicarse de manera expresa.

g) Documento que acredite la disponibilidad sobre el local.

2. Las entidades a que se refiere el artículo 4, apartado a), deberán acompañar también:

a) Certificación del Secretario u órgano similar, contenido relación completa de los miembros de la Junta Directiva u órgano de gobierno de la entidad, con indicación de sus cargos, domicilio, profesión, número del documento nacional de identidad y nacionalidad.

b) Certificado de antecedentes penales de las personas a que se refiere el apartado anterior.

c) Certificado del Registro de Asociaciones o, en su caso, del correspondiente a la naturaleza de la entidad, expresiva de la fecha de su inscripción en el mismo.

d) Estatutos vigentes de la entidad, cuyo texto deberá estar certificado por el Secretario de la misma u órgano similar.

e) Memoria suscrita por el Presidente y el Secretario de la Junta Directiva en la que se hagan constar: El número de empleados de la entidad, clasificados según sus diversas dedicaciones; número de socios, relación valorada de bienes; número de reuniones celebradas por la Junta Directiva y por la Asamblea general de socios durante los tres años anteriores y consignadas en los correspondientes libros de actas; liquidación de los presupuestos de ingresos y gastos durante los tres años anteriores a la solicitud, y relación concreta de las actividades sociales llevadas a cabo durante el último año.

3. Las personas o entidades a que se refiere el artículo 5 deberán acompañar, además de los documentos previstos en el apartado 1, los siguientes:

a) Certificación del Secretario, conteniendo la relación de los accionistas y miembros del Consejo de Administración de la sociedad, con indicación de sus cargos y cuotas de participación del capital o, en su caso, relación de los propietarios del establecimiento, indicando su nombre completo, domicilio, nacionalidad y número del documento nacional de identidad, pasaporte o número de identificación fiscal, si se tratare de personas jurídicas. Si el número de accionistas excediera de diez, la certificación se limitará a consignar los datos de los diez titulares de mayores cuotas de participación.

b) Certificado de antecedentes penales de las personas a que se refiere el apartado anterior.

c) Estatutos de la sociedad si la empresa estuviera constituida en esta forma.

d) Certificación de la Secretaría de Estado de Comercio y Turismo, en la que consten, como mínimo, la categoría del establecimiento, el número de plazas hoteleras autorizadas y la existencia de espacios independientes de los destinados al juego del bingo, dedicados a dependencias de uso general, con superficies suficientes para el buen servicio del establecimiento.

En el caso de complejos turísticos y de las ciudades de vacaciones, certificación del Registro de la Propiedad sobre la titularidad de los inmuebles.

e) En su caso, el acuerdo de asociación a que se refiere el artículo 5, apartado 5.

4. Si la solicitud de autorización fuese formulada por dos o más entidades a que se refieren los artículos 4, apartado a), y 5, deberán acompañar cada una de ellas los documentos reseñados en los apartados a) y b) del número 1 y todos los que se recogen en los números 2 y 3 de este artículo, según los casos.

✐ Modificado por Ap. único.6 de Orden INT/2499/2002, de 4 octubre.

Artículo 11. Tramitación y resolución.

1. Las solicitudes de autorización, con toda su documentación adjunta, se presentarán por duplicado en el Gobierno Civil de la provincia, en cuyo territorio fuese a establecerse la sala. El Gobernador civil remitirá de inmediato el ejemplar duplicado del expediente a la Comisión Nacional del Juego.

2. Si la solicitud o documentación adoleciere de algún defecto, el Gobierno Civil lo comunicará al solicitante, concediéndole un plazo no inferior a 10 días para su subsanación. Si el requerimiento no fuese cumplimentado en el plazo requerido, el expediente se archivará sin más trámite.

3. Simultáneamente al trámite previsto en el apartado anterior, el Gobierno Civil interesará del Alcalde informe sobre posibles problemas de instalación de la sala en el medio urbano, por razones urbanísticas o sociales. El Alcalde, previa información de los vecinos cabezas de familia que habiten a menos de 100 metros del inmueble en que se pretenda instalar la sala, emitirá su informe en el plazo de 20 días.

4. Recibido el informe de la Alcaldía o transcurrido el plazo para ello, en cuyo caso se reputará favorable, el Gobernador civil ordenará, si lo estima necesario, que por funcionarios o técnicos competentes se practiquen las comprobaciones pertinentes sobre los locales y sus instalaciones; hecho lo cual, emitirá informe sobre la solicitud y lo elevará, junto con los documentos acreditativos de los trámites efectuados, a la Comisión Nacional del Juego.

En su informe, el Gobernador civil expresará su criterio sobre la tramitación efectuada y sobre la conveniencia o no de otorgar la autorización que hubiere sido solicitada, indicando, en todo caso, el aforo previsible aproximado de la sala.

5. La Comisión Nacional del Juego, previas las informaciones que estime oportunas, elevará propuesta al Ministerio del Interior, concediéndose discrecionalmente la autorización a los solicitantes cuyos antecedentes, medios personales y materiales y capacidad de organización ofreciesen garantías de correcto funcionamiento.

6. La resolución será notificada al interesado y comunicada al Gobierno Civil de la provincia, que dará traslado de la misma a la Delegación de Hacienda respectiva.

7. La autorización tiene carácter intransferible, estando prohibida su cesión a título oneroso o lucrativo, así como el arrendamiento de la sala o negocio a que se refiere.

Artículo 12. Permiso de apertura.

1. Antes de proceder a la apertura de la sala de bingo y dentro del plazo señalado en la autorización, la empresa o entidad titular de la misma deberá solicitar del Gobierno Civil el correspondiente permiso.

2. El permiso de apertura se solicitará con quince días al menos de antelación a la fecha en que aquélla estuviera prevista, acompañándose los siguientes documentos:

a) Relación del personal que haya de prestar servicio en la sala, acompañando copia de los respectivos contratos de trabajo, sellados por la Delegación del Ministerio de Trabajo, y de sus documentos profesionales y especificando los puestos de trabajo que cada uno ocupa.

b) Informe de la Jefatura Provincial de Sanidad sobre las condiciones de iluminación, aireación, sonoridad y, en general, sobre las condiciones sanitarias de los locales.

c) Certificado suscrito por Ingeniero sobre idoneidad de todas las instalaciones y aparatos directamente relacionados con el desarrollo del juego.

d) Documento acreditativo de haber constituido la fianza a que se refiere el artículo siguiente.

e) El libro de actas a que se refiere el artículo 37 del presente Reglamento, para su diligenciamiento.

3. El Gobierno Civil ordenará girar visita de inspección al local de la sala, a fin de comprobar su correspondencia con el proyecto aprobado, la instalación de las medidas de seguridad, la capacidad máxima y el cumplimiento de los restantes requisitos legales.

4. Si el examen de los documentos presentados y el resultado de la inspección fueren satisfactorios, el Gobernador civil extenderá el oportuno permiso de apertura, en el que constará necesariamente el horario de funcionamiento de la sala y su aforo máximo. El permiso se notificará a los interesados, con entrega del libro de actas debidamente diligenciado, y se comunicará acto seguido a la Comisión Nacional del Juego para constancia en el expediente de su razón.

La apertura de la sala deberá producirse dentro de los diez días naturales siguientes a la fecha de notificación del permiso de apertura, salvo que en éste se indicara otra cosa.

5. Si los documentos presentados a efectos de la obtención del permiso de apertura adoleciesen de algún defecto, o el resultado de la inspección no fuese positivo, el Gobierno Civil concederá a los interesados un plazo prudencial para su subsanación, que no será inferior a diez días. Si transcurrido el plazo no se hubiesen subsanado los defectos, el Gobernador civil suspenderá la emisión del permiso de apertura y pondrá lo acaecido en conocimiento de la Comisión Nacional del Juego, proponiendo las modificaciones que estime oportunas o, en su caso, la caducidad de la autorización.

6. Si la apertura de la sala no pudiere realizarse en el plazo previsto en la autorización por causas ajenas a la voluntad del titular, éste podrá solicitar la oportuna prórroga. La prórroga se solicitará mediante escrito motivado, acompañado de los documentos justificativos procedentes, y se presentará ante el Gobierno Civil correspondiente. Este lo elevará con su informe a la Comisión Nacional del Juego, que resolverá lo procedente. No podrán concederse más de dos prórrogas para la apertura que, en ningún caso, podrán exceder conjuntamente del plazo inicialmente fijado en la autorización.

Artículo 13. Fianzas.

1. Con carácter previo a la solicitud del permiso de apertura a que se refiere el artículo anterior, deberá constituirse una fianza cuya cuantía será de 6, 5, 4 y 3 millones de pesetas según que las salas sean de categoría especial, primera, segunda y tercera, respectivamente.

2. La fianza deberá constituirse en la Caja General de Depósitos por la entidad titular de la autorización, salvo que ésta hubiera contratado la gestión del juego con una empresa de servicios de las reguladas en el artículo 6, en cuyo caso habrá de ser esta última la que preste la fianza correspondiente.

3. La fianza podrá constituirse en metálico, por aval bancario o mediante póliza de caución individual, y habrá de formalizarse a favor del Gobernador civil en cuyo territorio se localice la sala de bingo. Las empresas de servicios deberán constituir una fianza única en la oficina central de la Caja General de Depósitos, cuya cuantía será equivalente a la suma de las fianzas correspondientes a las salas que gestione y que se formalizará a disposición de todos y cada uno de los Gobernadores civiles correspondientes y del Ministerio del Interior.

4. La fianza responderá solidariamente del cumplimiento de las obligaciones económicas contraídas con ocasión del funcionamiento de la sala, y especialmente del pago de los premios, tributos, salarios y cargas sociales en general, y multas impuestas.

5. La fianza deberá mantenerse por la cuantía máxima de su importe durante todo el tiempo de vigencia de la autorización y de sus prórrogas. La persona o Entidad que la hubiere constituido deberá reponer las cantidades de la misma de las que se disponga mediante los oportunos procedimientos reglamentarios dentro de los ocho días siguientes, y en caso de no hacerlo quedará en suspenso acto seguido el funcionamiento de la sala.

Artículo 14. Modificaciones.

1. Requerirán autorización previa del Ministerio del Interior, a propuesta de la Comisión Nacional del Juego:

a) Todas las modificaciones que supongan alteración de cualquiera de los términos de la autorización de instalación.

b) El cambio de local de la sala dentro del mismo municipio.

c) La suspensión de funcionamiento de la sala por período superior a seis meses.

d) La modificación del régimen de gestión del juego, de gestión propia a gestión contratada con una Empresa de servicios; la sustitución de la Empresa gestora del juego y las modificaciones del contrato con la misma que afecten a las prestaciones económicas o a la responsabilidad de las partes.

2. Requerirán autorización previa del Gobernador civil:

a) Todas las modificaciones que supongan alteración de cualquiera de los términos del permiso de apertura y, en especial, los relativos al horario de funcionamiento y al aforo de la sala.

b) Las modificaciones sustanciales que pretendan efectuarse en los locales, especialmente en cuanto incidan en su seguridad, y en los aparatos de juego y sus instalaciones.

c) La suspensión de funcionamiento de la sala por período no superior a seis meses.

d) Las modificaciones del contrato con la Empresa de servicios gestora del juego que no estén reservadas a la aprobación del Ministerio del Interior.

3. Requerirán comunicación al Gobernador civil en un plazo de diez días:

a) Los cambios que se produzcan en la composición de las Juntas directivas o Consejos de Administración de las Entidades o personas titulares de autorización, con remisión de los correspondientes certificados de antecedentes penales.

b) Las alteraciones que se produzcan en la plantilla del personal al servicio de la sala o en su régimen laboral.

4. El Ministerio del Interior podrá delegar en los Gobernadores civiles el otorgamiento de las autorizaciones a que se refiere el apartado primero del presente artículo, así como avocar, con carácter general o para casos determinados, el otorgamiento de las previstas en el apartado 2º. Los Gobiernos civiles darán traslado a la Comisión Nacional del Juego de las autorizaciones que otorguen al amparo de lo dispuesto en el apartado 2º del presente artículo, así como de las comunicaciones que reciban en virtud de lo dispuesto en la letra a) del apartado anterior.

Artículo 15. Vigencia y renovación de las autorizaciones.

1. Las autorizaciones reguladas en la presente Sección tendrán una duración máxima de tres años y serán renovables por períodos de igual duración.

2. La solicitud de renovación de la autorización habrá de presentarse con seis meses, al menos, de antelación a la fecha de extinción de ésta, y deberá especificar aquellos extremos de la solicitud o acompañar los documentos referidos en el art. 10 que hubieran experimentado modificación en su contenido o desearan variarse en lo sucesivo. Se adjuntará, asimismo, estado de cuentas de ingresos y gastos producidos por el funcionamiento de la sala y justificación de la aplicación de los beneficios obtenidos a los fines estatutarios o de mejora de servicios a que estuviesen afectados.

3. Las solicitudes de renovación deberán dirigirse al Gobernador civil, el cual, previas las comprobaciones que estime pertinentes, las elevará con su informe a la Comisión Nacional del Juego, que formulará la oportuna propuesta al Ministerio del Interior. Si el informe del Gobierno civil sobre la procedencia de la renovación fuese negativo, deberá hallarse debidamente motivado y fundamentado.

4. La renovación de las autorizaciones tendrá siempre carácter discrecional.

5. Dentro del mes de enero de cada año la Entidad titular de la autorización remitirá a la Comisión Nacional del Juego el estado de cuentas y la justificación a que se refiere el apartado 2 del presente artículo, referidas ambas al ejercicio económico anterior, pudiendo la Comisión ordenar las inspecciones oportunas para comprobar la veracidad de los datos aportados.

Artículo 16. Caducidad de las autorizaciones.

1. El Ministerio del Interior, a propuesta de la Comisión Nacional del Juego, podrá declarar la caducidad de las autorizaciones en los siguientes casos:

a) Cuando el titular de la autorización perdiera alguna de las condiciones o requisitos legales que se hubieren precisado para su otorgamiento.

b) Cuando no se procediese a la apertura de la sala en el plazo concedido por el respectivo permiso o por la autorización de instalación, o en sus prórrogas, en su caso.

c) Cuando no se repusiera el importe total de la fianza en el plazo que se concediera para ello.

d) Cuando la sala permaneciese cerrada por más de 30 días consecutivos sin previa autorización, salvo que el período de funcionamiento de la misma se limitase a una temporada concreta o concurriesen circunstancias de fuerza mayor.

2. La declaración de caducidad se efectuará a propuesta del Gobernador civil o previo su informe y deberá preceder en todo caso audiencia de la entidad o persona titular, a la que podrá concederse un plazo para regularizar su situación.

Sección 2ª Autorizaciones de empresas de servicios

Artículo 17. Solicitud y tamitación.

1. La solicitud de autorización para constituir una empresa gestora o de servicios regulada en el artículo 6 del presente Reglamento se instará de la Comisión Nacional del Juego, mediante escrito ajustado a los requisitos del artículo 69 de la Ley de Procedimiento Administrativo y en el que se contengan los datos y especificaciones siguientes:

a) Nombre y apellidos, edad, nacionalidad, estado, profesión, domicilio y número del Documento Nacional de Identidad del solicitante, así como la calidad con que actúa en nombre de la sociedad interesada.

b) Denominación, duración, domicilio y capital social de la sociedad representada.

c) Nombre y apellidos, edad, nacionalidad, estado, profesión, domicilio y número del Documento Nacional de Identidad o documento equivalente en caso de nacionalidad extranjera, de los socios o promotores, especificando su respectiva cuota de participación, así como de los administradores, directores, gerentes o apoderados de la sociedad.

d) Fecha previsible para el comienzo efectivo de las actividades sociales.

2. A la solicitud deberán acompañarse los siguientes documentos:

a) Copia o testimonio notarial de la escritura de constitución de la sociedad y de sus estatutos.

b) Certificación de antecedentes penales de las personas a que se refiere la letra c) del apartado anterior.

c) Memoria explicativa del programa de actividades de la sociedad, en la que habrán de constar los medios técnicos y personales de que se dispone para desempeñar su objeto social, así como una evaluación de los recursos económicos y de las previsiones de explotación y de rentabilidad.

3. Si la solicitud o documentación adoleciesen de algún defecto, la Comisión Nacional del Juego lo comunicará al solicitante, concediéndole un plazo no inferior a diez días para su subsanación. Si el requerimiento no fuese cumplimentado en el plazo concedido, el expediente se archivará sin más trámite.

4. Completo el expediente, la Comisión Nacional del Juego, previas las informaciones y comprobaciones que estime necesarias, elevará al Ministro del Interior propuesta en el sentido de autorizar la constitución de la sociedad o rechazarla. La resolución del Ministro tendrá carácter discrecional y será notificada al interesado, inscribiéndose la sociedad en el Registro que al efecto llevará la Comisión Nacional del Juego.

Artículo 18. Vigencia y renovaciones.

1. La autorización se concederá inicialmente con carácter provisional y por un plazo de un año de duración, que se contará a partir de la fecha de notificación de la resolución autorizatoria.

2. La sociedad autorizada remitirá a la Comisión Nacional del Juego, con dos meses al menos de antelación a la fecha de expiración de la autorización provisional, solicitud de elevación a definitiva de aquélla, especificando los datos del expediente original que hubiesen experimentado variación y acompañando memoria explicativa de las actividades de la sociedad durante el período de vigencia de la autorización.

3. La Comisión elevará propuesta al Ministro del Interior en el sentido de denegar o conceder la autorización definitiva, que tendrá un plazo de duración de cinco años. La renovación de las autorizaciones definitivas se solicitará y tramitará en la forma prevista en el apartado anterior.

Artículo 19. Responsabilidad de la empresa de servicios.

En virtud del contrato de prestación de servicios que la empresa formalice con la entidad titular de la sala, aquélla asumirá ante la Administración la total responsabilidad por la organización y funcionamiento del juego, salvo la que se derive de las malas condiciones del local en que éste se practique. Será de cuenta de la empresa de servicios la contratación y capacitación del personal de juego necesario, el mantenimiento de las instalaciones técnicas del juego, la prestación de la fianza correspondiente y las responsabilidades laborales ante el personal, que serán de su exclusiva incumbencia.

Estas prescripciones no admitirán pacto en contrario en caso alguno.

Artículo 20. Caducidad de la autorización.

El Ministerio del Interior, a propuesta de la comisión Nacional del Juego, podrá declarar la caducidad de las autorizaciones a que se refiere la presente Sección, cuando concurra alguna de las circunstancias previstas en las letras a) y d) del apartado 1, del artículo 16 del presente Reglamento.

CAPÍTULO IV

De las salas y del personal

Artículo 21. Condiciones de los locales.

1. Los locales destinados a salas de bingo habrán de estar dispuestos de forma que las extracciones de bolas sean visibles por todos los participantes, bien directamente, bien mediante el empleo de monitores, y de manera que se garantice la simultaneidad de la visión y de la posibilidad de cantar los premios por los jugadores.

2. Las salas habrán de reunir las condiciones propias de los locales de amplia concurrencia y contarán, a tal efecto, con los servicios sanitarios anexos, sistemas de extinción de incendios, salidas de emergencia proporcionadas al aforo y convenientemente distribuidas e instalación de aire acondicionado, salvo en las salas que se instalen al aire libre. La disposición de las mesas habrá de permitir la fácil circulación entre las mismas.

El Ministerio del Interior, previo informe de la Junta Consultiva y Asesora de Espectáculos Públicos, podrá dictar normas de seguridad para las salas de bingo.

3. Será preceptivo en todo caso la existencia, además del aparato de extracción de bolas, de circuito cerrado de televisión y del sistema acústico suficiente para garantizar la plena difusión de las jugadas.

4. Las salas de bingo no podrán admitir un número de asistentes, sean o no jugadores, que exceda del aforo máximo señalado en el permiso de apertura. El aforo se fijará en función del número máximo de plazas de jugadores sentados de que dispusiese realmente la sala una vez instalado todo el mobiliario, sin que este número pueda exceder del de metros cuadrados de espacio útil para jugadores y teniendo siempre en cuenta la facilidad de circulación de los jugadores entre las mesas.

A tal fin, el funcionario que efectuase la inspección prevista en el artículo 12.3 del presente Reglamento, podrá formular las indicaciones oportunas sobre la colocación de las mesas.

Artículo 22. Clasificación y localización.

1. Las salas de bingo, según su capacidad, se clasificarán en las siguientes categorías:

a) Tercera categoría, de hasta cien jugadores.

b) Segunda categoría, de ciento uno a doscientos cincuenta jugadores.

c) Primera categoría, de doscientos cincuenta y uno a seiscientos jugadores.

d) Categoría especial, más de seiscientos jugadores.

2. Las entidades reguladas en el artículo 4 del presente Reglamento podrán instalar las salas de bingo en locales distintos a aquel en que se halle su sede social; las reguladas en el artículo 5 sólo podrán instalarlas en el mismo edificio donde radique el establecimiento hotelero o en cualquier local del complejo inmobiliario, si se trata de las entidades previstas en el apartado 2, b), del mismo artículo. Si se tratase de establecimientos hoteleros, habrá de tenerse en cuenta lo dispuesto en el artículo 5, apartado 3, letra b), inciso final del presente Reglamento.

Artículo 23. Requisitos generales del personal.

Todo el personal a que se refiere el presente capítulo y que preste servicio en las salas de bingo deberá reunir los siguientes requisitos:

a) Ser mayor de edad.

b) Ostentar la nacionalidad española o la doble nacionalidad.

c) Estar en posesión del documento profesional a que se refiere el artículo 28.

Artículo 24. Puestos de trabajo.

1. El personal al servicio de las salas de juego se clasificará en las categorías de admisión y control, auxiliar de sala, vendedor-locutor, cajero, jefe de mesa y jefe de sala.

2. El personal de admisión y control será el encargado de controlar la entrada de jugadores en la sala de juego, comprobando que el carné corresponde a la persona que lo presenta e impidiendo la entrada a las personas que lo tuviesen prohibido; tendrá asimismo como misión la llevanza del fichero de visitantes y su actualización.

3. El personal auxiliar de sala realizará las funciones no técnicas del bingo que se le encomienden, tales como retirar de las mesas los cartones una vez finalizada la jugada o las dos jugadas consecutivas caso de haberse efectuado éstas con cartones dobles y mantener las mesas de juego en perfecto orden.

✐ Ap. 3 modificado por art. 2 de Orden, de 23 enero 1984.

4. El Vendedor-Locutor realizará la venta directa de los cartones y la recaudación de su importe que entregará junto con los cartones sobrantes al Cajero. En su turno de Locutor pondrá en funcionamiento la máquina cuando se inicie la jugada, leerá en voz alta el número de la bola según el orden de salida, apagará la máquina al finalizar la partida o las dos partidas cuando se utilicen cartones dobles y entregará a los jugadores los importes de los premios de línea y bingo al finalizar la partida o, en caso de que se paguen conjuntamente, al final de las dos partidas correspondientes a un cartón doble.

✐ Ap. 4 modificado por art. 2 de Orden, de 23 enero 1984.

5. El Cajero tendrá en su poder los cartones y los entregará ordenadamente a los Vendedores; indicará al Jefe de Mesa el número de cartones vendidos, así como las cantidades que correspondan a los premios de línea y bingo; recaudará el dinero obtenido en la venta de cartones, preparará las cantidades correspondientes a cada premio y abonará éstos una vez finalizada la partida o, en caso de que se paguen conjuntamente, al final de las dos partidas correspondientes a un cartón doble.

✐ Ap. 5 modificado por art. 2 de Orden, de 23 enero 1984.

6. El jefe de mesa será personalmente responsable de la comprobación de las bolas y cartones; llevará la contabilidad de los cartones vendidos y sobrantes por cada jugada o sorteo; efectuará la determinación de los premios de línea y bingo; comprobará los cartones premiados; informará colectivamente, en alta voz, de todo ello a los jugadores; contestará individualmente cuantas peticiones de información o reclamaciones formulen éstos y consignará todo ello, así como las incidencias que se produzcan, en el acta de cada sesión.

7. El jefe de sala ejercerá la dirección y control generales del funcionamiento de la sala, adoptando las decisiones relativas a la marcha de las distintas operaciones, de acuerdo con las normas técnicas del bingo, y marcando el ritmo adecuado de aquéllas; cuidará del correcto funcionamiento de todos los aparatos, instalaciones y servicios; ejercerá la jerarquía sobre todo el personal al servicio de la sala; será responsable de la correcta llevanza de la contabilidad específica del juego, así como de la tenencia y custodia, en la propia sala, de las autorizaciones precisas para su funcionamiento y de la documentación relativa al personal.

Asimismo, el jefe de sala ostentará la representación de la entidad titular de la autorización o, en su caso, de la empresa de servicios que gestione el juego, tanto frente a los jugadores como ante los agentes de la autoridad, a menos que dicha representación se halle atribuida a otra persona y ésta se hallare presente en la sala.

Artículo 25. Plantillas de personal.

1. La plantilla mínima en las salas de tercera categoría será de un empleado de control de admisión, un auxiliar de sala, dos locutores-vendedores, un cajero, que podrá desempeñar las funciones de jefe de mesa, y un jefe de sala.

2. En las salas de segunda categoría, la plantilla mínima será de dos empleados de control de admisión, un auxiliar de sala, cuatro locutores-vendedores, un cajero, un jefe de mesa y un jefe de sala.

3. En las salas de primera categoría, la plantilla mínima será de tres empleados de control de

admisión, dos auxiliares de sala, seis locutores-vendedores, un cajero, un jefe de mesa y un jefe de sala.

4. En las salas de categoría especial, la plantilla mínima será de cuatro empleados de control de admisión, cuatro auxiliares de sala, diez locutores-vendedores, dos cajeros, un jefe de mesa y dos jefes de sala.

Artículo 26. Descansos y suplencias del personal.

1. Las entidades titulares de salas de bingo o, en su caso, las empresas de servicios, deberán establecer turnos de trabajo para el personal de juego, el cual tendrá derecho a descanso diario en la proporción de cinco minutos por hora de trabajo. Este tiempo se repartirá de acuerdo con las necesidades de la empresa, pudiendo globalizarse a efectos de cena.

2. En los períodos de descanso diario del personal, así como en los demás supuestos de ausencia legalmente admisibles la sustitución del personal de juego se ajustará a las siguientes reglas:

a) El personal comprendido en las categorías reseñadas en los apartados 2 a 5 del artículo 24, podrá sustituirse recíprocamente entre sí.

b) El personal comprendido en las categorías de jefe de sala, jefe de mesa y cajero podrá sustituirse entre sí, haciendo constar en el acto el hecho de la sustitución. Esto no obstante, en todo caso deberán hallarse en la sala dos personas de las categorías mencionadas, una de las cuales deberá desempeñar exclusivamente las funciones de jefe de sala; las funciones de jefe de mesa y cajero podrán ser desempeñadas transitoriamente por una sola persona.

3. En los períodos de descanso semanal y vacaciones la sustitución del personal se ajustará a lo previsto en el apartado 2 del presente artículo siempre y cuando se respeten las plantillas mínimas establecidas. Estas sustituciones se consignarán en el libro de actas.

Artículo 27. Gratificaciones voluntarias de los clientes.

1. Las propinas o gratificaciones que el cliente entregue serán inmediatamente depositadas en una caja hermética, dotada de ranura y cerrada con llave o candado, que se situará en lugar visible de la mesa junto al jefe de mesa. La llave se encontrará en poder del jefe de sala o persona que lo sustituya.

2. Finalizado el horario de juego, se contará el contenido de la caja por un representante del personal, que anotará la cuantía en un libro que llevará al efecto. Cada asiento del libro deberá expresar la fecha y la hora del recuento, la cantidad existente en la caja, el nombre, número de documento profesional y firma del empleado que haga el recuento, así como un espacio para observaciones.

3. El importe íntegro existente en la caja será distribuido por los representantes del personal entre los trabajadores de la sala, con arreglo a los criterios fijados por el propio personal y la entidad titular o la empresa de servicios, en su caso, sin que pueda detraerse parte alguna para remunerar al personal directivo de éstas. En caso de no acuerdo sobre esta distribución podrá acordar la entidad titular o empresa de servicios la no admisión de propinas o gratificaciones de los jugadores a los empleados, en cuyo caso habrá de advertirse mediante anuncios colocados en la sala.

Artículo 28. Documentos profesionales.

1. Sólo el personal debidamente autorizado por la Comisión Nacional del Juego podrá prestar servicios en las salas de bingo. Dicha autorización se efectuará a través de la expedición del oportuno documento profesional, del que habrá de estar provisto todo el personal mencionado en el artículo 24.

2. La expedición del documento profesional tendrá carácter discrecional, y podrá ser suspendido o revocado por la Comisión Nacional del Juego apreciando libremente las condiciones de moralidad y competencia de su titular. El Gobernador civil podrá, por análogas razones suspender y retirar el documento por plazo no superior a un mes, dando cuenta de ello a la Comisión Nacional del Juego.

3. La suspensión y revocación del documento profesional privará a su titular de la posibilidad de ejercer su función en cualquiera de las salas de bingo, Casinos y demás locales donde se practiquen juegos de azar de todo el territorio nacional.

4. Para la expedición del documento profesional a jefes de sala, jefes de mesa y cajeros, se requerirá estar en posesión del título de Bachiller Elemental o Graduado Escolar, o demostrar que se ha desempeñado un puesto de esta naturaleza durante seis meses; para el documento de locutor-vendedor y lector-locutor se requerirá estar en posesión del certificado de estudios primarios o certificado de escolaridad, o demostrar que se ha desempeñado un puesto de esta naturaleza durante tres meses; para los restantes documentos bastará con saber leer y escribir.

Las titulaciones y experiencia profesional a que se refiere el párrafo anterior podrán ser sustituidas por la realización de pruebas que en su momento establezca el Ministerio del Interior.

5. El documento profesional tendrá un período de validez de tres años.

6. Todo el personal de las salas de bingo está obligado a proporcionar a los agentes estatales competentes en materia de juegos toda la información y documentación que se les solicite y que se refiera al ejercicio de sus funciones.

✐ No es aplicable en el ámbito de las Illes Balears, en cuanto que queda suprimida la exigencia del documento profesional para el personal de las salas de bingo por disp. derog. de Decreto 186/1996, de 11 octubre 1996.

Artículo 29. Prohibiciones.

1. El personal al servicio de la sala de bingo no podrá en ningún caso participar en el juego, directamente o mediante terceras personas, conceder préstamos a los jugadores y consumir bebidas alcohólicas durante las horas de servicio.

2. Las empresas de servicios a que se refiere el artículo 6 del presente Reglamento no podrán tener a su servicio personas que formen parte de las Juntas Directivas o Consejos de Administración de las entidades o empresas cuyas salas de bingo gestionen.

CAPÍTULO V

Del desarrollo de las partidas

Artículo 30. Admisión de jugadores.

1. La entrada en las salas de bingo está prohibida a:

a) Las personas mencionadas en el artículo 6 del Real Decreto 444/1977, de 11 de marzo.

b) Las personas respecto de las cuales se haya solicitado de la Comisión Nacional del Juego les sea prohibida la entrada por sí mismas, por su cónyuge, salvo en caso de separación, o por sus hijos mayores de edad, así como por los padres respecto de los hijos que convivan con ellos bajo su dependencia económica. La Comisión, tras la instrucción de las diligencias que considere oportunas, propondrá al Ministro del Interior la resolución que proceda. Estas prohibiciones tendrán carácter reservado y no podrán darse a la publicidad en manera alguna. El levantamiento de la prohibición tendrá carácter discrecional y se tramitará en la misma forma que su imposición.

2. Con independencia de las prohibiciones a que se refiere el apartado anterior, los servicios de admisión de la sala podrán prohibir la entrada en la misma a las personas de las que consten datos que permitan suponer fundadamente que habrán de observar una conducta desordenada o cometer irregularidades en la práctica de los juegos. Podrá, asimismo, invitarles a abandonar la sala si ya estuviesen en ella. Los servicios de admisión no están obligados a declarar al visitante los motivos de la no admisión.

Las incidencias a que se refiere el párrafo anterior deberán hacerse constar con todo detalle en el libro de actas de las partidas.

3. Las entidades titulares podrán solicitar autorización al Gobernador civil para establecer restricciones de acceso a las salas de bingo, o la limitación de éste a tipos o categorías determinadas de personas. No podrá concederse la autorización solicitada cuando las restricciones o limitaciones fuesen injustificadamente arbitrarias, discriminatorias o lesivas a los derechos fundamentales de la persona.

Caso de ser autorizadas, las restricciones o limitaciones deberán constar visiblemente expuestas a la entrada de la sala o en el servicio de admisión de la misma.

Artículo 31. Fichas de jugadores y tarjetas de entrada.

1. El servicio de admisión de la sala extenderá a cada visitante, en su primera asistencia a la misma, una ficha numerada en la que deberán figurar los siguientes datos: nombre y apellidos, domicilio, número del documento nacional de identidad, pasaporte o permiso de conducción, firma y fecha. También contendrá un espacio en blanco para observaciones y para anotación de las fechas sucesivas en que el titular acude a la sala.

2. Con independencia de la ficha a que se refiere el apartado anterior, el acceso a la sala estará condicionado a la expedición de una tarjeta de entrada. La sala podrá condicionar la expedición de la tarjeta de entrada al abono de un precio, que fijará la Entidad titular previa autorización del Gobernador civil.

3. Las tarjetas de entrada podrán tener validez por un día, una semana, un mes o un año. En las tarjetas cuya validez se limite a un día deberá constar exclusivamente el número de la misma, según la numeración correlativa del talonario, la fecha de emisión, el plazo de validez, el importe del precio, en su caso, y el sello de la Entidad. En las de validez superior a un día deberá constar, además, el nombre y apellidos de su titular y el número de la ficha a que se refiere el apartado primero del

presente artículo. El precio de las tarjetas de semana, mes y año, en el caso de que sea exigido, no podrá bajar de cinco, diez y veinticinco veces del de las tarjetas de un solo día.

4. El servicio de admisión exigirá a todos los visitantes, antes de franquearles el acceso a la sala, la exhibición del documento nacional de identidad o documento equivalente y anotará la fecha de la visita en su ficha personal.

5. Será de aplicación a las salas de bingo lo dispuesto en los apartados 4, 5 y 6 del artículo 33 del Reglamento de Casinos de Juego, sobre confección y llevanza de ficheros.

Artículo 32. Disposiciones generales sobre la celebración de partidas.

1. Durante la celebración de partidas de bingo, las salas estarán exclusivamente dedicadas a este juego, sin que puedan tener lugar en ellas otros juegos fuera de los que expresamente autorice el Ministerio del Interior. Dentro de la sala podrá existir servicio de cafetería, cuyo horario será el mismo que el de la sala.

Durante el desarrollo de la partida no se permitirá la entrada en la sala de nuevos jugadores o visitantes. Si los cartones en juego fuesen dobles no se permitirá dicha entrada hasta que finalicen las dos partidas consecutivas.

✐ Ap. 1 párr. 2º modificado por art. 2 de Orden, de 23 enero 1984.

2. El Jefe de Sala será responsable del mantenimiento del orden de la misma, previniendo su alteración y contribuyendo a su restablecimiento cuando fuera necesario; a tal fin, invitará a salir de la sala a las personas que produzcan perturbaciones o participen en el juego de manera irregular. Si estas personas ofrecieren resistencia, el personal de la sala recabará el auxilio de los agentes de la autoridad.

3. Dentro de los límites máximos de horario fijados en la autorización de instalación o permiso de apertura, la Entidad titular o Empresa determinarán las horas en que efectivamente han de comenzar y terminar las partidas. La celebración de la última partida se anunciará expresamente a los jugadores y no podrá iniciarse en ningún caso después del horario tope autorizado. El comienzo de la partida tiene lugar cuando se procede a iniciar la venta de cartones para la misma.

4. Cualquier tipo de publicidad de las salas de bingo deberá ser previamente autorizado por la Comisión Nacional del Juego.

5. En todas las salas de bingo existirá a disposición del público y jugadores varios ejemplares del presente Reglamento y de las normas técnicas del juego contenidas en el catálogo.

6. Todas las operaciones necesarias para la realización del juego del bingo habrán de ser efectuadas ostensiblemente a la vista de jugadores y público. Los jugadores podrán formular cuantas peticiones de información o reclamaciones consideren oportunas, siempre que ello no suponga una interrupción injustificada y extemporánea del juego y se efectúen con la debida corrección.

Artículo 33. Cartones.

1. El juego del bingo sólo podrá practicarse con los cartones oficiales expedidos por el Ministerio de Hacienda.

2. La venta de cartones sólo podrá realizarse dentro de la sala donde el juego se desarrolle. Ningún jugador podrá adquirir cartones correspondientes a una partida en tanto no se le hayan recogido y retirado los utilizados en la partida anterior, que deberán quedar a disposición de los empleados de la sala, estando prohibida su retención.

3. Los cartones se venderán correlativamente, según el número de orden de los mismos, dentro de cada una de las series. La venta en cada partida se iniciará, indistintamente, con el número uno de cada serie, cuando éste se comience, o con el número siguiente al último vendido en cualquier partida anterior, ya se haya efectuado ésta el mismo día u otro anterior.

4. Si el número de cartones de la serie puesta en venta, comience ésta o no por el número uno de la misma, fuese insuficiente para atender la demanda de los jugadores, podrán ponerse en circulación para la misma partida cartones de una nueva serie, siempre que se cumplan los siguientes requisitos:

a) La segunda serie a emplear con carácter complementario ha de ser del mismo valor facial que la primera.

b) La venta de la segunda serie ha de comenzar necesariamente por el número uno de la misma.

c) Los cartones de la segunda serie podrán venderse hasta el límite máximo del cartón de la primera serie con la que se inició la venta, de tal forma que en ningún caso podrán venderse en la misma partida dos cartones iguales.

5. Los cartones deben ser pagados por los jugadores en dinero efectivo, quedando prohibida su entrega a cuenta o su abono mediante cheque o cualquier otro medio de pago, así como la práctica de operaciones de crédito a los jugadores.

Los cartones dobles se abonarán por el importe total de ambas partes.

✐ Ap. 5 párr. 2º añadido por art. 2 de Orden, de 23 enero 1984.

6. Por la compra y tenencia de los cartones, los jugadores adquieren el derecho a que se desarrolle la partida con arreglo a las normas vigentes y, en su caso, al pago de los premios establecidos; o, cuando proceda, a la devolución íntegra del dinero pagado.

7. Los números de los cartones serán marcados por los jugadores de forma indeleble a medida que las correspondientes bolas aparezcan y sean cantadas. La marca, deberá efectuarse mediante el trazo de una cruz, aspa, círculo o cualquier otro símbolo que permita identificar inequívocamente el número marcado. No serán válidos, a efectos de premio, los cartones cuya marca o tachadura impidiese identificar claramente el número, así como aquellos en los que los números impresos en el cartón hubiesen sido sobrelineados o manipulados gráficamente en cualquier forma.

Queda terminantemente prohibido el empleo de lápices para marcar los cartones, así como de cualquier otro medio susceptible de ser borrado fácilmente.

En los cartones dobles se puede utilizar indistintamente una u otra parte, si bien iniciada la partida en una de ellas deberá finalizarse en la misma.

✐ Ap. 7 párr. 3º añadido por art. 2 de Orden, de 23 enero 1984.

8. La comprobación de los cartones premiados se efectuará a través del circuito de televisión mediante la lectura del cartón original por el Jefe de mesa y la exposición del cartón matriz en el circuito monitor.

9. Después de cada partida, los cartones usados deberán ser recogidos y, previas las comprobaciones necesarias, destruidos, en cualquier caso antes de la sesión siguiente. De esta destrucción se exceptuarán aquellos que pudieran constituir el cuerpo o las pruebas del delito o infracción en el caso de que apareciesen indicios racionales de haberse cometido alguno durante la partida. En este caso, el representante de la autoridad, con el atestado correspondiente y copia del acta de la partida, los pondrá a disposición de la autoridad competente.

Si se utilizan cartones dobles, no serán recogidos éstos hasta que hayan finalizado las dos partidas consecutivas.

✐ Ap. 9 párr. 2º añadido por art. 2 de Orden, de 23 enero 1984.

10. Los cartones, de un valor facial cualquiera, podrán ser canjeados en las Delegaciones de Hacienda por otros de valor superior o inferior, siempre que se trate de series enteras y por el mismo importe.

Artículo 34. Bolas.

1. Al comenzar y finalizar cada sesión de bingo, las bolas serán objeto de recuento por parte del Jefe de Sala, en presencia del Jefe de Mesa y de una persona del público, si la hubiere, comprobando su numeración y que se hallan en perfecto estado. Los agentes de la autoridad podrán presenciar esta operación y pedir las comprobaciones que estimen pertinentes.

2. Durante cada partida, los números que vayan saliendo deberán irse reflejando por su orden de salida en una pantalla o panel fácilmente legible por todos los jugadores desde sus puestos. Se dispondrá, además, lo necesario para que quede constancia del orden de salida de las bolas en cada partida, de lo cual será responsable el Jefe de Mesa.

3. Las extracciones y lectura de las bolas deberán efectuarse con el ritmo adecuado para que todos los jugadores puedan seguirlas e irlas anotando en sus cartones.

4. En el caso de que, una vez comenzada la partida, se descubriera la existencia de falta de bolas, bolas duplicadas, bolas con falta o con exceso de peso o cualquier otra irregularidad relativa a las bolas o al aparato de extracción, se suspenderá la partida y se reclamará la presencia del agente de la autoridad, que levantará el acta correspondiente y decidirá sobre la continuación o finalización de la sesión.

5. Las salas de bingo deberán disponer en todo momento de un juego completo de bolas en reserva para proveer a las sustituciones que resulten necesarias.

Artículo 35. Premios.

1. El dinero obtenido por la venta de los cartones y destinado a premios quedará en poder del Cajero afecto al pago de los mismos dentro de la propia sala, de la que no podrá ser sacado, salvo en

virtud de órdenes de la autoridad gubernativa o judicial, que motivadamente podrán disponer, asimismo, su intervención e inmovilización.

2. La cantidad a distribuir en premios en cada partida o sorteo consistirá en el 68 por 100 del valor de la totalidad de los cartones vendidos, correspondiendo el 9 por 100 a la línea y el 59 por 100 al bingo.

✐ Ap. 2 modificado por Ap. único.7 de Orden INT/2499/2002, de 4 octubre.
Ap. 2 no es aplicable, en el ámbito de Cataluña, por art. 2 de Orden, de 26 marzo 1999. La redacción del ap. 2 del art. 35, para su aplicación en Cataluña será: «2. La cantidad a distribuir en premios en cada partida o sorteo consistirá en el 60% del valor facial de la totalidad de los cartones vendidos, correspondiendo el 8,5% a la línea y el 51,5% al bingo».

3. En todo caso, los premios consistirán en efectivo metálico, quedando prohibida su sustitución total o parcial por premios en especie. Esto no obstante, el pago en metálico podrá ser sustituido por la entrega de un cheque o talón bancario contra cuenta de la entidad titular o empresa de servicios; esta forma de pago sólo procederá previa conformidad del jugador, salvo cuando la suma a abonar exceda de la cuantía que señale la Comisión Nacional del Juego.

4. Si el cheque o talón resultase impagado, en todo o en parte, el jugador podrá dirigirse al Delegado del Gobierno, en reclamación de la cantidad adeudada. El Delegado del Gobierno, comprobada la autenticidad del talón y el impago de la deuda, concederá a la entidad o empresa que hubiera liberado el efecto un plazo de tres días para depositar en la Delegación del Gobierno la cantidad adeudada, la que se entregará al jugador. Si no lo hiciere, el Delegado del Gobierno efectuará el pago al jugador con cargo a la fianza de la entidad titular o empresa, haciendo en su resolución expresa reserva de las acciones civiles o penales que pudieran corresponder a las partes.

✐ Ap. 4 modificado por Ap. único.7 de Orden INT/2499/2002, de 4 octubre.

5. Para poder tener derecho a cantar las jugadas de línea o bingo durante la celebración de una partida, es preciso que todos los números del cartón premiado que forman la combinación ganadora hayan sido extraídos en esa determinada partida, independientemente del momento en que se haya completado tal combinación. Además, para el premio de línea será necesario que la jugada no haya sido ya cantada por otro jugador durante la extracción de las bolas anteriores. Si hubiera más de una combinación ganadora, esto dará lugar al reparto del importe de los premios entre los jugadores que la hayan cantado. En ningún caso podrán aceptarse reclamaciones una vez los premios hayan sido asignados.

6. Los premios se pagarán a la terminación de cada partida, previa la oportuna comprobación y contra la entrega de los correspondientes cartones, que habrán de presentarse íntegros y sin manipulaciones que inducir a error. Los cartones premiados se acompañarán al acta de la sesión.

7. No serán tenidas en cuenta las observaciones o reclamaciones que se formulen sobre errores en el anuncio de los números después que los premios hayan sido pagados a los ganadores.

Artículo 36. Devoluciones.

1. Si durante la realización de una partida y con anterioridad a la primera extracción se produjesen fallos o averías en los aparatos e instalaciones, o bien accidentes que impidan la continuación del juego, se suspenderá provisionalmente la partida. Si en un plazo de quince minutos no puede ser resuelto el problema planteado, se procederá a devolver a los jugadores el importe íntegro de los cartones, que habrán de ser devueltos a la mesa.

2. En el caso de que ya hubiera comenzado la extracción de las bolas y su anotación en los cartones, se continuará la partida efectuándose las extracciones por procedimiento manual, siempre que sea posible garantizar de algún modo su aleatoriedad, y utilizándose exclusivamente las bolas pendientes de extraer.

3. Cuando ocurriese alguna de las incidencias referidas en los apartados anteriores, antes de proceder se llevará a cabo la lectura del apartado correspondiente de este artículo.

4. La retirada del jugador durante el transcurso de la partida no dará lugar a la devolución del importe de los cartones que hubiera adquirido, aunque podrá transferirlos, si lo desea, a otro jugador.

Artículo 37. Actas de las partidas.

1. El desarrollo de cada sesión se irá reflejando en un acta que se redactará, partida por partida, simultáneamente a la realización de cada una de éstas, salvo que se inicien dos partidas consecutivas por utilización de cartones dobles, en cuyo caso se consignarán los datos de ambas partidas antes de iniciar la primera, no pudiendo en cualquier caso comenzar la extracción de las bolas mientras no se hayan consignado en el acta dichos datos.

✐ Ap. 1 modificado por art. 2 de Orden, de 23 enero 1984.

2. Las actas se extenderán en libros encuadernados y foliados, que serán sellados y diligenciados

por el Gobierno civil correspondiente y entregados a los titulares junto con el permiso de apertura de la sala.

3. En el encabezamiento del acta se hará constar la diligencia de comienzo de la sesión, la fecha y la firma del Jefe de Mesa, insertándose a continuación, por cada partida, los siguientes datos: número de orden de la partida, serie o series, precio y número de los cartones vendidos, cantidad total recaudada y cantidades pagadas por línea y bingo. En caso de iniciarse dos partidas consecutivas con cartones dobles se hará constar esta circunstancia y bastará con hacer la anotación «ídem» para la segunda partida consecutiva. Al terminar la sesión se extenderá la diligencia de cierre, que firmará el Jefe de Mesa.

✐ Ap. 3 modificado por art. 2 de Orden, de 23 enero 1984.

4. También se harán constar en el acta, mediante diligencias diferenciadas, las incidencias que se hubieran producido durante el desarrollo de las partidas y las reclamaciones que los jugadores deseen formular. Las diligencias por incidentes habrán de ser firmadas por el Jefe de Sala y el Jefe de Mesa; las motivadas por reclamaciones, por el Jefe de Sala y por el reclamante, sin cuya firma y número del documento nacional de identidad carecerán de valor.

5. De las actas se hará, cuando menos, una copia para los Agentes de la autoridad, que podrán recabar su exhibición o envío. Si la gestión del bingo estuviese contratada con una Empresa de servicios, se hará también una copia para la Entidad titular de la autorización.

6. Los cartones devueltos, salvo en supuesto de infracciones o delitos, se adjuntarán al ejemplar del acta correspondiente al titular de la autorización, a los efectos procedentes.

7. No obstante lo dispuesto en el apartado 2º, la Comisión Nacional del Juego podrá autorizar un sistema de libros de actas diversificados, según los valores faciales de los cartones que se empleen.

CAPÍTULO VI

Régimen sancionador

Artículo 38. Infracciones.

Las infracciones al presente Reglamento y a las normas técnicas contenidas en el Catálogo de Juegos podrán ser leves, graves y muy graves, y sólo podrán ser imputables a la Entidad, Sociedad o persona causante de las mismas, sin perjuicio de las infracciones de orden tributario que se determinen en las normas reglamentarias del Ministerio de Hacienda.

Artículo 39. Infracciones cometidas por Empresas de servicios y por Entidades titulares de autorización que realicen por sí mismas la gestión del juego.

1. Son infracciones leves:

a) La no existencia de la plantilla mínima definida en el presente Reglamento.

b) No poseer un juego de recambio de bolas y un bombo adicional o una máquina de reserva para los casos de avería.

c) La no tenencia en la sala de la autorización de instalación y del permiso de apertura gubernativo.

d) Cualquier otra infracción del Reglamento o del Catálogo de Juegos que no constituyan infracciones graves o muy graves, y siempre que no sean constitutivas de delito, no produzcan perjuicio para terceros, ni beneficios para el infractor o personas relacionadas con él, ni redunden en perjuicio de los intereses del Tesoro.

2. Son infracciones graves:

a) La falta de ficheros de visitantes o la llevanza incompleta o inexacta de los mismos.

b) La realización de las modificaciones previstas en el artículo 14 del presente Reglamento que requieren autorización previa, sin haberla obtenido con anterioridad.

c) El incumplimiento de los horarios máximos autorizados.

d) La admisión a la sala de personas que tengan el acceso prohibido conforme al artículo 30 del presente Reglamento, siempre que la prohibición conste de manera notoria a la dirección de la sala.

e) La venta de cartones no correlativos o de distintas series, salvo en los supuestos autorizados por el artículo 33, siempre que no se produjese fraude a los jugadores, en cuyo caso se reputará como infracción muy grave.

f) La celebración de una partida o sorteo sin el reflejo previo de las formalidades exigibles o con omisión o inexactitud de los datos necesarios.

g) La negativa a recoger en el acta las reclamaciones que deseen formular los jugadores o empleados de la sala.

h) La omisión de la colaboración debida a los Agentes de la autoridad, cuando éstos actúen en el ejercicio de sus funciones.

i) La realización de publicidad no autorizada.

j) La falta de visibilidad por parte de los jugadores de los paneles y de las bolas en pantalla o monitores.

k) La motivación de los jugadores mediante incentivos, regalos u obsequios.

l) La admisión de un número de visitantes que exceda del aforo máximo autorizado.

m) La contratación de personal carente del documento profesional exigido por este Reglamento.

n) La modificación por las Empresas de servicios de su razón social, domicilio, cifra del capital social, titularidad de las acciones o régimen jurídico de éstas, sin haber obtenido autorización previa del Ministerio del Interior. Se exceptúan las ampliaciones del capital social que resulten obligadas como consecuencia del aumento del número de salas gestionadas.

o) No atender los requerimientos por escrito que en orden a suministro de información le formulasen las autoridades gubernativas.

3. Son infracciones muy graves:

a) La declaración ante los jugadores de un número de cartones inferior o superior al que realmente se haya vendido, siempre que no se rectifique públicamente la información errónea antes de otorgar el premio correspondiente a la línea.

b) La concesión de préstamos a los jugadores, en cualquier forma que éstos se efectúen.

c) El empleo de cartones no expedidos por el Ministerio de Hacienda o ya utilizados en partidas anteriores.

d) La venta de cartones por precio superior al valor facial de los mismos.

e) La coacción sobre los jugadores o la intimidación injustificada sobre los mismos en caso de protesta o reclamación.

f) La inexistencia o mal funcionamiento de las medidas de seguridad de la sala previstas en la Memoria de solicitud de autorización.

g) La reincidencia en infracciones graves de la misma naturaleza que se produzca en plazo no superior a seis meses.

h) La participación en el juego, en calidad de jugadores, de miembros de los órganos rectores de la Empresa o de la Entidad.

i) La transferencia o cesión en cualquier forma de la autorización otorgada.

Artículo 40. Infracciones cometidas por Entidades titulares de autorización que hubiesen contratado la gestión del juego con una Empresa de servicios.

1. Son infracciones leves cualquier incumplimiento del Reglamento o del Catálogo de Juegos que no constituyan infracciones graves o muy graves y siempre que no sean constitutivas de delito, no produzcan perjuicio para terceros y beneficio para el infractor o personas relacionadas con él, ni redunden en perjuicio de los intereses del Tesoro.

2. Son infracciones graves:

a) La realización de modificaciones en los locales o instalaciones sin la preceptiva autorización.

b) La omisión de la colaboración debida a los Agentes de la autoridad.

c) La realización de publicidad no autorizada.

d) La motivación de los jugadores mediante incentivos, regalos u obsequios.

3. Son infracciones muy graves:

a) La contratación de la llevanza y gestión del juego con personas o Empresas no autorizadas conforme al presente Reglamento.

b) La concesión de préstamos a los jugadores, en cualquier forma que éstos se produzcan.

c) La participación en el juego, en calidad de jugadores, de miembros de los órganos rectores de la Entidad.

d) La reincidencia en infracciones graves de la misma naturaleza que se produjera en plazo no superior a seis meses.

e) La coacción sobre los jugadores o la intimidación injustificada sobre los mismos en caso de protesta o reclamación.

f) La transferencia o cesión en cualquier forma de la autorización otorgada.

Artículo 41. Infracciones cometidas por el personal.

1. Son infracciones leves:

a) La venta de cartones a un jugador antes de habérsele recogido los de la partida anterior o los de las dos partidas anteriores en el caso de haberse efectuado con cartones dobles, siempre que no los oculte el jugador.

✐ Ap. 1 letra a) modificado por art. 2 de Orden, de 23 enero 1984.

b) La realización de actividades que estén fuera de los cometidos autorizados por su documento profesional, salvo en los casos de suplencia admitidos.

c) El trato descortés a los jugadores o visitantes.

d) Cualquier otra infracción del Reglamento o Catálogo de Juegos que no constituyan infracciones graves o muy graves, y siempre que no sean constitutivas de delito, no produzcan perjuicio para terceros ni beneficio para el infractor o personas relacionadas con él, ni redunden en perjuicio de los intereses del Tesoro.

2. Son infracciones graves:

a) Trabajar sin estar en posesión del correspondiente documento profesional exigido por este Reglamento.

b) La omisión de la colaboración debida a los Agentes de la autoridad.

c) Consumir bebidas alcohólicas durante las horas de servicio.

3. Son infracciones muy graves:

a) La concesión de préstamos a los jugadores en cualquier forma que éstos se efectúen.

b) La participación en el juego en calidad de jugadores en las salas donde presten sus servicios.

c) La venta de cartones por precio superior al valor facial de los mismos.

d) La coacción sobre los jugadores o la intimidación injustificada sobre los mismos en caso de protesta o reclamación.

e) La reincidencia en infracciones graves de la misma naturaleza que se produjera en plazo no superior a seis meses.

f) La exigencia de propinas a los jugadores.

Artículo 42. Infracciones cometidas por los visitantes y jugadores.

1. Son infracciones leves:

a) La retención de cartones una vez finalizadas las correspondientes partidas.

b) No guardar la compostura debida durante el transcurso de las partidas.

c) Cualquier otra infracción del Reglamento o del Catálogo de Juegos que no constituya infracción grave o muy grave, y siempre que no sea constitutiva de delito, no produzca perjuicio para terceros ni beneficios para el infractor o personas relacionadas con él.

2. Son infracciones graves:

a) La negativa a identificarse a petición del Jefe de Sala.

b) La omisión de la colaboración debida a los Agentes de la autoridad.

c) La interrupción de una partida por cualquier causa injustificada.

3. Son infracciones muy graves:

a) La falsificación o el empleo de cartones adquiridos en otras salas o pertenecientes a series que no sean las anunciadas y puestas en circulación para una determinada partida, o bien la falsificación o modificación de aquellos puestos a la venta.

b) La entrada o participación en el juego en cualquier sala de bingo de aquellas personas que tengan el acceso prohibido conforme al artículo 30 del presente Reglamento.

c) La reincidencia en infracciones graves de la misma naturaleza que se produzca en plazo no superior a seis meses.

d) El empleo de lápices para marcar los cartones, así como cualquier otro medio susceptible de ser borrado fácilmente.

Artículo 43. Sanciones.

1. Las infracciones leves serán sancionadas con multa de 10.000 a 100.000 ptas. cuando el infractor fuese la entidad titular de la autorización de la sala o una Empresa de servicios, y con multa de 1.000 a 25.000 ptas., cuando lo fuese el personal al servicio de la sala o un jugador.

2. Las infracciones graves serán sancionadas:

a) Cuando el infractor fuese la entidad titular de la autorización de la sala, o una Empresa de servicios, con multa de 100.000 a 500.000 ptas. y/o suspensión de la autorización por período no superior a tres meses.

b) Cuando el infractor fuese un empleado de la sala, con multa de 25.000 a 50.000 ptas. y/o suspensión y retirada provisional del documento profesional por período no superior a seis meses.

c) Cuando el infractor fuese un jugador, con multa de 25.000 a 100.000 ptas. y/o prohibición de entrada en cualquier sala de bingo por período no superior a seis meses.

3. Las infracciones muy graves serán sancionadas:

a) Cuando el infractor fuese la entidad titular de la autorización de la sala, con multa de 500.000 a 5.000.000 de ptas., y/o suspensión de la autorización y cierre de la sala por período no inferior a tres meses ni superior a nueve, y/o revocación de la autorización.

b) Cuando el infractor fuese una Empresa de servicios, con multa de 500.000 a 5.000.000 de pesetas, y/o suspensión de la autorización por período no inferior a tres meses ni superior a nueve, y/o revocación de la autorización.

c) Cuando el infractor fuese un empleado de la sala, con multa de 100.000 a 500.000 ptas., y/o suspensión y retirada provisional del documento profesional por período no inferior a seis meses ni superior a un año, y/o revocación del documento profesional.

d) Cuando el infractor fuese un jugador, con multa de 100.000 a 500.000 ptas., y/o prohibición de entrada en cualquier casino de juego, o sala de bingo por período no inferior a seis meses ni superior a cinco años.

4. La sanción de suspensión de la autorización de una Empresa de servicio afectará:

a) Cuando se imponga por primera vez por la comisión de una infracción grave, la Empresa quedará inhabilitada para la llevanza de salas de bingo en toda la provincia donde radique la sala en que se cometió la infracción durante el período de duración de la suspensión.

b) En caso de reiteración en una infracción grave, o de comisión de infracción muy grave, la Empresa quedará inhabilitada para la llevanza de salas de bingo en todo el territorio nacional durante el período de duración de la suspensión.

5. Las sanciones de revocación de la autorización, ya se trate de entidades titulares de Empresas de servicios, o del documento profesional, podrán imponerse acumulativa o alternativamente con las de multa, pero habrán de imponerse necesariamente en caso de comisión reiterada de infracciones muy graves, o cuando cometida una infracción muy grave, ya se hubiese impuesto una sanción de suspensión de la autorización o documento profesional por comisión de infracciones graves.

La sanción de revocación inhabilitará a la entidad o persona sancionada para solicitar de nuevo la autorización o documento durante un período de tres años.

6. La escala de multas prevista en este artículo se entiende sin perjuicio de la posible imposición de sanciones adicionales confiscatorias de los beneficios ilegítimos obtenidos, de acuerdo con lo previsto en el artículo 10 del Real Decreto 444/1977, de 11 de marzo.

Artículo 44. Competencia y procedimiento.

1. Las sanciones por infracciones leves y graves se impondrán por los Gobernadores civiles. Las correspondientes a infracciones muy graves, por el Ministerio del Interior, a propuesta de la Comisión Nacional del Juego, salvo cuando se trate de multas de cuantía superior a dos millones de pesetas, que se propondrán por el Ministerio del Interior al Consejo de Ministros.

2. No obstante lo dispuesto en el apartado anterior, la sanción de suspensión de la autorización o documento profesional sólo podrá imponerse por el Ministerio del Interior, a propuesta del Gobernador civil correspondiente cuando se tratase de infracciones graves y previo informe de la Comisión Nacional del Juego, o a propuesta de ésta cuando se tratase de infracciones muy graves.

A efectos de lo dispuesto en el apartado anterior, el Gobernador civil, una vez tramitado el expediente, impondrá la sanción de multa, que será ejecutiva, y elevará al Ministro del Interior la propuesta de suspensión, si lo estimara procedente.

3. Las sanciones por infracciones leves se impondrán sumariamente, debiendo preceder en todo caso la audiencia al interesado. Las sanciones por infracciones graves y muy graves se impondrán con sujeción a los trámites previstos en la Ley de Procedimiento Administrativo.

4. Si las multas impuestas a entidades titulares de autorizaciones o a Empresas de servicios no fueran abonadas dentro del plazo que se hubiere otorgado para ello, se harán efectivas de oficio con cargo a la fianza, que responderá con arreglo a lo previsto en el artículo 13, apartado 4, del presente Reglamento.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

El Ministerio del Interior, a propuesta de la Comisión Nacional del Juego, procederá, en el plazo de tres meses, a reclasificar las salas de bingo autorizadas, de acuerdo con los criterios establecidos en el artículo 21,4, del presente Reglamento. Efectuada la reclasificación, se notificará a los interesados, concediéndoles un plazo que no excederá de diez días para completar, en su caso, la fianza.

Segunda.

Los carnés concedidos por la Comisión Nacional del Juego a organizadores, al amparo del art. 17.2 del Reglamento provisional de 25 de junio de 1977 quedarán automáticamente caducados a partir de 1 de julio de 1979. Antes de dicha fecha, las entidades titulares de autorizaciones de salas de bingo que tuvieran contratados los servicios de un organizador deberán acreditar ante el Ministerio del Interior la contratación con una Empresa de servicios autorizada conforme al presente Reglamento, o la decisión de gestionar el juego por sí y mediante su propio personal.

Tercera.

Las autorizaciones de salas de bingo y los documentos profesionales expedidos con anterioridad a la fecha de entrada en vigor del presente Reglamento caducarán en la fecha en ellos fijada, sin que les sean aplicables los plazos de vigencia establecidos en los artículos 15 y 28 del mismo, excepto para sus sucesivas renovaciones.

Cuarta.

Las entidades o personas a las que hubieren sido otorgadas autorizaciones para la explotación de salas de bingo bajo la vigencia del Reglamento provisional de 25 de junio de 1977 y que, conforme a los preceptos del presente, carecieran de los requisitos necesarios para ello podrán continuar en el disfrute de aquéllas, pero no les podrán ser concedidas más de tres renovaciones de la autorización, a menos que se adaptaran a los preceptos del presente Reglamento.

Quinta.

Los expedientes de solicitud de autorización que se hallen en tramitación en la fecha de entrada en vigor del presente Reglamento serán sustanciados y resueltos conforme a las disposiciones del Reglamento provisional.

Sexta.

La exigencia de documento profesional para el desempeño de las funciones previstas en el artículo 24, en las salas de bingo entrará en vigor a los tres meses, a contar de la fecha de publicación del presente Reglamento. Durante este período, se aceptará como sustitutivo del documento profesional la copia sellada de la solicitud respectiva.

DISPOSICIÓN FINAL

Queda derogado el Reglamento provisional de Ordenación del Juego del Bingo, aprobado por Orden de 25 de junio de 1977.

B) Comunidades Autónomas

a) Andalucía

§ 115 DECRETO 65/2008, DE 26 FEBRERO. APRUEBA EL REGLAMENTO DEL JUEGO DEL BINGO

(BOJA núm. 55, de 19 marzo [LAN 2008, 146])

La Comunidad Autónoma de Andalucía, de acuerdo con lo establecido en el artículo 81.1 del Estatuto de Autonomía, ostenta competencia exclusiva en materia de juegos, apuestas y casinos, incluidas las modalidades por medios informáticos y telemáticos, cuando la actividad se desarrolle exclusivamente en Andalucía.

En la disposición adicional segunda de la Ley 2/1986, de 19 de abril, del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, se faculta al Consejo de Gobierno para dictar cuantas disposiciones sean necesarias para el desarrollo de la misma.

La regulación del juego del bingo, así como de los establecimientos públicos en los que se practica y desarrolla, se establece en el Decreto 513/1996, de 10 de diciembre, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo.

Durante la vigencia del citado Reglamento se ha venido constatando, fruto del continuo diálogo propiciado por los acuerdos de concertación social de Andalucía entre empresarios, sindicatos y Administración de la Junta de Andalucía, la necesidad de actualizar y revisar determinados aspectos de aquél a fin de adaptarlo a la realidad actual de este subsector del juego. Por otra parte, la entrada en vigor con el carácter de norma básica del Estado del Real Decreto 314/2006, de 17 de marzo, por el que se aprueba el Código Técnico de la Edificación, hace necesario proceder a la adaptación de la regulación de las condiciones técnicas de seguridad y protección contra incendios de las salas de bingo de Andalucía a la contenida con carácter general en el precitado Código Técnico. Por ello, en el Reglamento que mediante la presente norma se aprueba, se efectúa una remisión global a la normativa técnica general aplicable a todos los establecimientos públicos, entre los que se incluyen todos los establecimientos de juego. De esta forma se simplifica y armoniza la supervisión técnica de los proyectos de salas de bingo que deben realizar tanto los respectivos Ayuntamientos como los órganos competentes de la Administración de la Junta de Andalucía, garantizándose con ello una mejor coordinación entre ambas Administraciones Públicas a la hora de otorgar las correspondientes licencias y autorizaciones.

Igualmente la creciente implantación de las nuevas tecnologías de la información y comunicación en todos los sectores económicos y administrativos, demanda una revisión y actualización de la reglamentación de esta actividad de juego de forma que se posibilite la implementación en las salas de bingo de nuevos sistemas de gestión y control en el desarrollo del juego, permitiendo, al mismo tiempo, la introducción de aquellas nuevas modalidades del juego del bingo.

En su virtud, a propuesta de la Consejera de Gobernación, de conformidad con el artículo 21.3 de la Ley 6/2006, de 24 de octubre, del Gobierno de la Comunidad Autónoma de Andalucía, de acuerdo con el Consejo Consultivo de Andalucía y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su reunión del día 26 de febrero de 2008, dispongo:

Artículo Único. Aprobación del Reglamento.

Se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de la Comunidad Autónoma de Andalucía cuyo texto se inserta como Anexo.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera. Máquinas recreativas.

La instalación y explotación de máquinas recreativas en las salas de bingo se regirá por las normas previstas en el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, de Salones Recreativos y de Juego y del Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía, aprobado por el Decreto 250/2005, de 22 de noviembre, así como por las normas que lo desarrollen o modifiquen.

Segunda. Homologación de elementos de juego en soporte informático.

1. Corresponde a la Consejería competente en materia tributaria establecer los controles y las condiciones técnicas y reglamentarias que sean necesarias para la implantación en las salas de bingo de los sistemas de venta de cartones de bingo en soporte informático, así como los requisitos y controles administrativos de los equipos necesarios para la impresión en sala de cartones de bingo.

2. En tanto no se aprueben las normas establecidas en el apartado anterior no procederá la homologación por parte de la Dirección General competente en materia de juego y apuestas, de los sistemas de venta de cartones en soporte informático ni autorizar su instalación en las salas de bingo.

Tercera. Nuevas modalidades del juego del bingo.

No se podrá autorizar la explotación de nuevas modalidades del juego del bingo en tanto que, de conformidad con lo establecido en el artículo 9 de la Ley 2/1986, de 19 de abril, del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, y en la disposición final primera de este Decreto, por la Consejería competente en materia de juego y apuestas no sean dictadas las correspondientes normas técnicas por las que han de regirse las nuevas modalidades.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera. Adaptación de empresas titulares de salas de bingo y empresas de servicios.

Las empresas titulares de salas de bingo y las empresas de servicios que, a la entrada en vigor del presente Decreto, cuenten con las preceptivas autorizaciones para la organización y explotación del juego del bingo, deberán adaptarse a lo previsto en el Reglamento que se inserta como Anexo dentro de los seis meses siguientes al día de la entrada en vigor del mismo.

Segunda. Vigencia de las autorizaciones de funcionamiento de salas de bingo.

Las autorizaciones de funcionamiento de salas de bingo otorgadas con anterioridad a la entrada en vigor del presente Decreto tendrán eficacia por tiempo indefinido, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 20.10 del Reglamento que se inserta como Anexo.

Tercera. Solicitudes de autorizaciones en tramitación.

Las solicitudes de autorizaciones de instalación o de funcionamiento que se encuentren en tramitación a la entrada en vigor del presente Decreto, se resolverán conforme al régimen previsto en el Reglamento que se inserta como Anexo.

Cuarta. Modalidades del juego del bingo.

En tanto no se proceda por la Consejería competente en materia de juego y apuestas a regular, mediante Orden, las diferentes modalidades del juego del bingo, serán de aplicación los artículos 42 y 43 del Reglamento del Juego del Bingo, aprobado por Decreto 513/1996, de 10 de diciembre.

Quinta. Procedimientos sancionadores.

Los procedimientos sancionadores iniciados con anterioridad a la entrada en vigor del presente Decreto continuarán tramitándose con arreglo a la normativa vigente en el momento de su iniciación.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única. Derogación normativa.

1. Quedan derogadas cuantas disposiciones de igual o inferior rango al presente Decreto se opongan o contradigan lo previsto en el mismo y, específicamente, el Decreto 513/1996, de 10 de diciembre.

2. No obstante lo anterior, continuarán en vigor, la Orden de la Consejería de Gobernación y Justicia de 3 de julio de 1997, por la que se regulan y establecen las características técnicas de la modalidad de bingo interconectado, la Orden de la Consejería de Gobernación de 19 de junio de 2001, por la que se determinan los nuevos valores faciales de los cartones de bingo para el ámbito de la Comunidad Autónoma de Andalucía la Orden de la Consejería de Gobernación de 13 de septiembre de 2002, por la que se determinan los porcentajes de detracción aplicables a las distintas modalidades

de bingo y se establecen los márgenes de extracción de bolas aplicables a las modalidades de prima de bingo y bingo interconectado, y la Orden de la Consejería de Gobernación de 21 de diciembre de 2007, por la que se determinan los porcentajes de detracción aplicables a las modalidades del Juego del Bingo.

DISPOSICIONES FINALES

Primera. Desarrollo y ejecución.

Se habilita a la Consejera de Gobernación para dictar cuantas disposiciones sean precisas para el desarrollo y ejecución de lo previsto en este Decreto, y específicamente en las siguientes materias:

a) Determinar, previo informe favorable de la Consejería competente en materia tributaria, el valor facial de los cartones de bingo.

b) Dictar las normas por las que han de regirse las diferentes modalidades del juego del bingo.

c) Establecer las normas técnicas que deban cumplir los elementos y material de juego necesario para el desarrollo de las diferentes modalidades del juego del bingo y el funcionamiento de las salas de bingo.

d) Establecer la tramitación telemática de los procedimientos regulados en el Reglamento que se inserta como Anexo, en los términos previstos en el Decreto 183/2003, de 24 de junio, por el que se regula la información y atención al ciudadano y la tramitación de procedimientos administrativos por medios electrónicos (Internet).

e) Establecer el sistema de acreditación del cumplimiento de los requisitos documentales en aquellos procedimientos incluidos en el Reglamento, que se inserta como Anexo, que se sometan a tramitación telemática.

Segunda. Entrada en vigor.

El presente Decreto entrará en vigor a los veinte días de su publicación en el Boletín Oficial de la Junta de Andalucía.

REGLAMENTO DEL JUEGO DEL BINGO DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE ANDALUCÍA

TÍTULO PRELIMINAR

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1. Objeto y régimen jurídico.

1. El presente Reglamento tiene como objeto la regulación de las condiciones y requisitos necesarios para la organización, desarrollo, acceso y participación en el juego del bingo dentro de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

2. Serán de aplicación supletoria a las materias reguladas en el mismo, las normas que regulan con carácter general los espectáculos públicos y actividades recreativas.

Artículo 2. Ámbito de aplicación.

1. Se someterán, tanto al presente Reglamento como a la normativa que lo desarrolle, las salas de bingo que se encuentren autorizadas en su funcionamiento en la Comunidad Autónoma de Andalucía, sus empresas titulares o sus empresas de servicios y el personal de las mismas que desempeñe las funciones descritas en el artículo 26, así como cualquier tipo de práctica del juego del bingo que se realice o permita realizar dentro del ámbito de la Comunidad Autónoma.

2. El presente Reglamento será asimismo de aplicación a las salas de bingo ubicadas en el interior de los casinos de juego de Andalucía, a excepción de las normas relativas a la distribución de propinas y al servicio de admisión al interior de la sala, cuando éste sea común al de las restantes dependencias del casino, siéndoles de aplicación en este caso las normas establecidas para este tipo de establecimientos de juego.

3. Queda excluida del ámbito de aplicación de este Reglamento, la práctica como mero pasatiempo o recreo de este juego o la de otros que en esencia sean modalidades del mismo, siempre que la apuesta máxima por cada persona participante y en cada partida no supere el importe de veinte céntimos de euro y al mismo tiempo el importe total jugado en cada sesión tenga un valor inferior al doble del salario mínimo interprofesional diario.

4. Ningún establecimiento que no se encuentre autorizado como «sala de bingo» podrá ostentar esta denominación o la de «bingo», ni se podrá practicar, en los mismos, juegos que, con el mismo o distinto nombre, constituyan en esencia modalidades del juego del bingo, aunque las mismas no cuenten con una regulación específica.

TÍTULO I

RÉGIMEN JURÍDICO DE LAS AUTORIZACIONES

CAPÍTULO I

Régimen de las entidades titulares de salas de bingo y empresas de servicios

Artículo 3. Inscripción de empresas de juego.

1. La organización y explotación del juego del bingo deberá ser realizada por empresas titulares de salas de bingo y, en su caso, por empresas de servicios inscritas en la sección correspondiente del Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

2. De conformidad con el artículo 19.4 de la Ley 2/1986, de 19 de abril, del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, las entidades deportivas, culturales o benéficas declaradas de utilidad pública, así como las entidades titulares de establecimientos turísticos, podrán solicitar su inscripción en el Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía sin necesidad de constituirse en sociedades mercantiles, siempre que reúnan los requisitos establecidos en los artículos 5 y 6, respectivamente.

Artículo 4. Información.

Todas las empresas de juego titulares de autorizaciones de funcionamiento de salas de bingo y las empresas de servicios, deberán remitir la información que tanto por la Delegación de la Consejería competente en materia de juego y apuestas de la provincia donde se ubique la sala de bingo, como por la Dirección General competente en materia de juego y apuestas, se les requiera por escrito con al menos cinco días de antelación, respecto de cualquier aspecto del funcionamiento de la sala o de la actividad del juego del bingo en ella desarrollada.

Artículo 5. Entidades deportivas, culturales o benéficas declaradas de utilidad pública.

1. Las entidades deportivas, culturales o benéficas declaradas de utilidad pública podrán ser autorizadas para la explotación de salas de bingo, dentro del ámbito territorial que comprenda su actividad, con arreglo a sus respectivos estatutos, y siempre que reúnan los siguientes requisitos:

a) Tratarse de entidades sin ánimo de lucro.

b) Tener más de tres años ininterrumpidos de existencia legal a la fecha de presentación de su solicitud de inscripción en el Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

c) Haber desarrollado ininterrumpidamente su actividad, al menos, durante los tres años inmediatamente anteriores a la fecha de presentación de la solicitud de inscripción en el Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía, con arreglo a sus respectivos estatutos y a la normativa que les sean de aplicación.

2. El beneficio obtenido por este tipo de entidades, como consecuencia de la explotación del juego del bingo, deberá destinarse a sus fines estatutarios.

Artículo 6. Entidades titulares de establecimientos turísticos.

1. Las entidades titulares de establecimientos turísticos podrán ser autorizadas para la explotación de salas de bingo en locales del propio establecimiento o del complejo turístico e inmobiliario que lo conforme, siempre que reúnan los siguientes requisitos:

a) Tener más de tres años ininterrumpidos de existencia legal a la fecha de presentación de su solicitud de inscripción en el Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

b) Hallarse en funcionamiento e inscritos en la sección correspondiente del Registro de Turismo de Andalucía. A estos efectos, los establecimientos llamados de temporada sólo podrán mantener abierta la sala de bingo durante la época en que lo esté el establecimiento turístico en donde se halle instalada.

c) Los hoteles deberán contar, al menos, con ciento veinticinco habitaciones. En todo caso, al destinar determinadas zonas del establecimiento turístico al juego del bingo, éstas no se contabilizarán como de uso general del hotel, de conformidad con lo establecido por la normativa aplicable en materia turística.

d) Los accesos y salidas, incluidas las de emergencia, de las salas de bingo ubicadas en hoteles serán, en todo caso, independientes de las de éstos.

e) Tener el establecimiento turístico un funcionamiento ininterrumpido durante, al menos, tres años inmediatamente anteriores a la fecha de presentación de la solicitud de inscripción de su titular como empresa de juego en la sección correspondiente del Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

2. Se consideran establecimientos turísticos, todos aquéllos definidos como tales en la normativa aplicable en materia de turismo.

3. Los beneficios obtenidos por la explotación del juego del bingo, deberán destinarse a la mejora de los servicios turísticos del establecimiento hotelero.

Artículo 7. Empresas titulares de salas de bingo y empresas de servicios.

1. La organización y explotación del juego del bingo deberá realizarse directamente por las empresas de juego titulares de la autorización de funcionamiento. En el caso de las entidades a que se refieren los artículos 5 y 6, la organización y explotación del juego del bingo deberá ser contratada con una empresa de servicios.

2. Las empresas titulares de salas de bingo y las empresas de servicios habrán de reunir, de conformidad con el artículo 19.3 de la Ley 2/1986, de 19 de abril, los siguientes requisitos:

a) Estar constituida bajo la forma jurídica de sociedad anónima o de responsabilidad limitada, de conformidad con los requisitos establecidos en la legislación mercantil. En ambos casos, el capital social deberá estar totalmente suscrito y desembolsado.

b) Tener como objeto social exclusivo la explotación de juegos y apuestas incluidas en el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma de Andalucía y, en el caso de empresas de servicios, la explotación o gestión de una o varias salas de bingo cuya titularidad corresponda a entidades deportivas, culturales, benéficas declaradas de utilidad pública o titulares de establecimientos turísticos, en los términos previstos en el presente Reglamento.

c) Ninguna persona socia, ya sea natural o jurídica, podrá tener acciones o participaciones, ni ostentar cargos directivos en más de ocho empresas de juego que a su vez se hallen inscritas en el Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía, ni en más de tres sociedades explotadoras de casinos de juego. A estos efectos, se entenderá que existe identidad entre las personas o entidades cuando éstas formen parte de un mismo grupo de sociedades y concurran los supuestos previstos en el artículo 42.1 del Código de Comercio.

d) La participación de capital en sociedades que no se hallen domiciliadas en el espacio económico de la Unión Europea no podrá exceder, en ningún caso, de la proporción establecida en la legislación aplicable.

e) Tener constituida y depositada fianza a favor de la Consejería competente en materia de juego y apuestas, de acuerdo con el importe y en los términos establecidos en el artículo siguiente.

3. La transmisión de acciones o participaciones deberá ser comunicada, en el plazo máximo de un mes desde que se hubiera producido, a la Dirección General competente en materia de juego y apuestas, indicando los datos personales de la persona transmitente y adquirente de las mismas, así como la detallada numeración de las acciones o participaciones afectadas por la transmisión.

4. Serán comunicados en el plazo de un mes a la Dirección General competente en materia de juego y apuestas los cambios que se produzcan en la composición de los órganos de gobierno y administración de las empresas de juego titulares de salas de bingo, así como los del personal acreditado para desempeñar funciones de jefatura de sala.

Artículo 8. Fianza.

1. De conformidad con lo dispuesto en el artículo 20 de la Ley 2/1986, de 19 de abril, y con el fin de garantizar las obligaciones derivadas de la misma y del presente Reglamento, las empresas de juego titulares de salas de bingo deberán constituir con carácter indefinido, a favor de la Consejería competente en materia de juego y apuestas y depositar en las Cajas de Depósitos de la correspondiente Delegación Provincial de la Consejería competente en materia de hacienda, una fianza en metálico, aval bancario o de sociedad de garantía recíproca o seguro de caución por cuantía de sesenta mil euros por sala de bingo con aforo autorizado de más de 250 personas jugadoras o de treinta y seis mil euros por sala con aforo autorizado de hasta 250. Las fianzas deberán mantenerse en las cuantías que en cada momento corresponda y estarán sometidas al régimen previsto en el artículo 21 de la precitada Ley.

En el supuesto de que la gestión de la sala de bingo estuviese encomendada a una empresa de

servicios, la fianza deberá constituirse y depositarse por ésta última en los mismos términos del presente artículo.

2. En los casos de cancelación de la inscripción de las empresas de juego en el Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía, procederá la devolución de la fianza cuando, solicitada la misma, se haya emitido informe favorable por los órganos competentes en materia tributaria y de control del juego y apuestas de la Administración de la Junta de Andalucía, sobre la inexistencia de responsabilidades pendientes derivadas de la actividad de juego, así como de no tener iniciado ningún procedimiento sancionador ni tener pendiente el pago de sanciones pecuniarias impuestas de conformidad con el presente Reglamento.

3. En el caso de que se inicie el procedimiento de ejecución de la fianza, ésta deberá reponerse en el plazo máximo de ocho días desde que se dispuso de la misma, de conformidad con lo establecido en el artículo 21 de la Ley 2/1986, de 19 de abril, salvo en los casos en que proceda la cancelación de la inscripción de la empresa por cualquiera de los motivos previstos en el artículo 11.1.

4. En el supuesto de que las fianzas deban sufrir variación en su importe, la nueva fianza o su actualización deberá constituirse antes del otorgamiento de las autorizaciones de funcionamiento o una vez autorizada la transmisión o extinción de éstas.

5. Constituida nueva fianza, por la Dirección General competente en materia de juego y apuestas se devolverá a la empresa la fianza anterior de no existir posibles responsabilidades a que pudiera estar afecta o no tener procedimiento sancionador iniciado en esta materia, ni sanciones pendientes de pago.

A tales efectos, por los órganos competentes de la Administración de la Junta de Andalucía se emitirá informe sobre tales circunstancias dentro del plazo de dos meses. De no evacuarse en dicho plazo, se continuará el procedimiento, entendiéndose que concurren las condiciones reglamentarias para la devolución de la fianza, y se procederá a dictar y notificar la oportuna resolución en tal sentido.

En cualquier caso, la Dirección General competente en materia de juego y apuestas deberá dictar y notificar resolución dentro del plazo máximo de los tres meses siguientes a la fecha en que tuvo entrada en dicho órgano la solicitud de devolución de la fianza.

Artículo 9. Procedimiento de inscripción.

1. La solicitud de inscripción en el Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía, como empresa titular de sala de bingo o como empresa de servicios, se podrá presentar en cualquiera de los lugares previstos en el artículo 38.4 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común y, preferentemente, en el registro general de la Consejería competente en materia de juego y apuestas.

Deberá dirigirse a la Dirección General competente en materia de juego y apuestas e ir acompañada, en el caso de sociedades mercantiles, con la copia autenticada de la escritura de constitución y estatutos de la sociedad inscrita en el Registro mercantil correspondiente, declaración responsable de las personas socias de no tener participación ni ostentar cargo directivo en más de ocho empresas de juego ni en más de tres sociedades explotadoras de casinos de juego, así como del justificante del pago de la tasa de servicios correspondiente.

2. La Dirección General competente en materia de juego y apuestas resolverá el procedimiento en el plazo máximo de tres meses. Si en tal plazo no se hubiese dictado y notificado resolución expresa podrá entenderse estimada la solicitud, pudiendo la empresa de juego inscrita solicitar, a su vez, las preceptivas autorizaciones respecto de la sala de bingo.

Una vez obtenida por la empresa de juego solicitante resolución estimatoria, se procederá a su inscripción en la sección correspondiente del Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

Artículo 10. Modificación de la inscripción.

1. La modificación de cualquiera de las características de la empresa que afecten, en cada caso, a los requisitos previstos en los artículos 5, 6 y 7, deberá ser comunicada, en el plazo máximo de un mes desde que se hubiera producido, a la Dirección General competente en materia de juego y apuestas, que considerará como modificación de las condiciones de inscripción si como resultado de la misma la empresa ya no reuniese los requisitos exigidos para ello.

En tal caso, se comunicará dicha situación a la empresa concediéndosele un plazo no superior a treinta días para que proceda a su corrección. Transcurrido dicho plazo sin que ésta se hubiese producido, la Dirección General competente en materia de juego y apuestas procederá de oficio a la cancelación de la inscripción en la forma prevista en el artículo siguiente.

2. En los supuestos de fusión por absorción de empresas de juego, se deberá comunicar tal

circunstancia a la Dirección General competente en materia de juego y apuestas por todas las sociedades que intervengan en la misma antes de la fecha fijada en el acuerdo de fusión para que éste surta plenos efectos, en cuyo caso, se procederá de oficio a la cancelación de las inscripciones de las sociedades absorbidas en el Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

3. Los cambios de domicilio social y del señalado a efectos de notificaciones de las empresas de juego, deberán ser comunicados por escrito a la Dirección General competente en materia de juego y apuestas en el plazo máximo de treinta días a contar desde la adopción del acuerdo social en virtud del cual se produzcan. A tal fin, se deberá acompañar, en el caso de cambio del domicilio social, la copia autenticada del acuerdo social elevado a público.

Artículo 11. Cancelación de la inscripción.

1. La cancelación de la inscripción de una empresa titular de sala de bingo o de una empresa de servicios en el Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía podrá producirse por alguna de las causas siguientes:

a) Por voluntad de la empresa manifestada por escrito de su representante legal a la Dirección General competente en materia de juego y apuestas.

b) Por la extinción de la empresa de juego, incluida su absorción.

c) Por toda modificación en la participación en el capital de la empresa de juego que no haya sido previamente comunicada en la forma prevista en el artículo 7.3, o determine la superación de los límites previstos en el artículo 7.2.c) y d), previa audiencia de las personas interesadas.

d) Por el incumplimiento de las obligaciones que, sobre la constitución y el mantenimiento de la fianza, se establecen en el presente Reglamento, previa audiencia de las personas interesadas.

e) Por el impago, total o parcial, de las tasas fiscales sobre el juego aplicables, previa audiencia de las personas interesadas y tras haberse resuelto la firmeza de la deuda fiscal por el órgano competente en materia tributaria.

f) Por la disconformidad con la realidad de los datos aportados para la obtención de la inscripción como empresa de juego, previa audiencia de las personas interesadas.

g) Por no destinar los beneficios obtenidos a los fines previstos en los artículos 5.2 y 6.3, en los casos de explotación de salas de bingo cuya titularidad pertenezca a entidades deportivas, culturales, benéficas declaradas de utilidad pública o titulares de establecimientos turísticos.

h) Por sanción firme de cancelación impuesta en el correspondiente procedimiento sancionador, de conformidad con lo establecido en el artículo 31.2.b) de la Ley 2/1986, de 19 de abril.

2. La cancelación de la inscripción de la empresa titular de sala de bingo o de empresa de servicios por alguna de las causas previstas en el apartado anterior, supondrá la extinción automática de todas las autorizaciones que como tales ostentasen.

CAPÍTULO II

Régimen de autorizaciones

Artículo 12. Número de autorizaciones.

1. Las entidades deportivas, culturales o benéficas de utilidad pública sólo podrán ser titulares de una autorización de sala de bingo por provincia.

2. Las entidades titulares de establecimientos turísticos podrán serlo de tantas autorizaciones como número de establecimientos posean con las características exigidas en el artículo 6, hasta un máximo de ocho salas en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

3. Las empresas titulares de salas de bingo previstas en el artículo 7 no tendrán limitación en cuanto al número máximo de autorizaciones de salas.

Artículo 13. Prohibición de instalación de salas de bingo.

1. Con carácter general, no se podrá autorizar la instalación de una nueva sala de bingo en municipios de más de cincuenta mil habitantes cuando su futura ubicación se encuentre a menos de mil metros de otra sala de bingo que, en el momento de la presentación de la solicitud de autorización de instalación de la nueva sala, se encuentre en posesión de dicha autorización o la misma ya haya sido solicitada y se esté tramitando ante la Delegación correspondiente de la Consejería competente en materia de juego y apuestas.

2. En municipios de menos de cincuenta mil habitantes, la distancia mínima entre salas de bingo, conforme a lo establecido en el apartado anterior, será de quinientos metros.

3. La medición de las distancias se practicará por el camino vial más corto tomada, tanto desde la entrada principal de la sala para la que se haya otorgado o se encuentre en tramitación la autorización de instalación, como desde cada una de las salidas de emergencia de ésta, de acuerdo con las siguientes reglas:

a) Se partirá desde el centro de la puerta principal o de emergencia de la sala de bingo con autorización de instalación otorgada o en tramitación, siguiendo una línea perpendicular al eje de la calle o vía pública que se encuentre frente a la puerta de dicha sala de bingo o, en caso de galerías peatonales de dominio privado, a la vía pública más cercana.

b) Se continuará midiendo por este eje el trayecto más corto entre ambas salas de bingo hasta el punto de intersección entre la línea perpendicular trazada desde las puertas de acceso o de emergencia de la sala de bingo que se pretende instalar.

c) A estos efectos se considerará como trayecto vial, las calles, calzadas, plazas, caminos y cualquier otro que tenga la consideración legal de dominio público.

d) Cuando para practicar la anterior medición se tuviera que atravesar, total o parcialmente, una plaza o espacio abierto de similar configuración, la misma se efectuará por el camino o trayecto peatonal más corto.

4. Las anteriores prohibiciones afectarán, igualmente, a las salas de bingo que se pretendan instalar en términos municipales limítrofes y a las modificaciones de autorizaciones de funcionamiento que supongan traslados o cambios de local.

Para la instalación o traslado de salas de bingo en términos municipales limítrofes, la distancia mínima entre salas de bingo será, en todo caso, de mil metros, independientemente del número de habitantes de los municipios implicados.

Artículo 14. Condiciones técnicas.

1. Con carácter general, las salas de bingo deberán cumplir las condiciones técnicas de seguridad, de protección contra incendios, de instalaciones eléctricas y de insonorización establecidas en la normativa técnica de aplicación en materia de establecimientos públicos, así como, con carácter particular, las condiciones establecidas por la normativa aplicable en materia de contaminación acústica a los establecimientos dedicados a la realización de actividades recreativas.

2. Además de lo previsto en el apartado anterior, los locales destinados a salas de bingo deberán reunir las siguientes condiciones específicas:

a) Estar dispuestos de forma que la extracción de bolas sea visible y su anuncio audible, simultáneamente, por todas las personas presentes en la sala.

b) Disponer de un circuito cerrado de televisión y de un sistema de megafonía que garantice la normal audición de las jugadas.

c) Disponer de servicio de control de admisión de personas para aquellas dependencias de la sala de bingo para cuyo acceso se exija identificarse ante el personal de la empresa encargado de tales funciones.

Sección 1ª Autorización de instalación

Artículo 15. Concepto y naturaleza.

1. Sin perjuicio de la obtención de las correspondientes licencias municipales, las salas de bingo estarán sometidas al otorgamiento, por parte de la Delegación de la Consejería competente en materia de juego y apuestas de la provincia correspondiente, de la autorización de instalación y, en su caso, la ulterior de funcionamiento.

2. La autorización de instalación de sala de bingo consistirá en la supervisión administrativa del proyecto técnico de obras de la misma, así como el reconocimiento expreso del cumplimiento de las demás condiciones y requisitos reglamentarios para su otorgamiento.

Artículo 16. Solicitud de autorización de instalación.

1. La solicitud de autorización de instalación de sala de bingo se formalizará mediante escrito dirigido a la persona titular de la Delegación de la Consejería competente en materia de juego y apuestas de la provincia en la que se pretenda instalar la sala de bingo, en el que se harán constar los siguientes extremos:

a) Nombre, apellidos, domicilio y número del documento nacional de identidad o documento equivalente en caso de nacionalidad extranjera, de la persona solicitante y la calidad con que actúa en nombre de la empresa titular.

b) Denominación y domicilio de la empresa titular, así como su código de inscripción en el Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

c) Denominación del establecimiento público y domicilio del local donde se pretende instalar la sala de bingo.

d) Descripción general de la actividad, indicándose el aforo que se pretende para la sala de bingo, los elementos de juego, tanto necesarios como auxiliares, tipos y número de máquinas recreativas que, en su caso, se pretende instalar, así como los servicios y dependencias complementarias del establecimiento.

2. Sin perjuicio de lo previsto en el artículo 38.4 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, el lugar de presentación preferente para estas solicitudes será el del registro de entrada de documentos de la correspondiente Delegación de la Consejería competente en materia de juego y apuestas de la provincia donde se pretenda instalar la sala de bingo.

3. Con la solicitud de la autorización de instalación de la sala de bingo se deberá acompañar, al menos, la siguiente documentación:

a) Copia autenticada de la solicitud de la licencia municipal de apertura del establecimiento.

b) Copia autenticada del documento que acredite la titularidad o disponibilidad del local donde se pretende instalar la sala de bingo y sus servicios complementarios.

c) Documento acreditativo de la representación de la sociedad o entidad titular solicitante por parte de quien suscriba en su nombre la solicitud, de conformidad con lo establecido en el artículo 32 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre.

d) Proyecto básico y de ejecución de las obras e instalaciones de la sala de bingo, redactado y elaborado por persona profesional técnica competente visado por el colegio oficial correspondiente. Dicho proyecto deberá contener específicamente la siguiente documentación:

1.º Memoria descriptiva y justificativa de las soluciones adoptadas para que el local reúna las condiciones técnicas previstas en el presente Reglamento y en la restante normativa aplicable.

2.º Plano de situación del edificio en que se ubica el local a escala mínima 1/2.000.

3.º Planos de planta del local a escala mínima de 1/100, con indicación de usos, cotas y superficie útil. Contendrá además la expresión gráfica de las mesas de juego, áreas de otros juegos dentro del local, distribución e identificación de máquinas recreativas conforme al número que se pretenda instalar, zona del servicio de admisión, aseos, servicios complementarios de la actividad principal de la sala de bingo, medidas de seguridad y de protección contra incendios, alumbrados especiales y demás instalaciones.

4.º Certificación expedida por la persona profesional técnica que haya redactado el proyecto, que acredite que el local no infringe las prohibiciones establecidas en el artículo 13.

e) Justificante del abono de la tasa de servicios administrativos aplicable al procedimiento.

4. Las entidades deportivas, culturales o benéficas de utilidad pública deberán acompañar además:

a) Certificación de la persona titular de la Secretaría u órgano asimilado, conteniendo relación completa de los miembros de la junta directiva u órgano de gobierno de la entidad, con indicación de sus cargos, domicilio, profesión, nacionalidad, número del documento nacional de identidad o, en caso de extranjeros, del documento equivalente.

b) Certificado del Registro que corresponda a la naturaleza de la entidad, acreditativo de la fecha de su inscripción en el mismo. Los clubes deportivos sin ánimo de lucro deberán presentar certificado expedido por el Registro Andaluz de Entidades Deportivas, donde deberá constar el motivo para el que se solicita dicho certificado.

c) Estatutos vigentes de la entidad, cuyo texto deberá estar certificado por la persona titular de la Secretaría de ésta u órgano asimilado.

d) Memoria suscrita por las personas titulares de la Presidencia y de la Secretaría del órgano de representación, en la que se haga constar: número de personas socias, relación valorada de bienes, número de reuniones celebradas por el órgano de gobierno y el órgano de representación durante los tres años anteriores a la fecha de la solicitud y recogidas en el correspondiente libro de actas, liquidación de los presupuestos de ingresos y gastos durante los tres años anteriores y relación detallada de las actividades llevadas a cabo durante el último año.

5. Las entidades titulares de establecimientos turísticos deberán acompañar, además de los documentos previstos en el apartado 3, los siguientes:

a) Certificación de la persona titular de la Secretaría u órgano asimilado, en el caso de que se trate de sociedad mercantil, conteniendo la relación de las personas accionistas y miembros del Consejo de Administración de la sociedad, con indicación de cargos, cuotas de participación en el capital, nombre, domicilio, nacionalidad, número del documento nacional de identidad o, en caso de persona extranjera, del documento equivalente y código de identificación fiscal si se trata de personas jurídicas.

b) Certificación del organismo competente en materia de turismo en la que conste, como mínimo, la categoría del establecimiento, número de plazas hoteleras autorizadas y la existencia de espacios independientes de los destinados a sala de juego, dedicados a dependencias de uso general.

c) En el caso de complejos turísticos, se aportará certificación registral de dominio y cargas de los inmuebles en los que se ubique, expedida por el Registro de la Propiedad correspondiente.

Artículo 17. Tramitación y resolución.

1. La resolución deberá dictarse y notificarse a la empresa de juego solicitante en el plazo máximo de seis meses, por la persona titular de la Delegación de la Consejería competente en materia de juego y apuestas de la provincia en que vaya a ubicarse la sala de bingo, contados desde que hubiese tenido entrada la solicitud y la documentación completa prevista en este Reglamento en la mencionada Delegación.

Transcurrido el plazo anterior sin que se hubiera dictado y notificado la correspondiente resolución, se entenderá desestimada la solicitud, de conformidad con lo establecido en el número 4.2.1 del Anexo II de la Ley 9/2001, de 12 de julio, por la que se establece el sentido del silencio administrativo y los plazos de determinados procedimientos como garantías procedimentales para los ciudadanos.

2. A la vista de los documentos presentados, la Delegación correspondiente podrá requerir a la empresa solicitante cuanta información o aclaración técnica considere necesaria efectuar respecto del proyecto técnico aportado con la solicitud.

3. Por la Delegación competente se dará traslado de la resolución que otorgue o deniegue la autorización de instalación a la Dirección General competente en materia de juego y apuestas.

4. En caso de otorgamiento de la autorización de instalación de la sala de bingo, la resolución contendrá, al menos, los siguientes extremos:

a) Empresa de juego titular y domicilio.

b) Denominación y localización de la sala de bingo.

c) Plazo máximo de ejecución de las obras. Este plazo podrá ser ampliado a petición razonada de la empresa de juego titular de la autorización, una vez se hayan examinado y valorado las causas alegadas por ésta.

d) Indicación del aforo autorizado, número máximo de mesas de juego y de aparatos auxiliares para la práctica del juego del bingo.

5. En la autorización de instalación se señalará el plazo dentro del cual se podrá solicitar la de funcionamiento, sin que el mismo pueda exceder de un año desde la fecha de la notificación de la primera.

6. La autorización de instalación se extinguirá con el otorgamiento o, en su caso, denegación de la autorización de funcionamiento.

Artículo 18. Consulta previa.

1. Cualquier empresa o entidad inscrita como titular de sala de bingo en el Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía interesada en la instalación de una nueva sala de bingo podrá, con carácter previo, solicitar de la Delegación de la Consejería competente en materia de juego y apuestas de la provincia un informe sobre la adecuación reglamentaria de la referida instalación. El informe deberá evacuarse por la Delegación dentro del plazo de treinta días, a contar desde la fecha en que tuvo entrada en la misma la consulta previa con la documentación completa prevista en el apartado siguiente.

2. La petición de informe deberá ir acompañada de la siguiente documentación:

a) Copia autenticada del asiento de inscripción en el Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía, así como la justificación de las facultades representativas de la persona que actúa en nombre de la empresa de juego que solicita el informe.

b) Documentación prevista en el artículo 16.3.d), en lo que se refiere al proyecto básico, sin que sea preceptivo el visado por el colegio oficial correspondiente.

Artículo 19. Transmisión de la autorización de instalación.

La autorización de instalación y los efectos de la presentación de su solicitud respecto de las distancias mínimas reglamentarias entre salas de bingo, tendrá carácter de intransferible, estando prohibida su cesión a título gratuito u oneroso, salvo que, previa solicitud y dentro del plazo de tres meses, sea autorizada la transmisión por la persona titular de la Delegación de la Consejería competente en materia de juego y apuestas correspondiente, siempre que se mantengan las condiciones técnicas en virtud de las cuales se otorgó y la persona adquirente reúna todos los requisitos normativamente exigidos.

Transcurrido el plazo de tres meses sin que se hubiera dictado y notificado la correspondiente resolución se entenderá desestimada la solicitud de autorización de la transmisión interesada, de conformidad con lo dispuesto en el número 4.2.3 del Anexo II de la Ley 9/2001, de 12 de julio.

Sección 2ª Autorización de funcionamiento

Artículo 20. Concepto, naturaleza y procedimiento.

1. La autorización de funcionamiento es la autorización administrativa otorgada por la Delegación de la Consejería competente en materia de juego y apuestas en la provincia donde se ubique la sala de bingo que habilita a la empresa de juego titular de la misma para su efectiva puesta en funcionamiento de forma directa o, en su caso, a través de la contratación de una empresa de servicios.

2. Antes de proceder a la puesta en funcionamiento de la sala de bingo y dentro del plazo señalado para ello en la autorización de instalación, la empresa de juego titular de ésta deberá solicitar de la Delegación la correspondiente autorización de funcionamiento.

3. Sin perjuicio de lo previsto en el artículo 38.4 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, el lugar de presentación preferente para estas solicitudes será el del registro de entrada de documentos de la correspondiente Delegación de la Consejería competente en materia de juego y apuestas de la provincia. La autorización de funcionamiento se solicitará, al menos, con un mes de antelación a la fecha en que estuviera prevista la apertura al público de la sala, acompañándose a tal efecto la siguiente documentación:

a) Copia de la licencia municipal de apertura de la sala de bingo a nombre de la empresa de juego solicitante.

b) Relación del personal que vaya a prestar servicio en la sala de bingo, incluyendo en la misma los datos que consten en la inscripción de dicho personal en la sección correspondiente del Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

c) Documento acreditativo de haber constituido la fianza a que se refiere el artículo 8.

d) Copia del contrato de seguro de responsabilidad civil de la sala de bingo con la cobertura y condiciones exigidas por la normativa aplicable.

e) Justificante del abono de la tasa de servicios correspondiente.

f) La siguiente documentación de carácter técnico:

1.º Certificado suscrito por la persona técnica directora de las obras en el que quede constancia de que las obras e instalaciones realizadas se corresponden exactamente con el proyecto sobre el que se otorgó la autorización de instalación y conteniendo, en su caso, las medidas correctoras que se hubiesen indicado en la resolución por la que fue otorgada dicha autorización.

2.º Plan de emergencia del establecimiento, en los casos en que sea exigible.

4. Una vez presentada y admitida la solicitud, se practicará la inspección del establecimiento, por el personal funcionario habilitado para ello o por el personal técnico de entidades de control autorizadas por la Consejería competente en materia de juego y apuestas, a efectos de comprobar su adecuación al contenido y condiciones de la autorización de instalación y al presente Reglamento en lo referente a los aspectos técnicos del juego y del equipamiento de la sala de bingo.

Si los documentos presentados para la obtención de la autorización de funcionamiento adoleciesen de defectos u omisiones o, si de la inspección efectuada a la sala, se comprobase que alguno de sus elementos no se ajustan a la normativa aplicable, la Delegación de la Consejería competente en materia de juego y apuestas de la provincia concederá a la empresa de juego interesada un plazo máximo de un mes para la oportuna subsanación. Si transcurrido dicho plazo no se hubiesen subsanado los defectos apreciados, la persona titular de la referida Delegación dictará resolución teniendo por desistida a la empresa de juego solicitante, dando conocimiento de todo ello a la Dirección General competente en dicha materia.

5. Cuando de la verificación de la documentación y de la inspección girada al establecimiento,

se compruebe el cumplimiento de todos los requisitos técnicos y legales, se dictará, dentro de los treinta días hábiles siguientes a la fecha en que se hubiesen cumplimentado las referidas actuaciones administrativas, resolución otorgando la autorización de funcionamiento. Transcurrido dicho plazo sin que se hubiese dictado y notificado la resolución, se entenderá desestimada la solicitud, de conformidad con lo establecido en el número 4.2.1 del Anexo II de la Ley 9/2001, de 12 de julio.

6. La denegación de la autorización de funcionamiento conllevará la caducidad de la autorización de instalación de la sala de bingo, quedando ésta automáticamente extinguida siempre que haya transcurrido el plazo fijado en la misma para la obtención de la autorización de funcionamiento. La denegación se llevará a cabo mediante resolución motivada de la persona titular de la Delegación correspondiente de la Consejería competente en materia de juego y apuestas.

7. En caso de otorgamiento de la autorización de funcionamiento de la sala de bingo, la resolución contendrá, como mínimo, los siguientes datos y circunstancias:

a) Empresa de juego titular de la autorización de funcionamiento de la sala y domicilio social de ésta.

b) Denominación de la sala de bingo y localización exacta.

c) Modalidades del juego del bingo a practicar.

d) Aforo de la sala de juego.

e) Forma de gestión de la sala de bingo, bien directamente por la empresa titular de la autorización de funcionamiento o bien por una empresa de servicios, en los casos que proceda, indicando en tal supuesto los datos identificativos de la misma.

f) Número máximo de elementos auxiliares de juego a disposición de las personas jugadoras.

g) Número máximo de terminales de máquinas de tipo «B.4» o especiales para salas de bingo que se pueden instalar en los espacios habilitados para ello dentro del establecimiento, así como de las máquinas recreativas a instalar en las zonas de admisión de la sala de bingo.

h) Plazo para la efectiva puesta en funcionamiento de la sala de bingo.

8. Una vez notificada la resolución por la que se otorgue la autorización de funcionamiento de la sala de bingo, y con carácter previo a la apertura de ésta, la empresa de juego titular de aquélla deberá aportar en la Delegación competente la copia autenticada del contrato o contratos laborales de las personas que vayan a desempeñar las funciones de jefatura de sala, así como del documento de acreditación profesional para su visado por la Dirección General competente en materia de juego y apuestas.

9. Si la apertura de la sala no se pudiera realizar en el plazo previsto en la autorización de funcionamiento por causas ajenas a la empresa de juego titular, ésta podrá solicitar la oportuna prórroga por un plazo máximo de tres meses. La prórroga se solicitará ante la Delegación de la Consejería competente en materia de juego y apuestas de la provincia donde radique la sala de bingo, mediante escrito motivado, acompañado de la documentación acreditativa de la causa de la solicitud.

La resolución deberá dictarse y notificarse en el plazo de un mes desde la fecha de entrada de la solicitud en dicho órgano, entendiéndose desestimada si transcurrido dicho plazo no se hubiese dictado y notificado. No procederá la concesión de más de dos prórrogas para proceder a la apertura de la sala, ni que el período de tiempo de aquéllas exceda conjuntamente de seis meses.

10. La autorización de funcionamiento tendrá eficacia por tiempo indefinido, sin perjuicio, en su caso, de la concurrencia de los supuestos recogidos en el artículo 24 para declarar su extinción.

Artículo 21. Modificaciones de la autorización de funcionamiento.

1. Sin perjuicio de la obtención de las licencias municipales que correspondan en cada caso, requerirán autorización de la Delegación de la Consejería competente en materia de juego y apuestas de la provincia donde radique la sala de bingo, las modificaciones de la autorización de funcionamiento que impliquen alguna de las siguientes circunstancias:

a) Ampliación o disminución de la superficie útil de la sala.

b) Modificación de las condiciones técnicas de seguridad y evacuación de las personas de conformidad con lo establecido en el artículo 14.1.

c) Modificación de la distribución interna de la sala que precise la realización de obra o demoliciones.

d) Modificación de alguna de las instalaciones fijas de la sala de bingo.

e) El cambio de situación de las puertas de salida, que deberá ajustarse, en todo caso, a lo previsto sobre distancias entre salas de bingo en el artículo 13.3.

f) El cese de la actividad por un tiempo ininterrumpido superior a tres meses, para aquéllas cuya autorización de funcionamiento no fuese de temporada.

g) Los cambios en la distribución interna del mobiliario o elementos del juego cuando afecten a las vías de evacuación de la sala.

h) Las modificaciones que se produzcan en el régimen de explotación de la sala de bingo, incluidas las nuevas modalidades del juego a practicar.

2. Sin perjuicio de la obtención de las preceptivas licencias municipales que correspondan en cada caso, no requerirán la previa autorización de la Delegación de la provincia donde se ubique la sala de bingo las modificaciones de la autorización de funcionamiento siguientes:

a) Obras de simple decoración o sustitución de puertas y carpinterías por otras que sigan cumpliendo los requisitos técnicos de seguridad de la normativa aplicable a estos establecimientos de juego.

b) La sustitución de materiales o extintores por otros de idéntica o superior eficacia ante su reacción al fuego.

c) El cese de la actividad por un tiempo inferior a tres meses que, en todo caso, deberá ser comunicado con una antelación mínima de quince días a la Delegación de la provincia donde se ubique la sala de bingo.

d) Las modificaciones a realizar para la adecuación de los establecimientos a las medidas correctoras a adoptar en cumplimiento de las resoluciones del órgano de la Administración local o autonómica competente, siempre que no se encuentren recogidas en alguno de los supuestos recogidos en el apartado anterior.

3. Para el otorgamiento de la resolución de autorización de las modificaciones reguladas en el apartado 1 se observará el mismo procedimiento establecido para el otorgamiento de las autorizaciones de instalación, si bien con las siguientes particularidades:

a) La documentación que se debe acompañar a la solicitud de modificación se limitará a la descripción de la misma, aportándose el justificante del pago de la tasa de servicios aplicable y, en su caso, memoria sucinta, planos y documentación acreditativa suscrita, cuando proceda conforme al apartado siguiente, por persona profesional técnica competente. En tales supuestos, el proyecto deberá estar visado por el colegio oficial correspondiente.

b) No deberá aportarse documentación o datos de aquellos aspectos no afectados por la modificación o que ya consten en el expediente administrativo de la sala de bingo.

4. Las solicitudes de autorización de las modificaciones referidas en el apartado 1.a) y b), deberán ir acompañadas, además de lo dispuesto en el apartado anterior, del proyecto modificado de aquél que en su día se presentó para solicitar la autorización de instalación, redactado por persona profesional técnica competente y visado por el colegio oficial correspondiente. En los demás casos, se acompañará solamente sucinta memoria y plano acotado de la reforma que se pretende.

5. Transcurridos tres meses desde la entrada de la solicitud de autorización de modificación en el registro de la correspondiente Delegación, sin que se hubiera dictado y notificado resolución, se entenderá desestimada conforme a lo dispuesto en el número 4.2.4 del Anexo II de la Ley 9/2001, de 12 de julio.

Artículo 22. Transmisión de la autorización de funcionamiento.

1. La autorización de funcionamiento sólo podrá transmitirse a otra empresa titular de sala de bingo, previa autorización de la persona titular de la Delegación correspondiente de la Consejería competente en materia de juego y apuestas y con sujeción, en todo caso, a lo previsto sobre distancias entre salas de bingo de conformidad con lo previsto en el artículo 13.

2. Transcurrido el plazo de tres meses desde la entrada de la solicitud de autorización de la transmisión en el registro de la Delegación en la provincia, sin que se hubiera dictado y notificado la correspondiente resolución se entenderá desestimada la solicitud, de conformidad con lo dispuesto en el número 4.2.3 del Anexo II de la Ley 9/2001, de 12 de julio.

3. En todo caso, sólo procederá autorizar la transmisión de la autorización de funcionamiento cuando, previos los informes que se estimen pertinentes interesar por la Delegación de la provincia en donde se ubique la sala de bingo, se acredite que la empresa de juego que la transmite no tiene sanciones o deudas pendientes por impago de tributos a la Hacienda de la Comunidad Autónoma andaluza, ni procedimiento sancionador alguno iniciado como consecuencia de la explotación de la sala de bingo.

Artículo 23. Subrogación en la titularidad de las autorizaciones de funcionamiento.

1. En los supuestos en que las autorizaciones de funcionamiento otorgadas a entidades deportivas, culturales, benéficas declaradas de utilidad pública o titulares de establecimientos turísticos incurran en alguna causa de extinción y la sala fuese gestionada por una empresa de servicios, podrá ésta continuar gestionando la misma siempre que acredite, en el plazo máximo de un año desde que se produjo la causa de extinción de la autorización de funcionamiento de la anterior entidad titular, la disponibilidad o titularidad del local y su inscripción en el Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía como empresa titular de sala de bingo.

2. Igualmente, la empresa de servicios podrá subrogarse en cualquier momento en la titularidad de la autorización de funcionamiento de la sala de bingo que gestione, cuando la misma y la entidad deportiva, cultural, benéfica declaradas de utilidad pública o titular de establecimiento turístico titular de la misma así lo acuerden y lo comuniquen a la correspondiente Delegación de la Consejería competente en materia de juego y apuestas de la provincia, para lo cual la empresa de servicios deberá acreditar la disponibilidad o titularidad del local donde se ubica la sala y su inscripción en el Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía como empresa titular de sala de bingo.

Artículo 24. Extinción de la autorización de funcionamiento.

1. La autorización de funcionamiento únicamente podrá extinguirse en los siguientes supuestos:

a) Cancelación de la inscripción de la empresa de juego titular en el Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

b) Por voluntad de la empresa de juego titular de la autorización de funcionamiento manifestada por escrito dirigido a la Delegación de la Consejería competente en materia de juego y apuestas de la provincia donde se ubique la sala de bingo.

c) Por sanción firme, consistente en la revocación de la autorización de funcionamiento.

d) Por la comprobación de inexactitudes en alguno de los datos esenciales y sustanciales expresados en las solicitudes de la autorización, modificación o transmisión.

e) Por la transmisión de la autorización de funcionamiento sin la autorización prevista en el artículo 22.

f) Por la realización de modificaciones previstas en el artículo 21, sin haber obtenido la correspondiente autorización.

g) Por la pérdida de la disponibilidad del local en donde se ubica la sala de bingo por la empresa de juego titular de la autorización de funcionamiento, acreditada fehacientemente.

h) Por el cese de la actividad de la sala de bingo durante un periodo ininterrumpido superior a un año, acreditado mediante informe evacuado por el Ayuntamiento correspondiente o por cualquier otro método de prueba admitido en derecho, salvo que, encontrándose en zonas de turismo estival o de invierno, se autorice por la Delegación de la Consejería competente en materia de juego y apuestas de la provincia su cierre temporal por un período superior a un año.

i) Por la dedicación de la sala de bingo a una actividad empresarial distinta.

j) Por caducidad o revocación de la licencia municipal de apertura.

k) Por la pérdida de alguno de los requisitos reglamentariamente exigidos para la obtención de la autorización de funcionamiento.

l) Por la no apertura de la sala de bingo dentro del plazo previsto para ello en la autorización de funcionamiento.

m) Por la falta de reposición del importe de la fianza.

2. La competencia para declarar la extinción de la autorización de funcionamiento corresponderá, en los supuestos contemplados en los párrafos a) y m) del apartado anterior, a la persona titular de la Dirección General competente en materia de juego y apuestas, y en el resto de los casos, a la titular de la Delegación de la Consejería competente en dicha materia de la provincia donde radique la sala de bingo.

El procedimiento se iniciará, de oficio o a solicitud de persona interesada. En todo caso, se dará audiencia a la empresa de juego titular de la autorización de funcionamiento. Transcurridos seis meses desde la iniciación del procedimiento sin que por el órgano competente se haya dictado y notificado la correspondiente resolución, se entenderá caducado el procedimiento y se procederá al archivo del mismo sin más trámites. Se excepciona el supuesto del apartado 1.b), en el que la persona interesada podrá entender estimada su solicitud por silencio administrativo.

TÍTULO II

RÉGIMEN DE FUNCIONAMIENTO DE LAS SALAS DE BINGO

CAPÍTULO I

Del personal

Artículo 25. Inscripción del personal.

Todo el personal de una sala de bingo, tanto directivo como empleado, deberá encontrarse inscrito en la sección correspondiente del Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía. La inscripción en dicho Registro tendrá la consideración de documento profesional, de conformidad con lo previsto en el artículo 22 de la Ley 2/1986, de 19 de abril.

Artículo 26. Funciones del personal.

1. Todas las salas de bingo deberán disponer de personal empleado, de conformidad con el convenio colectivo que les sea de aplicación, a fin de poder desempeñar, en todo momento, las siguientes funciones:

a) Personal de servicio de admisión. Será el encargado de controlar la entrada de personas jugadoras en la sala de juego, comprobando que el documento nacional de identidad o documento oficial equivalente corresponde a la persona que lo presenta e impidiendo la entrada a las personas que lo tuviesen prohibido; tendrá, asimismo, como función la llevanza y actualización del fichero de visitantes de la sala de bingo.

b) Personal auxiliar de sala. Realizará las funciones no técnicas del bingo que se le encomienden, tales como retirar de las mesas los cartones una vez finalizada la partida y mantener las mesas de juego en perfecto orden.

c) Personal de venta y locución. Realiza la venta directa de los cartones y la recaudación de su importe, que entregará, junto con los cartones sobrantes, al personal de caja. En su turno de locución pondrá en funcionamiento la máquina de extracción de bolas cuando se inicie la partida, leerá en voz alta el número de la bola según escrupuloso orden de extracción, apagará la máquina al finalizar la partida y entregará a las personas acertantes los importes de los premios al finalizar la partida.

d) Personal de caja. Tendrá en su poder los cartones y los entregará ordenadamente al personal encargado de su venta en la sala; indicará a la persona encargada de la jefatura de mesa el número de cartones vendidos, así como las cantidades que corresponden a los premios; recaudará el dinero obtenido en la venta de cartones, preparará las cantidades correspondientes a cada premio y los entregará al personal de venta y una vez finalizada la partida, para su inmediata entrega a las personas acertantes.

e) Personal encargado de la jefatura de mesa. Comprobará las bolas y los cartones que se utilicen, tanto los vendidos como los sobrantes, en cada partida; efectuará la determinación de los premios; comprobará los cartones premiados; informará colectivamente, en alta voz, de todo ello a las personas jugadoras presentes; contestará individualmente cuantas peticiones de información o reclamaciones formulen éstas y consignará todo ello, así como las incidencias que se produzcan, en el acta de cada sesión.

f) Personal encargado de la jefatura de sala. Ejercerá las siguientes funciones:

1.º Dirección y control general del funcionamiento de la sala, adoptando las decisiones relativas a la marcha de las distintas operaciones, de acuerdo con las normas técnicas del bingo, y marcando el ritmo adecuado de aquéllas.

2.º Cuidará del correcto funcionamiento de todos los aparatos, instalaciones y servicios.

3.º Ejercerá la jefatura sobre todo el personal al servicio de la sala.

4.º Se encargará de la correcta llevanza de la contabilidad del juego.

5.º Custodiará, en la propia sala, las autorizaciones o copias autenticadas de éstas necesarias para la apertura y el funcionamiento de la misma, así como la documentación relativa al personal.

6.º Ostentará la representación de la empresa de juego titular de la sala de bingo o, en su caso, de la empresa de servicios que gestione el juego, tanto frente a las personas asistentes como ante los agentes de la autoridad y miembros de la Inspección del Juego y Espectáculos Públicos, a menos que dicha representación se halle expresamente atribuida por la entidad titular o empresa de servicios a otra persona y ésta se hallare presente en la sala.

7.º Podrá simultanear, con carácter excepcional, el desempeño de sus funciones con las que competan al resto del personal de juego de la sala.

2. A excepción de las funciones que de modo específico le corresponden al personal encargado de la jefatura de sala, todas las demás podrán ser desempeñadas, indistintamente, por cualquier persona que integre la plantilla de juego del establecimiento. En cualquier caso, y en todo momento, deberán encontrarse en la mesa de control de la sala una persona encargada de la locución y otra encargada de la jefatura de mesa que podrá simultanear, si fuese preciso, las funciones propias del personal de caja.

3. En todo momento, durante el funcionamiento de la sala de bingo, deberá encontrarse en la misma alguna de las personas encargadas de la jefatura de sala, no pudiendo realizarse sin su presencia las actividades de juego autorizadas.

Artículo 27. Prohibiciones.

1. Queda prohibido a la totalidad del personal al servicio de la sala de bingo, sea o no empleado de la empresa de juego titular de la autorización de funcionamiento:

a) Conceder préstamos a las personas jugadoras.

b) Participar en el juego, directamente o mediante terceras personas, en aquellas salas de bingo cuya persona titular o empresa de servicios sea la misma entidad para la que trabaje.

c) Consumir bebidas alcohólicas durante las horas de servicio.

d) Ausentarse de la sala de bingo la persona acreditada por la Dirección General competente en materia de juego y apuestas para desempeñar la jefatura de sala sin que haya sido suplida en sus funciones por otra persona acreditada para ejercerlas.

2. Las empresas de servicios a que se refiere el artículo 7, no podrán tener a su servicio personas que formen parte de los órganos de gobierno y representación de las entidades cuyas salas de bingo gestionen.

Artículo 28. Propinas.

1. El importe íntegro de las propinas será distribuido entre las personas empleadas de la sala bingo por la persona o personas designadas a tal efecto por aquéllas y con arreglo a los criterios fijados entre la plantilla.

2. La entidad titular de la sala de bingo o, en su caso, la empresa de servicios podrán acordar la inadmisión de propinas por parte del personal. En tal caso habrá de advertirse en el servicio o zona de admisión de la sala a las personas asistentes mediante la exposición de un anuncio escrito en forma claramente visible. Si se admitiesen propinas, su entrega por parte de las personas asistentes será siempre discrecional en cuanto a ocasión y cuantía.

3. La Delegación de la Consejería competente en materia de juego y apuestas de la provincia donde se ubique la sala de bingo, previa audiencia de la sociedad titular o, en su caso, de la empresa de servicios y la representación del personal de plantilla, podrá prohibir temporal o definitivamente la admisión de propinas cuando se hubieran cometido abusos en la exigencia o percepción de las mismas por parte del personal de la sala de bingo.

4. Queda prohibido a las personas encargadas de la jefatura de sala y al resto del personal de la sala de bingo solicitar propinas a las personas asistentes o aceptarlas a título personal.

CAPÍTULO II

Acceso a las salas de juego

Artículo 29. Servicio de admisión.

1. En cada sala de bingo existirá un servicio de admisión para todas las dependencias de juego de dicho establecimiento, y estará ubicado delante de cada una de las puertas de acceso a las mismas.

En la zona de admisión del establecimiento podrán instalarse máquinas recreativas de los tipos «A.1», «A.4» y «B.1» hasta el número máximo previsto en la normativa reguladora de dichos elementos de juego. Está prohibido el acceso de personas menores de edad a todas las zonas del establecimiento, incluida la zona de admisión de la sala de bingo.

2. El servicio de admisión de la sala de bingo abrirá a cada persona visitante, en su primera asistencia, una ficha en la que deberán figurar el nombre y apellidos, domicilio y documento nacional de identidad o documento equivalente y la fecha de la primera y sucesivas visitas a la sala de bingo.

3. El servicio de admisión exigirá a todas las personas visitantes, antes de acceder a la sala de juego o, en su caso, a la sala anexa, la exhibición del documento nacional de identidad o documento oficial equivalente. No obstante, en las visitas posteriores dicho requisito podrá ser sustituido por

aquellos otros sistemas alternativos que se establezcan mediante Orden de la persona titular de la Consejería competente en materia de juego y apuestas.

4. Todas las funciones del servicio de admisión de las salas de bingo serán realizadas mediante la implantación de la adecuada aplicación informática que garantice la obtención y conservación de todos los datos sobre asistencia diaria de personas visitantes a la sala, sometiéndose dicha información a lo dispuesto en las normas reguladoras del tratamiento automatizado de los datos de carácter personal.

La información contenida en la base de datos de la referida aplicación informática, tendrá carácter reservado y sólo podrá ser revelado por requerimiento de la Dirección General competente en materia de juego y apuestas, de la Delegación de la Consejería competente en dicha materia de la provincia donde se ubique la sala de bingo, a instancia del personal funcionario encargado de las funciones de Inspección del Juego y Espectáculos Públicos, así como por mandamiento judicial.

5. En el servicio, así como en el interior de la sala de juego y, en su caso, sala anexa de ésta, existirán a disposición del público ejemplares de las reglas de los juegos autorizados que se desarrollen en el establecimiento, así como de las hojas de quejas y reclamaciones y de hojas de inscripción en el Registro de control e interdicciones de acceso a los establecimientos dedicados a la práctica de juegos y apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

Artículo 30. Salas anexas.

1. Las salas de bingo podrán contar, dentro del local, con salas anexas a la sala de juego en zonas diferenciadas mediante elementos separadores y sin necesidad de efectuarse dicha separación con tabiquería o fábrica de obra. Las salas anexas se destinarán a la practica de otros juegos, basados en modalidades del juego del bingo mediante sistemas electrónicos o informáticos, y para cuyo desarrollo no se exija en la norma que los regule la intervención del personal de juego de la sala principal.

Igualmente en estas dependencias podrán instalarse máquinas de los tipos «A.1», «A.4», «B.1» o «B.4» hasta el número máximo de unidades establecido en la autorización de funcionamiento del establecimiento.

2. Las salas anexas podrán contar con servicios complementarios de hostelería o de restauración.

3. En cualquier caso, el acceso de personas asistentes a las salas anexas deberá realizarse a través del servicio de admisión del establecimiento, siempre que la sala de bingo se encuentre abierta al público en su totalidad.

Artículo 31. Acceso a la sala principal de juego.

1. Por el personal encargado del servicio de admisión no se permitirá la entrada de asistentes a la sala principal de juego durante el desarrollo de una partida.

2. Por parte de la empresa de juego titular o empresa de servicios se dispondrá en las zonas de admisión de las salas de bingo de los mecanismos o elementos necesarios para garantizar la observancia de lo previsto en el apartado anterior.

Artículo 32. Admisión de personas.

1. La entrada o acceso a las salas de bingo está prohibida para:

a) Menores de 18 años.

b) Las personas que den muestras de encontrarse en esta do de embriaguez o intoxicación por sustancias estupefacientes y psicotrópicas, así como las que puedan perturbar el orden, la tranquilidad y el desarrollo del juego.

c) Las personas que pretendan entrar portando armas.

d) Las personas inscritas en el Registro de Control e Interdicciones de Acceso a los Establecimientos dedicados a la práctica de juegos y apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

2. Con independencia de las prohibiciones a que se refiere el apartado anterior, la persona encargada de la jefatura de sala podrá expulsar de la sala de bingo a las personas que produzcan perturbaciones en el orden de la sala o cometan irregularidades en la práctica de los juegos, cualquiera que sea la naturaleza de éstas.

3. Las decisiones adoptadas por la persona encargada de la jefatura de sala, respecto de la expulsión, serán comunicadas en el plazo de tres días a la Delegación de la Consejería competente en materia de juego y apuestas de la provincia donde radique la sala de bingo que, previa tramitación del correspondiente procedimiento en el que se dará audiencia a la persona interesada, podrá ordenar su inscripción en el Registro de Control e Interdicciones de Acceso a los Establecimientos dedicados a la práctica de juegos y apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

4. El control de las prohibiciones a que se refiere el presente artículo será ejercido por el servicio de admisión de cada sala de bingo.

Si la persona encargada de la jefatura de sala advirtiera la presencia en las dependencias de juego de alguna persona incursa en alguna de las citadas prohibiciones, deberá invitarle a que la abandone de inmediato.

5. Las personas que consideren que su expulsión o prohibición de entrada fue adoptada de forma injustificada, podrán exigir y cumplimentar la correspondiente hoja de quejas y reclamaciones prevista en la normativa aplicable en materia de protección de los consumidores y usuarios, así como presentar reclamación, dentro de los tres días siguientes, ante la Delegación de la Consejería competente en materia de juego y apuestas en la provincia en que radique la sala de bingo, la cual dictará y notificará resolución en el plazo de un mes. Se podrá considerar estimada la reclamación si la resolución no es dictada y notificada en dicho plazo.

En caso de apreciarse indiciariamente que la expulsión o prohibición de entrada se realizó de manera injustificada, se ordenará la incoación de procedimiento para dilucidar, y en su caso sancionar, las posibles infracciones cometidas por la empresa de juego titular o empresa de servicios.

6. La Consejería competente en materia de juego y apuestas remitirá electrónicamente a la sala de bingo relación actualizada de las personas que tienen prohibido el acceso a este tipo de establecimientos. La precitada actualización se efectuará a través de una página web específica y con acceso restringido, mediante certificado electrónico reconocido emitido por una entidad prestadora de servicios de certificación reconocida por la Junta de Andalucía, a las personas previamente habilitadas por la empresa titular de la sala de bingo o, en su caso, por la empresa de servicios de la misma.

7. Las empresas de juego titulares o, en su caso, las empresas de servicios podrán solicitar de la Delegación de la Consejería competente en materia de juego y apuestas de la provincia donde radique la sala de bingo la autorización de condiciones específicas de admisión, de conformidad con la normativa reguladora de la admisión de personas en los establecimientos de espectáculos públicos y actividades recreativas.

CAPÍTULO III

Desarrollo de las partidas

Artículo 33. Descripción general del juego.

1. Con carácter general, el juego del bingo es una lotería sobre al menos noventa números, del 1 al 90 inclusive, teniendo las personas que participen en el mismo, como unidad de juego, cartones integrados al menos por quince números distintos entre sí y distribuidos en diferentes líneas horizontales y columnas verticales. Todas las columnas deberán contener, al menos, un dígito.

2. Se entenderá formada una línea cuando hayan sido extraídos todos los números que la integran, siempre y cuando no haya resultado premiada ninguna otra con los números extraídos anteriormente a los mismos dentro de la misma partida. La línea podrá ser cualquiera de las horizontales que forman un cartón.

3. Se entenderá formado el bingo cuando hayan sido extraídos todos los números que integran el cartón premiado.

4. La aparición de varias combinaciones ganadoras, tanto en línea como en bingo, determinará la distribución de los premios en partes iguales entre las personas acertantes.

Artículo 34. Desarrollo de las modalidades del juego del bingo.

1. Las empresas titulares de salas de bingo o, en su caso, las empresas de servicios podrán decidir en cualquier momento y durante el funcionamiento de la sala, previo anuncio a las personas asistentes, la práctica de todas o de alguna de las modalidades del juego del bingo cuyas normas hayan sido aprobadas mediante Orden de la persona titular de la Consejería competente en materia de juego y apuestas, de conformidad con lo establecido en el artículo 9.1 de la Ley 2/1986, de 19 de abril.

2. En cualquier caso, los diferentes elementos y equipos necesarios para cualesquiera de las modalidades del juego del bingo, deberán encontrarse previamente homologados por la Dirección General competente en materia de juego y apuestas y adquiridos de una empresa comercializadora inscrita en la correspondiente sección del Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

Artículo 35. Prueba de nuevas modalidades del juego del bingo.

1. Sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo anterior, las asociaciones empresariales de salas de bingo de Andalucía podrán solicitar, de la Dirección General competente en materia de juego y apues-

tas, autorización para la prueba de nuevas modalidades del juego del bingo en salas de titularidad de sus miembros afiliados, antes de que por la Consejería competente en esta materia hayan sido aprobadas las normas por las que hayan de regirse tales modalidades.

2. La solicitud de autorización para la prueba de nuevas modalidades del juego del bingo deberá dirigirse por la asociación empresarial correspondiente a la Dirección General competente en materia de juego y apuestas, acompañando la siguiente documentación:

a) Memoria técnica y de funcionamiento de la nueva modalidad de juego que se pretenda someter a prueba, incluyendo en la misma, en su caso, los elementos o equipamientos técnicos o informáticos necesarios para su funcionamiento.

b) Relación de salas de bingo y de sus empresas de juego titulares o de servicio en las que se realizará la prueba. En el caso de que la modalidad se deba realizar mediante sistemas de interconexión entre salas de bingo, se deberá indicar la empresa prestadora de servicios de interconexión a través de la cual se realizará la prueba, así como su código de inscripción en el Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

c) Declaración responsable de los representantes legales de las empresas de juego titulares de las salas de bingo o empresas de servicios en las que se va a realizar la prueba de la nueva modalidad, en la que se haga constar la asunción por parte de las mismas de toda la responsabilidad que se pudiera derivar durante la realización de aquélla, así como del cumplimiento de todas y cada una de las condiciones que se establecen en el siguiente apartado.

d) El justificante de la tasa de servicios que se devengue por la tramitación de la modificación de la autorización de funcionamiento de cada sala de bingo acogida a la realización de la prueba durante el periodo de tiempo en que vaya a realizarse.

3. Procederá el otorgamiento de la autorización de prueba de una nueva modalidad del juego del bingo cuando concurran en la solicitud las siguientes condiciones:

a) Cada año sólo se podrá autorizar a cada asociación de empresarios de bingo la prueba de un máximo de dos nuevas modalidades.

b) Ninguna sala de bingo podrá realizar, dentro del mismo año natural, más de dos pruebas de nuevas modalidades del juego del bingo.

c) El periodo de prueba de cada nueva modalidad del juego del bingo no excederá en ningún caso de tres meses.

4. Una vez comprobado por la Dirección General competente en materia de juego y apuestas el cumplimiento de las anteriores condiciones y requisitos documentales, y previo informe de la Consejería competente en materia tributaria, dictará la correspondiente resolución de autorización en el plazo máximo de tres meses. Transcurrido dicho plazo sin que se haya notificado la correspondiente resolución, se entenderá desestimada conforme a lo establecido en el número 4.2.4 del Anexo II de la Ley 9/2001, de 12 de julio.

5. En cualquier caso, la autorización para la realización de las pruebas de nuevas modalidades del juego del bingo no generará derecho alguno para las empresas de juego respecto de su posible aprobación mediante Orden de la persona titular de la Consejería competente en materia de juego y apuestas.

6. Finalizada la prueba de cada modalidad, la asociación empresarial correspondiente deberá presentar, dentro del mes siguiente a su finalización y ante la Dirección General competente en materia de juego y apuestas, un informe estadístico en el que se detallarán con exactitud los siguientes extremos:

a) Número de partidas realizadas en la prueba por cada sala de bingo acogida a la misma.

b) Volumen y número de premios otorgados por cada sala de bingo durante la prueba de la nueva modalidad del juego.

c) Número de cartones vendidos y utilizados por cada sala de bingo en la realización de la prueba.

d) Estudio sobre la viabilidad económica de la modalidad sometida a la prueba en función del tipo de sala de bingo en la que se haya realizado, así como incremento o decremento en la venta de cartones utilizados durante la misma.

e) Informe sobre las tasas fiscales sobre el juego abonadas a la Consejería competente en materia de tributos, así como estudio fiscal comparativo con el mismo periodo del año anterior.

f) Estudio sobre posibles mejoras que se pudieran implementar en la nueva modalidad a fin de optimizar sus resultados.

Artículo 36. Celebración de las partidas.

1. Se considerará comenzada la partida cuando se inicie la venta de cartones para la misma, considerándose cerrada cuando la persona que ejerza la jefatura de mesa, una vez comprobado el cartón o cartones premiados con bingo ordinario o acumulado, dé por finalizada ésta.

2. La empresa de juego titular o, en su caso, la empresa de servicios determinarán, dentro del horario autorizado, cuándo han de comenzar y terminar las partidas. La celebración de la última partida de la jornada diaria será anunciada al público que se encuentre en la sala, sin que quepa, en ningún caso, la celebración de otras después de ser celebrada aquella.

3. Todas las operaciones necesarias para la realización del juego del bingo deberán ser efectuadas ante la presencia de las personas asistentes. A tal fin, cualquiera de éstas podrá formular cuantas peticiones de información, quejas o reclamaciones consideren oportunas, siempre que ello no suponga interrupción o paralización del desarrollo de las partidas del juego del bingo.

Artículo 37. Bolas de bingo.

1. El modelo de bolas que se utilicen en la sala de juego deberá encontrarse previamente homologado por la Dirección General competente en materia de juego y apuestas, de conformidad con las características técnicas que se establezcan mediante Orden de la persona titular de la Consejería competente en materia de juego y apuestas.

2. Al comenzar y finalizar cada sesión diaria del juego del bingo, las bolas serán objeto de recuento por parte de la persona encargada de la jefatura de sala, en presencia de la persona que desempeñe la jefatura de mesa, así como de una persona participante, comprobándose su numeración y su perfecto estado. El personal funcionario de la Inspección del Juego y Espectáculos Públicos podrá presenciar esta operación, así como requerir las comprobaciones que estime oportunas.

3. Durante el desarrollo de cada partida, los números que vayan apareciendo deberán encontrarse reflejados, simultáneamente y por orden de extracción, en pantallas o paneles fácilmente visibles desde cualquier punto de la sala. Por la empresa de juego titular o empresa de servicios se proveerá lo necesario para que, además, quede constancia del orden de extracción de las bolas en cada partida, encomendándose tal función a la persona que ejerza la jefatura de mesa.

Sin perjuicio de lo anterior, se podrán utilizar para tales operaciones sistemas y elementos informáticos previamente homologados por la Dirección General competente en materia de juego y apuestas, conforme a las prescripciones técnicas que se establezcan mediante Orden de la persona titular de la Consejería competente en materia de juego y apuestas.

4. Las extracciones y lectura de los números de las bolas deberán efectuarse con la cadencia y ritmo adecuados para que todas las personas asistentes puedan seguirlas y anotarlos en sus respectivos cartones, bien por sí, o a través de los elementos auxiliares del juego.

5. El juego de bolas será sustituido de acuerdo con el número de partidas de vida útil que conste en el justificante o guía del fabricante prevista en el apartado siguiente.

Sin perjuicio de lo anterior, el juego de bolas se sustituirá, antes de este límite, cuando se aprecie cualquier defecto o no se encuentren en perfectas condiciones, reflejándose dicho cambio de bolas en el libro de actas de la mesa de control del juego.

El juego de bolas que sea sustituido se conservará y custodiará en una caja precintada por la persona que ejerza la jefatura de sala, durante el periodo de un mes, a disposición de la Consejería competente en materia de juego y apuestas.

6. Cada juego de bolas irá acompañado de su justificante o guía correspondiente expedida por el fabricante, en el que constará el número de homologación y el número de partidas para las que se garantice su uso.

Artículo 38. Cartones.

1. El juego del bingo sólo podrá practicarse con cartones homologados por la Consejería competente en materia tributaria. Sin perjuicio de ello, los cartones en soporte de papel deberán incorporar en el dorso de cada uno de ellos una leyenda, que exprese lo siguiente: «Las Autoridades de la Junta de Andalucía advierten que la práctica del juego puede crear adicción».

Los cartones también podrán ser impresos en las propias salas de bingo mediante soporte informático previo cumplimiento de los requisitos y condiciones que se establezcan mediante Orden de la persona titular de la Consejería competente en materia tributaria, así como en la homologación que de tales sistemas se realice por la Consejería competente en materia de juego y apuestas.

2. La venta de cartones sólo podrá realizarse dentro de la sala de bingo donde el juego se desarrolle. Ninguna persona participante podrá adquirir cartones correspondientes a una partida, en tanto no

se le hayan retirado y recogido los utilizados en la partida anterior, que deberán quedar a disposición del personal empleado de la sala, estando, por tanto, prohibida su retención por la persona participante en el juego.

3. La venta de cartones se efectuará correlativamente, según el número de orden de los mismos dentro de cada una de las series. La venta de cada partida se iniciará, indistintamente, con el número uno de cada serie, cuando ésta comience, o con el número siguiente al último vendido en la partida anterior.

4. Si el número de cartones de la serie puesta a la venta fuese insuficiente para atender la demanda de las personas participantes en el juego, se podrá poner en circulación para la misma partida cartones de una nueva serie siempre que se observen los siguientes requisitos:

a) La nueva serie a emplear con carácter complementario ha de ser del mismo valor facial que la anterior.

b) La venta de la nueva serie ha de comenzar necesariamente por el número uno de la misma.

c) Los cartones de la nueva serie podrán venderse hasta el límite del número del cartón de la primera serie con el que se inició la venta, de tal forma que, en ningún caso, podrán venderse en la misma partida dos cartones iguales.

5. Los cartones deben ser abonados por las personas participantes en efectivo, quedando prohibida su entrega a cuenta o su abono mediante cheque o cualquier otro medio de pago, así como la práctica de operaciones de crédito a las mismas.

No obstante lo anterior, por la Consejería competente en materia de juego y apuestas, podrá autorizarse a empresas fabricantes inscritas en el Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía sistemas de venta electrónica de cartones, siempre que su contravalor se abone simultáneamente en efectivo por la persona participante en la sala. Transcurridos tres meses desde la entrada de la solicitud de la autorización de dichos sistemas en el registro general de la Consejería competente en materia de juego y apuestas sin que haya sido dictada y notificada la resolución, se entenderá desestimada de conformidad con lo previsto en el número 4.2.7 del Anexo II de la Ley 9/2001, de 12 de julio.

6. Por la compra y tenencia de cartones, las personas participantes en el juego adquieren el derecho a que se desarrolle la partida con arreglo a las normas vigentes y, en su caso, al pago de los premios establecidos o a la devolución íntegra del dinero pagado.

7. Los números de los cartones serán marcados por las personas participantes en el juego de forma indeleble, a medida que las correspondientes bolas aparezcan y sean cantadas. La marca en los números del cartón deberá efectuarse mediante trazos de una cruz, aspa, círculo o cualquier otro símbolo que permita identificar inequívocamente el número marcado. No serán válidos, a efectos de premio, los cartones cuya marca o tachadura impidiese identificar claramente el número, así como aquéllos en los que los números impresos en el cartón hubiesen sido sobrelineados o manipulados gráficamente en cualquier forma.

8. La comprobación de los cartones premiados se efectuará a través de circuito de televisión, mediante la lectura del cartón original por la persona encargada de la jefatura de mesa y la exposición del cartón-matriz en el circuito monitor o cualquier otro medio electrónico o mecánico homologado por la Dirección General competente en materia de juego y apuestas.

9. Después de cada partida, los cartones usados no premiados deberán ser recogidos y destruidos, en cualquier caso, antes de la sesión siguiente. No procederá la destrucción cuando se hayan producido incidencias o reclamaciones en el desarrollo de la partida. En este caso, deberán unirse a la copia del acta de la partida, procediéndose a ponerlos a disposición de la autoridad competente.

10. Los cartones adquiridos por una empresa de juego titular de sala de bingo se podrán utilizar en cualesquiera de las salas que posean dentro de la misma provincia.

El contenido de cada caja de cartones deberá ser consumido íntegramente en la misma sala, a los efectos de su control administrativo y tributario.

Artículo 39. Elementos auxiliares del juego.

1. Para la práctica del juego, las personas asistentes podrán utilizar, como instrumento auxiliar de apoyo, sistemas informáticos previamente homologados por la Dirección General competente en materia de juego y apuestas que, conectados con la mesa de control, recojan de forma automática los datos de la partida, de conformidad con las condiciones y limitaciones que se establezcan por Orden de la persona titular de la Consejería competente en materia de juego y apuestas.

2. La utilización de estos sistemas automatizados eximirá a la persona que participe en el juego de marcar en el cartón los números que hayan sido anunciados en la extracción sucesiva de bolas.

Artículo 40. Devolución del importe de los cartones.

1. Si durante la realización de una partida y antes de la primera extracción de bolas se produjesen fallos o averías en los aparatos o instalaciones, o bien accidentes que impidan la continuación del juego, se suspenderá provisionalmente la partida. Si en el plazo de treinta minutos no puede ser resuelto el problema planteado, se procederá a reintegrar a las personas participantes en el juego el importe íntegro de los cartones, que habrán de ser devueltos a la mesa.

2. En caso de que ya hubiera comenzado la extracción de bolas, se continuará la partida, efectuándose las extracciones por procedimiento manual, garantizando en todo momento su aleatoriedad, y utilizándose exclusivamente las bolas pendientes de extraer.

3. En el caso que, una vez comenzada la partida, se detectase la inexistencia, duplicidad, defectos, exceso de peso o cualquiera otra irregularidad relativa a las bolas o al mecanismo de extracción, se suspenderá la partida y se dará por finalizada a partir de dicho instante, procediéndose a reintegrar a las personas participantes del juego el importe íntegro de los cartones, que habrán de ser devueltos a la mesa.

4. Cuando ocurriese alguna de las incidencias referidas en los apartados anteriores, antes de proceder a la realización de las operaciones descritas, se llevará a cabo, por la persona encargada de la jefatura de sala, la lectura del apartado correspondiente de este artículo.

5. La retirada de una persona participante en el juego durante el transcurso de la partida no dará lugar a la devolución del importe de los cartones que hubiera adquirido, aunque podrá transferirlos, si lo desea, a otra persona asistente.

6. Si durante el transcurso de una partida se originara algún error en la locución de las bolas, será corregida por la persona encargada de la jefatura de mesa, efectuándose la correspondiente diligencia en el libro de actas y continuándose la partida si no existiesen otras incidencias.

Artículo 41. Premios.

1. Las sumas de dinero destinadas a premios quedarán en poder de la persona que desempeñe las funciones de caja para el abono de los mismos dentro de la propia sesión. En los casos de discrepancia sobre obtención de premios, sólo podrán ser retiradas en virtud de autorización de la persona titular de la Delegación de la Consejería competente en materia de juego y apuestas correspondiente o, en su caso, por resolución de la autoridad judicial competente.

2. La parte de la recaudación por venta de cartones en cada partida destinada al pago de premios consistirá en el porcentaje que, de conformidad con el artículo 9.1 de la Ley 2/1986, de 19 de abril, se establezca por Orden de la persona titular de la Consejería competente en materia de juego y apuestas, distribuyéndose en función de las distintas modalidades del juego recogidas en sus específicas normas.

3. En todo caso, los premios consistirán en sumas dinerarias en moneda de curso legal en España, estando prohibida, por tanto, su sustitución total o parcial por premios en especie. No obstante lo anterior, el pago de premios podrá instrumentarse mediante la entrega, a la persona participante acertante, de cheque, talón bancario o a través de métodos electrónicos de pago legalmente admitidos, contra la cuenta bancaria de la empresa de juego titular o empresa de servicios. Esta forma de pago sólo procederá cuando la suma a abonar exceda de seiscientos euros.

4. Para tener derecho a anunciar cualquier premio durante la celebración de una partida, será necesario que todos los números del cartón premiado, que forman la combinación ganadora, hayan sido extraídos y cantados por la persona de la mesa encargada de tal función en esa partida, independientemente del momento en que se haya completado tal combinación. En ningún caso se podrán aceptar reclamaciones específicamente referidas al desarrollo del juego una vez que la partida haya sido cerrada por las personas responsables de la mesa de control del juego.

5. Los premios se abonarán a la terminación de cada partida, previa la oportuna comprobación y contra la entrega de los correspondientes cartones premiados, que habrán de presentarse íntegros y sin manipulaciones que puedan inducir a error. Los cartones premiados se acompañarán al acta de la sesión. En los casos que los premios se conformen por cantidades acumuladas entre distintas salas, la persona participante tendrá derecho a que se le entregue documento acreditativo del premio obtenido, independientemente de que el pago del mismo quede diferido en cumplimiento de las específicas normas que rijan esta modalidad del juego del bingo.

6. Los cartones premiados se conservarán por la empresa titular de la autorización o, en su caso, por la empresa de servicios, durante, al menos, tres meses en unión del acta de la sesión. Solamente

podrán ser destruidos transcurrido dicho plazo, salvo en aquellos casos en que correspondan a partidas sometidas a reclamación administrativa o judicial por parte de alguna persona participante, en cuyo supuesto sólo podrán destruirse una vez haya adquirido firmeza la resolución dictada sobre dicha controversia y se acredite fehacientemente su cumplimiento.

7. Sin perjuicio de lo establecido en el apartado 3, podrán asociarse premios en especie a la obtención de premios por combinaciones ganadoras de alguna modalidad del juego del bingo. El sorteo y la entrega de premios en especie asociados a los del juego del bingo tendrán, a todos los efectos, la consideración de combinación aleatoria y se regirán por su reglamentación específica.

Artículo 42. Actas de las partidas.

1. El desarrollo de cada sesión o jornada se irá reflejando en un acta que se redactará por la persona que desempeñe la jefatura de mesa, partida a partida, de forma simultánea al desarrollo de cada una de ellas, no pudiendo, en ningún caso, comenzar la extracción de las bolas en tanto no se haya reflejado en el acta los datos de la partida anterior relativos a los cartones utilizados, premios abonados y secuencia de extracción de bolas, y anunciados a las personas asistentes a través de los correspondientes paneles de la sala.

2. Las actas se extenderán mediante la utilización de soporte informático.

3. En el encabezado del acta se hará constar la diligencia de comienzo de la sesión, fecha y firma de la persona que desempeñe la jefatura de mesa y las sustituciones que, en su caso, se produzcan, insertándose a continuación, por cada partida, los siguientes datos: número de orden de la partida, serie o series de cartones utilizados, precio y número de cartones vendidos, cantidad total recaudada y cantidades pagadas por premios en las diferentes modalidades. Al terminar la sesión se extenderá la diligencia de cierre, que firmará dicha persona.

4. También se harán constar en el acta, mediante diligencias diferenciadas, las incidencias que se hubieran producido durante el desarrollo de las partidas. Las diligencias por incidentes habrán de ser firmadas tanto por la persona que desempeñe la jefatura de sala como por la que lo haga respecto de la jefatura de mesa.

Las quejas y reclamaciones de las personas participantes en el juego se formularán en la correspondiente hoja de quejas y reclamaciones, que será firmada por la reclamante y la que desempeñe la jefatura de sala. De esta queja o reclamación la empresa remitirá una copia, dentro de los tres días siguientes, a la Delegación de la Consejería competente en materia de juego y apuestas en la provincia.

5. El acta de la sesión se redactará sobre hoja única mediante soporte informático, la cual estará, en todo momento, a disposición de las personas que como agentes de la autoridad desempeñen funciones de inspección del juego o de la autoridad judicial que la reclame, así como de la entidad titular si la gestión del juego se encuentra contratada con la correspondiente empresa de servicios.

6. Las actas deberán guardarse y custodiarse, al menos, durante tres meses desde la fecha de su redacción. No obstante, cuando en el acta conste alguna controversia sobre la que exista reclamación pendiente de resolver, se conservará hasta que haya adquirido firmeza la correspondiente resolución, y conste fehacientemente el cumplimiento de la misma.

TÍTULO III

DEL RÉGIMEN SANCIONADOR

Artículo 43. Infracciones.

1. De conformidad con lo dispuesto en el artículo 27.1 de la Ley 2/1986, de 19 de abril, constituirá infracción administrativa el incumplimiento de las normas contenidas en dicha Ley y en el presente Reglamento.

2. Las infracciones se clasifican en muy graves, graves y leves, de acuerdo con lo previsto en el artículo 27.2 de la Ley 2/1986, de 19 de abril.

Artículo 44. Infracciones muy graves.

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 28 de la Ley 2/1986, de 19 de abril, constituye infracción muy grave:

a) La explotación de sala de bingo sin poseer ninguna de las autorizaciones por parte de la entidad titular o empresa de servicios.

b) La organización, explotación o desarrollo del juego del bingo mediante sistemas, requisitos y condiciones no autorizados por la Consejería competente en materia de juego y apuestas.

c) El empleo de cartones de bingo distintos de los especificados en el artículo 38.1 y la utilización de elementos de juego no homologados o la manipulación fraudulenta del material de juego.

d) La participación en el juego del bingo del personal empleado o directivo de las empresas o entidades dedicadas a la gestión o explotación del mismo, bien sea directamente o por medio de terceras personas, en aquellas salas cuya persona titular o empresa de servicios sea la misma entidad para la que trabaja.

e) Ceder por cualquier título, la autorización de funcionamiento o de instalación al margen de los requisitos y condiciones establecidos en el presente Reglamento.

f) La modificación de cualquiera de las condiciones esenciales en virtud de las cuales se concedieron las preceptivas autorizaciones de instalación o de funcionamiento, sin cumplir los requisitos y condiciones establecidos en este Reglamento.

g) Impedir u obstaculizar el ejercicio de las funciones de control y vigilancia que corresponde al personal funcionario o agentes de la autoridad habilitados para ello, de conformidad con lo previsto en el artículo 51.4 y 5.

h) La manipulación del juego del bingo en perjuicio de las personas participantes.

i) El impago total o parcial de los premios correspondientes a las personas participantes en el juego.

j) La concesión de préstamos a las personas participantes en el juego en las dependencias de la sala de bingo, cualquiera que sea la forma en que aquélla se efectúe.

k) La venta de cartones de bingo por precio distinto al valor facial de los mismos.

l) La comisión de la tercera infracción grave en el plazo de un año, siempre que las dos primeras hayan sido sancionadas por resolución firme que haya puesto fin a la vía administrativa.

Artículo 45. Infracciones graves.

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 29 de la Ley 2/1986, de 19 de abril, constituye infracción grave:

a) La explotación de una sala de bingo careciendo de la autorización de funcionamiento.

b) Obtener o intentar obtener la inscripción en el Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía, la autorización de instalación o la de funcionamiento con aportación de documentos o datos no conformes con la realidad.

c) La realización de modificaciones en las instalaciones de la sala de bingo sin la autorización prevista en el artículo 21.

d) La admisión a la sala de bingo de personas que tengan prohibido el acceso.

e) La realización de publicidad de la sala de bingo sin autorización de la Consejería competente en materia de juego y apuestas.

f) La admisión a la sala de bingo de un número de personas que exceda del aforo permitido para la misma.

g) La inexistencia o mal funcionamiento de las medidas de seguridad de la sala de bingo cuando puedan afectar gravemente a la seguridad de las personas.

h) La desconsideración hacia las personas jugadoras, tanto en el desarrollo del juego como en el caso de protestas o reclamaciones de aquéllas.

i) La comisión de la tercera infracción leve en el plazo de una año, siempre que las dos primeras hayan sido sancionadas por resolución firme que haya puesto fin a la vía administrativa.

Artículo 46. Infracciones leves.

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 30 de la Ley 2/1986, de 19 de abril, constituye infracción leve:

a) No tener en la sala de bingo los documentos obligatorios exigibles de acuerdo con lo establecido en el presente Reglamento y demás normativa aplicable a los establecimientos públicos.

b) No proporcionar la información requerida al amparo de lo dispuesto en el presente Reglamento.

c) La inobservancia por acción u omisión, o el incumplimiento de los requisitos o prohibiciones contenidos en los preceptos de la Ley 2/1986, de 19 de abril, y en el presente Reglamento, siempre que las mismas no tengan la consideración de infracción muy grave o grave.

Artículo 47. Sanciones y prescripción.

1. De conformidad con lo dispuesto en el artículo 31.1 de la Ley 2/1986, de 19 de abril, las infracciones calificadas muy graves serán sancionadas con multa de 30.050,62 euros hasta 300.505 euros; las graves con multa de 601,02 euros a 30.050,61 euros y las leves con multa de hasta 601,01 euros. Además, cuando se aprecie fraude, la multa no podrá ser en ningún caso inferior al quíntuplo de las cantidades defraudadas.

2. Las infracciones que hubieren sido sancionadas conforme a lo dispuesto en el apartado anterior llevarán aparejadas, de acuerdo con su naturaleza, las siguientes consecuencias o sanciones accesorias:

a) Devolución, a las personas perjudicadas que hubieran sido identificadas, de los beneficios ilícitamente obtenidos o, en su defecto, abono a la Hacienda de la Comunidad Autónoma andaluza.

b) En el caso de infracciones muy graves o graves, la suspensión o revocación de la autorización de funcionamiento concedida, procediendo a la clausura temporal o definitiva de la sala de bingo.

Las salas de bingo clausuradas por revocación de la autorización de funcionamiento no podrán destinarse durante cinco años a la práctica del juego del bingo, sea la misma o distinta la empresa de juego titular de la autorización. Cuando la actividad principal que se ejerza por la empresa autorizada en el local no sea el juego, la clausura no podrá exceder de seis meses.

c) El precintado de los elementos de juego y, en su caso, su inutilización.

d) La suspensión o cancelación definitiva de la inscripción administrativa en la sección correspondiente del Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía de las personas autoras materiales de la infracción y de las que lo indujeren u ordenaren y, en su caso, la retirada de la acreditación expedida a las personas que desempeñen las funciones de jefatura de sala.

3. Los elementos de juego quedarán afectos al pago de las sanciones que se impongan.

4. Para la imposición de las sanciones se tendrán en cuenta las circunstancias previstas en el artículo 31.7 de la Ley 2/1986, de 19 de abril, y, en su defecto, las previstas con carácter general en las normas reguladoras del régimen sancionador de espectáculos públicos y actividades recreativas.

5. A las infracciones y sanciones que se impongan con base al presente Reglamento les será de aplicación lo dispuesto, sobre prescripción y caducidad, en el artículo 28 de la Ley 13/1999, de 15 de diciembre, de Espectáculos Públicos y Actividades Recreativas de Andalucía.

Artículo 48. Medidas cautelares.

1. Si se han cometido presuntas infracciones graves o muy graves, el órgano competente para resolver el procedimiento sancionador podrá acordar como medida cautelar, además de las previstas en la normativa reguladora del régimen sancionador de espectáculos públicos y actividades recreativas, el precinto o comiso del material utilizado para la comisión de la infracción.

No obstante lo anterior, cuando existan razones de urgencia inaplazable, podrán ser adoptadas tales medidas por el órgano competente para incoar el procedimiento o por el órgano instructor del mismo.

2. El material decomisado será depositado en el lugar que se determine hasta que haya adquirido firmeza la resolución que ponga fin al procedimiento sancionador, en la que se acordará su destino.

3. El material precintado podrá quedar depositado, en tanto no se autorice su desprecinto o se acuerde, en su caso, el comiso del mismo, en el lugar en que estuviera instalado, respondiendo la empresa de juego titular y, en su caso, solidariamente la empresa de servicios, tanto del quebrantamiento de los precintos como de la custodia de aquéllos.

Artículo 49. Personas responsables.

Son responsables de las infracciones tipificadas en el presente Reglamento, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 31.8 de la Ley 2/1986, de 19 de abril, las empresas de juego titulares de la autorización de funcionamiento de la sala de bingo o titulares del establecimiento no autorizado donde dicho juego se practique, y solidariamente, en su caso, las empresas de servicios que tengan encomendada la gestión del juego o las personas organizadoras del mismo.

Artículo 50. Órganos competentes.

1. Las sanciones aplicables a las infracciones contempladas en el presente Reglamento serán impuestas, con independencia del órgano que haya iniciado el procedimiento sancionador, por:

a) La persona titular de la Delegación de la Consejería competente en materia de juego y apuestas, las correspondientes a infracciones leves y graves cometidas en el ámbito territorial de su competencia.

b) La persona titular de la Dirección General competente en materia de juego y apuestas, las correspondientes a infracciones muy graves desde 30.050,62 euros hasta 90.000 euros.

c) La persona titular de la Consejería competente en materia de juego y apuestas, las correspondientes a infracciones muy graves desde 90.001 euros hasta 150.000 euros.

d) El Consejo de Gobierno, las correspondientes a infracciones muy graves de más de 150.000 euros.

2. La imposición de las sanciones accesorias previstas en el artículo 47.2 corresponderá al órgano que sea competente para imponer la sanción principal, de acuerdo con lo dispuesto en el apartado anterior.

Asimismo, cuando se aprecie fraude, la sanción pecuniaria no podrá ser en ningún caso inferior al quíntuplo de las cantidades defraudadas, correspondiendo su imposición al órgano que, de acuerdo con el apartado anterior, fuese competente de no haberse producido dicho fraude.

3. En caso de apreciarse la comisión de varias infracciones, la competencia para resolver corresponderá al órgano competente para sancionar la infracción de mayor gravedad, de acuerdo con lo previsto en los apartados anteriores.

Artículo 51. Vigilancia y control.

1. La inspección y vigilancia de lo regulado en el presente Reglamento corresponde a la Inspección del Juego y Espectáculos Públicos de la Junta de Andalucía y a los miembros habilitados de la Unidad del Cuerpo Nacional de Policía adscrita a la Comunidad Autónoma de Andalucía en el ejercicio de sus funciones.

2. La actuación de la Inspección y de los miembros de la Unidad del Cuerpo Nacional de Policía adscrita a la Comunidad Autónoma de Andalucía se desarrollará, especialmente, mediante visita a los establecimientos, locales o lugares donde se practique el juego del bingo, a las empresas explotadoras y a los fabricantes del material de juego.

3. El personal funcionario de la Inspección del Juego y Espectáculos Públicos y de la Unidad del Cuerpo Nacional de Policía adscrita a la Comunidad Autónoma de Andalucía están facultados tanto para examinar locales, documentos, máquinas, equipos y todo lo que pueda aportar información para el cumplimiento de su tarea, como para requerir de las empresas de juego, ya sean titulares o de servicio, y al personal al servicio de las salas de bingo a que hace referencia el presente Reglamento, la aportación de datos, documentos o cualquier otro instrumento.

4. Las empresas de juego, ya sean titulares o de servicio, y el personal al servicio de las salas de bingo en el momento de la inspección, no impedirán, obstaculizarán ni, en general, obstruirán la actividad inspectora, viniendo obligadas a facilitar al personal funcionario de la Inspección del Juego y Espectáculos Públicos y al de la Unidad del Cuerpo Nacional de Policía adscrita a la Comunidad Autónoma de Andalucía y, en su caso, al de las restantes Fuerzas y Cuerpos de Seguridad del Estado que puntualmente colaboren en las inspecciones con la Consejería competente en materia de juego y apuestas, el acceso a los locales y a las dependencias anejas y a proporcionar a los mismos los libros y documentos que les sean solicitados.

5. Se considerará obstrucción a la función inspectora, las siguientes actuaciones:

a) Negar la entrada al personal funcionario de la Inspección del Juego y Espectáculos Públicos o al de la Unidad del Cuerpo Nacional de Policía adscrita a la Comunidad Autónoma de Andalucía, o su permanencia en el local, dependencia o lugar donde se encuentren personas o se halle instalado o depositado material de juego.

b) Ofrecer resistencia al examen de instrumentos o elementos de juego, libros o documentos precisos para la acción inspectora o, en su caso, la no aportación de documentación en el plazo establecido cuando se hubiera requerido y notificado formalmente.

c) La no identificación del personal al servicio de la sala de bingo cuando sea requerida por los miembros de la Inspección o de la Unidad del Cuerpo Nacional de Policía adscrita a la Comunidad Autónoma de Andalucía.

d) El cambio o traslado de los elementos de juego precintados o decomisados a otro lugar distinto de aquél en que se fijó como de depósito, sin autorización previa del órgano encargado de la tramitación del procedimiento sancionador.

Artículo 52. Procedimiento sancionador.

Las sanciones por infracciones previstas en el presente Reglamento se impondrán de conformidad con el procedimiento establecido en el Título VIII de la Ley 2/1986, de 19 de abril, y con las normas aplicables de carácter general al régimen sancionador de espectáculos públicos y actividades recreativas.

§ 116 ORDEN 3 JULIO 1997. REGULA Y ESTABLECE CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DE LA MODALIDAD DE BINGO INTERCONECTADO

(BOJA núm. 87, de 29 julio [LAN 1997, 290])

Primero.

Se aprueban las condiciones técnicas del sistema de bingo interconectado que se insertan en el Anexo Único de la presente Norma y a las que deberán someterse aquellas Salas de la Comunidad Autónoma que, a tenor de lo dispuesto en el artículo 43.2 del Reglamento del Juego de Bingo, obtengan la autorización correspondiente de la Delegación del Gobierno de la Junta competente.

Segundo.

La presente Orden entrará en vigor a los veinte días de su publicación en el «Boletín Oficial de la Junta de Andalucía».

ANEXO ÚNICO

Condiciones técnicas del sistema de Bingo Interconectado de Salas de Bingo autorizadas en la Comunidad Autónoma de Andalucía

1. Descripción del Sistema.

El sistema de Bingo Interconectado de la Comunidad Autónoma de Andalucía consistirá en la interconexión de los sistemas informáticos de las diversas Salas de Bingo a un ordenador central que controlará el desarrollo de esta modalidad de juego intercambiando información en tiempo real con las salas.

El sistema podrá dividirse y conformarse, uniprovincial o multiprovincialmente, por bloques de diferentes salas de bingo que, mediante acuerdo protocolizado notarialmente, constituyan el oportuno consorcio en el que, asimismo, se designará la persona o personas responsables ante la Administración y jugadores del adecuado funcionamiento del sistema de bingo interconectado.

Para su funcionamiento, existirá un centro de control dotado de un ordenador central, de cuyo mantenimiento responderán solidariamente todas las salas de bingo acogidas a cada bloque. En las salas de bingo participantes deberán instalarse ordenadores que se comunicarán con el central para intercambiar información en tiempo real durante el desarrollo del juego.

El ordenador central deberá ser una máquina tolerante a fallos o de alta disponibilidad, y estará dotada de un sistema de alimentación ininterrumpida, disponiendo, al mismo tiempo, de la capacidad de proceso y comunicaciones necesarias para los requerimientos en tiempo real propios del juego, así como de las bases de datos necesarias (datos de salas, cartones posibles, cartones vendidos, bolas extraídas, etc.).

El ordenador central deberá realizar, entre otras, las funciones de verificación de datos de ventas, cálculo del importe de premios, monitorización del juego de las salas en tiempo real –incluyendo la recepción de las secuencias de bolas extraídas–, recepción de datos del ganador del bingo interconectado, comprobación de la veracidad del ganador y transmisión del mismo a las salas y generación de informes con los datos recibidos de las salas.

Las salas acogidas al sistema de bingo interconectado dispondrán de un ordenador, con capacidad de proceso y comunicaciones para el desarrollo del juego con el ordenador central. Deberá disponer de impresora y tener capacidad para proporcionar un interfaz de usuario alfanumérico, presentar gráficos en color, así como un sistema amigable de introducción de datos, como, entre otros, el de la secuencia de bolas extraídas. Sus funciones consistirán, entre otras, en la conexión con el ordenador central, envío de información sobre el juego y secuencia de bolas extraídas, aviso al ordenador central cuando se cante bingo y manejo de la impresora.

2. Funcionamiento del sistema.

Antes de comenzar la sesión del día, cada ordenador de sala deberá establecer comunicación con el ordenador central, enviándole su identificativo y clave de acceso, el cual los validará en su caso y aceptará la comunicación, enviando a cada sala la cuantía del premio principal del Bingo Interconectado. El ordenador de la sala podrá desconectarse hasta el principio de la primera partida.

Antes del comienzo de cada partida, el ordenador de sala volverá a conectarse con el ordenador central, enviándoles, entre otros, los datos relativos a la partida que va a tener lugar, el precio por cartón, número de cartones vendidos y los números de serie de éstos. Dichos datos deberán ser introducidos por el operador de la sala. A continuación el ordenador central deberá comprobar automáticamente dichos datos y, en su caso, dará su conformidad para que se inicie el juego.

Una vez iniciada la partida, se irán mecanizando las bolas extraídas por mediación del operador de sala quien las transmitirá en tiempo real al ordenador central que almacenará dicha información en su base de datos. El ordenador central deberá almacenar y validar en tiempo real los datos procedentes de los ordenadores de sala, transmitir datos a éstos, validar cartones ganadores de las salas y realizar de forma continua todos aquellos cálculos necesarios del sistema de bingo interconectado. Cuando por algún jugador se cante bingo con opción al premio de bingo interconectado, se verificará su validez en la sala y se introducirá en el ordenador el número de serie del cartón premiado, transmitiéndose esta información al ordenador central que verificará automáticamente la validez del premio.

El ordenador central comunicará simultáneamente a todas las salas la obtención del premio del bingo interconectado, realizando, además, el cálculo del nuevo premio principal y la cantidad destinada a la nueva reserva. En las salas se interrumpirá la partida para anunciar la obtención del bingo interconectado y el nuevo premio. Una vez sobrepasado el límite de extracción de bola que determine el bingo interconectado, las salas se desconectarán automáticamente del ordenador central hasta el comienzo de la siguiente partida.

Una vez que todas las salas de un mismo bloque comuniquen el fin de sesión al ordenador central, éste deberá calcular automáticamente la cuantía del premio principal y de la cantidad destinada a reserva con las que comenzará la sesión del día siguiente.

3. Arquitectura del sistema.

a) Ordenador Central.

El sistema del ordenador deberá ser tolerante a fallos, debiendo tener un hardware totalmente replicado en su interior, disponiendo de procesador, disco, memoria y fuente de alimentación dobles funcionando en paralelo, al objeto de que, en caso de avería de cualquier componente, el sistema continúe funcionando sin interrupción y sin pérdida alguna de rendimiento.

Los requisitos mínimos del Ordenador Central deberán tener la siguiente configuración: Configuración Dúplex con 2 Unidades de Proceso, cada una de ellas con los siguientes elementos:

– Procesador a 200 MHz o superior.

– 128 MB RAM como mínimo.

– Caché de 1 MB como mínimo.

– 8 GB disco (en espejo). Disponibilidad real de 4 GB como mínimo.

– Controlador síncrono con un mínimo de 4 puertas.

– Controlador Ethernet.

– Cinta DAT 4 GB.

– Sistema operativo adecuado y óptimo.

Asimismo, el sistema deberá contar con adaptador para protocolos de comunicaciones X.25 y software X.25 o versiones superiores y más eficientes; impresora láser, sistema de alimentación ininterrumpida, 5 kW; autonomía de 30 minutos, On-Line, 220/220 V y software de Base de Datos.

Igualmente, deberá estar provisto de los adecuados mecanismos de salvaguarda de caída de las comunicaciones y mecanismos de cifrado para la protección de la información a través de las líneas de comunicaciones, que en cualquier caso deberán tener la condición de replicadas.

b) Ordenadores de Sala.

Deberán constar de un ordenador con procesador Pentium o superior, dotado de una tarjeta de comunicaciones X.25 o versión superior para la conexión con el ordenador central. Este ordenador será el encargado de correr la aplicación principal del juego en la sala. La comunicación con el ordenador central se realizará utilizando el protocolo de comunicaciones X.25 o versión superior y deberá manejar cualquier situación de fallo en comunicaciones, tales como errores de transmisión o pérdida de comunicación.

4. Aplicaciones/software.

La aplicación informática on-line que controle el proceso del juego y la comunicación con los ordenadores de sala deberá contemplar, entre otras, las siguientes funciones:

– Almacenar y validar los datos procedentes de los ordenadores de sala, transmitir datos a los ordena-

dores de las salas, validar los cartones ganadores de salas y realizar todos aquellos cálculos necesarios del juego del bingo interconectado.

– Controlar adecuadamente todos los imprevistos durante el juego, tales como la pérdida de comunicación con alguna sala o la recepción de datos incorrectos o manipulados, detectando y corrigiendo cualquier anomalía.

– Proporcionar un interfaz de control de las conexiones en curso y de alarmas.

La aplicación off-line consistirá en un software de gestión básico que deberá proporcionar las siguientes funciones:

– Entrada de datos para introducción de información referida a los cartones, salas de bingo y demás datos necesarios del sistema.

– Evacuar consultas y emitir informes de datos históricos del juego.

– Ajustar los parámetros del juego a condiciones diversas.

La aplicación de comunicaciones deberá gestionar de forma fiable la comunicación entre los ordenadores y deberá proporcionar las siguientes funciones:

– Aceptar y controlar las conexiones de los ordenadores de sala, con capacidad para gestionar con agilidad la comunicación simultánea durante el juego con todos los ordenadores de las salas conectadas.

– Recibir los datos de las salas en tiempo real, garantizando la seguridad e integridad de los mismos y entregarlos a la aplicación del juego.

– Controlar cualquier eventualidad en las comunicaciones, tales como desconexiones inesperadas, errores de comunicación, etcétera.

– Para garantizar la rapidez necesaria, este software deberá desarrollarse directamente sobre el protocolo de comunicaciones X.25 o versión superior.

La aplicación de los ordenadores de sala será la encargada de llevar a cabo todas las tareas especificadas para el correcto funcionamiento de la modalidad de bingo interconectado en las salas, y estará integrado con el sistema telemático que regule el control de juego de cada Sala.

5. Seguridad del sistema.

El sistema informático del bingo interconectado deberá contar con elementos o mecanismos que impidan que personas no autorizadas tengan acceso a informaciones sobre los datos de personas sensibles al juego incluidas en el Registro de Prohibidos o que puedan enviar información manipulada suplantando el lugar de alguno de los elementos del sistema. En cualquier caso, el sistema deberá contar con los adecuados mecanismos de seguridad que garanticen la confidencialidad e integridad de la información.

A tal efecto, cada Sala dispondrá de un Código o clave que la identifique y que la distinga del resto de las salas. Dicha clave será asignada automáticamente por el Ordenador Central y comunicada al ordenador de sala sin intervención humana alguna. Los códigos de sala serán actualizados periódicamente y sin previo aviso por el Ordenador Central y serán imprescindibles para el establecimiento de la comunicación y el intercambio de mensajes entre salas y Ordenador Central.

Asimismo, el ordenador central deberá facilitar de forma exclusiva y automática a la Inspección del Juego y Espectáculos Públicos, a través del sistema de comunicaciones, la identificación de los operadores y, a tiempo real y diferido, información íntegra de las operaciones que éstos efectúen.

El Ordenador Central deberá enviar al principio de cada sesión un código de sesión a cada sala. Dicho código deberá ser insertado en aquellos mensajes cuya importancia lo requiera, como aviso de Bingo, etc. Por otra parte, el código deberá ser generado de forma aleatoria y ser diferente para cada sala acogida al sistema. El Ordenador Central tendrá capacidad para modificar dicho código sin previo aviso durante el transcurso de cada sesión.

El tratamiento de códigos o claves se deberá realizar sin intervención humana alguna, por lo que no existirá ninguna persona que pueda tener conocimiento de los códigos.

Todo mensaje que sea enviado desde una sala al Ordenador Central irá acompañado de una palabra generada a partir del contenido del mensaje, utilizando un algoritmo determinado. En recepción, el Ordenador Central utilizará el algoritmo y el contenido del mensaje para calcular dicha palabra, que deberá coincidir con la enviada por la sala junto con el mensaje. En caso de que no coincidan, el Ordenador Central deberá rechazar el mensaje al existir posibilidades de manipulación del contenido.

El algoritmo será variable y sus parámetros serán asignados por el Ordenador Central al comienzo de cada sesión y enviados a la sala en el momento de su conexión. El Ordenador Central podrá modificar dichos parámetros, y por consiguiente el algoritmo, en cualquier momento de la sesión.

b) Aragón

§ 117 DECRETO 335/2001, DE 18 DICIEMBRE. APRUEBA EL REGLAMENTO DEL JUEGO DEL BINGO Y DE SUS DISTINTAS MODALIDADES

(BOA núm. 153, de 28 diciembre [LARG 2001, 476])

El Estatuto de Autonomía de Aragón atribuye, en su artículo 35.1.36ª a la Comunidad Autónoma de Aragón la competencia exclusiva en materia de casinos, juegos, apuestas y combinaciones aleatorias, excepto las apuestas y loterías del Estado.

El Real Decreto 1055/1994, de 20 de mayo, traspasó a la Comunidad Autónoma de Aragón funciones y servicios en las señaladas materias.

Mediante Decreto 181/1999, de 28 de septiembre, del Gobierno de Aragón, se adscribieron al Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales, las competencias de ordenación, normativa y gestión en materia de casinos, juegos y apuestas, a excepción de la gestión de los tributos sobre el juego.

La Comunidad Autónoma de Aragón mediante el Decreto 183/1994, de 31 de agosto, de la Diputación General de Aragón, y la Orden de desarrollo de 13 de julio de 1995, del Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales, estableció nuevas modalidades del juego del bingo, a través de las conocidas como Bingo Acumulado e Interconectado, basadas en atribución de premios adicionales al jugador que obtenga el premio del Bingo Ordinario, cuando el número de bolas extraídas hasta su obtención suponga un evento singular, al no superar el previsto en la norma para cada una de estas modalidades, y que vinieron a modificar, si bien, no esencialmente, el Juego del Bingo establecido por Orden de 9 de enero de 1979, del Ministerio de Interior, por la que se aprobó el Reglamento del Juego del Bingo. Este Decreto fue derogado por el Decreto 31/1999, de 23 de marzo, por el que se aprobó el Reglamento de las modalidades del Bingo Acumulado, Interconectado y Plus del Juego del Bingo, creándose esta última modalidad para dotar al juego de un mayor dinamismo y lograr una mejor distribución de los premios. Dicho Decreto a su vez sufrió una modificación de carácter técnico que fue introducida a través del Decreto 98/2000, de 16 de mayo, del Gobierno de Aragón.

La voluntad de las Cortes de Aragón de dotar a nuestra Comunidad de una Ley que, además de regular adecuada y globalmente cuanto se refiere al juego, atendiera a las circunstancias sociales, económicas y administrativas propias de Aragón, determinó la aprobación de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón. Norma que con visión de conjunto y criterio de unidad, recoge en su articulado las directrices básicas a las que debe ajustarse la planificación y ordenación del juego, configurándose como marco de referencia de un cuerpo normativo propio en materia de juegos de suerte, envite o azar, en cuya conformación se inscribe la presente norma reglamentaria.

La Ley del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón en su artículo 5.2 c) establece que en el Catálogo de Juegos y Apuestas autorizados en la Comunidad Autónoma de Aragón se comprenderán, junto con otros, el Juego del Bingo, en sus distintas modalidades.

Corresponde al Gobierno de Aragón, de acuerdo con el artículo 10.3 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, y Disposición Final Primera del mismo Cuerpo Legal, aprobar los reglamentos específicos de cada juego incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas y modificar las características y cuantías de las jugadas y premios.

Por tanto, y dando cumplimiento al mandato del legislador se procede mediante este Decreto a abordar de una manera integral el sector del Juego del Bingo y de sus distintas modalidades, derogándose la normativa autonómica antes reseñada por la que se regulan las modalidades de Bingo Acumulado, Interconectado y Plus del Juego del Bingo.

Este Decreto viene a desplazar a la Orden de 9 de enero de 1979, de Ministerio de Interior, por la que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo, normativa, hasta la fecha, aplicable en Aragón, en

virtud de la Disposición Transitoria Segunda de la Ley del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.

Con esta normativa se pretende disponer de una norma propia que recoja, en la medida de lo posible, la mayor parte de las inquietudes del sector, conjugando éstas con las directrices que marca la Administración de la Comunidad Autónoma, simplificando el Juego del Bingo y aumentando las condiciones de seguridad en el juego y las garantías de los derechos de la Administración, de las empresas explotadoras de salas de bingo y de sus usuarios, así como ajustar el número de salas y el aforo de las mismas a la realidad social aragonesa.

La implantación del euro como moneda única europea, a partir del 1 de enero de 2002, hace precisa una modificación en todo el sector del juego, a la que el Juego del Bingo no es ajena. No obstante, las dificultades técnicas del sector para adaptarse a la inminente implantación del euro y simultáneamente al texto de Decreto que se aprueba, aconsejan la redacción de la Disposición Final Segunda, a fin de garantizar el normal desenvolvimiento del Juego del Bingo y la progresiva adaptación de todos los sujetos afectados por el nuevo marco normativo.

El Decreto consta de dos Disposiciones Adicionales, siete Disposiciones Transitorias, una Disposición Derogatoria, dos Disposiciones Finales y siete Anexos. En el Anexo «I» se inserta el Reglamento del Juego del Bingo y de sus distintas modalidades, con un total de ochenta y cuatro artículos, distribuidos en Títulos y Capítulos, en el Anexo «II» consta el modelo de documento profesional que deberá ostentar el personal que desempeñe sus servicios en las salas de bingo. En el Anexo «III» figura el modelo de hojas de incidencias y reclamaciones que deberán existir en las salas de bingo, y como Anexos «IV», «V», «VI» y «VII» se incluyen el acta de apertura, el acta de jugada sin premio, el acta de jugada con premio y el acta de cierre.

El Reglamento aprobado por este Decreto determina su propio objeto, ámbito de aplicación y régimen jurídico, señala los requisitos que han de cumplir las entidades y sociedades mercantiles para ser titulares de las autorizaciones administrativas y de las inscripciones necesarias para el desarrollo de las actividades relacionadas con la organización, gestión y desarrollo del Juego del Bingo y de sus distintas modalidades, determina el régimen de las autorizaciones de las salas de juego y de las empresas de servicios, regula el régimen de garantías necesarias, los elementos accesorios y actividades autorizadas, los requisitos y las funciones del personal, el control de acceso al local, el desarrollo, reglas de juego y el control del Bingo Ordinario y de sus modalidades de Bingo Plus y Bingo Interconectado y el régimen de inspección y sanciones.

En esta norma se recogen modificaciones concretas respecto a la normativa anterior. Como ejemplo pueden enumerarse la desaparición de la necesidad de vincular la autorización de sala de bingo a una entidad benéfica, deportiva, cultural, turística o asimilada, posibilitando la inscripción de sociedades mercantiles, bajo la forma jurídica de Sociedad Anónima, como titulares directas de las autorizaciones de instalación de salas de bingo, manteniéndose, sin embargo, la continuidad del régimen jurídico anterior. También se introducen modificaciones en el personal de las salas de bingo, concediendo una mayor flexibilidad en la organización de las salas de juego facilitando la sustitución entre personal técnico de igual Grupo Profesional, aunque pertenecientes a distinta Categoría Profesional y estableciendo la desaparición de las plantillas mínimas, además se prevé la libertad de horarios, dentro de unos límites, la supresión de la categoría de salas especiales, la planificación del número de salas de bingo y aforo permitido en la Comunidad Autónoma de Aragón, respetando las autorizaciones ya existentes, la supresión de la modalidad del Bingo Acumulado y la necesidad de constituir una sociedad anónima cuyo objeto social único y exclusivo sea el control del desarrollo de las modalidades del Juego del Bingo Plus y del Bingo Interconectado, centralizando y procesando el intercambio de información con las salas interconectadas, adheridas previo pago de canon de adhesión.

Esta disposición ha sido sometida al procedimiento de información en materia de normas y reglamentaciones técnicas y de reglamentos relativos a los servicios de la sociedad de la información, previsto en la Directiva 98/34/CE, del Parlamento Europeo y del Consejo de 22 de junio, modificada por la Directiva 98/48/CE, de 20 de julio, así como Real Decreto 1337/1999, de 31 de julio, que incorpora estas Directivas al ordenamiento jurídico español.

Por cuanto antecede, consultadas las asociaciones, organizaciones y empresarios afectados en el ámbito de aplicación de este Decreto, consultada la Organización Mundial de Comercio, de conformidad con el Dictamen de la Comisión Jurídica Asesora del Gobierno de Aragón, a propuesta del Vicepresidente y Consejero de Presidencia y Relaciones Institucionales, y previa deliberación del Consejo de Gobierno, en su reunión del día 18 de diciembre de 2001, dispongo:

Artículo único.

Se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo y de sus distintas modalidades, que se inserta como Anexo «I» a este Decreto, así como los Anexos «II» a «VII» que se incluyen en este Decreto.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera. Ensayos previos.

La Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón podrá suscribir acuerdos o convenios con otras Administraciones competentes en materia de juego para la práctica de los ensayos previos de las homologaciones precisas de los elementos necesarios para el desarrollo del Juego del Bingo.

Segunda. Competencias.

La gestión de las competencias atribuidas por este Decreto al Consejero titular del Departamento competente en materia de juego, así como a la Dirección General con competencias en la materia, se entenderán gestionadas en las provincias de Huesca y de Teruel por los órganos a los que se les confieran competencias en materia de juego, por los correspondientes Decretos de estructura orgánica.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera. Eficacia de las autorizaciones otorgadas conforme al régimen jurídico derogado.

Las autorizaciones de las entidades titulares de las autorizaciones de salas de bingo y de las empresas de servicios otorgadas conforme al régimen jurídico anterior al aprobado por este Decreto, seguirán siendo eficaces durante el tiempo de duración con el que fueron originariamente obtenidas. Las renovaciones de estas autorizaciones se otorgarán conforme a lo establecido en los artículos 11 y 15 del Reglamento aprobado por este Decreto.

Segunda. Autorizaciones.

1. Las renovaciones de las autorizaciones se efectuarán conforme a los requisitos y condiciones que se establecen en esta norma.

2. Los expedientes que se encuentren en tramitación, en la fecha de entrada en vigor de este Decreto, deberán ajustarse a lo dispuesto al mismo y cumplir sus requisitos, exigencias, condiciones o trámites, a cuyo fin el órgano competente podrá requerir a los interesados la aportación de la documentación o información que resulte necesaria.

3. La limitación contemplada en el artículo 20 del Reglamento aprobado por este Decreto no será de aplicación para aquellas solicitudes de autorización para la instalación de salas de bingo o de permiso de explotación de las mismas que se encuentren en tramitación en la fecha de entrada en vigor del presente Decreto.

Tercera. Documentos profesionales.

1. Los documentos profesionales expedidos con anterioridad a la entrada en vigor del presente Decreto caducarán en la fecha en ellos fijada.

2. Los documentos profesionales que se expidan a partir de la entrada en vigor de este Decreto se formalizarán según modelo que se inserta en Anexo «II» de este Decreto.

Cuarta. Eliminación del Bingo Acumulado y de su reserva.

1. El día de la entrada en vigor del presente Decreto dejarán de efectuarse detracciones destinadas al Bingo Acumulado y a su reserva.

2. Con el fin de proceder a eliminar las cantidades acumuladas por cada sala de bingo para el premio de Bingo Acumulado y para su reserva, cada establecimiento deberá abonar al jugador ganador del primer Bingo Ordinario cantado en la partida que se celebre a partir de las diecinueve, veinte y veintiuna horas, respectivamente, un importe adicional de 601,01 euros a partir del mismo día de la entrada en vigor del presente Decreto y durante los siguientes días en que el establecimiento permanezca abierto hasta que se agoten las cantidades mencionadas. La última jugada alcanzará el importe en euros que reste en las cantidades acumuladas para el Bingo Acumulado y para su reserva.

No obstante, lo dispuesto en el párrafo anterior, aquellas salas de bingo cuyo horario de funcionamiento se inicie a partir de las veinte horas en adelante, para la eliminación de las cantidades mencionadas, el establecimiento correspondiente deberá abonar al jugador ganador del primer Bingo Ordinario cantado en la partida que se celebre a partir de las veintiuna horas y treinta minutos y a las veintidós horas y treinta minutos, respectivamente, un importe adicional de 901,52 euros. Igualmente, la última jugada alcanzará el importe en euros que reste en las cantidades acumuladas para el Bingo Acumulado y para su reserva.

3. En caso de que en una misma partida haya más de un jugador que cante bingo, el premio adicional de 601,01 euros, o el de 901,52 euros, se repartirá de forma proporcional entre los ganadores.

4. Se comunicará a la Dirección General competente en materia de juego cada vez que sea

concedida la cantidad adicional, contemplada en el apartado segundo de esta Disposición Transitoria, debiendo remitir al citado órgano el acta de partida junto con los datos identificativos del jugador o jugadores que perciban el premio. Así mismo, cada una de las salas comunicará a la Dirección General competente en materia de juego cuando se le terminen las cantidades que configuraban el premio del Bingo Acumulado y su reserva.

Quinta. Solicitud de explotación del Bingo Plus y del Bingo Interconectado.

1. Los titulares de salas de bingo o de las empresas de servicios que a la fecha de entrada en vigor del Reglamento aprobado por este Decreto dispusieran de autorización para la explotación del Juego del Bingo Interconectado y del Bingo Plus y deseen continuar explotando las modalidades de Bingo Plus y de Bingo Interconectado, en la forma prevista en los artículos 52 y 53 del Reglamento aprobado por este Decreto, deberán comunicarlo a la Dirección General competente en materia de juego en el plazo de un mes desde la fecha de entrada en vigor de la presente norma.

2. La Dirección General competente en materia de juego, a la vista de la documentación presentada resolverá motivadamente en el plazo de un mes, desde la presentación de la solicitud. En el caso de que la resolución fuera favorable a lo solicitado por los titulares de salas de bingo o de las empresas de servicios deberán adjuntar el justificante del depósito de la fianza regulada en el artículo 71 del Reglamento aprobado por este Decreto.

Sexta. Dotación inicial de los premios del Bingo Plus y del Bingo Interconectado.

En la fecha que la Dirección General competente en materia de juego designe para el inicio del nuevo Juego del Bingo Plus y del Bingo Interconectado, la sociedad mercantil prevista en la Disposición Transitoria séptima del Decreto y en el Título VII del Reglamento aprobado por este Decreto deberá estar debidamente constituida a los efectos de poder dotar dichos premios y sus reservas procediendo del siguiente modo:

a) Con el dinero procedente del Bingo Interconectado y del Bingo Plus, que se practicaban hasta esa fecha, así como con el de sus respectivas reservas, se dotará en primer lugar, al premio de Bingo Plus hasta su límite máximo y, en segundo lugar, a su reserva hasta su límite máximo. El resto se distribuirá en su totalidad, en primer lugar, al premio de Bingo Interconectado y el resto a su reserva, todo ello en caso de ser posible.

b) En caso de no poder dotar los premios y sus reservas, hasta sus límites máximos, se procederá en idéntico orden, dotando dichos premios y sus reservas hasta el límite que fuera posible, aplicándose desde el inicio de la primera jornada las detracciones recogidas en los artículos 55 y 56 de este Reglamento.

c) En el plazo de cinco días la sociedad encargada de centralizar y procesar el intercambio de información con las salas interconectadas, remitirá a la Dirección General competente en materia de juego, certificación de los movimientos realizados en cumplimiento del punto anterior, así como la certificación bancaria de los asientos iniciales efectuados en cada una de las cuentas corrientes abiertas a tal efecto.

Séptima. Adaptación del Centro Operativo del Bingo Interconectado de Aragón.

1. El ente gestor del actual Centro Operativo del Bingo Interconectado de Aragón (COBIA) deberá en el plazo de tres meses, contados desde la entrada en vigor de este Decreto, presentar ante el Departamento competente en materia de juego la constitución de dicho Centro como Sociedad Anónima, acompañando los contratos de adhesión suscritos entre éste y las salas de bingo adheridas.

2. El COBIA, deberá acreditar:

a) Documentación que avale que la constitución de la sociedad se ha efectuado conforme a la Ley de Sociedades Anónimas.

b) Justificación de disponer de suficientes medios técnicos que garanticen la continuidad y la seguridad en su actividad, debiendo funcionar mediante un único sistema informático, común para todas las salas adheridas, que permanecerá precintado de forma que resulte imposible cualquier intento de manipulación.

c) Documentación acreditativa de adaptación inicial y puesta en funcionamiento de los sistemas informáticos que se constituyan tanto en la sociedad mercantil como en las distintas salas de bingo, junto con certificación del Instituto Tecnológico de Aragón que acredite la revisión efectuada y su correcto funcionamiento. A estos efectos, la sociedad mercantil proporcionará a todas las salas, que lo soliciten y que deseen interconectarse al mismo, el programa informático que vaya a utilizarse y que haya sido previamente autorizado por el Consejero competente en materia de juego.

d) Documento acreditativo de haber constituido una fianza de 150.253,02 euros.

e) Justificante de pago de la tasa administrativa para su inscripción como empresa de juego.

f) Compromiso de facilitar a la Dirección General competente en materia de juego y a los órganos de inspección y control competentes correspondientes, la comprobación, inspección y control de la correcta transmisión de los datos entre las distintas salas de bingo y la unidad central del proceso de datos.

g) Compromiso de prestar el servicio de interconexión para la práctica de las modalidades del juego del bingo a las salas que lo soliciten.

3. El Departamento competente en materia de juego estudiará la documentación presentada por el COBIA, pudiendo recabar cuanta información, documentos e informes estime pertinentes, previa a la concesión de la autorización de explotación del Centro Operativo.

4. La concesión de la autorización se otorgará por orden del Consejero competente en materia de juego.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única.

Quedan derogados el Decreto 31/1999, de 23 de marzo, del Gobierno de Aragón, por el que se aprobó el Reglamento de las modalidades del Bingo Acumulado, Interconectado y Plus del Juego del Bingo, el Decreto 98/2000, de 16 de mayo del Gobierno de Aragón, que modificaba el anterior, así como cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo establecido en este Decreto y en el Reglamento aprobado en el mismo.

DISPOSICIONES FINALES

Primera. Facultad de desarrollo.

Se autoriza al Consejero de Presidencia y Relaciones Institucionales para dictar cuantas disposiciones y resoluciones sean precisas para la aplicación y desarrollo de este Decreto y el Reglamento que se aprueba por el mismo.

Segunda. Entrada en vigor.

Este Decreto y el Reglamento que se aprueba por el mismo entrarán en vigor el día uno de febrero de 2002, a excepción del apartado 6 del artículo 40 del Reglamento que será de aplicación a partir del uno de enero de 2002.

ANEXO I

Reglamento del Juego del Bingo y de sus distintas modalidades

TÍTULO I

OBJETO, ÁMBITO DE APLICACIÓN Y RÉGIMEN JURÍDICO

Artículo 1. Objeto.

Este Reglamento tiene por objeto regular el Juego del Bingo y de sus distintas modalidades, así como los requisitos y condiciones que han de cumplir sus entidades titulares y empresas de servicios, la instalación, funcionamiento y explotación de los establecimientos destinados a las salas de bingo, los locales donde se desarrolla dicho juego, los servicios y actividades que puedan prestarse en éstos, su personal, las actividades económicas relacionadas con el Juego del Bingo, las reglas del mencionado juego y el régimen de inspección y disciplinario.

Artículo 2. Definiciones.

1. El Juego del Bingo es una modalidad de juego, del tipo loterías, jugada sobre noventa números, del uno al noventa ambos inclusive, teniendo los jugadores como unidad de juego cartones o tarjetas, integrados por combinaciones numéricas de quince números distintos entre sí, distribuidos en tres líneas horizontales de cinco números cada una y en nueve columnas verticales, en cualquiera de las cuales puede haber dos o un número, pero sin que nunca haya una columna sin número.

2. Se denominan salas de bingo a los locales expresamente autorizados para la práctica del Juego del Bingo en sus distintas modalidades, mediante cartones oficialmente homologados, y cualquier otro sistema que, en su caso, se determine, cuya venta habrá de efectuarse, exclusivamente, dentro de la sala donde el juego se desarrolle, a la que sólo podrán acceder los usuarios, previo control identificativo realizado en el correspondiente control de admisión.

3. Se entiende por transferencia cualquier cambio de titularidad tanto en los activos del inmovilizado como de la explotación, así como la incorporación de nuevos socios, por ampliación de capital, fusión o transformación y por la transmisión de un montante de títulos representativos del capital de la entidad explotadora o cualesquiera otras operaciones que, aislada o acumulativamente, supongan una alteración de los accionistas o partícipes superior al cinco por ciento del capital social.

Artículo 3. Régimen jurídico.

1. La autorización, organización y desarrollo del Juego del Bingo en cualquiera de sus modalidades, se rige por lo dispuesto en la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, por las normas contenidas en el presente Reglamento y en las demás disposiciones que resulten de aplicación.

2. Quedan prohibidos todos aquellos juegos que, con igual o similar nombre constituyan modalidades del Juego del Bingo no previstas en la normativa vigente, o que se lleven a cabo al margen de las autorizaciones, requisitos y condiciones establecidas en la presente norma.

3. Para la práctica del Juego del Bingo las salas de bingo deberán haber obtenido previamente la autorización de instalación, que deberá hallarse vigente, así como el correspondiente permiso de explotación.

TÍTULO II

EMPRESAS AUTORIZADAS, RÉGIMEN DE LAS AUTORIZACIONES Y RÉGIMEN DE GESTIÓN DEL JUEGO

CAPÍTULO I

Empresas autorizadas

Artículo 4. Titulares de autorizaciones para el Juego del Bingo.

1. La organización, gestión y explotación del Juego del Bingo sólo podrá realizarse por aquellas entidades y sociedades autorizadas a tal efecto por la Dirección General competente en materia de juego, que deberán inscribirse en la sección correspondiente del Registro General del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, en la forma que reglamentariamente se determine.

2. Podrán ser titulares de autorizaciones de salas de bingo:

a) Las entidades benéficas, deportivas, culturales, turísticas o asimiladas que cumplan las siguientes condiciones:

1) Tratarse de sociedades, fundaciones o asociaciones.

2) Tener más de tres años de funcionamiento e ininterrumpida existencia legal, iniciándose este plazo desde el día siguiente a aquel en que fuese inscrita en el Registro administrativo correspondiente.

3) No ser titulares de más de una sala en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Aragón.

4) Realizar la explotación del juego por sí o bien a través de empresas de servicios autorizadas a tal efecto, que habrán de constituirse como Sociedades Anónimas, cuyo principal objeto sea la explotación de salas de bingo y cuyo capital social mínimo sea de 150.253,02 euros, que habrá de estar totalmente desembolsado y representado por acciones nominativas.

b) También podrán ser titulares de salas de bingo las sociedades mercantiles constituidas bajo la forma de Sociedad Anónima que cumplan las siguientes condiciones:

1) Tener como objeto social principal la explotación de salas de bingo, sin perjuicio de poder prestar actividades o servicios complementarios.

2) Disponer de un capital social mínimo de 150.253,02 euros que habrá de estar totalmente suscrito y desembolsado y representado por acciones nominativas.

3) La participación de capital extranjero en las empresas a que se refiere el presente Reglamento se ajustará en todo momento a la normativa vigente sobre inversiones extranjeras.

4) Ninguna persona física o jurídica podrá participar en la gestión de más de cinco salas de bingo, de modo que si una persona física o jurídica ya explotara, a través de una o varias sociedades anónimas, hasta cinco salas de bingo, no podrá participar en las acciones o participaciones del capital social de otras sociedades mercantiles que gestionen salas de bingo en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Aragón.

5) La transmisión de acciones o participaciones, así como las variaciones en su capital social

deberán ser autorizadas por el Consejero competente en materia de juego si su porcentaje es superior al cinco por ciento, en caso contrario bastará simple comunicación.

3. La superposición de sociedades explotadoras no comportará por sí sola minoración de las responsabilidades del ente titular de la autorización frente a la Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón.

4. Las personas adscritas o vinculadas por razón del servicio a los órganos administrativos a los que estén atribuidas las actuaciones gestoras en materia de juego o de su fiscalidad, no podrán ser titulares de las preceptivas autorizaciones para su explotación ni participar en el capital social de las entidades autorizadas. Dicha limitación personal se extenderá a sus cónyuges o personas con análoga relación de convivencia afectiva, ascendientes y descendientes en primer grado de consanguinidad o afinidad.

5. Las empresas titulares de salas de bingo tendrán la consideración de empresas operadoras de máquinas de juego respecto de los aparatos que exploten a través de la sala de bingo de su titularidad.

Artículo 5. Gestión en la llevanza del Bingo.

La organización y gestión del Juego del Bingo podrá ser realizada directamente por las entidades o sociedades titulares de la autorización o a través de empresas de servicios explotadoras, previamente autorizadas, según lo dispuesto a tales efectos en este Reglamento, asumiendo ante la Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón la responsabilidad que se derive de la gestión y desarrollo del juego.

CAPÍTULO II

Régimen de las autorizaciones de instalación de las Salas de Juego

Artículo 6. Solicitud de autorización de instalación.

1. Las entidades comprendidas en el artículo 4.2 a) de este Reglamento, siempre que cumplan los requisitos especificados en el mismo, podrán solicitar la autorización correspondiente para instalar una sala de bingo acompañando a la solicitud, la siguiente documentación:

a) Certificación literal del acuerdo adoptado por el órgano de gobierno en orden a solicitar la inscripción.

b) Certificación del Secretario, conteniendo la relación completa de los miembros de la Junta Directiva u órgano de gobierno de la entidad con indicación de sus cargos, domicilio, profesión, nacionalidad y Documento Nacional de Identidad o equivalente.

c) Certificado del Registro de Asociaciones o del Registro de Fundaciones, o en su caso, del Registro correspondiente a la naturaleza de la entidad, indicando la fecha de inscripción en el mismo.

d) Fotocopia compulsada de los Estatutos vigentes de la entidad, cuyo texto estará certificado por el Secretario de la entidad u órgano similar y visado por el Presidente de la misma.

e) Memoria firmada por el Secretario y visada por el Presidente, en la que consten: número de socios o miembros, relación valorada de bienes, número de reuniones celebradas por el órgano de gobierno durante los tres años anteriores a la fecha de la solicitud, liquidación de los presupuestos de ingresos y gastos de los tres últimos años y relación de todas aquellas actividades sociales efectuadas por la entidad durante el año anterior a la solicitud.

f) Proyecto de obras e instalaciones del local, redactado por un técnico competente en la materia y visado por el correspondiente colegio profesional. El contenido mínimo del proyecto será:

– Plano de situación, a escala 1/1.000, del edificio donde se vaya a situar la sala de bingo, indicando todas aquellas salas que se encuentren en un radio de 1.000 metros de la solicitada.

– Plano de planta en su configuración actual a escala 1/100.

– Plano de sección y fachada.

– Plano de situación prevista, con las cotas correspondientes.

– Plano de electricidad, con indicación de la situación de los puntos de luz, luces de emergencia, monitores y cualquier otro sistema previsto.

– Plano de ventilación y alcantarillado.

– Plano indicativo de todas aquellas medidas de seguridad adoptadas en relación con la legislación vigente.

– Memoria descriptiva del local en la que conste de forma obligatoria: superficie total, superficie y usos de los espacios en que se distribuya el local, situación de los mismos, del aparato extractor de

las bolas, de las pantallas luminosas, de los monitores y de todos aquellos elementos necesarios para la práctica del Juego del Bingo, del bar y de las instalaciones complementarias, de los servicios sanitarios, de la situación de las puertas ordinarias y de emergencia, de las medidas de seguridad, activa y pasiva, a instalar, y de los sistemas de acondicionamiento de aire y de control de la polución ambiental.

g) Informe municipal sobre la viabilidad del local en relación con la situación urbanística de la zona.

h) Documento que acredite la disponibilidad del local.

i) Justificante de pago de la tasa administrativa.

2. Las entidades comprendidas en el artículo 4.2 b) de este Reglamento, siempre que cumplan los requisitos especificados en el presente Reglamento, podrán solicitar la autorización correspondiente para instalar una sala de bingo acompañando a la solicitud la siguiente documentación:

a) Copia o testimonio de la escritura de constitución y, en su caso, de modificación de la sociedad inscrita en el Registro Mercantil y copia de los Estatutos.

b) Certificación de la relación de los miembros del órgano de gobierno de la sociedad, indicando sus cargos, domicilio, profesión y Documento Nacional de Identidad o documento equivalente, en caso de otra nacionalidad.

c) Copia legitimada del Número de Identificación Fiscal.

d) Proyecto de obras e instalaciones del local, redactado por un técnico competente en la materia y visado por el correspondiente colegio profesional. El contenido mínimo del proyecto será:

– Plano de situación, a escala 1/1.000, del edificio donde se vaya a situar la sala de bingo, indicando todas aquellas salas que se encuentren en un radio de 1.000 metros de la solicitada.

– Plano de planta en su configuración actual a escala 1/100.

– Plano de sección y fachada.

– Plano de situación prevista, con las cotas correspondientes.

– Plano de electricidad, con indicación de la situación de los puntos de luz, luces de emergencia, monitores y cualquier otro sistema previsto.

– Plano de ventilación y alcantarillado.

– Plano indicativo de todas aquellas medidas de seguridad adoptadas en relación con la legislación vigente.

– Memoria descriptiva del local en la que conste de forma obligatoria: superficie total, superficie y usos de los espacios en que se distribuya el local, situación de los mismos, del aparato extractor de las bolas, de las pantallas luminosas, de los monitores y de todos aquellos elementos necesarios para la práctica del Juego del Bingo, del bar y de las instalaciones complementarias, de los servicios sanitarios, de la situación de las puertas ordinarias y de emergencia, de las medidas de seguridad, activa y pasiva, a instalar, y de los sistemas de acondicionamiento de aire y de control de la polución ambiental.

e) Informe municipal sobre la viabilidad del local en relación con la situación urbanística de la zona.

f) Documento que acredite la disponibilidad del local.

g) Justificante de pago de la tasa administrativa.

Artículo 7. Resolución e inscripción de la autorización de instalación.

1. La Dirección General competente en materia de juego, a la vista de la documentación presentada, emitirá resolución motivada en el plazo de dos meses, desde la presentación de la solicitud con toda la documentación, concediendo o denegando la autorización de instalación solicitada.

2. Para la resolución de la solicitud el Director General competente en materia de juego podrá requerir la información complementaria oportuna.

3. Las resoluciones favorables a la autorización de instalación deberán recoger los siguientes extremos:

a) Fecha de autorización y de inscripción en la sección correspondiente del Registro General del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.

b) Denominación o razón social.

c) Dirección o domicilio social.

d) Número de inscripción en el Registro General del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.

e) Fecha de caducidad de la autorización.

4. La inscripción en la sección correspondiente del Registro General del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón se hará en la forma y conteniendo los datos que reglamentariamente se determine.

CAPÍTULO III

Régimen de los permisos de explotación de las Salas de Juego

Artículo 8. Solicitud de permiso de explotación.

1. Aquellas entidades o empresas que disponiendo de una autorización para instalar salas de bingo, y encontrándose inscritas en la sección de empresas de bingo del Registro General del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, quieran iniciar la explotación de una sala de bingo, solicitarán, de la Dirección General competente en materia de juego, el permiso de explotación, con una antelación mínima al inicio de la actividad de un mes.

2. La solicitud de permiso de explotación, reunirá todos los requisitos previstos en la normativa vigente, adjuntando en todos los casos la siguiente documentación:

a) Documento que acredite la representación de la persona o entidad solicitante por parte de quien suscriba la solicitud.

b) Licencia municipal de apertura, de acuerdo con lo establecido en la normativa sobre espectáculos públicos, actividades recreativas y establecimientos públicos.

c) Informe de Sanidad sobre las condiciones de iluminación, aireación, sonoridad y, en general, sobre las condiciones sanitarias de los locales.

d) Documento acreditativo de haber constituido fianza.

e) Presentación de las actas a que se refiere el artículo 45 de este Reglamento para su diligenciado.

f) Relación del personal que haya de prestar servicios en la sala de bingo, acompañando copia de los respectivos documentos de trabajo y de sus documentos profesionales.

g) Certificado suscrito por ingeniero sobre la idoneidad de las instalaciones para el fin para el que van a dedicarse.

Artículo 9. Resolución del permiso de explotación.

1. La Dirección General competente en materia de juego resolverá motivadamente en el plazo de dos meses desde la presentación de la solicitud y de toda la documentación exigida, otorgando el solicitado permiso de explotación, si el contenido de los documentos presentados y el resultado de la inspección se ajustaran a la normativa aplicable, o denegándolo en caso contrario. Transcurrido dicho plazo de tiempo sin dictar resolución expresa, se entenderá concedida la mencionada solicitud.

2. El permiso de explotación contendrá, como mínimo, los siguientes datos:

a) Denominación de la sala de bingo y localización exacta.

b) Entidad o sociedad titular del permiso de explotación de la sala y domicilio social de ésta.

c) Período de validez del permiso de diez años y renovable cada cinco.

d) Capacidad o aforo máximo de personas de la sala de bingo.

e) Categoría de la sala de juego.

f) Horario máximo de funcionamiento de la sala y, en su caso, temporadas de cierre de ésta.

g) Plazo para la definitiva puesta en funcionamiento de la sala de bingo.

h) Forma de gestión.

3. Si la apertura de la sala no se pudiera realizar en el plazo previsto en el permiso de explotación por causas ajenas a su titular, éste podrá solicitar la oportuna prórroga por un plazo máximo de tres meses. La prórroga se solicitará ante la Dirección General competente en materia de juego mediante escrito motivado, acompañado de la documentación acreditativa del motivo o causa de la solicitud, quien resolverá en el plazo de un mes desde su entrada en dicho organismo, entendiéndose estimada si transcurrido este plazo no hubiese recaído resolución expresa. En ningún caso procederá la concesión de dos prórrogas para proceder a la apertura de la sala, ni el período de tiempo de aquéllas podrá exceder, conjuntamente, de seis meses.

CAPÍTULO IV

Modificaciones y régimen jurídico de las autorizaciones de instalación y de los permisos de explotación

Artículo 10. Modificaciones de las autorizaciones de instalación y de los permisos de explotación.

1. Requerirán autorización previa del Consejero competente en materia de juego las siguientes modificaciones en las autorizaciones de instalación y en los permisos de explotación:

a) El traslado de la sala.

b) La modificación del régimen de gestión del juego, la sustitución de la empresa de servicios o la modificación del contrato suscrito con la misma.

c) Las modificaciones que impliquen variaciones en el aforo de la sala.

d) Las modificaciones que afecten a la seguridad, las instalaciones y los aparatos de juego.

e) Las circunstancias que impliquen la suspensión del funcionamiento de la sala, por un período de tres meses.

f) La transmisión de acciones o participaciones del capital social de las empresas de servicios gestoras de salas de bingo superior al cinco por ciento.

g) El cambio de titular de la autorización de instalación para el Juego del Bingo a favor de las entidades y sociedades mercantiles que reúnan las condiciones exigidas en el párrafo segundo del artículo 4 del Reglamento, subrogándose en todos los derechos y obligaciones que conlleve la autorización transmitida.

✐ Ap. 1 g) añadido por art. único.1 de Decreto 233/2003, de 2 septiembre.

2. Aquellas solicitudes que contengan alguna modificación prevista en el apartado anterior se entenderán concedidas por el transcurso de dos meses sin que se haya dictado resolución expresa por el órgano competente.

3. Cualquier otra modificación tanto de las condiciones de autorización de instalación como de los permisos de explotación, no recogidas en el apartado primero de este artículo, deberán ser comunicadas a la Dirección General competente en materia de juego quien resolverá motivadamente en el plazo de quince días, entendiéndose aceptada la modificación solicitada, si transcurrido dicho plazo no se dictara resolución expresa.

Artículo 11. Vigencia y renovación de las autorizaciones de instalación.

1. Las autorizaciones de instalación se concederán por un período de diez años, susceptibles de ulteriores renovaciones cada cinco años.

2. Las solicitudes de renovación se presentarán ante el órgano competente en materia de juego, con una antelación mínima de tres meses a la fecha de caducidad que se les hubiera otorgado, entendiéndose concedidas por el transcurso de este plazo sin haber dictado resolución expresa.

Artículo 12. Revocación de las autorizaciones de instalación.

La autorización de instalación podrá ser revocada en los siguientes supuestos:

a) Por cancelación de la inscripción de la entidad titular de la autorización de funcionamiento en el Registro administrativo correspondiente.

b) Por renuncia expresa de la entidad titular ante la Dirección General competente en materia de juego.

c) Por disolución de la entidad o sociedad.

d) Por la comprobación de inexactitudes en alguno de los datos esenciales expresados en la solicitud de autorización, modificación o transmisión.

e) Por la pérdida de la disponibilidad del local de la sala de bingo.

f) Cuando el titular de la autorización perdiera alguna de las condiciones o requisitos legales que se hubieren precisado para su otorgamiento, pese a ser requerido para ello y no subsane los defectos por causa imputable a él.

g) Por caducidad o revocación firme de la licencia municipal de apertura.

h) Como consecuencia de sanción administrativa.

i) Cuando no se procediera al definitivo funcionamiento de la sala en el plazo concedido en la autorización o en la prórroga concedidas al efecto.

j) Cuando no se repusiera por la empresa titular de la sala de bingo el importe de su fianza o, en su caso, el importe del capital social.

CAPÍTULO V

Régimen de las autorizaciones de las empresas de servicios

Artículo 13. Solicitud de inscripción.

Las empresas de servicios que quieran ser inscritas en la sección correspondiente del Registro General del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón presentarán ante la Dirección General competente en materia de juego la correspondiente solicitud, que deberá ir acompañada de la siguiente documentación:

a) Documento acreditativo de la representación que ostenta quien suscribe la solicitud.

b) Copia de la escritura de constitución de la sociedad inscrita en el Registro Mercantil, en la que debe constar la identificación de los socios de la misma, la cuota de participación de los mismos y copia de los Estatutos.

c) Tener como objeto social único y exclusivo la explotación de salas de bingo, sin perjuicio de poder prestar actividades o servicios complementarios y otros juegos de azar que pudiera autorizar la Dirección General competente en materia de juego.

d) Certificación que contenga la relación completa de los miembros del órgano de gobierno de la sociedad, con indicación de sus cargos, domicilio, profesión, nacionalidad y Documento Nacional de Identidad o documento equivalente, si son de nacionalidad distinta a la española.

e) Copia legitimada del Número de Identificación Fiscal.

Artículo 14. Resolución de inscripción.

1. Presentada la solicitud correspondiente junto con la documentación recogida en el artículo 13 de este Reglamento, así como la información complementaria que le pueda ser exigida por la Dirección General competente en materia de juego, ésta deberá resolver motivadamente en el plazo de dos meses, bien autorizando, bien denegando la solicitud formulada. Transcurrido el plazo de dos meses sin que se haya dictado resolución expresa, la solicitud se entenderá concedida.

2. En caso de resolver favorablemente la solicitud presentada, dicha resolución deberá contener expresamente:

a) Fecha de la autorización y de su inscripción en la sección correspondiente del Registro General del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.

b) Denominación o razón social.

c) Dirección o domicilio social.

d) Número de inscripción en el Registro General del Juego.

e) Fecha de caducidad.

3. Ninguna persona física o jurídica podrá ser titular de acciones o participaciones en más de cinco salas de bingo.

Artículo 15. Vigencia, renovación y modificación de las autorizaciones de las empresas de servicios.

1. Las autorizaciones de las empresas de servicios tendrán una vigencia de diez años, susceptibles de ulteriores renovaciones por períodos de cinco años.

2. Las solicitudes de renovación se presentarán ante la Dirección General competente en materia de juego con una antelación mínima de tres meses a la fecha de caducidad que se les hubiere otorgado, entendiéndose concedidas por el transcurso de este plazo sin haber sido dictada resolución expresa.

3. La transmisión de acciones o participaciones de empresas de servicios gestoras de salas de bingo superiores al cinco por ciento del capital social, deberán ser autorizadas por el Consejero competente en materia de juego.

Artículo 16. Inscripción de las autorizaciones y de las modificaciones.

Una vez concedida la autorización pertinente, la Dirección General competente en materia de juego, sin más trámite, procederá a inscribir a las empresas de servicios en la sección correspondiente del Registro General del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.

Artículo 17. Cancelación de las autorizaciones e inscripciones de las empresas de servicios.

Las autorizaciones e inscripciones de empresas de servicios en el Registro General del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón podrán ser canceladas:

a) Por solicitud de la propia empresa ante la Dirección General competente en materia de juego.

b) Por disolución de la empresa de servicios.

c) Como consecuencia de procedimiento sancionador en materia de juego.

d) Cuando el titular de la autorización perdiera alguna de las condiciones o requisitos legales que se hubiesen precisado para su concesión.

CAPÍTULO VI

Garantías

Artículo 18. Fianzas.

1. De acuerdo con el artículo 27.1 de la Ley 2/2000, de 28 de junio de 2000, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, las entidades o empresas titulares de autorizaciones de instalación de salas de bingo y las empresas de servicios, con anterioridad a la obtención del permiso de explotación, deberán constituir una fianza según la categoría de la sala, por la cuantía siguiente:

a) De primera categoría: 48.080,97 euros.

b) De segunda categoría: 36.060,73 euros.

c) De tercera categoría: 24.040,48 euros.

2. Las fianzas, en metálico, o mediante aval presentado por banco, cajas de ahorro, cooperativas de crédito y sociedades de garantía recíproca o por contrato de seguro de caución con entidad aseguradora, se constituirán en la Caja General de Depósitos de la Diputación General de Aragón, a disposición del Consejero competente en materia de juego.

3. Estas fianzas responderán del cumplimiento de las obligaciones económicas contraídas con ocasión del funcionamiento de la sala y especialmente, del pago de los premios que hayan de ser abonados como consecuencia de la explotación de las salas de bingo, tributos, salarios y cargas sociales en general y sanciones pecuniarias que los órganos de la Administración impongan a la entidad titular, como consecuencia del régimen sancionador establecido.

4. Las fianzas deberán ser mantenidas en su totalidad mientras persistan las causas que motivaron su constitución.

5. Si se produjera la disminución de la cuantía de la fianza o la extinción o la cancelación de la misma, la entidad o la empresa titular del permiso de explotación deberá reponerla o completarla en el plazo máximo de diez días, en caso de no hacerlo quedará automáticamente en suspenso el permiso de explotación de la sala de bingo, en tanto no se reintegre la misma. Transcurridos dos meses, desde la suspensión sin que la reposición se lleve a efecto, la administración cancelará de oficio el permiso de explotación.

✐ Ap. 5 modificado por art. único.2 de Decreto 233/2003, de 2 septiembre. Aunque la norma establece que se modifica el art. 29 entendemos que se refiere al art. 18.

6. Las fianzas se extinguirán cuando desaparezcan las causas que motivaron su constitución, siempre que no existan responsabilidades. Extinguida la fianza se procederá a su devolución en el plazo máximo de dos meses, previa comprobación de la ausencia de responsabilidades pendientes.

7. Se autoriza al Consejero competente por razón de la materia para modificar las cuantías de las fianzas, de acuerdo con la normativa de aplicación.

TÍTULO III

SALAS DE BINGO, ELEMENTOS ACCESORIOS Y ACTIVIDADES AUTORIZADAS

CAPÍTULO I

Salas de bingo y áreas complementarias

Artículo 19. Las salas de bingo.

1. Son salas de bingo los locales definidos en el artículo 2.2 de este Reglamento. Las salas de bingo estarán exclusivamente dedicadas a la práctica del Juego del Bingo Ordinario y de sus distintas modalidades.

2. Dentro de las salas de bingo podrá darse servicio de cafetería, cuyo horario será el mismo que el de la sala.

3. En todas las salas de bingo existirán a disposición del público varios ejemplares del presente Reglamento y de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón. Los mencionados ejemplares deberán encontrarse en el servicio de admisión y en el interior de la sala de juego.

Artículo 20. Número máximo de salas y de aforo permitido.

1. El número máximo de salas de juego de bingo que se podrán autorizar y el aforo máximo que entre todas ellas podrán disponer será el siguiente:

a) Zaragoza capital: 15 salas de bingo y 6.500 plazas de aforo máximo.

b) Huesca capital: 2 salas de bingo y 650 plazas de aforo máximo.

c) Teruel capital: 1 sala de bingo y 450 plazas de aforo máximo.

d) Resto de municipios: 1 sala de bingo.

2. No se podrá autorizar la apertura y puesta en funcionamiento de salas de bingo en la Comunidad Autónoma de Aragón, mientras el número de salas autorizadas no sea inferior a lo establecido en el apartado primero de este artículo.

3. Sin perjuicio de lo dispuesto en los apartados anteriores, no podrá autorizarse la instalación o traslado de nuevas salas de bingo a menos de mil metros de otra que, al tiempo de solicitarse aquélla, estuviera ya autorizada o en trámite de autorización.

La distancia entre las salas se medirá siguiendo el eje del vial más corto que tenga la clasificación de bien de dominio público.

✐ Ap. 3 añadido por art. único.1 de Decreto 3/2006, de 10 enero.

Artículo 21. Condiciones de los locales autorizados.

1. Los locales destinados a salas bingo y las instalaciones de sus áreas complementarias deberán reunir las condiciones técnicas y de seguridad que se establezcan con carácter general para los locales de amplia concurrencia.

2. Las salas donde se desarrolle la práctica del Juego del Bingo deberán estar dispuestas de forma que, sentada la totalidad de su aforo, resulten bien visibles para todos los jugadores, simultáneamente, bien de forma directa o a través de monitores de televisión o sistemas similares, la totalidad de los elementos que intervienen en el juego, así como la información necesaria para que el seguimiento de la partida se ofrezca en los paneles y en las pantallas correspondientes de forma adecuada.

3. El aforo de las salas donde se desarrolle la práctica del Juego del Bingo no podrá ser superior al número de metros cuadrados destinados a espacio útil para el acomodo de los jugadores, catalogándose las salas, en función de su aforo, en las siguientes categorías:

a) Primera categoría: desde 251 plazas hasta 650 plazas.

b) Segunda categoría: desde 101 plazas hasta 250 plazas.

c) Tercera categoría: hasta 100 plazas de aforo.

4. Las salas donde se desarrolle el Juego del Bingo, deberán contar, en todo caso, con los elementos auxiliares que se exijan para la práctica de cada una de las modalidades del Juego del Bingo.

Artículo 22. Las áreas complementarias.

1. Los locales que sean objeto de autorización para el desarrollo del Juego del Bingo, deberán contar, además de sala de bingo, de las siguientes áreas:

a) Área de recepción. Es la destinada a atender los trámites precisos para la recepción y control de admisión de los visitantes y la identificación de los mismos, previa a su acceso a la sala del Juego del Bingo y al área de juegos automáticos, en su caso.

En el área de recepción deberá figurar, en lugar visible y de forma clara, indicación del precio de los cartones que se juegan en la sala, la distribución que se dedica a los premios de línea, Bingo Ordinario, Bingo Plus y Bingo Interconectado y a la tasa fiscal sobre el juego, así como un extracto de las principales reglas de juego.

b) Área de actividades auxiliares. Comprende aquellas zonas en las que se realizan actividades de hostelería o de administración.

2. Los locales autorizados para la práctica del Juego del Bingo podrán instalar, en el área de recepción o en alguna sala anexa, un área de juegos automáticos destinada a la instalación y explota-

ción de máquinas recreativas, a la que sólo se podrá acceder mediante identificación realizada en el área de recepción. El número máximo de máquinas a instalar será de una máquina de juego por cada cincuenta personas de aforo máximo permitido, de acuerdo con el artículo 40.1 d) del Reglamento de Máquinas de Juego y Salones.

CAPÍTULO II

Elementos accesorios: informativos, visuales y auditivos

Artículo 23. Circuito cerrado de televisión.

1. En todas las salas de bingo será obligatoria la existencia de un circuito cerrado de televisión que garantice el conocimiento, por todos los jugadores de la sala, de las bolas que van siendo extraídas durante el transcurso de cada partida. Para ello una cámara enfocará permanentemente el lugar de salida de las bolas, debiendo ser recogida la imagen por los diferentes monitores que garanticen la visión desde cualquier punto de la sala.

2. Las salas de bingo deberán disponer de todos aquellos medios técnicos necesarios para garantizar la correcta grabación audiovisual de todas las partidas, así como la grabación de la voz de los locutores cantando las bolas extraídas. Dichas grabaciones deberán ser almacenadas durante un período de treinta días, período durante el cual podrán ser requeridas por los órganos competentes que realicen las labores de inspección. Transcurrido dicho plazo podrán ser borradas sin necesidad de autorización previa.

✐ Ap. 2 modificado por art. único.2 de Decreto 3/2006, de 10 enero.

3. En aquellas salas en las que exista o aparezca alguna deficiencia en el sistema de grabación de las partidas, no podrá desarrollarse el Juego del Bingo Ordinario ni sus distintas modalidades, mientras no se solucionen los problemas que impidan o dificulten la grabación de imágenes.

4. Finalizado el horario de juego de cada día, el Director de Sala remitirá vía fax o procedimiento equivalente, previamente autorizado por la Dirección General competente en materia de juego, a este Centro Directivo y a la sociedad prevista en la Disposición Transitoria séptima del Decreto y en el Título VII de este Reglamento, la relación de todas aquellas partidas en las que se haya otorgado un premio de bingo distinto del ordinario, indicando la cuantía del premio en cada caso, los datos identificativos del o de los ganadores y la identificación del remitente con su Documento Nacional de Identidad o documento equivalente.

✐ Ap. 4 derogado por disp. derog. única.a) de Decreto 233/2003, de 2 septiembre.

Artículo 24. Paneles y pantallas.

1. En todas las salas de juego de bingo existirán las pantallas y paneles informativos luminosos necesarios para que al menos uno pueda ser visto desde cualquier lugar de las mismas. En ellos se recogerán el número de cartones en juego, los números de las bolas a medida que sean extraídas y proporcionarán la información precisa sobre las cuantías de los premios de línea y de Bingo Ordinario y de las cuantías de los premios acumulados y de las reservas de todas las modalidades de bingo a que se juegue en la sala, así como el número máximo de bola autorizado para cada una de las modalidades de Bingo Plus y de Bingo Interconectado.

2. Las empresas fabricantes de las pantallas, paneles y circuitos electrónicos, deberán facilitar los protocolos que estime necesario la sociedad encargada de la gestión del Centro Operativo, para la puesta en juego de las modalidades del Bingo Plus y del Bingo Interconectado, al objeto de facilitar la correcta transmisión de información entre el programa de gestión del Juego del Bingo de la sala adherida con los componentes electrónicos.

Artículo 25. Instalación de sonido.

Las salas de bingo deberán estar provistas de una instalación de sonido que garantice la perfecta audición del desarrollo de cada partida, por parte de todos los jugadores de la sala.

CAPÍTULO III

Actividades autorizadas en las Salas de Bingo

Artículo 26. Actividades autorizadas.

1. Las salas de bingo estarán exclusivamente dedicadas a la práctica de este juego y a cualquiera de sus modalidades que se autoricen, siempre que cumplan las condiciones específicas establecidas para cada una de ellas.

2. Tanto en el área de recepción como en el área de juegos automáticos podrán instalarse máquinas recreativas, según lo dispuesto en la normativa específica.

Artículo 27. Publicidad.

La publicidad en el Juego del Bingo se ajustará a las disposiciones reglamentarias aprobadas por el Gobierno de Aragón, relativas al régimen específico de la publicidad en el juego.

Artículo 28. Regalos e invitaciones dentro de las salas de bingo.

1. Los regalos e invitaciones que se puedan ofrecer a los jugadores dentro de la sala del Juego del Bingo o en alguna de las áreas complementarias precisarán autorización previa de la Dirección General competente en materia de juego.

2. Se entiende incluido en el concepto de regalo la venta de cartones de bingo por precio inferior al autorizado.

CAPÍTULO IV

Horarios de funcionamiento de las Salas de Bingo

Artículo 29. Horario de funcionamiento.

1. El horario de funcionamiento de las salas de bingo deberá estar comprendido entre las 10.00 horas de un día y las 04.00 horas del día siguiente.

2. Dentro de los límites establecidos en el punto anterior, cada sala de bingo sólo podrá tener un período máximo de funcionamiento de once horas, salvo viernes, sábados y vísperas de festivos que podrá prorrogarse hasta doce horas, que serán distribuidas como máximo en dos períodos, de manera que entre la hora de cierre del primero de ellos y la hora de apertura del segundo, transcurran un mínimo de dos horas.

3. Los horarios de funcionamiento de las salas de bingo, así como sus posibles modificaciones, deberán ser autorizados, en todo caso, por la Dirección General competente en la materia, ante la que se presentarán las solicitudes pertinentes con una antelación mínima de diez días a la fecha en que se solicite el inicio de la modificación de horario, entendiéndose concedida la autorización solicitada de no mediar resolución expresa al efecto, que deberá ser comunicada antes de la hora de cierre de la sala del día anterior al del inicio de la modificación.

TÍTULO IV

PERSONAL DE LAS SALAS DE BINGO

Artículo 30. Requisitos generales.

1. Las entidades, las sociedades y las empresas de servicios que gestionen salas de bingo dispondrán del personal necesario para el correcto desarrollo del juego y del cumplimiento de las obligaciones que del mismo se deriven.

2. Las personas que deseen prestar su actividad laboral o profesional en empresas dedicadas a la gestión o explotación del Juego del Bingo deberán reunir los siguientes requisitos:

a) Ostentar nacionalidad española, la de cualquier otro Estado de la Unión Europea o reunir los requisitos legales para trabajar en España y haber obtenido los oportunos permisos.

b) Estar en posesión del correspondiente documento profesional para ejercer las funciones propias de alguna de las categorías recogidas en el artículo 32 de este Reglamento.

Artículo 31. Documentos profesionales.

1. El personal que preste sus servicios en las salas de bingo deberá estar en posesión del correspondiente documento profesional.

2. Para la obtención del documento profesional los interesados deberán presentar escrito dirigido a la Dirección General competente en materia de juego en el que acompañen, junto a los requisitos señalados en el artículo 30.2 de este Reglamento, los siguientes documentos:

a) Documento Nacional de Identidad o documento equivalente.

b) Dos fotografías tamaño carnet.

c) Certificado de antecedentes penales, expedido por el Registro Central de Penados y Rebeldes.

d) Estar en posesión del título de Bachiller, de Graduado Escolar o demostrar que ha desempeñado un puesto de esta naturaleza durante seis meses para la obtención del documento profesional del Grupo Profesional de Técnicos de Juego y estar en posesión del Certificado de Escolaridad o

demostrar que ha desempeñado un puesto de esta naturaleza durante tres meses para la obtención del documento profesional del Grupo Profesional de Técnicos de Sala.

✐ Ap. 2 d) suprimido por art. único.3 de Decreto 3/2006, de 10 enero.

3. El documento profesional será expedido por la Dirección General competente en materia de juego en el plazo de un mes desde la presentación de la solicitud de la misma, entendiéndose concedido si no se otorgase en el transcurso de este plazo.

4. La expedición del documento profesional tendrá carácter reglado, pudiendo ser suspendido o revocado, según lo establecido en la normativa reguladora del régimen sancionador en materia de juego, lo que privará a su titular de la posibilidad de ejercer su función en cualquiera de las salas de bingo de la Comunidad Autónoma de Aragón.

5. El documento profesional será único e idéntico para cada uno de los Grupos Profesionales establecidos en el artículo 32.2 de este Reglamento. No precisarán de documento profesional el personal que desempeñe funciones de servicios auxiliares.

6. Corresponde a la entidad titular de la autorización, la contratación de los trabajadores que en virtud de su Categoría Profesional realizarán las funciones recogidas en el artículo 33 de este Reglamento.

7. El documento profesional tendrá un período de validez de cinco años y se renovará por períodos de igual duración. La renovación del documento profesional deberá ser solicitada por el propio interesado, dirigida a la Dirección General competente en materia de juego, adjuntando los documentos exigidos en el apartado 2 de este artículo.

✐ Ap. 7 modificado por art. único.4 de Decreto 3/2006, de 10 enero.

8. Los empleados de salas de bingo podrán estar en posesión de más de un documento profesional que les habilite para desempeñar las funciones correspondientes a distintos Grupos Profesionales, independientemente de la Categoría para la que hubiesen sido contratados.

9. El personal que preste sus servicios en salas de bingo está obligado a proporcionar a aquellas personas que ejerzan las funciones inspectoras en materia de juego toda la información y documentación que se les solicite sobre el ejercicio de sus funciones.

Artículo 32. Grupos Profesionales y Categorías Profesionales.

1. El personal que desempeñe sus funciones en salas de bingo deberá estar clasificado en Grupos Profesionales y Categorías Profesionales. El contrato de trabajo suscrito entre el trabajador y la empresa deberá determinar la Categoría Profesional en la que queda encuadrado el trabajador, determinándose también de este modo el Grupo Profesional al que pertenece éste.

2. Se distinguen los siguientes Grupos Profesionales:

a) Grupo de Técnicos de Juego. Formado por las Categorías Profesionales de Director de Sala, Jefe de Mesa y Cajero.

b) Grupo de Técnicos de Sala. Formado por las Categorías Profesionales de Locutor-Vendedor y Admisión-Control.

c) Grupo de Personal de Servicios Auxiliares.

Artículo 33. Funciones del Personal.

1. Corresponde al Director de Sala: ejercer la dirección y control general del funcionamiento de la sala, siendo, durante el desarrollo del juego, el representante de la empresa titular de la autorización para la explotación del Juego del Bingo frente a los jugadores y a los agentes de la autoridad, excepto si dicha representación se ha atribuido, expresamente, a otra persona y ésta se encuentre presente en la sala; adoptar las decisiones pertinentes para garantizar la correcta marcha de las distintas operaciones, de acuerdo con las normas técnicas del Juego del Bingo y marcar el ritmo adecuado de aquéllas; velar por el correcto funcionamiento de todos los aparatos, instalaciones y servicios de la sala; dirigir y ejercer la jerarquía a todo el personal al servicio de la sala durante el desarrollo del juego; responder de la correcta llevanza y gestión de la contabilidad específica del juego, así como la tenencia y custodia en la sala de las autorizaciones precisas para su funcionamiento y de la documentación acreditativa del personal.

2. Corresponde al Jefe de Mesa: comprobar las bolas y cartones y custodiar los cartones; llevar la contabilidad de los cartones vendidos y de los sobrantes en cada jugada; determinar los premios correspondientes; comprobar los cartones premiados, informando colectivamente de todo ello a los jugadores, en voz alta; contestar individualmente cuantas peticiones de información o reclamaciones formulen éstos, consignando todo ello, así como las incidencias que se produzcan, en el acta de cada

sesión; responder y custodiar el libro de actas de registro y llevar el control de «stock» de cartones por partida; ejecutar aquellas funciones que el Director de Sala pueda encomendarles.

3. Corresponde al Cajero: tener en su poder los cartones y entregarlos ordenadamente a los Vendedores; indicar al Jefe de Mesa el número de cartones vendidos, así como las cantidades que correspondan a los premios; recaudar el dinero obtenido en la venta de cartones; preparar las cantidades correspondientes a cada premio y abonar éstos una vez finalizada la jugada.

4. Corresponde al Locutor-Vendedor: realizar la venta directa de los cartones y la recaudación de su importe, que entregará junto con los cartones sobrantes al Cajero; retirar de la mesa, antes de efectuar la venta de los nuevos cartones, los utilizados por los jugadores en la jugada anterior y repasar las series dentro de su jornada laboral. En su turno de Locutor le corresponde poner en funcionamiento la máquina cuando se inicie la jugada; leer en voz alta y clara el número de la bola según el orden de salida; apagar la máquina al finalizar el juego y abonar a los jugadores los importes de línea y de bingo. Cuando realice la labor de locución no realizará la función de venta de cartones, aunque podrá colaborar en otras funciones dentro de la sala.

5. Corresponde al personal que desempeñe funciones de Admisión-Control: controlar la entrada de jugadores en la sala de bingo, comprobando que el Documento Nacional de Identidad o documento equivalente corresponde a la persona que lo presenta; impedir la entrada a las personas que lo tuvieran prohibido; dar cuenta al Director de Sala de los incidentes y llevar el fichero de visitantes y su actualización.

6. Corresponde al Personal de Servicios Auxiliares: ejercer las funciones no comprendidas entre las categorías técnicas del Juego del Bingo, prestando los servicios complementarios que las salas ofrezcan a sus clientes, tales como los de administración, portería, vigilancia, limpieza, mantenimiento, aparcacoches y similares. Estas Categorías ejercerán las funciones propias según sus especialidades.

Artículo 34. Sustituciones.

1. El Director de Sala y el Jefe de Mesa podrán sustituirse entre sí y el Cajero podrá sustituir al Jefe de Mesa. En ningún caso se podrán simultanear dos funciones al mismo tiempo.

2. La empresa explotadora de la sala de bingo por necesidades organizativas o productivas, podrá destinar al personal integrado en el Grupo Profesional de Técnicos de Sala a realizar tareas de distinta Categoría Profesional, siempre y cuando se encuentren dentro del Grupo Profesional al que pertenecen.

3. El número de miembros del personal lo fijará la empresa de forma que garantice el correcto funcionamiento de la sala y la agilidad en el desarrollo del juego, debiendo encontrarse presentes durante la sesión de juego un Director de Sala y un Jefe de Mesa.

Artículo 35. Altas y bajas.

Las empresas que gestionen salas de bingo deberán comunicar a la Dirección General competente en materia de juego, dentro de los cinco primeros días hábiles de cada mes, las altas y bajas de personal que se produzcan.

Artículo 36. Prohibiciones.

1. Las personas que presten sus servicios en una empresa dedicada a la organización y explotación de las salas de bingo, no podrán participar en el mencionado juego cuando éste sea gestionado por dichas empresas, ni directamente ni a través de terceras personas.

2. Asimismo está prohibido solicitar cualquier tipo de propina o facilitar préstamos a los jugadores.

Artículo 37. Gratificaciones voluntarias de los clientes.

1. Las propinas o gratificaciones depositadas voluntariamente por los jugadores serán inmediatamente depositadas en una caja hermética, dotada de ranura y cerrada con llave y candado, que reúna las garantías de seguridad para evitar su manipulación, se situará en lugar visible de la mesa, junto al Jefe de Mesa. La llave se encontrará en poder del Director de Sala o del Jefe de Mesa que lo sustituya, en su caso.

2. Finalizado el horario de juego, se contará el contenido de la caja por un representante del personal, que anotará la cuantía en un libro que llevará al efecto. Cada asiento del libro deberá expresar la fecha y la hora del recuento, la cantidad existente en la caja, el nombre, el número de documento profesional y firma del empleado que haga el recuento, así como un espacio para observaciones.

3. El importe íntegro existente en la caja será distribuido por los representantes del personal entre los trabajadores de la sala, con arreglo a los criterios fijados por el propio personal y la empresa gestora de la sala, sin que pueda detraerse parte alguna para remunerar al personal directivo de ésta. En caso de no alcanzarse un acuerdo sobre la distribución de las propinas y gratificaciones, la empresa

gestora podrá acordar la no admisión de propinas o gratificaciones de los jugadores a los empleados, en cuyo caso habrá de advertirse mediante anuncios colocados en la sala.

TÍTULO V

ADMISIÓN DE JUGADORES Y DESARROLLO DE LAS PARTIDAS

CAPÍTULO I

Control de admisión de jugadores

Artículo 38. Control de admisión.

1. Todas las salas de bingo dispondrán de un área de recepción que prestará un servicio de admisión para controlar el acceso de los jugadores y visitantes tanto a la sala de juego como al área de juegos automáticos, identificándolos mediante Documento Nacional de Identidad o documento equivalente.

2. No podrán acceder ni a la sala de juego ni al área de juegos automáticos quienes no se hubieran inscrito previamente en el registro de admisión de la sala, donde, con motivo de la primera asistencia de cada visitante, se le abrirá una ficha en la que figurarán los siguientes datos:

a) Nombre y apellidos.

b) Número de Documento Nacional de Identidad o documento equivalente.

c) Fecha de nacimiento.

d) Fecha de apertura de la ficha.

3. En las visitas subsiguientes se anotará la fecha de visita del jugador o visitante en su ficha personal.

4. En aquellas salas en las que los datos de los visitantes de las mismas se almacenen en soportes informáticos, se deberá garantizar la custodia de los mismos de acuerdo con la legislación sobre protección de datos de carácter personal.

5. Las funciones de control de admisión serán realizadas mediante soportes informáticos que garanticen la obtención y conservación de todos los datos sobre asistencia de jugadores durante el plazo de seis meses, de acuerdo con la legislación sobre protección de datos de carácter personal, así como un correcto control de las personas inscritas en el Registro de Prohibidos.

6. Las fichas personales tienen carácter reservado y sólo podrán ser reveladas a requerimiento judicial, de la Dirección General competente en materia de juego o de los órganos que realicen las labores de inspección y control en materia de juego.

Artículo 39. Prohibición de acceso.

1. No podrán acceder a la sala del Juego del Bingo ni al área de juegos automáticos:

a) Las personas a las que se refiere el artículo 7.3 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.

b) Las personas que tengan prohibido el acceso por resolución judicial.

c) Aquellas personas que figuren inscritas en el Registro de Prohibidos.

d) Las personas a las que se refiere el artículo 33.1 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.

e) Aquellas personas que el Director de Sala hubiera expulsado o prohibido su entrada en el local donde se desarrolla el Juego del Bingo por producir perturbaciones en el orden de las salas de bingo o cometer irregularidades en el Juego del Bingo.

2. La Dirección General competente en materia de juego informará a las salas de bingo de aquellas personas que tengan prohibido su acceso a las mismas por estar inscritas en el Registro de Prohibidos.

3. El Registro de Prohibidos se regulará reglamentariamente.

4. De acuerdo con el apartado primero, letra e) del presente artículo, el Director de Sala podrá invitar a abandonar la sala a las personas que, aun no constando antecedentes de las mismas, produzcan perturbaciones en el orden de las salas de bingo o cometan irregularidades en la práctica de los juegos, cualquiera que sea la naturaleza de unas y otras. Las decisiones de prohibición de entrada o de expulsión serán comunicadas de inmediato a la Dirección General competente en materia de juego. Las personas que consideren que su expulsión o prohibición de entrada al bingo fue injustificada podrán

dirigirse, en el plazo de los dos días hábiles siguientes a la Dirección General competente en materia de juego exponiendo las razones que les asisten. El Director General competente en materia de juego, decidirá sobre la reclamación.

5. A los efectos de lo dispuesto en el apartado anterior existirá a disposición del público unas hojas de incidencias y reclamaciones en las que se harán constar los datos señalados en el artículo 47 de este Reglamento.

CAPÍTULO II

Elementos del juego del bingo

Artículo 40. Cartones.

1. El Juego del Bingo sólo podrá practicarse sobre los cartones autorizados por el Consejero competente en materia de Hacienda. Los cartones deberán ser expedidos por la Fábrica Nacional de Moneda y Timbre o bien por cualquier otro organismo o entidad que determine el señalado Consejero, previo informe del Consejero titular del Departamento con competencias en materia de juego.

2. Cada cartón contendrá quince números distintos, entre el número uno y el noventa, ambos inclusive, y figurarán cinco de ellos en cada una de las tres filas que componen el cartón. Así mismo los cartones se dividirán en nueve columnas. La primera de ellas incluirá números entre el uno y el nueve, la segunda lo hará entre el diez y el diecinueve, y así sucesivamente hasta llegar a la última columna que incluirá números comprendidos entre el ochenta y el noventa. En cualquiera de las columnas que componen el cartón puede haber dos o un número, no pudiendo existir una columna sin números, ni una fila (línea) que no alcance o sobrepase los cinco números.

3. La venta de los cartones sólo podrá autorizarse dentro de la sala donde se practique el juego.

4. Los cartones se agruparán en series, estando cada serie compuesta por seis cartones que necesariamente deberán contener los noventa números. Los seis cartones que integran cada serie deberán ser todos distintos en las posibles combinaciones de premios de línea y bingo.

5. En la parte frontal de cada cartón figurará la serie a la que pertenece, número de serie, número de cartón y valor facial del cartón.

6. El precio de los cartones del Juego del Bingo será de dos, tres o seis euros.

7. Los cartones deberán ser abonados por los jugadores en el momento de su entrega, con dinero en efectivo u otro medio de pago previamente autorizado por la Dirección General competente en materia de juego, estando prohibida su entrega a cuenta, abono con cheque u otro medio de pago, así como la práctica de operaciones de crédito con los jugadores.

8. No se podrán adquirir cartones correspondientes a una partida mientras no se hayan comprobado él o los cartones premiados en la partida anterior.

9. Los cartones se venderán de forma correlativa siguiendo el número de orden de los mismos dentro de cada una de las series. La venta en cada partida se iniciará con el número uno de cada serie, cuando ésta comience en dicho número, o bien con el número siguiente al último cartón vendido en la partida anterior.

10. Si el número de cartones de la serie puesta a la venta fuese insuficiente para atender la demanda de cartones en esa partida, se pondrán en circulación para esa misma partida cartones de una nueva serie siempre que:

a) La segunda serie sea del mismo valor que la primera.

b) La venta de cartones de la segunda serie, comenzará necesariamente por el número uno de la misma.

c) Los cartones de la segunda serie se podrán vender hasta el límite máximo del cartón de la primera serie con la que se ha iniciado la venta, de forma que en ningún caso se puedan vender dos cartones iguales en la misma partida.

11. Excepto que se utilice algún sistema informático o electrónico, los números de los cartones, serán marcados de forma indeleble, conforme sean extraídos y cantados. No serán válidos, a efectos del abono del premio, los cartones cuya marca impida identificar claramente la serie y/o el número del cartón.

12. Los cartones premiados se comprobarán mediante la exposición del cartón original por el responsable de la mesa, a través del circuito cerrado de televisión.

13. Después de cada partida, los cartones usados serán recogidos y destruidos al finalizar la jornada, excepto los cartones que hayan sido agraciados con algún bingo, que deberán conservarse por

un período de tres meses, y aquellos que pudieran constituir pruebas de infracción en el caso de que existan indicios racionales de haber sido cometida alguna durante la partida, poniéndose en este caso a disposición de la autoridad competente.

Artículo 41. Aparatos extractores.

1. En todas las salas existirá un aparato extractor de bolas que deberá ser autorizado por resolución de la Dirección General competente en materia de juego.

2. Las salas de bingo deberán contar, en todo momento, con un aparato extractor de reserva para proveer las sustituciones que resulten necesarias, aparato que deberá estar igualmente autorizado por resolución de la Dirección General competente en materia de juego.

3. La Dirección General competente en materia de juego podrá homologar sistemas de extracción de bolas y su visión que se desarrollen por procedimientos puramente informáticos, pudiendo recabar al efecto cuanta información, documentos e informes estime convenientes.

Artículo 42. Bolas.

1. Al inicio y al final de cada sesión de bingo, las bolas serán objeto de recuento en su totalidad por el Jefe de Mesa, en presencia del Director de Sala y de los jugadores que lo soliciten, comprobando su numeración y su perfecto estado. En dicha operación podrán estar presentes los responsables de la inspección y control en materia de juego.

2. Durante el desarrollo de la partida, los números, conforme sean extraídos y cantados, se irán reflejando en una pantalla que será visible para todos los jugadores.

3. Si una vez iniciadas las extracciones, se descubriese alguna anomalía en las bolas, la partida será anulada, procediendo a devolver el importe de los cartones.

4. Cada juego de bolas estará compuesto por noventa unidades, con todos los números inscritos de forma indeleble y de manera que sean perfectamente visibles.

5. Sólo se podrán utilizar juegos de bolas previamente autorizados por resolución de la Dirección General competente en materia de juego.

6. Cada juego de bolas deberá cambiarse cada 2.500 partidas y siempre que alguna de las bolas no esté en perfectas condiciones.

7. Cada cambio de juego de bolas que se realice se hará constar en la correspondiente acta.

8. Cada juego de bolas sustituido quedará en una caja, será precintado por el Director de Sala y posteriormente destruido, salvo que exista alguna reclamación relacionada con él.

9. Cada juego de bolas irá acompañado por una guía y una copia de la resolución por la que se autoriza.

10. Las salas de bingo deberán disponer en todo momento de un juego completo de bolas en reserva para proveer a las sustituciones que resulten necesarias.

CAPÍTULO III

Desarrollo de las partidas y reglas de juego

Artículo 43. Descripción y mecánica del juego.

1. Antes del inicio de cada sesión se comprobará el correcto funcionamiento de todo el material y de las instalaciones de juego que se vayan a utilizar, procediendo a continuación a introducir las bolas en el aparato extractor, pudiendo los jugadores que lo deseen estar presentes.

2. Antes de proceder a la venta de los cartones de cada partida, se anunciará la serie o series que se ponen a la venta, así como el valor facial de los cartones.

3. El número máximo de cartones que podrán jugarse, por cada jugador, con cualquier soporte informático, previamente autorizado mediante resolución de la Dirección General competente en materia de juego, será de treinta y seis, siendo de doce cartones en los demás casos.

4. Una vez finalizada la operación de venta de cartones y recogidos los de la partida anterior, el Jefe de Mesa deberá anunciar a los jugadores:

a) El total de cartones vendidos de la serie o series correspondientes, utilizando la siguiente fórmula: «Cartones vendidos (...), de la serie (...), del número (...) al (...) y de la serie (...) del número (...) al (...)».

b) El importe de los premios de la línea y del Bingo Ordinario, pudiendo anunciar igualmente, el resto de las modalidades autorizadas, sin perjuicio de que, en todo caso, el importe de los premios

del Bingo Plus y del Bingo Interconectado deberán quedar claramente indicados en los correspondientes paneles y monitores de la sala de juego.

5. A continuación se procederá a exponer en los paneles y monitores los datos anunciados, dando comienzo la partida.

6. Durante el desarrollo de la partida no se permitirá la entrada en la sala de nuevos jugadores o visitantes hasta que finalice la misma.

7. A partir de ese momento, se irán extrayendo sucesivamente las bolas, anunciando los números por los altavoces y mostrándolos simultáneamente por los monitores.

8. El juego se interrumpirá cuando algún jugador cante la jugada de línea o de bingo en voz alta y clara. En ese momento se entregará el cartón al personal de sala que anunciará al responsable de la mesa el número del cartón cantado para su comprobación. Esta operación se repetirá con todos los cartones cantados.

9. Cuando el programa de sala comunique que hay un cartón premiado, con Bingo Plus o Bingo Interconectado, el Jefe de Mesa demandará si hay algún bingo en la sala.

10. Si de las comprobaciones efectuadas se observase la existencia de errores o inexactitudes en alguno de los números cantados se reanudará el juego hasta que haya uno o varios ganadores.

11. Cuando la línea cantada sea correcta, se continuará el juego hasta que sea cantado el bingo. Una vez verificado éste, se dará la partida por concluida, procediéndose al abono de los premios, recogiendo los cartones usados e iniciando la venta de los nuevos.

12. Una vez comprobado el cartón premiado, el Jefe de Mesa preguntará si hay algún otro cartón premiado, dejando un tiempo prudencial hasta dar por finalizada la partida con la orden «la partida queda cerrada». En ese momento se pierde todo derecho a reclamar sobre la partida jugada.

13. Queda prohibida la reutilización de los cartones usados.

14. Al finalizar la sesión, los cartones premiados se adjuntarán al acta del día y se conservarán por un período de tres meses.

15. La retirada de algún jugador durante el transcurso de la partida no dará lugar a la devolución del importe de los cartones que hubiera adquirido.

Artículo 44. Premios.

1. Del dinero obtenido de la venta de los cartones en cada partida y en cada jornada, se separará el destinado a conformar los premios, en función de los porcentajes que se destinan a cada uno de ellos, conforme a los artículos 51, 54, 55 y 56 de este Reglamento.

2. Para el pago del premio de Línea y de Bingo Ordinario se utilizará el dinero sobrante de la venta de los cartones jugados en cada partida.

✐ Modificado por art. único.3 de Decreto 233/2003, de 2 septiembre.

Artículo 45. Actas de las partidas.

1. El desarrollo de cada sesión deberá reflejarse en un acta que será redactada partida a partida, simultáneamente a la realización de cada partida.

2. Las actas se confeccionarán mediante sistemas informáticos previamente autorizados por la Dirección General competente en materia de juego.

3. Diariamente se confeccionarán en todas las salas tres clases de actas:

a) Acta de apertura.

b) Acta de cada partida.

c) Acta de cierre.

4. El acta de apertura irá firmada por el Director de Sala y por el Jefe de Mesa y en ella se recogerá, según modelo previsto en el Anexo «IV» del Decreto: datos identificativos de la sala y de la empresa que la gestiona, fecha y hora de apertura, identificación de los cartones en los que comienza la venta del día, número de bola máxima autorizada para cada una de las modalidades del bingo autorizadas en cada establecimiento, importe de los premios de cada una de las modalidades de bingo jugadas en la sala y de sus reservas y secuencia de la extracción de las bolas en la comprobación.

5. En la confección del acta de cada partida que se realice durante toda la sesión de juego, se recogerán, según modelo previsto en el Anexo «V» y «VI» del Decreto, los siguientes datos: datos identificativos de la sala y de la empresa que la gestiona, número de orden de la partida, valor facial de los cartones, serie o series, número de cartones vendidos indicando el número de orden inicial y final, importe total de los cartones vendidos, importe del premio de la línea, importe del premio del

bingo ordinario y de todas las modalidades del Juego del Bingo autorizadas a que se juegue en la sala, secuencia de la extracción de las bolas, extracción con la que se canta línea y Bingo Ordinario y/o cualquiera de las modalidades autorizadas, identificación del cartón o cartones premiados con línea, Bingo Ordinario, Bingo Plus o Bingo Interconectado, identificación de las bolas extraídas, cantadas o anunciadas, y que sean posteriormente anuladas, con indicación de su número de extracción e identificación de los jugadores premiados en alguna de las modalidades del bingo autorizadas, a excepción del ordinario y de la línea.

6. Una vez finalizada la sesión del día o bien cada uno de los períodos en que se pueda dividir la sesión, se confeccionará un acta de cierre que deberá ir firmada por el Director de Sala y el Jefe de Mesa y que deberá recoger, según modelo previsto en el Anexo «VII» del Decreto: fecha y hora del cierre, datos de identificación de la sala, y de la empresa que la gestiona, número de jugadas realizadas, identificación de los cartones en los que se suspende la práctica del juego, importe alcanzado por las modalidades de bingo autorizadas y por las reservas de cada uno de ellos, secuencia de la extracción de las bolas en la comprobación y cualquier incidencia que se haya producido durante el transcurso de la sesión de juego.

7. Las copias de las actas serán conservadas para poder ser visualizadas a requerimiento de la autoridad competente, por un período de tres meses.

Artículo 46. Sistema de archivo.

1. Todas las salas de bingo ubicadas en la Comunidad Autónoma de Aragón dispondrán de un sistema de archivo en el que se almacenen las copias de las actas establecidas en el artículo 45.3 de este Reglamento durante un período de tres meses, a las que únicamente podrán tener acceso los funcionarios que realicen las labores de inspección y control del juego y los órganos judiciales.

2. En caso de producirse alguna avería que impida o dificulte el almacenamiento de la información derivada de cada partida, se levantará acta por escrito, firmada por el Director de la Sala, el Jefe de Mesa y por la persona que efectuase en ese momento las funciones de Locutor, indicándose la partida y hora en que se produjo la avería, reanudándose el juego y haciendo constar en acta las partidas que se celebren junto con los datos establecidos en el artículo 45 de este Reglamento. La avería detectada deberá estar reparada o sustituido el sistema informático, en el plazo de 48 horas.

Artículo 47. Hojas de incidencias y reclamaciones.

1. Las hojas de incidencias y de reclamaciones se ajustarán al modelo previsto como Anexo «III» y en ellas se reflejarán las incidencias que se produzcan, así como las reclamaciones que formulen los jugadores o el público en general.

2. Las hojas deberán estar foliadas, selladas y diligenciadas por la Dirección General competente en materia de juego.

3. Para cada reclamación o queja planteada por los jugadores o por el público, se utilizará una hoja distinta, en la que se recogerán el nombre, apellidos, Documento Nacional de Identidad o documento equivalente, domicilio de la persona que la suscriba, exponiendo claramente los hechos motivo de la queja y su pretensión, con expresión de la fecha y hora en que ocurrieron, serán firmadas por el Director de Sala, el Jefe de Mesa y la persona reclamante.

4. El original de la reclamación se remitirá, dentro de los dos días hábiles siguientes, a la Dirección General competente en materia de juego a través de los órganos de inspección y control en materia de juego, conservando una copia la empresa y entregando otra a la persona que presente la reclamación.

5. Las hojas de incidencias y reclamaciones previstas en este artículo se entienden sin perjuicio de las hojas de reclamaciones que deberán disponer las salas para las máquinas recreativas instaladas en el área de juegos automáticos, cuyo modelo se ajustará al previsto en el Anexo «VI» del Reglamento de Máquinas de Juego y Salones.

TÍTULO VI

JUEGO DEL BINGO Y SUS DISTINTAS MODALIDADES

CAPÍTULO I

Bingo Ordinario, Bingo Plus y Bingo Interconectado

Artículo 48. Juego del bingo.

1. En el ámbito de la Comunidad Autónoma de Aragón podrá practicarse el Juego del Bingo, con las modalidades de Bingo Ordinario, Bingo Plus y Bingo Interconectado.

2. En las salas de bingo de la Comunidad Autónoma de Aragón únicamente se podrá jugar al Bingo Ordinario, al Bingo Plus y al Bingo Interconectado, pudiendo optarse por practicar únicamente la modalidad de Bingo Ordinario o por practicarse la modalidad de Bingo Ordinario, conjuntamente con las de Bingo Plus y de Bingo Interconectado.

✐ Modificado por art. único.4 de Decreto 233/2003, de 2 septiembre.

Artículo 49. Juego del Bingo Ordinario.

Se denomina Bingo Ordinario al juego definido en el artículo 2.1 de este Reglamento, resultando la obtención de los premios de línea y de bingo independiente del número de bolas extraídas, hasta la consecución de los mismos.

Artículo 50. Premios asignados al Bingo Ordinario.

En el Juego del Bingo Ordinario se premiarán las siguientes combinaciones obtenidas por los jugadores:

a) Línea. Se entenderá formada la línea cuando hayan sido extraídos todos los números que integran una de las tres líneas horizontales de las que se compone el cartón, y sea cantada por el jugador.

b) Bingo Ordinario. Se entenderá formado el Bingo Ordinario cuando se hayan extraído todos los números que integran un cartón, y sea cantado por el jugador.

Artículo 51. Porcentaje asignado a los premios de línea y de Bingo Ordinario.

En aquellas salas en las que únicamente se practique el juego del Bingo Ordinario, el porcentaje detraído para premios será:

a) Para el premio de línea se detraerá el 8,5 por 100 del valor facial de todos los cartones vendidos en una partida.

b) Para el premio de Bingo Ordinario se detraerá el 56,5 por 100 del valor facial de todos los cartones vendidos en una partida.

✐ Modificado por art. único.5 de Decreto 3/2006, de 10 enero.

Artículo 52. Bingo Plus.

1. Se denomina Bingo Plus a la modalidad de Bingo en la que se otorga un premio adicional de 1.500 euros a cada jugador que obtenga, en alguna de las salas interconectadas, el premio de Bingo Ordinario, cuando el número de bolas extraídas hasta la consecución del mismo sea inferior o igual a la bola número 49, salvo en el supuesto previsto en párrafo segundo del artículo 55 del Reglamento.

2. Cuando un jugador o varios sean agraciados con el premio correspondiente al Bingo Plus, se le otorgará también el correspondiente al Bingo Ordinario.

3. Cuando el número de ganadores sea de más de uno le corresponderá a cada ganador el premio completo establecido o el adicional según lo dispuesto en el artículo 55 del Reglamento.

✐ Modificado por art. único.6 de Decreto 233/2003, de 2 septiembre.

Artículo 53. Bingo Interconectado.

1. Se denomina Bingo Interconectado a la modalidad de Bingo en la que se otorga un premio adicional de hasta 60.000 euros, al jugador que obtenga, en alguna de las salas interconectadas, el premio de Bingo Ordinario, cuando el número de bolas extraídas hasta la consecución del mismo sea inferior o igual a la bola número 36, salvo en el supuesto previsto en el párrafo segundo del artículo 56 del Reglamento.

✐ Ap. 1 modificado por art. único.7 de Decreto 233/2003, de 2 septiembre.

2. Cuando un jugador o jugadores sean agraciados con el premio correspondiente al Bingo Interconectado, se les otorgarán también los correspondientes al Bingo Plus y al Bingo Ordinario.

3. Cuando el número de ganadores sea de más de uno, el reparto del premio será proporcional al número de ganadores.

Artículo 54. Porcentaje asignado a los premios de línea y Bingo Ordinario en aquellas salas en las que se practiquen también el Bingo Plus y el Bingo Interconectado.

En aquellas salas de bingo en las que además del Bingo Ordinario se practiquen las modalidades de Bingo Plus y de Bingo Interconectado, el porcentaje detraído para premios será el siguiente:

a) Para el premio de línea se detraerá el 6,5 por 100 del valor facial de todos los cartones vendidos en una partida.

b) Para el premio de Bingo Ordinario se detraerá el 55 por 100 del valor facial de todos los cartones vendidos en una partida.

✐ Modificado por art. único.6 de Decreto 3/2006, de 10 enero.

Artículo 55. Detracciones y límites del Bingo Plus.

1. Para la práctica y ulterior distribución del Bingo Plus las salas de bingo interconectadas detraerán de todos los cartones vendidos en cada partida y en cada jornada el 3% de su valor facial, porcentaje que pasará a incrementar la reserva del Bingo Plus, reserva que no tendrá límite.

2. Cuando la reserva del Bingo Plus supere la cantidad de 84.000 euros, las salas interconectadas deberán de anunciar en sus marcadores, pantallas y paneles informativos que el importe del premio del Bingo Plus para dicha jornada será de 2.500 euros para todos los jugadores que obtengan el premio del Bingo Ordinario, en alguna de las salas interconectadas, cuando el número de bolas extraídas hasta su consecución sea igual o inferior a la bola 49.

3. Cuando la reserva del Bingo Plus vuelva a ser inferior a 84.000 euros las salas de bingo interconectadas deberán anunciar, igualmente, y por los mismos medios señalados en el párrafo anterior que el importe de los premios del Bingo Plus para dicha jornada será, nuevamente, de 1.500 euros para todos los jugadores que obtengan el premio del Bingo Ordinario, en alguna de las salas interconectadas, cuando el número de bolas extraídas hasta su consecución sea igual o inferior a la bola 49.

4. Previo al inicio de cada jornada el Centro Operativo del Bingo Interconectado de Aragón deberá de comunicar, en el acta de apertura, a las salas de bingo interconectadas la cuantía de la reserva del Bingo Plus, a los efectos de que éstas puedan anunciar correctamente el importe del premio del Bingo Plus que se entregará en esa jornada, conforme a lo señalado en este artículo.

✐ Modificado por art. único.8 de Decreto 233/2003, de 2 septiembre.

Artículo 56. Detracciones y límites del Bingo Interconectado.

1. Para la práctica y ulterior distribución del Bingo Interconectado se detraerá el 0,5% del valor facial de todos los cartones vendidos en cada partida y en cada jornada, porcentaje que se destinará a dotar el importe del premio del Bingo Interconectado y el de su reserva. Los importes que integren el premio del Bingo Interconectado y su reserva, más el 0,5% de detracción diaria, se distribuirán de la siguiente forma, 70% para el premio, con un límite máximo de 60.000 euros y 30% para la reserva. Alcanzado el límite de los 60.000 euros, cualquier incremento pasará en su totalidad a la reserva.

2. La reserva del Bingo Interconectado no tendrá límite, pero en el momento en que supere los 90.000 euros, la bola 36, fijada como máxima para la obtención del Bingo Interconectado, aumentará diariamente, a razón de una bola al día, hasta el momento en el que se otorgue el premio, al jugador o jugadores que obtengan el premio del Bingo Ordinario, en alguna de las salas interconectadas, cuando el número de bolas extraídas hasta su consecución sea igual o inferior al establecido para esa jornada.

3. Diariamente el Centro Operativo del Bingo Interconectado de Aragón comunicará, en el acta de apertura, a todas las salas de bingo adheridas el número de bola fijada como máxima durante esa jornada para la obtención del premio.

4. Durante una misma jornada, la bola establecida como máxima para la consecución del premio del Bingo Interconectado será fija.

5. Las salas interconectadas deberán de anunciar en sus marcadores, pantallas y paneles informativos la bola establecida como máxima en esa jornada, en sustitución de la 36, que da opción a la consecución del premio, previa recepción de la comunicación señalada en el párrafo anterior.

6. Cuando en una misma jornada el número de ganadores sea de más de uno, el reparto del premio será proporcional al número de ganadores.

✐ Modificado por art. único.9 de Decreto 233/2003, de 2 septiembre.

Artículo 57. Distribución de premios.

Corresponde al Gobierno de Aragón, a propuesta conjunta de los titulares de los Departamentos con competencia en juego y tributos, modificar los porcentajes de distribución de los premios establecidos en los artículos 51 y 54 este Reglamento, así como las detracciones y los límites establecidos en los artículos 55 y 56 de este Reglamento para el Bingo Plus, el Bingo Interconectado y sus respectivas reservas.

Artículo 58. Forma de pago del importe de los premios.

1. Los premios de Línea y de Bingo Ordinario serán abonados en metálico por el personal designado por cada sala de bingo al ganador o ganadores al finalizar cada partida de bingo. En ningún caso, los premios podrán ser sustituidos por premios en especie.

2. Los premios del Bingo Plus serán abonados a los ganadores, por el personal designado por cada sala de bingo, bien en efectivo metálico, bien mediante cheque bancario, a criterio de la dirección de la sala. La sala de bingo en la que se cante un premio de Bingo Plus deberá de dar cuenta al Centro Operativo de Bingo Interconectado de Aragón.

3. Los premios de Bingo Interconectado no se pagarán directamente en las salas, sino por el Centro Operativo, dentro de las veinticuatro horas siguientes al primer día hábil. Para ello, una vez verificado el premio del Bingo Interconectado, el Director de Sala entregará al jugador que lo hubiese obtenido una certificación acreditativa en la que deberá de constar: la identificación del ganador o ganadores, la identificación de los testigos, los datos relativos al cartón y a la jugada correspondiente y la cantidad del premio a recibir que deberá ser ratificada por la mencionada sociedad. Estos datos también deberán reflejarse en las actas.

4. Al término de cada jornada, todas las salas interconectadas deberán de dar cuenta, al Centro Operativo del número de premios de Bingo Plus y de Bingo Interconectado cantados en esa jornada, en su caso, debiendo en este último supuesto facilitar además los datos señalados en el párrafo anterior. El Centro Operativo pondrá en conocimiento de todas salas interconectadas, de la Dirección General competente en materia de juego y de los órganos que realicen las funciones de inspección y control de juego, la relación del número de Bingo Plus cantados por todas las salas en dicha jornada, así como la de los ganadores del Bingo Interconectado.

5. El Centro Operativo deberá de transferir, el primer día hábil inmediatamente posterior, a cada una de las salas en las que se haya cantado el premio del Bingo Plus en la jornada anterior, el importe que estas últimas hubieran adelantado en función del número de Bingo Plus cantados. Esta transferencia se hará con cargo a la cuenta bancaria señalada en el párrafo primero del artículo 59 del Reglamento.

6. Transcurridos tres meses sin que el jugador agraciado solicite cobrar el premio que le hubiere correspondido, el importe del premio se depositará en la Caja General de Depósitos de la Diputación General de Aragón.

✐ Modificado por art. único.10 de Decreto 233/2003, de 2 septiembre.

Artículo 59. Obligaciones bancarias.

1. Las detracciones diarias que se efectúen tanto para el Bingo Plus como para el Bingo Interconectado, así como las de sus reservas, reguladas en los artículos 55 y 56 de este Reglamento, serán ingresadas, dentro de las veinticuatro horas del primer día hábil siguiente a la finalización de la sesión, en una cuenta exclusiva y específicamente abierta al efecto, en alguna entidad financiera, por la sociedad encargada de centralizar y procesar el intercambio de información con las salas interconectadas, que se denominará con la leyenda: «Bingo Plus y Bingo Interconectado», y cuya estructura deberá distinguir las cantidades asignadas a cada una de las modalidades de juego, con inclusión de la fecha de la jornada en que se ha generado.

2. La numeración, domicilio y designación de la persona o personas autorizadas para la disposición de dichas cuentas deberán ser notificados a la Dirección General competente en materia de juego, que deberá autorizar las modificaciones que se propongan en las mismas.

3. El dinero depositado en dichas cuentas únicamente podrá ser utilizado para el pago de los premios del Bingo Plus y del Bingo Interconectado, así como para traspasar las cantidades de las reservas de cada premio al mismo.

4. Los contratos de las cuentas bancarias que se suscriban para el Bingo Plus y para el Bingo Interconectado deberán recoger expresamente la afectación de su saldo al pago de los premios del Bingo Plus y del Bingo Interconectado y contener una cláusula que establezca la autorización a dicha entidad para remitir a la Dirección General competente en materia de juego, con periodicidad mensual, un duplicado de la información de los movimientos de dichas cuentas.

5. La sociedad encargada de la gestión de la unidad central de proceso de datos comunicará, diariamente, mediante fax u otro medio análogo, a la Dirección General competente en materia de juego los saldos existentes para los premios y reservas del Bingo Plus y del Bingo Interconectado, respectivamente.

CAPÍTULO II

Régimen jurídico de las autorizaciones

Artículo 60. Autorizaciones.

1. Para la práctica del Bingo Ordinario, del Bingo Plus y del Bingo Interconectado será necesaria la previa autorización administrativa, que será concedida por la Dirección General competente en

materia de juego, previa solicitud de la entidad titular de la sala o empresa de servicios que tenga atribuida la gestión del juego.

2. La solicitud para la obtención de las autorizaciones, señaladas en el párrafo anterior, consistirá en la petición de autorización para la práctica del Juego del Bingo Ordinario o para la práctica de éste y de sus modalidades, de Bingo Plus y de Bingo Interconectado.

3. Para obtener las autorizaciones señaladas en este artículo la entidad titular de la sala o empresa de servicios que tenga atribuida la gestión del juego deberá reunir y justificar los siguientes requisitos:

a) Ser titular de una autorización genérica de explotación o de gestión de sala de bingo.

b) Estar al corriente en el pago de los tributos propios y cedidos a la Comunidad Autónoma de Aragón.

c) No haber sido sancionado por más de una infracción tipificada como muy grave en los últimos seis meses.

d) Disponer de los marcadores, pantallas, paneles informativos y cualquier otro instrumento necesario para la práctica del Bingo Ordinario y de sus modalidades, debidamente homologados.

e) Constituir las fianzas exigidas en el presente Reglamento.

4. La solicitud para la autorización de las modalidades del Juego del Bingo deberá, así mismo, ir acompañada de los siguientes documentos:

a) Acreditación de la representación de la entidad solicitante, aportando, en su caso, certificación del acuerdo adoptado al efecto por su órgano de administración.

b) Certificación acreditativa de estar al corriente en el cumplimiento de sus obligaciones tributarias con la Comunidad Autónoma de Aragón.

c) Título jurídico de la disponibilidad de los elementos técnicos, debidamente homologados, necesarios para la práctica del juego.

d) Medios técnicos específicos.

e) Justificante de la constitución de las fianzas a las que se refieren los artículos 18.1 y 71 de este Reglamento.

Artículo 61. Resolución.

1. La Dirección General competente en materia de juego resolverá, en el plazo máximo de tres meses, la solicitud presentada, evaluando la solicitud, la documentación aportada y demás información requerida. De no recaer resolución expresa, en dicho plazo, se entenderá concedida la autorización en los propios términos de la solicitud y siempre que no resulte contraria a la legislación vigente.

2. La autorización administrativa para la práctica del Bingo Plus, comportará la autorización para la de la modalidad del Bingo Interconectado.

3. La autorización para el desarrollo de cualquiera de las modalidades del Juego del Bingo reguladas en este Reglamento, comporta la obligación de su práctica efectiva en todas las partidas que se celebren.

4. El cambio de titularidad de una sala de bingo autorizada para la explotación de las modalidades de juego reguladas en este Reglamento, supondrá la subrogación en todos los derechos y obligaciones por parte del nuevo titular.

Artículo 62. Autorización de explotación de las modalidades del Bingo Plus y del Bingo Interconectado.

1. Obtenida la autorización de explotación del Bingo Plus y del Bingo Interconectado, sus titulares deberán aportar a la Dirección General competente en materia de juego, con anterioridad al inicio de su práctica efectiva, la siguiente documentación:

a) Copia del contrato de adhesión con la sociedad prevista en la Disposición Transitoria séptima del Decreto y en el Título VII de este Reglamento y certificado de conexión a la unidad central del proceso de datos gestionada por aquélla.

b) Compromiso de permanecer adherido a las modalidades del Bingo Plus y del Bingo Interconectado durante un período inicial mínimo de cuatro años, contados a partir de la fecha de la resolución emitida por la Dirección General competente en materia de juego autorizando su práctica. Transcurrido el período inicial mínimo de permanencia la sala de bingo autorizada permanecerá adherida con el Centro Operativo en tanto no manifieste su voluntad de separarse del sistema. La renuncia a la interconexión con el Centro Operativo, transcurrido el período inicial mínimo de permanencia, podrá ser

efectuada por la sala de bingo, en cualquier momento, en cuyo caso se estará a lo dispuesto en el párrafo primero del artículo 65 del Reglamento.

No obstante lo dispuesto en el párrafo anterior, la imposición de la sanción prevista en la letra q) del artículo 74 del Reglamento al Centro Operativo del Bingo Interconectado de Aragón facultará a las salas interconectadas para suspender la práctica del Bingo Plus y del Bingo Interconectado, mediante una comunicación dirigida a la Dirección General con competencias en materia de juego, sin que el cómputo del período inicial mínimo de permanencia resulte alterado.

✎ Ap. 1 b) modificado por art. único.11 de Decreto 233/2003, de 2 septiembre.

c) Certificación de la constitución de la fianza a que se refiere el artículo 71 de este Reglamento.

2. La aportación económica de las nuevas salas autorizadas para su inclusión en el sistema del Bingo Plus y del Bingo Interconectado, será proporcional al saldo que arroje, el día inmediato anterior al del inicio de su explotación, el fondo constituido para premio y reserva de estas modalidades. A tales efectos se procederá de la siguiente forma:

1º Para calcular el porcentaje proporcional de la citada aportación, se tomará como base el volumen de ventas de cartones de bingo del último mes vencido de la nueva sala de que se trate, en relación con las ventas de cartones, en el mismo período, del conjunto de salas que vinieran practicando dichas modalidades. Para las salas que inicien su actividad se fijarán sus ventas conforme al promedio determinado para las equivalentes en categoría y aforo.

2º La cifra porcentual así obtenida se multiplicará por la cuantía del fondo acumulado para premio y reserva del Bingo Plus y premio del Bingo Interconectado existente el día anterior al inicio de la práctica de estas modalidades. El resultado de dicho producto será la cantidad final a ingresar a la sociedad encargada de centralizar y procesar el intercambio de información con las salas interconectadas.

✎ Ap. 2 derogado por disp. derog. única.b) de Decreto 233/2003, de 2 septiembre.

Artículo 63. Solicitud de las autorizaciones de modalidades del Juego del Bingo.

1. Aquellas salas de bingo donde únicamente se practique el Juego del Bingo Ordinario y deseen autorización para la práctica del Bingo Plus y del Bingo Interconectado la solicitarán a la Dirección General competente en materia de juego, que deberá emitir resolución motivada en el plazo de tres meses, no pudiendo comenzar a practicarse dichas modalidades mientras no exista resolución expresa al efecto.

2. No obstante lo dispuesto en el apartado anterior, transcurrido el plazo de tres meses sin que la Dirección General competente en materia de juego haya dictado resolución expresa, se entenderá concedida la autorización en los propios términos de la solicitud.

3. Una vez concedida la autorización a que se refiere el apartado anterior, previo cumplimiento de los requisitos exigidos en el artículo 62 de este Reglamento, la Dirección General lo comunicará a la sociedad encargada de centralizar y procesar el intercambio de información con las salas adheridas al Bingo Plus y al Bingo Interconectado *para que, por parte de ésta, se determine la cantidad económica que debe aportar la sala autorizada para poder practicar el Juego del Bingo Plus y del Bingo Interconectado.*

✎ Ap. 3, inciso destacado, «para que, por parte de ésta, se determine la cantidad económica que debe de aportar la sala autorizada para poder practicar el Juego del Bingo Plus y del Bingo Interconectado» derogado por disp. derog. única.c) de Decreto 233/2003, de 2 septiembre.

Artículo 64. Interconexión a la unidad central de proceso de datos.

Las salas de bingo donde se practique únicamente el Juego del Bingo Ordinario no precisarán estar adheridas a la sociedad prevista en la Disposición Transitoria séptima del Decreto y en el Título VII de este Reglamento, ni interconectarse con la misma, ni con el resto de las salas.

Artículo 65. Renuncia.

1. La entidad titular o empresa de servicios que decida renunciar a la práctica de las modalidades reguladas en el presente Reglamento, deberá solicitarlo por escrito a la Dirección General competente en materia de juego, dejando de efectuarse las detracciones correspondientes a partir de la fecha que señale la resolución que emita la Dirección General competente en materia de juego, no pudiendo optar de nuevo a ellas hasta transcurrido un año, contado desde la fecha en que se dictó la citada resolución estimando la renuncia solicitada.

✎ Ap. 1 añadido por art. único.12 de Decreto 233/2003, de 2 septiembre.

2. La Dirección General competente en materia de juego aceptará de plano la solicitud de renuncia de la autorización para la práctica del Bingo Plus y del Bingo Interconectado instada por las salas de bingo durante el período inicial mínimo de permanencia señalado en la letra b) del párrafo 1 del

artículo 62 del Reglamento, sin perjuicio de que su titular no podrá solicitar nueva autorización hasta que hayan transcurrido dos años, contados desde la fecha en que se dictó la resolución estimando la renuncia solicitada.

Artículo 66. Cierre temporal o definitivo de las salas autorizadas para la explotación de las modalidades del Bingo Plus y del Bingo Interconectado.

1. En los supuestos de cierre temporal o definitivo de las salas de bingo, las cantidades detraídas por las mismas para constituir los premios destinados a fondo y reserva del Bingo Plus y del Bingo Interconectado, ingresadas en la cuenta prevista en el artículo 59.1 de este Reglamento, quedarán afectas al pago de dichos premios, para su aplicación por el resto de las salas que continúen autorizadas para la práctica de estas modalidades de bingo.

2. En caso de que deje de practicarse por completo por las salas de bingo las modalidades de Bingo Plus y Bingo Interconectado, por haberse separado todas las salas de bingo del sistema, las cantidades consignadas para los mismos y sus reservas quedarán a disposición de la Comunidad Autónoma de Aragón para su destino a fines de interés social.

TÍTULO VII

GARANTÍAS Y CONTROL DEL JUEGO DEL BINGO Y DE SUS MODALIDADES

Artículo 67. Práctica de las modalidades del Juego del Bingo Plus y del Bingo Interconectado.

1. Para la práctica de las modalidades del Juego del Bingo Plus y del Bingo Interconectado, las salas de bingo deberán solicitar a la Dirección General competente en materia de juego la autorización correspondiente, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 60 de este Reglamento, debiendo éstas garantizar el correcto funcionamiento del juego mediante la interconexión de sus sistemas informáticos con una unidad central de proceso de datos.

2. La unidad central de proceso de datos será gestionada por la sociedad mercantil, constituida bajo la forma jurídica de Sociedad Anónima, de acuerdo con lo dispuesto en la Disposición Transitoria séptima del Decreto, que controlará el desarrollo de las modalidades del Juego del Bingo Plus y del Bingo Interconectado, centralizando y procesando el intercambio de información con las salas interconectadas. Se localizará en un local independiente de las salas interconectadas.

3. El Centro Operativo responderá ante la Administración y los usuarios, tanto del correcto funcionamiento de la unidad central del proceso de datos como, en general, del cumplimiento de las funciones asignadas a la mencionada sociedad.

Artículo 68. Requisitos de la unidad central del proceso de datos.

1. La unidad central de proceso de datos deberá estar en funcionamiento durante el horario de apertura de las salas de bingo y dispondrá de los medios técnicos que garanticen el correcto funcionamiento del sistema, recogiendo, registrando y comunicando con precisión toda información relativa a las operaciones de los juegos.

2. El Centro Operativo deberá ser gestionado por personal cualificado y deberá contar con el personal necesario para el desempeño de las funciones técnicas de informática y comunicaciones y de contabilidad.

Artículo 69. Funcionamiento de la unidad central del proceso de datos.

1. Las salas de bingo autorizadas para la explotación de las modalidades del Juego del Bingo ordinario están obligadas a remitir a la unidad central del proceso de datos, inmediatamente después de la finalización de cada jornada, el importe de las cantidades acumuladas en el día para cada una de las modalidades autorizadas. El centro operativo, una vez procesados todos estos datos, remitirá a todas las salas interconectadas, antes de su apertura, los datos recibidos con el cálculo de los premios correspondientes a cada una de las modalidades resultantes para la correspondiente jornada.

2. En cualquier caso, deberá garantizarse la transmisión de dicha información a todas y cada una de las salas interconectadas, como condición indispensable para la participación de las distintas salas en las diversas modalidades del Juego del Bingo. A los efectos de inspección y control, esta información estará a disposición de la Dirección General competente en materia de juego y de los órganos de inspección y control en materia de juego.

3. En el supuesto de que por avería del sistema informático de la sociedad encargada de la gestión del centro operativo o por cualquier otra eventualidad en sus mecanismos de recepción o remisión de información, éste dejará de funcionar o funcionará de forma incorrecta, se suspenderá la práctica de las modalidades del Bingo Plus y del Bingo Interconectado. No obstante lo anterior, se podrá continuar la práctica del Bingo Ordinario.

4. En el caso de que alguna sala no pudiera, eventualmente, realizar la transmisión informática de los datos señalados en este artículo, estos datos deberán ser transmitidos de forma inmediata vía fax o equivalente, indicando el número de jugadas realizadas, importe total de las ventas y retenciones efectuadas para cada una de las modalidades autorizadas, así mismo el número de ganadores con su nombre, apellidos y Documento Nacional de Identidad o documento equivalente, indicando el número de jugada en la que se ha producido para cada una de las modalidades autorizadas.

5. Dentro de las veinticuatro horas del primer día hábil siguiente a la finalización de dicha sesión, se deberá remitir un soporte informático que contenga un fiel reflejo de las actas de la sala.

6. La Dirección General competente en materia de juego podrá requerir, a la sociedad que gestione la unidad central de proceso de datos, la información que considere precisa, pudiendo, en caso de considerarlo necesario, suspender el funcionamiento del mismo, de forma cautelar, hasta que se solventen los reparos formulados, suspendiendo en ese mismo momento la práctica del Juego del Bingo Plus y del Bingo Interconectado, comunicándolo de forma inmediata a las salas adheridas a la unidad central de proceso de datos.

7. La Dirección General competente en materia de juego podrá realizar las inspecciones y controles que considere convenientes para garantizar el buen funcionamiento del sistema, así mismo podrá exigir la realización de auditorías de seguridad informática, cuantas veces estime oportuno.

Artículo 70. Convenios y acuerdos.

1. La sociedad gestora del Centro Operativo podrá firmar convenios con la Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón.

2. Igualmente la sociedad podrá suscribir acuerdos con particulares o con empresas para el mantenimiento de los programas y de los sistemas informáticos.

3. Tanto la instalación como la modificación de los programas y de los sistemas informáticos deberá ser autorizada por el Consejero competente en materia de juego, previo informe preceptivo del Instituto Tecnológico de Aragón.

Artículo 71. Fianzas de las salas de bingo autorizadas para el desarrollo de las modalidades del juego de bingo.

1. Los titulares de las salas de bingo o las empresas que las gestionen, siempre que tengan autorizada alguna de las modalidades del Juego del Bingo, distintas a la del Bingo Ordinario, deberán constituir una fianza, solidariamente, por importe de 300.506,05 euros, que estará afecta al pago de los premios que resulten de las distintas modalidades autorizadas del Juego del Bingo y de las demás responsabilidades que se deriven de la actividad del juego.

2. El importe del valor de la fianza que deba aportar cada sala será determinado por la sociedad gestora de la unidad central del proceso de datos, que lo hará en función del número de salas adheridas a la misma.

3. Las fianzas a que se refiere el apartado anterior se constituirán con carácter indefinido, en efectivo metálico o mediante aval bancario, de Caja de Ahorros, Cooperativa de Crédito, Sociedad de Garantía Recíproca o mediante contrato de seguro de caución y se depositará en la Caja General de Depósitos de la Diputación General de Aragón, a disposición del Consejero competente en materia de juego.

4. La ejecución total o parcial de la fianza llevará aparejada, cautelarmente, la suspensión automática de la autorización para explotar las modalidades del Juego del Bingo, excepto la del Bingo Ordinario, mientras no se reponga íntegramente el importe de la misma. Una vez restablecida la fianza, en la cuantía y forma correspondiente, se procederá al levantamiento de dicha suspensión cautelar.

TÍTULO VIII

INSPECCIÓN Y RÉGIMEN DISCIPLINARIO

CAPÍTULO I

Infracciones

Artículo 72. Infracciones administrativas.

1. Constituirán infracciones administrativas las acciones u omisiones que contravengan el régimen establecido para el Juego del Bingo, tipificadas en la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón y concretadas en este Reglamento. Dichas infracciones administrativas serán sancionables incluso si derivan de simple negligencia.

2. No habrá lugar a responsabilidad en esta materia por acciones u omisiones tipificadas como tales en los siguientes casos:

a) Cuando sean realizadas por quienes carezcan de capacidad de obrar.

b) Cuando concurra fuerza mayor.

c) Cuando las acciones u omisiones que constituyan la infracción deriven de una decisión colectiva, para quienes hubieran votado en contrario haciéndolo así constar o no hubieran asistido a la reunión en que se adoptó la misma.

3. Las infracciones a que se refiere este título se clasifican en muy graves, graves y leves.

Artículo 73. Infracciones muy graves.

Son infracciones muy graves las tipificadas en el artículo 39 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, y especialmente las siguientes:

a) La utilización para la práctica del Juego del Bingo de medios, instrumentos, utensilios, materiales o elementos que no estén homologados autorizados por la Dirección General competente e inscritos en la correspondiente sección del Registro General del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.

b) La utilización de datos o documentos falsos para obtener la homologación, autorización de la Dirección General competente en materia de juego o la inscripción en el Registro General del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón de todos aquellos elementos que sean necesarios para el desarrollo del Juego del Bingo.

c) La organización, práctica, celebración, gestión o explotación del juego de bingo careciendo de las autorizaciones legal y reglamentariamente establecidas.

d) Consentir o tolerar la práctica del Bingo Plus y del Bingo Interconectado fuera de los locales autorizados al efecto o realizados sin poseer la preceptiva autorización o sin personas autorizadas.

e) La concesión de préstamos o créditos a los jugadores de bingo y a los usuarios de las máquinas recreativas instaladas en el área de juegos automáticos, establecida en el artículo 22.2 de este Reglamento.

f) La instalación de máquinas recreativas con premio programado de tipo «B», sin la preceptiva autorización.

g) La interconexión de máquinas recreativas con premio programado de tipo «B», sin la preceptiva autorización.

h) La instalación de cualquier tipo de máquina de juego que precise autorización previa y se carezca de la misma.

i) El impago total o parcial a los jugadores de las cantidades que hubieran obtenido como premio, tanto en el Juego del Bingo como en las máquinas recreativas instaladas.

j) Permitir o consentir el acceso a la sala de juego de bingo o al área de juegos automáticos a los menores de edad o a aquellas personas que lo tengan prohibido legalmente, así como incumplir las obligaciones de control de usuarios.

k) La concesión de premios distintos a los correspondientes.

l) La declaración ante los jugadores de un número de cartones inferior o superior al realmente vendido, siempre que no se rectifique públicamente la información errónea antes de otorgar el premio correspondiente a la línea.

m) El empleo de cartones no expedidos por la Fábrica Nacional de Moneda y Timbre o por cualquier otro organismo o entidad que se pueda autorizar.

n) La venta de cartones por un precio superior al valor facial de los mismos.

o) La coacción sobre los jugadores o la intimidación a los mismos en caso de protesta o reclamación.

p) La transferencia o cesión en cualquier forma de alguna de las autorizaciones otorgadas.

q) El incumplimiento de lo previsto en el artículo 33.1 y 33.2 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.

r) La negativa u obstrucción a la acción inspectora, realizada por los agentes de la autoridad y funcionarios encargados o habilitados específicamente para el ejercicio de tales funciones, así como cualquier violación de las medidas cautelares por ellos adoptadas.

s) La comisión de una tercera infracción calificada como grave en el período de dos años, cuando las sanciones de las primeras fueran firmes en vía administrativa.

Artículo 74. Infracciones graves.

Son infracciones graves las tipificadas como tales en el artículo 40 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, y especialmente las siguientes:

a) La inexistencia o mal funcionamiento de las medidas de seguridad de la sala.

b) La realización de actividades publicitarias sin la preceptiva autorización.

c) El incumplimiento de las normas sobre publicidad en el juego y su incentivación, fuera de los términos recogidos en las normas reglamentarias de desarrollo de la Ley.

d) La falta de ficheros de visitantes o la llevanza incompleta o inexacta de los mismos.

e) La ausencia de hojas de incidencias y reclamaciones en los locales autorizados para el desarrollo del Juego del Bingo.

f) La negativa a facilitar las hojas de incidencias y reclamaciones a los jugadores que así lo soliciten.

g) La no llevanza al día de las correspondientes actas.

h) La transmisión de acciones o participaciones sin la oportuna autorización de la Dirección General competente en materia de juego, cuando superen el cinco por ciento del capital, así como la ampliación o reducción de su capital, cuando supongan una alteración de los accionistas o partícipes superior a dicho porcentaje.

i) Mantener las máquinas recreativas instaladas, en funcionamiento fuera de los horarios autorizados.

j) La venta de cartones no correlativos o de distintas series, salvo en los supuestos recogidos en el artículo 40.9 de este Reglamento siempre que no se produzca fraude a los jugadores, en cuyo caso se tipificará la falta como muy grave.

k) La celebración de una partida sin el reflejo previo de las formalidades exigibles.

l) La motivación de los jugadores mediante incentivos, regalos u obsequios, cuando no hubiesen sido autorizados previamente por la Dirección General competente en materia de juego.

m) La admisión de un número de visitantes que exceda del aforo máximo autorizado.

n) La contratación de personal carente del documento profesional.

o) La realización de modificaciones en los locales o instalaciones sin la preceptiva autorización de la Dirección General competente en materia de juego.

p) La comisión de una tercera infracción catalogada como leve en el período de dos años, cuando las sanciones de las dos primeras fueran firmes en vía administrativa.

q) El incumplimiento por parte del Centro Operativo del Bingo Interconectado de Aragón, de todas sus obligaciones relacionadas con el correcto funcionamiento de su programa informático interno de procesamiento de la información remitida por las salas de bingo interconectadas y de su programa de comunicaciones con cada una de ellas, así como el incumplimiento del cálculo de los premios del Bingo Plus y del Bingo Interconectado y de cualesquiera otras obligaciones que se recojan en el Reglamento de desarrollo y en la normativa que sea de aplicación al mencionado centro operativo, por considerarse todas ellas cumplimientos básicos y mínimos para garantizar el correcto funcionamiento del juego del Bingo Plus y del Bingo Interconectado.

✐ Letra q) añadida por art. único.13 de Decreto 233/2003, de 2 septiembre.

Artículo 75. Infracciones leves.

Son infracciones leves las tipificadas como tales en el artículo 41 de la Ley 2/ 2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, y especialmente las siguientes:

a) No exhibir en la sala de bingo, a requerimiento de la autoridad que realiza las funciones de inspección y control en materia de juego, las autorizaciones administrativas y los documentos profesionales que se les requieran.

b) El trato descortés a los jugadores o visitantes.

c) La transmisión de acciones o participaciones sin la previa comunicación al organismo pertinente, siempre que no superen el cinco por ciento del capital, así como las ampliaciones o disminuciones de capital, que supongan una alteración de los accionistas o partícipes inferior a dicha cuantía.

d) La falta de comunicación previa a la Dirección General competente en materia de juego de los cambios de denominación y domicilio social de empresas inscritas en las secciones correspondientes del Registro General del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.

e) La realización de actividades que estén fuera de los cometidos autorizados por el documento profesional del personal al servicio de la sala, salvo en los casos de suplencia admitidos.

f) El incumplimiento de los horarios máximos autorizados.

g) La exigencia de propinas a los jugadores.

h) Las actividades constitutivas de infracciones previstas en el artículo anterior cuando por su naturaleza, ocasión o circunstancias no deban ser calificadas como graves.

i) Las acciones u omisiones que supongan el incumplimiento de las obligaciones, requisitos y prohibiciones establecidos en la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, que no estén calificadas como infracciones graves o muy graves y siempre que no sea constitutiva de delito.

Artículo 76. Responsables de las infracciones.

1. Son responsables de las infracciones tipificadas en la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón y especificadas en este Reglamento, sus autores por acción u omisión, sean personas físicas o jurídicas.

2. De las infracciones cometidas por los directivos, administradores o empleados de las empresas relacionadas con el Juego del Bingo, serán responsables, asimismo, las personas físicas o jurídicas para las que presten servicios.

3. Las infracciones que puedan derivar de las condiciones y requisitos documentales de los locales donde se practique el Juego del Bingo, serán imputables a los titulares de las actividades que en ellos se desarrollen y a las empresas de servicios que se ocupen de la gestión de las salas.

Artículo 77. Prescripción.

1. Las infracciones leves prescribirán a los seis meses, las graves a los dos años y las muy graves a los cuatro años.

2. El cómputo del plazo de prescripción de las infracciones comenzará a contarse desde el día que la infracción se hubiera cometido.

3. Interrumpirá la prescripción la iniciación, con conocimiento del interesado, del procedimiento sancionador, reanudándose el plazo de prescripción si el expediente sancionador estuviera paralizado durante más de seis meses por causa no imputable al presunto responsable.

4. El transcurso de los plazos señalados en los apartados anteriores determinará de oficio la cancelación de los respectivos procedimientos de calificación y sanción.

CAPÍTULO II

Sanciones

Artículo 78. Imposición y graduación de las sanciones.

1. La comisión de infracciones tipificadas en el capítulo anterior determinará la imposición de sanciones pecuniarias y de otra índole, de conformidad con lo establecido en el artículo 45 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón y en este Reglamento.

2. Para la imposición y graduación de las sanciones se valorarán las circunstancias personales y materiales que concurran en cada caso, teniendo en cuenta la trascendencia económica y social de la conducta infractora, la naturaleza de los perjuicios causados, la intencionalidad y la reincidencia o reiteración, en su caso, aplicándose criterios de proporcionalidad, sin que la sanción pueda ser inferior al triplo del beneficio ilícitamente obtenido mediante la comisión de la conducta infractora.

Artículo 79. Sanciones pecuniarias y accesorias.

1. Las sanciones pecuniarias se exigirán de acuerdo con la siguiente escala:

a) Las muy graves, con multa de hasta 601.012,10 euros.

b) Las graves, con multa de hasta 60.101,21 euros.

c) Las leves, con multas de hasta 3.005,06 euros.

2. En los casos de infracciones calificadas como muy graves y graves, y en consideración de las circunstancias que concurran en cada supuesto, podrán imponerse, además de las multas señaladas con anterioridad, las sanciones administrativas accesorias siguientes:

a) La suspensión, la cancelación temporal por un período máximo de dos años o la revocación definitiva de la autorización para la instalación y apertura de la sala de bingo o para el establecimiento de entidades o sociedades titulares y empresas de servicios.

b) La suspensión por un período máximo de un año o revocación definitiva de las autorizaciones de explotación de máquinas de juego, así como la suspensión del permiso de explotación de éstas, en el área de juegos automáticos, por un período máximo de un año.

c) La clausura, definitiva o temporal, por un período máximo de dos años, del local donde tenga lugar el desarrollo del Juego del Bingo y la inhabilitación definitiva del mismo para dicha actividad.

d) La inhabilitación, temporal o definitiva, para ser titular de autorizaciones administrativas para llevar a cabo la organización, gestión o explotación de salas de bingo.

e) El decomiso, y adquirida firmeza la sanción, la destrucción o inutilización, en su caso, de las máquinas, los elementos o los aparatos de juego utilizados para la comisión de las conductas objeto de la infracción.

Artículo 80. Competencia para la imposición de las sanciones y procedimiento.

1. Corresponderá imponer las sanciones:

a) Al Gobierno de Aragón, las multas superiores a 300.506,05 euros y todas aquellas que lleven aparejadas las sanciones accesorias que supongan la revocación definitiva de las correspondientes autorizaciones administrativas, la clausura definitiva del local en que se haya llevado a cabo la conducta infractora y la inhabilitación definitiva para ser titular de una autorización definitiva para la explotación o gestión de una sala de bingo.

b) Al Consejero de Presidencia y Relaciones Institucionales, las multas comprendidas entre 30.050,61 euros y 300.506,61 euros, así como las que siendo inferiores a 30.050,61 euros, lleven aparejadas las sanciones accesorias recogidas en el artículo 79.2 apartados a), b), c) y d) de este Reglamento, con excepción de las reservadas al Gobierno de Aragón, según establece el apartado anterior.

c) Al Director General de Interior, las multas comprendidas entre 3.005,07 euros y 30.050,61 euros así como las que, siendo inferiores a 3.005,07 euros, lleven aparejadas las sanciones accesorias recogidas en el artículo 79.2 apartado d). Para estas mismas cuantías serán competentes los Delegados Territoriales del Gobierno de Aragón en Teruel y en Huesca, siempre dentro de sus respectivos ámbitos territoriales.

d) A los Jefes de Servicio a los que esté encomendada la gestión administrativa del juego, les compete la imposición de las sanciones de hasta 3.005,06 euros.

2. Sin perjuicio de las sanciones administrativas accesorias a que se refieren el artículo 45.3 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón y el artículo 79.2 de este Reglamento, cuando existan indicios de infracción grave o muy grave, se podrá acordar, como medida cautelar, el cierre temporal de la sala de bingo, el precinto, depósito o incautación de los aparatos o elementos del juego utilizados indebidamente, así como la incautación del dinero ilícitamente obtenido y su depósito en la Hacienda de la Comunidad Autónoma de Aragón.

3. Los inspectores o actuarios que lleven a cabo las actuaciones de inspección y control en materia de juego podrán, por sí mismos, adoptar, como medida cautelar urgente, la clausura temporal de la sala de bingo. Dicha medida deberá ser ratificada, en su caso, por el órgano competente al sustanciar el expediente sancionador.

4. El plazo máximo en que deberá resolverse el procedimiento sancionador será de nueve meses, salvo que hubieran sido suspendidas las actuaciones por alguna causa de las previstas en la legislación básica sobre procedimiento administrativo. Transcurrido dicho plazo, el órgano competente emitirá, a solicitud del interesado, certificación en la que conste que ha caducado el procedimiento y se ha procedido al archivo de las actuaciones.

5. Las resoluciones que sean firmes en la vía administrativa serán inmediatamente ejecutivas.

6. Contra la resolución dictada por el órgano competente en el expediente sancionador, podrán interponerse los recursos que procedan de acuerdo con lo previsto en la legislación básica del procedimiento administrativo común.

Artículo 81. Publicidad de las sanciones.

Cuando se imponga una sanción muy grave o grave a una persona física o jurídica por infracción de las normas recogidas en le Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, o por las recogidas en este Reglamento, ésta una vez adquirida firmeza, será publicada en el «Boletín Oficial de Aragón».

CAPÍTULO III

Inspección

Artículo 82. Inspección, vigilancia y control.

1. Las funciones de inspección, vigilancia y control de lo regulado por este Reglamento se realizarán a través de los funcionarios que a este fin habilite el Departamento competente en materia de juego, con la colaboración, previo convenio, de los agentes de los Cuerpos y Fuerzas de Seguridad del Estado.

2. Los funcionarios adscritos a la inspección del juego tendrán la consideración de agentes de la autoridad en el ejercicio de sus funciones, gozando como tales de la protección que les dispensa la legislación vigente. Igualmente, estarán provistos de documento acreditativo que deberá ser exhibido con carácter previo al ejercicio de sus funciones.

3. Estarán facultados para la inspección permanente de los locales donde se practique el Juego del Bingo, para el examen de los aparatos en ellas instalados y su documentación, así como para emitir los informes que consideren oportunos y, en general, para vigilar el cumplimiento de las disposiciones de este Reglamento.

4. Los titulares de las autorizaciones administrativas establecidas por este Reglamento, sus representantes legales y en definitiva las personas que, en su caso, se encuentren al frente de la actividad en el momento de la inspección, tendrán la obligación de facilitar a los funcionarios el acceso a los locales y a sus dependencias, así como aquellos datos, documentos e instrumentos para el cumplimiento de su tarea, debiendo colaborar con los mismos en la función inspectora.

5. La Dirección General competente en materia de juego podrá acordar inspecciones técnicas siempre que lo considere oportuno con el fin de garantizar el cumplimiento de las normas y requisitos establecidos para garantizar el correcto desarrollo del Juego del Bingo y de sus distintas modalidades y la transparencia del mismo. Estas inspecciones se llevarán a cabo por funcionarios adscritos a la Unidad de Inspección del Juego o por aquellas entidades autorizadas que tengan la especialización técnica requerida.

Artículo 83. Actuaciones inspectoras.

1. El resultado de las inspecciones deberá reflejarse mediante las pertinentes actas. Se extenderán por triplicado ejemplar y serán realizadas y firmadas por funcionarios competentes. Se levantarán en presencia del titular o encargado del local o del responsable de los hechos, en su caso. En defecto de los anteriores podrán efectuarse ante cualquier empleado que se hallase presente.

2. En el acta se consignarán los hechos o circunstancias objeto de la inspección y será firmada por las personas reseñadas anteriormente, quienes podrán hacer constar en el acta las observaciones que estimen pertinentes, quedando una de las copias del acta en poder de la sala. En el supuesto de que se negasen a estar presentes durante la inspección aquellas personas que representen a la sala de bingo o bien se negasen a firmar la correspondiente acta, se especificará este hecho en la misma.

3. Las actas tendrán naturaleza de documento público y lo reflejado en ellas tendrá presunción de veracidad, sin perjuicio de las pruebas que en defensa de los respectivos derechos o intereses puedan aportar los propios interesados, debiendo remitirse, por los funcionarios que realicen la inspección y a consecuencia de ésta se confeccione un acta, copia de la misma a la Dirección General competente en materia de juego.

Artículo 84. Clases de actas.

Las actas podrán ser:

a) Actas de infracción. Se extenderán cuando se constate una presunta infracción a la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón y a este Reglamento, y se reflejarán con la máxima exactitud los hechos y datos tendentes a acreditar la existencia de la presunta infracción.

b) Actas de constatación de hechos. Son aquellas que se extienden a los efectos de constatar meramente las circunstancias administrativas y técnicas, en las que se encuentran las salas de bingo y los aparatos o elementos necesarios para la práctica del Juego del Bingo.

c) Actas de precinto, comiso o clausura. En concepto de sanción firme o como medida cautelar cuando existan indicios racionales de infracción grave o muy grave, bien a instancia del órgano competente sancionador, bien por iniciativa de los funcionarios adscritos a las funciones de inspección del juego en los supuestos señalados en el artículo 49.4 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.

d) Actas de desprecinto, finalización del comiso o reapertura. Se formalizarán una vez levantada la medida cautelar de precinto o cumplida la sanción de comiso o clausura del juego.

e) Actas de destrucción. Se formalizarán para hacer constar la destrucción del material ilegal decomisado cuando así lo ordene la resolución firme adoptada en el expediente.

GOBIERNO DE ARAGON

ANEXO II

• Este carnet tiene un carácter exclusivamente administrativo de control, a efectos de verificar el cumplimiento de lo dispuesto en la legislación vigente en la materia • Cualquier cambio o modificación deberá ser comunicado a la autoridad que ha expedido el presente documento	**DOCUMENTO PROFESIONAL** **ADMINISTRATIVO** **para** **PERSONAL DE JUEGO** **BINGOS** GOBIERNO DE ARAGON

Nº: Nombre ..... Apellidos .... D.N.I. o equivalente ..... Domicilio ..... Población ..... Provincia ..... FOTO	A RELLENAR POR LA ADMINISTRACION Grupo Profesional ..... Categoría Profesional ..... Válido hasta ..... Fecha y firma Firma del titular

GOBIERNO DE ARAGON

ANEXO III

Gobierno de Aragón
Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales
Dirección General de Interior

Hoja de incidencias y reclamaciones

Datos de la Sala de Bingo

Nombre comercial				
Calle o plaza	Número	Localidad	Provincia	Código Postal

Datos de la Empresa de Servicios

Nombre o razón social			D.N.I. ó C.I.F.	
Calle o plaza	Número	Localidad	Provincia	Código Postal

A RELLENAR POR EL RECLAMANTE

Apellidos y nombre			D.N.I. ó equivalente	
Calle o plaza	Número	Localidad	Provincia	Código Postal

Motivo de queja

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Hora, fecha y firma del declarante | Firma del Director de Sala | Firma del Jefe de Sala

GOBIERNO DE ARAGON

ANEXO III (Reverso)

A) La presente hoja de incidencias y reclamaciones es el medio previsto por la Administración para facilitar que los jugadores y público que asista a las salas de bingo puedan reflejar las incidencias y formular las quejas. Su entrega al jugador o público será gratuita.

B) Antes de su entrega al jugador o al público, en la hoja de incidencias y reclamaciones deberán constar los datos de identificación de la sala de bingo y de la empresa de servicios.

C) El reclamante formulará la hoja de incidencias y reclamaciones en el establecimiento en donde se solicite, haciendo constar en ella su nombre y apellidos, número de Documento Nacional de Identidad o documento equivalente, domicilio, exponiendo claramente los hechos motivo de la queja y su pretensión, con expresión de la hora y fecha en que ocurrieron.

D) A la hoja de incidencias y reclamaciones que se remite al órgano de inspección y control del juego en materia de juego, el reclamante podrá unir cuantas pruebas y documentos sirvan par mejorar la valoración de los hechos.

E) Una vez formulada la queja y debidamente cumplimentada la hoja de incidencias y reclamaciones, el titular, responsable o empleado del establecimiento entregará, inmediatamente, una copia al reclamante, conservará otra en su poder y remitirá el original a la Dirección General competente en materia de juego a través de los órganos de inspección y de control competentes, dentro de los dos días hábiles siguientes; pudiendo, así mismo, presentar dicha hoja de incidencia y reclamaciones, en los lugares establecidos al efecto en el articulo 38.4 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

GOBIERNO DE ARAGON

ANEXO IV.

SALA DE BINGO: EMPRESA SERVICIOS: NIF.....:
DOMICILIO....: POBLACIÓN.....: PROVINCIA:

Fecha: / / Hora: : :

ACTA DE APERTURA

BOLA MAXIMA BINGO PLUS.....:
IMPORTE PREMIO BINGO PLUS.....:
BOLA MAXIMA BINGO INTERCONEXIONADO....:
IMPORTE PREMIO BINGO INTERCONEXIONADO.:
IMPORTE RESERVA BINGO INTERCONEXIONADO:

SERIE INICIAL..... DE EUROS
CARTON INICIAL..... DE EUROS
SERIE INICIAL..... DE EUROS
CARTON INICIAL..... DE EUROS
SERIE INICIAL..... DE EUROS
CARTON INICIAL..... DE EUROS

SECUENCIA DE BOLAS EN LA COMPROBACION:

PARTIDAS JUGADAS CON EL JUEGO DE BOLAS , JUGADAS PENDIENTES

CONFORME EL DIRECTOR DE SALA
D.

CONFORME EL JEFE DE MESA
D.

Nº CONTROL DE HOJA:

GOBIERNO DE ARAGON

ANEXO V:

SALA DE BINGO: EMPRESA SERVICIOS: NIF.....:
DOMICILIO....: POBLACIÓN.....: PROVINCIA:

Fecha: / / Hora: : : **ACTA DE JUGADA SIN PREMIO Nº:**

PRECIO DEL CARTON: EUROS CARTONES EN JUEGO	TOTAL CARTONES VENDIDOS	TOTAL VENTA	TOTAL PREMIO LINEA	TOTAL PREMIO BINGO	DETRAIDO 3% PARA BINGO PLUS	Nº.JUGADAS ACUMULADAS B.PLUS
Sumas anteriores						
Serie: - del al						
Suma y sigue						

DETRAIDO 0.5% PARA BINGO INTERCONEX.	Nº.JUGADAS PARA BINGO INTERCONEX.

CARTONES ANULADOS:
BOLAS JUGADAS PARA LINEA:
BOLAS JUGADA PARA BINGO:
TOTAL BOLAS EXTRAIDAS PARA LINEA..: CARTONES PREMIADOS CON LINEA:
TOTAL BOLAS EXTRAIDAS PARA BINGO..: CARTONES PREMIADOS CON BINGO: ,
TOTAL BOLAS EXTRAIDAS EN LA JUGADA:

BOLA PARA BINGO INTERCONEXIONADO.....: BOLA PARA BINGO PLUS.....:
IMPORTE RESERVA BINGO INTERCONEXIONADO...: IMPORTE PREMIO BINGO PLUS.....:
IMPORTE PREMIO BINGO INTERCONEXIONADO....:
CANTIDAD TOTAL DEL BINGO INTERCONEXIONADO:
BOLAS ILUMINADAS ERRONEAMENTE:
Nº ORDEN EXTRACCIÓN:

Nº CONTROL DE HOJA:

GOBIERNO DE ARAGON

ANEXO VI:

SALA DE BINGO: EMPRESA SERVICIOS: NIF.....:
DOMICILIO....: POBLACIÓN.....: PROVINCIA:

Fecha: / / Hora: : : ACTA DE JUGADA CON PREMIO Nº:

PRECIO DEL CARTON: Pts / CARTONES EN JUEGO	TOTAL CARTONES VENDIDOS	TOTAL VENTA	TOTAL PREMIO LINEA	TOTAL PREMIO BINGO	DETRAIDO 3% PARA BINGO PLUS	Nº.JUGADAS ACUMULADAS B.PLUS
Sumas anteriores						
Serie: del al						
Suma y sigue						

DETRAIDO 0.5% PARA BINGO INTERCONEX.	Nº.JUGADAS PARA BINGO INTERCONEXX.

CARTONES ANULADOS:
BOLAS JUGADAS PARA LINEA:
BOLAS JUGADA PARA BINGO:
TOTAL BOLAS EXTRAIDAS PARA LINEA..: CARTONES PREMIADOS CON LINEA:
TOTAL BOLAS EXTRAIDAS PARA BINGO..: CARTONES PREMIADOS CON BINGO:
TOTAL BOLAS EXTRAIDAS EN LA JUGADA:

BOLA PARA BINGO INTERCONEXIONADO.....: BOLA PARA BINGO PLUS.....:
IMPORTE RESERVA BINGO INTERCONEXIONADO...: IMPORTE PREMIO BINGO PLUS.....:
IMPORTE PREMIO BINGO INTERCONEXIONADO.....:
CANTIDAD TOTAL DEL BINGO INTERCONEXIONADO:
BOLAS ILUMINADAS ERRONEAMENTE:
Nº ORDEN EXTRACCIÓN:

NUMERO DE PARTIDAS ACUMULADAS EN QUE SE CONCEDE EL PREMIO:
CARTONES PREMIADOS CON BINGO INTERCONEXIONADO: Nº DE GANADORES: CANTADO CON LA EXTRACCION:
CARTONES PREMIADOS CON BINGO PLUS.....: Nº DE GANADORES: CANTADO CON LA EXTRACCION:

IDENTIFICACION DE JUGADOR(ES) PREMIADO(S) DNI: NOMBRE:

Nº CONTROL DE HOJA:

GOBIERNO DE ARAGON

ANEXO VII:

SALA DE BINGO: EMPRESA SERVICIOS: NIF.....:
DOMICILIO....: POBLACIÓN.....: PROVINCIA:

Fecha: / / Hora: : : **ACTA DE CIERRE**

JUGADAS REALIZADAS:

IMPORTE DETRAIDO BINGO INTERCONEXIONADO:	SERIE FINAL.....	DE	EUROS
IMPORTE RESERVA BINGO INTERCONEXIONADO.:	CARTON FINAL.....	DE	EUROS
IMPORTE PREMIO BINGO INTERCONEXIONADO..:	SERIE FINAL.....	DE	EUROS
IMPORTE DETRAIDO BINGO PLUS.....:	CARTON FINAL.....	DE	EUROS
IMPORTE PREMIO BINGO PLUS.....:	SERIE FINAL.....	DE	EUROS
	CARTON FINAL.....	DE	EUROS

SECUENCIA DE BOLAS EN LA COMPROBACION:

PARTIDAS JUGADAS CON EL JUEGO DE BOLAS , JUGADAS PENDIENTES

CONFORME EL DIRECTOR DE SALA
D.

CONFORME EL JEFE DE MESA
D.

INCICENCIAS:

Nº CONTROL DE HOJA:

c) Principado de Asturias

§ 118 DECRETO 7/1998, DE 19 FEBRERO. REGLAMENTO DEL BINGO

(BOPA núm. 51, de 3 marzo [LPAS 1998, 54])

El Reglamento del Juego del Bingo, aprobado por Orden del Ministerio del Interior de 9 de enero de 1979, constituye actualmente la normativa de aplicación a este juego en el ámbito del Principado de Asturias.

La dinámica del sector del juego hace aconsejable la revisión de la normativa del juego del bingo, atemperando el rigor formalista de la inicial normativa sobre el juego camino de las nuevas corrientes liberalizadoras del sector, plasmadas en novedades normativas tales como la desaparición de la necesidad de vincular una autorización de sala de bingo a una entidad deportivo-cultural benéfica o turística, la remisión a la normativa mercantil vigente en cada momento en lo relativo al capital social, la desaparición de las plantillas mínimas o la libertad de horarios dentro unos límites.

Por otro lado, es necesario dar respuesta a parte de las demandas de los empresarios del sector, sobre todo en lo relativo a la modernización del juego del bingo propiamente dicho, dotándolo, dentro de las limitaciones que impone un juego de estas características, de nuevos alicientes para el jugador. En esa línea debe enmarcarse la modalidad del bingo acumulado, figura ya habitual en prácticamente todas las Comunidades Autónomas.

El Estatuto de Autonomía para Asturias, en su artículo 10.1.20, atribuye al Principado de Asturias la competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas con exclusión de las Apuestas Mutuas Deportivo-Benéficas.

En su virtud, a propuesta del Consejero de Economía, de acuerdo con el Consejo de Estado, y previa deliberación del Consejo de Gobierno, en su reunión del día 19 de febrero de 1998, dispongo:

Artículo único. Objeto de la norma.

Se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo en el Principado de Asturias, cuyo texto se inserta a continuación.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera. Autorizaciones vigentes.

Las autorizaciones vigentes a la entrada en vigor del presente Reglamento mantendrán su plena vigencia por el tiempo que se otorgaron no pudiendo ser renovadas a su vencimiento. Durante el período de vigencia de las mismas les será de aplicación las disposiciones legales al amparo de las que se concedieron.

Segunda. Autorizaciones en tramitación.

Las solicitudes de autorizaciones que se encuentren en tramitación ante la Consejería de Economía a la fecha de entrada en vigor del presente Reglamento, deberán atenerse a los requisitos, condiciones o trámites que se establecen en el mismo.

Tercera. Opción por el nuevo régimen jurídico.

Los titulares de las autorizaciones referidas en la disposición transitoria primera que a la entrada en vigor del presente Reglamento soliciten que les sea de aplicación el mismo deberán previamente cumplir cuantos requisitos en él se establecen y obtener previamente la correspondiente autorización de instalación y permiso de funcionamiento.

Cuarta. Procedimiento para la opción.

1. Para la obtención de la autorización de instalación a que hace referencia la disposición transitoria anterior, a la solicitud deberá acompañarse la siguiente documentación:

a) Testimonio notarial del documento acreditativo de la disponibilidad del local.

b) Plano a escala 1/100 del local con la distribución del mobiliario y en el que conste el aforo máximo solicitado.

2. Para la obtención del permiso de funcionamiento será requisito imprescindible haber obtenido previamente la autorización de instalación del local, y a la solicitud deberá acompañarse:

a) Plano a escala 1/100 del local con la distribución del mobiliario a los efectos de dicho permiso y en el que conste el aforo solicitado a efectos de funcionamiento.

b) Documento acreditativo del depósito del aval correspondiente.

c) En la solicitud se deberá hacer constar el horario previsto de funcionamiento de la sala.

3. A la vista de la documentación aportada, la Consejería de Economía podrá recabar de los servicios de control del juego informe en cuanto al cumplimiento de cuantos requisitos se establecen en el presente Reglamento.

DISPOSICIONES FINALES

Primera. Autorización para desarrollo y modificación normativa.

Se autoriza al titular de la Consejería de Economía a modificar los anexos del presente Reglamento y a dictar las disposiciones para el desarrollo y aplicación del mismo y las resoluciones que dieran lugar al establecimiento del juego del bingo simultáneo entre distintas salas de juego.

Segunda. Entrada en vigor.

El presente Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial del Principado de Asturias».

REGLAMENTO DEL JUEGO DEL BINGO

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES Y RÉGIMEN DE LAS AUTORIZACIONES

CAPÍTULO I

Ámbito, objeto y régimen jurídico

Artículo 1. Ámbito y objeto.

El presente Reglamento tiene por objeto regular en el ámbito del Principado de Asturias el juego del bingo en sus distintas modalidades, los locales donde se desarrolla dicho juego, los servicios y actividades que puedan prestarse en éstos y las actividades económicas relacionadas con el juego del bingo.

Artículo 2. Régimen jurídico.

1. La autorización, organización y desarrollo del juego del bingo se regirá por el presente reglamento y por sus normas de desarrollo y aplicación.

2. Quedan prohibidos los juegos que con el mismo o distinto nombre constituyan modalidades del bingo no previstas en el presente Reglamento.

CAPÍTULO II

Normas generales del juego

Artículo 3. ...

✐ Derogado por disp. derog. única de Decreto 95/2002, de 18 julio (§35).

Artículo 4. ...

✐ Derogado por disp. derog. única de Decreto 95/2002, de 18 julio (§35).

Artículo 5. ...

✐ Derogado por disp. derog. única de Decreto 95/2002, de 18 julio (§35).

CAPÍTULO III

Empresas titulares de bingos

Artículo 6. Empresas titulares de bingos.

1. La organización, gestión y explotación de las salas para el juego del bingo sólo podrá ser realizada por las personas físicas o jurídicas que, cumpliendo los requisitos que se establecen en el presente reglamento, sean autorizadas para ello por el titular de la Consejería de Economía, debiendo solicitar y obtener el correspondiente permiso de funcionamiento con arreglo a los siguientes requisitos:

a) Tener personalidad jurídica propia.

b) Carecer de antecedentes penales en materia de juego.

c) Haber obtenido previamente la correspondiente autorización de instalación para la sala de que se trate.

2. Tratándose de sociedades mercantiles, serán exigibles además los siguientes requisitos:

a) Tener como objeto social la explotación de salas autorizadas para el juego del bingo y, en su caso, de los restantes juegos de azar que puedan autorizarse para su desarrollo en dichos locales, así como los servicios complementarios o accesorios relacionados con éstos.

b) No desarrollar otras actividades distintas mediante la organización empresarial destinada a la explotación del juego del bingo, llevando por separado la contabilidad referida a dicha explotación.

c) Ostentar los socios la nacionalidad de cualquier país miembro de la Unión Europea siendo la participación directa o Indirecta de capital extranjero ajustada en todo momento a la legislación vigente en esta materia.

d) Comunicar a la Consejería de Economía quiénes son los gestores, los socios o los partícipes de la sociedad mercantil.

CAPÍTULO IV

Tramitación, resolución y vigencia de las autorizaciones

Artículo 7. Autorización de instalación para una sala de bingo.

1. Las personas físicas o jurídicas que pretendan en su establecimiento el desarrollo de la actividad del juego de bingo deberán solicitar a la Consejería de Economía del Principado de Asturias la correspondiente autorización de instalación, acreditando el cumplimiento de cuantos requisitos se establecen en el presente Reglamento en cuanto a condiciones generales del local así como el equipamiento necesario para el normal desarrollo del juego.

2. La autorización de instalación para una sala de bingo, será previa a la obtención del permiso de funcionamiento para el desarrollo de la actividad para la que al local se le autoriza.

Artículo 8. Solicitud y tramitación de la autorización de instalación.

La solicitud de autorización de instalación se atendrá a lo dispuesto en la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común y a la misma deberán acompañarse en todo caso:

a) Documento acreditativo de la representación de la persona o entidad solicitante por parte de quien suscriba la solicitud, en alguna de las formas previstas en la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

b) Proyecto básico de las obras e instalaciones del local, redactado por técnico competente y visado por el colegio profesional correspondiente u organismo que mediante resolución acuerde el Consejero de Economía.

Dicho proyecto contendrá como mínimo:

b.1) Plano de planta en su configuración actual a escala 1/100.

b.2) Plano de distribución prevista, con las cotas correspondientes.

b.3) Plano con la distribución de monitores, pantallas, marcadores electrónicos previstos, mesa de control, mobiliario con la distribución prevista de los posibles jugadores, así como con el detalle de las demás dependencias de que conste el local con especial mención al destino de cada una de ellas.

b.4) Memoria descriptiva del local, en la que se hará constar necesariamente: estado general del local, superficie total, superficie y usos de los espacios en que esté distribuido el local, situación y características del aparato extractor de las bolas, de las pantallas luminosas, de los monitores y demás

elementos necesarios para la práctica del juego, ubicación de servicios e instalaciones complementarias, servicios sanitarios, puertas ordinarias y de emergencia, así como las medidas de seguridad activas y pasivas a instalar. Asimismo se hará constar el aforo máximo solicitado para dicho local a efectos de la autorización.

c) Testimonio notarial del documento que acredite la disponibilidad del local.

d) En el caso de personas jurídicas, copia o testimonio de la escritura de constitución de la sociedad, en la que constará el nombre y apellido de los socios con la cuota de participación de los mismos y copia de los estatutos.

e) Justificante de la publicación en uno de los diarios de mayor tirada de la provincia de la intención de solicitar la autorización, en la que habrá de constar necesariamente el titular de la solicitud así como la dirección exacta y clara de la futura ubicación de la sala.

Artículo 9. Resolución.

1. El titular de la Consejería de Economía resolverá la solicitud presentada en el plazo máximo de tres meses valorando la solicitud, el cumplimiento de cuantos requisitos establece el presente reglamento en cuanto a los locales, documentos aportados y demás información que pudiera ser requerida. La resolución adoptada se notificará al interesado con expresa mención del aforo máximo de jugadores concedido que en todo caso quedará condicionado al máximo que el permiso municipal de apertura establezca. De no recaer resolución expresa en el plazo estipulado, la solicitud para ejecutar el proyecto se entenderá concedida.

2. Resuelta favorablemente la solicitud deberán de efectuarse las obras de adaptación del local de acuerdo a los proyectos aportados.

3. La autorización de instalación concedida lo es en exclusiva para el local objeto de la solicitud, y tendrá validez en tanto se mantengan los requisitos que para su obtención se requieren.

Artículo 10. Resolución de la autorización de instalación.

La obtención de la autorización de instalación y el mantenimiento de los requisitos exigidos para la explotación de una sala de bingo, confiere al titular de la misma el derecho a solicitar y obtener el correspondiente permiso de funcionamiento, previo cumplimiento de los preceptos que para su obtención establece el presente Reglamento.

Artículo 11. Solicitud y tramitación del permiso de funcionamiento.

1. Las personas físicas o jurídicas descritas en el artículo 6 del presente reglamento que pretendan el inicio de la actividad del juego del bingo en las modalidades descritas en el presente reglamento deberán cumplir cuantos requisitos establece el mismo, disponer del local correspondiente dotado de autorización de instalación y obtener de la Consejería de Economía el correspondiente permiso de funcionamiento.

2. El permiso de funcionamiento estará vinculado a una sola sala de juego que previamente posea la correspondiente autorización de instalación.

Artículo 12. Solicitud y tramitación.

1. Las entidades a que hace referencia el artículo 6 del presente reglamento, deberán solicitar a la Consejería de Economía el permiso de funcionamiento que habilita al titular del mismo de forma intransferible al ejercicio de la actividad; a la solicitud que deberá contener el aforo de jugadores para el local objeto del permiso deberá acompañarse los siguientes documentos:

a) Licencia municipal de apertura con expresa mención del aforo máximo autorizado por el Ayuntamiento o certificado expreso de dicho aforo emitido por el mismo organismo.

b) Certificado de final de obra y de que las obras se corresponden exactamente con el proyecto básico por el que se concedió la autorización emitido por el arquitecto director de las obras realizadas.

c) Certificado de Ingeniero o Ingeniero Técnico Industrial acreditativo del funcionamiento idóneo de la maquinaria e instalaciones del local con expresa e independiente mención a las específicas del juego.

d) Relación de personal que haya de prestar servicios en la sala al inicio de la actividad.

e) Documento acreditativo de haber constituido la fianza con arreglo al presente Reglamento.

2. A requerimiento del solicitante, la Consejería de Economía, a través de los servicios de control del juego, procederá a la inspección del local emitiendo el preceptivo informe en cuanto a su correspondencia al proyecto aportado, colocación de mesas, aforo máximo con arreglo a la disposición del mobiliario y funcionamiento de los aparatos de juego y sistemas de control.

3. A la vista de la documentación aportada y del informe emitido por los servicios de control del juego, el titular de la Consejería de Economía resolverá sobre la solicitud de funcionamiento en el plazo máximo de tres meses comunicándoselo al interesado. En dicha resolución se hará mención del aforo de jugadores concedido. De no recaer resolución expresa, la misma se entenderá concedida en los propios términos de su solicitud.

Artículo 13. Vigencia y extinción de las autorizaciones.

1. Los permisos para el funcionamiento y explotación de salas de bingo permanecerán vigentes en tanto se mantengan los requisitos exigidos para su obtención y se adapten a cuantas disposiciones se establezcan sobre la materia, pudiendo la Consejería de Economía requerir en todo momento a sus titulares a fin de acreditar el cumplimiento de dichos requisitos. El incumplimiento de cualquiera de ellos implicará la cancelación de la autorización previa comunicación al interesado.

2. Podrá cancelarse el permiso de funcionamiento para la explotación de una sala de bingo en los siguientes casos:

a) Por renuncia de la empresa titular al permiso de funcionamiento, manifestada por escrito a la Consejería de Economía.

b) Por disolución, suspensión de pagos, quiebra, o suspensión registral de la empresa o entidad titular.

c) Por resolución del titular de la Consejería de Economía, previa la instrucción del oportuno expediente, basada en los siguientes supuestos:

c.1) Incumplimiento de cualquiera de los requisitos exigibles para su obtención.

c.2) Por impago de los tributos específicos en materia de juego o la comprobación de ocultación total o parcial de la base imponible de los mismos.

c.3) Por comprobación de falsedad en los datos aportados en la solicitud de las distintas autorizaciones o permisos que fueran preceptivos.

c.4) Por incumplimiento de la obligación en materia de fianzas establecido en cuanto a vigencia e importe.

c.5) Por pérdida de disponibilidad de hecho o de derecho, total o parcial del local donde estuviera ubicada la sala, revocación del permiso municipal de apertura o incumplimiento de los condicionantes de la misma.

c.6) Por la disposición total o parcial del saldo de la cuenta destinada al importe correspondiente al superbingo con fines distintos al pago de dicho premio y que determine un saldo en cuenta inferior a la cuantía del mismo.

c.7) Por la acumulación de tres infracciones de carácter muy grave cuando éstas adquieran firmeza cometidas en el plazo de tres años.

Artículo 14. Modificaciones.

1. Requerirán autorización previa de la Consejería de Economía las modificaciones de:

a) Las obras de reforma y mantenimiento de la sala cuando se cambie la configuración de ésta, de su mobiliario o afecten a la superficie útil de la misma o al aforo máximo.

b) La suspensión del funcionamiento de la sala por un período superior a seis meses.

2. Requerirán comunicación posterior a la Consejería de Economía en el plazo máximo de dos meses de producirse el hecho:

a) Los cambios de titularidad de las acciones representativas del capital social.

b) Los incrementos o disminuciones del capital social en caso de sociedades.

c) El cambio de los componentes del órgano de administración de la empresa titular del permiso de funcionamiento.

d) Los cambios de maquinaria relacionados con el desarrollo del juego.

e) La modificación de instalaciones en la sala de máquinas auxiliares para la práctica del juego del bingo o las obras que pudieran producirse afectando a la distribución del local.

Artículo 15. Publicidad.

1. Podrá realizarse publicidad en el interior de las salas de juego de bingo de carácter estático o mediante los sistemas audiovisuales de la sala; si fuera por este medio, no se podrá realizar durante el desarrollo de las partidas. En todo caso deberá cumplir la normativa vigente reguladora de la materia. En ningún caso la publicidad se hará mediante la entrega de obsequios, regalos o servicios de cualquier

tipo excepto restauración dentro del propio local y que de alguna manera tiendan a incentivar el juego por parte del titular del bingo o de un tercero.

2. Cualquier tipo de publicidad en el exterior de la sala de juego así como en los medios de comunicación deberá ser previamente autorizada por la Consejería de Economía, a excepción de lo siguiente:

a) Los rótulos indicativos de su situación con la expresión «bingo» o con el hombre comercial de la sala, debiendo contar en todo caso con la preceptiva autorización del Ayuntamiento.

b) La inclusión en los folletos informativos, cuando la sala esté instalada dentro de un complejo turístico.

c) La inclusión en carteleras de espectáculos y guías de ocio, a nivel puramente informativo junto al anuncio de los demás espectáculos, pudiendo mencionar únicamente el nombre de la sala, dirección, horario de juego y servicios de que dispone la sala, pero en ningún caso mención alguna a resultado de partidas o cuantía de premios.

3. No obstante lo anterior y atendiendo a la evolución de las características propias del sector en el ámbito nacional, el titular de la Consejería de Economía podrá autorizar campañas específicas que en todo caso habrán de ser expresamente autorizadas, y con la limitación temporal de difusión que en cada caso proceda.

CAPÍTULO V

Garantías

Artículo 16. Fianzas.

1. Para comenzar la explotación de una sala de bingo, las empresas titulares de los permisos de funcionamiento deberán depositar, en los términos establecidos en el presente reglamento, una fianza por cada uno de los permisos de funcionamiento de los que fuera titular. Las fianzas serán de una cuantía equivalente a 35.000 pesetas por cada plaza de aforo del permiso de funcionamiento que el titular tuviera autorizado para cada sala, siendo independiente y adicional para cada una de las mismas.

2. La fianza deberá constituirse en favor de la Consejería de Economía en modelo que mediante resolución acuerde el titular de la misma, por la empresa titular del permiso de funcionamiento.

3. Las fianzas podrán constituirse en metálico, título de deuda pública, aval prestado por bancos, cajas de ahorros, cooperativas de crédito o sociedades de garantía recíproca autorizadas para operar en España, o mediante póliza de caución.

4. Las fianzas quedarán afectas al pago de:

a) Sanciones pecuniarias.

b) Pago de premios.

c) Tributos derivados de la actividad.

5. Si se produjese disminución de la fianza como consecuencia de su utilización para satisfacer cualquiera de las responsabilidades señaladas en el apartado anterior o de que el objeto de la misma haya disminuido en su valor, el titular de la autorización dispondrá de un plazo máximo de diez días para completarla en la cuantía obligatoria. De no cumplirse lo anterior se notificará al interesado de la pérdida de los derechos que la misma conlleva.

6. La devolución de la fianza se acordará por la Consejería de Economía previa solicitud de la empresa interesada. Dicha devolución procederá por la extinción de la autorización, una vez satisfechas y liquidadas en su caso a cargo de la fianza las responsabilidades económicas.

TÍTULO II

DE LAS SALAS, DEL PERSONAL Y DEL DESARROLLO DE LAS PARTIDAS

CAPÍTULO I

Locales

Artículo 17. Condiciones de los locales.

1. Los locales destinados a la práctica del juego del bingo y sus instalaciones habrán de reunir las condiciones técnicas para el normal desarrollo del juego y estar en posesión en todo momento

vigente el correspondiente permiso de apertura municipal y cumplir con cuantos condicionantes éste establezca.

2. Las salas de bingo estarán exclusivamente dedicadas a este juego quedando prohibida la celebración de cualquier tipo de rifas, apuestas o sorteos, salvo autorización expresa para la práctica de otros juegos que reglamentariamente se establezca y específicamente autorice el titular de la Consejería de Economía. No obstante lo anterior, las salas de juego podrán contar con servicios complementarios previamente autorizados o en cualquier caso servicios de hostelería.

3. Los locales dedicados al juego del bingo, deberán tener perfectamente diferenciadas dentro del mismo las dependencias dedicadas al desarrollo del juego y aquellas destinadas a hall de entrada; en esta última dependencia deberá instalarse el control de acceso de forma que imposibilite el mismo a la sala de juego a ninguna persona sin antes haber sido registrada en dicho control, así como mantener cerradas las puertas de acceso al mismo durante el desarrollo de las partidas. El personal dependiente de la empresa podrá tener entrada a la sala de forma independiente a los accesos destinados al público.

4. Los locales mencionados en el presente artículo, podrán tener otras dependencias debidamente delimitadas e independientes para la instalación de servicios de restauración u otros autorizados así como los destinados para las actividades que reglamentariamente se pudieran autorizar.

5. Las salas de bingo no podrán admitir en ningún momento un número de asistentes que, sean o no jugadores, excedan del aforo máximo señalado en el permiso de apertura municipal y de jugadores superior al aforo concedido en el permiso de funcionamiento.

6. La maquinaria y elementos auxiliares para el desarrollo del juego deberán de estar dispuestos de forma que las extracciones de las bolas sean visibles por todos los participantes, bien directamente o bien mediante el empleo de monitores, y de manera que se garantice la simultaneidad de la visión y la posibilidad de cantar los premios por los jugadores.

Artículo 18. Aforo de las salas.

1. Las salas de bingo no podrán tener un aforo inferior a 150 ni superior a 800 personas.

2. El aforo máximo de una sala se solicitará en la tramitación de la autorización de instalación en cuanto a su máximo, y al obtener el permiso de funcionamiento en cuanto al desarrollo efectivo de la actividad. Para ambas solicitudes se aportará el plano de distribución del mobiliario que en todo momento se adaptará al aforo concedido.

3. Las plazas de aforo se fijarán en función del número máximo de jugadores sentados con arreglo al mobiliario existente, debiendo preservarse en todo momento la libre circulación de los jugadores entre las mesas de juego.

4. El aforo a solicitar para el permiso de funcionamiento no podrá ser superior al establecido en la autorización de instalación, ni a su vez éste del establecido por el Ayuntamiento.

5. El titular del permiso de funcionamiento podrá solicitar de la Consejería de Economía la modificación del permiso de funcionamiento a efectos de dicho aforo. El número de plazas concedidas se entenderá para todo el año natural, pudiendo ser modificado si se solicita con anterioridad al inicio del siguiente. A dicha solicitud se acompañará en todo caso el plano de la nueva distribución del mobiliario.

CAPÍTULO II

Personal

Artículo 19. Puestos de trabajo.

1. Todo el personal que preste sus servicios en las salas de bingo, y tenga vinculación con la actividad del desarrollo del juego deberá reunir los siguientes requisitos:

a) Ser mayor de edad.

b) Estar en posesión del carné profesional correspondiente.

2. A los efectos del presente Reglamento y sin perjuicio de la normativa laboral o en su caso de los convenios colectivos que pudieran existir, en todas las salas de bingo deberá haber al menos una persona cubriendo en todo momento de forma exclusiva las funciones de:

a) Jefe de sala: Será el representante de la empresa en el establecimiento debiendo dirigir las operaciones y el control de las actividades que se desarrollan en el mismo. Representará a la empresa ante los jugadores y ante los servicios de control del juego, velará y responderá por el correcto funcionamiento de todos los aparatos, instalaciones, servicios y del estricto cumplimiento de la normativa vigente así como de la contabilidad específica del juego.

b) Cajero: Tendrá a su custodia el depósito de los elementos justificativos de las jugadas, su entrega a los vendedores, la recaudación de la venta, determinará la liquidación de la jugada, las cantidades correspondientes a cada uno de los premios y preparará las cantidades correspondientes para efectuar su pago.

c) Control de admisión: Tendrá a su cargo el control de entrada de jugadores a la sala de juego, comprobando la identidad de los mismos, verificando no estar incluido entre las personas a las que se les deba prohibir su acceso, y procederá a la grabación informática de todos ellos en todo caso antes de que éstos accedan a la sala.

3. El personal al servicio de las salas de bingo no podrá, en ningún caso, participar en el juego directamente o a través de terceras personas, conceder préstamos a los jugadores, ni consumir bebidas alcohólicas durante las horas de servicio.

4. Las funciones descritas en los números anteriores, las desarrollarán en todo momento alguno de los empleados de la empresa, constituyendo funciones que deberán ser cubiertas por tres personas distintas en todo momento, correspondiendo en todo caso al jefe de sala su coordinación, siendo no obstante la empresa titular del permiso de funcionamiento la responsable ante la Administración Pública de las posibles infracciones al reglamento que se deriven de sus actividades respectivas. Las personas en funciones de jefe de sala, cajero y control de admisión deberán estar identificadas con el correspondiente distintivo visible.

CAPÍTULO III

Del desarrollo y control de las partidas

Artículo 20. Admisión de jugadores.

1. La entrada a las salas de bingo estará prohibida a las siguientes personas:

a) A los menores de edad.

b) A las personas que den muestras evidentes de hallarse en estado de embriaguez, bajo los efectos de drogas o sin persona que lo acompañe a quien dé muestras de disminución psíquica. De igual forma, deberán ser invitadas a abandonar la sala las personas que produzcan perturbaciones en la misma o cometan irregularidades en la práctica del juego. La identidad de los causantes de estos incidentes deberá ser comunicada a la Consejería de Economía en el plazo máximo de tres días desde la producción de aquéllos. Estas personas objeto de expulsión de la sala de juego podrán denunciar el hecho ante el titular de la Consejería de Economía si consideran que su expulsión o eventual prohibición de entrada estuviera injustificada.

c) A las que por decisión judicial hayan sido incapacitadas o restringida su capacidad de obrar, en los términos de aquélla, siempre y cuando dicha decisión hubiese sido notificada a la empresa titular de la autorización.

d) Las personas que lo tuvieran prohibido expresamente por resolución como consecuencia de expediente instruido al efecto y que se encuentren incluidas en el listado de prohibidos.

2. La Consejería de Economía previa la tramitación del oportuno expediente a solicitud del interesado comunicará a las empresas titulares de salas de bingo, las personas incluidas en el registro de prohibidos a fin de que se les impida el acceso a la sala de juego. Dicha inclusión en el registro de prohibidos, quedará sin efecto en cualquier momento a petición de los interesados al organismo que tramitó su prohibición. La validez de su inclusión en el registro será en tanto no se solicite su exclusión.

3. Las empresas titulares de autorizaciones de las salas de bingo podrán solicitar de la Consejería de Economía la concesión de reserva del derecho de admisión, con especificación concreta y pormenorizada de los requisitos a las que aquéllas condicionan la citada reserva, que en ningún caso tendrán carácter discriminatorio o lesivo de los derechos fundamentales de las personas.

Artículo 21. Disposiciones generales sobre la celebración de las partidas.

Las partidas de juego de bingo se celebrarán en la forma y con los elementos a que hace referencia el anexo II del presente Reglamento.

Artículo 22. Control de admisión.

1. Todas las salas de bingo dispondrán de un servicio de admisión que controlará el acceso a la sala de bingo de todos los jugadores.

2. El servicio de control de admisión exigirá a todos los jugadores su identificación, antes de franquearles el acceso a la sala, procediendo al registro de sus datos mediante soportes informáticos que garanticen la obtención y conservación de todos los datos sobre asistencia de jugadores durante

el plazo de un mes y el máximo de tres meses. Dichos soportes informáticos albergarán también el listado de prohibidos para su correcto control conforme al presente Reglamento.

3. Los datos de asistencia registrados mediante el control de acceso tendrán carácter reservado, únicamente harán referencia al número de identificación, nombre y apellidos de los asistentes y sólo podrán ser revelados a los servicios de control del juego por las causas legalmente autorizadas, en virtud de mandato de los órganos jurisdiccionales o a requerimiento motivado del titular de la Consejería de Economía.

4. La Consejería de Economía mediante resolución determinará el tipo de soporte informático compatible así como el diseño de la información del mismo a fin de aportar dicha información y la que la Consejería de Economía remita a las empresas titulares con el contenido del listado de prohibidos.

Artículo 23. Actas de las partidas.

1. El desarrollo de cada sesión se irá registrando informáticamente partida por partida, simultáneamente a la realización de éstas, no pudiendo, en cualquier caso, comenzar la extracción de las bolas mientras no se hubieran consignado dichos datos.

2. Por cada sesión de juego se registrará la hora de comienzo de la sesión, la fecha y el nombre y apellidos de las personas en funciones de jefe de sala, cajero y persona encargada del control de admisión. A continuación se irán grabando partida por partida los siguientes datos: número de orden de la partida dentro de la sesión, valor facial de los cartones, serie o series, número de cartones vendidos, importe recaudado, importes destinados a los premios de línea, bingo, superbingo en sus distintos tramos y números de bola máximo para la obtención de cada uno de ellos. El sistema informático, que deberá de estar conectado a la mesa de control, irá registrando igualmente el orden correlativo de la extracción de las bolas con sus respectivos números.

3. Las incidencias que se pudieran producir en el desarrollo de las partidas igualmente será obligatorio su registro informático en relación a la partida en que se produzca, así como el cambio de las personas en las funciones descritas en el artículo 1, apartado 2, letras a), b) y c).

4. El sistema informático antes mencionado recogerá la información aludida durante toda la sesión de juego, reflejándose para la firma por el jefe de sala y cajero al final de cada sesión en soporte papel.

Artículo 24. Hojas de reclamaciones.

1. En todas las salas de bingo existirá, a disposición de los jugadores las correspondientes hojas de reclamaciones cuyo formato y procedimiento de tramitación acordará mediante resolución el titular de la Consejería de Economía.

2. Las reclamaciones una vez formuladas se firmarán por el interesado y por el jefe de sala.

3. Las reclamaciones que formulen los jugadores, se remitirán en el plazo máximo de dos días hábiles a la Consejería de Economía.

TÍTULO III

RÉGIMEN SANCIONADOR

CAPÍTULO I

Infracciones y sanciones

Artículo 25. Infracciones.

1. Son infracciones administrativas en materia de juegos de bingo las acciones u omisiones tipificadas en la Ley 34/1987, de 26 de diciembre, de Potestad Sancionadora de la Administración Pública en materia de juegos de suerte, envite o azar.

2. La comisión de infracciones administrativas será sancionada, de conformidad con la clasificación de aquéllas, en función de su gravedad, con las sanciones previstas en el citado texto legal.

Artículo 26. Procedimiento sancionador.

La tramitación de los expedientes sancionadores derivados de infracciones previstas en la Ley 34/1987, de 26 de diciembre, se llevará a cabo por el procedimiento establecido en dicha Ley.

Artículo 27. Órganos competentes.

Serán órganos competentes para acordar la iniciación y resolución del expediente sancionador los

órganos de la Consejería de Economía quienes legal o reglamentariamente tengan atribuidas, dichas funciones.

ANEXO I

Distribución de premios

✐ Derogado por disp. derog. única de Decreto 107/2005, de 27 octubre.

ANEXO II

Desarrollo y realización de las partidas del juego del bingo

A) Normas generales.

1. El horario de las distintas salas será el que se autorice por la Consejería de Economía a petición del titular de la autorización. En todo caso no podrá comenzar con anterioridad a las tres de la tarde ni superar las cuatro de la mañana su horario de cierre. El horario solicitado será de un máximo de 10 horas que en todo caso será ininterrumpido. El horario se solicitará mediante escrito dirigido a la Consejería de Economía del Principado de Asturias, suscrito por el titular del permiso de funcionamiento del bingo, al que se deberá de acompañar el calendario anual con el horario solicitado. El calendario a establecer tendrá carácter anual por años naturales y no se autorizará modificación alguna hasta una vez vencido el que estuviera en vigor. Con anterioridad al vencimiento del calendario concedido deberá solicitarse su renovación o modificación, la no solicitud en el plazo indicado se entenderá como renovación del mismo y por el mismo período anual.

2. Los jugadores podrán utilizar aparatos previamente homologados por la entidad que la Consejería de Economía autorice que conectados a la mesa de control recojan los datos de la partida. La utilización de estos aparatos no eximirá al jugador de marcar los números en el cartón que en su caso hubiera resultado premiado. La limitación de cartones de juego simultáneos para una sola partida será en todos los casos de 24 cartones y los aparatos en funcionamiento no podrán ser superiores al 2% del aforo del permiso de funcionamiento.

B) Cartones.

1. El suministro de cartones de bingo en sus distintas series y valores, se solicitará en la Consejería de Economía del Principado de Asturias, haciendo uso del correspondiente modelo de solicitud liquidación, que mediante resolución acuerde el titular de la Consejería de Economía.

2. El suministro se efectuará directamente al representante de la sala solicitante, y los cartones serán solamente válidos para la misma, estando terminantemente prohibido su uso en otra diferente a aquella para la que fueron adquiridos, aun en el caso de que se trate de otra representada por la misma persona o entidad.

3. Los servicios correspondientes de la Consejería de Economía efectuarán la correspondiente liquidación, teniendo como base el valor facial de los cartones solicitados.

4. La entrega de los cartones solicitados junto con la guía que servirá de justificante de su tenencia y destino se realizará previa exhibición de las correspondientes cartas de pago del ingreso de la tasa fiscal y del precio del material. En el servicio correspondiente de la Consejería de Economía se llevará un registro de las guías correspondientes a cada sala de bingo.

5. Los cartones para el desarrollo del juego del bingo se editarán en los valores faciales que mediante resolución acuerde el titular de la Consejería de Economía.

C) Devoluciones.

Procederá la devolución del importe abonado por los jugadores en los casos siguientes:

a) Si por avería de la maquinaria fuera imposible continuar la celebración de cualquier partida.

b) Por cualquier otra causa que a juicio del jefe de sala así lo acordara haciendo explícita mención en el acta correspondiente de las motivaciones.

✐ Revisado en cuanto que las salas de bingo podrán comenzar su actividad a las 12 de la mañana por punto 1 de Resolución de 14 diciembre 2004.

d) Illes Balears

§ 119 DECRETO 186/1996, DE 11 OCTUBRE. DETERMINACIÓN DE LAS ENTIDADES AUTORIZADAS PARA LA EXPLOTACIÓN DE SALAS DE BINGO

(BOCAIB núm. 137, de 5 noviembre [LIB 1996, 235])

El vigente Reglamento Nacional del Juego del Bingo, aprobado mediante Orden del Ministerio del Interior de 9 de enero de 1979, ha permanecido prácticamente sin modificaciones hasta el momento actual, sin perjuicio de que algunas Comunidades Autónomas con competencias en materia de juego hayan regulado sobre la materia.

Por ello, es inaplazable reformar determinados extremos establecidos por dicho reglamento que, pudiendo estar justificados en el momento de su aprobación, carecen de sentido actualmente, como es la existencia de las Entidades Titulares, instituto creado para contrarrestar el carácter casi pecaminoso del juego en aquellos tiempos, pero con poca o ninguna justificación en la actualidad, dado el reconocimiento de las empresas de juego privado como un sector más de nuestra economía, o la existencia de otras formas más lógicas de financiación para esas Entidades, ya sea por la iniciativa privada o vía Presupuestos.

Asimismo, se determinan las características que deberán tener las entidades que pretendan explotar salas de bingo en nuestra Comunidad Autónoma, ello sin perjuicio de que se apruebe el reglamento del juego del bingo para la CAIB, el cual regulará todos los aspectos del juego.

Por último, se establece con carácter genérico el Registro de Empresas de Juego de la CAIB, ya que en la normativa sectorial de desarrollo se determinarán los requisitos de inscripción de las empresas en el mismo.

Por todo ello, a propuesta del Consejero de Economía y Hacienda, y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su sesión de 11 de octubre de 1996, decreto:

Artículo 1.

1. Únicamente podrán ser autorizadas para la explotación y gestión de salas de bingo las empresas de bingo que reúnan las características y requisitos que se señalan en los artículos siguientes.

Artículo 2.

1. Las empresas de bingo a que se refiere el artículo anterior habrán de reunir los siguientes requisitos:

a) Constituirse bajo la forma jurídica de Sociedad Anónima.

b) Ostentar la nacionalidad de cualquiera de los países de la Unión Europea.

c) Tener como objeto social único y exclusivo la explotación de salas de bingo y sus servicios complementarios, y demás juegos de azar que pudieran autorizarse en dichas salas.

d) Tener administración colegiada.

e) Tener el capital mínimo establecido en la vigente Ley de Sociedades Anónimas, totalmente suscrito y desembolsado.

El capital social se constituirá en acciones nominativas, y su transferencia deberá ser comunicada a la Consejería de Economía y Hacienda en el plazo de diez días.

f) Para la participación de capital extranjero será aplicable la normativa vigente sobre esta materia.

2. Ninguna persona natural o jurídica podrá ostentar acciones en más de tres empresas de bingo. A estos efectos se considerará que existe identidad entre las personas o sociedades que forman parte del mismo grupo financiero.

Artículo 3.

Además de los requisitos previstos en el artículo anterior, dichas empresas deberán inscribirse en el Registro de Empresas de Juego que a tal efecto se llevará por parte de la Consejería de Economía y Hacienda.

La solicitud de inscripción se dirigirá al secretario general técnico de la Consejería de Economía y Hacienda y en ella, además de los requisitos establecidos en la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, se hará constar el domicilio actual de los Presidentes, Administradores o Consejeros de la Sociedad interesada.

A la solicitud se acompañarán necesariamente los siguientes documentos:

a) Fotocopia del DNI o pasaporte de las personas mencionadas en el apartado anterior y demás socios de la sociedad, y Certificado del Registro Central de Penados y Rebeldes, junto con la declaración complementaria a que se refiere la Ley 68/1980, de 1 de diciembre, respecto de las mismas personas.

b) Copia o testimonio notarial de la escritura de constitución de la sociedad y de sus estatutos.

c) Declaración de bienes de los interesados; dicha obligación se extenderá a todos los socios titulares de más de un 5% del capital social, y, en todo caso, a los Presidentes, Administradores y Consejeros de las Sociedades.

d) Memoria sobre la experiencia profesional de los interesados, los medios humanos con los que cuentan para desarrollar su actividad, así como una evaluación de los recursos económicos y de las previsiones de explotación y de rentabilidad.

e) Certificado de inscripción en el Registro Mercantil.

Los defectos de la documentación que acompañe a la solicitud podrán subsanarse con arreglo a lo dispuesto en el artículo 71 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

El secretario general técnico de la Consejería de Economía y Hacienda, previas las informaciones y comprobaciones pertinentes, resolverá sobre la autorización o no de empresa de bingo e inscripción en el Registro de Empresas de Juego, en caso favorable.

Artículo 4.

La autorización se concederá por un plazo de diez años de duración, contados a partir de la fecha de notificación de la resolución autorizatoria, siendo renovable por períodos de igual duración.

La sociedad autorizada remitirá a la Consejería de Economía y Hacienda al menos dos meses antes de expirar la autorización, solicitud de renovación de la misma, especificando los datos del expediente original que hubiesen experimentado variación.

La cancelación de la inscripción en el Registro de Empresas de Juego se producirá por resolución del secretario general técnico de la Consejería de Economía y Hacienda y previa audiencia del interesado, en los siguientes casos:

a) Por voluntad de la sociedad titular de la inscripción, manifestada por escrito.

b) Cuando la entidad o sociedad inscrita perdiera alguno de los requisitos que hubiese precisado para la inscripción.

c) Comprobación de falsedades en los datos aportados para la inscripción.

Artículo 5.

Las empresas de bingo y las entidades a que se refiere el artículo 1 del presente Decreto serán responsables ante la Administración de la Comunidad Autónoma de las Islas Baleares de la correcta organización y funcionamiento del juego, siendo asimismo por cuenta de las mismas la contratación del personal, el mantenimiento de las instalaciones técnicas de juego y de la sala, y la prestación de fianza a que se refiere el artículo 9 de este Decreto.

Artículo 6.

La explotación de una sala de bingo requerirá la obtención previa de la autorización de instalación.

A la solicitud de autorización de instalación de sala de bingo deberá adjuntarse:

a) Copia de la inscripción en el registro de empresas de juego como empresa de bingo.

b) Documento acreditativo de la representación de la empresa solicitante por parte de quien suscriba la solicitud.

c) Certificación literal del acuerdo adoptado por el órgano rector de la empresa solicitante de la autorización de instalación.

d) Documento acreditativo de la disponibilidad del local destinado a sala de bingo.

e) Proyecto técnico suscrito por profesional competente, expresando: distribución del mobiliario y de las instalaciones necesarias para el desarrollo del juego del bingo.

f) Certificado suscrito por técnico competente sobre la seguridad y solidez del local, sobre la adecuación del mismo a las condiciones de general aplicación para los establecimientos de pública concurrencia.

g) Relación de personal que haya de prestar servicio en la sala.

h) Certificado suscrito por ingeniero sobre idoneidad de todas las instalaciones y aparatos directamente relacionados con el desarrollo del juego.

Artículo 7.

Las solicitudes de autorización de instalación de sala de bingo se presentarán en la sección de juego de la Consejería de Economía y Hacienda.

Si la solicitud y su documentación reúnen los requisitos establecidos en el artículo anterior se notificará al interesado, para que en el plazo de un mes presente la siguiente documentación:

a) Justificante del ingreso de la fianza establecida en el artículo 9 de este Decreto en la Consejería de Economía y Hacienda.

b) Licencia de apertura del local destinado a sala de bingo.

El secretario general técnico de la Consejería de Economía y Hacienda ordenará girar visita de inspección del local destinado a sala de bingo, para comprobar su correspondencia con el proyecto aprobado.

A la vista del resultado del anterior informe y previas las comprobaciones que estime pertinentes, el secretario general técnico de la Consejería de Economía y Hacienda, mediante resolución motivada, que se notificará al interesado, decidirá la concesión o no de la autorización de instalación de la sala de bingo solicitada.

La apertura de la sala al público deberá producirse en el plazo de tres meses a contar desde la notificación de la autorización de instalación. Si la apertura de la sala no pudiera realizarse en el plazo previsto por causas ajenas a la voluntad del titular, éste podrá solicitar la oportuna prórroga, adjuntando documentos justificativos de dicha situación.

En la autorización de instalación de sala de bingo se especificará, cuanto menos: entidad o sociedad autorizada con número de inscripción en el registro, ubicación de la sala, categoría y aforo máximo autorizado.

Artículo 8.

La autorización de instalación de sala de bingo tendrá una duración de cinco años y será renovable por períodos de igual duración.

La solicitud de renovación de la autorización de instalación de sala de bingo habrá de ser presentada en la Consejería de Economía y Hacienda, dos meses antes de la fecha de extinción de la misma.

Artículo 9.

Las empresas de bingo que pretendan obtener autorización de instalación de una sala de bingo deberán formalizar fianza a favor de la Consejería de Economía y Hacienda, cuya cuantía será de treinta, veinte, diez y cinco millones de pesetas, según que las salas de bingo sean de categoría especial, primera, segunda y tercera, respectivamente.

La fianza podrá constituirse en metálico, por aval bancario, póliza de caución individual u otra modalidad que pudiera autorizarse, y deberá mantenerse en constante vigencia y por la totalidad de su importe, hasta tanto la Administración no autorice su cancelación.

La fianza quedará afecta al pago forzoso de las sanciones pecuniarias que los órganos de la Administración de la Comunidad Autónoma de las Islas Baleares impongan a la titular, así como de los premios y tributos que deban ser abonados como consecuencia de la explotación de la sala de bingo.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

Las entidades titulares de una autorización de sala de bingo que a la entrada en vigor de este

Decreto realicen la gestión a través de una empresa de servicios, podrán continuar con dicha forma de explotación hasta la finalización del plazo de vigencia señalado en la última renovación de la autorización.

Segunda.

Las entidades titulares de una autorización de sala de bingo que a la entrada en vigor de este Decreto realicen la gestión por sí mismas, podrán continuar con dicha forma de explotación hasta la finalización del plazo de vigencia señalado en la última renovación de la autorización.

Tercera.

Las empresas de servicios que a la entrada en vigor del presente Decreto gestionen una sala de bingo podrán solicitar la autorización de instalación de esa sala de bingo, una vez extinguida la autorización de la entidad titular para dicha sala, siempre que se hayan constituido en empresas de bingo y hayan depositado la fianza a la que hace referencia el artículo 9 de este Decreto.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera.

Se establece el Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de las Islas Baleares, en el cual habrán de inscribirse todas las empresas que pretendan ejercer actividades relacionadas con el juego en las Islas Baleares, de las contempladas por la normativa vigente y susceptibles de ser autorizadas por el Organismo competente. Reglamentariamente se determinarán los requisitos necesarios para la inscripción de las empresas en dicho registro, dependiendo de la actividad que pretendan desarrollar.

Segunda.

En todo lo no previsto en el presente Decreto será de aplicación la Orden de 9 de enero de 1979, del Ministerio del Interior, por la que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Queda derogado el artículo 28 de la Orden Ministerial de 9 de enero de 1979, por la que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo, quedando por tanto suprimida la exigencia del documento profesional para el personal de las salas de bingo.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se facultad al Consejero de Economía y Hacienda para dictar las disposiciones necesarias para el desarrollo y la aplicación del presente Decreto.

Segunda.

El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «BOCAIB».

§ 120 ORDEN 15 FEBRERO 2005. REGULA DIVERSOS ASPECTOS EN MATERIA DE BINGOS

(BOCAIB núm. 32, de 24 febrero [LIB 2005, 76])

La presente disposición normativa tiene por objeto, atendiendo la petición del subsector de bingos, adecuar la oferta empresarial a la dinámica propia de la demanda social.

En este sentido, se da un contenido distinto al modo en que, por la Orden de 6 de noviembre de 2000, se articulaba el llamado «bingo acumulado»: se posibilita que el reparto del premio adicional al premio de bingo ordinario, resultante de la detracción de un 2% del valor facial del cartón de bingo, se efectúe de forma más asequible para el jugador, permaneciendo, no obstante, idéntico el espíritu de esta modalidad de bingo.

Se regula por vez primera la publicidad del subsector, que irá referida únicamente a la expresión de la sala de bingo y no a la actividad de juego propiamente dicha.

En el orden técnico, previa homologación, se permite que cada juego de bolas pueda ser utilizado un máximo de 2.500 jugadas, frente a las 1.000 jugadas, que era el límite autorizado hasta el momento.

Finalmente, atendiendo a los cambios de hábitos habidos en nuestra sociedad, parece lógico, en consonancia con las modificaciones que en el mismo sentido se han recogido en el derecho comparado autonómico, ampliar la franja horaria dentro de la cual las salas de bingo podrán ser autorizadas para su apertura al público, permitiendo atender las necesidades de este último en cada caso.

Por lo expuesto, de acuerdo con las con las atribuciones que me confieren las normas vigentes, efectuados los trámites reglamentarios, de acuerdo con el Consejo Consultivo y a propuesta del Director General de Interior, dicto la siguiente, Orden:

CAPÍTULO I

Reparto de premios en el juego del bingo

Artículo 1. Porcentajes.

El reparto de premios en el juego del bingo, en las salas no autorizadas para la práctica de la prima de bingo, será el siguiente:

a. Premio de bingo: 51% del valor facial de los cartones vendidos.

b. Premio de línea: 6% del valor facial de los cartones vendidos.

CAPÍTULO II

Prima de bingo

Artículo 2. Concepto.

La prima de bingo es una modalidad del juego del bingo que consiste en la obtención de un premio adicional al que se otorgue por el premio de bingo ordinario, siempre que se haya alcanzado la cuantía de la prima establecida en cada sala y que el número de bolas extraídas en la partida hasta la consecución del bingo no supere la bola número 49 en el orden de extracción.

Cuando, una vez alcanzada la prima establecida, el premio de bingo ordinario se hubiera repartido habiéndose extraído un número de bolas superior al que establece el párrafo anterior, se procederá a incrementar el límite de extracción en una bola por cada una de las partidas de bingo sucesivas hasta conseguir otorgar el premio de prima de bingo.

Artículo 3. Formación de la prima.

1. La cuantía que constituye la prima de bingo será la resultante de la detracción continuada del dos por ciento del valor facial de los cartones vendidos en cada partida.

En tanto no se alcance la cuantía de la prima correspondiente a cada sala, no podrá otorgarse dicho premio.

2. Por consiguiente, el reparto de premios en el juego del bingo será el siguiente:

a. Premio de bingo: 49% del valor facial de los cartones vendidos.

b. Premio de línea: 6% del valor facial de los cartones vendidos.

c. Premio de prima bingo: 2% del valor facial de los cartones vendidos.

Artículo 4. Reserva de prima.

Una vez alcanzada la cuantía de la prima correspondiente a cada sala, se seguirá detrayendo en cada partida de bingo el dos por ciento del valor facial de los cartones vendidos, cantidad que se destinará a la formación de las primas a repartir en partidas posteriores.

Artículo 5. Cuantía de las primas.

Las cuantías que conformen el premio de la prima de bingo serán las siguientes, de acuerdo con la categoría de la sala de bingo:

a. Salas de categoría especial y primera categoría: 750 euros o 1.000 euros.

b. Salas de segunda y tercera categoría: 150 euros, 300 euros, 500 euros, 750 euros o 1.000 euros.

Artículo 6. Autorización.

1. La modalidad de prima de bingo será autorizada por el órgano competente en materia de juego, previa solicitud realizada por la sala de bingo correspondiente, debiendo adjuntar a la solicitud la siguiente documentación:

a. Certificación del acuerdo del Consejo de Administración aprobando la solicitud de la autorización correspondiente, con indicación expresa del importe de la cuantía de la prima que, acorde con la categoría de la sala, desean implantar.

b. Certificado de homologación de los marcadores electrónicos, pantallas, paneles, software y demás medios técnicos necesarios para la práctica de esta modalidad.

2. La cuantía de la prima autorizada para las salas en cada caso deberá mantenerse un mínimo de 3 meses consecutivos.

3. La concesión de la autorización para establecer el sistema de prima de bingo obligará a utilizar esta modalidad en todas las partidas que se realicen.

Artículo 7. Modificación de la prima.

1. Cualquier modificación en la cuantía de la prima requerirá comunicación previa al órgano competente en materia de juego, que deberá realizarse con una antelación mínima de 15 días naturales a la fecha en que se vaya a implantar la nueva cuantía de la prima, dentro de los límites que establece el artículo 5.

Dicha comunicación, sellada por el órgano competente, deberá exponerse en la antesala del bingo interesado.

2. La sala deberá comunicar al público, mediante anuncios expuestos en la sala y antesala de juego, la información a que se refiere el punto anterior, con la antelación establecida en dicho punto.

Artículo 8. Cese en el sistema de prima de bingo.

1. Las salas de bingo que, estando autorizadas para la aplicación de la modalidad de la prima de bingo, deseen cesar en la práctica de la misma, lo comunicarán al órgano competente en materia de juego con una antelación mínima de 15 días naturales a la fecha en que se produzca la suspensión en dicha práctica. En este caso, subsistirá la inhabilitación para la práctica de la modalidad durante un plazo de tres meses, contados desde la fecha en que la suspensión sea efectiva.

Dicha comunicación, sellada por el órgano competente, deberá exponerse en la antesala del bingo interesado con la antelación establecida en el párrafo anterior.

2. La sala deberá comunicar al público, mediante anuncios expuestos en la sala y antesala de juego, la información a que se refiere el punto anterior, con la antelación establecida en dicho punto.

3. El día señalado en la comunicación previa, la sala de bingo dejará de detraer el 2% del valor facial de los cartones vendidos, debiéndose acumular al primer premio de bingo ordinario que se reparta todo el remanente existente de la modalidad de la prima de bingo.

Artículo 9. Información al jugador.

1. Las salas de bingo que accedan a la modalidad de Prima de Bingo deberán disponer en su interior, en lugar visible para todos los jugadores, de paneles luminosos que informen, como mínimo, de los siguientes aspectos de la Prima de Bingo:

a. Cuando en una partida no se pueda repartir el premio de la prima, por no haberse alcanzado

la cuantía establecida para la sala, el panel deberá indicar el importe de la reserva de prima, una vez cerrada la venta de cartones.

b. Cuando en una partida se pueda proceder al reparto de la prima, se informará, además de la reserva de prima existente, de la cuantía del premio de prima y del número máximo de extracción de bolas por las que se otorgará la prima.

2. El jefe de mesa anunciará al público, una vez cerrada la venta de cartones e inmediatamente antes del inicio de la partida, si la sala está en disposición de repartir premio por Prima de Bingo. Si el reparto de prima es posible, informará del número máximo de extracción de bolas en virtud del cual podrá concederse el premio de esta modalidad.

3. En la instancia de la sala de bingo dedicada a la admisión de público, deberá estar a disposición de los jugadores un ejemplar de la presente Orden.

Artículo 10. Desarrollo del juego.

1. El jefe de mesa comprobará en el cierre de cada partida, tras la obtención de un premio de bingo ordinario, si a tenor del número de bolas extraídas el cartón o cartones premiados con bingo ordinario son merecedores del premio de prima de bingo. En tales casos no será obligatorio que por el jugador o jugadores que posean el cartón o cartones premiados con bingo ordinario se hubiese anunciado, al mismo tiempo, la obtención del premio de prima de bingo dentro de los límites de extracción de bolas establecido.

2. Para el supuesto de que, a tenor de lo anterior, existan más de una combinación ganadora del bingo ordinario, se procederá al reparto de los premios de prima de bingo entre los jugadores que, previa la comprobación del jefe de mesa, sean acreedores de dicho premio.

3. El jefe de mesa, una vez confirmada la obtención de la prima de bingo, anunciará tal hecho al público presente en la sala.

Artículo 11. Diligencias a realizar en el Libro de Actas.

En el Libro de Actas de cada sala de bingo se incluirán, además de los datos a que se refiere el artículo 37 de la Orden Ministerial de 9 enero de 1979, Reguladora del Juego del Bingo, los siguientes:

a. El importe que cada sala de bingo destine para el abono del premio de prima de bingo.

b. Para cada partida, la detracción realizada para dotar el premio de la Prima de Bingo; la dotación total acumulada hasta ese momento, desglosada, en su caso, en la prima y la reserva existente; el número de bolas extraídas; el número de jugadores premiados; el número de partidas acumuladas necesarias para su concesión.

c. La circunstancia a que se refiere el artículo 8.3 de la presente Orden.

Artículo 12. Liquidación del premio.

Para garantía de los jugadores, el premio de prima de bingo se entregará en una bandeja diferente a la del premio del bingo ordinario de esa partida, con justificante detallado del número de partidas acumuladas y la cuantía del premio concedido. Un duplicado de este justificante se adjuntará al cartón premiado junto con la tarjeta donde se refleja el orden de salida de bolas y el número de serie del cartón premiado.

CAPÍTULO III

Publicidad de las salas de bingo

Artículo 13. Publicidad.

1. La publicidad deberá ser previamente autorizada por el órgano competente en materia de juego. La solicitud irá acompañada del proyecto de campaña y la periodicidad de la misma.

2. No se considera publicidad:

a. El nombre comercial de la sala de bingo.

b. Los rótulos indicadores de su situación.

c. La inclusión en guías de ocio o similares, a nivel puramente informativo.

3. La publicidad únicamente irá referida a la sala de bingo, sin que puede hacerse incitación a la actividad de juego.

CAPÍTULO IV

Horario de las salas de bingo

Artículo 14. Horario.

1. El órgano competente en materia de juego autorizará, previa solicitud de la entidad o empresa

interesada, el horario de apertura y cierre de las salas de bingo autorizadas, dentro de la franja horaria siguiente para los siete días de la semana:

Apertura: 12.00 horas.

Cierre: 4.00 horas.

2. Dentro de la franja horaria establecida en el punto anterior, las salas de bingo autorizadas habrán de funcionar de forma seguida, durante un máximo de doce horas diarias, durante los siete días de la semana.

3. La modificación del horario de funcionamiento de las salas de bingo requerirá comunicación previa por escrito al órgano competente en materia de juego, que surtirá efectos siempre que respete los requisitos establecidos en los puntos anteriores.

CAPÍTULO V

Recambio de bolas

Artículo 15. Recambio de bolas.

Cada juego de bolas deberá cambiarse cada 2.500 jugadas, como máximo, y siempre que alguna de las bolas no esté en perfectas condiciones.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera. Cese de la modalidad del bingo acumulado.

A partir de la entrada en vigor de la presente Orden cesarán las detracciones del valor facial de los cartones destinadas al Bingo Acumulado.

Segunda. Reparto del bingo acumulado con la prima de bingo.

1. Las salas de bingo que soliciten la modalidad de juego de prima de bingo, en el término de un mes desde la fecha de entrada en vigor de la presente Orden, y hayan obtenido la autorización preceptiva, estarán obligadas a entregar al jugador o jugadores que obtengan el premio de prima de bingo un premio adicional de 150 euros, o la cuantía inferior que constituya el resto del remanente, con cargo a las cantidades que conformaran el bingo acumulado anteriormente existente, a efectos de repartir el remanente proveniente de este último.

2. De lo anterior, para cada partida, se dejará constancia en el Libro de Actas.

Tercera. Reparto del bingo acumulado con el bingo ordinario.

1. Las salas de bingo que no soliciten la implantación de la nueva modalidad de juego de bingo en el término de un mes desde la fecha de entrada en vigor de la presente Orden, procederán, a partir del día siguiente al transcurso del citado plazo, al reparto del remanente proveniente del bingo acumulado mediante la entrega de un premio adicional al premio del bingo ordinario de 150 euros, o la cuantía inferior que constituya el resto del remanente, hasta su total agotamiento.

2. De lo anterior, para cada partida, se dejará constancia en el Libro de Actas.

3. Las salas de bingo que no hubieran solicitado la implantación del sistema de prima de bingo en el plazo a que se refiere el primer punto del presente artículo, no podrán ser autorizadas para aplicar la nueva modalidad de bingo hasta que no transcurran tres meses desde la entrada en vigor de esta Orden.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

1. Quedan derogadas la Orden del Consejero de Interior de 6 de noviembre de 2000, mediante la que se aprueba el reparto de premios para el juego del bingo y se modifica la modalidad de juego denominada «bingo acumulado», así como la Orden del Consejero de Economía y Hacienda de 22 de diciembre de 1997, sobre la determinación del horario de las salas de bingo en el ámbito territorial de la CAIB.

2. Queda sin efecto en el ámbito de la CAIB el punto 3 del artículo 6 de la Orden Ministerial de 19 de diciembre de 1977, por la que se establecen normas complementarias sobre el juego del bingo y sus elementos.

DISPOSICIÓN FINAL

La presente Orden entrará en vigor el mismo día en que se publique en el «Boletín Oficial de les Illes Balears».

e) Canarias

§ 121 DECRETO 85/2002, DE 2 JULIO. APRUEBA EL REGLAMENTO DEL JUEGO DEL BINGO EN LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE CANARIAS

(BOCAN núm. 97, de 17 julio [LCAN 2002, 203])

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

El Estatuto de Autonomía de Canarias atribuye a esta Comunidad Autónoma competencias exclusivas en materia de casinos, juegos y apuestas.

El Parlamento de Canarias aprobó la Ley 6/1999, de 26 de marzo, de los Juegos y Apuestas, otorgando facultades reglamentarias para su desarrollo, lo que se hace mediante el Reglamento del Juego del Bingo a que se refiere este Decreto.

Esta disposición ha sido sometida al procedimiento de información en materia de normas y reglamentaciones técnicas y de reglamentos relativos a los servicios de la sociedad de la información, previsto en la Directiva 98/34/CE del Parlamento Europeo y del Consejo de 22 de junio, modificada por la Directiva 98/48/CE, de 20 de julio, así como en el Real Decreto 1337/1999, de 31 de julio, que incorpora estas Directivas al ordenamiento jurídico español.

Visto el dictamen del Consejo Consultivo de Canarias, previo informe de la Comisión del Juego y las Apuestas, a propuesta del Consejero de Presidencia e Innovación Tecnológica y previa deliberación del Gobierno en su reunión del día 2 de julio de 2002, dispongo:

Artículo único.

Aprobar el Reglamento del Juego del Bingo de la Comunidad Autónoma de Canarias en los términos del anexo a este Decreto.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera. Fianzas.

Las empresas titulares o de servicios de salas de bingo inscritas en el Registro de Juego de la Comunidad Autónoma de Canarias deberán constituir nuevas fianzas en las cuantías previstas en el artículo 12 del Reglamento del Juego del Bingo, dentro del plazo de un año a partir de su entrada en vigor. La no constitución de estas fianzas dará lugar al inicio de expediente de revocación de la autorización de apertura y funcionamiento, previa audiencia a los interesados.

Segunda. Capitales sociales.

Las empresas titulares o de servicios de salas de bingo inscritas en el Registro de Juego de la Comunidad Autónoma de Canarias deberán proceder a incrementar los capitales sociales mínimos para adaptarlas a las cuantías previstas en los artículos 4 y 6 del Reglamento del Juego del Bingo, dentro del plazo de un año a partir de su entrada en vigor. Dentro del referido plazo deberán aportar en las unidades administrativas dependientes de la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, las escrituras públicas de aumento de capital social, debidamente inscritas en el Registro Mercantil.

La no ampliación de los capitales sociales mínimos dentro del plazo concedido se entenderá como pérdida de los requisitos legales, y dará lugar al inicio de expediente de revocación de la autorización de apertura y funcionamiento o autorización de empresa de servicios, según el caso, previa audiencia a los interesados.

Tercera. Dotación inicial de los premios de bingo acumulado.

Las cantidades acumuladas y no repartidas en las salas de bingo que hasta la entrada en vigor del presente Decreto tuvieran autorizada la modalidad de bingo acumulado, pasarán a integrar la dotación

total correspondiente a los premios de bingo acumulado a que se refiere el artículo 34 del Reglamento del Juego del Bingo, y serán las que dotarán de inicio la nueva modalidad de dichos premios.

Cuando las cantidades acumuladas en las salas de bingo que hasta la entrada en vigor del presente Decreto excedieran de la dotación total máxima autorizada en el artículo 34 del Reglamento del Juego del Bingo, la cantidad de dicho exceso quedará en reserva y se integrará progresivamente, en la misma cuantía de los premios que sean otorgados, en la dotación del premio de bingo acumulado hasta su extinción. En este caso, y mientras exista cantidad en reserva, no podrá detraerse el porcentaje destinado a premios para conformar los de bingo acumulado.

Cuarta. Plazo de adaptación.

Sin perjuicio de lo establecido en las disposiciones anteriores, se establece un plazo de un año para la adaptación de las empresas titulares o de servicios de salas de bingo a las modificaciones introducidas en el Reglamento del Juego del Bingo.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única.

Queda derogado el Decreto 122/1988, de 1 de agosto, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo y cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo dispuesto en el presente Decreto.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se faculta al Consejero competente en materia de casinos, juegos y apuestas para el desarrollo del Reglamento del Juego del Bingo.

Segunda.

Se faculta al Consejero competente en materia de casinos, juegos y apuestas para modificar los premios de bingo acumulado establecido en el artículo 34 del Reglamento del Juego del Bingo, en lo que respecta a la dotación máxima y a los números de extracciones de bolas y sus porcentajes de premios.

Tercera.

El presente Decreto entrará en vigor a los treinta días de su publicación en el «Boletín Oficial de Canarias».

ANEXO

Reglamento del Juego del Bingo en la Comunidad Autónoma de Canarias

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 1. Régimen del juego del bingo.

1. La autorización, organización y desarrollo del juego del bingo se atendrán a las normas contenidas en la Ley de los Juegos y las Apuestas; en el Decreto por el que se planifican los Juegos y las Apuestas en Canarias; en el Decreto por el que aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas autorizados en Canarias, en el presente Reglamento y en cuantas disposiciones de carácter general o complementario sean dictadas o resulten aplicables.

2. Son salas de bingo los establecimientos específicamente autorizados para la práctica del juego del bingo, mediante cartones oficialmente homologados cuya venta se efectuará exclusivamente dentro de la sala donde se desarrolla el juego.

Asimismo se podrán autorizar en la sala de bingo máquinas recreativas de tipo «B».

3. Quedan prohibidos los juegos, que con el mismo o distinto nombre, constituyan en esencia modalidades del juego del bingo, así como la gestión, explotación y práctica del juego del bingo sin las correspondientes autorizaciones, excepto los constitutivos de uso de carácter social o familiar siempre que no sean objeto de explotación lucrativa por los jugadores o por personas o entidades ajenas a ellos.

Artículo 2. Ámbito de aplicación.

1. El presente Reglamento será de aplicación a las salas de bingo que en la actualidad dispongan de autorización administrativa de apertura y funcionamiento, y a las que en el futuro puedan autorizarse dentro del ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Canarias.

2. Los casinos de juego podrán disponer de salas de bingo, en locales independientes de las restantes salas de juego del casino. El régimen de dichas salas de bingo estará sujeto a los preceptos del presente Reglamento, con las siguientes excepciones:

2.1. No les serán de aplicación los artículos 1 al 19 de este Reglamento, salvo lo dispuesto en el apartado 2.2 de este artículo. La autorización de las salas de bingo se tramitará en la forma prevista en el Reglamento de Casinos, incluyéndose en la de apertura y funcionamiento del propio Casino.

2.2. Los artículos 28 y 29 del presente Reglamento sólo les serán de aplicación, si la entrada a las salas de bingo fuere distinta a las de las salas de juego del casino. Si la entrada fuere la misma, se aplicarán los preceptos del Reglamento de Casinos relativos al régimen de admisión de visitantes.

2.3. El régimen de propinas de los clientes será, alternativamente, el previsto en el presente Reglamento o el que sea negociado entre la parte empresarial y los trabajadores.

2.4. La contabilidad específica del juego del bingo será la prevista en el presente Reglamento, y se llevará con independencia de los restantes juegos del casino, sin que los beneficios brutos procedentes del bingo se integren en la base imponible definida en la normativa que regula la tasa sobre los juegos de suerte, envite o azar.

2.5. Los preceptos relativos a infracciones y sanciones contenidos en el presente Reglamento serán aplicables a las sociedades titulares de los casinos de juego que exploten salas de bingo, pero las sanciones de suspensión y revocación de la autorización, en su caso, se limitarán a la concedida para la explotación del juego del bingo.

CAPÍTULO II

Entidades autorizadas

Artículo 3. Ámbito de las autorizaciones.

1. Únicamente podrán ser autorizadas para la explotación del juego del bingo, las sociedades anónimas, las entidades deportivas, culturales y benéficas y los establecimientos a que se refiere el número 3 del artículo 7 de la Ley 6/1999, de 26 de marzo, de los Juegos y Apuestas, siempre que reúnan las características y requisitos que se señalan en los artículos siguientes. La explotación de una sala de bingo requiere la obtención previa de la autorización de instalación y la de apertura y funcionamiento.

2. Podrán constituirse empresas de servicio que bajo la forma de sociedad anónima, y previa autorización administrativa, contraten con las entidades a las que se refiere el apartado anterior la gestión del juego del bingo, asumiendo frente a la Administración la responsabilidad de la misma.

Artículo 4. Sociedades Anónimas.

Podrán ser titulares de autorizaciones para la explotación del juego del bingo las entidades que, constituidas bajo la forma de sociedad anónima, cumplan los siguientes requisitos:

1. Ostentar la nacionalidad de alguno de los países miembros de la Unión Europea.

2. Su objeto social habrá de ser la explotación de una o varias salas de bingo y, en su caso, de otras modalidades de juegos de azar que pudieran autorizarse para su explotación en dichas salas, así como los servicios de restauración complementarios de las mismas.

3. Tener un capital social mínimo de 90.000 euros, totalmente suscrito y desembolsado.

El capital social mínimo a que se refiere el párrafo anterior deberá incrementarse en la misma cuantía, mediante sucesivas ampliaciones de capital, para cada una de las nuevas salas de bingo de las que la sociedad solicite ser titular.

4. Las acciones representativas del capital social habrán de ser nominativas.

5. La sociedad habrá de tener administración colegiada y los administradores habrán de ser personas físicas.

6. Las sociedades anónimas no podrán ser titulares de más de cuatro salas de bingo en el ámbito territorial de Canarias.

Artículo 5. Entidades deportivas, culturales y benéficas.

1. Las entidades deportivas, culturales y benéficas podrán ser autorizadas para la explotación del

juego del bingo, dentro del ámbito territorial a que se extienda su actividad con arreglo a sus respectivos estatutos, siempre que reúnan las siguientes condiciones:

1.1. Tratarse de entidades o clubes sin fin de lucro, ya sean de carácter cultural, deportivo, benéfico o social, tales como los casinos tradicionales, las casas y hogares regionales, clubes de campo, centros de iniciativas turísticas o deportivas y otras actividades análogas.

1.2. Tener más de tres años de existencia legal. A estos efectos, el plazo comenzará a contarse a partir del día siguiente a aquel en que se produzca la inscripción en el registro administrativo correspondiente.

1.3. Llevar en funcionamiento legal ininterrumpido los tres últimos años, al menos, inmediatamente anteriores a la fecha de presentación de la solicitud, con arreglo a las normas de los respectivos estatutos y a las de la legislación de asociaciones que les sean aplicables.

1.4. Las entidades titulares de autorizaciones de instalación de salas de bingo no podrán ser titulares de más de una sala de bingo en el ámbito territorial de Canarias.

2. La solicitud de autorización podrá ser formulada conjuntamente por dos o más entidades de las mencionadas en este artículo, siempre que éstas radiquen en el mismo municipio, cada una de ellas cumpla por separado todos los requisitos legales y previo acuerdo a estos fines, que deberá obrar en el expediente. Las autorizaciones se expedirán a nombre de todas las entidades, que responderán solidariamente frente a la Administración.

Artículo 6. Empresas de servicio.

1. Las sociedades anónimas y entidades a que se refieren los dos artículos precedentes, podrán realizar por sí mismas y bajo su exclusiva responsabilidad la llevanza y gestión del juego del bingo, o contratarla con empresas de servicios del juego del bingo.

2. Dichas empresas de servicios habrán de reunir los siguientes requisitos:

2.1. Constituirse bajo la forma jurídica de sociedad anónima.

2.2. Ostentar la nacionalidad de alguno de los países miembros de la Unión Europea.

2.3. Su objeto social habrá de ser la explotación de una o varias salas de bingo y, en su caso, de otras modalidades de juego de azar que pudieran autorizarse para su explotación en dicha sala, así como los servicios de restauración complementarios de las mismas.

2.4. Tener un capital social mínimo de 90.000 euros, totalmente suscrito y desembolsado.

El capital social mínimo a que se refiere al párrafo anterior deberá incrementarse en la misma cuantía, mediante sucesivas ampliaciones de capital, para cada una de las nuevas salas de bingo de las que la sociedad solicite gestionar.

2.5. Las acciones representativas del capital social habrán de ser nominativas.

2.6. La sociedad habrá de tener administración colegiada y los administradores habrán de ser personas físicas.

2.7. Ninguna persona natural o jurídica podrá ostentar acciones en más de diez sociedades de las que regula el presente artículo, dentro de la Comunidad Autónoma de Canarias. A estos efectos, se entenderá que existe identidad entre las personas o sociedades que forman parte del mismo grupo financiero.

2.8. Las empresas de servicios no podrán gestionar más de diez salas de bingo en el ámbito territorial de Canarias.

3. Las empresas de servicios a que se refiere el presente artículo no podrán contratar sus servicios con entidades titulares de autorizaciones de instalación de salas de bingo, de las descritas en el artículo 5 del presente Reglamento, cuando alguno de sus socios o administradores fuese miembro de la Junta Directiva de las citadas entidades.

CAPÍTULO III

Tramitación y régimen de autorizaciones

Sección 1ª Autorizaciones de instalación y de apertura y funcionamiento

Artículo 7. Formalización de la solicitud de autorización de instalación.

1. La solicitud de autorización de instalación se formalizará en el impreso normalizado que, a tal efecto, establezca la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas.

2. Con carácter previo a la solicitud de autorización de instalación, la entidad interesada podrá

solicitar informe a la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas sobre la viabilidad de la instalación. Para obtener dicha información se deberá adjuntar a la solicitud de informe previo la siguiente documentación:

a) Plano de situación del local a escala 1/5.000, especificando las distancias a centros de enseñanza y a las salas de bingo más próximas.

b) Planos del estado actual y reformados del local.

c) Memoria descriptiva del local suscrita por técnico competente.

d) Plano de ubicación acotado, con anchura de viales a escala 1/100.

e) Informe municipal sobre la viabilidad de la instalación en relación con los usos urbanísticos de la zona.

La Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, a la vista de la documentación presentada, informará sobre la posibilidad de expedir la autorización de instalación, siendo vinculante dicho informe, en sus propios términos.

Artículo 8. Documentos anejos a la solicitud.

A la solicitud de autorización de instalación deberá acompañarse en todo caso:

a) Escritura de constitución y estatutos de la sociedad anónima o entidad solicitante, así como copia legitimada del CIF.

b) Documento acreditativo de la representación del solicitante, en alguna de las formas previstas en la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

c) Certificado del Registro correspondiente a la naturaleza de la entidad, expresivo de la fecha de su inscripción en el mismo.

d) Certificación literal del acuerdo adoptado por el Consejo de Administración de las sociedades anónimas o por el órgano de gobierno de las entidades a que se refiere el artículo 5 del presente Reglamento, en orden a solicitar la autorización de instalación.

e) Copia de la solicitud de licencia municipal de apertura.

f) Anteproyecto de las obras e instalaciones del local, redactado por técnico competente y visado por el colegio profesional correspondiente. El contenido mínimo de dicho proyecto será:

f.1. Memoria descriptiva de las soluciones adoptadas en relación con el cumplimiento de las condiciones técnicas contenidas en el anexo I al presente Reglamento.

f.2. Plano de situación del local en el municipio a escala 1/1.000 e informe suscrito por técnico competente, visados por su colegio profesional, acreditando la distancia a centros de enseñanza y a las salas de bingo más próximas, de acuerdo con lo previsto en la normativa vigente de aplicación.

f.3. Plano o planos de planta del local a escala 1/100, con expresión de la superficie total, superficie de los espacios en que está distribuido el local, situación y colocación de las mesas, pasillos de tránsito, aparatos de extracción de bolas, pantalla luminosa, monitores y demás elementos para la práctica del juego; columnas o elementos constructivos que impidan o dificulten la visibilidad; cafetería-restaurante e instalaciones complementarias, servicios sanitarios, puertas ordinarias y de emergencia y las medidas de seguridad a instalar.

f.4. Certificación sobre la superficie útil de la sala medida en número de personas, sobre la seguridad y solidez del local y aptitud del mismo para la sala de bingo.

g) Documento que acredite la disponibilidad sobre el local.

h) Informe municipal sobre la viabilidad de la instalación en relación con los usos urbanísticos de la zona, salvo que hubiera sido aportado en la solicitud de informe de viabilidad de la sala.

i) En su caso, contrato entre el titular de la autorización y la empresa de servicios que se encargue de la gestión del juego, la cual habrá de ser identificada nominativamente. El contrato deberá hallarse suscrito por ambas partes y sometido a la condición suspensiva del otorgamiento de la autorización.

Artículo 9. Tramitación y resolución.

1. Las solicitudes de autorización, con toda su documentación adjunta, se presentarán en la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, o en cualquier otro registro en que sea legalmente posible. Si adolecieran de algún defecto, se notificará al solicitante, concediéndole un plazo de diez días para su subsanación, con la advertencia de que si no lo hiciera se le tendrá por desistido de su petición, previa resolución.

2. El Servicio de Gestión del Juego solicitará al Servicio de Inspección que practique las comprobaciones pertinentes sobre los locales y sus instalaciones, hecho lo cual emitirá informe sobre la idoneidad de los mismos.

Si verificada la inspección, se observasen deficiencias subsanables, se concederá un plazo de treinta días para la subsanación de las mismas. Transcurrido dicho plazo y, previo informe de la Inspección del Juego, la unidad administrativa competente en materia de juegos y apuestas formulará la correspondiente propuesta.

3. El plazo para la resolución y notificación será de dos meses contados a partir del siguiente al de la recepción de la solicitud en el registro del órgano competente para resolver, sin perjuicio de las suspensiones que, por aplicación de la Ley de Procedimiento Común, hayan tenido lugar con ocasión de los informes y requerimientos previstos en los números anteriores.

Artículo 10. Contenido de la autorización.

La resolución que autorice la instalación de la sala de bingo expresará:

a) Denominación, duración, domicilio y capital social.

b) Nombre comercial y localización de la sala de bingo.

c) Plazo para proceder a la apertura, haciendo constar la obligación de solicitar y obtener la autorización de apertura y funcionamiento. El incumplimiento de esta obligación dará lugar a la caducidad de la autorización de instalación.

Artículo 11. Autorización de apertura y funcionamiento.

1. Antes de proceder a la apertura de la sala de bingo y dentro del plazo señalado en la autorización de instalación la sociedad anónima o entidad titular de la misma deberá solicitar de la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas la correspondiente autorización de apertura y funcionamiento.

2. La autorización de apertura y funcionamiento se solicitará, al menos, con una antelación de quince días a la finalización del plazo concedido, acompañando los siguientes documentos:

a) Relación del personal que haya de prestar servicios en la sala, especificando los puestos de trabajo que cada uno ocupa.

b) Documento acreditativo de haber constituido la fianza a que se refiere el artículo siguiente.

c) Libro de actas a que se refiere el artículo 37 del presente Reglamento para su diligenciamiento.

d) Relación del número de máquinas recreativas tipo B a instalar, así como el número de dichas máquinas que se prevea vayan a estar interconectadas.

e) Licencia municipal de apertura.

f) Los siguientes documentos de carácter técnico:

f.1. Certificado suscrito por el técnico que haya dirigido la construcción de la sala, las obras de reforma o la adaptación del local en que se ubique, en el que quede constancia de que las obras e instalaciones realizadas se corresponden exactamente con el proyecto en el que se fundamentó la concesión de la licencia municipal de apertura.

f.2. Certificado de seguridad y solidez de la sala suscrito por técnico competente y visado por el colegio profesional correspondiente.

3. Si la solicitud presentada en plazo adoleciese de algún defecto subsanable, se notificará al solicitante concediéndole un plazo de 10 días para su subsanación, con la advertencia de que si no lo hiciera se le tendrá por desistido de su petición, previa resolución.

4. El Servicio de Gestión del Juego solicitará al Servicio de Inspección que efectúe visita de inspección al local, a fin de comprobar su correspondencia con el proyecto aprobado, instalación de medidas de seguridad, colocación de las mesas, capacidad máxima y el cumplimiento de los restantes requisitos legales, además de informe sobre la idoneidad de todas las instalaciones y aparatos directamente relacionados con el desarrollo del juego.

5. Si el resultado de la inspección no fuese positivo, se concederá a los interesados un plazo de hasta tres meses para la corrección de las deficiencias observadas, quedando en suspenso el plazo concedido en la autorización de instalación para la apertura.

6. El plazo para la resolución y notificación será de quince días contados a partir del siguiente al de la recepción de la solicitud en el registro del órgano competente para resolver, sin perjuicio de las suspensiones que, por aplicación de la Ley de Procedimiento Común, hayan tenido lugar con ocasión de los informes y requerimientos previstos en los números anteriores.

7. La resolución se notificará a la sociedad anónima o entidad titular, con entrega del libro de actas debidamente diligenciado.

8. La falta de resolución y notificación expresas en el plazo indicado producirá efectos estimatorios.

9. Las autorizaciones de explotación del juego del bingo podrán ser transmitidas por cualquiera de los medios válidos en derecho para la transmisión de este tipo de autorizaciones, excepto en los casos en que el adquirente y el establecimiento no reúnan los requisitos necesarios para la obtención de dichas autorizaciones en el momento de la transmisión y siempre previa autorización de la Administración Pública.

10. Si la apertura de la sala no pudiese realizarse en el plazo previsto en la autorización de instalación por causas ajenas a la voluntad del titular, éste podrá solicitar dos prórrogas, de seis meses cada una, del plazo de apertura mediante escrito motivado, acompañado de los documentos justificativos procedentes, resolviendo y notificando el Director General competente en materia de juegos y apuestas, en el plazo de quince días.

11. La autorización de apertura y funcionamiento contendrá, como mínimo, los siguientes datos:

11.1. Sociedad anónima o entidad titular y domicilio.

11.2. Denominación y localización de la sala de bingo.

11.3. Plazo de vigencia de la autorización.

11.4. Horario de funcionamiento de la sala.

11.5. Categoría y aforo máximo de la misma.

11.6. Número de máquinas recreativas tipo B a instalar en la sala de bingo.

11.7. Número de máquinas de tipo B interconectadas o carrusel.

11.8. Forma de gestión.

11.9. En su caso, denominación, número de inscripción en el Registro del Juego y CIF de la empresa de servicios.

Artículo 12. Fianzas.

1. Con carácter previo a la solicitud de la autorización de apertura y funcionamiento a que se refiere el artículo anterior, deberá constituir una fianza por cada sala de bingo, cuya cuantía será 180 euros por cada plaza del aforo autorizado.

2. La fianza deberá constituirse ante la Tesorería de la Comunidad Autónoma de Canarias, o por la sociedad anónima o entidad titular, o por la empresa de servicios con la que se hubiera contratado la gestión del juego, en cuyo caso habrá de ser ésta la que preste la fianza correspondiente.

3. La fianza podrá constituirse en metálico o aval bancario y habrá de formalizarse a favor de la Consejería competente en materia de juegos y apuestas.

4. La fianza estará afecta a sanciones pecuniarias, impago de premios y tributos derivados de la actividad.

5. La fianza de cada sala deberá mantenerse en la cuantía obligatoria de su importe durante todo el tiempo de vigencia de la autorización de apertura y funcionamiento y de sus renovaciones. Las detracciones que se produzcan de la fianza, en virtud de los oportunos procedimientos reglamentarios, deberán reponerse en el plazo de un mes, y en caso de no hacerlo, se iniciará de oficio el correspondiente expediente de revocación de la autorización de apertura y funcionamiento.

6. Desaparecida la causa que motivó la constitución de la fianza, los interesados podrán solicitar su devolución al Consejero competente en materia de juegos y apuestas, el cual dispondrá la publicación de la solicitud en el «Boletín Oficial de Canarias». Transcurridos treinta días desde la publicación, el Consejero competente en materia de juegos y apuestas dictará la correspondiente Orden para su devolución o retención, notificándolo a la Tesorería de la Comunidad Autónoma de Canarias.

Artículo 13. Vigencia de las autorizaciones.

Las autorizaciones de apertura y funcionamiento de salas de bingo tendrán una duración máxima de diez años, pudiendo ser renovadas por períodos de igual duración. Dichas autorizaciones podrán ser suspendidas temporalmente o revocadas por las causas y procedimientos contemplados en el presente Reglamento.

Artículo 14. Renovación de las autorizaciones.

La solicitud de renovación de la autorización habrá de presentarse, al menos, con dos meses de

antelación a la fecha de expiración de ésta, debiendo dirigirse al Director General competente en materia de juegos y apuestas, especificando y aportando los datos y documentos del expediente que hubiesen experimentado variación, el cual previas las comprobaciones pertinentes, resolverá y notificará en el plazo de quince días, produciendo efectos estimatorios la falta de resolución y notificación expresas.

Artículo 15. Extinción de las autorizaciones y subrogación en las mismas.

A) Son causas de extinción de la autorización de apertura y funcionamiento de una sala de bingo las siguientes:

1. La caducidad, en los siguientes casos:

1.1. Por el transcurso del plazo de vigencia de la autorización de apertura y funcionamiento sin haber solicitado su renovación en tiempo y forma.

1.2. Cuando no se procediera a la apertura de la sala en el plazo concedido en la autorización de instalación o en su prórroga.

2. La revocación, que tendrá lugar en los siguientes casos:

2.1. Por no reponer el importe total de la fianza en el plazo máximo de un mes.

2.2. Cuando el titular de la autorización perdiera alguno de los requisitos legales necesarios para su otorgamiento.

2.3. Cuando la sala permaneciera cerrada más de treinta días consecutivos sin previa autorización.

El procedimiento de revocación deberá resolverse en el plazo de tres meses, produciéndose la caducidad ante la falta de resolución y notificación expresas.

3. Por renuncia voluntaria del titular, manifestada por escrito a la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas.

4. Por cualquier otra causa prevista por la Ley.

La extinción de la autorización de apertura y funcionamiento llevará implícita la de la de instalación, salvo en el caso de subrogación que se prevé en el apartado siguiente.

B) Subrogación en las autorizaciones.

1. Cuando se inicie el procedimiento de extinción de la autorización de apertura y funcionamiento de una sala de bingo, en los casos previstos en el apartado anterior, la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas dará audiencia a la empresa de servicios que explote la sala de bingo al efecto de que pueda ejercitar, dentro del plazo de resolución, el derecho de subrogación.

De ejercitarse el mismo, deberá formalizarse mediante solicitud dirigida a la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, acreditando que reúne los requisitos exigibles para obtener la autorización de instalación y de apertura y funcionamiento. La Dirección General competente en materia de juegos y apuestas deberá resolver y notificar en el plazo de un mes, produciendo efectos estimatorios la falta de resolución y notificación expresas.

2. Resuelto el procedimiento de extinción de la autorización de apertura y funcionamiento y habiéndose ejercido el derecho de subrogación previsto en el punto de anterior, la empresa de servicios podrá continuar con la gestión del juego del bingo, subrogándose en los derechos y obligaciones dimanantes de la entidad adjudicataria, hasta la culminación del período de vigencia de la referida autorización, produciéndose, a su término, la caducidad de la misma, sin que pueda ejercitarse el derecho de renovación previsto en los artículos 13 y siguientes del presente Reglamento, y debiendo cesar en su actividad de forma inmediata.

Artículo 16. Modificaciones de las autorizaciones.

1. Las modificaciones de las autorizaciones de instalación requieren la autorización del Director General competente en materia de juegos y apuestas cuando impliquen alteraciones de cualquiera de los términos de la resolución de autorización, y en particular:

a) El traslado de la sala.

b) La modificación del régimen de gestión del juego, la sustitución de la empresa de servicios o la modificación del contrato suscrito con ésta.

2. Las modificaciones de las autorizaciones de apertura y funcionamiento requieren autorización del Director General competente en materia de juegos y apuestas cuando impliquen alteración de los términos inicialmente autorizados, y especialmente cuando se refieran a alguna de las siguientes cuestiones:

a) Modificaciones que impliquen variaciones en el aforo de las salas.

b) Modificaciones en los locales que incidan en la seguridad, los aparatos de juego y las instalaciones.

c) La suspensión del funcionamiento de la sala.

3. Las solicitudes de autorización de modificaciones, que impliquen ampliación de la superficie útil de la sala o modificación de las condiciones generales de seguridad, deberán adjuntar proyecto reformado del básico conforme al cual se concedió la autorización de instalación. Deberá ser redactado por técnico competente y visado por el colegio profesional correspondiente.

En los demás casos, se adjuntará una memoria y plano acotado de la reforma a realizar.

4. El procedimiento a que estos tres apartados se refiere deberá resolverse y notificarse en el plazo de un mes, produciendo efectos estimatorios la falta de resolución y notificación expresas.

5. Cualquier otra modificación de las condiciones de las autorizaciones de instalación o de apertura y funcionamiento no incluidas en los apartados anteriores, deberá ser comunicada a la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas en el plazo de un mes, y en particular las siguientes:

a) Los cambios que se produzcan en los socios o promotores de las empresas de servicio.

b) Las alteraciones que se produzcan en la plantilla del personal al servicio de la sala, expresando las fechas de altas y bajas en la misma.

Sección 2ª Autorización de empresas de servicios

Artículo 17. Solicitud y tramitación.

1. La solicitud de autorización para constituir una empresa de servicios de las reguladas en el artículo 6 del presente Reglamento se instará de la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, y en ella se especificarán:

a) Denominación, domicilio y capital social de la sociedad solicitante.

b) Nombre y apellidos, edad, nacionalidad, domicilio y CIF, así como la acreditación de la representación con la que actúa el firmante de la solicitud.

2. A la solicitud deberán acompañarse los siguientes documentos:

a) La escritura y estatutos originales, o fotocopias debidamente compulsadas de la sociedad, donde figurarán nombre y apellidos, edad, nacionalidad, domicilio y CIF o documento equivalente en caso de nacionalidad extranjera, de los socios o promotores, especificando su respectiva cuota de participación, así como de los administradores, directores, gerentes o apoderados de la sociedad interesada.

b) Memoria explicativa del programa de actividades de la sociedad, en la que habrán de constar los medios técnicos y personales de que se dispone para desempeñar su objeto social, así como una evaluación de los recursos económicos y de las previsiones de explotación y rentabilidad.

3. Si la solicitud o documentación adoleciesen de algún defecto, la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas lo comunicará al solicitante, concediéndole un plazo de diez días para su subsanación. Si el requerimiento no fuese cumplimentado en el plazo concedido, se resolverá la solicitud formulada en el plazo de quince días, teniendo al interesado por desistido en su petición.

4. La Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, realizadas las informaciones y comprobaciones que estime necesarias, en el plazo de un mes resolverá y notificará, inscribiéndose la sociedad en el Registro del Juego, produciendo efectos estimatorios la falta de resolución y notificación expresas.

Artículo 18. Vigencia y renovación.

1. La autorización se concederá por un plazo de diez años de duración, que se contará a partir de la fecha de la notificación de la resolución.

2. La sociedad autorizada remitirá a la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, al menos, con dos meses de antelación a la fecha de expiración de la autorización, la solicitud de renovación de la autorización, especificando los datos y aportando los documentos del expediente que hubiesen experimentado variaciones, y acompañando memoria explicativa de las actividades de la sociedad durante el período de vigencia de la autorización.

3. El procedimiento a que se refiere este artículo deberá resolverse y notificarse en el plazo de dos meses, produciendo efectos estimatorios la falta de resolución y notificación expresas.

Artículo 19. Responsabilidad de las empresas de servicios.

En virtud del contrato de prestación de servicios que la empresa formalice con la entidad o sociedad titular de la autorización, aquélla asumirá, ante la Administración, la total responsabilidad por la organización, funcionamiento y gestión del juego. Será de cuenta de la empresa de servicios la contratación y acreditación del personal de juego necesario, el mantenimiento de las instalaciones técnicas del juego, la prestación de la fianza correspondiente y las responsabilidades laborales ante el personal.

Estas prescripciones en caso alguno admitirán pacto en contrario.

CAPÍTULO IV

De las Salas y del personal

Artículo 20. Condiciones de los locales.

1. Los locales destinados a salas de bingo habrán de estar dispuestos de forma que las extracciones de bolas sean visibles por todos los participantes, bien directamente, bien mediante el empleo de monitores, y de manera que se garantice la simultaneidad de la visión y la posibilidad de cantar los premios por los jugadores.

2. Las salas habrán de reunir las condiciones técnicas especificadas en el anexo I del presente Reglamento.

3. Será preceptivo que las salas de bingo cuenten con un aparato de extracción de bolas, circuito cerrado de televisión y sistema acústico suficiente para garantizar la plena difusión de las jugadas.

4. Las salas de bingo no podrán admitir un número de asistentes que exceda del aforo máximo señalado en la autorización de apertura y funcionamiento. A estos efectos se estará a lo que dispone el apartado 4 del anexo I del presente Reglamento.

5. Dentro de las salas podrá darse servicio de cafetería-restaurante, cuyo horario será el mismo que el de la sala.

Artículo 21. Clasificación y localización.

1. Las salas de bingo, según su aforo, se clasificarán en las siguientes categorías:

a) Tercera Categoría, hasta 200 jugadores.

b) Segunda Categoría, de 201 a 400 jugadores.

c) Primera Categoría, de 401 a 600 jugadores.

2. Las entidades reguladas en el artículo 5 del presente Reglamento podrán instalar las salas de bingo en locales distintos a aquel en que se halle su sede social, siempre dentro del ámbito de la isla en donde radique la misma.

Estas limitaciones no serán de aplicación a las sociedades anónimas titulares reguladas en el artículo 4.

Artículo 22. Requisitos generales del personal.

Todo el personal a que se refiere el presente capítulo y que preste servicio en las salas de bingo deberá reunir los requisitos previstos en la legislación laboral vigente, y en el presente Reglamento.

Artículo 23. Puestos de trabajo.

1. A los efectos del presente Reglamento, el personal al servicio de las salas de bingo se clasificará en dos categorías:

A: Técnicos de juego. Son técnicos de juego quienes desempeñen los trabajos de cajero, jefe de mesa y jefe de sala.

B: Auxiliares de juego. Son auxiliares de juego quienes desempeñen los trabajos de admisión, personal auxiliar de la sala y vendedor-locutor.

2. El personal de admisión será el encargado de controlar la entrada de jugadores en la sala de juego, comprobando que el documento de identificación corresponde a la persona que lo presenta e impidiendo la entrada a las personas que lo tuviesen prohibido. Tendrá, asimismo, como misión llevar el fichero de visitantes y su actualización.

3. El vendedor-locutor realizará la venta directa de los cartones y la recaudación de su importe, que entregará, junto con los cartones sobrantes, al cajero. En su turno de locutor pondrá en funcionamiento la máquina cuando se inicie la jugada, leerá en voz alta el número de la bola según el orden de salida, apagará la máquina y entregará a los jugadores los importes de línea y bingo, al finalizar la partida.

4. El cajero tendrá en su poder los cartones y los entregará ordenadamente a los vendedores, indicará al jefe de mesa el número de cartones vendidos, así como las cantidades que correspondan a los premios de línea y bingo, recaudará el dinero obtenido en la venta de cartones, preparará las cantidades correspondientes a cada premio y entregará al vendedor-locutor correspondiente éstas, una vez finalizada la partida, para su abono inmediato a los jugadores.

5. El jefe de mesa será personalmente responsable de la comprobación de las bolas y cartones; llevará el control de los cartones vendidos y sobrantes por cada jugada; efectuará la determinación de los premios de línea y bingo; comprobará los cartones premiados; informará por los servicios de megafonía de la sala, de todo ello, a los jugadores y consignará las incidencias que se produzcan en el acta de cada sesión.

6. El jefe de sala ejercerá la dirección y control general del funcionamiento de la sala, adoptando las decisiones relativas a la marcha de las distintas operaciones de acuerdo con las normas técnicas del bingo, y marcando el ritmo adecuado de aquéllas; cuidará del correcto funcionamiento de todos los aparatos, instalaciones y servicios; ejercerá la jerarquía sobre todo el personal al servicio de la sala; será responsable de llevar correctamente la contabilidad específica de juego, así como de la tenencia y custodia, en la propia sala, de las autorizaciones o copias compulsadas de éstas, precisas para su funcionamiento y de la documentación relativa al personal; contestará individualmente cuantas peticiones de información o reclamaciones formulen los jugadores, debiendo, en su caso, hacer entrega del libro de reclamaciones.

El jefe de sala será responsable del mantenimiento del orden de la partida, previendo su alteración y contribuyendo a su restablecimiento cuando fuera necesario.

Asimismo, el jefe de sala ostentará la representación de la sociedad o entidad titular de la autorización o, en su caso, de la empresa de servicios que gestione el juego, tanto de frente a los jugadores como ante los agentes de la autoridad, a menos que dicha representación se halle atribuida a otra persona y ésta se hallare presente en la sala.

7. Las funciones reseñadas en los apartados 2, 3 y 4, podrán ser desempeñadas indistintamente por personal de las categorías A y B. Las correspondientes a los apartados 5, 6 y 7, por el personal con acreditación profesional de la categoría A.

8. En los períodos de descanso del personal, así como en los demás supuestos de ausencia, la sustitución del personal se ajustará a las siguientes reglas:

a) Los técnicos de juego se podrán sustituir mutuamente, a la vez que podrán realizar las funciones de la categoría inferior. Siempre deberán estar presentes en la sala dos empleados de la categoría A, realizando uno de ellos exclusivamente, salvo causas justificadas, la función de jefe de mesa, y el otro, las de jefe de sala y cajero simultáneamente.

b) Los auxiliares de juego deberán sustituirse entre sí y, a su vez, podrán ser sustituidos por los de la categoría A.

9. Por necesidades perentorias o imprevisibles de la actividad, los trabajadores integrados en la categoría B podrán eventual y circunstancialmente, ejercer las funciones de los integrados en la categoría A. Las funciones a desarrollar por el jefe de sala serán desempeñadas exclusivamente por un trabajador de la categoría A. Estos supuestos deberán anotarse en el libro de actas.

Artículo 24. Del personal.

El personal mínimo destinado al control y desarrollo del juego, que deberá permanecer en su totalidad en la sala de bingo, salvo causas justificadas, durante el tiempo en que se celebren las sesiones de juego, se computará de acuerdo con la siguiente escala:

1. Salas de Tercera Categoría:

– Categoría A: dos empleados.

– Categoría B: tres empleados.

2. Salas de Segunda Categoría:

– Categoría A: dos empleados.

– Categoría B: cinco empleados.

3. Salas de Primera Categoría:

– Categoría A: tres empleados.

– Categoría B: siete empleados.

Artículo 25. Propinas.

1. Las propinas que entreguen voluntariamente los jugadores serán depositadas en una caja, dotada de un mecanismo que impida su manipulación. Esta caja se encontrará situada en la mesa de control, en un lugar visible, que no impida las operaciones que se realicen en dicha mesa.

2. Finalizada la jornada laboral, se contará el contenido de la caja por un representante del personal, que anotará la cuantía en un libro que se llevará al efecto. Cada asiento del libro deberá expresar la fecha y la hora del recuento, la cantidad existente en la caja, el nombre, número del DNI y firma del empleado que haga el recuento, así como un espacio para observaciones.

3. El importe de las propinas será distribuido por los representantes del personal entre los trabajadores de la sala, con arreglo a los criterios fijados por acuerdos entre el propio personal y la entidad o sociedad titular, o la empresa de servicios, sin que pueda detraerse parte alguna para remunerar al personal directivo.

4. Por decisión de la empresa que gestione la explotación de la sala de juego podrá prohibirse la admisión de propinas de los clientes, en cuyo caso habrá de advertirse a los mismos mediante los oportunos anuncios colocados en la sala.

5. Queda prohibido a todo el personal de la sala, el solicitar propinas de los jugadores y visitantes, o aceptarlas a título personal.

Artículo 26. Identificación del personal de juego.

1. El personal que preste servicios en las salas de bingo deberá ser debidamente identificado por la entidad o sociedad titular de la autorización, o por la empresa de servicios, en la forma que estime pertinente.

2. Las altas y ceses, que por cualquier causa se produzcan en el personal de juego, serán comunicados por la entidad o sociedad titular de la autorización, o por la empresa de servicios, a la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, dentro de los cinco días siguientes a que se produzcan.

3. Sólo podrá prestar servicios en las salas de bingo el personal de juego cuya identificación haya sido comunicada a la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas.

Artículo 27. Prohibiciones.

1. El personal al servicio de las salas de bingo, al que se refiere el artículo 23 del presente Reglamento, no podrá formar parte de las Juntas Directivas de las entidades, ni ser accionista o formar parte de los Consejos de Administración de las sociedades titulares, o de las empresas de servicios que exploten las salas. Asimismo, el citado personal no podrá participar en el juego, directamente o mediante terceras personas, ni conceder préstamos a los jugadores.

2. Las empresas de servicios a que se refiere el artículo 6 del presente Reglamento no podrán tener a su servicio personas que formen parte de las Juntas Directivas o Consejos de Administración de las entidades o sociedades anónimas cuyas salas de bingo gestionen.

CAPÍTULO V

Del desarrollo de las partidas

Artículo 28. Admisión de jugadores.

1. La entrada en las salas de bingo estará prohibida a:

a) Los menores de edad.

b) Las personas que por decisión judicial, comunicada a las entidades gestoras de las salas de bingo o a la Administración Pública de la Comunidad Autónoma de Canarias, por medio fehaciente, sean declaradas incapaces o pródigas.

c) Las personas que porten armas u objetos que puedan utilizarse como tales.

d) A los que estén incluidos en el Registro de prohibidos por tratarse de personas respecto de las cuales se hubiese solicitado la prohibición de entrada por sí mismas o por sus representantes legales, en las condiciones establecidas en el Decreto 42/1998, de 2 de abril, por el que se aprueba el Reglamento de homologación del material de juego y de organización y funcionamiento del Registro del Juego de la Comunidad Autónoma de Canarias.

El procedimiento a que esta letra se refiere deberá resolverse y notificarse en el plazo de quince días. La falta de resolución y notificación expresas en dicho plazo, producirá efectos estimatorios

cuando se inicie por solicitud del interesado y de caducidad, cuando el procedimiento de prohibición de entrada sea iniciado de oficio por la Administración.

El levantamiento de la prohibición, cuando ésta se hubiese solicitado por el interesado, se realizará igualmente a instancia de parte y deberá tramitarse en la misma forma que su imposición.

2. En el supuesto previsto en la letra b) del apartado anterior, la tramitación y resolución del correspondiente expediente de inclusión en el Registro de prohibidos corresponderá a la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas. El levantamiento de la prohibición se realizará a instancia de parte y deberá tramitarse en la misma forma que su imposición. Las indicadas prohibiciones tendrán carácter reservado.

3. El control respecto de las prohibiciones a que se refiere el apartado 1 será ejercido por los servicios de admisión de la sala de bingo, bajo la superior inspección del jefe de sala y de los funcionarios adscritos al Servicio de Inspección del Juego, a quienes corresponderá la decisión en caso de duda. Si el jefe de sala advirtiera la presencia en la sala de alguna persona comprendida en las prohibiciones referidas, deberá invitarle a que la abandone de inmediato.

4. De la misma manera, el jefe de sala podrá invitar a abandonar la sala de bingo a las personas que, aun no constando antecedentes de las mismas, produzcan perturbaciones en el orden de dichas salas o cometan irregularidades en la práctica de los juegos, cualquiera que sea la naturaleza de unas y otras.

5. Las decisiones de prohibición de entrada adoptadas por las entidades gestoras de las salas de bingo serán comunicadas, dentro de los cinco días siguientes a que se produzcan, a la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, suficientemente motivadas.

Las personas que no se encuentren conformes con su prohibición de entrada a la sala de bingo podrán dirigirse, dentro de los siete días siguientes, al Director General competente en materia de juegos y apuestas, exponiendo las razones que les asisten.

El Director General, previa la instrucción del correspondiente expediente, resolverá y notificará en el plazo de quince días.

Artículo 29. Servicio de admisión.

1. El servicio de admisión de la sala abrirá a cada visitante, en su primera asistencia, una ficha en la que deberán figurar los siguientes datos: nombre y apellidos, domicilio, número del DNI o documento equivalente y fecha. También contendrá un espacio en blanco para observaciones y anotación de sucesivas asistencias. Esta ficha tendrá una validez indefinida.

2. El servicio de admisión exigirá a todos los visitantes a la sala, y antes de franquearles el acceso a la misma, la exhibición del DNI, pasaporte o documento equivalente. Con carácter excepcional, cuando no sea posible cumplimentar el requisito anterior, se anotará en la ficha a que se refiere el apartado 1 de este artículo.

3. Todas las funciones de admisión y control de las salas de bingos serán realizadas mediante soportes informáticos o medios manuales que garanticen la obtención y conservación de todos los datos sobre asistencia de jugadores a la sala, al menos, durante el plazo de seis meses.

Aquellas salas que dispongan de soportes informáticos adecuados, podrán en visitas posteriores de los clientes, solicitarles únicamente el nombre o el número del DNI, siempre y cuando sus archivos contengan datos suficientes y foto digitalizada de dicho DNI que permita la adecuada identificación de los mismos.

4. El contenido de la información del soporte magnético o del fichero manual tendrá carácter reservado y sólo podrá ser revelado por la sociedad que explote la sala de bingo, por orden de la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, de funcionarios de la Inspección del Juego o por mandato judicial.

5. Las entidades, sociedades titulares o empresas de servicios podrán exigir el pago del derecho de entrada a la sala.

Artículo 30. Disposiciones generales sobre la celebración de partidas.

1. Antes del inicio de cada sesión se comprobará el correcto funcionamiento de todo el material y las instalaciones de juego que hayan de utilizarse, posteriormente se procederá a introducir las bolas en el aparato extractor, pudiendo los jugadores que así lo deseen inspeccionar ambas operaciones.

2. Antes de proceder a la venta de los cartones se anunciará la serie o series a vender, el número de cartones de la misma así como su valor facial; a continuación se iniciará la venta.

Finalizada la venta de cartones, durante el desarrollo de la partida, no se permitirá la entrada en la sala de nuevos jugadores o visitantes hasta su finalización.

3. Todas las operaciones necesarias para la realización del juego del bingo deben efectuarse inexcusablemente a la vista de los jugadores y del público. Los jugadores podrán formular cuantas peticiones de información o reclamaciones consideren oportunas siempre que ello no suponga una interrupción injustificada y extemporánea del juego.

4. Queda prohibido a los empleados de la mesa de control dar conocimiento de la existencia de cartones premiados previamente a haber sido cantados.

5. Una vez finalizada la operación de venta, el personal de sala procederá a la recogida de los cartones sobrantes y el jefe de mesa efectuará los cálculos pertinentes, anunciándose:

a) El total de cartones vendidos de la serie o series correspondientes utilizando la siguiente fórmula:

«Cartones vendidos [...], de la serie [...], del número [...] al [...] y de la serie [...] del número [...] al [...]».

b) El importe de los premios de línea, bingo y bingo acumulado.

6. A continuación se procederá a exponer en los paneles y monitores, el número de cartones vendidos y los premios de línea, bingo y bingo acumulado. Efectuada esta operación se anunciará el comienzo de la partida.

7. A partir de este momento, se extraerán sucesivamente las bolas, cuyo número se anunciará a través de los altavoces, mostrándose simultáneamente en los monitores y paneles de la sala.

El juego se interrumpe cuando algún jugador cante la jugada de línea o bingo en voz alta.

8. Seguidamente se entregará el cartón al personal de la sala el cual comunicará al jefe de mesa el número del cartón cantado para su posterior comprobación, que puede efectuarse por medios informáticos. Esta operación se repite con todos los cartones cantados.

En el supuesto de que sea un solo jugador el que hubiera cantado, si de la comprobación efectuada resultasen errores o inexactitudes en alguno de los números del cartón el juego debe reanudarse hasta que haya un ganador; cuando alguna línea cantada sea correcta el juego continuará hasta que sea cantado el bingo y, en caso de ser la verificación de éste positiva, se da por finalizada la partida, procediéndose al abono del importe de los premios.

9. Una vez comprobada la existencia del cartón premiado el jefe de mesa preguntará si existe alguna otra combinación ganadora, dejando un tiempo prudencial hasta dar la orden de continuar la partida o darla por finalizada, según el caso. Una vez dada la correspondiente orden por el jefe de mesa de «la partida queda cerrada», se pierde todo el derecho a reclamar sobre dicha jugada.

10. Se podrá autorizar la utilización de máquinas, aparatos o equipos informáticos auxiliares del juego del bingo.

La instalación de estos aparatos, con los que se puede jugar hasta 60 cartones, será autorizada por la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas.

11. Si durante la realización de una partida y con anterioridad a la primera extracción se produjesen fallos o averías en los aparatos e instalaciones, o bien accidentes que impidan la continuación del juego, se suspenderá provisionalmente la partida. Si en un plazo prudencial no superior a media hora no puede ser resuelto el problema planteado, se procederá a devolver a los jugadores el importe íntegro de los cartones, que habrán de ser devueltos a la mesa.

12. En el caso de que ya hubiera comenzado la extracción de las bolas, se continuará la partida efectuándose las extracciones por el procedimiento manual, garantizando su aleatoriedad utilizándose exclusivamente las bolas pendientes de extraer.

13. Cuando ocurriese alguna de las incidencias referidas en los apartados anteriores, antes de proceder, por el jefe de sala se dará lectura del correspondiente apartado de este artículo.

14. La retirada del jugador durante el transcurso de la partida no dará lugar a la devolución del importe de los cartones adquiridos, aunque podrá transferirlos, si lo desea, a otro jugador.

15. Si durante el transcurso de una partida se originara algún error en la alocución de las bolas será corregida por el jefe de mesa, efectuándose la correspondiente diligencia en el libro de actas y continuándose la partida si no existiesen otras incidencias.

Artículo 31. Bolas.

1. Al comenzar y finalizar cada sesión del bingo, las bolas serán objeto de recuento por parte del jefe de sala, en presencia del jefe de mesa y de una persona del público, si la hubiere, comprobando su numeración y que se hallan en perfecto estado.

2. Durante cada partida, los números que vayan saliendo deberán irse reflejando, por su orden

de salida, en una pantalla o panel fácilmente legible por todos los jugadores desde sus puestos. Se dispondrá además lo necesario para que quede constancia del orden de salida de las bolas en cada partida, de lo cual será responsable el jefe de mesa.

3. Las extracciones y lecturas de las bolas deberán efectuarse con el ritmo adecuado para que todos los jugadores puedan seguirlas y marcarlas en sus cartones.

4. En el caso que, una vez comenzada la partida, se descubriera la existencia de falta de bolas, bolas duplicadas, bolas con defecto o exceso de peso, o cualquier otra irregularidad relativa a las bolas o al aparato de extracción, el jefe de sala anulará la partida devolviendo el importe de los cartones, haciéndolo constar en el acta correspondiente.

5. Los juegos de bolas están formados por 90 unidades, teniendo cada una de ellas inscrito en su superficie, de forma indeleble, el correspondiente número, que ha de ser perfectamente visible a través de monitores de televisión.

El juego completo de bolas, que deberá estar homologado, será sustituido de acuerdo con el número de partidas de vida útil autorizado, procediéndose a su destrucción en presencia de funcionarios adscritos al Servicio de Inspección del Juego, excepto que exista alguna reclamación.

6. Cada juego de bolas irá acompañado de la certificación del fabricante, en la que constará el número de homologación y número de partidas para las que se garantiza su uso.

7. Las salas de bingo deberán disponer en todo momento de un juego completo de bolas en reserva para proveer a las sustituciones que resulten necesarias.

Artículo 32. Cartones.

1. El juego del bingo sólo podrá practicarse con cartones debidamente homologados, que serán expedidos por la fábrica de Moneda y Timbre, o por la entidad que designe la Consejería competente en materia de juegos y apuestas.

2. La venta de cartones sólo podrá realizarse dentro de la sala donde el juego se desarrolle. Ningún jugador podrá adquirir cartones correspondientes a una partida en tanto no se le hayan recogido y retirado los utilizados en la partida anterior, que deberá quedar a disposición de los empleados de la sala, estando prohibida su retención.

3. Los cartones se venderán correlativamente, según el número de orden de los mismos, dentro de cada una de las series. La venta en cada partida se iniciará, indistintamente, con el número uno de cada serie, cuando ésta se comience, o con el número siguiente al último vendido en cualquier partida anterior, ya se haya efectuado ésta el mismo día u otro anterior.

4. Si el número de cartones de la serie puesta en venta, comience ésta o no por el número uno de la misma, fuese insuficiente para atender la demanda de los jugadores, podrán ponerse en circulación para la misma partida cartones de una nueva serie, siempre que se cumplan los siguientes requisitos:

a) La segunda serie a emplear con carácter complementario ha de ser del mismo valor facial que la primera.

b) La venta de la segunda serie ha de comenzar necesariamente por el número uno de la misma.

c) Los cartones de la segunda serie podrán venderse hasta el límite máximo del cartón de la primera serie con la que se inició la venta, de tal forma que en ningún caso podrán venderse en la misma partida dos cartones iguales.

5. Los cartones deben ser pagados por los jugadores en dinero efectivo, quedando prohibida su entrega a cuenta o su abono mediante cheque o cualquier otro medio de pago, así como la práctica de operaciones de crédito a los jugadores.

6. Por la compra y tenencia de cartones, los jugadores adquieren el derecho a que se desarrolle la partida con arreglo a las normas vigentes, al pago de los premios establecidos y a la devolución íntegra del dinero pagado en los casos previstos en el presente Reglamento.

7. Salvo que se utilice algún sistema informático o electrónico, los números de los cartones serán marcados por los jugadores de forma indeleble a medida que las correspondientes bolas aparezcan y sean cantadas. La marca ha de efectuarse mediante cualquier símbolo que permita identificar el número marcado. No serán válidos a efectos de premio, los cartones cuya marca o tachadura impidiese identificar claramente el número, así como aquellos en los que los números impresos en el cartón hubiesen sido sobrelineados o manipulados gráficamente en cualquier forma. En estos casos, la cantidad correspondiente al premio impagado quedará depositada en cuenta abierta a tal efecto por la entidad, sociedad o empresa de servicios que gestione la explotación de la sala de bingo, y a disposición de la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, a los efectos de posibles reclamaciones.

8. La comprobación de los cartones premiados se efectuará a través de circuito cerrado de televisión, mediante la lectura del cartón original por el jefe de mesa y la exposición del cartón matriz en el circuito monitor o cualquier otro medio electrónico o mecánico homologado.

9. Después de cada partida los cartones usados deberán ser recogidos y guardados dentro de la propia sala para proceder, previa las comprobaciones necesarias, a su posterior destrucción.

De esta destrucción se exceptuarán aquellos que pudieran constituir las pruebas de la infracción en el caso de que apareciesen indicios racionales de haberse cometido alguna durante la partida. En este caso, deberán unirse a la copia del acta de la partida que se pondrán a disposición de la autoridad competente.

Artículo 33. Premios.

1. El dinero obtenido por la venta de los cartones y destinado a premios quedará en poder del cajero, afectado al pago de los mismos dentro de la propia sala, de la que no podrá ser sacado salvo en virtud de órdenes de la autoridad administrativa o judicial.

2. La cantidad a distribuir en premios en cada partida consistirá en un 66,5% del valor facial de la totalidad de los cartones vendidos, correspondiendo el 9% al premio de línea y el 57,5% a los premios de bingo.

3. En todo caso, los premios deberán hacerse en metálico, quedando prohibida su sustitución total o parcial por premios en especie. No obstante, el pago en metálico podrá ser sustituido por la entrega de un cheque contra cuenta de la entidad, sociedad o empresa de servicios que gestione la explotación de la sala de bingo. Esta forma de pago sólo procederá previa conformidad del jugador, el cual podrá optar también por el pago de una parte del premio en metálico y el resto del premio mediante cheque.

4. En el supuesto de efectuarse reclamaciones sobre los premios impagados, total o parcialmente, de línea o bingo, la cuantía de los mismos quedará depositada en cuenta abierta a tal efecto por la entidad, sociedad o empresa de servicios que gestione la explotación de la sala de bingo, y a disposición de la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, hasta tanto se resuelva dicha reclamación en vía administrativa, con independencia de las acciones civiles o penales que pudieran corresponder a las partes.

5. Para poder tener derecho a cantar las jugadas de línea o bingo durante la celebración de una partida, es preciso que todos los números del cartón premiado que forman la combinación ganadora hayan sido extraídos en esa determinada partida, independientemente del momento en que se haya completado tal combinación, excepto para los premios de bingo acumulado regulado en el artículo 34. Además, para el premio de línea será necesario que la jugada no haya sido cantada por otro jugador durante la extracción de las bolas anteriores.

Si hubiera más de una combinación ganadora, esto dará lugar al reparto del importe de los premios entre los jugadores que la hayan cantado. En ningún caso se podrán aceptar reclamaciones una vez la partida haya sido cerrada.

6. Los premios se pagarán a la terminación de cada partida, tras la oportuna comprobación y contra entrega de los cartones premiados y que habrán de presentarse íntegros y sin manipulaciones que puedan inducir a error.

7. Los cartones premiados se conservarán en unión del acta de la sesión, por un período de tres meses, pudiendo ser destruidos pasado dicho plazo, salvo aquellos que correspondan a partidas objeto de reclamación administrativa o judicial por parte de algún jugador, en cuyo caso, solamente se podrá producir su destrucción una vez haya recaído resolución firme sobre la misma y se acredite documentalmente su cumplimiento.

Artículo 34. Premios de bingo acumulado.

1. Los premios de bingo acumulado se otorgarán al jugador o jugadores que obtengan y canten el premio de bingo ordinario, e independientemente de éste, siempre que el número de bolas extraídas hasta la consecución de los premios no supere el número máximo de extracción de bola autorizada para cada premio de bingo acumulado.

2. La dotación de los premios de bingo acumulado se formará por la detracción de un 2% del valor facial de los cartones vendidos en cada partida. La dotación total de los premios de bingo acumulado no podrá, en ningún caso, exceder de 36.000 euros. Alcanzada dicha cifra, cesará la detracción indicada, y pasará íntegramente a formar parte del bingo ordinario. Consecuentemente se desglosa el reparto de los premios del artículo 33.2 de la siguiente forma:

– Premio de bingo ordinario: 55,5% del valor facial.

– Premio de línea: 9% del valor facial.

– Premio de bingo acumulado: 2% del valor facial.

3. El bingo acumulado se desglosa en cinco premios, con diferente dotación económica, establecida en función del número de extracción de bola para cada uno de los siguientes premios:

a) El primer premio del bingo acumulado se establece con un número máximo de extracción en la bola 40, consistente en el 40% de la dotación total.

b) El segundo premio del bingo acumulado se establece con un número máximo de extracción de bola en la 41, consistente en el 30% de la dotación total.

c) El tercer premio del bingo acumulado se establece con un número máximo de extracción de bola en la 42, consistente en el 20% de la dotación total.

d) El cuarto premio del bingo acumulado se establece con un número máximo de extracción de bola en la 43, consistente en el 10% de la dotación total.

e) El quinto premio del bingo acumulado se establece con un número máximo de extracción de bola en la 44, consistente en el 5% de la dotación total.

4. Cuando un jugador o jugadores resulten agraciados con el bingo ordinario y tenga éste el carácter de acumulado por corresponderse con el número máximo de extracción de bola para alguno de los cinco premios, el porcentaje de dotación total no abonado al ganador pasará a ser la siguiente dotación total.

5. En el libro de actas se incluirán tres nuevas columnas donde se reflejarán: número de partidas acumuladas hasta el momento, importe del 2% del valor facial de los cartones vendidos en cada partida y cantidad total acumulada.

6. El sistema de pago del bingo acumulado será el mismo que se contempla en el artículo 33 del presente Reglamento para el bingo ordinario, pero en este caso la entidad, sociedad anónima o empresa de servicios podrá optar a pagar el mismo mediante cheque bancario.

7. Otorgado el premio de bingo acumulado, se hará constar mediante diligencia en el libro de actas por el jefe de mesa, el número de orden de bolas por el que se completó el bingo, la cuantía del premio, el número de agraciados y el número de partidas acumuladas en que se concedió, debiendo ponerse en conocimiento de la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, en el plazo de veinticuatro horas.

8. Para garantía de los jugadores, el premio de bingo acumulado se entregará en una bandeja diferente a la del premio de bingo ordinario, con justificante, en el que se detalle el número de partidas acumuladas y la cuantía del premio concedido. Un duplicado de este justificante se adjuntará al cartón premiado junto con la tarjeta donde se refleja el orden de salida de bolas y el número de serie del cartón premiado.

9. Las entidades, sociedades anónimas o empresas de servicios que deseen otorgar premios de bingo acumulado, deberán solicitarlo expresamente de la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, la cual resolverá y notificará en el plazo de un mes, produciendo efectos estimatorios la falta de resolución y notificación expresas.

Artículo 35. Premios de bingo acumulado interconectado.

Sin perjuicio de los premios de bingo acumulado regulado en el artículo 34 de este Reglamento, se establece el premio de bingo acumulado interconectado de las salas de bingo de Canarias. El desarrollo normativo de este premio se efectuará por Orden del Consejero competente en materia de juegos y apuestas.

Artículo 36. Cantidades perdidas, olvidadas o abandonadas.

1. Las cantidades que se encuentren perdidas, olvidadas o abandonadas durante las partidas, y cuyo propietario se desconozca, serán llevadas de inmediato a la caja del Bingo y anotadas en un registro especial. Su importe se hará constar en una partida especial de la contabilidad del Bingo cuyo saldo deberá coincidir, al finalizar el año, con la suma que arroje el registro antes aludido.

2. Si el legítimo propietario de la cantidad hallada apareciese y demostrase de manera indiscutible su derecho, el Bingo le restituirá dicha cantidad. El importe de la restitución se anotará en la partida especial de la contabilidad y en el registro a que se refiere el apartado anterior, haciendo constar en éste la fecha del reintegro, el nombre y domicilio del interesado, pruebas presentadas y una referencia a la anotación primitiva.

3. Las cantidades registradas en el Bingo por este concepto, serán entregadas, dentro de los primeros treinta días de cada año, a la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas,

con destino a obras de asistencia social o beneficencia. Dicha Dirección General determinará la cuantía y las entidades sociales o benéficas a las que se entregarán esas cantidades.

4. En el supuesto de cierre definitivo de una sala de bingo, las cantidades correspondientes al bingo acumulado tendrán el mismo destino que el previsto en el apartado anterior.

Artículo 37. Actas de las partidas.

1. El desarrollo de cada sesión se irá reflejando en un acta que se redactará partida por partida, simultáneamente a la realización de cada una de éstas, no pudiendo en cualquier caso comenzar la extracción de las bolas mientras no se hayan consignado en el acta los datos a que se refiere el apartado 3 siguiente.

2. Las actas se extenderán en libros encuadernados y foliados, que serán sellados y diligenciados por la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, y entregados a los titulares junto con la autorización de apertura y funcionamiento de la sala. Podrán usarse también otros sistemas informáticos con el mismo sellado y diligenciación.

3. En el encabezamiento del acta se hará constar la diligencia de comienzo de la sesión, la fecha y firmas del jefe de mesa y jefe de sala, insertándose a continuación por cada partida, los siguientes datos: número de orden de la partida, serie o series, precio y número de los cartones vendidos, cantidad total recaudada y cantidades pagadas por línea y bingo. Al terminar la sesión se extenderá la diligencia de cierre, que firmarán el jefe de mesa y el jefe de sala.

4. También se harán constar en el acta, mediante diligencias diferenciadas, que habrán de ser firmadas por el jefe de sala y el jefe de mesa, las incidencias que se hubieran producido durante el desarrollo de las partidas.

Las reclamaciones de los jugadores se formularán en el libro de reclamaciones, las cuales serán firmadas por el reclamante y por el jefe de sala.

De estas reclamaciones y de la hoja del libro de actas correspondiente al incidente, se remitirá, dentro de las veinticuatro horas siguientes, una copia a la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas.

5. De las actas se hará una copia que deberá remitirse a la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, en los cinco primeros días de cada mes. Si la gestión del bingo estuviera contratada con una empresa de servicios, se hará también una copia para la entidad o sociedad titular de la autorización.

6. Los libros de actas deberán guardarse y custodiarse, al menos, durante un año desde la fecha de su finalización, sin perjuicio de lo establecido en las leyes mercantiles en lo que a contabilidad se refiere. No obstante, en los que constase alguna reclamación pendiente de resolver, se mantendrá su conservación hasta que sobre ella haya recaído la oportuna resolución, haya adquirido firmeza y conste fehacientemente que ésta ha sido debidamente cumplimentada.

CAPÍTULO VI

Publicidad

Artículo 38. Régimen de publicidad en las salas de bingo.

1. Cualquier tipo de publicidad de las salas de bingo deberá ser previamente autorizado por la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, dentro de los 15 días siguientes a la solicitud.

2. Se entenderán autorizadas, sin necesidad de petición previa al respecto:

a) La instalación de uno o varios rótulos en la fachada del edificio o en el acceso al recinto urbanístico donde la sala de bingo se enclave, de conformidad con las Ordenanzas Municipales correspondientes.

b) La inclusión en carteleras de espectáculos y guías de ocio, a nivel puramente informativo con los demás espectáculos.

3. En el interior de las salas de bingo podrá realizarse cualquier tipo de publicidad comercial, sin más requisitos legales que los exigidos a la misma por las normas vigentes reguladoras de la materia, siempre que no implique la entrega de obsequios o regalos a los jugadores.

4. Podrá realizarse publicidad en las salas de bingo a través de los monitores o pantallas, siempre que su exhibición no interrumpa el desarrollo del juego, todo ello sin perjuicio de la normativa legal sobre publicidad que le sea de aplicación.

CAPÍTULO VII

Documentación a conservar en el local

Artículo 39. Normativa.

En todas las salas de bingo existirán a disposición del público varios ejemplares del presente Reglamento y de la Ley de los Juegos y Apuestas. Los mencionados ejemplares deberán encontrarse en el servicio de admisión y en el interior de la sala de juego.

Artículo 40. Libro de inspección de juegos.

1. Todas las salas de bingo autorizadas tendrán obligatoriamente un libro de inspección de juegos que será diligenciado por la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, y que estará en todo momento a disposición de los funcionarios adscritos al Servicio de Inspección del Juego.

2. El libro de inspección de juegos deberá contener los datos de carácter general que se detallan en el modelo que se incorpora como anexo II.

Artículo 41. Libro de reclamaciones.

1. Todas las salas de bingo tendrán a disposición de los clientes un libro de reclamaciones, tanto en el interior de la sala de juego como en el servicio de admisión, que será diligenciado por la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas.

El libro de reclamaciones estará integrado por juegos unitarios de impresos, conforme al modelo normalizado que se inserta como anexo III al presente Reglamento, compuesto por un folio original de color blanco, una copia color amarillo y otra color verde.

2. La existencia del libro de reclamaciones se anunciará en un lugar visible y de fácil lectura para los clientes.

3. Para formular su reclamación, el usuario de la sala de bingo podrá en cualquier momento, previa presentación de su DNI o documento equivalente, tener acceso al libro de reclamaciones.

El reclamante deberá rellenar el impreso con claridad, exponiendo los hechos motivo de queja, con expresión de la fecha en que ésta se formula y remitirá el original, en el plazo de cuarenta y ocho horas a la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, conservando la copia verde en su poder y quedando la copia amarilla en el libro de reclamaciones.

Al original de la hoja, el reclamante unirá cuantas pruebas o documentos sirvan para el mejor enjuiciamiento de los hechos.

El procedimiento a que este apartado se refiere deberá resolverse y notificarse en el plazo de tres meses, produciendo efectos estimatorios la falta de resolución y notificación expresas.

CAPÍTULO VIII

Régimen sancionador

Sección 1ª Infracciones administrativas

Artículo 42. Infracciones.

Son infracciones administrativas en materia de juegos las acciones u omisiones tipificadas como tales en la Ley de los Juegos y Apuestas.

Sección 2ª Sanciones

Artículo 43. Multas.

1. Las infracciones muy graves serán sancionadas con multa desde 60.101,22 euros hasta 300.506,05 euros, las graves con multa desde 601,02 euros hasta 60.101,21 euros, y las leves hasta 601,01 euros. En todo caso, el Gobierno podrá revisar anualmente la cuantía de las multas para adaptarlas a la coyuntura económica.

2. La sanción será proporcionada a cada clase de infracción y se graduará de acuerdo con los siguientes criterios:

– Malicia del infractor.

– El importe del beneficio ilícito.

– Los perjuicios ocasionados.

– Carácter continuado de la infracción cometida.

En ningún caso la cuantía de la multa puede ser inferior al quíntuplo de las cantidades defraudadas.

3. Las sanciones llevarán implícita la devolución de los beneficios ilícitamente obtenidos a la Administración o a los perjudicados que sean identificados.

4. En el supuesto de infracciones administrativas muy graves, además de la multa correspondiente, el órgano competente podrá imponer adicionalmente las siguientes sanciones:

a) Suspensión por un período de hasta un año o revocación definitiva de la autorización de apertura y funcionamiento.

b) Clausura por un período de hasta un año o definitiva del establecimiento donde tiene lugar la gestión o explotación del juego.

c) El decomiso y, cuando la sanción sea firme, la destrucción de los materiales con que se haya cometido la infracción.

5. De las infracciones cometidas por los Directores, Gerentes, Apoderados, Administradores o personal directivo de las empresas o establecimientos de juego, así como del personal a su servicio, será solidariamente responsable la entidad titular y la empresa de servicios para quienes aquéllas trabajen.

Sección 3ª Facultades de la Administración

Artículo 44. Medidas cautelares.

1. En los supuestos de presuntas infracciones graves o muy graves el órgano competente podrá ordenar con carácter cautelar el precinto y depósito del material afectado o prohibir la práctica del juego en los locales donde, en su caso, se haya cometido la infracción a resultas de la resolución que, en definitiva, sea dictada.

2. En los casos de presuntas infracciones muy graves, los funcionarios adscritos al Servicio de Inspección del Juego, al levantar acta por dichas infracciones, podrán precintar el material de juego objeto de infracción, así como proceder a la clausura provisional del establecimiento en el que, de forma ilícita, se practique el juego del bingo, como medida cautelar urgente de la Administración, para impedir que ésta se siga cometiendo en perjuicio de los intereses públicos y descrédito de la norma sancionadora. La notificación al interesado de la adopción de dichas medidas se entenderá realizada a través de la propia acta, en la que se harán constar los recursos pertinentes. En estos casos, y en el supuesto del apartado anterior, el órgano competente para resolver el expediente deberá confirmar o levantar las medidas cautelares adoptadas en el plazo máximo de quince días, quedando sin efecto aquéllas si, vencido dicho plazo, no se hubieren ratificado.

En todo caso, dichas medidas quedarán sin efecto si no se inicia el procedimiento en dicho plazo o cuando el acuerdo de iniciación no contenga un pronunciamiento expreso acerca de las mismas.

Artículo 45. Competencias.

1. La competencia para la iniciación de los procedimientos sancionadores se entiende atribuida al órgano que tenga encomendada la gestión en materia de juegos y apuestas.

Una vez instruidos los procedimientos, se elevarán las actuaciones al órgano competente para sancionar.

2. La imposición de sanciones corresponderá a los órganos determinados en la Ley de los Juegos y Apuestas.

Artículo 46. Prescripción.

1. Las infracciones leves prescribirán a los seis meses, las graves a los dos años y las muy graves a los tres años.

2. Las sanciones impuestas por faltas leves prescribirán al año, las impuestas por faltas graves a los dos años y las impuestas por faltas muy graves a los tres años.

3. El plazo de prescripción de las infracciones comenzará a contar desde el día en que se hubiesen cometido.

Interrumpirá la prescripción la iniciación, con conocimiento del interesado del procedimiento sancionador, volviendo a transcurrir de nuevo el plazo de prescripción desde que el expediente sancionador estuviere paralizado por más de un mes por causa no imputable al presunto responsable.

4. El plazo de prescripción de las sanciones comenzará a contarse desde el día siguiente a aquel en que adquiera firmeza la resolución por la que se impone la sanción.

Interrumpirá la prescripción la iniciación, con conocimiento del interesado, del procedimiento de

ejecución volviendo a transcurrir el plazo si aquél está paralizado durante más de un mes por causa no imputable al infractor.

Sección 4ª Procedimiento sancionador

Artículo 47. Formas de iniciación.

El procedimiento sancionador se iniciará por resolución del órgano competente, por propia iniciativa o como consecuencia de:

a) Acta levantada por los funcionarios adscritos al Servicio de Inspección del Juego en el ejercicio de sus funciones.

b) Orden superior.

c) Petición razonada de otros órganos administrativos.

d) Denuncia.

Artículo 48. Actuaciones previas.

Con anterioridad a la iniciación del procedimiento, podrán practicarse actuaciones previas con objeto de esclarecer los hechos y sus responsables, con el fin de determinar si concurren las circunstancias para el inicio del procedimiento o el archivo de las actuaciones.

Artículo 49. Iniciación.

1. El procedimiento sancionador se iniciará por resolución del órgano competente, en la que se hará constar:

– Identificación del presunto responsable.

– Hechos que motivan la incoación del procedimiento, su posible calificación y sanciones que pudieran corresponderle.

– Identidad del Instructor, y en su caso del Secretario, con expresa indicación del régimen de recusación de los mismos.

– Normas que atribuyan la competencia e identificación del órgano para iniciar y resolver el procedimiento.

– Medidas cautelares que, en su caso, se hayan acordado por el órgano competente para iniciar el procedimiento sancionador, sin perjuicio de las que se puedan adoptar durante el mismo.

2. La resolución de iniciación se comunicará al instructor, con traslado de cuantas actuaciones existan al respecto.

3. Igualmente, dicha resolución será notificada al interesado concediéndole un plazo de quince días hábiles para que formule las alegaciones y solicite en su caso el recibimiento a prueba, articulando los medios admitidos en derecho de que intente valerse.

Artículo 50. Instrucción.

a) Práctica de pruebas.

1. Recibidas las alegaciones o transcurrido el plazo establecido en el artículo 49.3 del presente Reglamento, el instructor acordará de oficio o a instancia de parte la apertura de un período de prueba cuando exista disconformidad en los hechos o éstos fueran relevantes para la resolución del procedimiento por un plazo no superior a treinta días ni inferior a diez días.

2. En el acuerdo que se notificará a los interesados se podrá rechazar de forma motivada la práctica de aquellas pruebas que, en su caso, hubiesen propuesto aquéllos cuando sean improcedentes al no alterar la resolución final a favor del presunto responsable.

3. La práctica de la prueba que el órgano instructor estime pertinente se realizará de conformidad con lo establecido en la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

b) Propuesta de Resolución.

Presentadas o no alegaciones en plazo, o concluida, en su caso, la fase probatoria, el órgano instructor del procedimiento formulará propuesta de resolución en la que se fijarán de forma motivada los hechos, especificándose los que se consideren probados y su exacta calificación jurídica, se determinará la infracción que, en su caso, aquellos constituyan y la persona o personas que resulten responsables, especificándose la sanción que propone que se imponga y las medidas provisionales que se hubiesen adoptado, en su caso, por el órgano competente para iniciar el procedimiento o por el instructor del mismo; o bien se propondrá la declaración de no existencia de infracción o responsabilidad.

Artículo 51. Resolución.

1. El órgano competente dictará resolución que será motivada y decidirá todas las cuestiones planteadas por los interesados y aquellas otras derivadas del procedimiento.

2. En la resolución no se podrán aceptar hechos distintos de los determinados en la fase de instrucción del procedimiento. No obstante, cuando el órgano competente para resolver considere que la infracción reviste mayor gravedad que la determinada en la propuesta de resolución, se notificará al inculpado para que aporte cuantas alegaciones estime convenientes, concediéndole un plazo de quince días.

3. La resolución del procedimiento sancionador, además de contener los elementos previstos en la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, incluirá la valoración de las pruebas practicadas, y especialmente de aquellas que constituyan los fundamentos básicos de la decisión, fijará los hechos, la persona o personas responsables, la infracción o infracciones cometidas, las circunstancias modificativas de la responsabilidad, en su caso, concurrentes y la sanción o sanciones que se imponen, o bien la declaración de no existencia de infracción o responsabilidad.

4. La resolución se notificará a los interesados. Si el procedimiento se hubiese iniciado como consecuencia de orden superior o petición razonada, la resolución se comunicará al órgano administrativo autor de aquélla.

5. El plazo máximo para resolver el procedimiento sancionador y notificar la resolución será el que establezcan las normas aplicables.

6. Se entenderá caducado el procedimiento y se procederá al archivo de las actuaciones, transcurrido el plazo señalado en el apartado anterior, excepto en los casos en que el procedimiento se hubiera paralizado por causa imputable al interesado en los que interrumpirá el cómputo del plazo para resolver el procedimiento y notificar la resolución.

Artículo 52. Efectos de la resolución.

1. La resolución que no ponga fin a la vía administrativa podrá ser recurrida en alzada. Contra la resolución que ponga fin a la vía administrativa, podrá interponerse el recurso potestativo de reposición previo al contencioso-administrativo.

2. La resolución que no ponga fin a la vía administrativa no será ejecutiva en tanto no haya recaído resolución del recurso de alzada que, en su caso, se haya interpuesto, o haya transcurrido el plazo para su interposición sin que éste se haya deducido.

3. Cuando el infractor sancionado recurra la resolución adoptada, la resolución del recurso y del procedimiento de revisión de oficio que, en su caso, se interponga o sustancie, no podrá suponer la agravación de su situación inicial.

4. En el supuesto contemplado en el apartado 2, en la resolución se podrá adoptar las disposiciones cautelares precisas para garantizar su eficacia en tanto no sean ejecutivas.

Las mencionadas disposiciones podrán consistir en el mantenimiento de las medidas cautelares que, en su caso, se hubiesen adoptado en el procedimiento sancionador.

En todo caso, las disposiciones cautelares estarán sujetas a las limitaciones que la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común establece para las medidas cautelares.

ANEXO I

Condiciones técnicas de los locales destinados a salas de bingo

1. Situación.

1.1. Las salas de bingo no podrán instalarse de forma que la evacuación a través del interior del edificio en que se encuentren hasta alcanzar el espacio exterior, implique salvar una diferencia de cota que no podrá ser superior a 4 metros, tanto en sentido ascendente como descendente. Esta medida no será de aplicación a las salas de bingo instaladas en Centros Comerciales que cuenten con las preceptivas medidas de seguridad y posean la correspondiente licencia municipal de apertura.

1.2. No podrá autorizarse la instalación de salas de bingo o el cambio de local de las salas autorizadas, en un radio de acción de 750 metros en línea recta, medida sobre plano, partiendo desde la puerta principal del establecimiento preexistente más cercano, hasta la del establecimiento que se pretenda instalar.

2. Espacios exteriores.

Las salas de bingo dispondrán de una salida a aquella fachada del edificio en que se instalen, que presente toda su longitud a una vía pública o espacio abierto, y reúna todos y cada uno de los siguientes requisitos:

a) La anchura mínima de la vía pública o espacio abierto será igual o superior a 5 metros para las salas de tercera categoría, e igual o superior a 7 metros para las salas de primera y segunda categoría.

Por anchura mínima se entenderá la distancia entre vuelo de fachadas.

b) Permitir el acceso de vehículos del servicio de extinción de incendios hasta una distancia mínima de 10 metros de la salida del local. A tal efecto, la anchura mínima fijada en el apartado a) se entenderá libre de obstáculos que puedan impedir o dificultar el acceso de los citados vehículos hasta la distancia fijada.

c) Su capacidad será la necesaria para resistir una sobrecarga de uso de 600 kilogramos por metro cuadrado.

3. Superficies y dependencias anejas.

3.1. La suma de las superficies útiles de las dependencias anejas a la sala de juego como servicio de admisión, cocina, almacén, etc., será igual o mayor a un tercio de la superficie útil de la sala de juego propiamente dicha.

3.2. Entre la entrada desde el exterior a la sala de juego existirá un vestíbulo de superficie proporcionada al número máximo de jugadores, en relación de un metro cuadrado por cada diez de ellos para las salas de primera y segunda categoría, y un metro cuadrado por cada ocho de ellos para las salas de tercera categoría.

No se contabilizará como vestíbulo la superficie destinada a personal de admisión.

3.3. Las salas de bingo dispondrán de al menos una dependencia destinada a uso exclusivo del personal. Contará con aseos y vestuarios diferenciados para cada sexo y su superficie útil mínima será de 25 metros cuadrados para las salas de tercera categoría y 35 metros cuadrados para las de primera y segunda categoría.

4. Condiciones de la sala de juego y aforo.

4.1. El proyectista dispondrá el mobiliario y los elementos necesarios para la práctica del bingo de forma que esté garantizado un correcto seguimiento del desarrollo del juego por todos los participantes en el mismo.

4.2. A efectos del correcto cálculo de las vías de evacuación, se considerará como ocupación máxima aquella que el proyectista considere pertinente. Esta apreciación será válida si las mesas se disponen de forma que el público pueda circular entre ellas con facilidad y siempre que el aforo así obtenido supere una ocupación de una persona por cada uno con cinco metros cuadrados de superficie útil en la sala de juego. En caso contrario, se calcularán las vías conforme a este criterio.

4.3. El aforo máximo autorizado no podrá ser superior al que se deduzca de la aplicación de los criterios del apartado anterior. Si conforme al apartado 5.2 el aforo máximo fuese inferior al obtenido conforme a dichos criterios, se limitaría la ocupación al valor obtenido mediante la aplicación de dicho apartado. El aforo autorizado deberá hacerse constar en un rótulo que se colocará en el servicio de admisión de la sala de bingo.

5. Altura y volumen de los locales.

5.1. La altura libre mínima en el interior de las salas de bingo no será inferior a 2,80 metros en la sala de juego. En casos excepcionales, podrá autorizarse una altura libre mínima de hasta 2,60 metros en la sala de juego, previo informe favorable de la Inspección del Juego. En el resto de las dependencias, la altura mínima será de 2,60 metros, excepto en los aseos, donde podrá reducirse hasta 2,20 metros.

5.2. La capacidad cúbica de los espacios normalmente accesibles por el público no será inferior a 4 metros cúbicos por persona.

6. Vías de evacuación, escaleras y rampas.

A los efectos de cálculo de vías de evacuación, puertas, escaleras y rampas de los locales destinados a salas de bingo, se atenderá a lo dispuesto en la Norma Básica de Edificación: Condiciones de Protección contra Incendios (NBE-CPI), en vigor.

7. Pasillos.

7.1. El proyectista determinará la anchura de los espacios comprendidos entre las mesas en pro-

porción al número de personas que hayan de utilizarlos en caso de emergencia. En cualquier caso, esta anchura no será inferior a un metro.

7.2. Los pasillos que den acceso a las dependencias no utilizables por el público o utilizables de forma esporádica tendrán una anchura mínima de un metro.

8. Aseos.

Todas las salas de bingo dispondrán de aseos diferenciados para cada sexo. Su dotación se ajustará, como mínimo, al siguiente cuadro:

Categoría	Caballeros			Señoras	
	U	I	L	I	L
TERCERA	3	2	2	3	1
PRIMERA Y SEGUNDA	4	3	3	5	2

9. Instalaciones técnicas.

En lo relativo a instalación eléctrica, alumbrado, ventilación, aire acondicionado, medidas de protección contra incendios y condiciones acústicas será de aplicación lo dispuesto en la NBE-CPI en vigor y la normativa sectorial de aplicación.

ANEXO II

LIBRO DE INSPECCIÓN DE JUEGOS

A. DATOS DE CARÁCTER GENERAL

Sala de bingo .....

Sociedad anónima o entidad titular .....
Empresa de servicios .....
Autorizada con fecha. .....
Municipio .....
Calle .....
Nº de teléfono .....
Categoría de la sala .....
Aforo .....
Máquinas autorizadas a explotar
"A" .....
"B" .....

En ....., a ..... de ..... de 2 ..... .

Por la Dirección General de Administración Territorial y Gobernación

Fdo.: .....

Por la sala de bingo

Fdo.: .....

B. HOJA DE INSPECCIÓN

Inspección efectuada el día ..... de ..... de 2 ....., a las ..... horas, por el Inspector del Juego de la Consejería de Presidencia e Innovación Tecnológica nº ..... en la que se detectan las siguientes incidencias: .....
.....

EL INSPECTOR DEL JUEGO

Fdo.: .....

ANEXO III

LIBRO DE RECLAMACIONES

Sala de bingo .....

D. ....., con D.N.I. nº....., expedido en ....., vecino de ....., con domicilio en ....., nº ....., número de teléfono .....

MANIFIESTO:
.....
.....
.....
....., a ..... de ..... de 2 ....

El Reclamante:

Fdo.: .....

El Jefe de Sala:

Fdo.: .....

f) Cantabria

§ 122 DECRETO 122/1999, DE 4 NOVIEMBRE. REGLAMENTO DEL JUEGO DEL BINGO

(BOC núm. 242, de 10 diciembre [LCTB 1999, 210])

Artículo único.

Se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo, que a continuación se inserta

DISPOSICIÓN FINAL

El presente Decreto entrará en vigor a los veinte días naturales desde el siguiente a su publicación en el BOC.

REGLAMENTO DEL JUEGO DEL BINGO

TÍTULO I

OBJETO, ÁMBITO Y RÉGIMEN JURÍDICO

Artículo 1. Objeto y ámbito.

Es objeto del presente Reglamento regular la comercialización y práctica del Juego del Bingo, en sus distintas modalidades, en el territorio de la Comunidad Autónoma de Cantabria y establecer los requisitos específicos respecto de los agentes de los mismos.

Artículo 2. Definiciones.

1. Se consideran Empresas del Juego del Bingo a las sociedades mercantiles que reúnan los requisitos exigidos en el presente Reglamento para poder ser inscritas en la correspondiente Sección del Registro del Juego de la Comunidad Autónoma de Cantabria.

A estos efectos dichas Empresas tendrán la consideración de Empresas Operadoras de máquinas recreativas y de Azar respecto de los aparatos que exploten, a través de la Sala de Bingo de su titularidad.

✐ Ap. 1 modificado por art. 1 de Decreto 65/2002, de 6 junio.

2. Serán consideradas Salas de Bingo aquellos establecimientos autorizados, en el que esté permitido comercializar al público cualquiera de las modalidades de dicho juego, con arreglo a lo dispuesto en el presente Reglamento, así como la explotación de máquinas recreativas y de azar, en el modo y forma que se establece en el mismo.

3. Serán considerados profesionales del Juego del Bingo, en sus distintas categorías, las personas inscritas en la Sección correspondiente del Registro del Juego de la Comunidad Autónoma de Cantabria y autorizadas por la misma, para el desempeño de las funciones previstas en la presente regulación del Juego del Bingo.

✐ Ap. 3 modificado por art. 1 de Decreto 65/2002, de 6 junio.

Artículo 3. Régimen jurídico.

1. La autorización, organización y desarrollo del Juego del Bingo, en cualquiera de sus modalidades, así como la explotación de máquinas recreativas y de azar en dichos establecimientos, se realizará conforme a las normas establecidas en el presente Reglamento y el Catálogo de Juegos y, con carácter complementario, de las disposiciones que sean dictadas para su desarrollo.

2. Las descripciones y normas básicas del Juego del Bingo, serán las recogidas en el correspondiente epígrafe del Catálogo de Juegos y regirán a todos los efectos para la aplicación de las normas contenidas en el presente Reglamento.

3. Quedan prohibidos los juegos que, con el mismo o distinto nombre, constituyan modalidades del Bingo reguladas en el presente Reglamento, no previstas en él o que se lleven al margen de los requisitos y restantes condiciones establecidas en las normas del mismo.

TÍTULO II

AGENTES DE LOS JUEGOS

CAPÍTULO I

Empresas del juego del bingo

Artículo 4. Requisitos de las empresas.

1. Todos los establecimientos autorizados para la comercialización del Juego del Bingo, serán regidos por la correspondiente Entidad Titular o Empresa Explotadora, a quien corresponderá, en su caso, la organización y gestión, en los términos previstos en el presente Reglamento y de acuerdo con las regulaciones establecidas en el mismo.

2. Las Empresas titulares de la autorización de Salas de Bingo, podrán ser:

a) Entidades Benéficas, Deportivas, Culturales y Turísticas, que tengan tres años al menos de ininterrumpida existencia legal y funcionamiento.

b) Las Sociedades Anónimas, Sociedades Anónimas Laborales, y Cooperativas de Trabajo que cumplan los requisitos del apartado b) del artículo 22 de la Ley de Juego, que ostenten la nacionalidad de cualquiera de los Estados miembros de la Unión Europea y del Espacio Económico Europeo y con el capital desembolsado en la cuantía y forma que se fija en la letra e) del apartado 3 de este artículo.

3. Para ejercer la gestión de una o varias Salas de Bingo, se deberá ostentar la condición de Empresa Explotadora y deberán estar constituidas en sociedad mercantil y reunir los siguientes requisitos:

a) Constituirse bajo alguna de las formas jurídicas citadas en el apartado 2 b) de este artículo. Su constitución requerirá la autorización previa de la Consejería de Presidencia, que será otorgada con sujeción a lo dispuesto en el artículo 5.

b) Ostentar la nacionalidad de cualquiera de los países integrantes de la Unión Europea y hallarse domiciliada dentro del territorio de la misma.

c) Hallarse inscrita en el Registro del Juego de la Comunidad Autónoma de Cantabria.

✐ Ap. 3 letra c) modificado por art. 1 de Decreto 65/2002, de 6 junio.

d) Tener como objeto social único la explotación de una o varias Salas de Bingo y, en su caso, de los restantes juegos de azar que pudieran autorizarse, así como también los servicios complementarios.

e) Tener un capital social mínimo, totalmente suscrito y desembolsado de diez millones de pesetas.

4. Las entidades comprendidas en este artículo, apartado 2 a), no estarán obligadas a cumplir los requisitos señalados en el punto 3, apartados a), d) y e) del mismo artículo.

Artículo 5. Autorizaciones.

1. La solicitud de autorización para constituir una Empresa del Juego del Bingo regulada en el artículo anterior, se presentará ante la Secretaría General de la Consejería de Presidencia, mediante escrito ajustado a los requisitos exigidos por el ordenamiento administrativo y en el que se contengan los siguientes datos:

a) Nombre y apellidos, número de DNI y domicilio del solicitante, así como la calidad con que actúa en nombre de la sociedad interesada.

b) Denominación, domicilio y capital social de la sociedad representada.

c) Nombre y apellidos, número del DNI o documento equivalente en caso de otra nacionalidad y domicilio, de los socios que compongan el Consejo de Administración de la sociedad, especificando su respectiva cuota de participación.

d) Fecha previsible para el comienzo efectivo de las actividades de juego.

2. A la solicitud deberán acompañarse los siguientes documentos:

a) Certificado de inscripción en el Registro Mercantil.

b) Memoria explicativa del programa de actividades de la sociedad, en la que habrán de constar

los medios técnicos y personales de que se dispone para desempeñar su objeto social, así como una evaluación de los recursos económicos y de las previsiones de explotación y rentabilidad.

3. Si la solicitud o documentación adoleciesen de algún defecto, la Secretaría General de la Consejería de Presidencia lo comunicará al solicitante, concediéndole un plazo no inferior a diez días para su subsanación. Si el requerimiento no fuese cumplimentado en el plazo concedido, el expediente se archivará sin más trámite.

4. Completo el expediente, la Secretaría General, previas las informaciones y comprobaciones que estime necesarias, elevará al Consejero de Presidencia propuesta en el sentido de autorizar la inscripción de la sociedad o rechazarla. La resolución del Consejero tendrá carácter discrecional y será notificada al interesado, inscribiéndose la Sociedad en la correspondiente Sección del Registro del Juego.

✐ Ap. 4 modificado por art. 1 de Decreto 65/2002, de 6 junio.

5. Transcurridos seis meses desde la solicitud sin que haya resolución expresa, se entenderá estimada la misma.

Artículo 6. Vigencia y renovaciones.

1. La autorización prevista en el párrafo 4 del artículo anterior tendrá un plazo de duración de diez años y durante el mismo se deberá respetar el cumplimiento de las obligaciones señaladas para este tipo de empresas en la Ley del Juego de Cantabria y en el Decreto que regula el Registro del Juego. La renovación de las autorizaciones se solicitará y tramitará con dos meses de antelación.

2. Las Empresas de Servicios que a la entrada en vigor del presente Reglamento, se encuentren constituidas y autorizadas para la gestión y llevanza del Juego del Bingo, estarán en cuanto a renovaciones y plazos de vigencia de la autorización a lo que dispone el apartado 1.

Artículo 7. Caducidad de la autorización.

El Consejero de Presidencia a propuesta de la Secretaría General, podrá declarar la caducidad de las autorizaciones a que se refiere el presente Capítulo, cuando concurra alguna de las circunstancias siguientes:

a) A solicitud de los interesados.

b) Cuando el titular de la autorización perdiera alguna de las condiciones o requisitos legales que se hubieran precisado para su otorgamiento.

c) Por decisión administrativa, dimanante por resolución recaída en expediente sancionador instruido.

CAPÍTULO II

Establecimientos de juego

Artículo 8. Establecimientos de juego.

Las modalidades del juego, contempladas y reguladas en el presente Reglamento, solamente podrán celebrarse en los establecimientos autorizados para la práctica al público de las distintas modalidades del Juego del Bingo, explotados por las Empresas inscritas en la correspondiente Sección del Registro del Juego de la Comunidad Autónoma de Cantabria.

✐ Modificado por art. 1 de Decreto 65/2002, de 6 junio.

Artículo 9. Distribución interna.

Los establecimientos de juego deberán estructurarse internamente con las siguientes divisiones, que funcionarán de forma separada e independiente:

1. Con carácter preceptivo:

a) Área de recepción.

Su destino está configurado para atender la recepción de visitantes y contener los registros de jugadores y prohibidos, a las salas de juego. Podrán disponer de sistemas adecuados para el registro informático, derivado de la regulación del procedimiento de admisión.

b) Sala principal de juegos.

Será la destinada exclusivamente a la celebración de partidas del Juego del Bingo. Podrán autorizarse, cuando así se requiera, en el mismo establecimiento otras salas para la celebración de bingo simultáneo u otras modalidades del bingo que pudieran autorizarse.

c) Área de actividades complementarias.

Constituida por el Servicio de Hostelería, para la atención a los clientes de la Sala de Juego, en el caso de que el establecimiento facilite este servicios, oficinas, almacén, etcétera.

2. Con carácter optativo:

Al amparo de la autorización de funcionamiento de una Sala de Bingo, podrá establecerse, si así se determina y dentro del mismo complejo arquitectónico, una Sala de máquinas recreativas y máquinas con premio, tipos A y B, a la que necesariamente se accederá a través del área de recepción del establecimiento que en ningún caso estará comunicada con las salas de juegos principal.

Caso de no hacerse uso de esta opción y siempre que las dimensiones lo permitan, se podrán instalar en el área de recepción cinco máquinas recreativas de las anteriores, cuando la sala tenga un aforo inferior a 250 personas. A partir de 250 se podrá instalar una máquina por cada 50 personas de aforo o fracción.

En ambos casos el acceso se ajustará a lo dispuesto en el Reglamento de Máquinas Recreativas y Azar para los Salones de Juego.

✐ Ap. 2 derogado por disp. derog. única.2 g) de Decreto 23/2008, de 6 marzo.

Artículo 10. Condiciones de las Salas de Juego.

1. Las Salas destinadas a la celebración de partidas de bingo, estarán dispuestas de forma que estando sentado la totalidad de su aforo, cualquier jugador pueda seguir, bien directamente o mediante monitores de TV o sistemas análogos, el desarrollo del juego, de manera que se garantice la posibilidad de cantar el premio por el jugador.

2. Las Salas habrán de reunir las condiciones propias de los locales de amplia concurrencia y ajustarse, en cuanto a aforo y medidas de seguridad, a lo que establece la NBE-CPI de 4 de octubre de 1996. La disposición de las mesas habrá de permitir la fácil circulación entre las mismas.

3. Las Salas de Juego, además de los que se exijan por regulaciones particulares, deberán contar en todo caso con los siguientes elementos auxiliares:

a) Mesa de control, atendida por un Jefe de Mesa, Cajero y, en su caso, Locutor.

b) Aparato de sorteo, con las características exigidas por la regulación de cada modalidad de juego que se emplee, a través de la preceptiva homologación.

c) Sistema informático, para la elaboración de las actas de las partidas, en caso de que se lleven de forma mecanizada. Tendrá capacidad para tratar la información que establezca la regulación de cada modalidad de juego. De no disponer de sistema informático, se realizará manualmente.

d) Megafonía, que proporcionará perfecta audición para que la totalidad de los jugadores siga las incidencias propias del desarrollo de las partidas.

e) Circuito cerrado de televisión, al menos uno de cuyos receptores o monitores estará visible desde cualquier posición que pueda ocupar un jugador en la Sala.

f) Paneles informativos, pantallas en las que, con las mismas características en cuanto a distribución que los monitores de circuito cerrado de TV, se reflejarán los datos necesarios para el seguimiento de las partidas.

g) Sin perjuicio de todo lo anterior, podrá autorizarse cualquier otro aparato o elemento que contribuya a facilitar el desarrollo del juego y la claridad de las operaciones a desarrollar.

Artículo 11. Clasificación de los establecimientos.

Las Salas del Juego del Bingo se clasifican según su aforo en la siguientes categorías:

a) Categoría Tercera, hasta cien jugadores.

b) Categoría Segunda, de ciento uno a doscientos cincuenta jugadores.

c) Categoría Primera, de doscientos cincuenta y uno a seiscientos jugadores.

✐ Modificado por art. 1 de Decreto 65/2002, de 6 junio.

Artículo 12. Autorizaciones de instalación.

La solicitud de autorización de una Sala de Bingo se formalizará necesariamente ante la Consejería de Presidencia del Gobierno de Cantabria y deberá ser suscrita por quien ostente la representación de la Empresa solicitante.

A esta solicitud, deberán acompañarse los siguientes documentos:

a) Documento acreditativo de la representación de la persona o Empresa solicitante por parte de quien suscriba la solicitud, en alguna de las formas previstas por el ordenamiento administrativo.

b) Plano de situación del edificio en el municipio a escala 1/1.000, como mínimo.

c) Plano o planos de planta del local a escala 1/100, con expresión de la superficie total, las superficies de los espacios en que esté distribuido el local; la situación de la Mesa de Control, del Aparato de Sorteo, de los Paneles Informativos, de los Monitores de TV y demás elementos mecánicos para la práctica del Juego; las columnas o elementos que impidan o dificulten la visibilidad; la localización de los servicios de hostelería, en su caso; los servicios sanitarios; las puertas ordinarias y de emergencia, y las medidas de seguridad a instalar.

d) Memoria descriptiva del local, suscrita por Arquitecto, con referencia al estado del mismo, a todos los extremos relacionados en el apartado anterior y a la capacidad útil de la Sala, medida en número de personas sentadas, y certificación, asimismo, suscrita por Arquitecto sobre la seguridad y solidez del local y aptitud de los mismos para Sala de Bingo.

e) Documento que acredite la disponibilidad sobre el local.

No obstante y como paso previo a lo anterior, podrá solicitarse una inspección previa de viabilidad de los locales donde se pretenda instalar el establecimiento de juego, siendo solamente necesario acompañar en este caso a la solicitud, los planos de estos locales y una memoria sucinta de la instalación que se pretende realizar.

Artículo 13. Procedimiento.

1. Las solicitudes de autorización, con toda su documentación adjunta, se presentarán por duplicado en la Secretaría General de la Consejería de Presidencia. Si dicha solicitud o documentación adoleciera de algún defecto, la Secretaría General, lo comunicará al solicitante, concediéndole un plazo no inferior a diez días para subsanarlo. Si el requerimiento no fuese cumplimentado en el plazo requerido, el expediente se archivará sin más trámite.

2. Simultáneamente a este trámite, la Secretaría General interesará del Ayuntamiento correspondiente, informe sobre aquellos aspectos de la instalación del establecimiento que pudieran afectar a la normativa municipal.

3. Recibido este informe de la Alcaldía, la Secretaría General ordenará, si lo estima necesario, que por el Servicio de Control de Juegos de Azar se practiquen las comprobaciones pertinentes sobre los locales y sus instalaciones, emitiendo informe sobre la conveniencia o no de otorgar la autorización solicitada, indicando en todo caso el aforo previsible de la Sala.

4. La Secretaría General elevará propuesta de resolución al Consejero de Presidencia, quien procederá a conceder la autorización a los solicitantes, cuyos antecedentes, medios personales y materiales y capacidad de organización, ofreciesen garantías de correcto funcionamiento.

5. La resolución será notificada al interesado y se dará traslado de la misma a la Consejería de Hacienda.

6. La autorización podrá ser transferida por cualquiera de los procedimientos admitidos en derecho, siempre que la Empresa adquirente se halle inscrita en la Sección correspondiente del Registro del Juego de la Comunidad Autónoma de Cantabria y con la preceptiva autorización de la Secretaría General.

✐ Ap. 6 modificado por art. 1 de Decreto 65/2002, de 6 junio.

7. Transcurridos seis meses desde la solicitud sin que haya resolución expresa se entenderá estimada la misma.

Artículo 14. Permiso de apertura.

1. Antes de proceder a la apertura del establecimiento de juego, la empresa titular de la autorización deberá solicitar de la Secretaría General el correspondiente permiso.

2. El permiso de apertura se solicitará con quince días, al menos, de antelación a la fecha en que aquélla estuviera prevista, acompañándose los siguientes documentos:

a) Licencia Municipal de Apertura.

b) Relación del personal que haya de prestar servicio en la Sala de Juego, acompañando copia de los respectivos contratos de trabajo, sellados por la Dirección General de Trabajo, sus documentos profesionales y especificando las categorías de trabajo que cada uno ostenta.

✐ Ap. 2 letra b) modificado por art. 1 de Decreto 65/2002, de 6 junio.

c) Certificado suscrito por Ingeniero sobre la idoneidad de todas las instalaciones y aparatos directamente relacionados con el desarrollo del juego.

d) Documento acreditativo de haber constituido la fianza a que se refiere el artículo siguiente.

e) El Libro de Actas o en su defecto las hojas de papel continuo del sistema informático a que

alude el Catálogo de Juegos, para su diligenciamiento. Asimismo, se presentarán para el mismo fin, el Libro de Reclamaciones e Incidencias.

3. El Servicio de Control de Juegos de Azar a que se refiere el Convenio de Colaboración entre el Ministerio del Interior y la Comunidad Autónoma de Cantabria en Materia de Juego de 25 de junio de 1996, procederá a girar visita de inspección a los locales, a fin de comprobar su correspondencia con el proyecto aprobado, la instalación de las medidas de seguridad, la capacidad máxima y el cumplimiento de los restantes requisitos legales, elevando el correspondiente informe a la Secretaría General.

4. Si el examen de los documentos presentados y el resultado de la inspección fueren satisfactorios, la Secretaría General extenderá el oportuno permiso de apertura, en el que constará necesariamente el horario de funcionamiento de la Sala y su aforo máximo. El permiso se notificará a la empresa solicitante, con entrega de los documentos debidamente diligenciados. La apertura de la Sala deberá producirse dentro de los diez días naturales siguientes a la fecha de notificación del permiso de apertura, salvo que en éste se indicara otra cosa.

5. Si los documentos presentados a efectos de la obtención del permiso de apertura adoleciesen de algún defecto, o el resultado de la inspección no fuese positivo la Secretaría General concederá a los interesados un plazo prudencial para su subsanación, que no será inferior a diez días. Si transcurrido el plazo no se hubiesen subsanado los defectos, la Secretaría General suspenderá la emisión del permiso de apertura y pondrá lo acaecido en conocimiento del Consejero de Presidencia, proponiendo las modificaciones que estime oportunas o, en su caso, la caducidad de la autorización.

6. Si la apertura de la Sala no pudiera realizarse en el plazo previsto en la autorización por causas ajenas a la voluntad del titular, éste podrá solicitar la oportuna prórroga. La prórroga se solicitará mediante escrito motivado acompañado de los documentos justificativos procedentes y se presentará ante la Secretaría General, que resolverá lo procedente. No podrán concederse más de dos prórrogas para la apertura que, en ningún caso, podrán exceder conjuntamente del plazo inicialmente fijado en la autorización.

7. Finalizados estos plazos se entenderá caducado el permiso de apertura.

Artículo 15. Fianzas.

1. Con carácter previo a la solicitud del permiso de apertura a que se refiere el artículo anterior, deberá constituirse una fianza de acuerdo con la siguiente escala:

Sala de Tercera Categoría. 5.000.000 de pesetas.

Sala de Segunda Categoría. 7.000.000 de pesetas.

Sala de Primera Categoría. 10.000.000 de pesetas.

Sala de Categoría Especial. 15.000.000 de pesetas.

2. La fianza deberá constituirse en la Tesorería General del Gobierno de Cantabria por la Empresa titular de la autorización.

3. La fianza podrá constituirse en metálico, por aval bancario o mediante póliza de caución individual y habrá de formalizarse a favor del órgano competente de la Comunidad Autónoma. En el caso de empresas titulares de autorización de varias Salas, deberán constituir una fianza única, cuya cuantía será equivalente a la suma de las fianzas correspondientes a las Salas de las que sean titular.

4. La fianza responderá solidariamente del pago de los salarios, sanciones y responsabilidades económicas ante la Administración Autonómica, por este orden.

5. La fianza deberá mantenerse por la cuantía máxima de su importe durante todo el tiempo de vigencia de la autorización y de sus prórrogas. La persona o entidad que la hubiere constituido deberá reponer las cantidades de la misma de las que se disponga mediante los oportunos procedimientos reglamentarios dentro de los ocho días siguientes, y en caso de no hacerlo quedará en suspenso acto seguido el funcionamiento de la Sala.

Artículo 16. Modificaciones.

1. Requerirán autorización previa del Consejero de Presidencia, a propuesta de la Secretaría General:

a) Todas las modificaciones que supongan alteración de cualquiera de los términos de la autorización de instalación.

b) El cambio de local de la Sala, dentro del mismo municipio.

c) La suspensión de funcionamiento de la Sala por un período superior a seis meses.

2. Requerirán autorización previa de la Secretaría General:

a) Todas las modificaciones que supongan alteración de cualquiera de los términos del permiso de apertura y, en especial, los relativos al horario de funcionamiento y al aforo de la Sala.

b) Las modificaciones sustanciales que pretendan efectuarse en los locales, especialmente en cuanto a las medidas de seguridad, aparatos de juego y las instalaciones.

c) La suspensión de funcionamiento de la Sala por período no superior a seis meses.

3. Requerirán comunicación a la Secretaría General en un plazo de diez días:

a) Los cambios que se produzcan en la composición de los Consejos de Administración de las empresas titulares de la autorización.

b) Las alteraciones que se produzcan en la plantilla del personal al servicio de la Sala.

4. El Consejero de Presidencia podrá delegar en la Secretaría General el otorgamiento de las autorizaciones a que se refiere el apartado primero del presente artículo, así como avocar, con carácter general o para casos determinados, el otorgamiento de las previstas en el apartado segundo.

Artículo 17. Vigencia y renovación.

1. La autorización de instalación y el permiso de apertura tendrán una duración de diez años y serán renovables por períodos de igual duración.

2. La solicitud de renovación habrá de presentarse con tres meses, al menos, de antelación a la fecha de extinción de ésta, y, deberá especificar aquellos extremos de la solicitud o acompañar los documentos referidos en el artículo 12 que hubieren experimentado modificación en su contenido o desearan variarse en lo sucesivo.

3. La solicitud de renovación deberá dirigirse a la Secretaría General, quien previas las comprobaciones que estime pertinentes, las elevará con su informe y propuesta al Consejero de Presidencia. Si el informe sobre la procedencia de la renovación fuese negativo, deberá hallarse debidamente motivado y fundamentado.

4. Transcurridos seis meses desde la solicitud sin que haya resolución expresa se entenderá estimada la misma.

Artículo 18. Caducidad.

1. El Consejero de Presidencia, a propuesta de la Secretaría General, podrá declarar la caducidad de la autorización de instalación y permiso de apertura en los siguientes casos:

a) Cuando el titular de la autorización perdiera alguna de las condiciones o requisitos legales que se hubieren precisado para su otorgamiento.

b) Cuando no se procediese a la apertura de la Sala en el plazo concedido por el respectivo permiso o por la autorización de instalación, o en sus prórrogas, en su caso.

c) Cuando no se repusiera el importe total de la fianza, en el plazo que se concediera para ello.

d) Cuando la Sala permaneciese cerrada por más de treinta días consecutivos sin previa autorización, salvo que el período de funcionamiento de la misma se limitase a una temporada concreta o concurriesen circunstancias de fuerza mayor.

2. La declaración de caducidad se efectuará a propuesta de la Secretaría General, previo su informe y deberá proceder en todo caso a dar audiencia a la Empresa titular, a la que podrá concederse un plazo para regularizar su situación.

CAPÍTULO III

Profesionales de los juegos

Artículo 19. Requisitos generales.

El desempeño de los distintos puestos de trabajo definidos en el presente Capítulo, exigirá ser mayor de edad, ostentar la nacionalidad española o de cualquier Estado de la Unión Europea o reunir los requisitos legales para trabajar en España y haber obtenido los oportunos permisos, y estar en posesión del documento profesional al que se refiere el artículo 24.

Artículo 20. Categorías.

1. El personal de juego de los establecimientos del juego del Bingo, se clasificarán en las categorías de Comercial y Administrativa.

2. El personal de la categoría Comercial podrá desempeñar indistintamente los puestos de trabajo de control de admisión y vendedor-locutor.

3. El personal de la categoría Administrativa podrá desempeñar indistintamente los puestos de

Jefe de Sala, Jefe de Mesa y Cajero. En todo caso, uno de ellos, deberá desempeñar con carácter exclusivo las funciones de Jefe de Sala.

4. La Consejería de Presidencia podrá autorizar la presencia en las Salas de Bingo y durante las sesiones de juego, de personal en formación, en virtud de convenio suscrito con el INEM, sin que en ningún caso este personal pueda desarrollar las funciones propias de Jefe de Sala, Jefe de Mesa, Cajero y la venta de cartones. Esta autorización tendrá carácter nominativo y un plazo de vigencia determinado, que en ningún caso podrá ser superior al período de formación.

Artículo 21. Puestos de trabajo.

1. Control de Admisión.

Tiene a su cargo el control de acceso de jugadores a la Sala de Juego. Deberá identificar plenamente a cuantas personas pretendan acceder a la misma, mediante la presentación del DNI o documento oficial suficientemente acreditativo, así como comprobar que no tiene prohibida la entrada al local por figurar en el correspondiente fichero de prohibidos. Dará de alta a los visitantes que no estuvieren inscritos en el correspondiente fichero de admitidos y actualizará los datos de los que tuviesen ficha confeccionada.

2. Vendedor-locutor.

Realizará la venta directa de los cartones y la recaudación de su importe, que entregará junto con los cartones sobrantes al Cajero. En su turno de locutor, pondrá en funcionamiento la máquina extractora de bolas cuando se inicie la jugada, leerá en voz alta el número de la bola según el orden de salida, apagará la máquina al finalizar el juego y entregará a los jugadores los importes de los premios de línea y bingo.

Cuando un vendedor no realice la labor de locución, podrá colaborar en otras funciones propias de su categoría laboral dentro de la Sala, como la comprobación de cartones y el pago de los premios.

✐ Ap. 2 modificado por art. 1 de Decreto 66/2004, de 8 julio.

3. Cajero.

Tendrá a su cargo la comprobación y el depósito de los cartones de las jugadas, su entrega a los vendedores, su recepción de los mismos y la recaudación de la venta; el establecimiento de la liquidación de la jugada, de las cantidades correspondientes a cada uno de los premios y la comunicación de los anteriores datos al Jefe de Mesa. Preparará las cantidades correspondientes a cada premio y, en el caso, de que hubiere que pagarlas mediante cheque, librará el mismo y recabará la conformidad del responsable del establecimiento.

4. Jefe de Mesa.

Tendrá a su cargo la elaboración del acta de cada sesión. Comprobará el estado de los aparatos de sorteo y elementos de juego. Llevará la contabilidad del juego y comprobará las jugadas premiadas. Si las condiciones lo permitiesen, las funciones de Cajero y Jefe de Mesa podrán ser desempeñadas excepcionalmente por una sola persona.

5. Jefe de Sala.

Ejercerá la dirección y control general del funcionamiento de la Sala, adoptando las decisiones relativas a la marcha de las distintas operaciones, de acuerdo con las normas técnicas del bingo. Cuidará del correcto funcionamiento de las instalaciones y servicios; ejercerá la jerarquía sobre todo el personal al servicio de la Sala; será responsable de la tenencia y custodia, en la propia Sala, de las autorizaciones precisas para su funcionamiento y de la documentación relativa al personal.

Asimismo, el Jefe de Sala, ostentará la representación de la Empresa titular del establecimiento, tanto frente a los jugadores como ante los agentes de la autoridad.

Artículo 22. Plantillas mínimas.

La plantilla mínima es el número de profesionales empleados que resulte necesario mantener contratados por la Empresa, sin que sea exigible la presencia simultánea de todos ellos en la Sala.

1. En las Salas de tercera categoría, la plantilla mínima será de cuatro empleados de categoría comercial y dos de categoría administrativa.

2. En las Salas de segunda categoría, la plantilla mínima será de siete empleados de categoría comercial y tres de categoría administrativa.

3. En las Salas de primera categoría, la plantilla mínima será de doce empleados de categoría comercial y cuatro de categoría administrativa.

4. En las Salas de categoría especial, la plantilla mínima será de dieciocho empleados de categoría comercial y cinco de categoría administrativa.

Artículo 23. Gratificaciones voluntarias de los clientes.

1. Las gratificaciones que el cliente entregue serán inmediatamente depositadas en una caja cerrada con llave o candado y dotada de ranura, que se situará en lugar visible de la mesa junto al Jefe de Mesa. La llave se encontrará en poder del empleado que el propio personal designe.

2. Finalizado el horario de juego, se contará el contenido de la caja por un representante del personal, elegido por éste, quien procederá al reparto según criterio y condiciones libremente establecidas por el personal, sin que medie en el reparto intervención alguna de la Empresa.

✐ Ap. 2 modificado por art. 1 de Decreto 65/2002, de 6 junio.

3. Lo anterior se entiende sin perjuicio del cumplimiento de las obligaciones tributarias de empresa y personal.

Artículo 24. Documentos profesionales.

1. Sólo el personal debidamente autorizado por la Secretaría General podrá prestar servicios en los establecimientos de juego. Dicha autorización se efectuará a través de la expedición del oportuno documento profesional, del que habrá de estar provisto todo el personal mencionado en el artículo 21, para cuya obtención, deberá presentarse, junto con la solicitud, certificación negativa de antecedentes penales.

2. La expedición del documento profesional tendrá carácter discrecional y podrá ser suspendido o revocado por la Secretaría General, cuando dejen de concurrir las circunstancias que determinaron su concesión.

3. La suspensión y revocación del documento profesional privará a su titular de la posibilidad de ejercer su función en cualquiera de los establecimientos de juego de la Comunidad Autónoma de Cantabria.

4. El documento profesional tendrá un período de validez de diez años.

5. Todo el personal al servicio de estos establecimientos, está obligado a proporcionar a los agentes de la autoridad competentes en materia de juegos toda la información y documentación que se les solicite y que se refiera al ejercicio de sus funciones.

6. Transcurridos dos meses desde la solicitud sin que haya resolución expresa se entenderá estimada la misma.

Artículo 25. Prohibiciones.

1. El personal al servicio de la Sala de Bingo, no podrá en ningún caso participar en el juego, directamente o mediante terceras personas, conceder préstamos a los jugadores y consumir bebidas alcohólicas durante las horas de servicio.

2. El personal de juego al servicio de la Sala de Bingo no podrá tener participación alguna en la empresa o entidad titular, o en su caso, en la empresa explotadora.

3. Las empresas explotadoras no podrán tener como personal de juego a personas que formen parte de las Juntas Directivas o Consejos de Administración de las entidades o empresas cuyas Salas de Bingo gestionen.

CAPÍTULO IV

Jugadores

Artículo 26. Admisión de jugadores.

1. El Servicio de Admisión de la Sala registrará, en la primera asistencia a la misma de cada visitante, bien de forma manual o en soporte de sistema informático, los siguientes datos: nombre y apellidos, domicilio, número del DNI o documento oficial suficientemente acreditativo y fecha. Deberá también contenerse la previsión para la anotación de las fechas de sucesivas visitas a la sala.

✐ Ap.1 modificado por art. 1 de Decreto 66/2004, de 8 julio.

2. Todo visitante que acceda a la Sala de Juego deberá estar plenamente identificado por el Servicio de Admisión, que dejará constancia de la fecha de visita.

3. En el Servicio de Admisión deberá existir un soporte de constancia de las personas que tuvieren prohibido el acceso a las Salas.

4. El contenido de estos datos tendrá carácter reservado y sólo podrá ser revelado por la Sala a instancias de la Secretaría General, su Servicio de Control e Inspección o de las Autoridades Judiciales.

Estos datos podrán ser comunicados a otras Salas, que habrán de guardar sobre los mismos idénticas reservas.

El tratamiento informático de la información contenida en el Registro queda sometido a lo establecido en la Ley Orgánica 5/1992, de 29 de octubre, de Regulación del Tratamiento Automatizado de Datos de Carácter Personal, normativa que desarrolle la misma y específicamente la Instrucción 2/1996, de 1 de marzo, de la Agencia de Protección de Datos, sobre ficheros automatizados establecidos con la finalidad de controlar el acceso a los Casinos y Salas de Bingo.

Artículo 27. Prohibiciones de entrada.

1. La entrada a las Salas de Bingo está prohibida para:

a) Los menores de edad civil.

b) Los que por decisión judicial hayan sido declarados incapaces, pródigos o culpables de quiebra fraudulenta, en tanto no sean rehabilitados.

c) Las personas que den muestras de encontrarse en estado de embriaguez y a los que puedan perturbar el orden, la tranquilidad o el desarrollo de los juegos.

d) Las personas que pretendan entrar portando armas u objetos que puedan utilizarse como tales.

e) Las personas respecto de las cuales se hayan solicitado de la Secretaría General que les sea prohibida la entrada: 1) por sí mismas, 2) por su cónyuge, salvo en caso de separación, o 3) por sus hijos mayores de edad, así como 4) por los padres, respecto de los hijos que convivan con ellos bajo su dependencia económica.

En los casos 2, 3 y 4 de este apartado e), tras la instrucción de las diligencias oportunas, la Administración adoptará la resolución que proceda, la cual se comunicará a todos los establecimientos de juego a que se refiera la prohibición, incluyéndose en el correspondiente Registro. Estas prohibiciones tendrán carácter reservado y no podrán darse a la publicidad en manera alguna. El levantamiento de la prohibición tendrá carácter discrecional y se tramitará en la misma forma que su imposición.

El personal de admisión no incurrirá en ningún tipo de infracción en los supuestos contemplados en los apartados b) y d), salvo que hubiese sido requerido por la autoridad competente en cada caso para prohibir el acceso a la sala al afectado por una de las citadas prohibiciones.

2. Conforme a lo dispuesto en el artículo 25.2 de la Ley de Cantabria 4/1998, de 2 de marzo, los titulares de establecimientos de juego podrán con la autorización previa de la Consejería de Presidencia y a través de un procedimiento que se aprobará por vía reglamentaria, imponer otras condiciones o prohibiciones diferentes de las anteriores.

Con el mismo fin y siguiendo el mismo procedimiento, la Consejería podrá iniciar de oficio expediente en el que se dará audiencia a la empresa titular, y a la gestora, en su caso, así como todos los que puedan ser interesados.

Artículo 28. Otras prohibiciones.

Con independencia de las prohibiciones a que se refiere el artículo anterior, los servicios de admisión de la Sala podrán prohibir la entrada en la misma a las personas de las que consten datos que permitan suponer fundadamente que habrán de observar una conducta desordenada o cometer irregularidades en la práctica de los juegos. Se podrá, asimismo, invitarles a abandonar la Sala si ya estuviesen en ella. Los servicios de admisión no están obligados a declarar al visitante los motivos de la no admisión.

✐ Párr. 1º modificado por art. 1 de Decreto 65/2002, de 6 junio.

Las incidencias a que se refiere el párrafo anterior deberán hacerse constar con todo detalle en el Libro a que hace referencia el artículo 30 y remitidas en el plazo previsto para que, tras las comprobaciones que se estimen pertinentes, ser incluidas en el correspondiente Registro.

La Secretaría General transmitirá periódicamente el contenido del Registro a todos los establecimientos de juego a que se refiera la prohibición, pero su contenido no podrá hacerse público en modo alguno.

Artículo 29. Reclamaciones.

Las personas que consideren que su expulsión o prohibición de entrada fue injustificada, deberán dirigirse a la Secretaría General exponiendo las razones que les asisten. Este Órgano, previas las consultas oportunas, decidirá sobre la admisión del reclamante o remitirá a éste a los Tribunales de Justicia si se controvirtieren derechos civiles.

Artículo 30. Libro de reclamaciones e incidencias.

1. En todos los establecimientos de juego, existirá un Libro de Reclamaciones e Incidencias, debidamente foliado y sellado por la Secretaría General, cuya custodia será responsabilidad del Jefe de Sala o responsable del establecimiento.

2. En dicho Libro se redactarán, mediante diligencias diferenciadas, las incidencias que se hubieran producido durante el desarrollo de las partidas y las reclamaciones que los jugadores y los empleados de la Sala deseen formular y estén relacionadas con la normativa de juego. Las primeras deberán ser firmadas por el Jefe de Sala y las segundas por éste y el reclamante, sin cuyo DNI y firma carecerán de valor.

3. Todas las diligencias contenidas en este Libro, serán remitidas, junto con el acta de la partida, al Servicio de Control de Juegos de Azar en el plazo de cuarenta y ocho horas.

Artículo 31. Propaganda y publicidad.

Queda prohibida cualquier manifestación propagandística o de incitación a la práctica del juego en el exterior de los locales de juego.

Las Empresas titulares de los establecimientos de juego podrán hacer publicidad del nombre y domicilio del establecimiento, su categoría, las modalidades de juegos que en el mismo se practican, servicios y horarios, mediante la inclusión de reseñas en carteleras, guías de ocio y publicaciones similares.

Las Asociaciones Empresariales y Sindicatos podrán emitir comunicados de carácter publicitario, comunicándolo al órgano administrativo competente en materia de juego.

La prohibición establecida no afecta a la publicidad exterior de los locales, que podrá consistir en:

1. Un letrero de dos metros cuadrados por cada modalidad de juego cuya práctica haya sido autorizada en el establecimiento, con la denominación de la misma.

2. Un cartel de dos metros cuadrados con la denominación del establecimiento de juego.

3. Un letrero indicativo de dirección de no más de un metro cuadrado de superficie, en una calle principal situada a no más de 300 m del establecimiento, cuando éste carezca de acceso por calles de ancho superior a doce metros.

Si los letreros descritos en el apartado anterior pudieran instalarse en forma de bandera, lo podrán ser de forma que permita su correcta lectura por las dos caras. Los letreros podrán ser luminosos.

Las anteriores determinaciones se establecen sin perjuicio de las ordenanzas municipales y demás normativa de aplicación en materia de defensa del patrimonio arquitectónico.

Queda permitida la publicidad en el interior de los locales de juego, incluso mediante la utilización de los sistemas de circuito cerrado de televisión, a condición de que no interrumpa la partida.

TÍTULO III

RÉGIMEN SANCIONADOR

Artículo 32. Infracciones y sanciones.

Son infracciones administrativas en materia de los juegos incluidos en el presente Reglamento y de acuerdo con la Ley de Cantabria de Juego, las acciones u omisiones tipificadas en la Ley 34/1987, de 26 de diciembre, de Potestad Sancionadora de la Administración Pública en materia de juegos de suerte, envite o azar.

La comisión de infracciones administrativas será sancionada, de conformidad con la clasificación de aquéllas en función de su gravedad, con las sanciones previstas en el citado Texto Legal.

Artículo 33. Procedimiento sancionador.

Para el esclarecimiento de los hechos constitutivos de infracción administrativa, determinación de los responsables e imposición de las sanciones que correspondan, se aplicará el procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora por la Administración Pública de la Comunidad Autónoma de Cantabria.

Artículo 34. Órganos competentes.

Serán órganos competentes para acordar la incoación y la resolución del procedimiento sancionador, los que determine la Comunidad Autónoma de Cantabria.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

Única.

En el supuesto de que la autorización solicitada por la empresa afianzada, exigiera la constitución

de una fianza por cuantía superior, deberá complementarse la prestada, hasta la cuantía del total exigible en este Reglamento.

✐ Renumerada por art. 1 de Decreto 66/2004, de 8 julio. Su anterior numeración era disp. adic. 1.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

Las fianzas que las empresas tuvieran constituidas en la Caja General de Depósitos a favor de la Delegación del Gobierno en Cantabria, se entenderán a favor de la Hacienda de la Comunidad Autónoma de Cantabria, a cuyo efecto deberá comunicarse a dicha Caja.

Segunda.

En tanto esta materia no se regule en un convenio colectivo del personal al servicio de las Salas de Bingo, se aplicará, en materia de descanso diario, lo dispuesto en el artículo 26.1 de la Orden de 9 de enero de 1979, del Ministerio del Interior, por la que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo.

Tercera.

El personal de la actual categoría de Auxiliar de Sala, quedará reclasificado en la categoría de Vendedor-Locutor.

g) Castilla y León

§ 123 DECRETO 14/2003, DE 30 ENERO. APRUEBA EL REGLAMENTO DEL JUEGO DEL BINGO DE LA COMUNIDAD DE CASTILLA Y LEÓN

(BOCyL núm. 21, de 31 enero [LCyL 2003, 72])

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

En virtud de la competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas que el artículo 32.1.23 del Estatuto de Autonomía de Castilla y León atribuye a la Comunidad de Castilla y León, se aprobó la Ley 4/1998, de 24 de junio, Reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León, que es la norma legal autonómica reguladora de la materia.

El artículo 9 apartado b) de la citada Ley atribuye a la Junta Castilla y León la potestad de reglamentación de los juegos y apuestas incluidos en el Catálogo. En cumplimiento del mandato contenido en dicho artículo, el Reglamento aprobado por este Decreto determina su propio objeto y ámbito de aplicación, señala los requisitos que han de cumplir las entidades o sociedades para ser titulares de las autorizaciones administrativas y de las inscripciones necesarias para el desarrollo de actividades relacionadas con la explotación del juego del bingo u otras que puedan autorizarse, determina el régimen de las autorizaciones de salas de bingo y de empresas de servicios, regula el régimen de garantías necesarias, los elementos materiales utilizados para la práctica del juego del bingo, las condiciones de los establecimientos, los requisitos y las funciones del personal, el control de acceso a las salas y la mecánica y reglas de juego.

Con la aprobación de esta nueva norma se da cumplimiento al mandato del legislador plasmado en la exposición de motivos de la Ley 4/1998, de 24 de junio, que marca como objetivo de la misma la fijación de reglas generales que ofrezcan a los ciudadanos seguridad jurídica y, de otro lado, permitan al poder ejecutivo de la Comunidad desarrollar una política reguladora del juego adaptada a las circunstancias de cada momento.

La dinámica del sector del juego hace aconsejable la revisión de la normativa del juego del bingo, atemperando el rigor formalista de la inicial normativa sobre el juego camino de las nuevas corrientes liberalizadoras del sector, plasmados en novedades normativas tales como la desaparición de la necesidad de vincular una autorización de sala de bingo a una entidad benéfica, deportiva, cultural o turística dando respuesta, por otro lado, a parte de las demandas de los empresarios del sector, sobre todo en lo relativo a la modernización del juego del bingo propiamente dicho, dotándolo, dentro de las limitaciones que impone un juego de estas características, de nuevos alicientes para el jugador. En esta línea deben enmarcarse las diferentes modalidades o variantes del juego de bingo que se regulan, tanto las que se practican en una sola sala o aquellas que tengan origen en la interconexión de diversas salas, figuras ya habituales en todas las Comunidades Autónomas.

Por último, se aprovecha el rango normativo del presente Decreto para desconcentrar en el Director General de Administración Territorial y en los Delgados Territoriales la competencia sancionadora en esta materia.

En su virtud, la Junta de Castilla y León a propuesta del Consejero de Presidencia y Administración Territorial, de acuerdo con el Consejo de Estado y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su reunión de 30 de enero de 2003, dispone:

Artículo 1.

Se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de la Comunidad Castilla y León, cuyo texto se insta a continuación.

Artículo 2.

Se sustituye el Anexo I del Decreto 44/2001, de 22 febrero, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Castilla y León, por lo dispuesto en el presente Reglamento.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

Única. Autorizaciones.

En ejercicio de la competencia específica prevista en el artículo 9. c) de la Ley 4/1998, de 24 de junio, Reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León, se limita el número de autorizaciones de salas de bingo en el territorio de Castilla y León, prohibiéndose cuando el número de plazas supera la proporción de cuatro plazas por cada mil habitantes de la población donde se pretenda la nueva instalación.

No se podrá autorizar el traslado ni la instalación de nuevas salas de bingo cuando existan otras salas autorizadas dentro de un radio de mil metros desde la ubicación pretendida. Distancia que se medirá desde la puerta de acceso a la sala.

No tendrán la consideración de autorización de instalación nueva los cambios de titularidad que se den en las autorizaciones de instalación vigentes a la entrada en vigor del presente Reglamento, siempre que la titularidad sea asumida por la misma empresa de servicios que venía gestionando el juego del bingo.

En ningún caso se podrán autorizar nuevas salas ni ampliación de las ya existentes que superen las seiscientas plazas de aforo.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera. Eliminación del Bingo Acumulativo y su reserva.

El día de la entrada en vigor de este Decreto dejarán de efectuarse detracciones destinadas a la modalidad del Bingo Acumulativo.

Con el fin de proceder a eliminar las cantidades acumuladas por cada sala de bingo para el premio de Bingo Acumulativo y para su reserva, cada establecimiento deberá abonar al jugador ganador del primer Bingo Ordinario cantado en la partida que se celebre a partir de las diecinueve, veinte y veintiuna hora, respectivamente, un importe adicional de 600 euros a partir del mismo día de la entrada en vigor del presente Decreto y durante los siguientes días en que el establecimiento permanezca abierto hasta que se agoten las cantidades mencionadas. La última jugada alcanzará el importe en euros que reste en las cantidades acumuladas para el Bingo Acumulativo y para su reserva.

En el supuesto de que por causa de horario de las salas éstas no estén abiertas en las horas determinadas en el párrafo anterior, el importe adicional de 600 euros se entregará en la partida inmediata que se celebre a partir de las veintidós, veintitrés y veinticuatro horas.

Segunda. Puesta en funcionamiento del Bingo Bote Acumulativo.

En aquellas salas que a la fecha de entrada en vigor de este Decreto tengan la reserva del Bote Acumulativo por encima de 6.000 euros, no se podrá efectuar la detracción correspondiente a la modalidad del Bingo Bote Acumulativo hasta que se esté por debajo de dicho límite.

Tercera. Cartones.

A partir de la entrada en vigor del presente Decreto y hasta la aprobación por la Consejería de Presidencia y Administración Territorial de los nuevos modelos de cartones para el juego del bingo, podrá seguir utilizándose los modelos de cartones aprobados por Decreto 244/2001, de 8 de noviembre.

Durante el período de utilización de dichos cartones las salas de bingo darán público conocimiento de los nuevos porcentajes destinados a premios, de conformidad con lo establecido en el artículo 41.3 del presente Reglamento.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Quedan derogadas las normas siguientes:

a) Decreto 247/2000, de 23 de noviembre, de Medidas Transitorias relativas a las autorizaciones administrativas.

b) Decreto 96/1995, de 25 de mayo, por el que se regula la modalidad del bingo acumulativo.

c) Orden de 25 de enero de 2000, de la Consejería de Presidencia y Administración Territorial, por la que se regulan los horarios de apertura y cierre de las salas de bingo.

d) Orden de 10 de julio de 1995, de la Consejería de Presidencia y Administración Territorial, por la que se aprueba el modelo de actas y libro de incidencias y reclamaciones para las partidas del juego del bingo, en su modalidad de bingo acumulativo.

e) Así como, cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo dispuesto en el presente Decreto y en el Reglamento aprobado por el mismo.

DISPOSICIONES FINALES

Primera. Facultad de desarrollo.

Se faculta al Consejero de Presidencia y Administración Territorial para dictar cuantas disposiciones sean necesarias para el desarrollo de este Decreto.

Segunda. Autorización.

Se autoriza a la Consejería de Presidencia y Administración Territorial para dictar cuantas disposiciones sean necesarias para la aplicación de este Decreto.

Tercera. Entrada en vigor.

El presente Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de Castilla y León».

REGLAMENTO DEL JUEGO DEL BINGO DE LA COMUNIDAD DE CASTILLA Y LEÓN

TÍTULO I

OBJETO, ÁMBITO DE APLICACIÓN Y RÉGIMEN JURÍDICO

Artículo 1. Objeto y ámbito de aplicación.

El presente Reglamento tiene por objeto la regulación, en el ámbito de la Comunidad de Castilla y León, del Juego del Bingo en sus distintas modalidades y las actividades económicas, las personas, las empresas y los establecimientos que tengan relación con éste.

Artículo 2. Descripción del juego.

1. El Juego del Bingo Ordinario es una modalidad de juego, del tipo loterías, jugada sobre noventa números, del 1 al 90 ambos inclusive, teniendo los jugadores como unidad de juego cartones integrados por quince números distintos entre sí y distribuidos en tres líneas horizontales de cinco números cada una y nueve columnas verticales, en cualquiera de las cuales puede haber tres, dos o un número, pero sin que pueda existir una columna sin ningún número.

2. Se entenderá formada la línea cuando hayan sido extraídos todos los números que la integran, siempre y cuando no haya resultado premiada ninguna otra con los números extraídos anteriormente. La línea podrá ser cualquiera de las tres horizontales que forman un cartón: la superior, central o inferior.

3. Se entenderá formado el bingo cuando hayan sido extraídos todos los números que integran el cartón.

4. La aparición de varias combinaciones ganadoras, tanto en línea como en bingo, determinará la distribución proporcional de los premios en partes iguales.

Artículo 3. Régimen jurídico.

1. La autorización, organización y desarrollo del Juego del Bingo se regirá por el presente Reglamento, la Ley 4/1998, de 24 de junio, Reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León y por cuantas disposiciones de carácter general o complementario sean dictadas o resulten aplicables.

2. Quedan prohibidos los juegos que, con el mismo o distinto nombre, constituyen modalidades del bingo no previstas en las normas mencionadas en el apartado anterior o se realicen al margen de las autorizaciones, requisitos y condiciones establecidas en dichas normas.

TÍTULO II

EMPRESAS AUTORIZADAS, RÉGIMEN DE LAS AUTORIZACIONES Y RÉGIMEN DE GESTIÓN DEL JUEGO

CAPÍTULO I

Empresas autorizadas

Artículo 4. Empresas titulares de autorizaciones en materia de bingo.

La organización, gestión y explotación del Juego del Bingo en las salas expresamente autorizadas al efecto, dentro del territorio de la Comunidad de Castilla y León, sólo podrá ser realizada por las entidades o sociedades que, cumpliendo con los requisitos que se establecen en el presente Reglamento, sean autorizadas por la Consejería de Presidencia y Administración Territorial.

Artículo 5. Entidades benéficas, deportivas, culturales y turísticas.

1. De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 24.1 de la Ley 4/1998, de 24 de junio, las entidades benéficas, deportivas, culturales y turísticas podrán ser autorizadas para la explotación del Juego del Bingo.

2. Las entidades benéficas, deportivas, culturales y turísticas indicadas deberán reunir las siguientes condiciones:

a) Tratarse de sociedades, asociaciones o clubes sin fines de lucro, ya sean de carácter cultural, deportivo, benéfico o social.

b) Tener más de tres años de ininterrumpida existencia legal. A estos efectos, el plazo comenzará a contarse a partir del día siguiente a aquel en que se produzca la inscripción en el Registro administrativo correspondiente.

c) Haber desarrollado ininterrumpidamente su actividad durante los tres últimos años inmediatamente anteriores a la fecha de presentación de la solicitud, con arreglo a las normas de los respectivos estatutos y a las de la legislación de asociaciones que les sea aplicable.

d) La explotación del Juego del Bingo se efectuará en el ámbito territorial a que se extienda su actividad con arreglo a sus respectivos estatutos.

Artículo 6. Sociedades mercantiles.

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 24 de la Ley 4/1998, de 24 de junio, podrán ser titulares de la autorización para la organización y explotación del Juego del Bingo, además de las indicadas en el artículo anterior, las sociedades mercantiles que cumplan los siguientes requisitos:

a) Constituirse bajo la forma jurídica de sociedad anónima.

b) Tener como objeto social exclusivo la explotación del Juego del Bingo y, en su caso, de los restantes juegos de azar que puedan autorizarse para su desarrollo en salas de bingo, así como los servicios complementarios o accesorios relacionados con el mismo.

c) Tener un capital social mínimo, totalmente suscrito y desembolsado, de 60.101 euros.

d) Los socios deberán ostentar la nacionalidad de cualquier país miembro de la Unión Europea, siendo la participación directa o indirecta de capital extranjero ajustada en todo momento a la legislación vigente en esta materia.

e) Las acciones representativas del capital habrán de ser nominativas. Su transmisión y las variaciones en su capital social, deberán ser comunicados previamente a la Dirección General de Administración Territorial, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 22.5 de la Ley 4/1998, de 24 de junio.

f) Ninguna sociedad mercantil podrá ser titular de más de cinco salas de bingo.

Artículo 7. Empresas de servicios.

La organización y explotación del Juego del Bingo deberá realizarse directamente por las empresas titulares de la autorización. Sólo en el caso de las entidades a que se refiere el artículo 5 podrá realizarse la explotación del juego bien directamente o bien a través de empresa de servicios que reúna los requisitos establecidos en el artículo anterior para las empresas titulares, conforme a lo dispuesto en el apartado 2 del artículo 24 de la Ley 4/1998, de 24 de junio.

CAPÍTULO II

Régimen de las autorizaciones de las salas de bingo

Artículo 8. Autorizaciones de instalación, solicitud y tramitación.

1. El otorgamiento de autorizaciones administrativas para la instalación de sala de bingo se efectuará por concurso público, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 4.2 de la Ley 4/1998, de 24 de junio.

La convocatoria del concurso público se realizará mediante Orden de la Consejería de Presidencia y Administración Territorial, que se publicará en el «Boletín Oficial de Castilla y León» y en la que se recogerán las bases que habrán de regirlo.

2. Las entidades benéficas, deportivas, culturales y turísticas, así como las sociedades mercantiles que cumplan los requisitos especificados en los artículos anteriores, interesados en la obtención de una autorización de instalación de sala de bingo, podrán tomar parte y presentar la correspondiente solicitud en el plazo previsto en la Orden de convocatoria del concurso, especificando el aforo y acompañando la documentación que se detalla a continuación:

a) Documento acreditativo de la representación de la persona o entidad solicitante por parte de quien suscriba la solicitud, en alguna de las formas previstas por la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

b) Proyecto básico de las obras e instalaciones del local, redactado por técnico competente y visado por el colegio profesional correspondiente. El contenido mínimo de dicho proyecto será:

– Plano de situación del edificio donde se localiza la sala de bingo en el municipio, a escala 1/1000, como mínimo, haciendo constar la existencia, en su caso, de todas aquellas salas que se encuentren en un radio de 1.000 metros de la que se solicita.

– Plano de planta en su configuración actual a escala 1/100.

– Plano de sección y fachada.

– Plano de distribución prevista, con las cotas correspondientes.

– Plano de electricidad, indicando situación de los puntos de luz, luces de emergencia, monitores y pantallas o marcadores electrónicos previstos.

– Plano de ventilación y alcantarillado.

– Plano indicativo de las medidas de seguridad (extintores, bocas de incendio, compartimentación, etc.).

– Memoria descriptiva del local en la que se hará constar necesariamente: estado general del local, superficie total, superficie y usos de los espacios en que esté distribuido el local, situación de los mismos, del aparato extractor de bolas, de las pantallas luminosas, de los monitores y demás elementos necesarios para la práctica del juego, bar e instalaciones complementarias, servicios sanitarios, puertas ordinarias y de emergencia, medidas de seguridad activas y pasivas a instalar. Sistema de renovación del aire y de control de la polución ambiental y medidas de control de ruido.

– Superficie útil de la sala y certificación, asimismo suscrita por técnico competente, sobre la seguridad y solidez del local y aptitud del mismo para sala de bingo.

– Medidas de seguridad e higiene.

c) Documento público que acredite la disponibilidad del local.

d) Informe económico, suscrito por técnico competente, acreditativo de la inversión a realizar y viabilidad de la misma, en el que se habrá de hacer constar, como mínimo, el importe de la inversión a realizar, forma de financiación de la misma, estudio de la incidencia en el mercado, teniendo en cuenta el número y cercanía de las salas existentes, y los estados financieros previsibles de los tres ejercicios futuros. Dicho informe deberá ir acompañado de las facturas proforma.

e) Certificación del censo de habitantes de la población y plano sobre distancia entre salas.

3. Si el solicitante es una entidad benéfica, deportiva, cultural o turística, acompañará además:

a) Certificación literal del acuerdo adoptado por la Junta General con el voto favorable de, al menos, dos terceras partes del cuerpo social, en orden a solicitar la autorización.

b) Certificación del secretario u órgano similar conteniendo la relación completa de los miembros de la Junta Directiva u órgano de gobierno de la entidad, con indicación de sus cargos, domicilio, profesión, nacionalidad, número del Documento Nacional de Identidad o, en su caso, pasaporte.

c) Certificado del Registro Central de Penados y Rebeldes y la declaración complementaria a

que se refiere la Ley 68/1980, de 1 de diciembre, de Conducta Ciudadana, de las personas a que se refiere el epígrafe anterior.

d) Certificación del Registro de Asociaciones o, en su caso, del correspondiente a la naturaleza de la entidad, expresiva de la fecha de inscripción en el mismo. Si se trata de entidades deportivas, el certificado deberá ser expedido por la Dirección General de Deportes, que, asimismo, expedirá informe sobre la actividad deportiva de la entidad.

e) Estatutos vigentes de la entidad, cuyo texto deberá estar certificado por el secretario de la misma u órgano similar.

f) Memoria suscrita por el presidente y el secretario de la Junta Directiva, en la que se haga constar:

– Número de socios, relación valorada de bienes, número de reuniones celebradas por la junta directiva y por la asamblea general de socios durante los tres años anteriores a la fecha de la solicitud y consignación en el correspondiente libro de actas.

– Liquidación de los presupuestos de ingresos y gastos durante los tres años anteriores.

– Relación concreta y detallada de las actividades sociales llevadas a cabo por la entidad durante el año anterior a la solicitud.

– Proyecto de inversión de los beneficios previstos por la actividad de juego.

g) Si la inversión no la realiza la entidad benéfica, deportiva, cultural o turística, deberá acreditar mediante documento público la disponibilidad de los locales e instalaciones necesarios para el desarrollo del juego.

4. Si el solicitante es una sociedad mercantil acompañará, además, los siguientes documentos:

a) Copia o testimonio de la escritura de constitución de la sociedad, en la que constará el nombre y apellidos de los socios, con la cuota de participación de los mismos y copia de los estatutos.

b) Certificado del Registro Central de Penados y Rebeldes junto con la declaración complementaria a que se refiere la Ley 68/1980, de 1 de diciembre, de Conducta Ciudadana, de los socios de la entidad mercantil.

c) Memoria sobre la experiencia profesional, los medios humanos y técnicos con que se pretende contar para el ejercicio de la actividad.

d) Copia legitimada del Código de Identificación Fiscal y de la autoliquidación del Impuesto de Transmisiones Patrimoniales y Actos Jurídicos Documentados devengado como consecuencia de la constitución de la sociedad, excepto si ésta se ha efectuado sujeta a condición suspensiva.

e) Declaración de los socios accionistas de no participar o poseer más de cinco empresas explotadoras del Juego del Bingo en el ámbito de la Comunidad de Castilla y León, incluyendo la presente.

f) Fotocopia legitimada de las declaraciones del Impuesto sobre la Renta de las Personas Físicas e Impuesto sobre el Patrimonio de todos y cada uno de los socios, cuando sus socios sean personas físicas y las del Impuesto sobre Sociedades si se tratase de personas jurídicas.

5. Presentadas las solicitudes y documentación anexa, así como la documentación complementaria que pueda ser requerida, la Mesa de adjudicación solicitará del Ayuntamiento afectado, la emisión de informe sobre aquellos aspectos de la instalación del establecimiento que pudieran afectar a la normativa municipal y que deberá ser emitido en el plazo de veinte días.

Recabados los documentos que fueran procedentes para la resolución del expediente, en un plazo no superior a seis meses a contar desde la expiración del plazo de presentación de solicitudes, la Consejería de Presidencia y Administración Territorial, a propuesta de la Mesa de adjudicación, por Orden adjudicará el concurso autorizando la instalación de la sala de bingo, o lo dejará desierto en el supuesto de que ninguno de los solicitantes reúnan las condiciones exigidas o sus proyectos no ofrezcan las garantías establecidas en las bases de la convocatoria.

6. La Orden de la Consejería de Presidencia y Administración Territorial que efectúe la adjudicación y autorice la instalación de la sala de bingo expresará:

a) Fecha de autorización.

b) Denominación o razón social.

c) Dirección o domicilio social.

d) Fecha tope para proceder a la apertura, haciendo constar la obligación de solicitar y obtener previamente el permiso de funcionamiento.

7. La autorización de instalación podrá ser transmitida a título gratuito u oneroso, entre entidades

o sociedades que cumplan con los requisitos exigidos en el presente Reglamento previa notificación a la Dirección General de Administración Territorial. A estos efectos, la Dirección General podrá realizar las comprobaciones oportunas con el fin de que el adquirente cumpla las mismas condiciones exigidas al adjudicatario.

CAPÍTULO III

Permiso de funcionamiento

Artículo 9. Solicitud.

Antes de proceder a la apertura de la sala de bingo y dentro del plazo señalado para ello en la autorización de instalación, la sociedad o entidad titular de ésta deberá solicitar de la Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León de la provincia respectiva el permiso de funcionamiento.

Artículo 10. Documentación.

El permiso de funcionamiento se solicitará, al menos, con dos meses de antelación a la fecha en que estuviese prevista la apertura al público de la sala, acompañándose a tal efecto la siguiente documentación:

a) Licencia municipal de apertura.

b) Relación del personal que haya de prestar servicios en la sala, acompañada de fotocopias compulsadas de los respectivos contratos de trabajo y de sus acreditaciones personales, con especificación de los puestos de trabajo.

c) Documento acreditativo de haber constituido la fianza a que se refiere el artículo 20 de este Reglamento.

d) Certificación de obra acabada y de que las obras e instalaciones realizadas se corresponden exactamente con el proyecto básico por el que se concedió la autorización de instalación.

e) Certificado de técnico competente y visado por el colegio profesional correspondiente, acreditativo del funcionamiento idóneo de todas las instalaciones relacionadas con el juego, así como de las medidas de seguridad de la sala.

f) En su caso, justificante de autorización de gestión por empresa de servicios.

g) Justificante de pago de la tasa administrativa.

h) El libro de Actas de la sala de bingo para su diligenciamiento.

Artículo 11. Tramitación y resolución.

1. La Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León de la provincia respectiva girará visita de inspección al local a fin de comprobar su correspondencia con el proyecto aprobado, instalación de medidas de seguridad, colocación de las mesas, capacidad máxima y funcionamiento de los aparatos de juego y sistemas de control y el cumplimiento de los restantes requisitos legales.

Si el examen de los documentos presentados y el resultado de la inspección fueran satisfactorios, la Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León de la provincia respectiva, en el plazo de dos meses desde la presentación de la solicitud, extenderá el oportuno permiso de funcionamiento. Transcurrido este plazo sin que haya sido dictada resolución expresa, se entenderá concedido el permiso.

El permiso se notificará a los interesados, con entrega del libro de Actas debidamente diligenciado.

La apertura de la sala deberá producirse dentro de los diez días naturales siguientes a la fecha de notificación del permiso de funcionamiento, salvo que en éste se indicara otra cosa.

2. Por el contrario, si los documentos presentados a los efectos de la obtención del permiso de funcionamiento adoleciesen de defectos, o si de la inspección efectuada a la sala se comprobase que alguno o algunos de sus elementos no se ajustan a la normativa aplicable, la Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León de la provincia respectiva concederá a los interesados un plazo máximo de diez días para la oportuna subsanación. En el caso de que no se hubieran subsanado los defectos de documentación en el indicado plazo, se tendrá al interesado por desistido de su petición, previa resolución que deberá ser dictada en los términos previstos en el artículo 42.1, de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre.

3. La denegación del permiso de funcionamiento conllevará la caducidad de la autorización de instalación de la sala de bingo, quedando ésta automáticamente extinguida siempre que haya transcurrido el término fijado en la misma para la obtención del permiso de funcionamiento sin haberlo obtenido, salvo que dentro del plazo otorgado en la autorización de instalación la entidad o sociedad

titular hubiera obtenido prórroga de la Dirección General de Administración Territorial por causa debidamente justificada.

4. En el permiso de funcionamiento han de constar, como mínimo, los siguientes datos y circunstancias:

a) Sociedad o entidad titular del permiso de funcionamiento de la sala de bingo y domicilio social de ésta.

b) Denominación de la sala de bingo y localización exacta.

c) Período de validez del permiso por cinco años.

d) Horario de apertura y cierre de la sala y, en su caso, temporadas de cierre de ésta.

e) Capacidad o aforo máximo de personas de la sala de bingo.

f) Categoría.

g) Forma de gestión de la sala de bingo.

h) Modalidades del Juego del Bingo a practicar en la sala.

i) Número máximo de elementos auxiliares de juego a disposición de los jugadores de acuerdo con las normas o instrucciones dictadas por la Consejería de Presidencia y Administración Territorial.

j) Plazo para la definitiva puesta en funcionamiento de la sala de bingo.

5. Si la apertura de la sala no se pudiera realizar en el plazo previsto en el permiso de funcionamiento por causas ajenas a su titular, éste podrá solicitar la oportuna prórroga por un plazo máximo de dos meses.

La prórroga se solicitará ante la Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León de la provincia respectiva mediante escrito motivado, acompañado de la documentación acreditativa del motivo o causa de la solicitud, quien la resolverá en el plazo de un mes desde su entrada en dicho organismo, entendiéndose estimada si transcurrido éste no hubiese recaído resolución expresa. En ningún caso procederá la concesión de más de dos prórrogas para proceder a la apertura de la sala, ni que el período de tiempo de aquéllas exceda conjuntamente de seis meses.

CAPÍTULO IV

Modificaciones y régimen jurídico de las autorizaciones de instalación y de los permisos de funcionamiento

Artículo 12. Modificaciones de las autorizaciones de instalación y de los permisos de funcionamiento.

1. Requerirán autorización de la Consejería de Presidencia y Administración Territorial las modificaciones de las autorizaciones de instalación, que impliquen alteraciones de cualquiera de los términos de la resolución de autorización y, en particular, el traslado de la sala.

2. Las modificaciones de los permisos de funcionamiento, requieren autorización de la Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León de la provincia respectiva, cuando impliquen alteración de los términos inicialmente autorizados y especialmente cuando se refieran a alguna de las siguientes cuestiones:

a) La modificación del régimen de gestión del juego, de gestión propia a gestión contratada con una empresa de servicios; la sustitución de la empresa de servicios o la modificación del contrato suscrito con ésta.

b) Modificaciones que impliquen variaciones en el aforo de la sala y el horario de funcionamiento.

c) Modificaciones en los locales que incidan en la seguridad, los aparatos de juego y las instalaciones.

d) La suspensión del funcionamiento de la sala.

3. Las solicitudes se entienden concedidas por el transcurso de dos meses sin que se haya dictado resolución expresa.

4. Cualquier otra modificación de las condiciones de las autorizaciones de instalación y de los permisos de funcionamiento, no incluidos en los apartados anteriores, debe ser comunicada a la Dirección General de Administración Territorial en el plazo de quince días.

Artículo 13. Vigencia y renovación de los permisos de funcionamiento.

1. Los permisos de funcionamiento, tendrán carácter temporal y su validez máxima no podrá exceder de cinco años, si bien, podrán renovarse por períodos de igual duración.

2. La solicitud de renovación se presentará con dos meses de antelación a la fecha de caducidad que se le hubiera otorgado, acompañada de certificación, suscrita por técnico competente y visada por el colegio oficial correspondiente, acreditativa de los siguientes aspectos:

a) Mantenimiento de las condiciones de seguridad y solidez del local y su aptitud para el uso a que se destina de acuerdo con la normativa vigente aplicable.

b) Mantenimiento de la exacta correspondencia de los locales e instalaciones de la sala de bingo con las que contaban en el proyecto en virtud del cual se concedió en su día la autorización de instalación, sin perjuicio de las adaptaciones que, en virtud de las exigencias legales y reglamentarias, hayan tenido que efectuarse a lo largo de la vigencia de las autorizaciones que se pretenden renovar.

c) Estado de funcionamiento de las instalaciones de protección contra incendios exigidas legalmente y vigencia de los certificados de ignifugación de los materiales y elementos instalados en la sala de bingo, acompañándose, a tal fin, fotocopias autenticadas de los mismos.

d) Fotocopia autenticada de los boletines de reconocimiento de la última revisión anual de la instalación eléctrica y de las instalaciones de aire acondicionado, calefacción y ventilación de la sala de bingo.

3. Presentada la solicitud de renovación con la documentación reseñada en el apartado anterior y, en su caso, completada la misma en los términos previstos legalmente para ello, la Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León de la provincia respectiva resolverá concediendo por igual período de cinco años o, en el supuesto que proceda, denegando la renovación del permiso de funcionamiento, dentro del plazo de dos meses.

Transcurrido dicho plazo sin que hubiese recaído resolución expresa, se entenderá concedida la renovación del permiso de funcionamiento.

Artículo 14. Revocación de tos permisos de funcionamiento.

Podrán revocarse los permisos de funcionamiento en los siguientes casos:

a) Por solicitud de la empresa o entidad titular manifestada por escrito a la Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León de la provincia respectiva.

b) Por disolución de la empresa o entidad titular.

c) Por el transcurso del plazo de validez sin haber solicitado su renovación en tiempo y forma.

d) Por impago de los tributos específicos sobre el juego o la ocultación total o parcial de la base imponible de los mismos.

e) Como consecuencia de sanción recaída en materia de juego que consista en la revocación de la autorización.

f) Por resolución motivada adoptada por el procedimiento correspondiente, que se ajustará, en todo caso, a lo previsto en la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común y que recoja alguna de las siguientes causas:

– Falsedad en los datos aportados en la solicitud de autorización o modificación.

– Modificación de los términos de la autorización previstos en el presente Reglamento sin haber obtenido autorización previa.

– El incumplimiento de la obligación que sobre constitución de fianzas y mantenimiento de su vigencia e importe están establecidos en el presente Reglamento.

– Cuando se dejara de reunir los requisitos a que se refieren los artículos 5, 6 y 7 del presente Reglamento.

– Por pérdida de la disponibilidad legal o de hecho del local donde está ubicada la sala.

– Por caducidad o revocación firme de la licencia municipal de apertura.

– Cuando no se procediese a la apertura de la sala en el plazo concedido en el respectivo permiso o sus prórrogas, en su caso.

– Cuando la sala permaneciese cerrada por más de treinta días consecutivos sin previa autorización, salvo que el período de funcionamiento de la misma se limitase a una temporada concreta o concurriesen circunstancias de fuerza mayor.

CAPÍTULO V

Régimen de las autorizaciones de empresas de servicios

Artículo 15. Solicitud y tramitación.

1. Las sociedades mercantiles a que se refiere el artículo 6, que cumplan los requisitos y condiciones especificados en el mismo y deseen la autorización como empresas de servicios, podrán solicitarlo de la Dirección General de Administración Territorial, mediante escrito ajustado a los requisitos de la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

2. Al escrito de la solicitud deberá acompañarse los siguientes documentos:

a) Documento acreditativo de la representación que ostenta quien suscribe la solicitud, en alguna de las formas previstas por la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

b) Copia o testimonio de la escritura de constitución de la sociedad inscrita en el Registro Mercantil, en la que constará el nombre y apellidos de los socios, con la cuota de participación de los mismos y copia de los estatutos.

c) Certificado del Registro Central de Penados y Rebeldes, junto con la declaración complementaria a que se refiere la Ley 68/1980, de 1 de diciembre, de Conducta Ciudadana, de los socios de la entidad mercantil.

d) Copia legitimada del Código de Identificación Fiscal y de la autoliquidación del Impuesto de Transmisiones Patrimoniales y Actos Jurídicos Documentados devengado como consecuencia de la constitución de la sociedad, excepto si ésta se ha efectuado sujeta a condición suspensiva.

e) Declaración de los socios y accionistas de no participar o poseer más de cinco empresas explotadoras del Juego del Bingo en el ámbito de la Comunidad de Castilla y León.

f) Fotocopia legitimada de las declaraciones del Impuesto sobre la Renta de las Personas Físicas e Impuesto sobre el Patrimonio de todos y cada uno de los socios, cuando éstos sean personas físicas y las del Impuesto sobre Sociedades si se tratase de personas jurídicas.

g) Precontrato de gestión con la entidad benéfica, deportiva, cultural y turística titular de una sala de bingo.

Artículo 16. Resolución.

1. Presentada la solicitud y documentación anexa y realizadas las informaciones y comprobaciones que se estimen necesarias, la Dirección General de Administración Territorial procederá a dictar la resolución correspondiente en el plazo de dos meses, bien autorizando, bien denegando la solicitud formulada. Transcurrido el plazo de dos meses sin que se haya dictado resolución expresa, la solicitud se entenderá concedida.

2. Requerirán autorización previa las modificaciones del expediente de autorización que impliquen:

a) Los cambios en los componentes del cuerpo social cuando sea consecuencia de la entrada de nuevos socios.

b) Las ampliaciones del capital social cuando entren a formar parte nuevos socios.

Artículo 17. Vigencia y renovación.

1. Las autorizaciones de las empresas de servicios tendrán carácter temporal y su validez máxima no podrá exceder de cinco años, contados a partir de su notificación al interesado, si bien podrán renovarse por períodos de igual duración.

2. La solicitud de renovación se formalizará con dos meses, al menos, de antelación a la fecha de expiración de la misma, acompañando la siguiente documentación:

a) Testimonio notarial de los cambios habidos en la sociedad que fueron autorizados en su día o fotocopia compulsada.

b) Especificación de los datos del expediente original que hubiesen experimentado variación.

c) Número y nombre de las salas que gestiona.

d) Relación de los trabajadores por salas, con indicación de las categorías que poseen y fotocopia compulsada de los contratos de trabajo.

e) Copia autenticada de los contratos de gestión que posean con las distintas entidades titulares de salas de bingo o fotocopia compulsada.

f) Memoria explicativa de las actividades de la sociedad durante el período de vigencia de la inscripción.

3. La Dirección General de Administración Territorial, previo examen y comprobación de la solicitud y documentación anexa, procederá a adoptar la resolución pertinente. Transcurrido el plazo de dos meses sin que se haya dictado resolución expresa, la solicitud se entenderá estimada.

Artículo 18. Extinción y caducidad de la autorización.

La Dirección General de Administración Territorial podrá declarar la extinción o caducidad de las autorizaciones de las empresas de servicios cuando concurra alguna de las circunstancias previstas en el artículo 14 del presente Reglamento.

Artículo 19. Régimen jurídico de la empresa de servicios.

1. El contrato de prestación de servicios técnicos, formulado entre la entidad titular de la sala y la empresa de servicios para la gestión y funcionamiento del juego del bingo, en ningún caso comportará la cesión de la titularidad de la explotación.

2. Mediante aquel contrato la empresa de servicios asumirá la dirección técnica del funcionamiento de la sala y la contratación a su cargo del personal de juego necesario, así como el mantenimiento y correcto funcionamiento de la sala y sus instalaciones.

3. Asimismo, en virtud de aquel contrato la empresa de servicios, ante la Administración, asumirá de forma solidaria todas y cuantas responsabilidades se deriven de la organización, explotación y funcionamiento del juego.

CAPÍTULO VI

Garantías

Artículo 20. Fianzas.

1. Con carácter previo a la solicitud del permiso de funcionamiento a que se refiere el artículo 9 del presente Reglamento, deberá constituirse una fianza de acuerdo con la categoría establecida en el artículo 28.5 de este Reglamento por la cuantía siguiente:

– Salas de bingo de primera categoría	48.100 euros.
– Salas de bingo de segunda categoría	36.100 euros.
– Salas de bingo de tercera categoría	24.050 euros.

2. La fianza deberá constituirse a favor de la Consejería de Presidencia y Administración Territorial en la Caja General de Depósitos de la Comunidad de Castilla y León por la empresa o entidad titular de la autorización de instalación, o por la empresa de servicios que gestione la sala de bingo.

3. La fianza podrá constituirse en metálico, por aval bancario, títulos de Deuda Pública o póliza de caución individual y deberá mantenerse en constante vigencia y por la totalidad de su importe.

Cuando la fianza se preste mediante aval, no se podrá utilizar el beneficio de excusión a que se refiere el artículo 1830 del Código Civil y concordantes.

4. La fianza quedará afecta al pago forzoso de las sanciones pecuniarias que los órganos de la Administración impongan a la sociedad titular de la sala, así como de los premios, tributos y salarios que deban ser abonados como consecuencia de la explotación de la sala de bingo.

5. Si se produjese la disminución de la cuantía de la fianza, la empresa o entidad que hubiese constituido la misma dispondrá de un plazo máximo de un mes para completarla en la cuantía obligatoria. De no cumplirse lo anterior, se producirá la revocación de las autorizaciones.

6. Desaparecidas las causas que motivaron su constitución, se podrá solicitar la devolución a la Consejería de Presidencia y Administración Territorial, siempre que no existan responsabilidades pendientes o si ha transcurrido el plazo máximo de prescripción de estas responsabilidades. En estos supuestos han de ser devueltos después de haber hecho la liquidación, en su caso, para la recuperación de las fianzas constituidas y a solicitud de la empresa o entidad que los haya constituido, se ha de solicitar información de los órganos administrativos competentes sobre la existencia de responsabilidades pendientes y se ha de ordenar la publicación de la solicitud de devolución en el «Boletín Oficial de Castilla y León» para que en el plazo de dos meses los posibles interesados puedan ejercer sus derechos que puedan afectar a la fianza que se pretende recuperar. Transcurrido este plazo se procederá a la devolución.

CAPÍTULO VII

Elementos materiales

Artículo 21. Cartones.

1. El Juego del Bingo sólo podrá practicarse con los cartones autorizados por la Consejería de Presidencia y Administración Territorial, entendiendo por tales, aquellas unidades físicas o informáticas donde el jugador plasma las diferentes extracciones de bolas que se van produciendo en el desarrollo de una partida, los cuales deberán ser identificados en cuanto a número, serie, valor y distribución de porcentajes.

Los cartones deberán ser expedidos por la Consejería de Economía y Hacienda, en las condiciones que ésta fije, y elaborados por la Fábrica Nacional de Moneda y Timbre o, también, por cualquier otro organismo o entidad que determine la Consejería de Economía y Hacienda.

La posibilidad de emisión de cartones en sala, estará sometida a que el sistema propuesto sea previamente autorizado por la Consejería de Presidencia y Administración Territorial, para lo cual deberá de comprobar la fiabilidad, transparencia y seguridad del sistema, así como las garantías de tributación por la expedición de los cartones, mediante sistemas de impresión o emisión informática debidamente homologados.

2. La venta de los cartones, cualquiera que sea la forma autorizada de su emisión, solamente puede realizarse dentro de la sala donde se lleve a cabo el juego. Ningún jugador podrá adquirir cartones correspondientes a una partida, en tanto no se le hayan retirado o inutilizado los cartones de la partida anterior, que deberán quedar a disposición de los empleados de la sala, estando, por tanto, prohibida su retención por el jugador.

3. La venta de cartones se efectuará correlativamente, según el número de orden de los mismos dentro de cada una de las series. La venta de cada partida se iniciará, indistintamente, con el número uno de cada serie, cuando ésta comience en dicho número, o con el número siguiente al último cartón vendido en la partida anterior.

4. Si el número de cartones de la serie puesta a la venta fuese insuficiente para atender la demanda de los jugadores, se podrá poner en circulación para la misma partida cartones de una nueva serie, siempre que se observen los siguientes requisitos:

a) La nueva serie a emplear con carácter complementario ha de ser del mismo valor facial que la primera.

b) La venta de la nueva serie ha de comenzar necesariamente por el número uno de la misma.

c) Los cartones de la nueva serie podrán venderse hasta el límite del número del cartón de la primera serie con el que se inició la venta, de tal forma que, en ningún caso, podrán venderse en la misma partida dos cartones iguales.

5. Los cartones han de ser pagados por los jugadores en dinero efectivo o por otro medio de pago electrónico, el cual será previamente autorizado por la Dirección General de Administración Territorial que, en ningún caso, constituya venta a crédito o préstamo para el jugador otorgado por la sala, no pudiendo comenzar la partida hasta terminada esta función, quedando prohibida cualquier modalidad de pago diferido del importe. El dinero obtenido por la venta de cartones estará en poder del cajero dentro de la sala y afecto al pago de dichos premios.

6. Por la compra y tenencia de cartones, los jugadores adquieren el derecho a que se desarrolle la partida con arreglo a las normas vigentes y, en su caso, al pago de los premios establecidos o, cuando proceda, a la devolución íntegra del dinero pagado.

7. Excepto que se utilice algún sistema informático o electrónico, los números de los cartones serán marcados por los jugadores de forma indeleble, a medida que las correspondientes bolas aparezcan y sean cantadas. No serán válidos, a efectos de premio, los cartones cuya marca o tachadura impidiese identificar claramente el número, así como aquellos en los que los números impresos en el cartón hubiesen sido sobrelineados o manipulados gráficamente en cualquier forma.

8. La comprobación de los cartones premiados se efectuará a través de circuito de televisión mediante la lectura del cartón original por el Jefe de Mesa y la exposición del cartón-matriz en el circuito monitor o cualquier otro medio electrónico o mecánico homologado.

9. Después de cada partida los cartones usados no premiados deberán ser recogidos y, previa las comprobaciones necesarias, destruidos, en cualquier caso, antes de la sesión siguiente. No procederá la destrucción cuando se hayan producido incidencias o reclamaciones en el desarrollo de la partida. En este caso deberán unirse al atestado correspondiente y a la copia del acta de la partida, procediéndose a ponerlos a disposición de la autoridad competente.

Artículo 22. Aparatos extractores.

El aparato extractor de bolas podrá ser bombo o neumático y deberá estar homologado previamente y autorizado por resolución de la Dirección General de Administración Territorial, dentro del plazo de dos meses contados desde el día siguiente a la recepción de la solicitud, que se entiende concedida si transcurrido este plazo no ha sido dictada resolución expresa.

Asimismo, la Dirección General de Administración Territorial podrá homologar y autorizar sistemas de extracción de bolas por procedimientos informáticos.

Artículo 23. Bolas.

1. Al inicio y finalización de cada sesión de bingo, las bolas serán objeto de recuento por parte del Jefe de Mesa, en presencia del Jefe de Sala y de los jugadores que lo soliciten. Los miembros de la Inspección del Juego y Apuestas, podrán asistir y presenciar esta operación así como requerir las comprobaciones que estimen oportunas.

2. Durante el transcurso de cada partida los números que vayan saliendo deberán ir reflejándose, simultáneamente y por orden de extracción, en pantallas o paneles fácilmente visibles para todos los jugadores desde sus sitios.

3. Las extracciones y lecturas de bolas han de efectuarse con el ritmo adecuado para que todos los jugadores puedan seguirlas e ir anotándolas en sus cartones.

4. Los juegos de bolas están formados por 90 unidades, teniendo cada una de ellas inscrito en su superficie, de forma indeleble, el correspondiente número, que ha de ser perfectamente visible a través de los monitores de televisión. Sólo pueden utilizarse bolas previamente homologadas y autorizadas por resolución de la Dirección General de Administración Territorial, que debe ser emitida en el plazo de dos meses contados desde el día siguiente a la recepción de la solicitud, que se entiende concedida por el transcurso de este plazo sin que haya sido dictada resolución expresa. Cada juego de bolas debe ser sustituido cuando no puedan ser utilizadas con mínima seguridad, o bien debe procederse al cambio cuando se descubra que alguna de las bolas no está en perfectas condiciones. El cambio de un juego de bolas por otro debe hacerse constar en el libro de actas.

5. Con el objeto de constatar estas exigencias, cada juego de bolas ha de ir acompañado de una copia de la resolución de autorización.

6. El juego de bolas sustituido queda en una caja que debe ser precintada por el Jefe de Sala y el empleado de sala correspondiente y debe ser destruido, excepto que exista alguna reclamación relacionada con él.

CAPÍTULO VIII

Elementos informáticos, visuales y auditivos

Artículo 24. Circuito cerrado de televisión.

Es obligatoria la existencia de un circuito cerrado de televisión que garantice el conocimiento, por los jugadores, de las bolas que vayan siendo extraídas durante la partida. Para ello, la cámara enfocará permanentemente el lugar de salida de aquéllas y la imagen será recogida por los distintos monitores distribuidos en la sala en número suficiente para asegurar la perfecta visibilidad por todos los jugadores.

Artículo 25. Paneles y Pantallas.

De la misma manera, han de existir una o varias pantallas o paneles donde se irán recogiendo los números a medida que vayan siendo extraídos y cantados. También será preceptiva la existencia de pantallas indicativas de los premios de línea, bingo en sus modalidades que se obtienen en cada partida y, en su caso, la reserva acumulada correspondiente y la bola máxima de extracción, existiendo igualmente uno o varios aparatos contadores de las extracciones que se realicen.

Artículo 26. Instalación de sonido.

La sala debe estar provista de una instalación de sonido que garantice la perfecta audición, por parte de los jugadores, del desarrollo de la partida.

Artículo 27. Bingo Interconexionado y Bingo Simultáneo: infraestructura técnica.

1. Para la práctica de las modalidades de Bingo Interconexionado y Simultáneo se precisará una determinada y específica infraestructura técnica que garantice la transferencia de información entre las diferentes salas y la Central Operativa a la cual, en todo caso y momento, tendrá acceso la Administración y contará, al menos, con:

– Una unidad central de proceso de datos denominada Central Operativa, a la que estarán conecta-

das todas las salas de bingo adheridas al sistema y autorizadas para la práctica de esta modalidad de juego, con la misión de procesar, centralizar, recibir y emitir toda la información relacionada con estas modalidades.

– La modalidad del Bingo Interconexionado requerirá, además de lo señalado en los artículos anteriores, la interconexión de los sistemas informáticos de las diversas salas de bingo autorizadas para su explotación, a la unidad central de proceso de datos, que controlará el desarrollo de estas modalidades de juego, centralizando y procesando el intercambio de información.

La citada unidad central de proceso de datos, que podrá estar radicada en cualquiera de las salas interconexionadas o en un local independiente, estará a cargo de una entidad privada con personalidad jurídica, constituida por el conjunto de salas autorizadas para la explotación de las citadas modalidades. Dicho ente designará a la persona o personas responsables ante la Administración y los usuarios, tanto del correcto funcionamiento de la unidad central de proceso de datos como, en general, del cumplimiento de las funciones asignadas a la mencionada entidad privada.

La unidad central de proceso de datos deberá estar en funcionamiento durante el horario de apertura de las salas de bingo y disponer de los medios técnicos que garanticen la continuidad y seguridad en su actividad. A estos efectos, por la Dirección General de Administración Territorial podrá exigirse la realización periódica de las oportunas auditorías de seguridad informática.

La Central Operativa recepcionará la información que las salas adheridas al sistema están obligadas a remitirle, así como, el importe detraído y acumulado en cada partida, a efectos de conformar el premio y la bola de orden para la obtención del premio entre todas la salas que practiquen dichas modalidades, a su vez, remitirá a todas las salas los correspondientes datos actualizados. En cualquier caso, deberá garantizarse la transferencia de dicha información. A los efectos de su control e inspección, esta información estará a disposición de la Dirección General de Administración Territorial y de la Inspección del Juego y Apuestas. En el supuesto de que por avería del sistema informático de la Central Operativa o cualquier otra eventualidad en sus mecanismos de recepción o remisión de información, éste dejara de funcionar o funcionara de forma incorrecta, se suspenderá la práctica de la modalidad afectada. No obstante lo anterior, se podrá continuar con la práctica del resto de las modalidades que no precisen del uso de los sistemas de interconexión.

En las salas de bingo incorporadas a estas modalidades de juego, deberán implantarse los medios, elementos y soportes informáticos necesarios para su práctica y para la necesaria transparencia de la información.

2. En cada sala deberá implantarse:

a) Soportes y sistemas informáticos que permitan la acumulación de los importes detraídos y acumulados por todas las salas.

b) Un sistema de visualización mediante paneles o monitores, visibles desde cualquier punto de la sala, conteniendo, al menos, la siguiente información:

– Número de cartones vendidos.

– Los cartones que hayan resultado premiados, durante la comprobación de los mismos.

– Número de bola de obtención e importe de los premios.

TÍTULO III

LAS SALAS Y EL PERSONAL

CAPÍTULO I

Las salas de bingo

Artículo 28. Condiciones de los locales y de las actividades autorizadas.

1. Las salas de bingo deben estar exclusivamente dedicadas a la práctica de este juego y a cualquiera de sus modalidades que sean autorizadas, siempre que cumplan las condiciones específicas establecidas para cada una de ellas.

Los locales destinados a salas de bingo habrán de estar dispuestos de forma que las extracciones de bolas sean visibles por todos los participantes, bien directamente, bien mediante el empleo de monitores y de manera que se garantice la simultaneidad de la visión y de la posibilidad de cantar los premios por los jugadores.

2. En los vestíbulos o en la zona de recepción de las salas de bingo, así como en otras localizacio-

nes dentro del mismo establecimiento, pero en todo caso pasado el servicio de admisión y control, se pueden instalar máquinas de juego tipo «B» en las condiciones establecidas en su normativa específica.

3. Únicamente dentro del horario de funcionamiento autorizado, las salas de bingo pueden prestar servicios de cafetería, dando cumplimiento a la normativa aplicable a estas actividades.

4. Los locales destinados a salas de bingo y las instalaciones de sus áreas complementarias deberán reunir las condiciones técnicas y de seguridad que se establezcan con carácter general para los locales de amplia concurrencia.

5. Las salas de bingo no pueden admitir un número de asistentes, sean o no jugadores, que exceda del aforo máximo señalado en el permiso de apertura.

Las salas, en función de su aforo, que no puede superar las 600 personas, se clasifican en las siguientes categorías:

– Salas de bingo de tercera categoría	Hasta 100 plazas.
– Salas de bingo de segunda categoría	entre 101 y 250 plazas.
– Salas de bingo de primera categoría	entre 251 y 600 plazas.

6. En las salas de bingo no se pueden llevar a cabo actividades de promoción ni entrega de obsequios, regalos o invitaciones a los asistentes sin disponer de autorización expresa de la Dirección General de Administración Territorial, que se entiende concedida por el transcurso de dos meses sin resolución expresa.

7. El horario de funcionamiento de las salas de bingo deberá estar comprendido entre las 10.00 horas de un día y las 4.00 horas del día siguiente.

Dentro de los límites horarios señalados anteriormente, cada sala de bingo no podrá superar el límite de doce horas de período máximo de funcionamiento, salvo los viernes, sábados y vísperas de festivo que podrá ampliarse el cierre en una hora más, que serán distribuidas, como máximo, en dos períodos, de forma que, entre la hora de cierre del primer período y la hora de apertura del segundo, exista un lapso mínimo de dos horas.

Cuando su horario sea inferior a esas doce horas, las salas de bingo deberán comunicar a la Dirección General de Administración Territorial el horario de actividad que van a realizar dentro de los márgenes fijados, así como sus posibles modificaciones.

Artículo 29. Localización.

1. A efectos de lo previsto en el artículo 4.8 de la Ley 4/1998, de 24 de junio, la zona de influencia en la que no podrán otorgarse autorizaciones administrativas de instalación de sala de bingo vendrá determinada por lo establecido en las normas urbanísticas y de ordenación del territorio. En defecto de regulación específica, la referida zona de influencia será la comprendida en un radio de acción de ciento cincuenta metros en línea recta, medido sobre plano, partiendo desde el centro de la fachada principal de un centro de enseñanza significativo, hasta el centro de la fachada principal de la sala de bingo.

2. Las entidades reguladas en el artículo 5 del presente Reglamento podrán instalar salas de bingo en locales distintos a aquel en el que tuvieran su sede social, pero siempre dentro del mismo término municipal, a excepción de las entidades titulares de establecimientos turísticos que sólo podrán instalar salas de bingo en los locales del propio establecimiento o en cualquier local del complejo inmobiliario que lo conforme, considerándose, a los efectos del presente Reglamento, establecimientos turísticos todos aquellos definidos como tales en la normativa vigente aplicable a dicha actividad. Si se tratase de establecimientos hoteleros deberán contar, al menos, con 250 plazas de alojamiento autorizadas, no incluyéndose, a los efectos de este cómputo, en ningún caso, las camas supletorias que hubieran sido autorizadas.

CAPÍTULO II

Personal de las salas de bingo

Artículo 30. Requisitos generales del personal.

El personal que preste servicios en las salas de bingo deberá reunir los siguientes requisitos:

a) Ser mayor de edad.

b) Ser español o reunir los requisitos exigidos por las leyes que regulen la contratación laboral de extranjeros.

c) Estar en posesión de la acreditación profesional a que se refiere el presente Reglamento.

d) No haber sido condenado dentro de los cinco años anteriores a la fecha de la solicitud mediante

sentencia firme por delito de falsedad, contra las personas, contra la propiedad o contra la Hacienda Pública.

e) No haber sido sancionado en los dos últimos años mediante resolución firme por infracción muy grave o en el último año por infracción grave en esta materia.

f) No haber sido inhabilitado judicialmente para el ejercicio de profesión u oficio relacionado con la actividad del juego y apuestas.

Artículo 31. Documentos profesionales.

1. El personal al servicio de las salas de bingo debe estar en posesión del correspondiente documento profesional. El citado documento habrá de ser expedido por la Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León de la provincia respectiva dentro del plazo de dos meses contados desde el día siguiente a la presentación de la solicitud y se entiende concedido por el transcurso de este plazo sin que hubiera recaído resolución expresa.

2. La solicitud deberá ir acompañada de los siguientes documentos:

a) Documento Nacional de Identidad o documento equivalente.

b) Dos fotografías tamaño carnet.

c) Certificado de antecedentes penales, expedido por el Registro Central de Penados y Rebeldes.

d) Estar en posesión de las titulaciones exigidas en el presente Reglamento para las categorías profesionales correspondientes.

3. La expedición del documento profesional tiene carácter reglado y puede ser suspendido o revocado por la Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León de la provincia respectiva de acuerdo con lo que establece la Ley 4/1998, de 24 de junio, Reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León.

4. La suspensión y revocación del documento profesional priva a su titular de la posibilidad de ejercer su función en cualquiera de las salas de bingo en el ámbito territorial de Castilla y León.

5. Para la expedición del documento profesional que permita desempeñar el puesto a Jefes de Sala, Jefes de Mesa y Cajeros, se requerirá estar en posesión del título de Graduado Escolar o Educación Secundaria Obligatoria; para el documento de Locutor-Vendedor se requerirá estar en posesión del certificado de estudios primarios o certificado de escolaridad; para los restantes documentos bastará con saber leer y escribir.

6. El documento profesional es único para todas las categorías o puestos de trabajo, correspondiendo a la entidad titular de la autorización la contratación de los trabajadores que, en todo caso, debe ser para las funciones previstas en el artículo 32 de este Reglamento.

7. El documento profesional tendrá un período de validez de cinco años, renovable por un período idéntico.

8. Todo el personal de las salas de bingo está obligado a proporcionar a los inspectores o funcionarios competentes en materia de juego toda la información y documentación que se les solicite y que se refiera al ejercicio de sus funciones.

Artículo 32. Funciones del personal y clasificación de los puestos de trabajo.

1. El personal de las salas de bingo de la Comunidad de Castilla y León se clasifica, según las funciones que desempeñen y sin perjuicio de la normativa laboral aplicable, en las siguientes categorías:

– Técnicos de Juego.

– Técnicos de Sala.

Se denominan Técnicos de Juego a quienes desempeñan las funciones de Cajero, Jefe de Mesa y Jefe de Sala.

Se denominan Técnicos de Sala quienes desempeñan los trabajos de Admisión y Control y Locutor-Vendedor.

2. Las funciones de cada categoría serán las que se establezcan en el Convenio Colectivo respectivo o en su defecto las siguientes:

a) Admisión y Control. Será el encargado de controlar la entrada de jugadores en la sala de juego, comprobando que el Documento Nacional de Identidad o documento oficial equivalente corresponde a la persona que lo presenta e impidiendo la entrada a las personas que lo tuviesen prohibido; tendrá, asimismo, como misión la llevanza del fichero de visitantes y su actualización.

b) Locutor-Vendedor. Realizará la venta directa de los cartones y la recaudación de su importe, que entregará junto con los cartones sobrantes al Cajero. En su turno de Locutor, pondrá en funcionamiento la máquina cuando se inicie la jugada, leerá en voz alta el número de la bola según el orden de salida, apagará la máquina al finalizar el juego y entregará a los jugadores los importes de línea y bingo. Cuando realicen la labor de locución no realizarán la función de venta de cartones, aunque podrán colaborar en otras funciones dentro de la sala, como es la de recoger los cartones usados.

c) Cajero. Tendrá en su poder los cartones y los entregará ordenadamente a los vendedores; indicará al Jefe de Mesa el número de cartones vendidos, así como las cantidades que correspondan a los premios de línea y bingo; recaudará el dinero obtenido en la venta de cartones, preparará las cantidades correspondientes a cada premio y abonará éstos una vez finalizada la jugada.

d) Jefe de Mesa. Será personalmente responsable de la comprobación de las bolas y cartones; llevará la contabilidad de los cartones vendidos y sobrantes por cada jugada o sorteo; efectuará la determinación de los premios de línea y bingo; comprobará los cartones premiados; informará colectivamente, en alta voz, de todo ello a los jugadores; contestará individualmente cuantas peticiones de información o reclamaciones formulen éstos y consignará todo ello, así como las incidencias que se produzcan, en el acta de cada sesión.

e) Jefe de Sala. Ejercerá la dirección y control generales del funcionamiento de la sala, adoptando las decisiones relativas a la marcha de las distintas operaciones, de acuerdo con las normas técnicas del bingo y marcando el ritmo adecuado de aquéllas; cuidará del correcto funcionamiento de todos los aparatos, instalaciones y servicios; ejercerá la jerarquía sobre todo el personal al servicio de la sala; será responsable de la correcta llevanza de la contabilidad específica del juego, así como de la tenencia y custodia, en la propia sala, de las autorizaciones precisas para su funcionamiento y de la documentación relativa al personal. Asimismo, el Jefe de Sala ostentará la representación de la entidad titular de la autorización o, en su caso, de la empresa de servicios que gestione el juego, tanto frente a los jugadores como ante los agentes de la autoridad, a menos que dicha representación se halle atribuida a otra persona y ésta se hallara presente en la sala.

Artículo 33. Plantilla de personal.

1. La plantilla mínima en las salas de tercera categoría será de cuatro Técnicos de Sala y dos Técnicos de Juego.

2. En las salas de segunda categoría, la plantilla mínima será de siete Técnicos de Sala y tres Técnicos de Juego.

3. En las salas de primera categoría, la plantilla mínima será once Técnicos de Sala y tres Técnicos de Juego.

Artículo 34. Descansos y suplencias del personal.

1. Las entidades titulares de salas de bingo o, en su caso, las empresas de servicios, deberán establecer turnos de trabajo para el personal de juego que se ajustarán a lo negociado en Convenio Colectivo.

2. En los períodos de descanso diario del personal, así como en los demás supuestos de ausencia legalmente admisibles, la sustitución del personal de juego se ajustará a lo negociado por Convenio Colectivo.

Artículo 35. Propinas.

1. Las propinas o gratificaciones que el cliente entregue serán inmediatamente depositadas en una caja hermética, dotada de ranura y cerrada con llave o candado, que se situará en un lugar visible de la mesa junto al Jefe de Mesa. La llave se encontrará en poder del Jefe de Sala o persona que le sustituya.

2. Finalizado el horario de juego, se contará el contenido de caja por un representante del personal, que anotará en un libro que llevará al efecto. Cada asiento del libro deberá expresar la fecha y la hora del recuento, la cantidad existente en la caja, el nombre, número de documento profesional y firma del empleado que haga el recuento, así como un espacio para observaciones.

3. El importe existente en la caja será distribuido por los representantes del personal entre los trabajadores de la sala, una vez practicadas las retenciones que en su caso procedan, con arreglo a los criterios fijados por el propio personal y la entidad titular o la empresa de servicios, en su caso, sin que pueda detraerse parte alguna para remunerar al personal directivo de éstas. En caso de no acuerdo sobre esta distribución podrá acordar la entidad titular o empresa de servicios la no admisión de propinas o gratificaciones, de los jugadores a los empleados, en cuyo caso habrá de advertirse mediante anuncios colocados en la sala.

Artículo 36. Prohibiciones y obligaciones.

1. Queda prohibido al personal al servicio de la sala de bingo:

a) Entrar o permanecer en la sala de juego, fuera de sus horas de servicio, salvo con autorización del Jefe de Sala.

b) Conceder préstamos a los jugadores.

c) Participar como jugadores, directamente o mediante terceras personas, en aquellas salas de bingo cuyo titular sea la misma entidad para la que trabaje.

d) Tener participación social o accionaria en la sociedad titular o empresa de servicios que explote aquélla. La presente prohibición igualmente afectará a sus cónyuges, ascendientes o descendientes hasta el primer grado de consanguinidad.

e) Consumir bebidas alcohólicas o sustancias psicotrópicas, durante las horas de servicio.

2. Las empresas de servicios a que se refiere el artículo 7 del presente Reglamento no podrán tener a su servicio personas que formen parte de las Juntas Directivas o Consejo de Administración de las entidades o empresas cuyas salas de bingo gestionen.

3. Todo el personal de la sala de bingo está obligado a proporcionar a los agentes de la autoridad toda la información que se les solicite referida al ejercicio de las funciones propias de cada uno.

TÍTULO IV

ADMISIÓN DE JUGADORES Y DESARROLLO DE LAS PARTIDAS

CAPÍTULO I

Admisión de jugadores

Artículo 37. Control de admisión.

1. Todas las salas de bingo han de disponer de un servicio de admisión que controle el acceso a la sala de bingo de todos los jugadores o visitantes.

2. Dicho servicio de admisión de la sala de bingo deberá abrir a cada visitante, en su primera asistencia, una ficha en la que deberán figurar los siguientes datos:

a) Nombre, apellidos y domicilio.

b) Número del Documento Nacional de Identidad, pasaporte o documento equivalente.

c) Fecha de apertura y sucesivas visitas a la sala.

3. El servicio de admisión exigirá a todos los visitantes antes de acceder a la sala de juego la exhibición de DNI o documento oficial equivalente.

4. Todas las funciones del servicio de admisión y control de las salas de bingo serán realizadas mediante la implantación de la adecuada aplicación informática que garantice la obtención y conservación de todos los datos sobre asistencia diaria de jugadores a la sala, sometiéndose la revelación de dicha información a lo dispuesto en las normas reguladoras del tratamiento automatizado de los datos de carácter personal.

El contenido de la información recogida en la base de datos de la referida aplicación informática, tendrá carácter reservado y sólo podrá ser revelado por resolución de la Dirección General de Administración Territorial, a instancia de los miembros de la Unidad adscrita del Cuerpo Nacional de Policía a la Junta de Castilla y León, así como, por mandamiento judicial.

5. En todos los servicios de admisión y control, así como, en el interior de la sala de juego, existirán a disposición del público tantos ejemplares, como aforo autorizado de jugadores tenga la sala, del presente Reglamento y de la Ley 4/1998, de 24 de junio, Reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León.

Artículo 38. Prohibiciones de acceso.

1. La entrada en salas de bingo está prohibida a:

a) Las personas a las que se refiere el artículo 7 de la Ley 4/1998, de 24 de junio.

b) Las personas que hayan solicitado y obtenido de la Dirección General de Administración Territorial que les sea prohibida la entrada. En este caso la duración mínima de la prohibición de entrada será la que se acuerde motivadamente por el órgano competente para ello, atendidas las circunstancias y antecedentes que concurran en la solicitud.

c) Las personas que se encuentren en situación de libertad condicional o sometidas al cumplimiento de medidas de seguridad o judiciales, en tanto tales situaciones se mantengan.

d) Las personas que pretendan entrar portando armas u objetos que puedan utilizarse como tales.

2. En los supuestos previstos en la letra b) del apartado anterior la Dirección General de Administración Territorial, tras la realización de las actuaciones que considere oportunas, adoptará la resolución que se estime procedente, la cual se comunicará mediante escrito, o en soporte informático adecuado, a todas las salas de bingo de la Comunidad de Castilla y León. El levantamiento de ésta deberá tramitarse en la misma forma que la seguida para su imposición.

Las prohibiciones a que se refiere el presente apartado tendrán carácter reservado y no podrá distribuirse ni darse publicidad de manera alguna.

3. Con independencia de las condiciones y prohibiciones a que se refiere el presente artículo, el Jefe de Sala podrá expulsar de la sala de bingo a las personas que, aun no constando antecedentes de las mismas, produzcan perturbaciones en el orden de la sala o cometan irregularidades en la práctica de los juegos, cualquiera que sea la naturaleza de éstas.

Las decisiones de prohibición de entrada o la expulsión a que se refiere este artículo serán comunicadas dentro de los tres días siguientes de producirse, a la Dirección General de Administración Territorial quien, previas las comprobaciones que estime oportunas, podrá ordenar su inclusión en el Registro de Prohibidos que a tal efecto se llevará en esas Dependencias.

4. Las personas que consideren que su expulsión o prohibición de entrada fue adoptada de forma injustificada, podrán dirigirse, dentro de los tres días siguientes, al Director General de Administración Territorial exponiendo las razones que les asistan, quien, previas las consultas y actuaciones oportunas, decidirá sobre la reclamación en el plazo de un mes, ordenando, en caso de estimar la reclamación, la iniciación del oportuno expediente sancionador para dilucidar, en su caso, sancionar, la posible comisión de infracciones por parte de la empresa titular o de servicio de la sala.

5. La Dirección General de Administración Territorial remitirá a todas las salas de bingo de la Comunidad de Castilla y León el contenido del Registro de Prohibidos, por escrito o mediante el oportuno soporte informático, con una periodicidad no superior a la mensual. El citado Registro se regulará por Decreto de la Junta de Castilla y León.

6. Las entidades o empresas titulares podrán solicitar de la Dirección General de Administración Territorial la concesión de reserva del derecho de admisión, con especificación concreta y pormenorizada de los requisitos a los que aquéllas condicionan la citada reserva que, en ningún caso, tendrán carácter discriminatorio o lesivo de los derechos fundamentales de las personas. De ser concedida la reserva del derecho de admisión, junto a ella deberán figurar, bien visibles y en los lugares de acceso a la sala de juego, los citados requisitos.

Artículo 39. Hojas de reclamaciones.

1. Deberán existir a disposición del público hojas oficiales de quejas y reclamaciones que se ajustarán al modelo previsto en el Anexo I, tanto en el interior de la sala de juego como en el servicio de control y admisión de las personas.

2. Las hojas deberán estar foliadas, selladas y diligenciadas por la Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León de la provincia respectiva.

3. Para cada reclamación o queja planteada por los jugadores o por el público, se utilizará una hoja distinta, en la que se recogerán el nombre, apellidos, Documento Nacional de Identidad o documento equivalente, domicilio de la persona que la suscriba, exponiendo claramente los hechos motivo de la queja y su pretensión, con expresión de la fecha y hora en que ocurrieron, serán firmadas por el Jefe de Sala, el Jefe de Mesa y la persona reclamante.

4. El original de la reclamación se remitirá, dentro de los dos días hábiles siguientes, a la Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León de la provincia respectiva a través de los órganos de inspección y control en materia de juego, conservando una copia la empresa y entregando otra a la persona que presente la reclamación.

5. Las hojas de incidencias y reclamaciones previstas en este artículo se entienden sin perjuicio de las hojas de reclamaciones que deberán disponer las salas para las máquinas recreativas instaladas en el área de juegos automáticos.

CAPÍTULO II

Desarrollo de las partidas

Artículo 40. Celebración de las partidas.

1. Las salas de bingo se dedicarán exclusivamente a la práctica de este juego, en sus diversas modalidades, sin que puedan tener lugar en ellas otros juegos fuera de los que expresamente autorice la Dirección General de Administración Territorial.

2. A los efectos del presente Reglamento, se considera comenzada la partida cuando se inicia la venta de cartones para la misma, considerándose cerrada cuando el Jefe de Mesa, una vez comprobado el cartón o cartones premiados con Bingo Ordinario o Bingo en las distintas modalidades, da por finalizada ésta.

3. Dentro de los límites máximos de horario fijado en el permiso de funcionamiento, la entidad titular o, en su caso, la empresa de servicios determinará el horario en el que efectivamente han de comenzar y terminar las partidas. La celebración de la última partida de la jornada será anunciada expresamente a los jugadores, sin que quepa, en ningún caso, la celebración de otras después de ser celebrada aquélla.

4. Antes del inicio de cada sesión debe comprobarse el correcto funcionamiento de todo el material y las instalaciones de juego que hayan de utilizarse, a continuación debe procederse a la introducción de las bolas en el aparato extractor, pudiendo los jugadores que así lo deseen inspeccionar ambas operaciones. Antes de proceder a la venta de los cartones debe anunciarse la serie o series a vender, el número de cartones de la misma, así como el valor facial de los mismos, a continuación debe iniciarse la venta.

Una vez finalizada la venta de cartones, durante el desarrollo de la partida no se permite la entrada en la sala de nuevos jugadores o visitantes hasta su finalización.

5. Todas las operaciones necesarias para la realización del juego del bingo deben efectuarse inexcusablemente a la vista de los jugadores y del público. Los jugadores podrán formular cuantas peticiones de información o reclamaciones consideren oportunas, siempre que ello no suponga una interrupción injustificada y extemporánea del juego.

6. Queda prohibido a los empleados de la mesa de control dar conocimiento de la existencia de cartones premiados previamente a haber sido cantados.

7. Los elementos, los aparatos y los mecanismos que incidan directa o indirectamente en el desarrollo y en la práctica del juego deben contar con la correspondiente autorización, una vez solicitada, mediante resolución de la Dirección General de Administración Territorial, que se entiende concedida por el transcurso del plazo de tres meses sin que haya sido dictada resolución expresa. De la misma manera, deben contar con la correspondiente autorización de la Dirección General de Administración Territorial los elementos de control informático del sistema de archivo y verificación de las partidas.

8. Una vez finalizada la operación de venta, el personal de sala debe proceder a la recogida de los cartones sobrantes y el responsable de mesa debe efectuar los cálculos pertinentes, anunciándose:

a) El total de cartones vendidos de la serie o series correspondientes, utilizando la siguiente expresión:

«Cartones vendidos [...], de la serie [...] del número [...] al [...] y de la serie [...] del número [...] al [...]».

b) El importe de los premios de línea y bingo.

9. A continuación debe procederse a exponer, en los paneles y monitores, el número de cartones vendidos, premio de línea y premio del bingo. Una vez efectuada esta operación, se debe proceder a anunciar el comienzo de la partida.

10. A partir de este momento, han de extraerse sucesivamente las bolas, cuyo número debe anunciarse a través de los altavoces, mostrándose simultáneamente en los monitores y paneles de la sala. La locución de las partidas puede realizarse por procedimientos electrónicos como el «lector automático de bolas». El juego se interrumpe cuando algún jugador cante la jugada de línea o bingo en voz alta.

11. Seguidamente debe recogerse el cartón por el personal de la sala y debe comunicarse al responsable de mesa el número de cartón cantado para su posterior comprobación, que debe ser hecha, con arreglo a lo dispuesto en el artículo 21.8 de este Reglamento, por medios informáticos. Esta operación se repite con todos los cartones cantados. La comprobación de los cartones premiados se efectuará a través del circuito de televisión, mediante la lectura y exposición de los mismos.

En el supuesto de que sea un solo jugador el que hubiera cantado, si de la comprobación efectuada resultasen errores o inexactitudes en alguno de los números del cartón el juego debe reanudarse hasta que haya un ganador; cuando alguna línea cantada sea correcta, el juego continúa hasta que sea cantado el bingo y, en caso de ser la verificación de éste positiva, se da por finalizada la partida procediéndose al abono del importe de los premios, no pudiendo reanudarse otra partida hasta terminado dicho proceso.

12. Una vez comprobada la existencia del cartón premiado, el Jefe de Mesa pregunta si existe alguna otra combinación ganadora, dejando un tiempo prudencial hasta dar la orden de continuar la partida o darla por finalizada, según el caso. Una vez dada la correspondiente orden por el responsable de mesa de «la partida queda cerrada», se pierde todo el derecho a reclamación sobre dicha jugada y las anteriores efectuadas.

Artículo 41. Premios.

1. Para poder tener derecho a anunciar los premios de línea o bingo durante la celebración de una partida, será necesario que todos los números del cartón premiado que forman la combinación ganadora hayan sido extraídos y cantados por el locutor en esa partida, independientemente del momento en que se haya completado tal combinación. Además para el premio de línea será necesario que la jugada no haya sido cantada por otro jugador durante la extracción de las bolas anteriores. Si hubiera más de una combinación ganadora, dará lugar al reparto del importe de los premios entre los jugadores que las hayan cantado. En ningún caso se podrán aceptar reclamaciones una vez la partida haya sido cerrada.

2. Las sumas de dinero destinadas a premios quedarán en poder del Cajero, afectadas al abono de los mismos dentro de la propia sala. En los casos de discrepancias sobre obtención de premios, sólo podrán ser retiradas en virtud de resolución del Delegado Territorial de la Junta de Castilla y León de la provincia respectiva o, en su caso, de la autoridad judicial competente que, de forma motivada, podrá disponer de su intervención o inmovilización.

3. La parte de la recaudación por venta de cartones en cada partida destinada al pago de premios, consistirá en el porcentaje del valor facial de los cartones vendidos que se indica:

<table>
<tr><td rowspan="2"></td><td colspan="4">Valor facial de los cartones vendidos</td></tr>
<tr><td>Premio de bingo</td><td>Premio de línea</td><td></td><td>Total</td></tr>
<tr><td>Bingo Ordinario</td><td>58%</td><td>10%</td><td></td><td>68%</td></tr>
<tr><td>Bingo Bote Acumulativo</td><td>56,5%</td><td>8%</td><td>2% a premios de Bingo Bote Acumulativo.</td><td>66,5%</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Bingo Interconexionado</td><td rowspan="2">55%</td><td rowspan="2">7%</td><td>1% a premios del Bingo Interconexionado</td><td rowspan="2">65%</td></tr>
<tr><td>2% a premios de Bingo Bote Acumulativo</td></tr>
</table>

✐ Ap. 3 modificado por art. único de Decreto 53/2005, de 7 julio.

4. En todo caso, los premios consistirán en sumas dinerarias en moneda de curso legal en España estando prohibida, por tanto, su sustitución total o parcial por premios en especie. No obstante lo anterior, el pago de premios podrá instrumentarse mediante la entrega de cheque o talón bancario al jugador premiado por cuenta de la entidad titular, sociedad o empresa de servicios, esta forma de pago sólo procederá cuando la suma a abonar exceda de 600 euros. Los premios de Bingo Bote Acumulativo y Bingo Interconexionado serán abonados en la forma prevista en el artículo 51 de este Reglamento.

5. Los premios se pagarán a la terminación de cada partida, previa la oportuna comprobación y contra la entrega de los correspondientes cartones premiados, que habrán de presentarse íntegros y sin manipulaciones que puedan inducir a error. Los cartones premiados se acompañarán al acta de la sesión.

6. Los cartones premiados se conservarán por la empresa durante tres meses, en unión del acta de la sesión. Solamente podrán ser destruidos transcurrido dicho término, salvo en aquellos casos en que correspondan a partidas sometidas a reclamación administrativa o judicial por parte de algún jugador, en cuyo supuesto sólo podrán destruirse una vez haya adquirido firmeza la resolución dictada sobre dicha controversia y se acredite fehacientemente su cumplimiento.

Artículo 42. Devolución del importe de los cartones.

1. Si durante la realización de una partida, y antes de la primera extracción de bolas, se produje-

sen fallos o averías en los aparatos o instalaciones, o bien accidentes que impidan la continuación del juego, se suspenderá provisionalmente la partida. Si en el plazo de 30 minutos no puede ser resuelto el problema planteado, se procederá a reintegrar a los jugadores el importe íntegro de los cartones, que habrán de ser devueltos a la mesa.

2. En caso de que ya hubiera comenzado la extracción de bolas, se continuará la partida, efectuándose las extracciones por procedimiento manual, garantizando en todo momento su aleatoriedad y utilizándose exclusivamente las bolas pendientes de extraer.

3. En el caso de que, una vez comenzada la partida, se detectase la no existencia de una o algunas bolas, la duplicidad de éstas, bolas defectuosas, exceso de peso en alguna de ellas o cualquiera otra irregularidad relativa a éstas o al mecanismo de extracción se suspenderá la partida y se dará por finalizada la partida a partir de dicho instante, procediéndose a reintegrar a los jugadores el importe íntegro de los cartones, que habrán de ser devueltos a la mesa.

4. Cuando ocurriese alguna de las incidencias referidas en los apartados anteriores, antes de proceder se llevará a cabo por el Jefe de Sala la lectura del apartado correspondiente de este artículo.

5. La retirada del jugador durante el transcurso de la partida no dará lugar a la devolución del importe de los cartones que hubiera adquirido, aunque podrá transferirlos, si lo desea, a otro jugador.

6. Si durante el transcurso de una partida se originara algún error en la locución de las bolas será corregida por el Jefe de Mesa, efectuándose la correspondiente diligencia en el Libro de Actas y continuándose la partida si no existiesen incidencias.

Artículo 43. Actas de las partidas.

1. El desarrollo de cada sesión o jornada se irá reflejando en un acta que se redactará, partida a partida, de forma simultánea al desarrollo de cada una de ellas no pudiendo, en ningún caso, comenzar la extracción de las bolas en tanto no se hayan mecanizado íntegramente dichos datos y anunciados a los jugadores a través de los correspondientes paneles de la sala.

2. Las actas se confeccionarán mediante sistemas informáticos previamente autorizados por la Dirección General de Administración Territorial, que se ajustarán al modelo previsto en el Anexo II del presente Reglamento.

3. En el encabezado del acta se hará constar la diligencia de comienzo de la sesión, fecha y firma del Jefe de Sala y del Jefe de Mesa y las sustituciones que se produzcan, insertándose a continuación, por cada partida, los siguientes datos obligatorios: Número de orden de la partida; serie o series de cartones utilizadas; precio y número de cartones vendidos; cantidad total recaudada y cantidades pagadas por premios de línea, Bingo Ordinario, Bingo Bote Acumulativo y Bingo Interconexionado. Al terminar la sesión se extenderá la diligencia de cierre que firmará, igualmente, el Jefe de Sala y el Jefe de Mesa.

4. Además de la grabación informática, se extenderán en hojas de papel normalizado diligenciadas aquellas actas correspondientes a la apertura, al cierre, así como las correspondientes al otorgamiento de premios extraordinarios.

5. También se harán constar en el acta, mediante diligencias diferenciadas, las incidencias que se hubieran producido durante el desarrollo de las partidas. Las diligencias por incidentes habrán de ser firmadas por el Jefe de Sala y el Jefe de Mesa. Las reclamaciones de los jugadores se formularán en la correspondiente hoja de quejas y reclamaciones, que será firmada por el reclamante, el Jefe de Sala y el Jefe de Mesa.

6. Las actas deberán guardarse y custodiarse, al menos, durante un año desde la fecha de su emisión. No obstante, en los que constase alguna reclamación pendiente de resolver, se mantendrá su conservación hasta que sobre ella haya recaído la oportuna resolución, haya adquirido firmeza y conste fehacientemente que ésta ha sido debidamente cumplimentada.

TÍTULO V

JUEGO DEL BINGO Y SUS DISTINTAS MODALIDADES

CAPÍTULO I

El Bingo Ordinario y sus distintas modalidades

Artículo 44. Juego del Bingo.

En el ámbito de la Comunidad de Castilla y León podrá practicarse el Juego del Bingo, conocido como Bingo Ordinario, así como sus modalidades de Bingo Bote Acumulativo, Bingo Interconexio-

nado, Bingo Simultáneo y Bingo Electrónico, siéndoles de aplicación la misma normativa que rige para tal juego, con las estipulaciones propias y específicas para dichas modalidades que en el presente Reglamento se determinan.

Artículo 45. Juego del Bingo Ordinario.

Se denomina Bingo Ordinario al juego definido en el artículo 2 de este Reglamento, resultando la obtención de los premios de línea y de bingo independiente del número de bolas extraídas hasta la consecución de los mismos.

Artículo 46. Modalidades.

1. En el ámbito de la Comunidad de Castilla y León podrá practicarse, además del Juego del Bingo, conocido como Bingo Ordinario, sus modalidades de Bingo Bote Acumulativo, Bingo Interconexionado, Bingo Simultáneo y Bingo Electrónico.

2. Para el establecimiento de las modalidades del Bingo Bote Acumulativo, Bingo Interconexionado, Bingo Simultáneo y Bingo Electrónico será necesaria la pertinente autorización, que podrá ser concedida por la Dirección General de Administración Territorial, previa solicitud de la entidad titular de la sala o empresa de servicios que tenga la gestión de la sala.

En cualquier caso, transcurridos tres meses desde la presentación de la solicitud, sin que hubiera recaído resolución expresa, podrá entenderse estimada.

3. Serán requisitos imprescindibles para obtener la autorización:

a) Tener vigente la autorización de sala de bingo.

b) Estar al corriente en el pago de las obligaciones tributarias.

c) No haber sido sancionado por más de una infracción tipificada como muy grave en los últimos doce meses.

d) Poseer marcadores, pantallas o paneles informáticos y demás instrumentos necesarios para la práctica de estas modalidades de Juego del Bingo homologados.

Artículo 47. Solicitud de autorización.

La solicitud deberá ser presentada por la entidad titular de la sala o empresa de servicios que posea la gestión y se efectuará mediante escrito dirigido a la Dirección General de Administración Territorial, en el que deberán constar los requisitos establecidos en el artículo 70 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre.

Asimismo, se acompañarán a la solicitud los siguientes documentos:

a) Medios técnicos específicos de que disponga.

b) Volumen de ventas del ejercicio anterior, especificado por meses.

c) Documento acreditativo de la representación de la persona o entidad solicitante, por parte de quien suscriba la solicitud, en la forma prevista en el artículo 32 de la citada Ley 30/1992.

d) Certificación del acuerdo adoptado por la Junta Directiva o Consejo de Administración.

e) Fotocopia del DNI o NIF del representante.

f) Fotocopia autenticada de la autorización vigente de la sala de bingo y empresa de servicios, en su caso.

g) Certificación emitida por el Servicio Territorial de Economía y Hacienda de la Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León de la provincia respectiva, acreditativa de encontrarse al corriente del pago de los tributos cedidos sobre el juego.

h) Factura acreditativa de adquisición de los marcadores electrónicos, pantallas o paneles, así como el correspondiente certificado de homologación.

Artículo 48. Concesión de autorización.

La concesión de autorización para establecer el sistema de Bingo Bote Acumulativo, Bingo Interconexionado, Bingo Simultáneo o Bingo Electrónico obligará a utilizar estas modalidades en todas las partidas que se realicen.

CAPÍTULO II

Modalidades del Juego del Bingo: Bingo Bote Acumulativo, Bingo Interconexionado, Bingo Simultáneo y Bingo Electrónico

Artículo 49. Normas técnicas del Bingo Bote Acumulativo.

Como normas técnicas específicas de la modalidad del Bingo Bote Acumulativo se determinan las siguientes:

1. El Bingo Bote Acumulativo consiste en la obtención de un premio adicional para el jugador o jugadores que resulten premiados en el Bingo Ordinario, independientemente de éste, siempre que el número de bolas extraído hasta la consecución del premio no supere el número de bolas máximo autorizado.

2. Cuando un jugador o jugadores sean agraciados con el premio correspondiente al Bingo Bote Acumulativo, se les otorgará también el correspondiente al Bingo Ordinario.

3. El número de bolas máximo autorizado se determinará para las partidas de un mes, en relación con la venta media mensual de cartones del período trimestral inmediato anterior, conforme a la escala siguiente:

Ventas período anterior	Extracción bola	Importe Premio Bote	Bola Orden
Hasta 420.700 euros	45 o menos	1.000 euros	1 bola diaria
De 420.701 a 901.500 euros	44 o menos	1.500 euros	2 bolas diarias
De 901.501 a 1.502.530 euros	43 o menos	2.000 euros	3 bolas diarias
De 1.502.531 euros en adelante	42 o menos	2.500 euros	4 bolas diarias

Para el caso de salas de nueva apertura que opten por este sistema, el número de bolas máximo autorizado, se fijará conforme al promedio determinado para las salas equivalentes en categoría y aforo.

4. La cuantía del premio del Bingo Bote Acumulativo se conformará con la detracción del 2% del valor facial de los cartones jugados, por lo que este premio entrará en funcionamiento en la partida inmediatamente siguiente a aquella en la que se alcance el importe del premio que corresponda a la sala que realiza dicha modalidad.

5. Se otorgará el premio adicional del Bingo Bote Acumulativo cuando se cante bingo con la bola de orden igual o inferior a la establecida para cada sala, incrementándose diariamente el número de bola para la obtención del premio, en las unidades que correspondan de acuerdo con la escala anterior, hasta que se conceda el premio, en cuyo caso se retornará a la bola inicial comenzando nuevamente el proceso.

6. Una vez alcanzada la cuantía del premio del Bingo Bote Acumulativo, y en tanto se otorga el mismo, el importe correspondiente a las sucesivas detracciones que se realicen, pasará a una reserva de Bingo Bote Acumulativo que servirá para nutrir el premio una vez que el mismo se haya otorgado. La reserva de Bingo Bote Acumulativo no puede superar la cantidad de 6.000 euros, por lo que llegado dicho límite cesará la detracción del 2% pasando la misma al premio de Bingo Ordinario, el cual, en consecuencia, tendrá un porcentaje del 58,5%.

7. Para el supuesto que exista más de una combinación ganadora de Bingo Bote Acumulativo en una partida, ello dará lugar al reparto de los premios entre los jugadores que lo hayan conseguido.

Artículo 50. Normas técnicas del Bingo Interconexionado.

Como normas técnicas específicas de la modalidad del Bingo Interconexionado se determinan las siguientes:

1. El Bingo Interconexionado, consiste en la obtención de un premio adicional por el jugador o jugadores que resulten premiados con el bingo ordinario, siempre que el número de bola con que se obtenga, según su orden de extracción, no supere a la máxima fijada para todas las salas adheridas al sistema.

La sala que desee acogerse a esta modalidad de juego preceptivamente deberá estar desarrollando la modalidad de Bingo Bote Acumulativo.

2. La dotación económica del Bingo Interconexionado es la resultante de detraer la cantidad calculada en un 1% del valor facial de los cartones vendidos en cada partida de todas las salas de bingo con autorización para realización de esta modalidad del juego, descontándose de la línea.

3. Existirá una Central Operativa que mediante los correspondientes procedimientos informáticos, procesará la información recibida por cada sala en lo relativo a las cantidades detraídas, reenviando dicha información a cada una de ellas conectadas, al objeto de que, paulatina y automáticamente, se vayan actualizando los importes, tanto del premio de Bingo Interconexionado como de las bolas de obtención.

4. Todas las salas que integran el sistema, deben de realizar el ingreso de las detracciones producidas en la cuenta designada por la Central Operativa encargada de gestionar el sistema, para el abono de los premios a los jugadores.

En el mismo momento en el que se produzca la combinación que dé lugar al premio de Bingo Interconexionado, por parte de la Central Operativa se remitirá la información al resto de las salas para anunciar que dicho premio ha sido otorgado y proceder, en consecuencia, a dotar el nuevo premio.

El premio de Bingo Interconexionado, se podrá abonar en la sala, en cuyo caso, se le reintegrará por la Central Operativa o podrá entregar, al jugador o jugadores agraciados, un certificado acreditativo donde conste el importe del premio, certificado que dará derecho al cobro del premio.

La regulación técnica de este sistema, para que pueda ponerse en práctica, se desarrollará mediante la correspondiente Orden de la Consejería de Presidencia y Administración Territorial.

Artículo 51. Sistemas de pago.

1. El sistema de pago del Bingo Bote Acumulativo será el mismo que el regulado para el Bingo Ordinario. No obstante, para garantía de los jugadores, el premio acumulado se entregará diferenciado del premio del Bingo Ordinario de esa partida, con justificante detallado del número de partidas acumuladas y la cuantía del premio concedido. Un duplicado de este justificante se adjuntará al cartón premiado junto con la tarjeta en la que se refleje el orden de salida de bolas y el número de serie del cartón premiado.

2. El sistema de pago del Bingo Interconexionado será el establecido en el artículo anterior.

Artículo 52. Infraestructura técnica.

1. Las salas autorizadas para la práctica de las modalidades de bingo reguladas en este Reglamento, dispondrán de paneles luminosos, perfectamente visibles en la sala, informativos de ambos bingos. En dichos paneles o pantallas se harán figurar los precios de los cartones, las cuantías de los premios acumulados de ambas modalidades, así como el número máximo de extracciones requeridas para cada uno de ellos y si a la partida le corresponde o no el Bingo Bote Acumulativo: Esta información podrá tenerla el servicio de admisión.

2. Con independencia de lo anterior, antes de iniciarse las partidas y tras las operaciones de venta y recogida de cartones sobrantes, el Jefe de Mesa, una vez realizados los cálculos pertinentes anunciará:

– El total de cartones vendidos de la serie o series correspondientes.

– El importe de los premios de Bingo Ordinario, Línea, Bingo Bote Acumulativo y, en su caso, Interconexionado, Simultáneo o Electrónico.

– El número de bola máximo, según orden de extracción, en la que proceda otorgar el premio.

Artículo 53. Exclusión.

1. La empresa de bingo acogida al sistema de Bingo Bote Acumulativo que posteriormente desee excluirse del mismo, deberá comunicarlo por escrito a la Dirección General de Administración Territorial. En este caso, la dotación del último premio de Bingo Bote Acumulativo estará compuesta por todas las cantidades acumuladas hasta entonces, incluida la reserva, surtiendo efecto la extinción en el momento de entrega del último premio del Bingo Bote Acumulativo. Posteriormente se consignará en el libro de actas dicha circunstancia y se remitirá a la Dirección General de Administración Territorial. Una vez excluida del sistema de Bingo Bote Acumulativo, la empresa titular no podrá optar a él hasta transcurrido un año desde la fecha en que solicitó la exclusión.

2. En el caso de que por las salas integradas en el sistema de Bingo Interconexionado, se decidiese su exclusión y abandono de esta modalidad de bingo, o tan sólo quedara una sala en el sistema, se procederá, respecto de las cantidades que existiesen acumuladas para el pago del premio y para su reserva, a su ingreso en cualquiera de las oficinas de la Caja General de Depósitos de la Comunidad de Castilla y León, tanto en la Tesorería General como en las Secciones de Tesorería de los Servicios Territoriales de Economía y Hacienda, quedando afectadas a fines y obras sociales de la provincia, a través del organismo autonómico competente en la materia de Asuntos Sociales.

En el supuesto de que la exclusión o abandono viniera referida a algunas de las salas integradas en el sistema, por voluntad manifestada expresamente a la Dirección General de Administración Terri-

torial, las cantidades con las que hubieran contribuido al premio o reserva de esta modalidad no les serán reintegradas por los restantes que continúen en el mismo.

Artículo 54. Cierre temporal o definitivo.

1. En el supuesto de cierre temporal de la sala de bingo acogida al sistema de Bingo Bote Acumulativo las cantidades acumuladas hasta entonces se ingresarán, en las veinticuatro horas siguientes al cierre, en la Tesorería del Servicio Territorial de Economía y Hacienda de la provincia respectiva, en calidad de depósito, a favor de la Consejería de Presidencia y Administración Territorial. Si en el plazo de un año, a partir del cierre, no se reanudase la actividad las cantidades depositadas quedarían en beneficio de la Consejería antes mencionada que, en todo caso, las destinará a fines sociales.

Reanudada la actividad, la empresa queda obligada a comenzar el juego, estableciéndose como dotación inicial la suma depositada al cierre.

2. En el supuesto de cierre definitivo de la sala, las cantidades acumuladas hasta entonces se ingresarán en las veinticuatro horas siguientes al cierre en la Tesorería del Servicio Territorial de Economía y Hacienda de la Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León de la provincia respectiva, en calidad de depósito, a favor de la Consejería de Presidencia y Administración Territorial. Si en el plazo de un año, a partir del cierre, no se reanudase la actividad las cantidades depositadas quedarían en beneficio de la Consejería antes mencionada que, en todo caso, las destinará a fines sociales.

Artículo 55. Fianzas.

1. Con carácter previo a la solicitud de autorización para la inclusión en el sistema de Bingo Bote Acumulativo la empresa correspondiente deberá prestar fianza, en la forma prevista en el artículo 20 de este Reglamento, por un importe de 6.000 euros por cada sala de bingo acogida a esta modalidad de juego, que será adicional a la constituida para el desarrollo del Bingo Ordinario. Esta fianza responderá del pago de los premios y demás obligaciones derivadas exclusivamente de la explotación de esta modalidad de bingo.

2. El conjunto de entidades o sociedades titulares de salas de bingo que opten por explotar la modalidad de Bingo Interconexionado deberán constituir una fianza adicional, en la forma prevista en el citado artículo 20, por un importe de 300.500 euros. Esta fianza estará afecta, exclusiva y solidariamente con la de las restantes salas de bingo acogidas al sistema de Bingo Interconexionado, al pago de los premios y demás obligaciones derivadas de la explotación de esta modalidad de bingo.

Artículo 56. Número de salas acogidas.

Para la implantación de las modalidades del Bingo Interconexionado y Bingo Simultáneo reguladas en este Reglamento, será preciso que obtengan autorización para su implantación al menos el 60% de las salas de bingo radicadas en la Comunidad de Castilla y León.

Artículo 57. Bingo Simultáneo.

1. Esta modalidad de juego consiste en la celebración de una partida de Bingo Ordinario de forma simultánea por todos los jugadores presentes en las diferentes salas que estén adheridas al sistema y en conexión entre sí y la unidad central de proceso de datos.

2. Tiene como base los cartones de bingo, entendido éstos como elementos de juego, mediante series lo suficientemente amplias para asegurar que todos los jugadores puedan jugar, sin que existan cartones repetidos.

3. El sorteo se podrá celebrar tanto en la Central Operativa como en cualquiera de las salas adheridas al sistema y en cada sala se recibirá la información del juego y de las diferentes extracciones a través de imagen de vídeo remitida por la Central Operativa.

El establecimiento que quiera participar, deberá disponer de un sistema informático conectado a la Central Operativa, que deberá permitir enviar a las salas los datos referentes al desarrollo de la partida y recibir de aquél información consolidada y de control y, además, los establecimientos estarán dotados de un sistema de reproducción de imagen de televisión que permita reproducir la imagen de las extracciones realizadas por el sistema de producción del sorteo y que deberá estar conectado al circuito cerrado de televisión de la sala.

4. La modalidad del Bingo Simultáneo se desarrollará, conforme a las normas generales que rigen el Bingo Ordinario excepto en las especificidades reguladas en el presente capítulo, mediante la correspondiente Orden de la Consejería de Presidencia y Administración Territorial, previo informe de la Consejería de Economía y Hacienda.

El número de partidas y la hora de celebración de las mismas, será la que se concreta en la norma de desarrollo y se haría coincidir en las horas que se determinen por la gestora del sistema.

Artículo 58. Bingo Electrónico.

1. La presente modalidad tiene como base el juego del Bingo Ordinario y se practicará en áreas anexas, dentro o fuera de la sala, a través de equipos o sistemas electrónicos, terminales de autoservicio y desarrollará la partida de forma independiente de la celebrada en la sala.

2. Tendrá como base «cartones virtuales», los cuales deben de ser adquiridos mediante la correspondiente tarjeta prepago, la cual será recargada o reintegrada a voluntad del jugador, adquiriendo el número de cartones que estime oportuno.

3. El porcentaje que debe ir destinado a premios, en esta modalidad, será al menos del 70% de la cantidad invertida.

4. La operativa de este juego y requisitos del mismo, se desarrollarán mediante la correspondiente Orden a dictar por la Consejería de Presidencia y Administración Territorial, previo informe de la Consejería de Economía y Hacienda.

TÍTULO VI

DEL RÉGIMEN SANCIONADOR

Artículo 59. Infracciones administrativas en materia de juego.

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 30 la Ley 4/1998, de 24 de junio, constituirán infracciones administrativas en materia de juego y apuestas las acciones u omisiones tipificadas en dicha ley, clasificándose en muy graves, graves y leves.

Artículo 60. Competencia sancionadora.

Mediante el presente Reglamento se procede a desconcentrar las competencias sancionadoras, de forma que corresponderá:

1. Al Delegado Territorial la incoación y tramitación de los expedientes sancionadores en esta materia, así como, la resolución de los expedientes sancionadores por comisión de infracciones leves.

2. Al Director General de Administración Territorial la resolución de los expedientes sancionadores por la comisión de infracciones graves.

3. Al Consejero de Presidencia y Administración Territorial la resolución de los expedientes sancionadores por la comisión de infracciones muy graves.

Artículo 61. Las sanciones y su graduación.

La comisión de infracciones administrativas en materia juego será sancionada de conformidad con lo dispuesto en el artículo 35 de la Ley 4/1998, de 24 de junio, y su graduación se ajustará a lo establecido en el artículo 36 del citado texto legal.

Artículo 62. Prescripción y medidas cautelares.

Por lo que respecta al régimen de prescripción de las infracciones y sanciones y a la adopción de medidas cautelares, se ajustará a lo dispuesto en los artículos 38 y 39 de Ley 4/1998, de 24 de junio y en el Decreto 189/1994, de 25 de agosto, por el que se aprueba el Reglamento Regulador del Procedimiento Sancionador de la Administración de la Comunidad de Castilla y León.

Artículo 63. Procedimiento.

El procedimiento sancionador se tramitará conforme lo dispuesto en el Título IX de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común y en el Decreto 189/1994, de 25 de agosto.

ANEXO I (Anverso)

Junta de Castilla y León

Organismo al que debe dirigirse la reclamación. Ver dorso.

HOJA DE INCIDENCIAS Y RECLAMACIONES

(Artículo 39 del Reglamento del Juego del Bingo de la Comunidad de Castilla y León, aprobado por Decreto 14 /2003,de 30 de enero).
(B.O.C. y L. Nº 21 , de 31 de enero).

Los datos correspondientes a los apartados 1 y 2 serán rellenados por el titular del establecimiento antes de su entrega al usuario.

1. DATOS DE LA SALA DE BINGO.

Nombre comercial		
Calle o plaza.	*Nº.*	*Código postal.*
Localidad.	*Provincia.*	*Tfno.*

2. DATOS DE LA EMPRESA DE SERVICIOS.

Nombre o razón social.		*N.I.F o C.I.F.*
Calle o plaza.	*Nº.*	*Código postal.*
Localidad.	*Provincia.*	*Tfno.*

---------- A RELLENAR POR EL RECLAMANTE ----------

4. DATOS DEL RECLAMANTE.

Nombre y apellidos.	*Nº del D.N.I. o pasaporte.*	
Calle o plaza.	*Nº.*	*Código postal.*
Localidad.	*Provincia.*	*Tfno.*

5. MOTIVO DE LA RECLAMACIÓN.

Hora, fecha y firma del reclamante	**Firma del Jefe de Sala**	**Firma del Jefe de Mesa**

ANEXO I (Reverso)

DORSO QUE SE CITA.

A) La presente hoja de reclamaciones es el medio previsto por la Administración para facilitar que los jugadores y público que asista a las salas de bingo puedan formular sus reclamaciones y denuncias. Su entrega al jugador o público será gratuita.

B) Antes de su entrega al jugador o público, en la hoja de reclamaciones deberán constar los datos de identificación de la sala de bingo y de la empresa de servicios.

C) El reclamante formulará la hoja de reclamaciones en la sala donde la solicite, haciendo constar en ella su nombre y apellidos, domicilio y número del documento nacional de identidad o pasaporte, exponiendo claramente los hechos motivo de la queja, con expresión de la fecha y hora en que ocurrieron y concretando su pretensión.

D) A la hoja de reclamaciones que se remite a la Administración el jugador unirá cuantas pruebas y documentos sirvan para mejorar la valoración de los hechos.

E) Una vez formulada la hoja de reclamaciones, se entregará la copia amarilla al reclamante y la sala conservará la copia de color verde en su poder y remitirá el original de la hoja de color blanco a la Sección de Interior de la Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León de la provincia en donde se hayan producido los hechos; pudiendo, asimismo, presentarse dicha hoja de reclamaciones, en los lugares establecidos al efecto en el artículo 38.4 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

Anexo II

HOJA Nº

SALA DE BINGO: EMPRESA DE SERVICIOS: CIF: A:

DOMICILIO: POBLACIÓN: PROVINCIA:

INICIO SESIÓN

FECHA: DD.MM.AAAA HORA: HH:MM:SS

BOLA BINGO BOTE ACUMULATIVO:

IMPORTE RESERVA BOTE ACUMULATIVO:

IMPORTE PREMIO BOTE ACUMULATIVO:

SECUENCIA DE BOLAS EN LA COMPROBACIÓN:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33

34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66

67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90

CONFORME EL JEFE DE SALA. CONFORME EL JEFE DE MESA.

NOMBRE Y FIRMA: NOMBRE Y FIRMA:

JUGADA Nº:

FECHA: DD.MM.AAAA HORA: HH:MM:SS

SERIE: DEL AL

SERIE: DEL AL

PRECIO DEL CARTÓN: EUROS.

TOTAL CARTONES VENDIDOS	TOTAL VENTA	TOTAL PREMIO LÍNEA	TOTAL PREMIO BINGO	DETRAÍDO 2% PARA BINGO BOTE ACUMULATIVO	Nº JUGADAS ACUMULADAS BINGO BOTE A.	PREMIO RESERVA BINGO BOTE A.	PREMIO BINGO BOTE A.

BOLAS JUGADAS PARA LÍNEA:

BOLAS JUGADAS PARA BINGO:

TOTAL BOLAS EXTRAÍDAS PARA LÍNEA: TOTAL BOLAS EXTRAÍDAS PARA BINGO: TOTAL BOLAS EXTRAÍDAS EN LA JUGADA:

CARTONES PREMIADOS CON LÍNEA: CARTONES PREMIADOS CON BINGO:

BOLA PARA BOTE ACUMULATIVO: IMPORTE RESERVA BOTE ACUMULATIVO: IMPORTE PREMIO BOTE ACUMULATIVO:

CANTIDAD TOTAL DEL BINGO BOTE ACUMULATIVO:

NÚMERO DE PARTIDAS ACUMULADAS EN QUE SE CONCEDE EL PREMIO:

CARTÓN(ES) PREMIADO(S) CON BINGO BOTE ACUMULATIVO: Nº. DE GANADORES: CANTADO CON LA EXTRACCIÓN:

JUSTIFICACIÓN DEL JUGADOR(ES) PREMIADOS(S): D.N.I.: NOMBRE:

D.N.I.: NOMBRE:

CIERRE SESIÓN

FECHA: DD.MM.AAAA HORA: HH:MM:SS

JUGADAS REALIZADAS: PARTIDAS ACUMULADAS:

IMPORTE DETRAÍDO PARA BOTE ACUMULATIVO: IMPORTE BOTE ACUMULATIVO: IMPORTE RESERVA BOTE ACUMULATIVO:

SECUENCIA DE BOLAS EN LA COMPROBACIÓN:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33

34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66

67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90

CONFORME EL JEFE DE SALA. CONFORME EL JEFE DE MESA.

NOMBRE Y FIRMA: NOMBRE Y FIRMA:

Nº CONTROL HOJA:

§ 124 ORDEN PAT/1206/2005, DE 22 SEPTIEMBRE. REGULA LA MODALIDAD DE BINGO INTERCONEXIONADO DE LA COMUNIDAD DE CASTILLA Y LEÓN

(BOCyL núm. 185, de 23 septiembre [LCyL 2005, 384])

En virtud de la competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas que el artículo 32.1.23ª del Estatuto de Autonomía de Castilla y León atribuye a la Comunidad de Castilla y León, se aprobó la Ley 4/1998, de 24 de junio, Reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León, que es la Norma legal autonómica reguladora de la materia.

En ejercicio de la potestad reglamentaria prevista en el artículo 9, letra b) de la citada Ley, la Junta de Castilla y León, por Decreto 14/2003, de 30 de enero, aprobó el Reglamento del Juego del Bingo de la Comunidad de Castilla y León.

Esta Orden se dicta haciendo uso de la facultad de desarrollo contenida en la Disposición Final Primera del citado Decreto 14/2003, al objeto de dinamizar el propio juego del bingo que evidenciaba ciertos rasgos de estancamiento y recesión por lo que precisaba de una adaptación a las demandas de los usuarios y del propio sector empresarial.

La modalidad de juego que se regula en esta Orden se basa en la interconexión, mediante un sistema informático, de las salas de bingo posibilitando la obtención de un premio adicional por el jugador o jugadores que resulten premiados con el bingo ordinario, que se dota por la detracción de un porcentaje del valor facial de los cartones vendidos en cada partida en todas las salas de bingo integradas en el sistema, que se descontará de la línea.

El sistema se fundamenta en una absoluta claridad y transparencia de su funcionamiento, salvaguardando los derechos de los jugadores mediante el establecimiento de garantías suficientes que permitan un control por la Administración regional.

Por cuanto antecede, y en uso de la facultad contenida en la mencionada Disposición Final Primera, así como, en el artículo 50 apartado 4, párrafo cuarto, del citado Decreto 14/2003, de 30 de enero, dispongo:

Artículo 1. Objeto.

1. El objeto de la Orden es la regulación del Bingo Interconexionado como una modalidad del juego del bingo regulada por el Decreto 14/2003, de 30 de enero, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de la Comunidad de Castilla y León.

2. El Bingo Interconexionado es una modalidad del juego del bingo consistente en la obtención de un premio adicional por el jugador o jugadores que resulten premiados con el premio de Bingo Ordinario, siempre que el número de bola con que se obtenga, según su orden de extracción, no supere a la máxima fijada para todas las salas adheridas al sistema.

3. La modalidad del juego regulada por esta Orden se desarrollará conforme a las normas generales establecidas para el Bingo Ordinario por el citado Decreto 14/2003, de 30 de enero, sin perjuicio de las especificidades reguladas en esta Orden.

Artículo 2. Dotación económica y distribución del premio del Bingo Interconexionado.

1. La dotación económica del premio del Bingo Interconexionado es la resultante de detraer la cantidad calculada en un 1% del valor facial de los cartones vendidos en cada partida en todas las salas de bingo con autorización para el desarrollo de esta modalidad del juego, descontándose de la línea.

De dicha cantidad el 60% se destinará a premios y el 40% restante se destinará a reserva.

2. El importe del premio será de 30.000 euros, por lo que alcanzado ese límite las detracciones se destinarán, en su totalidad, a reserva.

3. Siempre que la reserva no haya alcanzado el importe máximo de 60.000 euros, para obtener el premio de Bingo Interconexionado habrá de cantarse bingo con la bola de orden 36 o inferior.

Cuando el importe de la reserva alcance el límite de 60.000 € se procederá a aumentar diariamente

el número de orden de la bola 36, fijada como máximo para la obtención del Bingo Interconexionado, a razón de una bola diaria, hasta que sea obtenido dicho premio, en cuyo caso se retornará, al final de la sesión, a la bola de orden inicial, esto es a la 36.

4. Diariamente la Central Operativa del Bingo Interconexionado comunicará, en el acta de apertura, a todas las salas de bingo adheridas al sistema, el número de orden de la bola fijada como tope durante esa sesión para la obtención del premio.

La bola fijada como máxima para la obtención del premio del Bingo Interconexionado, en cada sesión, permanecerá invariable durante el transcurso de toda la sesión.

5. Obtenido el premio de Bingo Interconexionado por uno o varios jugadores, se pasará a constituir el importe del nuevo premio con la cantidad consignada en la reserva, no pudiéndose otorgar el mismo hasta que no se alcance el importe de 30.000 € fijado para el mismo.

Artículo 3. Desarrollo del juego y adjudicación del premio.

1. Las salas autorizadas para la práctica de la modalidad de bingo regulada en la Orden dispondrán de paneles luminosos, perfectamente visibles en toda la sala, informativos de las distintas modalidades de bingo que se practican en ellas.

En dichos paneles o pantallas se hará figurar el precio de los cartones, las cuantías de los premios acumulados en las diferentes modalidades, así como, el número máximo de extracciones requeridas para la obtención de cada premio y su importe.

Esta información podrá tenerla el servicio de admisión.

2. Antes de iniciarse cada partida, y tras las operaciones de venta y recogida de cartones sobrantes, el Jefe de Mesa, una vez realizados los cálculos pertinentes anunciará:

a) El total de cartones vendidos de la serie o series correspondientes.

b) El importe de los premios de Bingo Ordinario, Línea, Bingo Bote Acumulativo y Bingo Interconexionado, y las cantidades destinadas a reserva.

c) El número de bola máximo, según orden de extracción, en la que proceda otorgar cada premio.

Asimismo, respecto a los posibles premios otorgados en la sesión anterior, a requerimiento de cualquier jugador o de la propia Dirección General de Administración Territorial, se facilitará información acerca de la modalidad premiada, la cuantía del premio y la sala o salas de bingo donde se hubieran otorgado.

3. Completada, en su caso, la combinación de números que da derecho al premio de Bingo Interconexionado, el Jefe de Sala donde el mismo se haya otorgado, lo comunicará a la Central Operativa del Bingo Interconexionado que coordina el desarrollo del juego de las salas adheridas, la cual comprobará el citado premio al objeto de que, antes de la apertura de la nueva sesión, las salas adheridas conozcan los importes correspondientes al nuevo premio de Interconexionado, a la reserva y el número máximo de bola con el que se obtiene el premio.

4. La comprobación de los premios se realizará en el modo previsto para el Bingo Ordinario en el Decreto 14/2003, de 30 de enero.

En tal caso, y mientras se realicen las operaciones de comprobación del cartón premiado, se suspenderá la celebración de esta modalidad de juego de bingo en la sala donde se hubiese otorgado dicho premio.

5. Verificada la obtención del premio de Bingo Interconexionado, el Jefe de Sala entregará al ganador o ganadores que lo hubieran obtenido, una copia del acta de la partida en la que se harán constar los datos del cartón y combinación premiada, así como el importe del premio total, el cual podrá variar dependiendo de los que puedan existir en la misma sesión según el número de jugadores premiados con el mismo. Asimismo, se hará constar la identidad completa, número de documento nacional de identidad o pasaporte y firma del ganador o ganadores del citado premio.

6. Al término de la sesión, y en función del número de jugadores que haya conseguido el premio, la Central Operativa comunicará a todas las salas y a la Dirección General de Administración Territorial, el número de premiados y el importe de los premios, a efectos de información y control de los mismos.

7. El pago del premio del Bingo Interconexionado se efectuará por medio de un cheque bancario, librado, en el plazo de 48 horas desde la obtención del premio, bien en la sala que lo hubiera otorgado o bien en el domicilio social de la Central Operativa, o en su caso, si así lo hace constar el jugador o jugadores agraciados, mediante orden de transferencia a la cuenta bancaria que determine.

Artículo 4. Infraestructura y medios técnicos para el Bingo Interconexionado.

1. Para la práctica de esta modalidad de juego del bingo se precisará una determinada y específica infraestructura técnica que garantice la transferencia de información entre las diferentes salas y la Central Operativa del Bingo Interconexionado de Castilla y León, a la cual, en todo caso, tendrá acceso la Dirección General de Administración Territorial y se ajustará a lo previsto en el artículo 27 del Decreto 14/2003, de 30 de enero.

Asimismo, para la práctica de esta modalidad de juego del bingo se precisará, además, disponer de los medios técnicos que se describen en el anexo de características técnicas de la orden.

2. Al amparo de lo dispuesto en el artículo 27, apartado 1 del Decreto 14/2003, de 30 de enero, con carácter bianual, la Central Operativa del Bingo Interconexionado presentará ante la Dirección General de Administración Territorial la auditoría que garantice el adecuado funcionamiento de la citada infraestructura técnica del sistema de Bingo Interconexionado, realizada por auditor externo, con los mismos perfiles que hayan servido de base para otorgar la autorización prevista en el artículo 5, apartado 3.

Artículo 5. Central Operativa del Bingo Interconexionado. Constitución y autorización.

1. De conformidad con lo previsto en el artículo 27. 1 del citado Decreto 14/2003, la unidad central de proceso de datos se denominará Central Operativa del Bingo Interconexionado de Castilla y León.

La Central Operativa del Bingo Interconexionado, será el centro de gestión, control y coordinación de todo el sistema de Bingo Interconexionado y estará a cargo de una entidad mercantil con forma de sociedad anónima, que será la responsable, ante la Dirección General de Administración Territorial, a todos los efectos de la gestión del sistema.

Compondrán esta sociedad gestora del sistema de Bingo Interconexionado, las entidades o empresas titulares de salas de bingo autorizadas para la práctica de esta modalidad de bingo de conformidad con lo dispuesto en el artículo 9 de la orden, en equivalencia a un paquete adicional de 1.000 acciones por cada sala.

2. Dicho ente gestor deberá de constituirse en el plazo máximo de 3 meses contados a partir de la entrada en vigor de la Orden.

3. Una vez que haya sido constituida, para poder explotar este sistema de Bingo Interconexionado, la Central Operativa del Bingo Interconexionado de Castilla y León deberá formalizar solicitud de autorización ante la Consejería de Presidencia y Administración Territorial, acompañando la siguiente documentación:

a) Copia, debidamente compulsada, de los estatutos de la sociedad.

b) Justificante de estar inscrita en el Registro Mercantil.

c) Copia, debidamente compulsada, de los contratos de adhesión que haya suscrito con las empresas titulares de salas de bingo que deseen integrar el sistema y que hayan sido autorizadas para la práctica de esta modalidad de bingo de conformidad con lo dispuesto en el artículo 9 de la Orden.

d) Justificación de disponer de suficientes medios técnicos que garanticen la continuidad y la seguridad en su actividad, debiendo funcionar mediante un único sistema informático, común para todas las salas adheridas, que deberá estar precintado de forma que resulte imposible cualquier intento de manipulación.

Dicha justificación se realizará por medio de certificado emitido por técnico superior informático, electrónico o de telecomunicaciones.

e) Documentación acreditativa de adaptación inicial y puesta en funcionamiento de los sistemas informáticos que vayan a permitir la operatividad del sistema tanto en la sociedad mercantil gestora del bingo interconexionado como en las distintas salas de bingo, junto con certificación del organismo correspondiente de esta Comunidad Autónoma, que podrá sustituirse por certificación de técnico competente, que acredite la revisión efectuada y su correcto funcionamiento.

A estos efectos, la sociedad mercantil proporcionará a todas las salas que vayan a interconectarse al mismo, el programa informático que vaya a utilizarse y que haya sido previamente autorizado por la Dirección General de Administración Territorial.

f) Justificante de haber constituido la fianza prevista en el artículo 8, apartado 2 de la Orden.

g) Compromiso de facilitar a la Dirección General de Administración Territorial y a los servicios de inspección y control competentes correspondientes la comprobación, inspección y control de la correcta transmisión de los datos entre las distintas salas de bingo y la Central Operativa.

h) Compromiso de prestar el servicio de interconexión para la práctica de esta modalidad de juego del bingo a las salas que lo soliciten.

4. La Dirección General de Administración Territorial estudiará la documentación presentada por la Central Operativa del Bingo Interconexionado de Castilla y León, pudiendo recabar cuanta información, documentos e informes estime pertinentes previa a la concesión de la autorización de explotación del sistema de Bingo Interconexionado a la Central Operativa.

5. La concesión de la citada autorización de explotación se otorgará por Orden de la Consejería de Presidencia y Administración Territorial.

En cualquier caso, transcurrido el plazo de tres meses sin que hubiera recaído resolución expresa, la solicitud se entenderá estimada.

Artículo 6. Funcionamiento y garantías del sistema.

1. La Central Operativa del Bingo Interconexionado estará en funcionamiento durante el horario de apertura de las salas de bingo y deberá disponer de los medios técnicos que garanticen la continuidad y seguridad en su funcionamiento.

A estos efectos, por la Dirección General de Administración Territorial podrá exigirse la realización periódica de las auditorías de seguridad informática y de telecomunicaciones que se estimen pertinentes.

2. En cualquier caso, deberá garantizarse la transferencia de información de cada sala a la Central Operativa, como condición indispensable para la participación en el Bingo Interconexionado.

Esta información estará a entera disposición de la Dirección General de Administración Territorial, a los efectos de su control e inspección.

Asimismo, el sistema debe permitir en cualquier momento que, por parte de los servicios de inspección, pueda consultarse desde la Central Operativa su legal funcionamiento y el bloqueo automático de todas las terminales instaladas en las diferentes salas de bingo acordada, en su caso, mediante resolución de la Dirección General de Administración Territorial.

3. Las salas de Bingo adheridas al sistema remitirán a la Central Operativa, tras la última partida de cada sesión, el importe de las cantidades acumuladas al objeto de que dicha Central, una vez procesados todos los datos, comunique a todas las salas interconectadas, antes de su apertura, el importe del premio, de la reserva y el número de orden de bola con el que se obtiene el premio.

La remisión de dicha información es condición indispensable para la participación en esta modalidad de juego.

4. Al principio de cada sesión, las salas adheridas al sistema vendrán obligadas a efectuar una comunicación inmediata de apertura a la Central Operativa.

En dicha comunicación se solicitará de la Central los importes del premio, de la reserva y el número de orden de bola con el que se obtiene el premio.

En el supuesto de que por cualquier eventualidad, no se pudiere realizar la comunicación informática, la transmisión se efectuará a través del sistema adecuado para posibilitar la introducción de datos en la sala.

5. Si durante el desarrollo de la partida, por cualquier eventualidad, la información no se pudiera transmitir o recibir correctamente, se suspenderá la práctica de esta modalidad de Bingo Interconexionado en la sala o salas donde estuviera localizado el problema.

6. En el supuesto de que sea imposible la transmisión informática de los datos, las salas de bingo adheridas estarán obligadas a comunicar los datos necesarios por medio técnico adecuado para determinar el importe detraído a efectos de esta modalidad. El incumplimiento de tal obligación supondrá la exclusión del sistema, sin perjuicio de la aplicación de la sanción correspondiente, además, en tales supuestos de incumplimiento, la sala será responsable frente al jugador, en su caso, del pago del premio que le pudiera corresponder.

Artículo 7. Obligaciones bancarias.

1. Las cantidades detraídas diariamente para la formación del premio del Bingo Interconexionado, así como para su reserva, serán ingresadas, dentro de las 24 horas del primer día hábil siguiente a la finalización de cada sesión, en una cuenta exclusiva y específicamente abierta al efecto en alguna entidad financiera por la sociedad gestora del sistema.

Esta cuenta se denominará con la leyenda «Bingo Interconexionado» y su estructura deberá distinguir las cantidades asignadas a premio y a reserva, con inclusión de la fecha de la sesión en que se han generado.

2. La información relativa a la identificación de la entidad de crédito, sucursal, número de cuenta, así como a la persona o personas autorizadas para la disposición de dicha cuenta, deberá ser notificada a la Dirección General de Administración Territorial con carácter previo a la puesta en práctica de dicha modalidad de juego.

Asimismo, cualquier modificación de los datos señalados en el párrafo anterior, deberá ser notificada a la Dirección General de Administración Territorial.

3. El dinero depositado en dicha cuenta únicamente podrá ser utilizado para el pago de los premios del Bingo Interconexionado, así como para traspasar las cantidades de la reserva a premio, quedando prohibido su empleo para otros fines.

4. El contrato de la cuenta bancaria que se suscriba deberá recoger expresamente la afectación de su saldo al pago de este premio y contener una cláusula que establezca la autorización a dicha entidad para remitir a la Dirección General de Administración Territorial, con periodicidad mensual, un duplicado de la información de los movimientos de dicha cuenta.

Artículo 8. Obligaciones formales de las salas adheridas al sistema de Bingo Interconexionado.

1. Para la implantación de la modalidad del Bingo Interconexionado, será preciso que estén autorizadas para su implantación al menos el 60% de las salas de bingo radicadas en la Comunidad de Castilla y León.

2. La sociedad encargada de la gestión del sistema de Bingo Interconexionado deberá constituir una fianza adicional por un importe de 300.500 €, independiente de aquellas que tengan las empresas que se adhieran al sistema, en la forma prevista en el artículo 20 del citado Decreto 14/2003, de 30 de enero.

Esta fianza estará afecta, exclusiva y solidariamente junto con las que tengan constituidas las salas de bingo adheridas al sistema, al pago de los premios de la explotación de esta modalidad de bingo.

3. La ejecución total o parcial de la fianza, realizada por el Organismo competente, traerá consigo cautelarmente, sin perjuicio de las consecuencias sancionadoras a que diera lugar, la suspensión automática de la explotación de tal modalidad de bingo.

Una vez repuesta la fianza en la cuantía y forma correspondiente, procederá el levantamiento de la suspensión cautelar de la explotación de la modalidad de Bingo Interconexionado.

Artículo 9. Autorización para la práctica de la modalidad de Bingo Interconexionado.

1. El establecimiento de esta modalidad del Bingo Interconexionado requerirá previa autorización de la Dirección General de Administración Territorial, que deberá ser solicitada por la entidad titular de la sala o empresa de servicios que tenga la gestión de la sala y que esté interesada en practicar esta modalidad de juego de bingo, a cuyo efecto deberá de aportarse la documentación relacionada en el artículo 47 del citado Decreto 14/2003.

De conformidad con lo establecido en el artículo 27 del Decreto 14/2003, de 30 enero, el solicitante deberá acompañar certificado emitido por Técnico Superior Informático, Electrónico o de Telecomunicaciones que acredite que dispone de los medios técnicos necesarios para el desarrollo de esta modalidad de juego de bingo y que se especifican en el Anexo a la Orden.

2. Asimismo, según dispone el artículo 50, apartado 1, párrafo segundo del Decreto 14/2003, de 30 enero, la sala que desee acogerse a esta modalidad de juego preceptivamente deberá estar desarrollando la modalidad de Bingo Bote Acumulativo.

3. Si la solicitud o la documentación adoleciesen de defectos subsanables se requerirá al interesado a fin de que los subsane en el plazo de diez días. Transcurrido dicho plazo sin que los defectos fueren subsanados, se le tendrá por desistido de su petición previa resolución que deberá ser dictada en los términos previstos en el artículo 42 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administración Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

Las solicitudes serán resueltas en el plazo máximo de tres meses por la Dirección General de Administración Territorial, entendiéndose estimadas si en dicho plazo no recae resolución expresa.

Artículo 10. Adhesión al sistema de Bingo Interconexionado.

1. Las salas de bingo que, vigente el sistema y en funcionamiento, deseen solicitar su adhesión al mismo para la práctica de esta modalidad de Bingo Interconexionado, deberán aportar la siguiente documentación:

a) La correspondiente autorización administrativa que habilita para la práctica de esta modalidad de juego de bingo.

b) Certificación de la aportación económica necesaria para asimilarse al resto de salas adheridas que ya vinieran jugando a esta modalidad señalada.

2. La aportación económica que deberá realizar la sala solicitante, será proporcional al saldo que arroje el fondo constituido para premio y reserva de esta modalidad el día inmediato anterior a aquel en que le sea autorizada la adhesión al sistema, obtenida de la siguiente forma:

a) Se determinará el porcentaje de ventas mensuales de la sala con respecto al resto de las adheridas al sistema, con referencia al mes anterior a la solicitud. Para las salas de nueva apertura, se fijarán sus ventas conforme al promedio determinado para las equivalentes en categoría y aforo.

b) La cifra porcentual así obtenida, se multiplicará por la cuantía del premio más reserva del Bingo Interconexionado, en el día anterior a la adhesión y el resultado de dicho producto será la cantidad final a ingresar.

c) De la nueva aportación al Bingo Interconexionado, de no estar éste completo, el 60% se destinará al premio y el 40% restante a la reserva del mismo. De estar completo, la nueva aportación se destinará en su totalidad a reserva.

Artículo 11. Renuncia o exclusión del sistema de Bingo Interconexionado.

1. La permanencia mínima de las salas de bingo autorizadas para la práctica de esta modalidad de juego de bingo será de un año desde la puesta en funcionamiento del sistema en la sala, excepción hecha del cierre definitivo de la sala que se estará a lo dispuesto en el artículo 54 del Decreto 14/2003.

2. La empresa de bingo acogida al sistema de Bingo Interconexionado que posteriormente desee excluirse del mismo deberá comunicarlo por escrito a la Dirección General de Administración Territorial, dejando de efectuar las detracciones correspondientes a partir de la fecha que fije la Dirección General de Administración Territorial mediante resolución dictada al efecto.

Una vez excluido del sistema, la empresa no podrá volver a solicitar autorización para la práctica de esta modalidad de bingo hasta que no haya transcurrido un año desde la fecha en que surtió efecto la exclusión.

Con independencia de lo dispuesto en el apartado anterior, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 53, apartado 2, párrafo segundo, del Decreto 14/2003, las cantidades con las que hubieran contribuido la sala en cuestión al premio o reserva de esta modalidad no les serán reintegradas ni por la Central Operativa ni por las restantes salas que continúen en el sistema de Bingo Interconexionado.

3. En los supuestos de extinción de la sociedad gestora del Bingo Interconexionado o de que todas las salas integradas en el sistema de Bingo Interconexionado decidiesen su exclusión y abandono de esta modalidad de bingo, la Consejería de Presidencia y Administración Territorial dejará sin efecto la autorización de explotación haciendo referencia a la aplicación, respecto a las cantidades que existieran acumuladas, de lo dispuesto en el artículo 53.2 del Decreto 14/2003.

DISPOSICIÓN FINAL

Única. Entrada en vigor.

La Orden entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de Castilla y León».

ANEXO

Características técnicas del sistema de bingo interconexionado

El sistema de Bingo Interconexionado facilitará la gestión y los controles necesarios para dar soporte al juego de premios interconexionados, compartidos entre las salas que estén asociadas a esta modalidad de juego.

Siguiendo las directrices del artículo 27 del Decreto 14/2003, de 30 de enero, el esquema funcional básico constará de un Servidor Central ubicado en la Central Operativa del Bingo Interconexionado, los Servidores de sala de las diferentes salas de Bingo remotas autorizadas, y los elementos necesarios para interconectar estos sistemas de forma segura, garantizando la autenticación de las salas que se conectan, y la integridad, autenticidad y confidencialidad de los datos que se intercambian.

El servidor central de la Central Operativa del Bingo Interconexionado de Castilla y León se encargará de mantener las conexiones, para la recogida «on line» de toda la información que se va produciendo en las salas, validando las detracciones y comprobando en todo momento la exactitud de la entrega de los premios interconectados a la sala premiada.

El módulo principal debe disponer de las siguientes funcionalidades:

• Control de autorizaciones para los diferentes parámetros de la aplicación.

• Funcionamiento en paralelo con otra máquina para «Backup».

• Comunicación cifrada para garantizar la autentificación y la no manipulación de información.

• Módulo de validación y autorización de salas que se conectan.

• Actualización automática de firmas de autentificación con las salas conectadas.

• Actualización de los módulos de las salas.

• Recuperación de información de las salas que pierdan temporalmente la conexión.

• Control de las partidas individualmente de cada una de las salas conectadas.

• Envío de mensajes de aviso a las salas conectadas.

• Almacenamiento de la información generada de cada partida y sala.

• Estadísticas.

La central deberá tener una línea de comunicaciones suficientemente dimensionada para permitir una conexión fluida con todas y cada una de las salas, garantizando la velocidad necesaria para el correcto funcionamiento del juego. Contará también con una línea de respaldo que entre como «backup» en caso de fallo de la línea principal.

Además de la línea de «backup», en la central se dispondrá también de un servidor de respaldo y la electrónica de red pertinente para seguir funcionando en caso de caída del servidor o del «router» principal.

Cada *servidor de sala*, apoyándose en el hardware adecuado, mantendrá la comunicación en todo momento con el sistema central, enviando los datos de las partidas así como las extracciones de bolas, para permitir el control exacto en todo momento de las detracciones aportadas a los premios interconectados y la validación «on line» de los premios que se puedan dar en la sala.

El módulo de sala debe disponer de las siguientes características:

• Comunicación cifrada.

• «Backup» de datos «offline» protegida ante cualquier manipulación externa.

• Autoactualización bajo parámetros de seguridad para mantenimiento «on line». Sólo desde Módulo Central.

• Recepción de información desde puerto serie para facilitar la conexión con la aplicación de mesa de la sala.

• Sincronización de tiempo con el servidor central para mantener un orden cronológico exacto en todas las salas.

• Recogida de información del jugador para el pago del premio.

La conexión de cada sala con la central se realizará sobre una línea principal que garantice la velocidad necesaria en la comunicación de los datos para poder desarrollar correctamente la dinámica del juego, y una línea de respaldo, que se empleará como «backup» en caso de fallo de la línea principal.

En caso de la imposibilidad física de una conexión con la central, se almacenarán los datos generados en las partidas en ficheros protegidos, para su posterior envío y validación en el momento que se restaure la conexión.

La *comunicación* entre cada una de las salas y la central se realizará utilizando los certificados de seguridad a que hace referencia el Capítulo I del Título II de la Ley 59/2003, de Firma Electrónica, que cada una de las salas debe adquirir al obtener la autorización para integrarse en el sistema de Bingo Interconexionado.

Los datos mínimos para la creación del certificado para una sala serán la dirección IP del Servidor de Sala, el horario permitido de conexión para dicha sala, y la información que sea necesario conocer de la misma, como por ejemplo, los datos fiscales.

Para poder obtener el certificado de la sala, en cada una de ellas se nombrará un representante legal a efectos del certificado, y será requisito imprescindible que dicho representante se persone en la Oficina de Acreditación con su DNI en vigor.

La Central Operativa y las salas se conectarán a través de un servicio de Red Privada Virtual. Para garantizar la seguridad de estas conexiones se deberá especificar la tecnología de autenticación y cifrado a emplear, siendo el mínimo exigible en este último caso la tecnología 3DES. Los equipos de

comunicación utilizados para establecer estas rutas virtuales («routers») deberán tener funcionalidades de «firewall», para garantizar la seguridad de las mismas.

Los ficheros con datos de carácter personal necesarios para la implantación de la infraestructura deberán ser inscritos en el Registro de la Agencia Española de Protección de Datos (AGPD), según determina la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal, y atenerse a la normativa que competa.

h) Castilla-La Mancha

§ 125 DECRETO 176/2002, DE 10 DICIEMBRE. APRUEBA EL REGLAMENTO DEL JUEGO DEL BINGO DE CASTILLA-LA MANCHA

(DOCM núm. 158, de 20 diciembre [LCLM 2002, 365])

El Estatuto de Autonomía de Castilla-La Mancha declara, en su artículo 31.1.21ª, que la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha asume la competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas, con exclusión de las Apuestas Mutuas Deportivo-Benéficas.

Mediante el Real Decreto 377/1995, de 10 de marzo, se transfirieron a la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha las funciones y servicios en materia de casinos, juegos y apuestas, habiendo ejercido la Administración regional las competencias correspondientes a partir de entonces.

La experiencia acumulada en el ejercicio de las mencionadas competencias y la voluntad de las Cortes Regionales de dotar a la Comunidad Autónoma de una Ley que, además de regular adecuada y globalmente cuanto se refiriese al juego, lo hiciera atendiendo a las circunstancias sociales, económicas y administrativas de Castilla-La Mancha, determinaron la aprobación de la vigente Ley 4/1999, de 31 de marzo, del Juego de Castilla-La Mancha. Norma llamada a constituir el marco de referencia de un cuerpo normativo propio en materia de juegos de suerte, envite o azar, en cuya conformación se inscribe la presente norma reglamentaria.

En efecto, la Ley del Juego de Castilla-La Mancha, en su disposición final primera, encomienda al Consejo de Gobierno la aprobación de las disposiciones reglamentarias previstas en la misma; entre las que, obviamente, se incluye el Reglamento del Juego del Bingo. Mandato a cuyo cumplimiento se encamina la aprobación del presente Decreto.

En cuanto al contenido del Reglamento, debe significarse que, como no podía ser de otra forma, a su través se ha procedido a concretar los principios, mandatos y directrices de la Ley de Juego, en relación con el subsector del bingo; procurándose, al mismo tiempo, la agrupación en una única norma de la regulación de todos los aspectos de la materia; obviando, en la medida de lo posible, las remisiones a otras disposiciones, que tan poco contribuyen a la claridad y a la consiguiente seguridad jurídica de quienes están llamados a sujetar su actividad a sus determinaciones.

En su virtud, a propuesta de la Consejera de Administraciones Públicas, de acuerdo con el dictamen del Consejo Consultivo de Castilla-La Mancha y previa deliberación del Consejo de Gobierno, en su reunión de fecha 10 de diciembre de 2002, dispongo:

Artículo Único.

Se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de Castilla-La Mancha que a continuación se inserta.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única.

Queda derogado el Decreto 16/1998, de 17 de marzo, por el que se regulan las modalidades de los premios de bingo acumulativo y de prima, así como cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo dispuesto en el presente Decreto y en el Reglamento aprobado por el mismo.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se faculta al titular de la Consejería de Administraciones Públicas o, en su caso, al que lo sea de la Consejería en cada momento competente en materia de juegos de suerte, envite o azar, para dictar las disposiciones necesarias para la aplicación y desarrollo del Reglamento aprobado por el presente Decreto; incluyendo la posible modificación de los porcentajes destinados a las distintas modalidades

de premios y de sus cuantías, así como la del valor facial de los cartones, previo informe de la Consejería de Economía y Hacienda.

Segunda.

El presente Decreto entrará en vigor el 1 de enero de 2003.

REGLAMENTO DEL JUEGO DEL BINGO

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

CAPÍTULO I

Objeto y ámbito

Artículo 1. Objeto.

El presente Reglamento tiene por objeto la regulación, en sus distintos aspectos, del juego del bingo, entendiéndose por tal el consistente en una lotería jugada sobre noventa números, del uno al noventa, ambos inclusive, teniendo los jugadores como unidad de juego cartones debidamente homologados.

Artículo 2. Ámbito.

Se incluyen en el ámbito de aplicación del presente Reglamento:

a) Los establecimientos sitos en la Región donde se desarrolle o se pretenda desarrollar el juego del bingo.

b) Las empresas y entidades que sean o pretendan ser titulares de salas de bingo en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha.

c) Las empresas dedicadas a la fabricación y/o comercialización de máquinas y elementos materiales específicos para la práctica del juego del bingo en establecimientos públicos de Castilla-La Mancha.

CAPÍTULO II

Régimen General

Artículo 3. Régimen jurídico.

La instalación y funcionamiento de salas de bingo, así como la organización y desarrollo de los juegos que en ellas se practiquen, se sujetará a lo dispuesto en la Ley 4/1999, de 31 de marzo, del Juego de Castilla-La Mancha, en el Catálogo de Juegos y Apuestas de Castilla-La Mancha, en el presente Reglamento y, eventualmente, en cuantas normas y disposiciones se dicten en su sustitución, desarrollo y cumplimiento.

Artículo 4. Autorizaciones.

1. El ejercicio de las actividades reguladas en el presente Reglamento requerirá autorización administrativa previa, en los términos y condiciones previstos en el mismo. Dichas autorizaciones tendrán carácter temporal y su renovación tendrá carácter reglado, debiendo ser concedida siempre que se cumplan los requisitos exigidos por la legislación vigente en el momento de su solicitud.

2. Las citadas autorizaciones no podrán cederse ni ser explotadas a través de terceras personas. No obstante, la Administración podrá autorizar su transmisión en los casos y condiciones previstos en este Reglamento.

3. En los procedimientos relativos a las materias objeto de la presente norma, los efectos del silencio administrativo se entenderán desestimatorios, salvo previsión expresa en contrario.

4. Las autorizaciones deberán ser revocadas en los términos y condiciones previstos en el presente Reglamento.

Artículo 5. Publicidad.

1. Será libre la publicidad sobre las actividades relacionadas con el juego del bingo que se realice en el interior de las salas de bingo, siempre que la misma no se efectúe durante el desarrollo de las partidas; así como la realizada en los medios de comunicación especializados, en el contexto de una oferta turística global y la nominativa derivada del patrocinio.

2. Se entenderán autorizadas las siguientes actividades publicitarias de las salas de bingo:

a) La instalación en la fachada de las salas de bingo de un máximo de dos rótulos o indicadores nominativos.

b) La elaboración y obsequio de objetos publicitarios de escaso valor económico, tales como llaveros, ceniceros, bolígrafos, encendedores, o similares, con el nombre y/o anagrama de las empresas relacionadas con el juego del bingo o de las salas de bingo autorizadas. A tales efectos, se entenderá que tales objetos publicitarios tienen escaso valor económico cuando su precio de mercado no exceda de tres euros o el que en cada momento se determine por Orden de la Consejería de Administraciones Públicas.

3. Requerirá autorización de la Dirección General de Administración Local cualquier otro tipo de publicidad de las actividades relacionadas con el juego del bingo, que será otorgada o denegada de forma motivada.

4. Queda prohibida en Castilla-La Mancha la publicidad de las actividades relativas al juego del bingo, que se realice al margen de lo previsto en los apartados anteriores.

TÍTULO II

EMPRESAS Y ENTIDADES TITULARES DE SALAS DE BINGO

CAPÍTULO I

Concepto y requisitos generales

Artículo 6. Concepto.

Tendrán la consideración de empresas y entidades titulares de salas de bingo aquellas que dispongan de, al menos, una autorización de instalación de sala de bingo en la Región y, en consecuencia, se encuentren inscritas en el Registro de Empresas y Entidades Titulares de Salas de Bingo.

Artículo 7. Requisitos.

1. Podrán ser empresas y entidades titulares de salas de bingo:

a) Las empresas constituidas bajo la forma de sociedad mercantil.

b) Las entidades sin ánimo de lucro.

2. Las entidades sin ánimo de lucro que pretendan ser titulares de salas de bingo habrán de tener más de tres años de ininterrumpida existencia legal y de funcionamiento.

3. Las sociedades mercantiles que pretendan ser titulares de salas de bingo deberán reunir los siguientes requisitos:

a) Tener por objeto social la explotación de una o varias salas de bingo y, en su caso, de los restantes juegos de azar que en ellas pudieran autorizarse, así como de los servicios complementarios.

b) Tener nacionalidad española o de un país miembro de la Unión Europea.

c) Tener el capital social totalmente desembolsado, dividido en acciones o participaciones nominativas, y en la cuantía prevista en la legislación mercantil.

Artículo 8. Prohibiciones y limitaciones.

1. No podrán ser titulares de las autorizaciones necesarias para la organización y explotación de salas de bingo, las entidades mercantiles en cuyo capital participen personas o cuyos administradores se encuentren en alguna de las siguientes circunstancias:

a) Tener antecedentes penales por delito doloso de falsedad o contra las personas, contra el patrimonio y contra el orden socioeconómico o contra la Hacienda Pública. No obstante, la inexistencia de antecedentes penales por delitos dolosos contra el orden socioeconómico no será exigible a los administradores de las aludidas entidades mercantiles.

b) Estar en situación de quebrado no rehabilitado y quienes habiéndose declarado en estado legal de suspensión de pagos o concurso de acreedores hayan sido declarados insolventes definitivos.

2. Dicha prohibición se hará extensiva a las entidades sin ánimo de lucro de cuyos órganos de gobierno formen parte personas físicas que se encuentren en alguna de las situaciones previstas en el número anterior.

3. Tampoco podrán ser titulares de las autorizaciones necesarias para la organización y explotación de salas de bingo las empresas y entidades que no se encuentren al corriente en el cumplimiento

de las obligaciones tributarias frente a la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha derivadas de los tributos específicos sobre el juego.

4. Dentro de la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha ninguna persona, natural o jurídica, podrá tener participación en el capital ni ostentar cargos directivos en más tres empresas titulares de salas de bingo.

5. La participación directa o indirecta de capital extranjero en las empresas titulares de salas de bingo no podrá exceder, en ningún caso, de la proporción establecida en la legislación estatal vigente.

6. Si con posterioridad al otorgamiento de la autorización de instalación de la sala se incurriese en alguna de las causas de incapacidad señaladas en los números precedentes, se procederá a la revocación de aquélla, previa la tramitación del correspondiente procedimiento en el que se dará audiencia a los interesados. Revocada la autorización, ésta no podrá volver a otorgarse en tanto no haya desaparecido la causa que motivó la revocación.

Artículo 9. Documentación.

Las empresas o entidades titulares de salas de bingo deberán mantener en todo momento en las salas de que sean titulares, a disposición de los agentes de la Autoridad, los siguientes documentos:

a) Autorización de instalación de la sala.

b) Autorización de funcionamiento.

c) Relación del personal de la sala, con expresión de su grupo y categoría profesional.

d) Copia de los documentos que acrediten la homologación del material de juego utilizado en la sala para la práctica del juego del bingo.

e) Cartas de pago de los tributos específicos sobre el juego correspondientes a los últimos cuatro años.

Artículo 10. Obligaciones de Información.

1. Dentro del mes de enero de cada año, las empresas y entidades titulares de salas de bingo deberán remitir a la Delegación Provincial de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha competente por razón del territorio, el estado de las cuentas de ingresos y gastos derivados del funcionamiento de la sala durante el año inmediatamente anterior.

2. Los cambios que se produzcan en los Consejos de Administración u órganos equivalentes o en las Juntas Directivas de las empresas o entidades titulares de salas de bingo deberán ser comunicados a la Dirección General de Administración local en el plazo de un mes, acompañando los certificados de antecedentes penales de los nuevos miembros, si los hubiere.

3. La transmisión de acciones o participaciones de empresas dedicadas a la explotación del juego del bingo deberá ser comunicada a la Dirección General de Administración Local en el plazo de un mes, a contar desde el día en que dicha transmisión se haya producido. A tal efecto, se adjuntará la documentación acreditativa de dicha transmisión con especificación de la nueva distribución resultante del capital social.

4. En todo caso, las empresas o entidades titulares de salas de bingo estarán obligadas a facilitar a la Consejería de Administraciones Públicas la información que ésta recabe para el cumplimiento de sus funciones de control, coordinación y estadística.

CAPÍTULO II

Registro de empresas y entidades titulares de salas de bingo

Artículo 11. Objeto.

1. Las empresas y entidades autorizadas para la organización y explotación de salas de bingo deberán ser inscritas en el Registro de Empresas y Entidades Titulares de Salas de Bingo.

2. La gestión del aludido Registro corresponderá a la Dirección General de Administración Local.

Artículo 12. Inscripción.

Otorgada a una empresa o entidad su primera autorización de instalación de sala de bingo, la Dirección General de Administración Local inscribirá de oficio a aquélla en el Registro de Empresas y Entidades Titulares de Salas de Bingo.

Artículo 13. Cancelación de las inscripciones.

1. Será causa de cancelación de la inscripción la falta de disposición de, al menos, una autorización de instalación de sala de bingo durante un período ininterrumpido de seis meses.

2. La cancelación de la inscripción será acordada, en su caso, por la Dirección General de Administración local, previa la instrucción del correspondiente procedimiento con audiencia de los interesados.

TÍTULO III

AUTORIZACIONES DE LAS SALAS DE BINGO

Artículo 14. Autorizaciones preceptivas.

La instalación y puesta en funcionamiento de una sala de bingo en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha requerirá la previa obtención de la autorización de instalación de la misma, así como de la posterior autorización de funcionamiento, en los términos y a través de los procedimientos establecidos en el presente Título.

CAPÍTULO I

Autorización de instalación

Artículo 15. Definición.

La autorización de instalación es el acto administrativo que habilita a su titular para proceder a la realización de las obras y acondicionamientos necesarios para la instalación de una sala de bingo en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha, una vez obtenidas las preceptivas licencias municipales.

Artículo 16. Procedimiento.

1. La autorización de instalación se solicitará ante la Dirección General de Administración local y habrá de ser concedida, en su caso, por dicho Centro directivo.

2. La solicitud deberá reunir los requisitos exigidos al efecto por la normativa reguladora del procedimiento administrativo común, y en ella se indicarán tanto las modalidades de premios del juego del bingo de carácter opcional que, en su caso, pretenden desarrollarse en el establecimiento como las concretas cuantías de premios por las que se opta, de entre las señaladas como posibles para cada modalidad de premio en los artículos 52 y 53 del presente Reglamento.

3. Cuando la solicitud se formule por una entidad sin ánimo de lucro, deberán acompañarse, además, los siguientes documentos y justificaciones:

a) Certificación literal del acuerdo adoptado por el órgano de gobierno de la entidad estatutariamente competente en orden a la solicitud de la autorización.

b) Certificación del Secretario u órgano equivalente, en la que se contenga la relación completa de los miembros del órgano de gobierno de la entidad, con indicación de sus cargos, domicilio, profesión, nacionalidad, número de Documento Nacional de Identidad o, en su caso, pasaporte o documento equivalente.

c) Certificación del Registro de Asociaciones o Fundaciones o, en su caso, del correspondiente a la naturaleza de la entidad, expresivo de la fecha de inscripción en el mismo.

d) Estatutos vigentes de la entidad, cuyo texto habrá de estar adverado por el Secretario u órgano similar de la misma, y visado por el Presidente.

e) Memoria aprobada por el órgano de gobierno de la entidad, suscrita por el Secretario u órgano equivalente, y visada por el Presidente, en la que se hará constar: el número de socios o miembros de la entidad, la relación valorada de sus bienes, el número de reuniones celebradas por el órgano de gobierno durante los tres años anteriores a la fecha de la solicitud y su consignación en el Libro de Actas.

f) La liquidación de los presupuestos de ingresos y gastos, correspondientes a los dos últimos años.

g) La relación concreta y detallada de las actividades sociales llevadas a cabo por la entidad durante los dos años anteriores a aquel en el que se formalice la solicitud.

4. Por su parte, cuando la solicitud se formule por una sociedad mercantil, deberán presentarse, además de la propia solicitud, los siguientes documentos:

a) Copia o fotocopia autenticada de la escritura de constitución y, en su caso, de las de modificación de la sociedad, debidamente inscritas en el Registro Mercantil, en la que habrá de constar el nombre y apellidos o la razón social de los socios, con la cuota de participación de los mismos, y copia de los Estatutos.

b) Certificación conteniendo la relación completa de los miembros del órgano de gobierno de la

sociedad, con indicación de sus cargos, domicilio, profesión, nacionalidad, número de Documento Nacional de Identidad o, en su caso, pasaporte o documento equivalente.

c) Fotocopia autenticada del Código de Identificación Fiscal.

5. Con independencia de los documentos señalados en los números precedentes, a la solicitud de autorización de instalación de sala de bingo se acompañarán, en todo caso, los siguientes documentos:

a) Certificado del Registro Central de Penados y Rebeldes de los miembros del órgano de gobierno, si se trata de entidades sin ánimo de lucro, o de los administradores y consejeros, para el caso de sociedades mercantiles.

b) Justificante de la constitución de la fianza prevista en el artículo 20 del presente Reglamento.

c) Plano de situación del edificio donde se localiza la sala de bingo, a escala 1/1.000, haciéndose constar, en su caso, la existencia y ubicación de todas aquellas salas de bingo que se encuentren en un radio de 2.000 metros de aquella cuya autorización se solicita.

d) Plano o planos de planta del local, a escala 1/100, con su configuración futura.

e) Planos de sección y fachada.

f) Plano de electricidad, con indicación de los puntos de luz de la sala, así como de las luces de señalización y emergencia, monitores y pantallas o paneles electrónicos previstos.

g) Plano de ventilación.

h) Plano indicativo de las medidas de seguridad.

i) Memoria descriptiva del local, en la que deberá constar el estado general del mismo, superficie total del establecimiento, aforo que se solicita, superficie de cada una de las áreas en las que se distribuya la sala de bingo, situación de las puertas ordinarias y de emergencia, medidas de seguridad activas y pasivas a instalar, situación de la mesa de juego, del aparato o aparatos extractores de bolas, de los paneles informativos, de los monitores o aparatos equivalentes y demás elementos necesarios para la práctica del juego del bingo o de otros juegos autorizados, ubicación y dotación de los aseos, servicio de bar e instalaciones complementarias.

j) Certificación acreditativa de la seguridad y solidez del local.

k) Documentación acreditativa de la disponibilidad del local, por un período equivalente, al menos, a aquel por el que haya de concederse, en su caso, la autorización de instalación.

6. Los documentos relacionados en las letras c) a j), ambas inclusive, del número anterior estarán suscritos por Arquitecto y visados por el correspondiente Colegio Profesional.

7. Los documentos indicados en los números 3, 4 y 5 del presente artículo se presentarán por duplicado.

8. Presentada en forma la solicitud y la documentación adjunta, la Dirección General de Administración Local, previos los informes que considere pertinentes, resolverá lo procedente sobre la autorización solicitada.

9. Concedida la autorización de instalación, sus efectos quedarán condicionados a la correspondencia de las obras e instalaciones con el proyecto y planos presentados, a la obtención tanto de las correspondientes licencias municipales de obras y de apertura como de la autorización de funcionamiento por la Delegación Provincial de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha que corresponda.

Artículo 17. Vigencia y renovación.

1. La autorización de instalación tendrá un período de validez de cinco años, a partir de la fecha de su concesión, pudiendo renovarse por períodos sucesivos de igual duración, siempre que el local y la empresa o entidad titular de la autorización cumplan los requisitos exigidos por la normativa vigente al tiempo de solicitarse la renovación.

2. La renovación se llevará a cabo, en su caso y previa la oportuna inspección, por la Delegación Provincial de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha; debiendo solicitarse, necesariamente, dentro del último semestre de vigencia de la autorización cuya renovación se interesa y, en todo caso, con un mes de antelación a su fecha de caducidad.

3. La solicitud de renovación deberá acompañarse de certificación suscrita por Arquitecto, y visada por el correspondiente Colegio profesional, acreditativa de los siguientes extremos:

a) Mantenimiento de las condiciones de seguridad y solidez del local y de su aptitud para el uso a que se destina, de acuerdo con la normativa aplicable.

b) Mantenimiento de la exacta correspondencia de los locales e instalaciones de la sala de bingo

con las que constaban en el proyecto que sirvió de base para la concesión de la autorización de instalación y, en su caso, con las que figuraban en los proyectos de reforma autorizados.

c) Estado de funcionamiento de las instalaciones de protección contra incendios exigidas legalmente y vigencia de los certificados de ignifugación de los materiales y elementos instalados en la sala de bingo.

4. Agotada la vigencia de la autorización de instalación sin que se haya solicitado su renovación en el plazo previsto al efecto, se producirá su caducidad, que será declarada de oficio por la correspondiente Delegación Provincial de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha.

Los efectos de la caducidad de la autorización de instalación no quedarán supeditados, en ningún caso, a la declaración de la misma por la correspondiente Delegación Provincial.

5. Sin perjuicio de lo dispuesto en los apartados precedentes, las empresas y entidades titulares de las autorizaciones de instalación podrán obtener de la Dirección General de Administración local, previa la correspondiente solicitud, la extinción de las mismas antes de la finalización de su período de validez.

Artículo 18. Revocación.

1. Con independencia de la revocación que pueda acordarse a resultas del ejercicio de la potestad sancionadora, son causas de revocación de las autorizaciones de instalación:

a) El incumplimiento de alguno de los requisitos esenciales exigidos para la concesión de la autorización de instalación de la sala de bingo o para la obtención de la autorización de funcionamiento.

b) La falta de reposición de las fianzas previstas en el artículo 20 del presente Reglamento, en los plazos señalados al efecto, salvo que tal reposición se produzca durante la tramitación del procedimiento de revocación.

c) La falta de pago en período voluntario de los tributos específicos sobre el juego, por parte de la empresa o entidad titular de la autorización, en los términos establecidos en el presente Reglamento.

d) La falta sustancial de acomodación del establecimiento construido al contenido de la documentación presentada para obtener la autorización de instalación.

e) La falta de solicitud ante la Delegación Provincial de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha que corresponda de la autorización de funcionamiento en el plazo de un año a contar desde el día siguiente a la notificación de la concesión de la autorización de instalación.

f) La denegación de la autorización funcionamiento, una vez que dicha denegación sea firme en vía administrativa.

g) La pérdida por la empresa o entidad titular de la sala de bingo de la disponibilidad jurídica sobre el local donde se ubica la misma.

h) La caducidad o revocación firme de la licencia municipal de apertura.

i) La falta de apertura de la sala en el plazo establecido en el artículo 23.6 de este Reglamento, salvo que la misma se produzca durante la tramitación del correspondiente procedimiento de revocación.

j) La falta de funcionamiento de la sala de bingo durante un tiempo superior a la mitad del período de apertura autorizado conforme a su calendario anual de funcionamiento.

2. También se podrán revocar las autorizaciones de instalación como consecuencia de la adopción de nuevos criterios de apreciación. En este caso, la revocación comportará el resarcimiento de los daños y perjuicios que se causaren.

3. En el procedimiento de revocación se dará audiencia, tanto a la empresa o entidad titular de la autorización, como a cuantos puedan tener interés en el mismo.

Artículo 19. Transmisión.

1. La transmisión de la autorización de instalación deberá ser previamente autorizada por la Dirección General de Administración Local.

2. A tal efecto, la entidad o empresa adquirente presentará, además del documento que acredite su disponibilidad jurídica sobre el local donde se ubica la sala de bingo, el resto de documentos de naturaleza personal que se relacionan en el artículo 16 de este Reglamento.

Artículo 20. Fianzas.

1. Las empresas o entidades titulares de salas de bingo habrán de constituir una fianza por cada autorización de instalación de que sean titulares, con arreglo a la siguiente escala:

Categoría de la sala de bingo: Tercera Cuantía de la fianza: 40.000 euros.

Categoría de la sala de bingo: Segunda.

Cuantía de la fianza: 50.000 euros.

Categoría de la sala de bingo: Primera. Cuantía de la fianza: 65.000 euros.

Categoría de la sala de bingo: Especial. Cuantía de la fianza: 90.000 euros.

2. Con independencia de lo dispuesto en el número anterior, las empresas o entidades titulares de salas de bingo que dispongan de Área de otros Juegos deberán constituir una fianza complementaria por un importe de 12.000 euros.

3. Las fianzas podrán constituirse en metálico, aval bancario, póliza de caución individual o mediante valores públicos o privados avalados por el Estado o por la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha, a disposición de la Dirección General de Administración Local, resultándoles de aplicación, en su caso, lo dispuesto en el artículo 46 del Real Decreto Legislativo 2/2000, de 16 de junio, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley de Contratos de las Administraciones Públicas. Las fianzas se formalizarán en la Caja General de Depósitos de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha.

4. Las fianzas quedarán afectas al pago de los premios, a cuantas responsabilidades económicas se deriven de las infracciones relacionadas con el juego y las apuestas, y al pago de las deudas derivadas de tributos específicos sobre el juego, ostentando la Administración regional preferencia sobre cualquier otro acreedor.

5. La incautación de las fianzas derivada del impago de premios se hará conforme al procedimiento establecido en el artículo siguiente.

6. Las fianzas se mantendrán en su totalidad mientras subsistan las circunstancias que motivaron su constitución. Producida la detracción total o parcial de las mismas, las empresas o entidades que las hubieran constituido habrán de proceder a su reposición íntegra en el plazo máximo de dos meses. En caso contrario, se procederá a la revocación de la autorización de instalación de la sala de bingo cuya actividad motivó la detracción, salvo que la causa de tal detracción sea el impago de los tributos específicos sobre el juego, en cuyo caso la revocación alcanzará a todas las autorizaciones de instalación de que sea titular la empresa o entidad correspondiente.

7. Las fianzas se extinguirán, mediante resolución del órgano a cuya disposición se constituyeron, una vez desaparecidas las causas que motivaron su constitución y tras acreditarse la inexistencia de responsabilidades pendientes. A tales efectos, las solicitudes de devolución se publicarán en el «Diario Oficial de Castilla-La Mancha», a fin de que en el plazo de dos meses puedan solicitar su incautación cuantos se consideren acreedores a las mismas. Transcurrido el plazo anterior y resueltas, en su caso, las solicitudes de incautación, se procederá a su devolución, previa la liquidación que pudiera corresponder.

Artículo 21. Incautación de fianzas por impago de premios.

1. Producido el impago, total o parcial, de alguno de los premios del juego del bingo, el jugador podrá solicitar de la Dirección General de Administración Local el abono de la cantidad adeudada con cargo a la fianza prevista en el artículo anterior, con indicación expresa de la cuenta bancaria en la que hubiera de hacerse su ingreso. Formalizada la solicitud, se concederá a la empresa o a la entidad titular de la sala un plazo de quince días para que, en relación con la reclamación formulada, presente cuantas alegaciones y documentos considere convenientes.

A la vista de lo actuado, la Dirección General de Administración Local resolverá la reclamación. Si la resolución estimara la solicitud, se concederá un plazo de tres días hábiles a la empresa o entidad titular de la sala para que proceda al pago de la cantidad adeudada mediante su ingreso en la cuenta señalada en el apartado anterior; procediéndose en caso contrario a la incautación de la fianza.

2. Lo dispuesto en el presente artículo lo es sin perjuicio de las reclamaciones que los interesados puedan formular ante los órganos judiciales competentes en relación con el eventual impago de los premios; así como de la tramitación de los procedimientos sancionadores que pudieran resultar procedentes.

CAPÍTULO II

Autorización de funcionamiento

Artículo 22. Definición.

1. La autorización de funcionamiento es el acto administrativo que habilita al titular de la corres-

pondiente autorización de instalación para proceder a la apertura y puesta en funcionamiento de la sala de bingo a que esta última se refiere.

2. Serán considerados locales de juego no autorizados las salas de bingo cuya apertura al público se produzca careciendo de la autorización de funcionamiento.

Artículo 23. Procedimiento.

1. La autorización de funcionamiento se solicitará de la Delegación Provincial de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha competente por razón de territorio y habrá de ser concedida, en su caso, por dicho Centro directivo.

2. La solicitud se acompañará de los siguientes documentos:

a) Licencias municipales de obras y de apertura.

b) En su caso, justificante del alta de la empresa o entidad solicitante en el epígrafe correspondiente del Impuesto sobre Actividades Económicas.

c) Relación del personal que haya de prestar sus servicios en la sala de bingo, acompañando copia de los respectivos contratos de trabajo, sellados por el organismo competente en materia laboral y de sus documentos profesionales.

d) Certificado suscrito por Ingeniero Industrial, visado por el correspondiente Colegio profesional, acreditativo de la idoneidad de las instalaciones y aparatos directamente relacionados con el desarrollo del juego.

e) Libro de Actas o, en su defecto, las hojas de papel continuo del sistema informático que lo sustituya, para su diligenciación.

f) Memoria y planos del establecimiento, en aquellos casos en que la estructura y distribución del mismo no resulte plenamente coincidente con la definida en la documentación presentada para obtener la autorización de instalación de la sala.

g) Calendario anual de funcionamiento de la sala, con la determinación del horario de funcionamiento.

h) El contrato de cuenta corriente a que se refiere el artículo 52.5 de este Reglamento, en los casos de salas de bingo que tuvieran autorizada la modalidad de premio de bingo acumulativo.

3. Presentada en tiempo y forma la solicitud de autorización de funcionamiento, la Delegación Provincial de la Junta de Comunidades interesará del Servicio de Control del Juego la realización de una visita de inspección a la sala de bingo, a fin de determinar el cumplimiento de los requisitos exigidos para la puesta en funcionamiento de la sala. El resultado de la visita de inspección se hará constar en el correspondiente informe que será remitido al órgano que solicitó la inspección.

4. Si el examen de la documentación presentada y el informe remitido fueran satisfactorios, la Delegación Provincial de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha dictará resolución otorgando la autorización de funcionamiento de la sala de bingo.

5. Por el contrario, si de la documentación presentada o del informe emitido por el Servicio de Control del Juego se constatase la existencia de deficiencias que obstasen a la concesión de la autorización de funcionamiento, la Delegación Provincial de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha las pondrá en conocimiento de la empresa o entidad solicitante, requiriéndole su subsanación en el plazo máximo de tres meses prorrogable, por una sola vez, por un período de igual duración, en aquellos casos en los que la subsanación de las deficiencias comprobadas revistiese especial dificultad.

Transcurrido el plazo de subsanación de deficiencias sin haberse acreditado la corrección de las mismas, la Delegación Provincial dictará resolución denegando la autorización de funcionamiento. Dicha resolución será notificada a la empresa o entidad titular de la autorización y trasladada a la Dirección General de Administración local a los efectos procedentes.

6. Otorgada la autorización de funcionamiento, la apertura de la sala deberá producirse en el plazo máximo de quince días naturales, a contar desde el día siguiente al de su notificación. Si la apertura de la sala no pudiera realizarse en el plazo indicado por causas ajenas a la voluntad de su titular, éste podrá solicitar de la correspondiente Delegación Provincial de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha la concesión de la oportuna prórroga por un nuevo plazo de otros quince días naturales. Transcurrido el plazo establecido para la apertura de la sala y, en su caso, la prórroga del mismo, sin que dicha apertura se produzca la Dirección General de Administración Local incoará procedimiento de revocación de la autorización de instalación.

7. Una vez concedida la autorización de funcionamiento, la realización de cualesquiera obras de reforma en las salas de bingo, y en particular aquellas que comporten la ampliación o disminución de su superficie útil, la modificación de la distribución interna de las salas o cambios en la distribución

del mobiliario o elementos del juego que afecten a las vías de evacuación, precisará de autorización previa de la Delegación Provincial de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha que resulte competente por razón del territorio.

A tales efectos, la empresa o entidad titular de la sala deberá presentar los planos y la memoria descriptiva del local a que se refiere el apartado 5 del artículo 16 de este Reglamento, adaptados a la reforma cuya autorización solicita, en las condiciones previstas en el apartado 6 del mismo artículo.

TÍTULO IV

SALAS DE BINGO

CAPÍTULO I

Concepto y categorías

Artículo 24. Concepto.

1. Son salas de bingo los locales específicamente autorizados para la práctica del juego del bingo.

2. Fuera de las salas de bingo queda prohibida la organización y práctica de dicho juego, ya se desarrolle con el mismo o distinto nombre o como mera modalidad de aquél.

Artículo 25. Categorías.

1. En función del aforo autorizado para el Área Principal de Juego, las salas de bingo se clasifican en las siguientes categorías:

a) Categoría Tercera: Hasta 200 jugadores.

b) Categoría Segunda: De 201 a 400 jugadores.

c) Categoría Primera: De 401 a 600 jugadores.

d) Categoría Especial: Más de 600 jugadores.

2. El aforo de las salas de bingo será el interesado por las empresas y entidades titulares de dichas salas al tiempo de solicitar las correspondientes autorizaciones de instalación; sin que, en ningún caso, pueda superarse el aforo máximo que corresponda por aplicación de lo dispuesto en la NBE-CPI-96 y en las demás normas que la modifiquen, desarrollen, complementen o sustituyan.

3. La modificación tanto de la categoría como de su aforo máximo autorizado, dentro de los límites previstos en el número uno de este artículo, precisará de autorización previa de la correspondiente Delegación Provincial de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha.

CAPÍTULO II

Condiciones de las salas de bingo

Artículo 26. Distancias.

1. No podrá autorizarse la instalación de nuevas salas de bingo que pretendan ubicarse a menos de mil metros de otra que, al tiempo de solicitarse aquélla, estuviera ya autorizada o se encontrase en trámite de autorización. Este requisito de distancia mínima no operará cuando el calendario de funcionamiento establecido en relación con la sala que ya estuviera autorizada, y utilizada como referencia, prevea un período anual de falta de funcionamiento superior a tres meses consecutivos.

2. No obstante lo dispuesto en el número anterior, podrá autorizarse la instalación y funcionamiento de una sala de bingo a menos de mil metros de otra ya autorizada, cuando se cumplan las siguientes condiciones:

a) Que la titularidad de ambas salas corresponda a la misma empresa o entidad.

b) Que la sala ya autorizada sea definitivamente cerrada al público con anterioridad a la apertura de la nueva sala.

c) Que la nueva sala de bingo cumpla el requisito de distancia mínima prevista en el número anterior respecto a las salas de bingo autorizadas o en trámite de autorización, correspondientes a otras empresas o entidades.

3. A los efectos previstos en este artículo, la medición de la distancia entre las salas de bingo se practicará por el camino vial más corto, tomada desde la entrada principal de la sala existente o en trámite de autorización; considerándose como camino vial las calles, calzadas, plazas, caminos y cualquier otro vial que tenga la consideración legal de dominio público.

Artículo 27. Distribución interna de las salas.

1. Las salas de bingo deberán contar con las siguientes áreas, de funcionamiento separado:

a) Área de Recepción: Destinada a la recepción de visitantes. Con el fin de impedir el acceso al juego a las personas que lo tengan prohibido, deberá disponer de la información actualizada de los datos obrantes en el Registro de Limitación de Acceso al Juego o instrumento equivalente.

b) Área Principal de Juego: Destinada exclusivamente a la práctica del juego del bingo, en cualquiera de las modalidades autorizadas.

c) Área Complementaria: Destinada a acoger los servicios de oficina y almacén, si existieran, y de aseo.

2. Además de las áreas señaladas en el punto anterior, las salas de bingo podrán contar con las siguientes:

a) Área de Hostelería: Destinada al servicio de hostelería para la atención de los clientes de las distintas áreas de juego.

b) Área de otros Juegos: Destinada a la explotación de máquinas de juego de los tipos «A» y «B», en un número máximo de una máquina por cada tres metros cuadrados, en las condiciones previstas en el Reglamento de Máquinas de Juego. El acceso a esta área habrá de realizarse, necesariamente, a través del Área de Recepción, sin que en ningún caso pueda estar comunicada directamente con el Área Principal de juego.

Caso de no hacerse uso de esta opción, se podrán instalar en el Área de Recepción de las salas de bingo máquinas de juego de los tipos «A» y «B» en número no superior a 6, 8, 9 ó 10, en función de la respectiva categoría, tercera, segunda, primera o especial, de la sala de que se trate; respetando, en todo caso, el límite de una máquina por cada tres metros cuadrados.

Artículo 28. Condiciones de las salas de bingo.

1. Las salas de bingo habrán de reunir las condiciones exigidas por la normativa vigente para los locales de amplia concurrencia.

2. Con respecto a las condiciones de los materiales, vías de evacuación, señalizaciones, protección contra incendios, instalaciones eléctricas y demás condiciones de seguridad, se estará a lo dispuesto en la NBE-CPI-96, en el Reglamento Electrotécnico para Baja Tensión y en las demás normas que las modifiquen, desarrollen, complementen o sustituyan.

Artículo 29. Condiciones del Área Principal de juego.

1. La sala o salas integradas en el Área Principal de Juego estarán dispuestas de forma que las extracciones de bolas sean visibles por todos los jugadores, bien directamente o bien mediante el empleo de monitores de televisión o sistemas análogos, de manera que se garantice la simultaneidad de la visión y la posibilidad de cantar los premios por los jugadores.

2. Dicha sala o salas habrán de contar, en todo caso, con los siguientes elementos auxiliares del juego:

a) Mesa de control del juego.

b) Aparato de extracción de bolas, debidamente homologado.

c) Sistema de megafonía.

d) Circuito cerrado de televisión o sistema equivalente.

e) Paneles informativos.

CAPÍTULO III

Normas generales de funcionamiento

Artículo 30. Acceso.

1. No se permitirá la entrada a las salas de bingo a los menores de edad, a las personas que presenten síntomas de embriaguez, intoxicación por drogas o enajenación mental; a quienes por decisión judicial hayan sido declarados incapaces, pródigos o culpables de quiebra fraudulenta en tanto no sean rehabilitados, cuando tales circunstancias fueran conocidas por los titulares de las salas de bingo, a través de su constancia en el correspondiente Registro de limitación de Acceso al Juego, o equivalente, o por otros medios; a los que de forma ostensible porten armas u objetos que puedan calificarse como tales, excepción hecha de los miembros de las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad que se encuentren de servicio; así como a cuantas personas figuren inscritas en el Registro de Limitación de Acceso al Juego o equivalente.

2. Los titulares de salas de bingo habrán de obtener autorización expresa de la Dirección General de Administración Local para imponer otras condiciones o prohibiciones de admisión, diferentes a las ya mencionadas.

3. La empresa o entidad titular de la sala será responsable del cumplimiento de la obligación señalada en el número uno de este artículo. A tales efectos deberá identificar a todo visitante que pretenda acceder al establecimiento.

Artículo 31. Calendario y horario de funcionamiento.

1. El calendario de funcionamiento de las salas de bingo deberá ser determinado por las empresas o entidades titulares de las mismas al tiempo de solicitar la autorización de funcionamiento.

2. Toda modificación del calendario de funcionamiento deberá ser comunicada a la correspondiente Delegación Provincial de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha, con una antelación mínima de tres días hábiles.

No obstante, la suspensión del funcionamiento de la sala durante un plazo superior a siete días naturales requerirá autorización previa de la Delegación Provincial de la Junta de Comunidades, siempre que tal suspensión no estuviera prevista en el calendario inicialmente comunicado.

3. El horario de funcionamiento de las salas de bingo se ajustará a lo dispuesto en la Orden de la Consejería de Administraciones Públicas de 4 de enero de 1996, por la que se regula el horario general de los espectáculos públicos y actividades recreativas y, en su caso, a las disposiciones que la modifiquen, complementen o sustituyan.

4. Dentro de los límites que en la citada Orden se establecen para la apertura y cierre de las salas de bingo, la empresa o entidad titular de la misma deberá comunicar a la Delegación Provincial de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha que corresponda el horario efectivo de funcionamiento de la sala, así como sus posibles modificaciones, con una antelación mínima de tres días hábiles a su puesta en práctica.

5. La apertura del Área de otros Juegos podrá producirse con una antelación máxima de dos horas a la que la sala de bingo tenga fijada en los términos del apartado anterior.

Artículo 32. Prohibiciones y reclamaciones.

1. Los empleados, directivos, administradores, accionistas y partícipes de las empresas y entidades titulares de salas de bingo, así como sus cónyuges, ascendientes y descendientes hasta el primer grado por consanguinidad o afinidad, no podrán participar como jugadores en las salas de bingo de que sean titulares dichas empresas o entidades.

2. Las salas de bingo deberán disponer de las Hojas de Reclamaciones previstas en la legislación sobre defensa de los consumidores y usuarios vigente en esta Comunidad Autónoma, que estarán a disposición de los jugadores, quienes podrán reflejar en ellas sus reclamaciones. Si del contenido de éstas se dedujera la comisión de una posible infracción en materia de juego, los órganos competentes de la Administración regional darán traslado de la reclamación a la Consejería de Administraciones Públicas.

CAPÍTULO IV

Desarrollo del juego

Sección 1ª Elementos Materiales

Artículo 33. Cartones.

1. El juego del bingo únicamente puede practicarse con cartones debidamente homologados, entendiéndose por tales los expedidos regularmente por los órganos competentes de la Consejería de Economía y Hacienda de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha.

2. Los cartones del juego del bingo estarán integrados, en todo caso, por quince números distintos entre sí, distribuidos en tres líneas horizontales de cinco números cada una y en nueve columnas verticales que deberán tener, al menos, un número cada una.

3. El valor facial de los cartones podrá ser de dos, tres o cinco euros. En todo caso, los cartones puestos a la venta en cada partida habrán de tener el mismo valor facial.

4. La venta de los cartones a los jugadores sólo podrá realizarse dentro de la sala o salas donde se desarrolle el juego del bingo. No se podrán vender a ningún jugador cartones correspondientes a una partida en tanto no se le hayan retirado y recogido los utilizados en la partida anterior, una vez que la misma se haya dado por finalizada.

5. Los cartones se venderán correlativamente, según el número de orden de los mismos, dentro de cada una de las series. La venta de cartones en cada partida se inicia, indistintamente, con el número uno de cada serie, cuando ésta comience, o con el número siguiente al último vendido en cualquier partida anterior, se haya efectuado ésta el mismo día u otro anterior.

6. Si el número de cartones de la serie puesta en venta, comience ésta o no por el número uno de la misma, fuese insuficiente para atender la demanda de los jugadores, podrán ponerse en circulación para la misma partida cartones de una nueva serie, siempre que se cumplan los siguientes requisitos:

a) La segunda serie ha de ser del mismo valor facial que la primera.

b) La venta de la segunda serie ha de comenzar necesariamente por el número uno de la misma.

c) Los cartones de la segunda serie podrán ser vendidos hasta el límite máximo del cartón de la primera serie con la que se inició la venta, de suerte que, en ningún caso, puedan ser vendidos dos cartones iguales en la misma partida.

7. Los cartones han ser pagados por los jugadores en dinero efectivo o mediante cualquier otro medio autorizado por la Dirección General de Administración Local, quedando prohibida su entrega a cuenta o su abono mediante cheque o cualquier otro medio de pago no autorizado, así como la práctica de operaciones de crédito a los jugadores.

8. Por la compra y tenencia de los cartones, los jugadores adquieren el derecho a participar en el juego, a que la partida se desarrolle con arreglo a las normas vigentes y, en su caso, al pago de los premios establecidos o, cuando proceda, a la devolución íntegra del importe pagado por aquéllos.

9. Los números de los cartones serán marcados por los jugadores de forma indeleble a medida que las correspondientes bolas aparezcan y sean cantadas. La marca deberá efectuarse mediante cualquier símbolo que permita identificar el número marcado. No serán válidos, a efectos de premio, los cartones cuya marca impida identificar claramente la serie o el número.

Ello no obstante, las Delegaciones Provinciales de la Junta de Comunidades podrán autorizar la utilización máquinas, aparatos o equipos informáticos auxiliares del juego del bingo, destinados a la lectura de los cartones, en número no superior a cinco por cada sala, con los que se podrán jugar un máximo de treinta y seis cartones. Dichas máquinas, aparatos o equipos informáticos habrán de estar previamente homologados por la Dirección General de Administración Local.

10. Al objeto de facilitar el cumplimiento de lo dispuesto en el párrafo anterior, los cartones habrán de ser fabricados en un material que permita su marcación indeleble por los jugadores.

11. La verificación de los cartones premiados se efectuará a través del circuito cerrado de televisión, mediante la comprobación del cartón original por el Jefe de Mesa y la exposición del cartón matriz en el circuito cerrado de televisión o cualquier otro medio electrónico o informático autorizado.

12. Después de cada partida, los cartones usados deberán ser recogidos y, previas las comprobaciones necesarias, desechados antes de la sesión siguiente. De esta última actuación se exceptuarán los cartones premiados, que deberán ser conservados por la empresa o entidad titular por un plazo mínimo de cuatro años, y aquellos que hubieran sido objeto de alguna reclamación o pudieran constituir pruebas de infracción, quedando los mismos a disposición de la Autoridad competente.

13. Los cartones, de un valor facial cualquiera, podrán ser canjeados en los Servicios Provinciales de la Consejería de Economía y Hacienda competentes por razón del territorio, por otros de valor superior o inferior, siempre que se trate de series enteras y por el mismo importe.

Artículo 34. Bolas.

1. El juego del bingo se desarrollará mediante la utilización de bolas debidamente homologadas por la Dirección General de Administración Local.

2. Cada juego de bolas estará compuesto por 90 unidades, teniendo cada una de ellas inscrito en su superficie, de forma indeleble, el correspondiente número, que habrá de ser perfectamente visible a través de los monitores de televisión o sistema equivalente.

3. Los juegos de bolas se servirán por la empresa fabricante o comercializadora en cajas precintadas, debiendo ir acompañados de la guía. El Jefe de Sala será el responsable de la recepción, custodia y sustitución de los juegos de bolas.

4. Cada juego de bolas deberá ser sustituido, en todo caso, cuando se alcance el número máximo de partidas que se establezca en la homologación, debiendo procederse, asimismo, a su sustitución antes de dicho límite cuando se detecte que alguna de las bolas no está en perfectas condiciones. El cambio de un juego de bolas por otro deberá hacerse constar en el correspondiente Libro de Actas o en el sistema informático que lo sustituya.

5. Al comienzo y a la finalización de cada sesión de bingo, las bolas serán objeto de recuento por parte del Jefe de Mesa, en presencia del Jefe de Sala y de los jugadores que lo soliciten, comprobando su numeración y perfecto estado. Los agentes de la Autoridad podrán presenciar esta operación y pedir las comprobaciones que estimen pertinentes.

6. Las salas de bingo deberán disponer, en todo momento, de un juego completo de bolas de reserva para proveer las sustituciones que resulten necesarias.

7. Los juegos de bolas sustituidos quedarán en una caja que deberá ser precintada por el Jefe de Sala, procediéndose después a su desecho, excepto cuando exista alguna reclamación relacionada con el mismo.

Artículo 35. Aparatos extractores de bolas.

1. Las salas de bingo habrán de disponer de un aparato de extracción de bolas homologado por la Dirección General de Administración Local.

2. Además del aparato con el que habitualmente se realice la extracción, las salas de bingo deberán disponer de otro de reserva, del mismo o distinto tipo e igualmente homologado, para la finalización de las partidas en caso de avería del principal.

Artículo 36. Instalación de sonido.

A fin de facilitar a los jugadores el seguimiento del desarrollo de las partidas, las salas de bingo estarán provistas de un sistema de megafonía que garantice a aquéllos una perfecta audición.

Artículo 37. Circuito cerrado de televisión.

Las salas de bingo deberán disponer, asimismo, de un circuito cerrado de televisión o sistema equivalente, dotado de los elementos suficientes para permitir que al menos uno de los monitores sea visible desde cualquier posición que pueda ocupar un jugador en la sala.

Artículo 38. Paneles informativos.

1. Las salas estarán dotadas de paneles informativos en número suficiente para garantizar su visualización por cualquier jugador desde su puesto de juego.

2. En dichos paneles se recogerán los números que sean extraídos y cantados, las cuantías de los distintos premios que pueden obtenerse, así como, en su caso, el número máximo de bola que permita su obtención.

Sección 2ª Personal de las Salas de Bingo

Artículo 39. Condiciones generales.

El personal de las salas de bingo definido en la presente sección deberá disponer del documento profesional a que se refiere el artículo 43 de este Reglamento.

Artículo 40. Grupos y Categorías profesionales.

1. El personal de las salas de bingo directamente vinculado al desarrollo del juego del bingo se clasificará en los grupos de Técnicos de Juego y Técnicos de Sala.

2. El grupo de Técnicos de Juego estará integrado por las siguientes categorías profesionales:

a) Jefe de Sala.

b) Jefe de Mesa.

c) Cajero.

3. A su vez, el grupo de Técnicos de Sala estará integrado por las siguientes categorías:

a) Locutor-vendedor.

b) Admisión-Control.

4. El personal correspondiente al grupo de Técnicos de Juego podrá desempeñar, indistintamente, los puestos de Jefe de Sala, Jefe de Mesa y Cajero. En todo caso, uno de ellos, deberá desempeñar con carácter exclusivo las funciones de Jefe de Sala.

5. El personal del grupo Técnicos de Sala podrá desempeñar, indistintamente, los puestos de Admisión-Control y Locutor-Vendedor.

Artículo 41. Definición de las categorías.

1. Jefe de Sala: Ejercerá la dirección y control general del funcionamiento de la sala, adoptando las decisiones relativas a la marcha de las distintas operaciones de acuerdo con las normas técnicas del juego del bingo y marcando el ritmo adecuado de aquéllas. Cuidará del correcto funcionamiento

de las instalaciones y servicios; ejercerá la jerarquía sobre todo el personal al servicio de la sala; será responsable de la tenencia y custodia, en la propia sala, de las autorizaciones precisas para su funcionamiento y de la documentación relativa al personal; todo ello sin perjuicio de la responsabilidad de la empresa o entidad titular de la sala.

El Jefe de Sala ostentará dentro de la sala la representación de la empresa o entidad titular de la autorización, tanto frente a los jugadores como ante los agentes de la Autoridad.

2. Jefe de Mesa: Será el responsable de la comprobación de las bolas y cartones; llevará la contabilidad de los cartones vendidos para cada partida o sorteo; efectuará la determinación de los premios, comprobará los cartones premiados, informando colectivamente de todo ello a los jugadores, será responsable y custodio del Libro de Actas o del sistema informático que lo sustituya y llevará el control de las existencias de cartones por partida. Contestará Individualmente cuantas peticiones de información o reclamaciones formulen los jugadores y consignará todo ello, así como las incidencias que se produzcan, en el acta de cada sesión.

3. Cajero: Tendrá en su poder los cartones y los entregará ordenadamente a los Vendedores, indicará al Jefe de Mesa el número de cartones vendidos, así como las cantidades que correspondan a los premios, recaudará el dinero obtenido en la venta de cartones, y preparará las cantidades correspondientes a cada premio para su abono.

4. Locutor-Vendedor: Realizará la venta directa de los cartones y la recaudación de su importe, que entregará junto con los cartones sobrantes al Cajero. En su turno de locutor, pondrá en funcionamiento el aparato extractor de bolas cuando se inicie la partida, leerá en voz alta el número de la bola según el orden de salida, apagará el aparato extractar al finalizar cada sesión de juego y abonará a los jugadores los importes de los premios obtenidos. Cuando realice la labor de locución no realizará la función de venta de cartones, aunque podrá colaborar en otras funciones dentro de la sala.

5. Admisión-Control: Tiene a su cargo el control del acceso de los jugadores a la sala de bingo, a cuyos efectos deberá identificar plenamente a cuantas personas pretendan acceder a la misma, mediante la exhibición del Documento Nacional de Identidad o documento oficial suficiente, e impedirá la entrada a cuantas personas la tengan prohibida.

Artículo 42. Plantillas mínimas.

1. La plantilla mínima es el número de profesionales que la empresa o entidad titular de la sala de bingo debe mantener contratados para el desarrollo de las actividades de juego.

2. Sin perjuicio de las exigencias que puedan derivarse de la normativa laboral que resulte de aplicación, la plantilla mínima de las salas de bingo queda establecida en cuatro trabajadores: dos pertenecientes al Grupo de Técnicos de Juego y dos del Grupo Técnicos de Sala. Dicha plantilla mínima se incrementará en un trabajador del Grupo Técnicos de Sala cuando la sala de bingo cuente con Área de otros Juegos.

Artículo 43. Documentos profesionales.

1. El personal al que se refiere la presente sección deberá estar en posesión del documento profesional correspondiente a su grupo profesional, que será expedido por las Delegaciones Provinciales de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha.

2. A la solicitud de dicho documento deberá acompañarse la certificación negativa de antecedentes penales y el compromiso de contratación suscrito por una empresa o entidad que ostente la titularidad de una sala de bingo en Castilla-La Mancha, en el que se indicará el grupo y categoría profesional en el que el trabajador haya de prestar sus servicios.

Cuando el solicitante del documento profesional se encontrase sujeto a la legislación sobre inmigración y extranjería, a la solicitud del referido documento profesional deberá acompañarse la documentación acreditativa de la obtención de los permisos administrativos necesarios para trabajar en España.

La presentación de la solicitud de documento profesional acompañada de toda la documentación reseñada en los párrafos precedentes, habilitará provisionalmente al solicitante para el desempeño de las funciones propias atribuidas a la correspondiente categoría y grupo, sin perjuicio de lo que, con carácter definitivo, pueda resolverse por el órgano competente.

3. La expedición del documento profesional, que tendrá carácter reglado, deberá producirse en el plazo de dos meses a contar desde la fecha de presentación de la solicitud.

4. El documento profesional tendrá un período de validez de cinco años, renovable por períodos de igual duración y habilitará a su titular para el desempeño de cualesquiera de los puestos de trabajo incluidos en el grupo y categoría profesional al que corresponda, en todo el territorio de la Comunidad Autónoma.

5. Sin perjuicio de la suspensión o revocación del documento profesional que pudiera derivarse del ejercicio de la potestad sancionadora, la Delegación Provincial de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha que lo hubiese otorgado podrá acordar su revocación cuando conste que el titular haya sido condenado, por sentencia penal firme, por delito doloso de falsedad, contra las personas, contra la propiedad o contra la Hacienda Pública.

6. Todo el personal al servicio de las salas de bingo estará obligado a proporcionar a los agentes de la Autoridad competente en materia de juego, toda la información y documentación que se les solicite y que se refiera al ejercicio de sus funciones.

Artículo 44. Prohibiciones.

El personal al servicio de las salas de bingo no podrá, en ningún caso, conceder préstamos a los jugadores ni consumir bebidas alcohólicas durante las horas de servicio.

Sección 3ª Reglas del Juego

Artículo 45. Combinaciones ganadoras.

1. En el juego del bingo se premiarán las combinaciones de línea y bingo.

2. Se entenderá formada la línea cuando hayan sido extraídos y cantados todos los números que integran cualesquiera de las tres líneas que componen el cartón, siempre y cuando no hubiera sido cantada correctamente por otro jugador durante la extracción de las bolas anteriores.

3. Se entenderá formado el bingo cuando se hayan extraído y cantado los quince números que integran el cartón, siempre y cuando no hubiera sido cantado correctamente por otro jugador durante la extracción de las bolas anteriores.

Artículo 46. Desarrollo del juego.

1. Al inicio de cada sesión de juego deberá comprobarse por el personal de la sala el correcto funcionamiento del material e instalaciones que hayan de utilizarse, procediendo al recuento de las bolas que hayan de emplearse, en presencia de las personas con funciones de Jefe de Mesa y Jefe de Sala.

2. Los jugadores que así lo deseen podrán presenciar estas operaciones y formular cuantas preguntas consideren oportunas al Jefe de Sala, siempre que no demoren en exceso el inicio del juego.

3. Antes de proceder a la venta de cartones, se anunciarán la serie o series a vender, el número de cartones que las integran y el valor facial de los mismos.

4. El dinero obtenido por la venta de cartones y destinado al pago de premios quedará en poder del Cajero, dentro de la sala, y afecto al pago de los mismos, sin perjuicio de lo previsto en el presente Reglamento con relación a la modalidad del premio de bingo acumulativo.

5. Durante el desarrollo de las partidas no se permitirá, en ningún caso, la entrada a la sala de nuevos jugadores.

6. Todas las operaciones para la realización del juego del bingo habrán de ser efectuadas en presencia de los jugadores y público en general.

7. Finalizada la venta de cartones, se anunciará:

a) Número de cartones vendidos, con expresión de la serie y numeración de los mismos.

b) Importe de los premios de línea, bingo y, si procediera, de los de bingo acumulativo y prima.

c) Número máximo de bola que, en su caso, permita la obtención del premio de bingo acumulativo.

8. Los datos relacionados en el punto anterior deberán reflejarse en los paneles informativos de la sala de bingo.

9. Efectuadas las operaciones descritas se anunciará el inicio de la partida, dándose comienzo a la extracción sucesiva de las bolas, cuyos números se anunciarán a través del sistema de megafonía de la sala, mostrándose simultáneamente en los monitores y paneles informativos.

10. La extracción de las bolas, así como su lectura, deberá efectuarse con el ritmo adecuado para que los jugadores puedan ir anotándolas en sus cartones.

11. Se tendrá derecho a cantar los premios de línea o bingo durante la celebración de una partida cuando todos los números del cartón premiado que forman la correspondiente combinación ganadora hayan sido extraídos y cantados en esa determinada partida. Reanudada la partida después de anunciarse el premio de línea, y finalizada ésta con el anuncio del inicio de la siguiente, no habrá derecho a reclamación alguna por parte de los jugadores que no hubieran cantado las combinaciones premiadas.

12. El juego se interrumpirá cuando algún jugador anuncie en voz alta la obtención de la combinación correspondiente a los premios de línea o bingo, pronunciando la palabra correspondiente al premio de que se trate. Sucedido el hecho, se entregará el cartón al personal de la Sala que lo requiera, procediéndose a su comprobación. Esta operación se repetirá para cada uno de los cartones que se hubieran cantado como premiados.

13. Si de la comprobación se dedujesen fallos o inexactitudes en alguno de los números del cartón supuestamente premiado, el juego se reanudará hasta que se produzca un ganador. Cuando la línea anunciada sea correcta, el juego continuará hasta la obtención del premio de bingo, y de resultar positiva la verificación de este último se dará por finalizada la partida, procediéndose al abono del importe de los premios.

14. Cuando al cantarse el premio del bingo se obtuviese también el premio de bingo acumulativo o el de prima se anunciará tal circunstancia a los jugadores, especificando el importe que corresponde a los mismos.

15. Una vez comprobada la existencia de algún cartón premiado, el personal de la sala preguntará si existe alguna otra combinación ganadora, dejando el tiempo suficiente para que los jugadores puedan efectuar las comprobaciones pertinentes, transcurrido el cual se anunciará la orden de continuar o dar por finalizada la partida, según sea el caso.

16. Los premios se pagarán a la terminación de cada partida y, en todo caso, antes del comienzo de la siguiente contra la entrega de los correspondiente cartones, que habrán de presentarse íntegros y sin manipulaciones que puedan inducir a error.

17. La celebración de la última partida no podrá comenzar, en ningún caso, después del horario máximo autorizado, debiendo ser anunciada expresamente a los jugadores. Se entenderá por comienzo de la partida el inicio de la venta de los cartones.

Artículo 47. Actas de las partidas.

1. El desarrollo de cada sesión deberá reflejarse en un acta que ha de redactarse partida a partida, simultáneamente a la realización de cada una de éstas, no pudiendo iniciarse la extracción de las bolas mientras no se hayan consignado en el acta los datos citados en el apartado siguiente.

2. En el encabezamiento del acta debe constar la diligencia de inicio de la sesión, la fecha y la firma del Jefe de Mesa, añadiéndose a continuación, por cada partida, los siguientes datos:

a) Número de orden de la partida.

b) Valor facial de los cartones.

c) Cifra de cartones vendidos, con indicación de la serie y del número de orden inicial y final.

d) Cantidad total recaudada y cantidades correspondientes a cada uno de los premios.

3. Al finalizar la sesión deberá extenderse la diligencia de cierre, que será suscrita por el Jefe de Sala.

4. Asimismo se harán constar en el acta las incidencias y reclamaciones de los jugadores que se hubieran producido durante el desarrollo de las partidas. En este caso, la empresa o entidad titular de la sala deberá remitir a la Delegación provincial de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha que corresponda una copia de la hoja u hojas del acta que reflejen dichas incidencias, en el plazo de las cuarenta y ocho horas siguientes al cierre de la sesión.

5. De las actas se hará, como mínimo, una copia para los servicios de control e inspección del juego, que podrán recabar su exhibición o remisión. Podrán extenderse manualmente o mediante los sistemas informáticos establecidos al efecto.

Artículo 48. Sistemas Informáticos de Archivo.

1. Las salas de bingo podrán disponer de un sistema informático, previamente autorizado, conectado a la mesa de control, en el que se recogerán y almacenarán todos los datos e incidencias que se produzcan en cada partida y, especialmente, los indicados en el apartado 2 del artículo anterior.

2. El sistema de archivo deberá recoger la información citada en el punto anterior relativa a los últimos tres años. El acceso a dicha información estará reservado a los servicios de control e inspección del juego y a los órganos judiciales.

3. En los supuestos de avería del sistema informático de archivo, tal circunstancia se hará constar en el acta de la sesión, mediante diligencia extendida por el Jefe de Sala, el Jefe de Mesa y el miembro del personal que haga funciones de Locutor, en la que se indicará la partida y hora en que se produjo la avería. Efectuado lo anterior, se reanudará el juego, haciéndose constar en el acta, a partir de entonces, las partidas que se celebren con indicación de los datos señalados en el apartado 2 del

artículo anterior. Antes de iniciarse la sesión de juego del día siguiente, deberá haberse reparado o sustituido el sistema informático de archivo.

Sección 4ª Premios

Artículo 49. Modalidades de premios.

1. Los premios que los jugadores pueden obtener mediante el juego del bingo pueden ser de las siguientes modalidades:

a) Premio de Línea.

b) Premio de Bingo.

c) Premio de Bingo Acumulativo.

d) Premio de Prima.

2. Todas las salas de bingo de Castilla-La Mancha deberán ofrecer a los jugadores la posibilidad de obtener los premios de línea y de bingo, en tanto que las modalidades de premio de bingo acumulativo y de prima sólo podrán ser ofrecidas en aquellas salas que expresamente las tengan autorizadas.

3. Las empresas y entidades titulares de salas de bingo deberán hacer constar en la solicitud de autorización de instalación las modalidades opcionales de premios que pretendan ofrecer en sus respectivas salas, así como la concreta cuantía de los mismos; extremos ambos que figurarán en las correspondientes autorizaciones.

4. Otorgada la autorización de instalación de la sala, la empresa o entidad titular de la misma podrá solicitar a la Delegación Provincial de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha que corresponda, la modificación tanto de las modalidades opcionales de premios anteriormente autorizadas como de las cuantías de los premios correspondientes a las mismas. En todo caso, la modificación de las modalidades o cuantías de los premios autorizadas sólo podrá otorgarse cuando tales modalidades o cuantías hayan estado en vigor durante un plazo mínimo de seis meses.

5. La práctica de las nuevas modalidades de premios autorizadas o la nueva cuantía de los premios que corresponda a las mismas, sólo podrá iniciarse a partir de la sesión correspondiente al primer día del mes siguiente a aquel en que se notifique su autorización; fecha en la que cesará toda detracción para la formación de los premios correspondientes a la modalidad o modalidades que, a resultas de la modificación, pudieran desaparecer.

No obstante, si en tal fecha existieran dotaciones para premios correspondientes a una modalidad que, a resultas de la modificación, hubiera de desaparecer, esta última seguirá practicándose, sin nuevas detracciones, hasta que tales dotaciones se agoten mediante la concesión de uno o varios premios, por el importe máximo que la sala tuviera autorizado para la modalidad de que se trate; momento a partir del cual dicha modalidad dejará automáticamente de practicarse y de anunciarse en los paneles informativos de la sala.

6. Las modificaciones de las modalidades de premios autorizadas o de la cuantía de los mismos se harán constar en el Libro de Actas, mediante diligencia extendida por el Jefe de Sala al inicio de la sesión en que tales modificaciones se lleven a efecto y, en su caso, tras producirse la extinción de la modalidad de que se trate, en los términos señalados en el párrafo anterior.

7. En el Área de Recepción de las salas de bingo habrá al menos un panel informativo en el que se anunciará a los jugadores las modalidades de los premios que aquéllas tuvieran autorizadas y, en su caso, la cuantía correspondiente a los premios de bingo acumulativo y de prima.

Artículo 50. Premio de línea.

1. Con carácter general, el premio de línea se corresponderá con el 8% del valor facial de los cartones vendidos en cada partida.

✎ Ap. 1 modificado por art. 1.1 de Orden de 22 diciembre 2003.

2. No obstante lo anterior, en los casos en que la Sala de Bingo esté autorizada para la práctica de cualquiera de las modalidades de premios de carácter opcional, el premio de línea se corresponderá con el 7% del valor facial de los cartones vendidos en cada partida.

✎ Ap. 2 modificado por art. 1.2 de Orden de 22 diciembre 2003.

Artículo 51. Premio de bingo.

1. Con carácter general, el premio de bingo se corresponderá con el 52,2 por 100 del valor facial de los cartones vendidos en cada partida.

✎ Ap. 1 modificado por art. 2.1 de Orden de 22 diciembre 2003.

2. No obstante lo anterior, en los casos en que la sala de bingo esté autorizada para la práctica

de cualquiera de las modalidades de premios de carácter opcional, el premio de bingo se corresponderá con el 50,2 por 100 del valor facial de los cartones vendidos en cada partida.

✐ Ap. 2 modificado por art. 2.2 de Orden de 22 diciembre 2003.

Artículo 52. Premio de bingo acumulativo.

1. El premio de bingo acumulativo consiste en la obtención de un premio adicional por el jugador o jugadores que resulten premiados con el de bingo, siempre que el número de bolas extraídas hasta la consecución de este último no supere el número máximo que se establece en el apartado siguiente.

2. Tendrán derecho al premio de bingo acumulativo el jugador o jugadores que en una partida formen bingo con un número de bola, según su orden de extracción, no superior al máximo autorizado, de acuerdo con la siguiente proporción entre cartones vendidos y bolas extraídas en cada partida:

Cartones vendidos: –Hasta 100 cartones vendidos

Bola o extracción: 41

Cartones vendidos: –De 101 a 200 cartones vendidos

Bola o extracción: 40

Cartones vendidos: –De 201 a 300 cartones vendidos

Bola o extracción: 39

Cartones vendidos: –Más de 300 cartones vendidos

Bola o extracción: 38

3. La cuantía máxima del premio de bingo acumulativo no podrá ser superior a aquella que la sala tenga expresamente autorizada en los términos previstos en el artículo 49 de este Reglamento y estará integrada por la suma de los importes detraídos hasta la partida en que dicho premio se otorgue, según se dispone en los apartados siguientes. Dicha cuantía máxima podrá ser de 3.000 euros, 4.500 euros o 6.000 euros.

4. Para la formación del premio de bingo acumulativo se detraerá en cada partida el 1,5% del valor facial de la totalidad de los cartones vendidos en la misma o del 3% si la sala no tuviera autorizada la modalidad del premio de prima. Alcanzada la cuantía máxima autorizada para el premio de bingo acumulativo, los importes así detraídos serán destinados a la constitución del premio de prima, si tal modalidad estuviera autorizada o, en su defecto, a los premios de línea y bingo en los porcentajes previstos para aquéllos en las salas de bingo que no tuvieran autorizadas las modalidades de premios opcionales.

5. Las cantidades detraídas diariamente para la formación del premio de bingo acumulativo se ingresarán, inexcusablemente, durante el primer día hábil siguiente al de finalización de cada sesión, en una cuenta corriente que las empresas o entidades titulares de las salas de bingo autorizadas para la práctica de esta modalidad de premio deberán abrir en un Banco o Caja de Ahorros. Tales cantidades sólo podrán destinarse al abono de los premios de bingo acumulativo, quedando prohibido su empleo para cualesquiera otros fines.

La información relativa a la identificación de la entidad de crédito, sucursal y número de cuenta, así como a la persona o personas habilitadas para la disposición de los fondos, será comunicada a la Delegación Provincial de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha, con carácter previo a la puesta en práctica de la modalidad de premio de bingo acumulativo. Asimismo, deberá remitirse a la Delegación Provincial, como mínimo cada quince días, la información que sobre los movimientos y saldos de la cuenta periódicamente remita al titular de la misma la entidad de crédito.

Cualquier modificación de los datos señalados en el párrafo anterior, así como el eventual traspaso de fondos a una cuenta nueva, necesitará de la previa autorización de la Delegación Provincial de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha.

6. En el libro de Actas deberá dejarse constancia de la partida en la que se alcanzó la cuantía máxima de la modalidad de premio de bingo acumulativo, así como de aquella en la que se obtuvo el aludido premio.

Artículo 53. Premio de Prima.

1. El premio de prima consistirá en una cantidad fija de 300 euros, 450 euros, 600 euros o 900 euros.

2. La determinación concreta de la cuantía del premio de prima será la autorizada expresamente para cada sala conforme a lo dispuesto en el artículo 49 de este Reglamento.

3. El premio de prima se formará mediante la detracción en cada partida de un 1,5% del valor

facial de la totalidad de los cartones vendidos, o del 3% de dicho valor facial cuando la sala no tuviese autorizada la modalidad de premio de bingo acumulativo o, cuando teniéndola, dicho premio hubiese alcanzado la cuantía máxima autorizada.

4. Tendrán derecho al premio de prima el jugador o jugadores que formen bingo en la partida siguiente a aquella en la que se hubiera alcanzado la cuantía máxima autorizada para dicho premio. Las cantidades que se hubieran detraído hasta aquella partida, en lo que excedan de la cuantía máxima que la sala tuviera autorizada, quedarán afectas al siguiente premio de prima.

Artículo 54. Pago de premios.

1. Los premios de línea, bingo y prima deberán hacerse efectivos en metálico, sin que puedan sustituirse por premios en especie. Ello no obstante, el pago en metálico podrá ser sustituido por la entrega de un cheque cruzado nominativo contra una cuenta de la empresa o entidad titular de la sala, siempre que medie conformidad del jugador.

2. Los premios de bingo acumulativo se abonarán mediante cheque cruzado nominativo, librado contra la cuenta corriente a que se refiere el artículo 52.5 de este Reglamento. No obstante, cuando el importe de los mismos no supere la cuantía de 1.200 euros, o la establecida en cada momento por Orden de la Consejería de Administraciones Públicas, podrá procederse a su abono en efectivo metálico, si así lo desean el jugador o jugadores premiados. En ningún caso procederá su pago en especie.

3. En el supuesto de que en una partida existiese más de una combinación ganadora que diera lugar a cualesquiera de los premios antes aludidos y éstos hubieran sido debidamente cantados, se procederá a su reparto proporcional por cartones premiados entre los jugadores que la hubieran conseguido.

4. Para garantía de los jugadores, los premios de bingo acumulativo y de prima se entregarán en bandeja diferente a la del premio de bingo de la partida. Junto con el premio de bingo acumulativo se entregará un justificante en el que se detallará la fecha de la sesión y la cuantía del premio concedido. Estos datos se harán constar mediante diligencia en el Libro de Actas. Además de dichos datos, se hará constar el nombre, apellidos y número de Documento Nacional de Identidad del ganador o ganadores de los premios de bingo acumulativo y de prima, cuando su cuantía sea superior a 600 euros.

TÍTULO V

RÉGIMEN SANCIONADOR

CAPÍTULO I

Infracciones

Artículo 55. Infracciones administrativas.

1. En el marco de lo dispuesto en el Capítulo VI de la Ley 4/1999, de 31 de marzo, del Juego de Castilla-La Mancha, son infracciones administrativas las acciones u omisiones tipificadas como tales en dicha Ley y especificadas en el presente Reglamento.

2. Las infracciones administrativas se clasifican en muy graves, graves y leves.

Artículo 56. Infracciones muy graves.

Son infracciones muy graves las tipificadas en el artículo 32 de la Ley del Juego de Castilla-La Mancha, y especialmente las siguientes:

a) La comercialización, distribución o utilización de cartones, bolas o aparatos extractores no homologados, así como su modificación total o parcial.

b) La organización, gestión o explotación del juego del bingo en establecimientos o recintos públicos distintos de los expresamente autorizados mediante la correspondiente autorización de instalación, o por personas distintas de las autorizadas, con independencia de la cuantía de las cantidades jugadas y de los premios obtenidos.

c) La organización, gestión o explotación del juego del bingo sin la autorización de funcionamiento de la Sala.

d) La cesión de las autorizaciones concedidas o su explotación por terceras personas, que será imputable tanto al cedente como al cesionario y tanto al explotador mediato como al inmediato.

e) Utilizar documentos o aportar datos no conformes con la realidad para obtener las autorizaciones o permisos establecidos en el presente Reglamento, sin necesidad de que su obtención llegue a

consumarse, así como expedir documentos o aportar datos no conformes con la realidad por los titulares de dichas autorizaciones o permisos.

f) La venta de cartones del juego del bingo por personas no autorizadas o a precio distinto del autorizado.

g) Alterar los límites de los premios autorizados.

h) La violación de las medidas cautelares adoptadas por los órganos competentes o por los funcionarios encargados o habilitados específicamente para el ejercicio de las funciones de inspección o control; así como cualquier otra obstrucción a la acción inspectora, de control o vigilancia realizada por aquéllos.

i) Tolerar por parte de los directivos o empleados de las empresas o entidades dedicadas a la organización, gestión o explotación del juego del bingo, cualquier conducta o actividad tipificada como infracción muy grave, sin perjuicio de las responsabilidades que de dicha conducta o actividad se deriven para las empresas o entidades a las que presten servicios.

j) Modificar sin autorización previa, cuando ésta sea precisa, cualquiera de las condiciones esenciales en función de las cuales se concedieron las autorizaciones de instalación y de funcionamiento de las salas.

k) Ejercer cualquier tipo de coacción o intimidación injustificada sobre los jugadores.

l) Manipular el juego en perjuicio de los jugadores o de la Hacienda Regional.

m) El impago total o parcial de los premios obtenidos por los jugadores.

n) La participación como jugadores, directamente o por medio de terceros, de empleados, directivos, accionistas o partícipes de las empresas o entidades que gestionen, organicen o exploten el juego.

o) La comisión de una infracción tipificada como grave habiendo sido sancionado por otras dos infracciones graves en el plazo de un año o por cinco en el de tres, siempre que las infracciones tomadas como referencia sean firmes en vía administrativa.

Artículo 57. Infracciones graves.

Son infracciones graves las tipificadas en el artículo 33 de la Ley del Juego de Castilla-La Mancha, y especialmente las siguientes:

a) Permitir la práctica del juego del bingo o el acceso a las Salas de juego a personas que lo tengan prohibido de conformidad con lo preceptuado en el presente Reglamento.

b) Realizar actividades publicitarias sobre el juego del bingo al margen de las determinaciones establecidas en el presente Reglamento o más allá de los límites establecidos en las correspondientes autorizaciones.

c) La falta de las Hojas de Reclamaciones en los establecimientos autorizados para la práctica del juego del bingo o no ponerlas a disposición de quienes las soliciten.

d) Incumplir las normas técnicas establecidas en el presente Reglamento para el desarrollo del juego, para garantizar el pago de los premios, o para el adecuado control administrativo sobre el funcionamiento de las Salas.

e) El incumplimiento de las previsiones establecidas en este Reglamento en relación con el mantenimiento del material utilizado para la práctica del juego del bingo.

f) Modificar sin autorización previa, cuando sea precisa, cualquiera de las condiciones no esenciales en función de las cuales se concedieron las autorizaciones de instalación y de funcionamiento de las salas, salvo que dicha modificación constituyera infracción muy grave.

g) No remitir a los órganos administrativos competentes la información o documentación prevista en el presente Reglamento o que sea requerida por aquéllos para el cumplimiento de sus funciones de control, coordinación o estadística y, en particular, el incumplimiento de la obligación de comunicar las transmisiones de acciones y participaciones de empresas titulares de salas de bingo establecida en el artículo 10 de este Reglamento.

A los efectos del presente apartado, no se considerará remitida la información o documentación requerida, cuando esta última sea suministrada o presentada por los interesados después de haber tenido conocimiento del inicio del correspondiente procedimiento sancionador.

h) La comisión de una infracción tipificada como leve habiendo sido sancionado por otras dos infracciones leves en el plazo de un año, siempre que estas últimas sean firmes en vía administrativa.

Artículo 58. Infracciones leves.

Son infracciones leves las tipificadas en el artículo 34 de la Ley del Juego de Castilla-La Mancha, y en especialmente las siguientes:

a) No exhibir en los establecimientos autorizados para la práctica del juego del bingo o en los elementos del juego en que así esté previsto, los documentos acreditativos de las autorizaciones o los demás cuya exhibición venga exigida por el presente Reglamento.

b) No remitir en plazo a los órganos administrativos competentes la información o documentación prevista en este Reglamento, o que sea requerida por aquéllos para el cumplimiento de sus funciones de control, coordinación o estadística.

c) Tener una conducta desconsiderada con los jugadores, tanto durante el desarrollo del juego como en el caso de protestas o reclamaciones.

d) La prestación de servicios por el personal de las salas de bingo sin contar con los correspondientes documentos profesionales.

e) Tener participación en el capital u ostentar cargos directivos en más de tres empresas o entidades titulares de Salas de bingo dentro de la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha.

f) Las acciones u omisiones que supongan el incumplimiento de los requisitos o condiciones establecidos en la Ley del Juego del Castilla-La Mancha en relación con el juego del bingo, no susceptibles de tipificarse come infracciones graves o muy graves.

Artículo 59. Infracciones cometidas por los jugadores.

1. Son infracciones cometidas por los jugadores las tipificadas en el artículo 35 de la Ley del Juego de Castilla-La Mancha, y singularmente las siguientes:

a) Utilizar cartones del juego del bingo que sean falsos a sabiendas de su irregularidad.

b) Manipular fraudulentamente los elementos del juego.

c) Participar en bingos ilegales, salvo que dicha conducta estuviera tipificada como infracción grave o muy grave.

d) Interrumpir sin causa justificada el desarrollo del juego.

e) Omitir la colaboración debida a los Agentes de la Autoridad, en el ejercicio de sus funciones.

f) Perturbar el orden en las salas de juego.

g) Cometer, en general, cualquier irregularidad en la práctica del juego, que suponga un perjuicio para la persona o entidad organizadora del mismo o para terceros.

2. Las infracciones señaladas en el número anterior serán consideradas, a todos los efectos, como leves, a excepción de las previstas en los apartados a) y b) que tendrán la consideración de graves.

Artículo 60. Responsables de las infracciones.

1. Son responsables de las infracciones tipificadas en la Ley del Juego de Castilla-La Mancha y especificadas en el presente Reglamento, sus autores, por acción u omisión, sean personas físicas, jurídicas o comunidades de bienes.

2. De las infracciones cometidas por los directivos, administradores o empleados de las empresas o entidades titulares de las Salas de bingo, serán responsables, asimismo, las personas jurídicas para las que prestan sus servicios.

CAPÍTULO II

Sanciones

Artículo 61. Sanciones pecuniarias.

1. Las infracciones tipificadas como muy graves serán sancionadas con multa de 6.010,12 a 3.005.060,52 euros.

2. Las infracciones tipificadas como graves serán sancionadas con multa de 1.502,54 a 30.050,61 euros.

3. Las infracciones tipificadas como leves serán sancionadas con multa de 150,25 a 1.502,53 euros.

Artículo 62. Sanciones no pecuniarias.

1. Sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo anterior, y atendiendo a su naturaleza, repetición o trascendencia, previos los trámites legales correspondientes que garanticen la defensa de los intereses

de los afectados, las infracciones tipificadas como muy graves podrán conllevar la imposición de las siguientes sanciones:

a) La suspensión de la autorización concedida, el cierre del local o la inhabilitación de éste para la práctica del juego del bingo, con carácter temporal, por un período máximo de cinco años.

b) La revocación de la autorización, el cierre del local o la inhabilitación de éste con carácter definitivo.

2. A su vez, las infracciones tipificadas como graves, atendiendo a su naturaleza, repetición o transcendencia, y sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo anterior, podrán conllevar la imposición de las siguientes sanciones:

a) La suspensión de la autorización por un período máximo de un año.

b) El cierre del local o la inhabilitación de éste para la práctica del juego del bingo, con carácter temporal, por un período máximo de un año.

3. Por causa de infracción grave o muy grave, cometida por el personal de las empresas o entidades titulares de las Salas de bingo, se podrán imponer, accesoriamente a la sanción de multa, la suspensión de la vigencia de los documentos profesionales y la imposibilidad de obtener otros nuevos.

En los casos de infracciones graves, la suspensión o imposibilidad de obtener nuevos documentos profesionales podrá acordarse por un plazo máximo de un año, en tanto que en los supuestos de infracciones muy graves dicho plazo no podrá ser superior a cinco años.

Artículo 63. Graduación de las sanciones.

1. Para graduar las sanciones deberán tomarse en consideración las circunstancias personales y materiales que concurran en cada caso, así como las demás exigencias derivadas del principio de proporcionalidad.

2. A tal efecto, se considerarán circunstancias agravantes de la responsabilidad las siguientes:

a) La existencia de intencionalidad o reiteración.

b) La reincidencia, por comisión, en el término de un año, de más de una infracción de la misma naturaleza, cuando así haya sido declarado por resolución firme en vía administrativa.

c) La especial gravedad de los perjuicios causados a terceros o a la Administración.

d) La especial trascendencia económica o social de la infracción.

3. Por su parte, serán consideradas circunstancias atenuantes de la responsabilidad, las siguientes:

a) El escaso daño causado a terceros o a la Administración.

b) La situación de regularidad jurídica en que, al tiempo de adoptarse la resolución sancionadora, se encuentre el imputado, en relación con la actividad que fue objeto del procedimiento sancionador.

c) El reconocimiento inequívoco de la responsabilidad por parte del imputado, durante la tramitación del procedimiento sancionador.

4. En todo caso, la cuantía de la multa no podrá ser Inferior al cien por cien de la cantidad defraudada, cuando esta última quede debidamente acreditada, respetando siempre los límites establecidos en el artículo 61 del presente Reglamento.

CAPÍTULO III

Prescripción

Artículo 64. Prescripción de infracciones.

1. Las infracciones leves prescribirán al año, las graves a los dos años y las muy graves a los tres años.

2. El término de la prescripción comenzará a contarse desde el día en que se hubiere cometido la infracción.

3. Interrumpirá la prescripción la iniciación, con conocimiento del interesado, de procedimiento sancionador, reanudándose el plazo de prescripción si el expediente sancionador estuviera paralizado más de un mes por causa no imputable al presunto responsable.

Artículo 65. Prescripción de sanciones.

1. Las sanciones impuestas por faltas leves prescribirán al año, las impuestas por faltas graves a los dos años y las impuestas por faltas muy graves a los tres años.

2. El plazo de prescripción de las sanciones comenzará a contarse desde el día siguiente a aquel en que adquiera firmeza la resolución administrativa por la que se impone la sanción.

3. Interrumpirá la prescripción la iniciación, con conocimiento del interesado, del procedimiento de ejecución, volviendo a transcurrir el plazo si aquél estuviera paralizado durante más de tres meses por causa no imputable al infractor.

CAPÍTULO IV

Competencia y procedimiento

Artículo 66. Competencia para el ejercicio de la potestad sancionadora.

1. Será competencia del Consejo de Gobierno la sanción de las infracciones muy graves cuando la cuantía de la multa objeto de propuesta exceda de 60.101,21 euros, o se proponga la revocación de la autorización, el cierre del local o la inhabilitación de éste con carácter definitivo.

2. Corresponden al titular de la Consejería de Administraciones Públicas las siguientes competencias:

a) La imposición del resto de sanciones previstas para las infracciones muy graves.

b) Resolver los recursos de alzada que se interpongan frente a las Resoluciones dictadas por el Director General de Administración Local o los Delegados Provinciales de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha, en el ejercicio de las competencias señaladas en este artículo.

3. Corresponden al titular de la Dirección General de Administración Local las competencias que a continuación se indican:

a) Incoar y ordenar la tramitación de los procedimientos sancionadores por infracciones muy graves.

b) Sancionar las infracciones graves cuando la cuantía de la multa objeto de propuesta exceda de 6.010,12 euros, o se proponga la suspensión de la autorización, el cierre del local o la inhabilitación de éste, con carácter temporal, por un período máximo de un año.

4. Se asignan a los Delegados Provinciales de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha, en sus respectivos ámbitos territoriales, las siguientes competencias:

a) Incoar y ordenar la tramitación de los procedimientos sancionadores por infracciones leves y graves.

b) Sancionar las infracciones leves.

c) Sancionar las infracciones graves, siempre que esta competencia no le esté atribuida al titular de la Dirección General de Administración local.

Artículo 67. Procedimiento sancionador.

1. Sin perjuicio de lo dispuesto en el presente Reglamento, los expedientes sancionadores derivados de la aplicación del mismo se tramitarán de acuerdo con el procedimiento sancionador previsto en el Real Decreto 1398/1993, de 4 de agosto, por el que se aprueba el Reglamento del procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora, y las demás normas que lo sustituyan, complementen, modifiquen o desarrollen.

2. A los efectos del presente Reglamento, el plazo de resolución de los procedimientos simplificados, que se tramiten de conformidad con lo dispuesto en el Capítulo V, del citado Real Decreto 1398/1993, será de tres meses.

Artículo 68. Suspensión del procedimiento sancionador en caso de ilícitos penales.

1. En cualquier momento del procedimiento sancionador en que los órganos competentes estimen que los hechos perseguidos pudieran ser constitutivos de ilícito penal, lo comunicarán al Ministerio Fiscal, solicitándole testimonio de las actuaciones practicadas respecto a la comunicación.

2. Cuando los órganos competentes tengan conocimiento de que se está desarrollando un proceso penal sobre los mismos hechos solicitarán del órgano judicial comunicación sobre las actuaciones adoptadas.

3. Recibido el testimonio o la comunicación a que se refieren los números anteriores, el órgano competente para la resolución del procedimiento acordará su suspensión hasta que recaiga resolución judicial si estimase que existe identidad del sujeto, hecho y fundamento entre la infracción administrativa y la infracción penal que pudiera corresponder.

4. En la misma forma habrá de procederse cuando los hechos lleguen a conocimiento del órgano

competente para incoar el procedimiento sancionador, sin que éste haya sido aún iniciado, interrumpiéndose en estos casos los plazos de prescripción previstos para la infracción presuntamente cometida.

5. En todo caso, los hechos declarados probados por sentencia penal firme vinculan a los órganos administrativos respecto a los procedimientos sancionadores que sustancien.

CAPÍTULO V

Medidas cautelares y comiso

Artículo 69. Medidas cautelares.

1. Si existiesen indicios racionales de infracción muy grave, el órgano competente para la tramitación o resolución del procedimiento sancionador, podrá acordar, como medida cautelar, previa o simultáneamente a la incoación del expediente, el precinto y depósito de las máquinas y elementos de juego, la suspensión de las autorizaciones o el cierre temporal de los establecimientos.

2. Los Agentes de la Autoridad, en el momento de levantar acta de las infracciones señaladas en el número anterior, podrán adoptar directamente las medidas cautelares de precinto y depósito de las máquinas, material y elementos de juego, a que se refiere el apartado anterior. En este caso, el órgano competente para la incoación del expediente, deberá confirmar o levantar las medidas cautelares adoptadas, en el plazo de dos meses, vencido el cual, si no han sido ratificadas, quedarán automáticamente sin efecto, sin perjuicio de la prosecución del expediente sancionador.

Artículo 70. Comiso de las máquinas, elementos de juego y beneficios.

1. En los supuestos de falta de las homologaciones y demás autorizaciones necesarias para el desarrollo del juego del bingo, la Autoridad sancionadora podrá acordar el comiso y destrucción, cuando dichas máquinas o elementos de juego constituyan el objeto de la infracción.

2. Asimismo, atendiendo a la naturaleza de la infracción, la Autoridad sancionadora podrá ordenar el comiso de los beneficios ilícitos obtenidos, cuyo importe habrá de ingresarse en el Tesoro de la Hacienda Regional. Producido el ingreso, los particulares dispondrán de un plazo de un mes para solicitar que les sea entregada la parte de los beneficios obtenida a su costa, siempre que sean indubitadamente identificados como titulares de la parte reclamada.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera.

Las referencias contenidas en el presente Reglamento a la Consejería de Administraciones Públicas, a la Dirección General de Administración Local y a las Delegaciones Provinciales de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha se entenderán realizadas a favor de los órganos de la Administración regional que en cada momento resulten competentes en materia de juegos de suerte, envite o azar.

Segunda.

1. A los efectos previstos en este Reglamento, el requisito de estar al corriente en el cumplimiento de las obligaciones tributarias frente a la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha, se acreditará mediante certificado del órgano competente de la Consejería de Economía y Hacienda, de oficio o a instancia del interesado, y se extenderá a la Tasa Fiscal que grava los juegos de suerte, envite o azar y al Impuesto sobre los premios del Juego del Bingo, establecido en la Ley 4/1989, de 14 de diciembre, de Tributación sobre juegos de suerte, envite o azar.

2. A los efectos de lo establecido en esta disposición, se considerará que se está al corriente en el cumplimiento de las obligaciones tributarias cuando concurran las siguientes circunstancias:

a) Haber presentado las correspondientes declaraciones-liquidaciones por los importes legalmente establecidos.

b) No existir, con la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha, deudas de naturaleza tributaria en período ejecutivo.

Tercera.

El Registro de Empresas y Entidades Titulares de Salas de Bingo previsto en el presente Reglamento tendrá la consideración de parte integrante del Registro General del Juego a que se refiere la Ley 4/1999, de 31 de marzo, del Juego de Castilla-La Mancha.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

Las solicitudes de autorización de instalación de salas de bingo que se encuentren en tramitación en la fecha de entrada en vigor del presente Reglamento serán resueltas con arreglo a la normativa vigente al tiempo de su solicitud.

Segunda.

Las autorizaciones de salas de bingo vigentes en la fecha de entrada en vigor del presente Reglamento seguirán produciendo sus efectos propios hasta la finalización del período de validez por el que hubieran sido concedidas. Su renovación quedará sujeta a lo dispuesto en la presente norma, sin perjuicio de lo previsto en la disposición transitoria tercera, salvo que tal renovación se hubiera instado con anterioridad a la entrada en vigor de este Reglamento, en cuyo caso le resultará de aplicación la normativa vigente en el momento de la solicitud.

Tercera.

1. No obstante lo dispuesto en la disposición anterior, las entidades titulares de salas de bingo o las empresas de servicios que las gestionen deberán sustituir las fianzas que tuvieran constituidas por las previstas en el artículo 20 del presente Reglamento en el plazo de tres meses a contar desde la fecha de su entrada en vigor. La falta de sustitución de las fianzas en el aludido plazo dará lugar a la revocación de la autorización de instalación de la sala.

2. En el mismo plazo de tres meses, las entidades titulares de las salas de bingo o las empresas de servicios que las gestionen deberán comunicar a la correspondiente Delegación Provincial de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha el calendario y el horario de funcionamiento de sus respectivas salas, en los términos y con los efectos previstos en el artículo 31, de este Reglamento.

Cuarta.

Las empresas de servicios autorizadas como tales a la fecha de entrada en vigor de este Reglamento podrán seguir gestionando las respectivas salas de bingo hasta la finalización del actual período de validez de las autorizaciones de instalación de las mismas.

Quinta.

El requisito de distancia mínima previsto en el artículo 26 de este Reglamento no será de aplicación para las salas autorizadas o pendientes de autorización en la fecha de entrada en vigor del mismo, siempre que, en este último caso, su apertura al público se produzca dentro del plazo máximo de seis meses a contar desde la fecha de entrada en vigor de este Reglamento.

Sexta.

1. En el plazo de un mes, a contar desde la fecha de entrada en vigor de la presente norma, las empresas o entidades titulares de las salas de bingo autorizadas o las empresas de servicios que las gestionen, deberán comunicar a las Delegaciones Provinciales de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha que les correspondan, las modalidades opcionales de premios que quieran otorgar en sus salas, así como las cuantías máximas de los mismos, en los términos establecidos en los artículos 49 y siguientes de este Reglamento.

Transcurrido el plazo a que se refiere el párrafo anterior sin que se haya producido la comunicación contemplada en el mismo, en la sala de bingo de que se trate únicamente se podrán continuar practicando las modalidades de premios de línea y de bingo. En consecuencia, el primer día siguiente al de finalización del repetido plazo cesarán automáticamente las detracciones para las dotaciones de las modalidades de premios de bingo acumulativo y de prima que, eventualmente, tuvieran autorizadas; procediéndose a la liquidación de las cantidades acumuladas hasta esa fecha mediante la entrega diaria de tres premios de prima por un importe individual de 900 euros, excepción hecha del último premio que estará compuesto por el importe del saldo remanente.

En estas salas de bingo no podrá autorizarse la práctica de las modalidades de premios opcionales previstas en este Reglamento hasta transcurridos siete meses desde su entrada en vigor.

2. En las salas de bingo cuya empresa o entidad titular comunicase, en el plazo indicado en el número anterior, su voluntad de no seguir practicando ninguna de las modalidades de premios opcionales previstas en este Reglamento, el cese de las detracciones que, eventualmente, pudieran venirse realizando y la liquidación de las bolsas de premios existentes se hará conforme a lo dispuesto en el número precedente.

3. Cuando la empresa o la entidad titular de la sala comunicase en plazo su decisión de acogerse únicamente a la modalidad opcional del premio de bingo acumulativo, las detracciones para la constitución del premio de bingo acumulativo y de su reserva deberán cesar a partir del día siguiente al de

finalización del consabido plazo de un mes, salvo que en dicha fecha la cantidad existente para el pago del premio de bingo acumulativo fuera inferior a la cuantía máxima por la que se hubiera optado, en cuyo caso continuarán las detracciones hasta alcanzar tal cuantía.

La cuantía destinada al premio de bingo acumulativo que, en la fecha aludida en el párrafo anterior, excediera de aquella por la que se hubiera optado, así como la que pudiera constituir la reserva del premio de bingo acumulativo, serán liquidadas, a partir de ese mismo día, mediante la entrega diaria de tres premios de prima por un importe de 900 euros, excepción hecha del último premio que estará compuesto por el importe del saldo remanente de dicha reserva.

4. Cuando la empresa o la entidad titular de la sala comunicase en plazo su decisión de acogerse únicamente a la modalidad opcional del premio de prima, las detracciones que se efectúen a partir del día siguiente al del transcurso del plazo de un mes a que se refiere el número uno de esta disposición se destinarán exclusivamente al pago del premio de prima.

Las cantidades que, en dicha fecha, pudieran existir tanto para el pago del premio de bingo acumulativo como para la constitución de su reserva y las acumuladas como consecuencia de las detracciones que se continúan practicando se liquidarán, a partir de ese día, mediante la entrega diaria de tres premios de prima por un importe individual de 900 euros hasta el momento en que la cuantía a liquidar fuera inferior a la correspondiente al premio de prima por la que se hubiera optado. Rigiendo a partir de entonces esta última cuantía para el otorgamiento de los sucesivos premios de prima.

5. En las salas de bingo cuya empresa o entidad titular comunicase en plazo su voluntad de acogerse a las dos modalidades opcionales de premios previstas en este Reglamento, se procederá de la siguiente forma:

a) Si en el día siguiente al de finalización del plazo de comunicación a que se refiere esta disposición, la cuantía existente para el pago del premio de bingo acumulativo fuera superior a la máxima por la que se hubiese optado, la detracción del 1,5% en principio destinado a dicho premio pasará a destinarse a la modalidad del premio de prima.

b) Cuando en el día siguiente al de finalización del plazo de comunicación a que se refiere esta disposición, la cuantía existente para el pago del premio de bingo acumulativo no fuera superior a la máxima por la que se hubiese optado, la detracción del referido 1,5% se seguirá destinando a la modalidad del premio de bingo acumulativo hasta alcanzar dicha cuantía máxima; completada la misma se procederá conforme a lo dispuesto en el párrafo anterior.

Las cantidades que al día siguiente al de finalización del tan repetido plazo de comunicación pudieran existir como reserva del bingo acumulativo, así como las que excedieran de la cuantía del bingo acumulativo por la que se hubiera optado se liquidarán, a partir ese día, mediante la entrega diaria de tres premios de prima por un importe individual de 900 euros; excepción hecha del último premio, que estará compuesto por el importe del saldo remanente de la cantidad a liquidar.

6. Cuando de conformidad con lo previsto en los números precedentes deba procederse a la liquidación de las cantidades acumuladas mediante la entrega diaria de tres premios de prima, dichos premios se entregarán en la primera partida que se celebre tras las 23.30, 0.30 y 1.30 horas de cada sesión diaria.

Séptima.

Las homologaciones de las bolas, de los aparatos extractores de las mismas y de los demás elementos materiales específicamente destinados a la práctica del juego del bingo que a la fecha de entrada en vigor del presente Reglamento se hubieran realizado por los órganos competentes de la Administración General de Estado producirán plenos efectos en esta Comunidad Autónoma.

i) Cataluña

§ 126 DECRETO 147/2000, DE 11 ABRIL. REGLAMENTO DEL JUEGO DE LA PLENA O BINGO

(DOGC núm. 3123, de 18 abril [LCAT 2000, 209])

Artículo único.

Se aprueba el Reglamento del Juego de la Plena o Bingo, cuyo texto se adjunta en el anexo.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

Primera.

Se modifica el artículo 1 del Decreto 324/1985, de 28 de noviembre, por el cual se establece la planificación del juego de acuerdo con la Ley 15/1984, de 20 de marzo, que queda redactado de la manera siguiente:

«Artículo 1.

a) Se limita a 75 el número de autorizaciones de salas de bingo para todo el territorio de Cataluña.

b) No se puede autorizar el traslado ni la instalación de nuevas salas de bingo cuando existan otras salas autorizadas dentro de un radio de 1.000 metros desde la ubicación pretendida. Esta distancia se mide desde la puerta de acceso de la sala.

En ningún caso se pueden autorizar nuevas salas ni ampliaciones de las ya existentes que superen las 600 plazas de aforo».

Segunda.

Se modifica el artículo 2 del Decreto 325/1985, de 28 de noviembre, por el que se aprueba el primer catálogo de juegos y apuestas autorizados en Cataluña, que queda redactado de la manera siguiente:

«Artículo 2.

Para los juegos de Ruleta, Ruleta americana con un solo cero, Veintiuno, Bola, Treinta y cuarenta, Dados o Craps, Punto y Banca, Baccarà o Chemin de fer y Baccarà a dos paños, es de aplicación directa lo que dispone la Orden del Ministerio del Interior de 9 de octubre de 1979, por la que se aprueba el Catálogo de Juegos».

Tercera.

A partir de la entrada en vigor de este Decreto no son de aplicación en el ámbito de Cataluña el Reglamento del Juego del Bingo, aprobado por la Orden de 9 de enero de 1979, ni el apartado 10 de la Orden de 9 de octubre de 1979, por la que se aprueba el Catálogo de Juegos.

Cuarta.

Se autoriza al consejero de Interior para modificar el porcentaje de distribución en premios en el juego de la plena o bingo establecido en el artículo 32.2 del Reglamento que se aprueba.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

A partir de la entrada en vigor de este Decreto se derogan las normas siguientes:

a) Los artículos 62 al 70 del Decreto 144/1994, de 14 de junio, por el que se regulan y se adecuan, de acuerdo con la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, los procedimientos reglamentarios que afectan a las materias de régimen local, juego, espectáculos, actividades recreativas, policía autonómica y local y personal al servicio de la Generalidad.

b) La Orden de 7 de diciembre de 1984, de modificación del Reglamento del Juego del Bingo, aprobado por la Orden de 9 de enero de 1979.

c) El artículo 2 de la Orden de 26 de marzo de 1999, de modificación del porcentaje de distribución de premios y de supresión y creación de valores faciales de cartones del juego del bingo.

ANEXO

Reglamento del juego de la plena o bingo

TÍTULO PRELIMINAR

OBJETO, ÁMBITO DE APLICACIÓN Y RÉGIMEN JURÍDICO

CAPÍTULO I

Objeto y ámbito de aplicación

Artículo 1. Objeto.

Este Reglamento tiene por objeto la regulación, en el ámbito territorial de Cataluña, del juego de la plena o bingo, como también de las actividades económicas, las personas, las empresas y los establecimientos que tengan relación con éste.

Artículo 2. Definición y exclusiones.

2.1. El juego de la plena o bingo consiste en una lotería jugada sobre 90 números, del 1 al 90 inclusive, utilizando como unidad de juego unos cartones integrados por 15 números diferentes distribuidos en columnas y líneas, en el que se premian las combinaciones de línea y bingo, consistentes respectivamente en completar los números de una línea y del cartón completo.

2.2. En todo caso, el juego de la plena o bingo sólo puede practicarse en salas de bingo que hayan obtenido la previa autorización de instalación y el permiso de apertura.

CAPÍTULO II

Régimen jurídico

Artículo 3. Régimen jurídico.

3.1. La autorización, la organización y el desarrollo del juego de la plena o bingo están sujetos a las disposiciones contenidas en la Ley 15/1984, de 20 de marzo, del Juego, en la Ley 1/1991, de 27 de febrero, Reguladora del Régimen Sancionador en materia de Juego, en el presente Reglamento y en las normas de planificación del juego y del catálogo de juegos y apuestas autorizados en Cataluña, y al resto de disposiciones de carácter general o complementario que resulten aplicables.

3.2. Quedan prohibidos los juegos que, con el mismo o diferente nombre, constituyan modalidades del bingo no previstas en la normativa vigente, o que se lleven a cabo al margen de las autorizaciones, requisitos y condiciones establecidas en las citadas normas.

TÍTULO I

EMPRESAS AUTORIZADAS, RÉGIMEN DE LAS AUTORIZACIONES Y RÉGIMEN DE GESTIÓN DEL JUEGO

CAPÍTULO I

Empresas autorizadas

Artículo 4. Empresas titulares de autorizaciones en materia de bingo.

4.1. La organización, la gestión y la explotación del juego de la plena o bingo sólo puede ser realizada por las entidades y sociedades autorizadas por la Dirección General del Juego y de Espectáculos e inscritas en el Registro de empresas de bingo, en la forma establecida en este Reglamento.

4.2. Pueden solicitar la autorización y la inscripción como empresas de bingo las entidades benéficas, deportivas o culturales y las sociedades mercantiles que cumplan los siguientes requisitos:

a) Entidades benéficas, deportivas o culturales:

1) Ha de tratarse de asociaciones, fundaciones o clubs sin ánimo de lucro.

2) Tener más de tres años de existencia legal. A estos efectos, el plazo comienza a contarse a partir del día siguiente a aquel en que se produzca la inscripción en el registro administrativo correspondiente.

3) Estar en funcionamiento legal ininterrumpido los tres últimos años anteriores a la fecha de presentación de la solicitud, de acuerdo con las normas de los respectivos Estatutos y de las legislaciones que sean aplicables.

4) Las entidades titulares de autorizaciones de instalación de salas de bingo no pueden ser titulares de más de una sala de bingo en el ámbito territorial de Cataluña.

b) Sociedades mercantiles:

1) Han de estar constituidas necesariamente bajo cualquiera de las modalidades de sociedad mercantil admitidas, contando con el capital social mínimo exigido en cada caso por la normativa vigente, representado por acciones o participaciones.

2) Tener como objeto social la explotación del juego de la plena o bingo y de otros que puedan ser autorizados en salas de bingo, así como la de los servicios complementarios de éstas.

3) La participación de capital extranjero en las empresas a que se refiere este Reglamento ha de ajustarse a la vigente normativa sobre inversiones extranjeras.

4) Ninguna persona física o jurídica puede ser titular de acciones o participaciones en más de cinco sociedades mercantiles titulares de salas de bingo.

5) Las transmisiones de estas acciones o participaciones y también las variaciones del capital social han de ser comunicadas a la Dirección General del Juego y de Espectáculos.

6) Las sociedades mercantiles no pueden ser titulares de más de tres salas de bingo en el ámbito territorial de Cataluña.

Artículo 5. Gestión directa y empresas de servicios.

La organización y la gestión del juego de la plena o bingo debe ser realizada directamente por las sociedades titulares de la autorización. En el caso de las entidades reguladas en el artículo 4.2 a) de este Reglamento, el juego habrá de ser gestionado a través de una empresa de servicios autorizada de acuerdo con lo establecido en el Capítulo 5 de este título, que ha de asumir ante la Administración la responsabilidad que se derive de la gestión y desarrollo del juego, sin perjuicio de lo establecido en la disposición transitoria segunda de este Reglamento.

CAPÍTULO II

Régimen de las autorizaciones de las salas de bingo

Artículo 6. Autorizaciones de instalación, solicitud y tramitación.

6.1. Las entidades benéficas, deportivas o culturales, así como las sociedades mercantiles que cumplan los requisitos especificados en los artículos anteriores pueden solicitar la autorización de instalación de sala de bingo y la inscripción en el Registro de empresas de bingo, especificando el aforo de la sala y acompañando la documentación que se detalla a continuación:

a) Si el solicitante es una entidad benéfica, deportiva o cultural, además de la solicitud ha de aportar:

1) Certificación literal del acuerdo adoptado por el órgano de gobierno en orden a solicitar la inscripción.

2) Certificación del secretario u órgano similar, conteniendo la relación completa de los miembros del órgano de gobierno de la entidad, con indicación de sus cargos, domicilio, profesión, nacionalidad, número del documento nacional de identidad o, en su caso, pasaporte o documento equivalente.

3) Certificado del Registro de asociaciones o de fundaciones o, en su caso, del correspondiente a la naturaleza de la entidad deportiva, expresivo de la fecha de inscripción en el mismo.

4) Estatutos vigentes de la entidad, cuyo texto ha de estar certificado por el secretario de la misma u órgano similar y visado por el presidente.

5) Memoria aprobada por el órgano de gobierno, firmada por el secretario y visada por el presidente, en la que se haga constar:

Número de socios o miembros, relación valorada de bienes, número de reuniones celebradas por el órgano de gobierno durante los tres años anteriores a la fecha de solicitud y consignación en el correspondiente libro de actas.

Liquidación de los presupuestos de ingresos y gastos durante los tres últimos años.

Relación concreta y detallada de las actividades sociales llevadas a cabo por la entidad durante el año anterior a la solicitud.

b) Si el solicitante es una sociedad mercantil debe acompañar a la solicitud:

1) Copia o testimonio de la escritura de constitución y, en su caso, de modificación de la sociedad, debidamente inscritas en el Registro Mercantil, en la que ha de constar el nombre y apellidos de los socios, con la cuota de participación de los mismos, y copia de los Estatutos.

2) Certificación conteniendo la relación completa de los miembros del órgano de gobierno de la sociedad, con indicación de sus cargos, domicilio, profesión, nacionalidad, número del documento nacional de identidad o, en su caso, pasaporte o documento equivalente.

3) Copia legitimada del número de identificación fiscal.

6.2. Conjuntamente con la documentación relacionada en el punto anterior, y en relación con el establecimiento, es necesario presentar los documentos siguientes:

a) Planos del emplazamiento, situación y local.

b) Informe municipal sobre la viabilidad de la instalación en relación con los usos urbanísticos de la zona.

6.3. Recibida esta documentación, la Dirección General del Juego y de Espectáculos ha de emitir, en el plazo de un mes, informe en relación con la instalación solicitada, que debe notificarse al interesado.

Artículo 7. Resolución e inscripción.

7.1. Presentada la solicitud y documentación anexa, así como la información complementaria que pueda ser requerida, el director general del Juego y de Espectáculos ha de resolver, dentro del plazo de dos meses desde la presentación de la solicitud, concediendo o denegando motivadamente la autorización de instalación, recogiendo expresamente en la resolución los siguientes datos:

a) Fecha de autorización e inscripción.

b) Denominación o razón social.

c) Dirección o domicilio social.

d) Número de inscripción en el Registro de empresas de bingo.

e) Fecha de caducidad de la autorización.

La solicitud se entiende concedida por el transcurso del plazo señalado sin que se haya dictado resolución expresa, salvo causa imputable al solicitante.

7.2. Asimismo se debe proceder a inscribir la empresa en el Registro de empresas de bingo de la Dirección General del Juego y de Espectáculos, haciendo constar, además de los datos señalados, los miembros, componentes o socios de la empresa y sus legales representantes.

CAPÍTULO III

Permiso de apertura

Artículo 8. Solicitud.

Las empresas que dispongan de autorización de instalación de salas de bingo y se encuentren inscritas en el Registro de empresas de bingo, de acuerdo con los artículos anteriores, que pretendan iniciar la explotación de una sala de bingo han de solicitar de la Dirección General del Juego y de Espectáculos, con una antelación mínima de un mes a la fecha de inicio de actividad, el previo permiso de apertura.

Artículo 9. Documentación.

La solicitud ha de reunir los requisitos previstos en la vigente normativa sobre procedimiento administrativo, y en todo caso debe adjuntarse:

a) Documento acreditativo de la representación de la persona o entidad solicitante por parte de quien suscriba la solicitud, en alguna de las formas previstas por la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

b) Licencias municipales, de acuerdo con lo que establece el artículo 22 del Decreto 239/1999, de 31 de agosto, por el que se aprueba el catálogo de los espectáculos públicos, las actividades recreativas y los establecimientos públicos sometidos a la Ley 10/1990, de 15 de junio, de Policía del Espectáculo, las actividades recreativas y los establecimientos públicos.

c) Proyecto básico de las obras e instalaciones del local, redactado por técnico competente y visado por el colegio profesional correspondiente. El contenido mínimo del citado proyecto debe ser:

Plano de situación del edificio donde se localiza la sala de bingo en el municipio, a escala 1:1.000, haciendo constar la existencia, en su caso, de todas aquellas salas que se encuentren en un radio de 1.000 metros de la que se solicita.

Plano de la planta en su configuración actual a escala 1:100.

Plano de sección y fachada.

Plano de situación prevista, con las cotas correspondientes.

Plano de electricidad, indicando la situación de los puntos de luz, así como de las luces de emergencia, monitores y pantallas o marcadores electrónicos previstos.

Plano de ventilación y alcantarillado.

Plano indicativo de las medidas de seguridad (extintores, bocas de incendio, compartimentación, entre otros).

Memoria descriptiva del local en la que debe constar obligatoriamente el estado general del local, superficie total, superficie y usos de los espacios en que esté distribuido el local, situación de los mismos, del aparato extractor de bolas, de las pantallas luminosas, de los monitores y demás elementos necesarios para la práctica del juego y de otros juegos autorizados, bar e instalaciones complementarias, servicios sanitarios, puertas ordinarias y de emergencia, medidas de seguridad activas y pasivas a instalar, sistema de renovación del aire y del control de la polución ambiental.

Certificación sobre la seguridad, solidez del local y aptitud del mismo para sala de bingo.

d) Documento que acredite la disponibilidad del local.

Artículo 10. Tramitación y resolución.

10.1. El director general del Juego y de Espectáculos ha de resolver, dentro del plazo de dos meses desde la presentación de la solicitud, otorgando o denegando motivadamente el permiso de apertura.

Transcurrido este plazo sin que haya sido dictada resolución expresa, se entiende concedida la solicitud.

10.2. En el permiso de apertura han de constar los datos siguientes:

a) Dirección de la sala.

b) Categoría.

c) Aforo.

d) Horario máximo de funcionamiento.

CAPÍTULO IV

Modificaciones y régimen jurídico de las autorizaciones de instalación y de los permisos de apertura

Artículo 11. Modificaciones de las autorizaciones de instalación y de los permisos de apertura.

11.1. Las modificaciones de las autorizaciones de instalación requieren la autorización del director general del Juego y de Espectáculos cuando impliquen alteraciones de cualquiera de los términos de la resolución de autorización y en particular:

a) El traslado de la sala.

b) La modificación del régimen de gestión del juego, la sustitución de la empresa de servicios o la modificación del contrato suscrito con ésta.

11.2. Las modificaciones de los permisos de apertura requieren autorización del director general del Juego y de Espectáculos cuando impliquen alteración de los términos inicialmente autorizados y especialmente cuando se refieran a alguna de las siguientes cuestiones:

a) Modificaciones que impliquen variaciones en el aforo de las salas.

b) Modificaciones en los locales que incidan en la seguridad, los aparatos de juego y las instalaciones.

c) La suspensión del funcionamiento de la sala.

11.3. Las solicitudes se entienden concedidas por el transcurso de dos meses sin que se haya dictado resolución expresa.

11.4. Cualquier otra modificación de las condiciones de las autorizaciones de instalación o de los permisos de apertura, no incluidas en los apartados anteriores, debe ser comunicada a la Dirección General del Juego y de Espectáculos en el plazo de 15 días.

Artículo 12. Vigencia, cancelación y renovación de las autorizaciones de instalación e inscripciones.

12.1. Las autorizaciones de instalación y las inscripciones de empresas para la explotación de salas de bingo tienen una validez de 10 años, renovables por períodos de igual duración. La renovación ha de ser solicitada con un mínimo de dos meses de antelación y se entiende concedida por el transcurso de este plazo sin que se haya dictado resolución expresa.

12.2. La autorización de instalación y la inscripción en el Registro de empresas de bingo puede ser cancelada en los siguientes supuestos:

a) Por solicitud de la empresa manifestada por escrito a la Dirección General del Juego y de Espectáculos.

b) Por disolución de la entidad o sociedad.

c) Como consecuencia de expediente sancionador en materia de juego, instruido en los términos de la Ley 1/1991, de 27 de febrero, Reguladora del Régimen sancionador en materia de Juego.

CAPÍTULO V

Régimen de las autorizaciones de empresas de servicios

Artículo 13. Solicitud y tramitación.

Las empresas de servicios, que han de reunir los requisitos establecidos en el artículo 4.2 b) de este Reglamento, han de presentar en la Dirección General del Juego y de Espectáculos la correspondiente solicitud acompañada de la siguiente documentación:

a) Documento acreditativo de la representación que ostenta quien suscribe la solicitud.

b) Copia o testimonio de la escritura de constitución de la sociedad inscrita en el Registro Mercantil, en la que ha de constar la identificación de los socios y la cuota de participación de éstos, y copia de los estatutos.

c) Certificación conteniendo la relación completa de los miembros del órgano de gobierno de la sociedad, con indicación de sus cargos, domicilio, profesión, nacionalidad, número del documento nacional de identidad o, en su caso, pasaporte o documento equivalente.

d) Copia legitimada del número de identificación fiscal.

Artículo 14. Resolución e inscripción.

14.1. Presentada la solicitud y documentación anexa, así como la información complementaria que pueda ser requerida, el director general del Juego y de Espectáculos ha de resolver, dentro del plazo de dos meses, autorizando o denegando motivadamente la solicitud formulada, recogiendo expresamente en la resolución los siguientes datos:

a) Fecha de autorización e inscripción.

b) Denominación o razón social.

c) Dirección o domicilio social.

d) Número de inscripción en el Registro de empresas de servicios de bingo.

e) Fecha de caducidad.

La solicitud se entiende concedida por el transcurso del plazo señalado sin que haya sido dictada resolución expresa.

14.2. Asimismo se ha de proceder a inscribir a la empresa en el Registro de empresas de servicios de bingo de la Dirección General del Juego y de Espectáculos, haciendo constar, además de los datos señalados, los miembros, componentes o socios de la empresa y sus legales representantes.

14.3. Ninguna persona física o jurídica puede ser titular de acciones o participaciones en más de cinco empresas de servicios gestoras de salas de bingo.

Artículo 15. Vigencia, renovación, modificación y cancelación de las autorizaciones de empresas de servicios.

15.1. Las autorizaciones de empresas de servicios tienen carácter temporal, con una duración de 10 años, renovables por períodos de igual duración.

15.2. La solicitud de renovación ha de ser formalizada con una antelación mínima de dos meses

a la fecha de extinción de la inscripción y se entiende concedida por el transcurso de este plazo sin que haya sido dictada resolución expresa.

15.3. Las autorizaciones e inscripciones en el Registro de empresas de servicios de bingo pueden ser canceladas en los siguientes supuestos:

a) Por solicitud de la empresa manifestada por escrito a la Dirección General del Juego y de Espectáculos.

b) Por disolución de la propia empresa de servicios.

c) Como consecuencia de expediente sancionador en materia de juego, instruido en los términos de la Ley 1/1991, de 27 de febrero, Reguladora del Régimen Sancionador en materia de Juego.

15.4. La transmisión de acciones o participaciones de empresas de servicios gestoras de salas de bingo ha de ser comunicada a la Dirección General del Juego y de Espectáculos.

CAPÍTULO VI

Garantías

Artículo 16. Fianzas.

16.1. De acuerdo con lo que establece el artículo 18 de la Ley 1/1991, de 27 de febrero, Reguladora del Régimen Sancionador en materia de Juego, las entidades o empresas titulares de autorizaciones de instalación de salas de bingo o las empresas de servicios, previamente a la obtención del permiso de apertura, han de constituir una fianza, de acuerdo con la categoría establecida en el artículo 23.5, por la cuantía siguiente:

a) Para salas de tercera categoría: 4.000.000 de pesetas (24.040,48 euros).

b) Para salas de segunda categoría: 6.000.000 de pesetas (36.060,72 euros).

c) Para salas de primera categoría: 8.000.000 de pesetas (48.080,96).

16.2. Las fianzas se han de constituir en la Caja General de Depósitos de la Generalidad de Cataluña, a disposición de la autoridad competente, de acuerdo con lo que establece el artículo 3 del Decreto 221/1999, de 27 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de la Caja General de Depósitos de la Generalidad de Cataluña y se unifica el régimen de las garantías que ante ésta se pueden presentar, y quedan afectas a las responsabilidades económicas en que las empresas puedan incurrir en razón de lo previsto en este Reglamento.

La Administración tiene preferencia por su importe sobre cualquier otro acreedor.

16.3. Las fianzas deben ser mantenidas en su totalidad mientras subsistan las causas que motivaron su constitución.

16.4. La fianza, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 18 de la Ley 1/1991, de 27 de febrero, Reguladora del Régimen Sancionador en materia de Juego, queda afecta al pago forzoso de las sanciones pecuniarias que los órganos de la Administración impongan a la entidad titular, así como a los premios que hayan de ser abonados como consecuencia de la explotación de las salas de bingo.

16.5. Si se produjera la disminución de la cuantía o la extinción o la cancelación de la garantía de acuerdo con la normativa específica, la empresa inscrita ha de reponerla o completarla en el plazo máximo de dos meses.

El incumplimiento de esta obligación en el plazo establecido da lugar a la incoación de un expediente de cancelación de la inscripción de la empresa en el registro, con audiencia del interesado, quedando suspendida la autorización hasta que se haya repuesto o completado la fianza o hasta que haya sido resuelto el expediente de cancelación, previa audiencia del interesado.

16.6. Las fianzas se pueden cancelar cuando desaparezcan las causas de su constitución, siempre que no existan responsabilidades pendientes o si ha transcurrido el plazo máximo de prescripción de estas responsabilidades. En estos supuestos han de ser devueltas después de haber hecho la liquidación, en su caso.

Para la recuperación de las fianzas constituidas, y a solicitud de la persona física o jurídica que las haya constituido, se ha de solicitar información de los órganos administrativos competentes sobre la existencia de responsabilidades pendientes y se ha de ordenar la publicación de la solicitud de devolución en el DOGC. Para que en el plazo de dos meses los posibles interesados puedan ejercer sus derechos que puedan afectar a la fianza que se pretende recuperar.

Transcurrido este plazo, se ha de proceder a la devolución, previa liquidación de las responsabilidades pendientes si hubiesen.

16.7. La publicación y el transcurso del plazo señalado no son necesarios en el caso de sustitución de fianzas, siempre que se compruebe la no existencia de obligaciones pendientes o, si hay, sean satisfechas.

CAPÍTULO VII

Elementos materiales

Artículo 17. Cartones.

17.1. El juego de la plena o bingo sólo puede practicarse con los cartones autorizados por resolución del director general del Juego y de Espectáculos, que serán fabricados y distribuidos por la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad.

La resolución de autorización debe ser emitida dentro del plazo de dos meses contados desde la presentación de la solicitud, y se entiende concedida una vez transcurrido este plazo sin que haya sido dictada.

✐ Ap. 1 modificado por Decreto 400/2006, de 24 octubre.

17.2. La venta de los cartones solamente puede realizarse dentro de la sala donde se lleve a cabo el juego. Ningún jugador puede adquirir cartones correspondientes a una partida mientras no se haya comprobado el primer cartón premiado de la partida anterior.

17.3. Los cartones se venden correlativamente según el número de orden de los mismos, dentro de cada una de las series. La venta en cada partida se inicia, indistintamente, con el número 1 de cada serie, cuando ésta comience, o bien con el número siguiente al último vendido en cualquier partida anterior, se haya efectuado ésta el mismo día o en un día anterior.

17.4. Si el número de cartones de la serie puesta a la venta, comience ésta o no por el número 1 de la misma, fuese insuficiente para atender la demanda de los jugadores, pueden ponerse en circulación para la misma partida cartones de una nueva serie, siempre que se cumplan los siguientes requisitos:

a) La segunda serie ha de ser del mismo valor facial que la primera.

b) La venta de la segunda serie ha de comenzar necesariamente por el número 1 de la misma.

c) Los cartones de la segunda serie pueden ser vendidos hasta el límite máximo del cartón de la primera serie con la que se ha iniciado la venta, de manera que en ningún caso puedan ser vendidos dos cartones iguales en la misma partida.

17.5. Los cartones han de ser pagados por los jugadores con dinero en efectivo, o mediante cualquier otro medio autorizado, quedando prohibida su entrega a cuenta o su abono mediante cheque o cualquier otro medio de pago, así como la práctica de operaciones a crédito a los jugadores.

17.6. Por la compra y tenencia de cartones, los jugadores adquieren el derecho al desarrollo de la partida de acuerdo con las normas vigentes y, en su caso, al pago de los premios establecidos, o cuando proceda, a la devolución íntegra del importe pagado.

17.7. Excepto que se utilice algún sistema informático o electrónico, los números de los cartones han de ser marcados por los jugadores de forma indeleble a medida que las correspondientes bolas aparezcan y sean cantadas. La marca ha de efectuarse mediante cualquier símbolo que permita identificar el número marcado. No son válidos, a efectos de premio, los cartones cuya marca impida identificar claramente la serie y/o el número del cartón.

17.8. La comprobación de los cartones premiados se efectúa a través de circuito cerrado de televisión mediante la exposición del cartón matriz por el responsable de mesa o cualquier otro medio autorizado.

17.9. Después de cada partida los cartones usados, excepto que sean conservados por los jugadores, deben ser recogidos y, previas las comprobaciones necesarias, destruidos en cualquier caso antes de la sesión siguiente. De esta destrucción se exceptúan aquellos que pudieran constituir pruebas de infracción en el caso en que apareciesen indicios racionales de haberse cometido alguna durante la partida, y se han de poner a disposición de la autoridad competente.

Artículo 18. Bolas.

18.1. Al inicio y finalización de cada sesión del bingo, las bolas deben ser objeto de recuento por parte del responsable de mesa, en presencia del director de sala y de los jugadores que lo soliciten, comprobando su numeración y que se encuentran en perfecto estado. Los agentes de la autoridad pueden presenciar esta operación y pedir las comprobaciones que estimen pertinentes.

18.2. Durante el transcurso de cada partida los números que vayan saliendo deben ir reflejándose en una pantalla o panel fácilmente legible para todos los jugadores desde sus sitios.

18.3. Las extracciones y lecturas de bolas han de efectuarse con el ritmo adecuado para que todos los jugadores puedan seguirlas e ir anotándolas en sus cartones.

18.4. En el caso que, una vez iniciada la extracción, se descubriera la falta de bolas, bolas duplicadas, bolas con defecto o exceso de peso, o cualquier otra irregularidad relativa a las mismas, debe anularse la partida devolviendo el importe de los cartones.

18.5. Los juegos de bolas están formados por 90 unidades, teniendo cada una de ellas inscrito en su superficie, de forma indeleble, el correspondiente número, que ha de ser perfectamente visible a través de los monitores de televisión. Sólo pueden utilizarse bolas previamente autorizadas por resolución del director general del Juego y de Espectáculos, que debe ser emitida en el plazo de dos meses desde la solicitud, que se entiende concedida por el transcurso de este plazo sin que haya sido dictada resolución expresa. Cada juego de bolas debe ser sustituido de acuerdo con el número de partidas que establezca la autorización, o bien debe procederse al cambio antes de este límite cuando se descubra que alguna de las bolas no está en perfectas condiciones. El cambio de un juego de bolas por otro debe hacerse constar en el libro de actas.

18.6. Con el objeto de constatar estas exigencias, cada juego de bolas ha de ir acompañado de una copia de la resolución de autorización.

18.7. El juego de bolas sustituido queda en una caja que debe ser precintada por el director de sala y el empleado de sala correspondiente y debe ser destruido, excepto que exista alguna reclamación relacionada con él.

Artículo 19. Aparatos extractores.

Los aparatos extractores de bolas deben ser autorizados por resolución del director general del Juego y de Espectáculos, dentro del plazo de dos meses desde la solicitud, que se entiende concedida si transcurrido este plazo no ha sido dictada resolución expresa.

CAPÍTULO VIII

Elementos informativos visuales y auditivos

Artículo 20. Circuito cerrado de televisión.

Es obligatoria la existencia de un circuito cerrado de televisión que garantice el conocimiento por los jugadores de las bolas que se vayan extrayendo durante el transcurso de la partida; así, la cámara ha de enfocar permanentemente el lugar de salida de las bolas y la imagen debe ser recogida por los diferentes monitores distribuidos en la sala en número suficiente para asegurar la correcta visibilidad por todos los jugadores.

Artículo 21. Paneles y pantallas.

De la misma manera, han de existir una o varias pantallas donde se deben recoger los números a medida que vayan siendo extraídos y cantados. También es preceptiva la existencia de pantallas o paneles indicativos de los premios de línea y bingo que se obtienen en cada partida. Pueden existir igualmente uno o varios aparatos contadores de las extracciones que se realicen.

Artículo 22. Instalación de sonido.

La sala debe estar provista de una instalación de sonido que garantice la perfecta audición, por parte de los jugadores, del desarrollo de cada partida.

TÍTULO II

LAS SALAS Y EL PERSONAL

CAPÍTULO I

Las salas de bingo

Artículo 23. Condiciones de los locales y de las actividades autorizadas.

23.1. Las salas de bingo tienen que estar dedicadas exclusivamente a la práctica de este juego y de otras modalidades que sean autorizadas, de acuerdo con su reglamentación específica. Las modalidades del juego de la plena o bingo que impliquen conexiones informáticas externas, y como garantía pública de control, gestión y universalidad del acceso, tienen que ser realizadas a través de la Entidad

Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad, de acuerdo con las reglamentaciones específicas aprobadas por el Departamento de Interior.

23.2. En los vestíbulos o en la zona de recepción de las salas de bingo, así como en otras localizaciones dentro del mismo establecimiento, sin embargo en todo caso para su uso una vez pasado el servicio de admisión y control, pueden instalarse máquinas recreativas en las condiciones establecidas por el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, así como máquinas o aparatos de loterías y apuestas gestionadas por la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad, de acuerdo con la Ley 5/1986, de 17 de abril, de Creación de esta Entidad Autónoma, que tienen que ser reglamentados y autorizados por el Departamento de Interior.

23.3. Únicamente dentro de los horarios de funcionamiento autorizados las salas de bingo pueden prestar servicios de restauración, dando cumplimiento a la normativa aplicable a estas actividades.

23.4. Los locales destinados a la práctica del juego de la plena o bingo y sus instalaciones tienen que reunir las condiciones técnicas y de seguridad que establezcan los reglamentos específicos.

23.5. Las salas de bingo no pueden admitir un número de personas asistentes, sean o no jugadoras, que exceda el aforo máximo señalado en el permiso de apertura.

Las salas, en función de su aforo, que no puede superar las 600 plazas, se clasifican en las categorías siguientes:

a) Tercera categoría: hasta 100 plazas.

b) Segunda categoría: entre 101 y 250 plazas.

c) Primera categoría: entre 251 y 600 plazas.

23.6. La Dirección General del Juego y de Espectáculos puede autorizar para cada sala de bingo la utilización, como medio de pago en todo el recinto, de tarjetas magnéticas o electrónicas recargables, en sustitución del dinero en metálico. Estas tarjetas tienen que previamente ser autorizadas por resolución del director o de la directora general del Juego y de Espectáculos, que las personas interesadas pueden entender estimadas por silencio administrativo por el transcurso del plazo de dos meses sin que haya sido dictada resolución expresa.

23.7. En las salas de bingo no pueden llevarse a cabo actividades de promoción ni entrega de obsequios o regalos o invitaciones a las personas asistentes sin disponer de autorización expresa de la Dirección General del Juego y de Espectáculos, que las personas interesadas pueden entender estimadas por silencio administrativo por el transcurso del plazo de dos meses sin resolución expresa.

23.8. El horario de funcionamiento de las salas de bingo es el comprendido entre las 13.00 horas y las 4.00 horas, ampliado hasta una hora más los viernes, sábados y vísperas de festivos. Dentro de este horario las salas pueden abrir más tarde o cerrar antes.

El director o la directora general del Juego y de Espectáculos puede autorizar horarios excepcionales en fechas señaladas. Las solicitudes tienen que ser presentadas con una antelación mínima de dos meses y se entienden concedidos por el transcurso de este plazo sin que haya sido dictada resolución expresa.

23.9. Los vestíbulos, la zona de recepción o las otras localizaciones autorizadas para la instalación de máquinas recreativas podrán abrir al público a partir de las 11.00 horas. Durante este horario podrá prestarse servicio de restauración.

23.10. La señalización, los carteles de información general de carácter fijo y los documentos de oferta de servicios tienen que ajustarse a las exigencias de la Ley 1/1998, de 7 de enero, de Política Lingüística.

✐ Modificado por art. único de Decreto 21/2005, de 22 febrero.

CAPÍTULO II

Personal de las salas de bingo

Artículo 24. Utilización de lenguas oficiales.

Todo el personal de las salas de bingo que tenga vinculación directa con la actividad del desarrollo del juego y que se relacione con el público ha de estar en condiciones de poder atenderlo en cualquiera de las lenguas oficiales de Cataluña.

Artículo 25. Documentos profesionales.

25.1. El personal al servicio de las salas de bingo debe estar en posesión del correspondiente documento profesional. El citado documento habrá de ser expedido por la Dirección General del Juego

y de Espectáculos, dentro del plazo de dos meses desde la presentación de la solicitud y se entiende concedido por el transcurso de este plazo.

25.2. La expedición del documento profesional tiene carácter reglado, y puede ser suspendido o revocado por la Dirección General del Juego y de Espectáculos, de acuerdo con lo que establece la Ley 1/1991, de 27 de febrero, Reguladora del Régimen Sancionador en materia de Juego.

25.3. La suspensión y revocación del documento profesional priva a su titular de la posibilidad de ejercer su función en cualquiera de las salas de bingo en el ámbito territorial de Cataluña.

25.4. El documento profesional es único para todas las categorías o puestos de trabajo, correspondiendo a la entidad titular de la autorización la contratación de los trabajadores, que en todo caso debe ser para las funciones previstas en el artículo 26 de este Reglamento.

25.5. Todo el personal de las salas de bingo está obligado a proporcionar a los inspectores o funcionarios competentes en materia de juego toda la información y documentación que se les solicite y que se refiera al ejercicio de sus funciones.

Artículo 26. Funciones del personal.

26.1. A los efectos de este Reglamento y sin perjuicio de la normativa laboral, todas las salas de bingo deben contar con el siguiente personal:

a) Director de sala. El director de sala ejerce la dirección y el control del funcionamiento de la sala, adoptando las decisiones relativas a la marcha de las diferentes operaciones, de acuerdo con las normas técnicas del juego y marcando el ritmo adecuado de aquéllas; vela por el correcto funcionamiento de todos los aparatos, instalaciones y servicios de la sala; ejerce la jerarquía sobre todo el personal al servicio de la sala; responde de la correcta gestión de la contabilidad específica del juego y de la tenencia en la sala de las autorizaciones necesarias para su funcionamiento y de la documentación relativa al personal. Asimismo, ostenta la representación de la empresa que gestione el juego, tanto ante los jugadores como de los agentes de la autoridad, excepto en el caso de que dicha representación se halle expresamente atribuida a otra persona y ésta se encuentre presente en la sala. Asimismo puede colaborar en cualquier función.

b) Personal de mesa. El personal de mesa es el encargado de la comprobación de las bolas y cartones; tiene en su poder los cartones y los entrega ordenadamente para su distribución; recauda el dinero obtenido en la venta de cartones; lleva la contabilidad de los cartones vendidos y sobrantes para cada jugada o sorteo; efectúa la determinación de los premios de línea y bingo; comprueba los cartones premiados; informa colectivamente de todo ello a los jugadores; prepara y abona las cantidades correspondientes a cada premio una vez finalizada la jugada; consigna todo ello –así como las incidencias que se produzcan– en el acta de cada sesión, y contesta individualmente cuantas peticiones de información o reclamaciones formulen los jugadores. Asimismo ejecuta aquellas funciones que el director de sala pueda encomendarle. En todo momento debe haber un miembro del personal de mesa designado como responsable de estas funciones.

c) Personal de sala. El personal de sala realizará la venta de cartones y la función de admisión y control y, en el turno de locución, cualquier actividad relacionada con la venta o administración de cartones que el director de sala les indique.

26.2. Sustituciones. El director de sala y el personal de mesa se pueden sustituir entre sí. Asimismo, el personal de sala y el personal de mesa se pueden sustituir entre sí.

26.3. El número de miembros del personal se fija en función del aforo de la sala, con los mínimos siguientes para un aforo de 100 personas:

a) Un director de sala.

b) Un responsable de mesa.

c) Cuatro miembros de personal de sala.

Artículo 27. Altas y bajas.

Las empresas que gestionen salas de bingo deben comunicar mensualmente a la Dirección General del Juego y de Espectáculos las altas y las bajas del personal referido en el artículo 26 de este Reglamento.

Artículo 28. Prohibiciones.

El personal al servicio de las empresas dedicadas a la organización y la explotación de las salas de bingo no puede participar en el juego de la plena o bingo, gestionado por dichas empresas, ni directamente ni a través de terceras personas.

TÍTULO III

ADMISIÓN DE JUGADORES Y DESARROLLO DE LAS PARTIDAS

CAPÍTULO I

Admisión de jugadores

Artículo 29. Control de admisión.

29.1. Todas las salas de bingo han de disponer de un servicio de admisión que controle el acceso a la sala de bingo de todos los jugadores o visitantes.

29.2. Dicho servicio de admisión debe abrir a cada visitante, en su primera asistencia a la sala de bingo, una ficha en la que han de figurar los siguientes datos:

a) Nombre y apellidos.

b) Número del documento nacional de identidad, pasaporte o documento equivalente.

c) Fecha de nacimiento.

d) Fecha de apertura de la ficha.

En aquellas salas en las que consten los datos de sus clientes digitalizados y comprobadas con las de la base de datos de personas que tienen prohibida la entrada a bingos y casinos a que hace referencia el Decreto 324/1994, de 16 de noviembre, por el que se regulan los ficheros automatizados que contienen datos de carácter personal gestionados por el Departamento de Gobernación y sus organismos autónomos, es suficiente su identificación.

29.3. Las funciones de control de admisión, que puedan ser realizadas mediante soportes informáticos, deben garantizar la obtención y la conservación de todos los datos sobre asistencia de jugadores de acuerdo con la legislación sobre tratamiento de datos de carácter personal. En todo caso, el servicio de admisión debe contar con los medios técnicos necesarios para impedir la entrada a la sala de juego de aquellas personas que tengan prohibido su acceso a la misma.

29.4. El servicio de admisión debe identificar a todos los visitantes, antes de facilitarles el acceso a la sala de juego y a las ubicaciones donde se encuentren instaladas las máquinas de juego, procediendo a anotar la fecha de la visita en su ficha personal.

29.5. Las fichas personales tienen carácter reservado y solamente pueden ser reveladas por la empresa previa autorización de la Dirección General del Juego y de Espectáculos o a requerimiento de los servicios de inspección y control del juego o bien a requerimiento judicial.

Artículo 30. Prohibiciones de acceso.

30.1. La entrada en las salas de bingo está prohibida a:

a) Las personas a las que se refiere el artículo 9 de la Ley 15/1984, de 20 de marzo, del Juego.

b) Las personas que tengan el acceso prohibido por resolución judicial.

c) Las personas que consten en la base de datos de personas que tienen prohibida la entrada en bingos y casinos.

d) Las personas a las que hace referencia el artículo 16.4 de la Ley 10/1990, de 15 de junio, sobre policía del espectáculo, las actividades recreativas y los establecimientos públicos.

30.2. La Dirección General del Juego y de Espectáculos, previa tramitación del oportuno expediente, debe incluir en la base de datos de personas que tienen prohibida la entrada en bingos y casinos a:

a) Las personas que voluntariamente lo soliciten, por sí mismas o confirmando solicitudes presentadas por familiares y aquellas de quienes lo soliciten sus representantes legales.

Esta prohibición puede tener carácter indefinido o temporal. En todo caso debe tener la duración que solicite el interesado con un mínimo de seis meses. Las prohibiciones temporales pueden ser renovadas, y únicamente pueden ser levantadas una vez finalizado el plazo fijado a petición expresa del interesado.

b) Las personas que como consecuencia de expediente sancionador queden expresamente sancionadas con prohibición de entrada por un tiempo determinado. La tramitación de estos expedientes tiene carácter reservado.

✐ Ap. 2 derogado por disp. derog. Decreto 24/2005, de 22 febrero.

CAPÍTULO II

Desarrollo de las partidas

Artículo 31. Descripción y mecánica del juego.

31.1. Antes del inicio de cada sesión se ha de comprobar el funcionamiento correcto de todo el material y las instalaciones de juego que tengan que utilizarse, a continuación se ha de proceder a la introducción de las bolas en el aparato extractor, y las personas jugadoras que así lo deseen pueden inspeccionar ambas operaciones. Antes de proceder a la venta de los cartones tiene que anunciarse la serie o las series a vender, el número de cartones de ésta, el valor facial de los mismos y la existencia de premio de prima; y a continuación tiene que iniciarse la venta.

Una vez finalizada la venta de cartones, durante el desarrollo de la partida no se permite la entrada a la sala de nuevas personas jugadoras o visitantes hasta su finalización.

31.2. Todas las operaciones necesarias para la realización del juego de la plena o bingo tienen que ser efectuadas inexcusablemente a la vista de las personas jugadoras y del público. Las personas jugadoras pueden formular todas las peticiones de información o reclamaciones que consideren oportunas, siempre que esto no suponga una interrupción injustificada y extemporánea del juego.

31.3. Queda prohibido a las personas empleadas de la mesa de control dar conocimiento de la existencia de cartones premiados previamente a haber sido cantados.

31.4. Los elementos, los aparatos y los mecanismos que incidan directa o indirectamente en el desarrollo y en la práctica del juego tienen que contar con la correspondiente autorización, mediante resolución del director o de la directora general del Juego y de Espectáculos, que las personas interesadas pueden entender estimadas por silencio administrativo por el transcurso del plazo de dos meses sin que haya sido dictada resolución expresa. De la misma manera, tienen que contar con la correspondiente autorización del director o de la directora general del Juego y de Espectáculos los elementos de control informático del sistema de archivo y verificación de las partidas.

31.5. Una vez finalizada la operación de venta, el personal de sala tiene que proceder a la recogida de los cartones sobrantes y la persona responsable de mesa tiene que efectuar los cálculos pertinentes, y se anunciará:

a) El total de cartones vendidos de la serie o series correspondientes, utilizando la fórmula siguiente:

«Cartones vendidos [...], de la serie [...] del número [...] al [...] y de la serie [...] del número [...] al [...]».

b) El importe de los premios de línea y bingo y, si es el caso, de prima, así como la bola de extracción en la que éste puede obtenerse.

31.6. A continuación tiene que procederse a exponer, en los paneles y/o monitores, el número de cartones vendidos, premio de la línea y premio del bingo y, si es el caso, premio de prima y premio de bingo interconectado y los números de extracciones de bolas para obtenerlos. Una vez efectuada esta operación, se ha de proceder a anunciar el comienzo de la partida.

31.7. A partir de este momento, tienen que extraerse sucesivamente las bolas, cuyo número tiene que anunciarse a través de los altavoces, mostrándose simultáneamente en los monitores y paneles de la sala. La locución de las partidas puede realizarse por procedimientos electrónicos como el «lector automático de bolas». El juego se interrumpirá cuando alguna persona jugadora cante la jugada de línea o bingo en voz alta.

31.8. Seguidamente tiene que entregarse el cartón al personal de la sala y tiene que comunicarse a la persona responsable de mesa el número de cartón cantado para su comprobación posterior, que puede ser efectuada por medios informáticos. Esta operación se repite con todos los cartones cantados.

En el supuesto que sea una sola la persona jugadora que haya cantado, si de la comprobación efectuada resultan errores o inexactitudes en alguno de los números del cartón, el juego tiene que reanudarse hasta que haya una persona ganadora. Cuando alguna línea cantada sea correcta, el juego continúa hasta que sea cantado el bingo y, en caso de ser la verificación de éste positiva, se da por finalizada la partida, y se procede al abono del importe de los premios.

31.9. Una vez comprobada la existencia del cartón premiado, la persona responsable de mesa pregunta si existe alguna otra combinación ganadora, y deja un tiempo prudencial hasta dar la orden de continuar la partida o darla por finalizada, según el caso. Una vez dada la correspondiente orden por la persona responsable de mesa de «la partida queda cerrada», se pierde todo el derecho a reclamación sobre la mencionada jugada.

31.10. Pueden utilizarse máquinas, aparatos o equipos informáticos auxiliares del juego del bingo,

que tienen que ser previamente autorizados por resolución del director o de la directora general del Juego y de Espectáculos, que las personas interesadas pueden entender estimadas por silencio administrativo por el transcurso del plazo de dos meses sin que haya sido dictada resolución expresa. La instalación de estos aparatos, con los que pueden jugarse hasta 36 cartones, tiene que igualmente ser autorizada por la Dirección General del Juego y de Espectáculos.

✐ Modificado por art. único de Decreto 21/2005, de 22 febrero.

Artículo 32. Premios.

32.1. Del dinero obtenido de la venta de cartones tienen que separarse materialmente los que de acuerdo con este Reglamento estén destinados al pago de premios, que tienen que quedar en poder de la persona responsable de mesa, sujetos a su pago y en el interior de la sala, de la que no pueden ser sacados salvo órdenes de la autoridad administrativa o judicial.

32.2. La cantidad a distribuir para los premios de línea y bingo en cada partida es del 58% del valor facial de la totalidad de los cartones vendidos, correspondiendo el 51% al premio de bingo y el 7% al premio de línea.

El premio de la prima, que se podrá otorgar en aquellas salas que dispongan de autorización específica de la Dirección General del Juego y de Espectáculos, se dotará a partir de la detracción continuada de un porcentaje del valor facial de la totalidad de los cartones vendidos en cada partida en una sala concreta. Consistirá en una cantidad de entre 30 y 1.000 euros, fijada por la sala, y será otorgado a la persona jugadora o personas jugadoras que obtengan la combinación de bingo en la partida inmediata posterior a aquella en la que se haya conseguido la acumulación de la cantidad fijada y con un número de extracciones de bolas menor o igual al que la propia sala o empresa de servicios fije.

✐ Párr. 2º modificado por art. 1 del Decreto 400/2006, de 24 octubre.

El premio del bingo interconectado, que será gestionado por la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas, consiste en una cantidad u objeto procedente de la detracción continuada de un porcentaje del valor facial de la totalidad de los cartones vendidos en cada partida en todas las salas autorizadas y se desglosa en varias categorías, con diferentes valores económicos establecidos en función del número de extracción de bola. Será otorgado a la persona jugadora o las personas jugadoras que obtengan la combinación de bingo, siempre que el número de extracciones de bolas no supere el número previamente fijado.

32.3. Los porcentajes de detracción de los valores faciales de los cartones vendidos que se destinan a dotar los premios de prima y de bingo interconectado se fijarán por Orden del consejero o de la consejera de Interior.

32.4. Los premios de línea, bingo y prima tienen que hacerse efectivos en metálico y no pueden ser sustituidos por premios en especie. No obstante, el pago en metálico puede ser sustituido por la entrega de un cheque contra una cuenta de la empresa titular o de la empresa de servicios que gestione el juego en la sala. En el bingo interconectado el premio podrá ser en especie.

✐ Modificado por art. único de Decreto 21/2005, de 22 febrero.

Artículo 33. Actas de las partidas.

33.1. El desarrollo de cada sesión se ha de reflejar en una acta que se ha de redactar partida a partida, simultáneamente a la realización de cada una de éstas, y no se puede, en cualquier caso, iniciar la extracción de las bolas mientras no se hayan consignado en el acta los datos citados en los apartados siguientes.

33.2. Las actas pueden extenderse mediante sistemas informáticos. En el encabezamiento del acta se hace constar la diligencia de inicio de la sesión y la fecha, añadiendo a continuación, para cada partida, los datos siguientes:

a) Número de orden de la partida.

b) Valor facial de los cartones.

c) Serie o series.

d) Cifra de cartones vendidos con indicación del número de orden inicial y final.

e) Cantidad total recaudada y cantidades correspondientes a los premios de línea, bingo y prima y las destinadas al premio de bingo interconectado.

Al finalizar la sesión, tiene que extenderse la diligencia de cierre.

33.3. También tienen que constar en el acta, mediante referencia a las hojas de reclamación normalizadas, las incidencias y las reclamaciones de las personas jugadoras que se hayan producido durante el desarrollo de las partidas.

33.4. De las actas se tiene que hacer, cuando así lo requieran, una copia para los servicios de control e inspección del juego, que tienen que ser firmadas por el director o la directora de sala.

33.5. En el caso de que se hayan producido incidencias o reclamaciones, tiene que comunicarse a la Dirección General del Juego y de Espectáculos o a los servicios territoriales del Juego y de Espectáculos, y tiene que enviarse una copia del acta o actas que las reflejen, en el plazo de dos días hábiles a contar de la fecha del acta».

✐ Modificado por art. único de Decreto 21/2005, de 22 febrero.

Artículo 34. Sistema de archivo y verificación.

34.1. Todas las salas de bingo, autorizadas y en funcionamiento, pueden disponer de un sistema informático, previamente autorizado, conectado a la mesa de control, que debe recoger todos los datos e incidencias que se produzcan en cada partida y especialmente los indicados en el apartado 5 del artículo anterior, además de la hora de inicio de cada partida, el orden correlativo de extracción de bolas con sus respectivos números, el número de aparatos auxiliares para la práctica del juego que se utilicen en cada partida y el número de cartones que juega cada aparato auxiliar; asimismo deben quedar grabadas en el soporte informático las diligencias e incidencias que se produzcan en cada partida.

34.2. El sistema de archivo y verificación debe recoger la información citada de los tres últimos meses como mínimo, y a dicha información únicamente pueden tener acceso los servicios de control e inspección del juego así como los órganos judiciales.

34.3. En caso de informatización del sistema de archivo y verificación, si se produjera una avería, debe efectuarse la diligencia correspondiente en el acta, indicando la partida y hora en que se produjo la avería; dicha diligencia debe estar firmada por el director de sala, el responsable de mesa y el miembro del personal de la sala que anunciaba los números de la partida, reanudándose el desarrollo del juego y haciendo constar en el acta las partidas que se celebren, con indicación de los datos que se señalan en el apartado 2 del artículo 33 de este Reglamento.

Asimismo, y antes de iniciarse la sesión de juego del día siguiente, debe haberse reparado o sustituido el sistema informático.

TÍTULO IV

INSPECCIÓN Y SANCIONES

CAPÍTULO I

Inspección y régimen sancionador

Artículo 35. Inspección y vigilancia.

La inspección y la vigilancia de lo que regula este Reglamento corresponde, de acuerdo con lo previsto en el artículo 20 de la Ley 1/1991, de 27 de febrero, Reguladora del Régimen Sancionador en materia de Juego, al servicio de inspección del juego.

Artículo 36. Régimen sancionador.

El incumplimiento de lo que establece este Reglamento debe ser sancionado de acuerdo con lo que prevén la Ley 1/1991, de 27 de febrero, reguladora del régimen sancionador en materia de juego, la Ley 10/1990, de 15 de junio, sobre policía del espectáculo, las actividades recreativas y los establecimientos públicos y el Decreto 278/1993, de 9 de noviembre, sobre el procedimiento sancionador de aplicación a los ámbitos de competencia de la Generalidad.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

Única. Inscripción de las autorizaciones vigentes.

Las entidades titulares de autorizaciones de salas de bingo y las empresas de servicios con autorizaciones vigentes en el momento de entrada en vigor empresas de bingo y en el Registro de empresas de servicios de bingo, respectivamente, manteniendo la vigencia y duración de las autorizaciones de que dispongan.

Las posteriores renovaciones de las autorizaciones deben concederse por el período establecido, respectivamente, en los artículos 12.1 y 15.1 de este Reglamento.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera. Solicitudes en trámite.

Todas las solicitudes que en el momento de entrada en vigor de este Reglamento se encuentren en trámite deben ajustarse y han de cumplir los requisitos y exigencias que en el mismo se prevén.

Segunda. Continuidad de la gestión directa.

Las entidades titulares de autorizaciones de instalación de salas de bingo que en el momento de entrada en vigor de este Reglamento gestionen directamente el juego en su salas pueden mantener el régimen de gestión directa.

Tercera. Adecuación de fianzas.

Las entidades titulares de autorizaciones de salas de bingo y las empresas de servicios que tengan constituidas fianzas de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 13 del Reglamento del Juego de Bingo, aprobado por la Orden de 9 de enero de 1979, disponen de un plazo de un año, a partir de la entrada en vigor de este Reglamento, para constituir nuevas fianzas en los términos establecidos por el artículo 16 o para completar aquellas que tengan constituidas. La no constitución o adecuación de estas fianzas da lugar al inicio del expediente de cancelación de la inscripción, con audiencia a los interesados, y suspensión de la inscripción mientras se tramita dicho expediente.

Cuarta. Salas de «categoría especial».

Las salas de bingo autorizadas como salas de «categoría especial» al amparo del Reglamento aprobado por la Orden de 9 de enero de 1979, pueden mantener las especificaciones de las autorizaciones vigentes. Estas salas deben disponer de fianzas por una cuantía de 10.000.000 de pesetas (60.101,21 euros).

Quinta. Entidades autorizadas.

Mientras no se regulen las condiciones técnicas a que deben ajustarse las entidades para poder ser autorizadas para la emisión de informes para la homologación de materiales de bingo, permanece vigente el Convenio de cooperación suscrito entre la Dirección General del Juego y de Espectáculos y el Laboratorio General de Ensayos e Investigaciones de la Generalidad.

j) Extremadura

§ 127 DECRETO 131/2007, DE 22 MAYO. APRUEBA EL REGLAMENTO DEL JUEGO DEL BINGO DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE EXTREMADURA

(DOE núm. 61, de 29 mayo [LEXT 2007, 207])

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 7.1.22 del Estatuto de Autonomía, aprobado por Ley Orgánica 1/1983, de 25 de febrero, a la Comunidad Autónoma de Extremadura le corresponde la competencia exclusiva en materia de Casinos, Juegos y Apuestas, con exclusión de las Apuestas Mutuas Deportivo Benéficas y Loterías Nacionales.

A tal efecto, por Real Decreto 58/1995, de 24 de enero, se traspasaron a esta Comunidad Autónoma las funciones y servicios de la Administración del Estado en dichas materias, atribuyéndose las mismas, en virtud del Decreto del Presidente 6/1995, a la Consejería de Economía, Industria y Hacienda; competencias que, en la actualidad, son ejercidas por la Consejería de Hacienda y Presupuesto en función de la distribución de competencias efectuada por Decreto del Presidente 26/2003, de 30 de junio.

La voluntad de la Asamblea de Extremadura de dotar a nuestra Comunidad de una norma que, además de regular adecuada y globalmente cuanto se refiere al juego, atendiera a las circunstancias sociales, económicas y administrativas propias de nuestra Región, determinó la aprobación de la Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego de Extremadura; norma que, con visión de conjunto y criterio de unidad, recoge en su articulado las directrices básicas a las que debe ajustarse la planificación y ordenación del juego, configurándose como marco de referencia de un cuerpo normativo propio en materia de juegos de suerte, envite o azar, en cuya conformación se inscribe la presente norma reglamentaria.

Teniendo en cuenta que corresponde al Consejo de Gobierno el desarrollo reglamentario de la Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego de Extremadura, en función de lo preceptuado en su artículo 27 y Disposición Final Primera, el objeto de esta norma consiste en la aprobación del reglamento específico del juego del bingo y sus distintas modalidades.

Citada reglamentación aborda la regulación del sector de una manera integral, derogando la normativa autonómica que había ofrecido respuesta a determinadas modalidades específicas del juego y desplazando la Orden de 9 de enero de 1979, del Ministerio de Interior, por la que se aprobó el Reglamento del Juego del Bingo, aplicable hasta la fecha en Extremadura en virtud de la Disposición Transitoria Primera de la Ley del Juego de esta Comunidad.

El Reglamento específico del sector del bingo supone disponer de una norma propia que intenta compaginar las inquietudes del sector, en la medida de lo posible, con las directrices que debe marcar la Administración de la Comunidad Autónoma a la hora de velar por aquellos otros intereses sociales y de toda índole que se ven afectados por la problemática consustancial al juego. Asimismo, el Reglamento no es ajeno a la evolución tecnológica que se está dando en el sector, la cual también ha sido tenida en cuenta a la hora de abordar su regulación mediante la inclusión de modalidades del bingo simultáneo, electrónico e interconexionado.

El Reglamento aprobado por este Decreto determina su propio objeto, ámbito de aplicación y régimen jurídico, señala los requisitos que han de cumplir las sociedades mercantiles para ser titulares de las autorizaciones administrativas para el desarrollo de las actividades relacionadas con la organización, gestión y desarrollo del Juego del bingo y de sus distintas modalidades, determina el régimen de las autorizaciones de las salas de juego, regula el régimen de garantías necesarias, los elementos accesorios y actividades autorizadas, los requisitos y las funciones del personal, el control de acceso al local y el desarrollo y reglas del juego, así como el régimen de inspección, infracciones y sanciones.

Por cuanto antecede, a propuesta del Consejero de Hacienda y Presupuesto, de acuerdo con el

Consejo Consultivo y previa deliberación del Consejo de Gobierno, en su reunión del día 22 de mayo 2007, dispongo:

Artículo único.

Se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de la Comunidad Autónoma de Extremadura que se inserta como Anexo a este Decreto.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera.

Las referencias contenidas en el presente Reglamento a la Consejería de Hacienda y Presupuesto y órgano competente se entenderán realizadas a favor de los órganos de la Administración regional que en cada momento resulten competentes en materia de juegos de suerte, envite o azar.

Segunda.

Las competencias atribuidas en este Reglamento al órgano competente de la Consejería de Hacienda y Presupuesto serán gestionadas por los Servicios Fiscales competentes por razón del territorio, quienes elevarán la oportuna propuesta de Resolución al citado órgano, sin perjuicio de las especialidades propias del régimen sancionador.

Tercera.

La homologación de material de juego a que se refiere el presente Reglamento se efectuará conforme a las previsiones contenidas, a tales efectos, en el Convenio de colaboración entre el Ministerio del Interior y la Junta de Extremadura en materia de juego.

Cuarta.

Las reglas esenciales así como las especificaciones técnicas de las modalidades de Bingo Simultáneo, Bingo Electrónico y Bingo Interconexionado serán reguladas mediante Orden de la Consejería de Hacienda y Presupuesto, a tenor de lo dispuesto en el artículo 4 de la Ley 6/1998, de 18 de junio, del juego de Extremadura.

Estas modalidades no podrán ser autorizadas en Salas de Bingo de la Comunidad Autónoma de Extremadura en tanto no haya sido aprobado el desarrollo normativo correspondiente.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

Hasta que la Fábrica Nacional de Moneda y Timbre provea de cartones en los que figuren los porcentajes destinados a premios previstos en este Reglamento, seguirán utilizándose los cartones de los que se dispone en la actualidad; debiendo los titulares de las salas de bingo poner en conocimiento de sus clientes este extremo, a través de carteles informativos situados en lugar visible dentro de las propias salas.

Segunda.

Las solicitudes que se encuentren en tramitación a la fecha de entrada en vigor del presente Reglamento serán resueltas con arreglo a la normativa vigente al tiempo de su solicitud, excepto las relativas a las autorizaciones reguladas en el Título II, que deberán ajustarse a los requisitos y prescripciones establecidos en el mismo.

Tercera.

1. Las autorizaciones vigentes a la fecha de entrada en vigor del presente Reglamento seguirán produciendo sus efectos propios hasta la finalización del período de validez por el que hubieran sido concedidas. Las renovaciones serán otorgadas, en su caso, conforme a las prescripciones establecidas en esta norma.

2. Las mismas previsiones contenidas en el apartado anterior se aplicarán a los documentos profesionales del personal que preste sus servicios en salas de bingo.

Cuarta.

1. Las empresas de servicios que a la entrada en vigor del presente Reglamento estén autorizadas en el territorio de la Comunidad Autónoma de Extremadura podrán continuar en la explotación de la Sala de bingo hasta el vencimiento del plazo de la autorización vigente.

No obstante, dicha empresa de servicio podrá convertirse en empresa titular de la autorización de explotación con anterioridad a la fecha de vencimiento.

2. Las empresas de servicios existentes en el territorio de la Comunidad Autónoma de Extremadura a la entrada en vigor de este Reglamento estarán sometidas a lo dispuesto en el mismo para las empresas titulares de la autorización, incluido el régimen sancionador.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Quedan derogados el Decreto 61/1996, de 7 de mayo, por el que se regula la modalidad del Bingo Acumulativo, el artículo 3 del Decreto 166/2001, de 6 de noviembre, de adaptación en materia de máquinas recreativas y de azar y bingos, y todas aquellas disposiciones de igual o inferior rango que se opongan a lo establecido en el presente Decreto y en el Reglamento aprobado por el mismo.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se autoriza al titular de la Consejería de Hacienda y Presupuesto para dictar las disposiciones necesarias para la aplicación y desarrollo del Reglamento aprobado por el presente Decreto, la posible modificación de los porcentajes destinados a las distintas modalidades de premios y de sus cuantías, así como la del valor facial de los cartones.

Segunda.

El presente Decreto entrará en vigor a los veinte días de su publicación en el «Diario Oficial de Extremadura».

ANEXO

Reglamento del Juego del Bingo

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

CAPÍTULO I

Objeto y ámbito de aplicación

Artículo 1. Objeto.

El presente Reglamento tiene por objeto la regulación, en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Extremadura, del juego del bingo en sus distintas modalidades, así como las actividades económicas, personas, empresas y establecimientos relacionados con el mismo.

Artículo 2. Definición.

1. El juego del bingo ordinario consiste en una lotería jugada sobre 90 números, del 1 al 90 inclusive, utilizando como unidad de juego unos cartones, debidamente homologados, integrados por 15 números diferentes distribuidos en columnas y líneas, en el que se premian las combinaciones de línea y bingo, consistentes respectivamente en completar los números de una línea y del cartón completo.

2. Quedan prohibidos todos aquellos juegos que, con igual o similar nombre, constituyan modalidades del juego del bingo no previstas en la normativa vigente, o que se lleven a cabo al margen de las autorizaciones, requisitos y condiciones establecidos en la presente norma.

CAPÍTULO II

Régimen general

Artículo 3. Régimen jurídico.

La instalación y funcionamiento de salas de bingo, así como la organización y desarrollo de los juegos que en ellas se practiquen, se sujetará a lo dispuesto en la Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego de Extremadura, en el presente Reglamento y en el resto de disposiciones de carácter general o complementario que resulten de aplicación.

Artículo 4. Autorizaciones y régimen de explotación del juego.

1. El ejercicio de las actividades reguladas en el presente Reglamento requerirá autorización administrativa previa, en los términos y condiciones previstos en el mismo.

2. La organización, gestión y explotación del juego del bingo sólo podrá ser realizada por las sociedades o entidades, previamente autorizadas, según lo dispuesto a tales efectos en este Reglamento.

3. Las autorizaciones serán inscritas, de oficio, en el Registro de Empresas de Juego, dependiente del correspondiente órgano de la Consejería de Hacienda y Presupuesto, y podrán ser revocadas en los términos y condiciones previstos en el presente Decreto.

Artículo 5. Prohibiciones y limitaciones.

1. En ningún caso podrán ser titulares de las autorizaciones necesarias para la práctica y organización de los Juegos regulados en este Reglamento las personas a que se refiere el artículo 17 de la Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego de Extremadura, revocándose automáticamente la autorización administrativa en los supuestos previstos en el apartado 3 del citado artículo.

2. Tampoco podrán ser titulares de las autorizaciones necesarias para la organización y explotación de salas de bingo las empresas que no se encuentren al corriente en el cumplimiento de obligaciones con la Hacienda Autonómica.

Artículo 6. Publicidad.

1. Será libre la publicidad sobre las actividades relacionadas con el juego del bingo que se efectúe en el interior de las salas de bingo, siempre que la misma no se lleve a cabo durante el desarrollo de las partidas, así como la realizada en los medios de comunicación especializados.

2. Se entenderán autorizadas las siguientes actividades publicitarias de las salas de bingo:

a) La instalación en la fachada de las salas de bingo de un máximo de dos rótulos o indicadores nominativos.

b) La elaboración y obsequio de objetos publicitarios de escaso valor económico, tales como llaveros, bolígrafos, encendedores o similares, con el nombre y/o anagrama de las empresas relacionadas con el juego del bingo o de las salas de bingo autorizadas. A tales efectos, se entenderá que tales objetos publicitarios tienen escaso valor económico cuando su precio de mercado no exceda de tres euros o del que en cada momento se determine por Orden de la Consejería de Hacienda y Presupuesto.

c) La inclusión en carteleras de espectáculos y guías de ocio, al mismo nivel puramente informativo que los restantes locales de diversión, como cines, teatros o similares, sin insertarse en recuadros especiales y limitándose al nombre de la sala, dirección y horario de juego.

3. Queda prohibida en la Comunidad Autónoma de Extremadura la publicidad de las actividades relativas al juego del bingo que se realice al margen de lo previsto en los apartados anteriores, quedando sometida cualquier otra práctica publicitaria a autorización administrativa previa por parte del órgano correspondiente de la Consejería de Hacienda y Presupuesto.

TÍTULO II

RÉGIMEN JURÍDICO DE LAS AUTORIZACIONES

CAPÍTULO I

Empresas titulares

Artículo 7. Definición y requisitos.

1. Tendrán la consideración de empresas titulares de salas de bingo aquellas que dispongan de, al menos, una autorización de instalación de sala de bingo en la Comunidad Autónoma.

2. Pueden solicitar la autorización como empresas titulares de salas de bingo las sociedades mercantiles que cumplan los siguientes requisitos:

a) Han de estar constituidas necesariamente bajo la forma de Sociedad Anónima o Limitada, contando con el capital social mínimo de 120.202,42 euros, suscrito y totalmente desembolsado en el momento de su constitución, cuya cuantía no podrá disminuir durante la existencia de la sociedad y representado por acciones o participaciones que deberán adoptar la forma de nominativas.

b) Tener como objeto social principal la explotación del juego del bingo y de otros que puedan ser autorizados en salas de bingo, así como la de los servicios complementarios de éstas.

c) La participación de capital extranjero en las empresas a que se refiere este Reglamento ha de ajustarse a la vigente normativa sobre inversiones extranjeras.

CAPÍTULO II

Autorizaciones de instalación y funcionamiento

Artículo 8. Autorizaciones preceptivas.

La instalación y puesta en funcionamiento de una sala de bingo en la Comunidad Autónoma de Extremadura requerirá la previa obtención de la autorización de instalación de la misma, así como de la posterior autorización de funcionamiento, en los términos y a través de los procedimientos establecidos en el presente Capítulo.

Sección 1ª Autorización de instalación

Artículo 9. Definición.

La autorización de instalación es el acto administrativo que habilita a su titular para proceder a la realización de las obras y acondicionamientos necesarios para la instalación de una sala de bingo en la Comunidad Autónoma de Extremadura, una vez obtenidas las preceptivas licencias municipales y de cualquier otra índole que fueren exigibles por las disposiciones legales de aplicación.

Artículo 10. Solicitud y documentación.

1. La solicitud se formulará al órgano correspondiente de la Consejería de Hacienda y Presupuesto y deberá reunir los requisitos exigidos al efecto por la normativa reguladora del procedimiento administrativo común, debiendo especificarse, además, el aforo de la sala y las modalidades de bingo previstas en el presente Reglamento cuya autorización se interesa.

2. A la solicitud deberán acompañarse los siguientes documentos preceptivos:

a) Certificado del Registro Central de Penados y Rebeldes de los administradores y consejeros de la sociedad y fotocopia compulsada de sus Documentos Nacionales de Identidad.

b) Copia autenticada o testimonio de la escritura de constitución y, en su caso, de modificación de la sociedad, debidamente inscritas en el Registro Mercantil, en las que han de constar el nombre y apellidos de los socios y la cuota de participación de los mismos, así como copia de los Estatutos.

c) Certificación conteniendo la relación completa de los miembros del órgano de gobierno de la sociedad, con indicación de sus cargos, domicilio, profesión, nacionalidad, número del documento nacional de identidad o, en su caso, pasaporte o documento equivalente.

d) Fotocopia autenticada del código de identificación fiscal.

e) Plano de situación del edificio donde se localiza la sala de bingo, a escala 1/1.000.

f) Plano o planos de planta del local, a escala 1/100, con su configuración futura.

g) Planos de sección y fachada.

h) Plano de electricidad, con indicación de los puntos de luz de la sala, así como de las luces de señalización y emergencia, monitores y pantallas o paneles electrónicos previstos.

i) Plano de ventilación.

j) Plano indicativo de las medidas de seguridad.

k) Memoria descriptiva del local, en la que deberá constar el estado general del mismo, superficie total del establecimiento, aforo que se solicita teniendo en cuenta la capacidad útil de la sala medida en número de personas sentadas, superficie de cada una de las áreas en las que se distribuya la sala de bingo, situación de las puertas ordinarias y de emergencia, medidas de seguridad activas y pasivas a instalar, situación de la mesa de juego, del aparato o aparatos extractores de bolas, de los paneles informativos, de los monitores o aparatos equivalentes y demás elementos necesarios para la práctica del juego del bingo o de otros juegos autorizados, ubicación y dotación de los aseos, servicio de bar e instalaciones complementarias.

l) Certificación acreditativa de la seguridad y solidez del local.

m) Documentación acreditativa de la disponibilidad del local, por un período equivalente, al menos, a aquél por el que haya de concederse, en su caso, la autorización de instalación.

n) Certificación acreditativa de que la entidad está al corriente en el cumplimiento de sus obligaciones tributarias, pudiendo autorizarse a la Administración a obtenerla en nombre de la entidad.

3. Los documentos relacionados en las letras e) a l), ambas inclusive, del número anterior estarán suscritos por Arquitecto y visados por el correspondiente Colegio Profesional.

Artículo 11. Resolución.

1. En el plazo de tres meses desde la presentación de la solicitud con toda la documentación, el

órgano competente de la Consejería de Hacienda y Presupuesto, previos los informes que considere pertinentes, resolverá lo procedente sobre la autorización solicitada.

2. Concedida la autorización de instalación, sus efectos quedarán condicionados a la correspondencia de las obras e instalaciones con los planos y resto de documentación presentados, a la obtención de las correspondientes licencias municipales de obras y de apertura y de cualquier otra índole que fueren exigibles por las disposiciones legales de aplicación, así como al otorgamiento de la autorización de funcionamiento regulada en el presente Reglamento.

Artículo 12. Vigencia y renovación.

1. La autorización de instalación tendrá un período de validez de diez años, a partir de la fecha de su concesión, pudiendo renovarse por períodos sucesivos de igual duración.

2. La renovación deberá solicitarse, necesariamente, dentro del último semestre de vigencia de la autorización cuya renovación se interesa y, en todo caso, con un mes de antelación a su fecha de caducidad.

3. La solicitud de renovación deberá acompañarse de certificación suscrita por un Arquitecto, y visada por el correspondiente Colegio profesional, acreditativa de los siguientes extremos:

a) Mantenimiento de las condiciones de seguridad y solidez del local y de su aptitud para el uso a que se destina, de acuerdo con la normativa aplicable.

b) Mantenimiento de la exacta correspondencia de los locales e instalaciones de la sala de bingo con las que constaban en la documentación que sirvió de base para la concesión de la autorización de instalación y, en su caso, con las que figuraban en los proyectos de reforma autorizados.

c) Estado de funcionamiento de las instalaciones de protección contra incendios exigidas legalmente y vigencia de los certificados de ignifugación de los materiales y elementos instalados en la sala de bingo.

4. En el plazo de tres meses desde la presentación de la solicitud con toda la documentación, el órgano competente de la Consejería de Hacienda y Presupuesto, previos los informes que considere pertinentes, resolverá lo procedente sobre la renovación solicitada, entendiéndose concedida por el transcurso de este plazo sin haberse dictado resolución expresa.

5. La finalización de la vigencia de la autorización de instalación sin que se haya solicitado su renovación en el plazo previsto al efecto, determinará su caducidad, que será declarada de oficio por el órgano competente de la Consejería de Hacienda y Presupuesto.

6. Sin perjuicio de lo dispuesto en los apartados precedentes, las empresas titulares de las autorizaciones de instalación podrán obtener, previa la correspondiente solicitud, la extinción de las mismas antes de la finalización de su período de validez.

Artículo 13. Revocación.

Con independencia de la revocación que pudiera acordarse a resultas del ejercicio de la potestad sancionadora, las autorizaciones de instalación podrán ser revocadas por las siguientes causas:

a) El incumplimiento de alguno de los requisitos exigidos para la concesión de la autorización de instalación de la sala de bingo, de sus modalidades o para la obtención de la autorización de funcionamiento.

b) La falta de reposición de las fianzas prevista en el artículo 18.6 del presente Reglamento en los plazos señalados al efecto, salvo que tal reposición se produzca durante la tramitación del procedimiento de revocación.

c) La falta sustancial de acomodación del establecimiento construido al contenido de la documentación presentada para obtener la autorización de instalación.

d) La falta de solicitud ante el órgano competente de la Consejería de Hacienda y Presupuesto de la autorización de funcionamiento en el plazo de un año a contar desde el día siguiente a la notificación de la concesión de la autorización de instalación.

e) La denegación de la autorización de funcionamiento, una vez que dicha denegación sea firme en vía administrativa.

f) La pérdida de la disponibilidad jurídica sobre el local donde se ubica la sala de bingo.

g) La caducidad o revocación firme de la licencia municipal de apertura.

h) La falta de apertura de la sala en el plazo establecido en el artículo 16.5 de este Reglamento, salvo que la misma se produzca durante la tramitación del correspondiente procedimiento de revocación.

i) La falta de funcionamiento de la sala de bingo durante un tiempo superior a la mitad del período de apertura autorizado conforme a su calendario anual de funcionamiento.

Artículo 14. Transmisión.

El órgano competente de la Consejería de Hacienda y Presupuesto podrá autorizar la transmisión de la autorización de instalación, previo informe de la Comisión del Juego de Extremadura, debiendo el adquirente cumplir todos los requisitos exigidos en el presente Reglamento para la obtención de la autorización que sea objeto de transmisión.

Sección 2ª Autorización de funcionamiento

Artículo 15. Definición.

La autorización de funcionamiento es el acto administrativo que habilita al titular de la correspondiente autorización de instalación para proceder a la apertura y puesta en funcionamiento de la sala de bingo a que esta última se refiere.

Artículo 16. Procedimiento.

1. La autorización de funcionamiento se solicitará al órgano competente de la Consejería de Hacienda y Presupuesto, en el plazo máximo de dieciocho meses a contar desde el día siguiente a la notificación de la concesión de la autorización de instalación, acompañándose los siguientes documentos:

a) Licencia municipal de apertura.

b) En su caso, justificante del alta de la empresa en el epígrafe correspondiente del Impuesto sobre Actividades Económicas.

c) Relación del personal que haya de prestar sus servicios en la sala de bingo, acompañando copia de los respectivos contratos de trabajo, sellados por el organismo competente en materia laboral y de sus documentos profesionales.

d) Certificado suscrito por Ingeniero Industrial, visado por el correspondiente Colegio profesional, acreditativo de la idoneidad de las instalaciones y aparatos directamente relacionados con el desarrollo del juego.

e) Libro de Actas o, en su defecto, las hojas de papel continuo del sistema informático que lo sustituya, para su diligenciado.

f) Certificación de obra acabada y de que las obras e instalaciones se corresponden con las que motivaron la concesión de la autorización de instalación.

g) Calendario anual de funcionamiento de la sala, con la determinación del horario de funcionamiento.

h) El contrato de cuenta corriente a que se refiere el artículo 45 de este Reglamento, en los casos de salas de bingo que tuvieran autorizada la modalidad de bingo acumulativo.

i) Documentación acreditativa de haber constituido las fianzas a que se refiere el Capítulo III, Título II del presente Reglamento.

2. Presentada en tiempo y forma la solicitud y demás documentación preceptiva, se girará visita de inspección a la sala de bingo, a fin de determinar el cumplimiento de los requisitos exigidos para la puesta en funcionamiento de la sala, recabándose todos los informes que se consideren oportunos.

3. Si el examen de la documentación presentada, visita de inspección y el resto de informes emitidos fueran satisfactorios, el órgano competente de la Consejería de Hacienda y Presupuesto, en el plazo de tres meses desde la presentación de la solicitud y de toda la documentación exigida, dictará resolución otorgando la autorización de funcionamiento de la sala de bingo.

4. Por el contrario, si se constatase la existencia de deficiencias que obstasen a la concesión de la autorización de funcionamiento, el órgano competente de la Consejería de Hacienda y Presupuesto las pondrá en conocimiento de la empresa solicitante, requiriéndole su subsanación en el plazo máximo de tres meses, prorrogable por una sola vez, por un período de igual duración, en aquellos casos en los que la subsanación de las deficiencias comprobadas revistiese especial dificultad.

Transcurrido el plazo de subsanación de deficiencias sin haberse acreditado la corrección de las mismas, el órgano competente de la Consejería de Hacienda y Presupuesto dictará resolución denegando la autorización de funcionamiento.

5. Otorgada la autorización de funcionamiento, la apertura de la sala deberá producirse en el plazo máximo de quince días naturales, a contar desde el día siguiente al de su notificación. Si la apertura de la sala no pudiera efectuarse en el plazo indicado por causas ajenas a la voluntad de su

titular, éste podrá solicitar la concesión de la oportuna prórroga por un nuevo plazo de otros quince días naturales. Transcurrido el plazo establecido para la apertura de la sala y, en su caso, la prórroga del mismo, sin que dicha apertura se produzca, se incoará procedimiento de revocación de la autorización de instalación.

Sección 3ª Modificaciones de las autorizaciones de instalación y de funcionamiento

Artículo 17. Modificaciones de las autorizaciones de instalación y funcionamiento.

1. Todas las modificaciones de las autorizaciones de instalación y funcionamiento requieren la autorización del órgano competente de la Consejería de Hacienda y Presupuesto cuando impliquen alteraciones de cualquiera de sus términos o de los requisitos que motivaron la autorización, y en particular:

a) El traslado de la sala.

b) Las modificaciones que impliquen variaciones en el aforo de la sala.

c) Las modificaciones que afecten a la seguridad, las instalaciones y los aparatos de juego.

d) La suspensión del funcionamiento de la sala.

e) La modificación del régimen de explotación del juego, los cambios de empresas de servicios y las modificaciones del contrato suscrito con las mismas.

f) Cualquier otra modificación de las autorizaciones que suponga alteración de las mismas.

2. A la solicitud de modificación se acompañarán todos aquellos documentos y justificaciones que el órgano competente de la Consejería de Hacienda y Presupuesto considere necesarios, de acuerdo con los exigidos por el presente Reglamento para el otorgamiento de las respectivas autorizaciones.

CAPÍTULO III

Garantías

Artículo 18. Fianzas.

1. Las empresas titulares de salas de bingo deberán constituir una fianza por importe de 150.253,03 euros por cada autorización de instalación de que sean titulares o por cada sala de bingo que exploten.

En el supuesto de haberse solicitado la modalidad de bingo acumulativo deberá constituirse, además de la señalada en el párrafo anterior, fianza específica por importe de 18.030,36 euros. Dicha fianza responderá del pago de los premios y demás obligaciones derivadas exclusivamente del bingo acumulativo.

2. Las fianzas podrán constituirse en metálico, en forma de hipotecas, prendas, avales o pólizas de caución, valoradas de conformidad con las normas tributarias y se formalizarán en la Caja General de Depósitos de la Junta de Extremadura o en cualquiera de sus sucursales, a disposición de la Consejería de Hacienda y Presupuesto.

3. Las fianzas quedarán afectas al cumplimiento de las obligaciones derivadas de los regímenes fiscal y sancionador, así como a la entrega de premios, ostentando la Administración regional preferencia sobre cualquier otro acreedor.

4. Las obligaciones derivadas de los regímenes fiscal y sancionador se harán efectivas, de oficio, contra las fianzas depositadas, una vez transcurrido el período voluntario de pago. Si fueran insuficientes para satisfacer las citadas obligaciones, se iniciará la vía de apremio respecto a la parte pendiente de la deuda.

5. La incautación de las fianzas derivada del impago de premios se hará conforme al procedimiento establecido en el artículo siguiente.

6. Las fianzas se mantendrán en su totalidad mientras subsistan las circunstancias que motivaron su constitución. Producida la detracción total o parcial de las mismas, las empresas que las hubieran constituido habrán de proceder a su reposición íntegra en el plazo máximo de dos meses. Finalizado dicho plazo, se suspenderá la correspondiente autorización de instalación, iniciándose el procedimiento de revocación de la misma.

7. Las fianzas se extinguirán mediante resolución del órgano a cuya disposición se constituyeron, una vez desaparecidas las causas que motivaron su constitución y tras acreditarse la inexistencia de responsabilidades pendientes o el transcurso del plazo de prescripción de dichas responsabilidades.

Artículo 19. Incautación de fianzas por impago de premios.

1. Producido el impago, total o parcial, de alguno de los premios del juego del bingo, el jugador podrá ponerlo en conocimiento del órgano competente de la Consejería de Hacienda y Presupuesto, quien iniciará de oficio el oportuno expediente, concediéndose a la empresa o a la entidad titular de la sala un plazo de quince días para que presente cuantas alegaciones y documentos considere convenientes.

A la vista de lo actuado, el órgano competente de la Consejería de Hacienda y Presupuesto resolverá al efecto. Si la resolución fuese estimatoria, se concederá un plazo de cinco días hábiles a la empresa o entidad titular de la sala para que acredite haber efectuado el pago de la cantidad adeudada, procediéndose, en caso contrario, a la incautación de la fianza y al pago contra la misma.

2. Lo dispuesto en el presente artículo lo es sin perjuicio de las reclamaciones que los interesados puedan formular ante los órganos judiciales competentes en relación con el eventual impago de los premios; así como de la tramitación de los procedimientos sancionadores que pudieran resultar procedentes.

TÍTULO III

SALAS DE BINGO, PERSONAL Y ELEMENTOS MATERIALES NECESARIOS PARA SU PRÁCTICA

CAPÍTULO I

Salas de bingo

Artículo 20. Definición.

1. Se denominan salas de bingo a los locales expresa y específicamente autorizados para la práctica de dicho juego, en sus distintas modalidades.

2. Fuera de las salas de bingo queda prohibida la organización y práctica de dicho juego, ya se desarrolle con el mismo o distinto nombre o como mera modalidad de aquél.

Artículo 21. Categorías.

1. En función del aforo autorizado para el Área Principal de Juego, las salas de bingo se clasifican en las siguientes categorías:

a) Categoría Tercera: Hasta 100 jugadores.

b) Categoría Segunda: De 101 a 250 jugadores.

c) Categoría Primera: De 251 a 600 jugadores.

d) Categoría Especial: Más de 600 jugadores.

2. El aforo de las salas de bingo será el que conste en las correspondientes resoluciones autorizando la instalación.

Artículo 22. Distribución interna de las salas e instalación de máquinas de juego.

1. Los locales que sean objeto de autorización para el desarrollo del juego del bingo deberán contar con las siguientes áreas:

a) Área de Recepción: Destinada a la recepción de visitantes. Con el fin de impedir el acceso al juego a las personas que lo tengan prohibido, deberá disponer de la información actualizada de los datos obrantes en el Registro de Limitación de Acceso al Juego o instrumento equivalente.

b) Área Principal de Juego: Destinada exclusivamente a la práctica del juego del bingo, en cualquiera de las modalidades autorizadas. Deberá estar dispuesta de forma que, sentada la totalidad de su aforo, resulten bien visibles para todos los jugadores, simultáneamente, bien de forma directa o a través de monitores de televisión o sistemas similares, la totalidad de los elementos que intervienen en el juego, así como la información necesaria para que el seguimiento de la partida se ofrezca en los paneles y en las pantallas correspondientes de forma adecuada.

c) Área Complementaria: Destinada a acoger los servicios de oficina y almacén, si existieran, y de aseo.

2. Además de las áreas señaladas en el punto anterior, las salas de bingo podrán contar con un Área de Hostelería destinada al servicio de hostelería para la atención de los jugadores.

3. En las salas de bingo, dentro del Área de Recepción, podrán explotarse máquinas tipo «B», definidas en el artículo 12 de la Ley 6/1998, del Juego de Extremadura, en cantidad máxima de una

por cada cincuenta personas de aforo permitido al local. Estas máquinas serán para uso exclusivo de los jugadores de las salas de bingo. La explotación de las mismas se realizará a través de una empresa operadora de máquinas de juego o constituyéndose como tal empresa operadora la empresa titular de la sala de bingo, conforme a los requisitos establecidos por la normativa vigente que resultare de aplicación.

Artículo 23. Condiciones de las salas.

1. Los locales destinados a salas de bingo y las instalaciones de sus áreas complementarias deberán reunir las condiciones técnicas y de seguridad que se establezcan con carácter general para los locales de amplia concurrencia.

2. El Área principal donde se desarrolle la práctica del juego del bingo deberá contar, en todo caso, con los elementos exigidos en el presente Reglamento para la práctica de cada una de las modalidades del juego.

CAPÍTULO II

Personal de las salas de bingo

Artículo 24. Requisitos generales.

1. Las empresas autorizadas dispondrán del personal necesario para el correcto desarrollo del juego y del cumplimiento de las obligaciones que del mismo se deriven.

2. Las personas que deseen prestar su actividad laboral en salas de bingo deberán reunir los siguientes requisitos:

a) Ostentar la nacionalidad española, la de cualquier otro Estado de la Unión Europea o reunir los requisitos legales para trabajar en España y haber obtenido los oportunos permisos.

b) Estar en posesión del correspondiente documento profesional para ejercer las funciones propias de alguna de las categorías recogidas en el artículo 26 de este Reglamento.

Artículo 25. Documentos profesionales.

1. El personal que preste sus servicios en las salas de bingo deberá estar en posesión del correspondiente documento profesional.

2. Para la obtención del documento profesional los interesados deberán presentar escrito dirigido al órgano competente de la Consejería de Hacienda y Presupuesto en el que acompañen, junto a los requisitos señalados en el artículo 24 de este Reglamento, los siguientes documentos:

a) Documento Nacional de Identidad o documento equivalente.

b) Dos fotografías tamaño carnet.

c) Certificado de antecedentes penales, expedido por el Registro Central de Penados y Rebeldes.

d) Estar en posesión del título de Bachiller, de Graduado Escolar o demostrar que ha desempeñado un puesto de esta naturaleza durante seis meses para la obtención del documento profesional de las categorías profesionales de Jefe de Sala, Jefe de Mesa y Cajero y estar en posesión del Certificado de Escolaridad o demostrar que ha desempeñado un puesto de esta naturaleza durante tres meses para la obtención del documento profesional de las categorías profesionales de Locutor-Vendedor y Admisión-Control.

3. El documento profesional será expedido por el órgano competente de la Consejería de Hacienda y Presupuesto en el plazo de un mes desde la presentación de la solicitud de la misma, entendiéndose concedido si no se otorgase en el transcurso de este plazo.

4. La expedición del documento profesional tendrá carácter reglado, pudiendo ser suspendido o revocado, según lo establecido en la normativa reguladora del régimen sancionador en materia de juego, lo que privará a su titular de la posibilidad de ejercer su función en cualquiera de las salas de bingo de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

5. El documento profesional tendrá un período de validez de cinco años renovables.

6. Los empleados de salas de bingo podrán estar en posesión de más de un documento profesional que les habilite para desempeñar las funciones correspondientes a distintas categorías profesionales, independientemente de aquélla para la que hubiesen sido contratados.

7. El personal que preste sus servicios en salas de bingo está obligado a proporcionar a aquellas personas que ejerzan las funciones inspectoras en materia de juego toda la información y documentación que se les solicite sobre el ejercicio de sus funciones.

Artículo 26. Categorías Profesionales y funciones.

1. El personal que desempeñe sus funciones en salas de bingo deberá estar clasificado en Categorías Profesionales. El contrato de trabajo suscrito entre el trabajador y la empresa deberá determinar la Categoría Profesional en la que queda encuadrado el trabajador.

2. Se distinguen las siguientes categorías profesionales:

a) Jefe de Sala: Ejercerá la dirección y control general del funcionamiento de la sala, adoptando las decisiones relativas a la marcha de las distintas operaciones de acuerdo con las normas técnicas del juego del bingo y marcando el ritmo adecuado de aquéllas. Cuidará del correcto funcionamiento de las instalaciones y servicios; ejercerá la jerarquía sobre todo el personal al servicio de la sala; será responsable de la tenencia y custodia, en la propia sala, de las autorizaciones precisas para su funcionamiento y de la documentación relativa al personal; todo ello sin perjuicio de la responsabilidad de la empresa titular de la sala.

El Jefe de Sala ostentará dentro de la sala la representación de la empresa, tanto ante los jugadores como ante los agentes de la Autoridad.

b) Jefe de Mesa: Será el responsable de la comprobación de las bolas y cartones; llevará la contabilidad de los cartones vendidos para cada partida o sorteo; efectuará la determinación de los premios, comprobará los cartones premiados, informando colectivamente de todo ello a los jugadores, será responsable y custodio del Libro de Actas o del sistema informático que lo sustituya y llevará el control de las existencias de cartones por partida. Contestará individualmente cuantas peticiones de información o reclamaciones formulen los jugadores y consignará todo ello, así como las incidencias que se produzcan, en el acta de cada sesión.

c) Cajero: Tendrá en su poder los cartones y los entregará ordenadamente a los Vendedores, indicará al Jefe de Mesa el número de cartones vendidos, así como las cantidades que correspondan a los premios, recaudará el dinero obtenido en la venta de cartones, y preparará las cantidades correspondientes a cada premio para su abono.

d) Locutor-Vendedor: Realizará la venta directa de los cartones y la recaudación de su importe, que entregará junto con los cartones sobrantes al Cajero. En su turno de locutor, pondrá en funcionamiento el aparato extractor de bolas cuando se inicie la partida, leerá en voz alta el número de la bola según el orden de salida, apagará el aparato extractor al finalizar cada sesión de juego y abonará a los jugadores los importes de los premios obtenidos. Cuando realice la labor de locución no realizará la función de venta de cartones, aunque podrá colaborar en otras funciones dentro de la sala.

e) Admisión-Control: Tiene a su cargo el control del acceso de los jugadores a la sala de bingo, a cuyos efectos deberá identificar plenamente a cuantas personas pretendan acceder a la misma, mediante la exhibición del Documento Nacional de Identidad o documento equivalente, e impedirá la entrada a cuantas personas la tengan prohibida.

Artículo 27. Plantilla mínima y sustituciones.

1. La plantilla mínima es el número de profesionales que la empresa titular de la sala de bingo debe mantener contratados para el desarrollo de las actividades de juego.

2. La plantilla mínima de las salas de bingo será la que a continuación se describe, salvo que la normativa laboral que resulte de aplicación estableciera otra diferente:

a) En las salas de tercera categoría: un empleado de control de admisión, dos Locutores-vendedores, un Cajero, que podrá desempeñar las funciones de Jefe de Mesa y un Jefe de Sala.

b) En las salas de segunda categoría: dos empleados de control de admisión, cuatro Locutores-vendedores, un Cajero, un Jefe de mesa y un Jefe de Sala.

c) En las salas de primera categoría: cuatro empleados de control de admisión, seis Locutores-vendedores, un Cajero, un Jefe de Mesa y un Jefe de Sala.

d) En las salas de categoría especial, la plantilla mínima será de cinco empleados de control de admisión, doce Locutores-vendedores, dos Cajeros, un Jefe de Mesa y dos Jefes de Sala.

3. En los períodos de descanso del personal, así como en los demás casos de ausencia legalmente admisibles, la sustitución del personal de juego se ajustará a las siguientes reglas:

a) El personal de las categorías Admisión-Control, Vendedor-Locutor y Cajero podrá sustituirse recíprocamente entre sí.

b) El personal comprendido en las categorías de Jefe de Sala, Jefe de Mesa y Cajero podrá sustituirse entre sí, haciendo constar en el acta el hecho de la sustitución. Esto no obstante, en todo caso deberán hallarse en la sala dos personas de las categorías mencionadas, una de las cuales deberá

desempeñar exclusivamente las funciones de Jefe de Sala; las funciones de Jefe de Mesa y Cajero podrán ser desempeñadas transitoriamente por una sola persona.

4. En los períodos de descanso semanal y vacaciones la sustitución del personal se ajustará a lo previsto en el apartado 3 del presente artículo siempre y cuando se respeten las plantillas mínimas establecidas. Estas sustituciones se consignarán en el libro de actas.

Artículo 28. Prohibiciones.

Queda prohibido a las personas que presten sus servicios en una sala de bingo participar en el mencionado juego, facilitar préstamos a los jugadores o solicitar cualquier tipo de propina.

CAPÍTULO III

Elementos materiales necesarios para la práctica del juego del bingo

Artículo 29. Cartones.

1. El juego del bingo únicamente puede practicarse con cartones autorizados por la Consejería de Hacienda y Presupuesto, entendiendo por tales aquellas unidades físicas o informáticas donde el jugador plasma las diferentes extracciones de bolas que se van produciendo en el desarrollo de una partida, los cuales deberán ser identificados en cuanto a número, serie, valor y distribución de porcentajes. Los cartones deberán ser expedidos por la Consejería de Hacienda y Presupuesto, en las condiciones que ésta fije, y elaborados por la Fábrica Nacional de Moneda y Timbre o bien por cualquier otro organismo o entidad que determine la citada Consejería.

2. Los cartones del juego del bingo estarán integrados, en todo caso, por quince números distintos entre sí, distribuidos en tres líneas horizontales de cinco números cada una y en nueve columnas verticales que deberán tener, al menos, un número cada una.

3. El valor facial de los cartones podrá ser de dos, tres, seis o diez euros. En todo caso, los cartones puestos a la venta en cada partida habrán de tener el mismo valor facial.

4. La venta de los cartones a los jugadores sólo podrá realizarse dentro de la sala o salas donde se desarrolle el juego del bingo. No se podrán vender a ningún jugador cartones correspondientes a una partida en tanto no se le hayan retirado y recogido los utilizados en la partida anterior, una vez que la misma se haya dado por finalizada.

5. Los cartones se venderán correlativamente, según el número de orden de los mismos, dentro de cada una de las series. La venta de cartones en cada partida se inicia, indistintamente, con el número uno de cada serie, cuando ésta comience, o con el número siguiente al último vendido en cualquier partida anterior, se haya efectuado ésta el mismo día u otro anterior.

6. Si el número de cartones de la serie puesta en venta, comience ésta o no por el número uno de la misma, fuese insuficiente para atender la demanda de los jugadores, podrán ponerse en circulación para la misma partida cartones de una nueva serie, siempre que se cumplan los siguientes requisitos:

a) La segunda serie ha de ser del mismo valor facial que la primera.

b) La venta de la segunda serie ha de comenzar necesariamente por el número uno de la misma.

c) Los cartones de la segunda serie podrán ser vendidos hasta el límite máximo del cartón de la primera serie con la que se inició la venta, de suerte que, en ningún caso, puedan ser vendidos dos cartones iguales en la misma partida.

7. Los cartones han de ser pagados por los jugadores en dinero efectivo, quedando prohibida su entrega a cuenta o su abono mediante cheque o cualquier otro medio de pago no autorizado, así como la práctica de operaciones de crédito a los jugadores.

8. Por la compra y tenencia de los cartones, los jugadores adquieren el derecho a participar en el juego, a que la partida se desarrolle con arreglo a las normas vigentes y, en su caso, al pago de los premios establecidos o, cuando proceda, a la devolución íntegra del importe pagado por aquéllos.

9. Excepto que se utilice algún sistema informático o electrónico, los números de los cartones serán marcados por los jugadores de forma indeleble a medida que las correspondientes bolas aparezcan y sean cantadas. La marca deberá efectuarse mediante cualquier símbolo que permita identificar el número marcado. No serán válidos, a efectos de premio, los cartones cuya marca impida identificar claramente la serie o el número.

Ello no obstante, el órgano competente de la Consejería de Hacienda y Presupuesto podrá autorizar la utilización de máquinas, aparatos o equipos informáticos auxiliares del juego del bingo, previamente

homologados, destinados a la lectura de los cartones, en número no superior al equivalente a un 2% del aforo de la sala, con los que se podrán jugar un máximo de treinta y seis cartones.

10. Al objeto de facilitar el cumplimiento de lo dispuesto en el párrafo anterior, los cartones habrán de ser fabricados en un material que permita su marcación indeleble por los jugadores, salvo cuando se utilice un sistema informático o electrónico.

11. La verificación de los cartones premiados se efectuará a través del circuito cerrado de televisión, mediante la comprobación del cartón original por el Jefe de Mesa y la exposición del cartón matriz en el circuito cerrado de televisión o cualquier otro medio electrónico o informático autorizado.

12. Después de cada partida, los cartones usados deberán ser recogidos y, previas las comprobaciones necesarias, desechados antes de la sesión siguiente. De esta última actuación se exceptuarán los cartones premiados, que deberán ser acompañados al acta de la sesión, y aquellos que hubieran sido objeto de alguna reclamación o pudieran constituir pruebas de infracción, quedando los mismos a disposición de la Autoridad competente.

Artículo 30. Bolas.

1. El juego del bingo se desarrollará mediante la utilización de bolas debidamente homologadas y autorizadas por Resolución del órgano competente de la Consejería de Hacienda y Presupuesto.

2. Cada juego de bolas estará compuesto por 90 unidades, teniendo cada una de ellas inscrito en su superficie, de forma indeleble, el correspondiente número, que habrá de ser perfectamente visible a través de los monitores de televisión o sistema equivalente.

3. Los juegos de bolas se servirán por la empresa fabricante o comercializadora en cajas precintadas, debiendo ir acompañados de la guía. El Jefe de Sala será el responsable de la recepción, custodia y sustitución de los juegos de bolas.

4. Cada juego de bolas deberá ser sustituido, en todo caso, cuando se alcance el número máximo de partidas que se establezca en la homologación, debiendo procederse, asimismo, a su sustitución antes de dicho límite cuando se detecte que alguna de las bolas no está en perfectas condiciones. El cambio de un juego de bolas por otro deberá hacerse constar en el correspondiente Libro de Actas o en el sistema informático que lo sustituya.

5. Al comienzo y a la finalización de cada sesión de bingo, las bolas serán objeto de recuento por parte del Jefe de Mesa, en presencia del Jefe de Sala y de los jugadores que lo soliciten, comprobando su numeración y perfecto estado.

6. Las salas de bingo deberán disponer, en todo momento, de un juego completo de bolas de reserva para proveer las sustituciones que resulten necesarias.

7. Los juegos de bolas sustituidos quedarán en una caja que deberá ser precintada por el Jefe de Sala, procediéndose después a su desecho, excepto cuando exista alguna reclamación relacionada con el mismo.

Artículo 31. Aparatos extractores de bolas.

1. Las salas de bingo habrán de disponer de un aparato de extracción de bolas debidamente homologado y autorizado por Resolución del órgano competente de la Consejería de Hacienda y Presupuesto.

2. Además del aparato con el que habitualmente se realice la extracción, las salas de bingo deberán disponer de otro de reserva, del mismo o distinto tipo e igualmente homologado, para la finalización de las partidas en caso de avería del principal.

Artículo 32. Instalación de sonido.

A fin de facilitar a los jugadores el seguimiento del desarrollo de las partidas, las salas de bingo estarán provistas de un sistema de megafonía que garantice a aquellos una perfecta audición.

Artículo 33. Circuito cerrado de televisión.

Las salas de bingo deberán disponer, asimismo, de un circuito cerrado de televisión o sistema equivalente, dotado de los elementos suficientes para permitir que al menos uno de los monitores sea visible desde cualquier posición que pueda ocupar un jugador en la sala.

Artículo 34. Paneles informativos.

1. Las salas estarán dotadas de paneles informativos en número suficiente para garantizar su visualización por cualquier jugador desde su puesto de juego.

2. En dichos paneles se recogerán los números que sean extraídos y cantados, las cuantías de los

distintos premios que pueden obtenerse, así como, en su caso, el número máximo de bola que permita su obtención.

TÍTULO IV

DEL JUEGO DEL BINGO

CAPÍTULO I

Normas de funcionamiento

Artículo 35. Modalidades e información normativa.

1. En el ámbito de la Comunidad Autónoma de Extremadura podrá practicarse el juego del bingo, en sus modalidades de bingo ordinario, bingo acumulativo, bingo simultáneo, bingo electrónico y bingo interconexionado.

2. En todas las salas de bingo existirán a disposición del público varios ejemplares del presente Reglamento y de la Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego de Extremadura. Los mencionados ejemplares deberán encontrarse en el servicio de admisión y en el interior de la sala de juego.

Artículo 36. Control de admisión.

1. Todas las salas de bingo dispondrán de un área de recepción que prestará un servicio de admisión para controlar el acceso de los jugadores y visitantes, identificándolos mediante Documento Nacional de Identidad o documento equivalente.

2. No podrán acceder quienes no se hubieran inscrito previamente en el registro de admisión de la sala, donde, con motivo de la primera asistencia de cada visitante, se le abrirá una ficha en la que figurarán los siguientes datos:

a) Nombre y apellidos.

b) Número de Documento Nacional de Identidad o documento equivalente.

c) Fecha de nacimiento.

d) Fecha de apertura de la ficha.

3. En las visitas subsiguientes se anotará la fecha de visita del jugador o visitante en su ficha personal.

4. Las funciones de control de admisión serán realizadas mediante soportes informáticos que garanticen la obtención y conservación de todos los datos sobre asistencia de jugadores, de acuerdo con la legislación sobre protección de datos de carácter personal, así como un correcto control de las personas inscritas en el Registro de Limitaciones de Acceso.

5. Las fichas personales tienen carácter reservado y sólo podrán ser reveladas a requerimiento judicial, del órgano competente de la Consejería de Hacienda y Presupuesto o de los órganos que realicen las labores de inspección y control en materia de juego.

Artículo 37. Prohibiciones de acceso.

1. Queda prohibido el acceso a las salas de juego a los menores de edad, así como cualquier persona que presente síntomas de embriaguez, intoxicación por estupefacientes o enajenación mental.

Igualmente se podrá impedir el acceso por mandato judicial o cuando la empresa gestora presuma que la persona pueda hacer mal uso de los juegos, las instalaciones o lo esté haciendo. En ningún caso se podrá entrar a los locales portando armas u objetos que puedan utilizarse como tales.

2. Tampoco se permitirá el acceso a las salas de juego a las personas a las que se refiere el artículo 26.1 de la Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego de Extremadura, que serán incluidas en el Registro de Limitaciones de Acceso, dependiente del correspondiente órgano de la Consejería de Hacienda y Presupuesto.

Artículo 38. Hojas de reclamaciones.

Las salas de bingo deberán disponer de las Hojas de Reclamaciones previstas en la legislación vigente, que estarán a disposición de los jugadores, quienes podrán reflejar en ellas sus reclamaciones.

Artículo 39. Calendario y horario de funcionamiento.

Las salas de bingo podrán funcionar todos los días de la semana, ajustándose al horario que en cada momento esté establecido por el organismo competente de la Junta de Extremadura.

CAPÍTULO II

Bingo ordinario

Artículo 40. Descripción y mecánica del juego.

1. Al inicio de cada sesión de juego deberá comprobarse por el personal de la sala el correcto funcionamiento del material e instalaciones que hayan de utilizarse, procediendo al recuento de las bolas que hayan de emplearse, en presencia de las personas con funciones de Jefe de Mesa y Jefe de Sala.

2. Los jugadores que así lo deseen podrán presenciar estas operaciones y formular cuantas preguntas consideren oportunas al Jefe de Sala, siempre que no demoren en exceso el inicio del juego.

3. Antes de proceder a la venta de cartones, se anunciarán la serie o series a vender, el número de cartones que las integran y el valor facial de los mismos.

4. El dinero obtenido por la venta de cartones y destinado al pago de premios quedará en poder del Cajero, dentro de la sala, y afecto al pago de los mismos, sin perjuicio de lo previsto en el presente Reglamento con relación a la modalidad del premio de bingo acumulativo.

5. Durante el desarrollo de las partidas no se permitirá, en ningún caso, la entrada a la sala de nuevos jugadores.

6. Todas las operaciones para la realización del juego del bingo habrán de ser efectuadas en presencia de los jugadores y público en general.

7. Finalizada la venta de cartones, se anunciará:

a) Número de cartones vendidos, con expresión de la serie y numeración de los mismos.

b) Importe de los premios de línea, bingo y, si procediera, de los de bingo acumulativo.

c) Número máximo de bola que, en su caso, permita la obtención del premio de bingo acumulativo.

8. Los datos relacionados en el punto anterior deberán reflejarse en los paneles informativos de la sala de bingo.

9. Efectuadas las operaciones descritas se anunciará el inicio de la partida, dándose comienzo a la extracción sucesiva de las bolas, cuyos números se anunciarán a través del sistema de megafonía de la sala, mostrándose simultáneamente en los monitores y paneles informativos.

10. La extracción de las bolas, así como su lectura, deberá efectuarse con el ritmo adecuado para que los jugadores puedan ir anotándolas en sus cartones.

11. Se tendrá derecho a cantar los premios de línea o bingo durante la celebración de una partida cuando todos los números del cartón premiado que forman la correspondiente combinación ganadora hayan sido extraídos y cantados en esa determinada partida. Reanudada la partida después de anunciarse el premio de línea, o finalizada ésta con el anuncio del inicio de la siguiente, no habrá derecho a reclamación alguna por parte de los jugadores que no hubieran cantado las combinaciones premiadas.

12. El juego se interrumpirá cuando algún jugador anuncie en voz alta la obtención de la combinación correspondiente a los premios de línea o bingo, pronunciando la palabra correspondiente al premio de que se trate. Sucedido el hecho, se entregará el cartón al personal de la Sala que lo requiera, procediéndose a su comprobación. Esta operación se repetirá para cada uno de los cartones que se hubieran cantado como premiados.

13. Si de la comprobación se dedujesen fallos o inexactitudes en alguno de los números del cartón supuestamente premiado, el juego se reanudará hasta que se produzca un ganador. Cuando la línea anunciada sea correcta, el juego continuará hasta la obtención del premio de bingo, y de resultar positiva la verificación de este último, se dará por finalizada la partida, procediéndose al abono del importe de los premios.

14. Cuando al cantarse el premio del bingo se obtuviese también el premio de bingo acumulativo, se anunciará tal circunstancia a los jugadores, especificando el importe que corresponde a los mismos.

15. Una vez comprobada la existencia de algún cartón premiado, el personal de la sala preguntará si existe alguna otra combinación ganadora, dejando el tiempo suficiente para que los jugadores puedan efectuar las comprobaciones pertinentes, transcurrido el cual se anunciará la orden de continuar o dar por finalizada la partida, según sea el caso.

16. Los premios se pagarán a la terminación de cada partida y, en todo caso, antes del comienzo de la siguiente, contra la entrega de los correspondientes cartones, que habrán de presentarse íntegros y sin manipulaciones que puedan inducir a error.

17. La celebración de la última partida no podrá comenzar, en ningún caso, después del horario máximo autorizado, debiendo ser anunciada expresamente a los jugadores. Se entenderá por comienzo de la partida el inicio de la venta de los cartones.

Artículo 41. Actas de las partidas.

1. El desarrollo de cada sesión deberá reflejarse en un acta que ha de redactarse partida a partida, simultáneamente a la realización de cada una de éstas, no pudiendo iniciarse la extracción de las bolas mientras no se hayan consignado en el acta los datos citados en el apartado siguiente.

2. En el encabezamiento del acta debe constar la diligencia de inicio de la sesión, la fecha y la firma del Jefe de Mesa, añadiéndose a continuación, por cada partida, los siguientes datos:

a) Número de orden de la partida.

b) Valor facial de los cartones.

c) Cifra de cartones vendidos, con indicación de la serie y del número de orden inicial y final.

d) Cantidad total recaudada y cantidades correspondientes a cada uno de los premios.

e) Para las salas que tengan autorizadas la modalidad de bingo acumulativo, número de partidas acumuladas hasta el momento, importe del Acumulado, importe de la Reserva, número de partidas de Superbingo e importe del Superbingo. Otorgados los premios, se hará constar mediante diligencias, por el Jefe de Mesa, el orden de las bolas por el que se completa el bingo, la cuantía del premio, el número de ganadores y el número de partidas acumuladas en que se concedió.

3. Al finalizar la sesión deberá extenderse la diligencia de cierre, que será suscrita por el Jefe de Mesa.

4. Asimismo se harán constar en el acta las incidencias y reclamaciones de los jugadores que se hubieran producido durante el desarrollo de las partidas. En este caso, la empresa o entidad titular de la sala deberá remitir al órgano competente de la Consejería de Hacienda y Presupuesto una copia de la hoja u hojas del acta que reflejen dichas incidencias.

5. De las actas se hará, como mínimo, una copia para los servicios de control e inspección del juego, que podrán recabar su exhibición o remisión. Podrán extenderse manualmente o mediante los sistemas informáticos establecidos al efecto.

Artículo 42. Sistemas Informáticos de Archivo.

1. Las salas de bingo podrán disponer de un sistema informático, previamente autorizado, conectado a la mesa de control, en el que se recogerán y almacenarán todos los datos e incidencias que se produzcan en cada partida y, especialmente, los indicados en el apartado 2 del artículo anterior.

2. El sistema de archivo deberá permitir a los inspectores del juego proceder, en toda circunstancia, a la extracción, a través de soporte de disco flexible, de un fichero de datos en el que podrá recogerse la totalidad del contenido de una o más actas de cualquier fecha hasta un año anterior al de la actuación.

3. El acceso a la información referida estará reservado a los servicios de control e inspección del juego y a los órganos judiciales.

4. En los supuestos de avería del sistema informático de archivo, tal circunstancia se hará constar en el acta de la sesión, mediante diligencia extendida por el Jefe de Sala, el Jefe de Mesa y el miembro del personal que haga funciones de Locutor, en la que se indicará la partida y hora en que se produjo la avería. Efectuado lo anterior, se reanudará el juego, haciéndose constar en el acta, a partir de entonces, las partidas que se celebren con indicación de los datos señalados en el apartado 2 del artículo anterior. Antes de iniciarse la sesión de juego del día siguiente, deberá haberse reparado o sustituido el sistema informático de archivo.

CAPÍTULO III

Bingo acumulativo

Artículo 43. Definición.

El bingo acumulativo es una modalidad del juego del bingo, al que le es de aplicación la misma normativa que rige para dicho juego y que se establece en el presente Reglamento, consistente en la obtención de uno o dos premios adicionales, en los términos referidos en el artículo 51.

Artículo 44. Autorizaciones.

1. La autorización de las modalidades de bingo ordinario y acumulativo podrá interesarse en la

solicitud inicial de autorización de instalación, presentándose todos los documentos exigidos en el presente Reglamento.

2. Aquellas empresas titulares de salas de bingo que tuvieren vigente la autorización y no tuvieren autorizada desde el comienzo la modalidad de bingo acumulativo, podrán solicitarla con posterioridad, siendo condiciones necesarias no haber sido sancionada por más de una infracción tipificada como muy grave en los últimos seis meses anteriores a la solicitud y el cumplimiento del resto de requisitos exigidos por el presente Reglamento.

A la solicitud deberán acompañarse los siguientes documentos:

a) Documento acreditativo de la representación de la sociedad solicitante, por parte de quien suscriba la solicitud, en alguna de las formas previstas en la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

b) Certificación del acuerdo adoptado por el Consejo de Administración de la sociedad.

c) Fotocopia del DNI del representante.

d) Fotocopia autentificada de la autorización vigente de la Sala de bingo.

e) Certificación acreditativa de que la entidad está al corriente en el cumplimiento de sus obligaciones tributarias, pudiendo autorizarse a la Administración a obtenerla en nombre de la entidad.

f) Factura proforma de adquisición de los marcadores electrónicos y demás instrumentos homologados necesarios para el bingo acumulativo.

g) Documentación acreditativa de haber constituido la fianza específica a que se refiere el artículo 18 del presente Reglamento.

4. La entidad autorizada para la nueva modalidad tendrá un plazo de 3 meses para instalarla, salvo que antes de dicho plazo obtenga una prórroga por la mitad de dicho tiempo.

5. La concesión de autorización para establecer el sistema de bingo acumulativo obliga a utilizar esta modalidad en todas las partidas que se realicen.

Artículo 45. Obligaciones bancarias.

1. Las dotaciones diarias del bingo acumulativo serán ingresadas en una cuenta corriente bancaria, a nombre de la empresa autorizada, en las 24 horas siguientes a la finalización de cada sesión si es día hábil, o en las 24 horas siguientes al día inhábil, en otro caso. Dicha cuenta será destinada únicamente al pago de los premios del bingo acumulativo, denominándose con la razón social de la empresa, seguida de la leyenda «bingo acumulativo».

2. El número y domicilio de dicha cuenta serán notificados al órgano competente de la Consejería de Hacienda y Presupuesto, así como la persona o personas habilitadas para su disposición, debiendo solicitarse autorización previa para cualquier cambio de entidad bancaria. No podrá existir más de una cuenta bancaria, a estos efectos, en relación con cada sala autorizada.

3. Igualmente, el contrato de cuenta corriente con la entidad bancaria deberá contener una cláusula contractual que establezca la obligación de remitir al órgano competente de la Consejería de Hacienda y Presupuesto un duplicado de la información periódica que, habitualmente, remita la entidad bancaria al propio titular, sobre movimientos y saldo de dicha cuenta. Esta periodicidad será como mínimo quincenal y del cumplimiento de tal obligación será responsable el titular de la sala de bingo.

Artículo 46. Revocación.

La autorización para la práctica de la modalidad de bingo acumulativo podrá revocarse por los motivos generales establecidos en el presente Reglamento.

Artículo 47. Renuncia a la modalidad.

Las empresas podrán renunciar a esta modalidad de juego una vez implantada, mediante escrito dirigido al órgano competente de la Consejería de Hacienda y Presupuesto. En tal caso, la dotación del último premio del bingo acumulativo estará compuesta por todas las cantidades dotadas acumuladas hasta entonces, surtiendo efecto la extinción en el momento de entrega del último premio del bingo acumulativo. Posteriormente, se consignará en el Libro de Actas dicha circunstancia y se remitirá al órgano competente de la Consejería de Hacienda y Presupuesto copia de la misma.

Artículo 48. Cierre temporal o definitivo.

1. En caso de cierre temporal de la Sala de Bingo, autorizado o dispuesto por la Administración, las cantidades dotadas para el bingo acumulativo, incluidas las correspondientes a la última sesión, serán ingresadas en la Tesorería de la Comunidad Autónoma de Extremadura en calidad de depósito, en favor de la Consejería de Hacienda y Presupuesto, todo ello en las 24 horas siguientes al cierre.

Caso de no reanudarse la actividad una vez finalizado el plazo de cierre autorizado o dispuesto por la Administración, las cantidades consignadas quedarán en beneficio de la Comunidad Autónoma.

En caso de reanudación de la actividad, se establecerá como dotación inicial del bingo acumulativo la suma consignada en el momento en que se produjo el cierre.

2. En caso de cierre definitivo de la sala, sea éste de naturaleza voluntaria, por sanción administrativa, por revocación de la autorización de instalación o por cualquier otra causa determinante, la empresa procederá de acuerdo con lo prevenido en el apartado anterior y en el mismo plazo al depósito de las cantidades correspondientes al bingo acumulativo, que quedarán en beneficio de la Comunidad Autónoma.

CAPÍTULO IV

Otras modalidades de bingo

Artículo 49. Bingo simultáneo.

El juego del Bingo simultáneo es una modalidad del juego del bingo ordinario consistente en la práctica del juego simultáneamente por jugadores asistentes en distintas salas de bingo, que estarán debidamente autorizadas e integradas en una única Central operativa del Juego del Bingo Simultáneo para la Comunidad Autónoma de Extremadura.

Le será aplicable la normativa prevista en el presente Reglamento con las estipulaciones propias y específicas que para dicha modalidad se establezcan mediante Orden de la Consejería de Hacienda y Presupuesto.

Artículo 50. Bingo electrónico.

El juego del Bingo Electrónico es una modalidad de bingo ordinario jugado sobre cartones de 15 números distribuidos en 3 filas en un sorteo de 90 bolas a través de un sistema íntegramente automatizado, tanto en lo concerniente a la participación de los jugadores como a su gestión y liquidación de premios, y cuya práctica se llevará a efecto en las salas de bingo y en las salas complementarias, debidamente autorizadas.

El bingo electrónico podrá jugarse con cartones de numeración diferente a la indicada en el párrafo anterior y podrá asignárseles colores o figuras, siendo estos cartones desarrollados mediante Orden de la Consejería de Hacienda y Presupuesto.

Le será aplicable la normativa prevista en el presente Reglamento con las estipulaciones propias y específicas que para dicha modalidad se establezcan mediante Orden de la Consejería de Hacienda y Presupuesto.

Artículo 51. Bingo Interconexionado.

El bingo interconexionado consiste en la obtención de un premio adicional por el jugador o jugadores que resulten premiados con bingo ordinario, siempre que el número de la bola con que se obtenga, según su orden de extracción, no supere a la máxima fijada para todas las salas adheridas al sistema.

La sala que desee acogerse a esta modalidad de juego preceptivamente deberá estar desarrollando la modalidad de Bingo acumulativo.

Le será aplicable la normativa prevista en el presente Reglamento con las estipulaciones propias y específicas que para dicha modalidad se establezcan mediante Orden de la Consejería de Hacienda y Presupuesto.

CAPÍTULO V

Premios

Artículo 52. Modalidades de premios.

1. Los premios que los jugadores pueden obtener mediante el juego del bingo pueden ser de las siguientes modalidades:

a) Premio de Línea.

b) Premio de Bingo.

c) Premio de Bingo Acumulativo.

2. Todas las salas de bingo de Extremadura deberán ofrecer a los jugadores la posibilidad de obtener los premios de línea y de bingo, en tanto que la modalidad de premio de bingo acumulativo sólo podrá ser ofrecida en aquellas salas que expresamente la tengan autorizada.

Artículo 53. Premio de línea.

1. Con carácter general, el premio de línea se corresponderá con el 8,5% del valor facial de los cartones vendidos en cada partida.

2. En los casos en que la Sala de Bingo esté autorizada para la práctica de la modalidad de bingo acumulativo, el premio de línea se corresponderá, igualmente, con el 8,5% del valor facial de los cartones vendidos en cada partida.

Artículo 54. Premio de bingo.

1. Con carácter general, el premio de bingo se corresponderá con el 58,5% del valor facial de los cartones vendidos en cada partida.

2. No obstante lo anterior, en los casos en que la sala de bingo esté autorizada para la práctica de la modalidad de bingo acumulativo, el premio de bingo se corresponderá con el 54,5% del valor facial de los cartones vendidos en cada partida.

Artículo 55. Premio de bingo acumulativo.

1. El bingo acumulativo consiste en la obtención de un premio adicional denominado Premio de Superbingo o, en su caso, dos premios adicionales, el citado Premio de Superbingo y el denominado Premio Acumulado, por el jugador o jugadores que resulten premiados en cualquier partida con el bingo ordinario, en un número de bolas extraídas no superior al determinado para esa partida con arreglo a la escala establecida en el artículo siguiente.

2. En el caso de que en una misma partida existiese más de un jugador con Premio Superbingo o, en su caso, Premio Superbingo y el denominado Premio Acumulado, éstos se dividirán a partes iguales entre los jugadores que hayan obtenido el premio de bingo.

3. El bingo acumulativo se formará con la detracción del cuatro por ciento del valor facial de la totalidad de los cartones vendidos en cada partida, porcentaje que se asignará de la siguiente forma:

– 1,5% a la formación del premio acumulado.

– 1% a la formación del acumulado reserva.

– 1,5% a la formación del premio superbingo.

La cantidad del bingo acumulativo detraído en cada partida se acumulará en sucesivas partidas en la forma antes descrita, hasta que la cantidad del Premio Acumulado alcance la cantidad de 12.020,24 euros, momento a partir del cual el 1,5% asignado al Premio Acumulado será destinado a incrementar la reserva, hasta que éste alcance la cifra de 36.060,73 euros. En este momento, la detracción del cuatro por ciento destinado al bingo acumulativo se afectará a la formación del Premio del Superbingo, sin límite máximo de cuantía.

4. Cuando se obtenga el Premio del Superbingo se abonará al jugador o jugadores que hayan obtenido este premio, la cantidad íntegra destinada al citado premio.

En la partida siguiente comenzará a constituirse con el porcentaje del 1,5% o, en su caso, del 4% previsto en el apartado 3 de este artículo, pasando el 2% de la reserva a constituir la primera dotación para el siguiente Superbingo.

5. Cuando se obtenga el Premio Acumulado, se abonará al jugador o jugadores que hayan obtenido este premio, la cantidad íntegra destinada al Premio Acumulado, así como la cantidad íntegra destinada al Premio de Superbingo.

En la partida siguiente, comenzará a constituirse de nuevo el Premio del Superbingo conforme al porcentaje del 1,5%, pasando el 2% de la reserva a constituir la primera dotación para el siguiente premio de superbingo, y el 98% restante, hasta el límite de 12.020,24 euros, a integrar la primera dotación para el siguiente premio acumulado.

Artículo 56. Obtención de los premios del Bingo Acumulativo.

El premio o premios del bingo acumulativo se obtendrá en función del número de bolas máximo autorizado y de la venta de cartones, expresados en números, en cada partida, conforme a la escala siguiente:

Número de cartones vendidos en la partida	Bola máxima para Acumulado	Bola máxima para Superbingo
1 a 25	44 o menos	51 o menos
26 a 50	43 o menos	50 o menos
51 a 75	42 o menos	49 o menos

Número de cartones vendidos en la partida	Bola máxima para Acumulado	Bola máxima para Superbingo
76 a 110	41 o menos	48 o menos
111 a 175	40 o menos	47 o menos
176 a 300	39 o menos	46 o menos
301 en adelante	38 o menos	45 o menos

Artículo 57. Pago de premios.

1. Los premios de línea y bingo deberán hacerse efectivos en metálico, sin que puedan sustituirse por premios en especie. Ello no obstante, el pago en metálico podrá ser sustituido por la entrega de un cheque cruzado nominativo contra una cuenta de la empresa titular de la sala, siempre que medie conformidad del jugador.

2. Los premios de bingo acumulativo se abonarán mediante cheque cruzado nominativo, librado contra la cuenta corriente a que se refiere el artículo 45 de este Reglamento. No obstante, cuando el importe de los mismos no supere la cuantía de 1.803,04 euros, el jugador o jugadores que hayan obtenido los premios podrán solicitar a la Sala el pago en metálico, en cuyo caso, contra entrega del premio en efectivo, endosará a la empresa el cheque anteriormente referido, a fin de que los premios tengan reflejo en la citada cuenta corriente. En ningún caso procederá su pago en especie.

3. En el supuesto de que en una partida existiese más de una combinación ganadora que diera lugar a cualesquiera de los premios antes aludidos y éstos hubieran sido debidamente cantados, se procederá a su reparto proporcional por cartones premiados entre los jugadores que la hubieran conseguido.

4. Para garantía de los jugadores, los premios de bingo acumulativo se entregarán en bandeja diferente a la del premio de bingo de la partida. Junto con el premio de bingo acumulativo se entregará un justificante en el que se detallará la fecha de la sesión, número de partidas acumuladas y la cuantía del premio concedido. Estos datos se harán constar mediante diligencia en el Libro de Actas, adjuntándose un duplicado del citado justificante al cartón premiado, junto con la tarjeta en la que se refleje el orden de salida de bolas y el número de serie del cartón premiado.

TÍTULO V

RÉGIMEN SANCIONADOR

CAPÍTULO I

Infracciones y responsables

Artículo 58. Infracciones administrativas.

1. Son infracciones administrativas las acciones u omisiones tipificadas como tales en la Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego de Extremadura y especificadas en el presente Reglamento.

2. Las infracciones administrativas se clasifican en muy graves, graves y leves.

Artículo 59. Infracciones muy graves.

Son infracciones muy graves las tipificadas en el artículo 31 de la Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego de Extremadura, y especialmente las siguientes:

a) La fabricación, importación, explotación, comercialización, mantenimiento, distribución y utilización para la práctica del juego del bingo de elementos que no estén debidamente homologados, así como su alteración o modificación total o parcial.

b) La organización, práctica, celebración, gestión o explotación del juego del bingo careciendo de las autorizaciones legal y reglamentariamente establecidas, o en establecimientos o recintos distintos de los expresamente autorizados, así como por personas no autorizadas.

c) La cesión de las autorizaciones concedidas o su explotación por terceras personas, que será imputable tanto al cedente como al cesionario y tanto al explotador mediato como al inmediato.

d) La instalación y explotación, sin las debidas autorizaciones y homologaciones, de máquinas tipo B a que se refiere el artículo 12 de la Ley 6/1998, del Juego de Extremadura, o de cualquier otro tipo de máquina que precise autorización.

e) La inexistencia o mal funcionamiento de las medidas de seguridad de los locales cuando puedan afectar gravemente a la seguridad de las personas.

f) Permitir o consentir el acceso a los menores de edad o a aquellas personas que lo tengan prohibido legalmente.

g) La admisión de un número de jugadores superior al autorizado a la sala.

h) La concesión de premios distintos a los correspondientes o alterar los límites de los premios autorizados.

i) El impago, total o parcial, a los jugadores de las cantidades que hubieran obtenido como premio, tanto en el juego del bingo como en las máquinas instaladas.

j) La venta de cartones por personas no autorizadas o a precio distinto del autorizado.

k) Otorgar préstamos, o permitir que se otorguen por terceros, a los jugadores del bingo y de las máquinas, en los locales en que tengan lugar los juegos.

l) Manipular el juego en perjuicio de los jugadores.

m) La coacción sobre los jugadores o la intimidación a los mismos, en caso de protesta o reclamación.

n) La participación como jugadores del personal empleado o directivo, así como de accionistas o partícipes de la sociedad titular o de la empresa de servicios, directamente o por medio de terceras personas.

ñ) La negativa u obstrucción a la acción inspectora, realizada por los agentes de la autoridad y funcionarios encargados o habilitados específicamente para el ejercicio de tales funciones, así como cualquier violación de las medidas cautelares adoptadas.

o) La comisión de tres faltas graves en un período de doce meses.

Artículo 60. Infracciones graves.

Son infracciones graves las tipificadas en el artículo 32 de la Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego de Extremadura, y especialmente las siguientes:

a) Realizar promociones de ventas no autorizadas mediante actividades análogas a los juegos permitidos.

b) Realizar actividades publicitarias sobre el juego del bingo al margen de las determinaciones establecidas en el presente Reglamento y demás disposiciones que resultaran de aplicación, o más allá de los límites establecidos en las correspondientes autorizaciones. De esta infracción será responsable el titular de la autorización, y solidariamente, la entidad o particular anunciante y la agencia que gestione o lleve a efecto la publicidad.

c) La falta de las Hojas de Reclamaciones en los establecimientos autorizados para la práctica del juego del bingo o no ponerlas a disposición de quienes las soliciten.

d) Incumplir las normas técnicas establecidas en el presente Reglamento para el desarrollo del juego, para garantizar el pago de los premios, o para el adecuado control administrativo sobre el funcionamiento de las Salas.

e) El incumplimiento de las previsiones establecidas en este Reglamento en relación con el mantenimiento del material utilizado para la práctica del juego del bingo.

f) No remitir a los órganos administrativos competentes la información o documentación prevista en la Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego de Extremadura y en el presente Reglamento o que sea requerida por aquellos para el cumplimiento de sus funciones de control, coordinación o estadística y, en particular, el incumplimiento de la obligación de comunicar las transmisiones de acciones y participaciones a que se refiere el artículo 16 de la citada Ley 6/1998.

A los efectos del presente apartado, no se considerará remitida la información o documentación requerida, cuando esta última sea suministrada o presentada por los interesados después de haber tenido conocimiento del inicio del correspondiente procedimiento sancionador.

g) No llevar al día los correspondientes actas o no hacerlo adecuadamente, la falta de ficheros de visitantes en relación con el registro de admisión o la llevanza incompleta o inexacta de los mismos, así como el incumplimiento de las obligaciones formales exigidas en el presente Reglamento.

h) El fomento o práctica del juego del bingo al margen de las previsiones contenidas en las respectivas autorizaciones.

i) La motivación de los jugadores mediante incentivos, regalos u obsequios al margen de lo dispuesto en el artículo 6.1.b) de este Reglamento.

j) La comisión de tres infracciones leves en el plazo de doce meses.

Artículo 61. Infracciones leves.

Son infracciones leves las tipificadas en el artículo 33 de la Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego de Extremadura, y especialmente las siguientes:

a) No exhibir en los establecimientos autorizados para la práctica del juego del bingo o en los elementos del juego en que así esté previsto, los documentos acreditativos de las autorizaciones o los demás cuya exhibición venga exigida por el presente Reglamento.

b) Tener una conducta desconsiderada con los jugadores, tanto durante el desarrollo del juego como en el caso de protestas o reclamaciones.

c) Cualquier otra infracción que no esté calificada como muy grave o grave en este Reglamento.

Artículo 62. Responsables de las infracciones.

Son responsables de las infracciones tipificadas en la Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego de Extremadura y de las anteriormente especificadas en este Reglamento, las personas físicas o jurídicas a las que se refiere el artículo 34 de la citada Ley.

Artículo 63. Infracciones cometidas por los jugadores.

1. Son infracciones cometidas por jugadores y visitantes en los locales donde practique el juego del bingo, las tipificadas en el artículo 35 de la Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego de Extremadura, y especialmente las siguientes:

a) Entrar en el local o participar en el juego teniéndolo prohibido.

b) Utilizar cartones que sean falsos conociendo su irregularidad.

c) Manipular fraudulentamente los elementos del juego.

d) Participar en bingos ilegales.

e) Interrumpir sin causa justificada el desarrollo del juego.

f) Impedir la colaboración debida a los agentes de la autoridad.

g) Perturbar el orden en las Salas de Juego.

h) Cometer, en general, cualquier tipo de irregularidad en la práctica del juego.

2. Estas infracciones podrán ser graves o leves, atendiendo al lucro obtenido, desorden provocado, reiteración y, en general, daños.

CAPÍTULO II

Sanciones

Artículo 64. Tipos de sanciones y graduación.

1. La comisión de infracciones tipificadas en el capítulo anterior determinará la imposición de sanciones pecuniarias y de otra índole, de conformidad con lo establecido en la Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego de Extremadura y en este Reglamento.

2. Las sanciones se clasifican en principales y accesorias:

1) Principales.

A) Por infracciones muy graves:

a) Multa de hasta 601.012,10 euros.

b) Multa del doble al quíntuplo de las ganancias obtenidas irregularmente.

c) Suspensión de las autorizaciones concedidas por un plazo de hasta cinco años y prohibiciones de obtener otras nuevas en igual plazo.

d) Suspensión de la validez de los documentos profesionales por el mismo plazo y limitaciones previstas en la norma anterior.

e) Inhabilitación de la empresa, su director, gerentes y propietarios para llevar a cabo la organización o explotación de actividades de juego en el territorio de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

B) Por infracciones graves:

a) Multa de hasta 30.050,61 euros.

b) Multa del doble al cuádruplo de la ganancia irregularmente obtenida.

c) La suspensión de hasta dos años en los casos prescritos en las letras c) y d) del inciso anterior.

C) Por infracciones leves:

a) Multa de hasta 6.010,12 euros.

b) Multa del tanto al triple de la ganancia ilícitamente obtenida.

2) Accesorias:

a) En todos los casos:

El comiso de la ganancia ilícitamente obtenida, de los elementos del juego utilizados irregularmente y la prohibición de entrada en salas de juego por un plazo de hasta cinco años.

b) En el caso de falta muy grave se podrá acordar la clausura del local de juego por hasta cinco años.

3. Las penas señaladas como principales se podrán imponer conjunta o alternativamente, graduándose su acumulación y extensión atendiendo a las circunstancias personales del infractor, a la reiteración de los hechos, la trascendencia económica y a la alarma social de los hechos sancionables.

4. En los casos por faltas prevenidas en el artículo anterior se podrá acordar la inclusión en el Registro de Limitaciones de Acceso a que se refiere el artículo 26 de la Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego de Extremadura.

Artículo 65. Órganos sancionadores.

Son órganos competentes para la imposición de sanciones los referidos en el artículo 37 de la Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego de Extremadura.

Artículo 66. Medidas cautelares.

1. El órgano competente para ordenar la incoación del expediente podrá acordar, como medida cautelar, el precinto y depósito del material y elementos de juego cuando existan indicios racionales de infracción muy grave, como medida previa o simultánea a la instrucción del expediente sancionador.

2. Sin perjuicio de lo establecido en materia de sanciones por juego ilegal, el órgano competente para ordenar la incoación de expediente deberá adoptar medidas conducentes al cierre inmediato de la sala de juego que no goce de las autorizaciones requeridas, así como a la inmovilización de los materiales de todo tipo usados para la práctica del juego.

3. Los agentes de la autoridad, en el momento de levantar acta por las infracciones antes descritas, podrán adoptar las medidas cautelares a que se refieren los párrafos anteriores. En estos casos, el órgano a quien compete la apertura del expediente deberá, en la providencia de incoación, confirmar o levantar las medidas cautelares adoptadas. Si en el plazo de dos meses no se hubiese comunicado la ratificación de la medida, se considera sin efecto, sin perjuicio de la continuación del expediente sancionador que se hubiere incoado.

CAPÍTULO III

Prescripción

Artículo 67. Prescripción de infracciones.

1. Las infracciones leves prescribirán a los seis meses, las graves a los dos años y las muy graves a los tres años.

2. El término de la prescripción comenzará a contarse desde el día en que se hubiere cometido la infracción.

3. La prescripción se interrumpirá desde que el procedimiento se dirija contra el infractor, reanudándose el plazo de prescripción si el expediente sancionador estuviera paralizado más de tres meses por causa no imputable al presunto responsable.

Artículo 68. Prescripción de sanciones.

1. Las sanciones impuestas por faltas leves prescribirán al año, las impuestas por faltas graves a los dos años y las impuestas por faltas muy graves a los tres años.

2. El plazo de prescripción de las sanciones comenzará a contarse desde el día siguiente a aquél en que adquiera firmeza la resolución administrativa por la que se impone la sanción.

3. Interrumpirá la prescripción la iniciación, con conocimiento del interesado, del procedimiento de ejecución, volviendo a transcurrir el plazo si aquél estuviera paralizado durante más de tres meses por causa no imputable al infractor.

k) Galicia

§ 128 DECRETO 181/2002, DE 10 MAYO. APRUEBA EL REGLAMENTO DEL JUEGO DEL BINGO

(DOG núm. 100, de 27 mayo [LG 2002, 164])

Son varias las causas que han motivado la elaboración de un nuevo Reglamento del Juego del Bingo.

En primer lugar, la propia evolución legislativa hacía necesario superar el desfase en que se encontraba la regulación contenida en el anterior Reglamento, que en ciertos aspectos pugnaba con la vigente normativa legal sobre sociedades mercantiles, inversiones extranjeras en España o la libre circulación de trabajadores en el seno de la Unión Europea.

Por otra parte, la realidad socioeconómica actual determinaba la procedencia de ejercer la iniciativa planificadora prevista en los artículos 7.1 y 25.3 a) de la Ley 14/1985, de 23 de octubre, Reguladora de los Juegos y Apuestas de Galicia, y de la que se hace uso en el nuevo Texto Reglamentario limitándose el número de salas de bingo y los aforos máximos que pueden ser autorizados en función del número de habitantes de los municipios.

El dinamismo del sector había provocado la aparición de nuevas variantes del juego de bingo, haciendo oportuna su incorporación a nuestra normativa como ampliación del número de premios que las salas de bingo instaladas en Galicia pueden ofertar a sus clientes, ampliación y oferta que lleva aparejada en el nuevo Texto Reglamentario una limitación de la cuantía de aquellos premios cuya dotación se forma por acumulación de porcentajes de la recaudación detraídas en varias partidas.

La necesidad de actualización del régimen de las fianzas que deben prestar las empresas dedicadas a la explotación y gestión del juego del bingo o la adaptación del Texto Reglamentario a la actual normativa sobre protección de datos de carácter personal son otras de las causas que justifican la publicación del nuevo Reglamento.

En su virtud, a propuesta del conselleiro de Justicia, Interior y Relaciones Laborales, oída la Comisión del Juego de Galicia y oído el Consello Consultivo de Galicia y previa deliberación del Consello de la Xunta de Galicia en su reunión del día diez de mayo de dos mil dos, dispongo:

Artículo único.

Se aprueba el Reglamento del juego del bingo, que a continuación se inserta como anexo a este Decreto.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

Los expedientes que se encuentren en trámite a la entrada en vigor de este Decreto deberán ajustarse a los requisitos previstos en el mismo, a cuyo fin el órgano competente podrá requerir de los interesados la aportación de la documentación que resulte necesaria.

Segunda.

En tanto no se apruebe una normativa específica, las exigencias de material homologado que se contienen en el Reglamento aprobado por este Decreto se entenderán referidas al material que haya homologado el organismo competente de la Administración del Estado.

Tercera.

Las empresas titulares de salas de bingo deberán adaptar las fianzas a las cuantías previstas en el Reglamento que se aprueba por el presente Decreto en el plazo de seis meses desde la fecha de su entrada en vigor, si la que tuvieren prestada fuere inferior a la exigida en aquél, no pudiendo entretanto detraerse, en tales salas, cantidad alguna para los premios del bingo acumulativo y prima y pasando

en tal caso a ser del 59 por 100 el porcentaje para el premio de bingo ordinario. De no adaptar las fianzas en el referido plazo, se incoará expediente de revocación de las autorizaciones de instalación correspondientes.

Cuarta.

Si al tiempo de entrada en vigor de este Decreto la cantidad que constituye la dotación del bingo acumulativo fuere inferior a 48.000 euros, se destinará el 75 por 100 para el premio del bingo acumulativo, hasta el límite de 24.000 euros y el 25 por 100 restante o lo que excediere de aquellos 24.000 euros a la constitución de la reserva.

Si al tiempo de entrada en vigor de este Decreto la cantidad que constituyere la dotación del bingo acumulativo fuere superior a 48.000 euros se destinarán 24.000 euros para el premio del bingo acumulativo y 21.000 euros a la reserva, destinándose la cantidad restante, como premio complementario, a sumarse al importe que constituya el premio del bingo ordinario de la partida siguiente, no pudiendo superar dicho premio complementario la cantidad de 2.410 euros y, si fuese necesario, se procederá a incrementar los premios del bingo de las sucesivas partidas hasta su total amortización.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Quedan derogados el Decreto 273/1986, de 31 de julio, de Reglamento del Juego del Bingo, Decreto 245/1991, de 4 de julio, Decreto 20/1993, de 28 de enero, y todas las disposiciones de igual o inferior rango que se opongan a lo establecido en el presente Reglamento.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se autoriza al conselleiro de Justicia, Interior y Relaciones Laborales a dictar cuantas disposiciones de aplicación y desarrollo del Reglamento que se aprueba por el presente Decreto sean necesarias. En concreto, en el plazo de tres meses a partir de la entrada en vigor de este Decreto, se aprobarán, mediante Orden de la Consellería de Justicia, Interior y Relaciones Laborales, los modelos normalizados de autorizaciones, actas y libros previstos en el Reglamento.

Segunda.

Este Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Diario Oficial de Galicia».

ANEXO

Reglamento del Juego del Bingo

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 1. Objeto.

Es objeto del presente Reglamento el desarrollo de la Ley 14/1985, de 23 de octubre, Reguladora de los Juegos y Apuestas en Galicia, en lo relativo al juego del bingo, y las actividades que relacionadas con el mismo sean realizadas en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Galicia.

Artículo 2. Régimen jurídico.

1. La autorización, organización, explotación y desarrollo del juego del bingo se atendrá a las normas contenidas en la Ley 14/1985, de 23 de octubre, Reguladora de los Juegos y Apuestas en Galicia, en el presente Reglamento y en cuantas disposiciones de carácter general sobre juegos resulten aplicables.

2. Quedan prohibidos todos los juegos que, con el mismo o distinto nombre, constituyan modalidades de bingo no previstas en las normas mencionadas en el apartado anterior. No obstante, queda excluido de tal prohibición y de la aplicación de este Reglamento el Juego del Bingo Organizado, en sus propios locales y exclusivamente para sus socios, por las asociaciones sin fines de lucro inscritas en el correspondiente registro administrativo y con una existencia legal de al menos tres años, cuando en cada partida las cantidades que se arriesguen por cada jugador no superen los treinta céntimos de euro y se distribuya en premios entre los participantes la totalidad de lo recaudado.

CAPÍTULO II

Reglas generales del juego

Artículo 3. Descripción del juego.

El juego del bingo es una lotería jugada sobre 90 números, del 1 al 90, ambos inclusive, teniendo los jugadores como unidad de juego cartones que constan de 27 casillas y se encuentran integrados por 15 números distintos entre sí los cuales se distribuyen en tres líneas horizontales, en cada una de las cuales se consignarán cinco números, y en nueve columnas verticales, en cualquiera de las cuales puede haber tres, dos o un número, pero sin que nunca pueda existir una columna sin número, resultando ganadores los jugadores que formen las combinaciones señaladas en el artículo 5 de este Reglamento.

Artículo 4. Elementos del juego.

Para el desarrollo del juego del bingo serán necesarios los siguientes elementos:

a) Cartones.

El juego del bingo solamente se podrá practicar con cartones autorizados que suministrará la Consellería de Economía y Hacienda debiendo estar fabricados en un material que permita que sean marcados por los jugadores, su valor facial será de 1,50, 2, 3 y 6 euros respectivamente e indicarán en el anverso dicho valor facial, serie a la que pertenece, número de orden y número de cartones de la serie, en el dorso figurará un extracto con las principales reglas del juego y la distribución de cantidades entre los distintos premios.

Los cartones se entregarán al representante de la sala solicitante junto con una guía de adquisición que servirá de justificante de su posesión y destino, y solamente serán válidos para una partida.

b) Aparato de extracción de bolas.

El aparato extractor de bolas, con sus mecanismos accesorios, podrá ser de bombo o neumático y deberá estar previamente homologado.

c) Bolas de juego.

El juego de bolas estará compuesto por noventa unidades, teniendo cada una de ellas inscrito en su superficie, de manera indeleble, el correspondiente número, que habrá de ser perfectamente visible a través de los aparatos receptores de televisión. Sólo podrán emplearse bolas previamente homologadas y, en caso de aparatos de extracción neumáticos, cada juego de bolas deberá ser sustituido al menor deterioro en cualquiera de las bolas que lo componen y, en todo caso, cada dos mil partidas como máximo.

d) Instalación de sonido y circuito cerrado de televisión.

La sala deberá estar dotada de una instalación de sonido que garantice la perfecta audición en toda la sala por parte de los jugadores.

Será obligatoria, asimismo, la existencia de un circuito cerrado de televisión que garantice el conocimiento por los jugadores de las bolas que vayan siendo extraídas durante la partida; para eso la cámara enfocará permanentemente el lugar de salida de aquéllas y la imagen será emitida por los distintos monitores distribuidos en la sala en número suficiente para asegurar la perfecta visibilidad por todos los jugadores.

e) Pantallas informativas.

Existirán igualmente una o varias pantallas o paneles donde se irán recogiendo los números a medida que vayan siendo extraídos y cantados y donde se indicarán el número de cartones vendidos, la cuantía de los premios de línea, bingo ordinario, la prima que se obtiene en cada partida y el número máximo de extracciones hasta las que puede obtenerse el premio de la prima.

✎ Modificado por art. único.1 de Decreto 9/2007, de 25 enero.

Artículo 5. Premios.

Se premiarán las siguientes combinaciones formadas por los jugadores:

a) Línea: se entenderá formada la línea cuando durante la celebración de una partida hayan sido extraídos todos los números que integran una de las tres líneas horizontales en las que se distribuye el cartón, siempre y cuando no haya resultado premiada otra línea con los números extraídos anteriormente.

b) Bingo ordinario: se entenderá formado el bingo ordinario cuando durante la celebración de una partida hayan sido extraídos todos los números que integran un cartón.

c) Prima: se atribuirá como premio adicional al jugador o jugadores que durante la celebración

de la partida formen el bingo ordinario, de acuerdo con las normas y en las condiciones previstas en el artículo 8.

✐ Modificado por art. único.2 de Decreto 9/2007, de 25 enero.

Artículo 6. Cuantía de los premios.

La cantidad a distribuir en premios en cada partida consistirá en el 63 por 100 del valor facial de la totalidad de los cartones vendidos en la misma, determinándose la cuantía de los premios en la forma siguiente:

a) Línea: la cuantía del premio de línea será la que resulte de detraer el 6 por 100 del valor facial de la totalidad de los cartones vendidos en cada partida.

b) Bingo ordinario: la cuantía del premio del bingo ordinario será la que resulte de detraer el 55 por 100 del valor facial de la totalidad de los cartones vendidos en cada partida.

c) Prima: se dotará con la cantidad que resulte de detraer el 2 por 100 del valor facial de los cartones vendidos en cada partida; la detracción se realizará en todas las partidas y, una vez conseguida la cantidad correspondiente al premio, se destinará a la dotación del siguiente premio de esta modalidad.

✐ Modificado por art. único.3 de Decreto 9/2007, de 25 enero.

Artículo 7. Obtención y abono de los premios.

1. Para tener derecho a reclamar los premios de línea, bingo ordinario y prima durante la celebración de una partida es preciso que todos los números del cartón premiado que forman la combinación ganadora hayan sido extraídos y cantados por el locutor en el transcurso de esa determinada partida y que el jugador cante la jugada de línea o bingo en voz alta, independientemente del momento en que haya sido completada tal combinación, excepto, respecto de esto último, para los premios de prima, en los cuales será necesario para tener derecho a reclamarlos que el jugador cante la jugada de bingo antes de que haya sido extraída la bola siguiente a la de referencia prevista para tales premios.

Si otro jugador hubiese cantado en el transcurso de una misma partida las jugadas de línea o bingo y se hubiesen cumplido los requisitos señalados en el artículo 36.4º, se perderá todo el derecho a reclamación sobre dichas jugadas una vez dada por el jefe de mesa-cajero la correspondiente orden de reiniciar la partida o de tenerla por finalizada.

En caso de error por parte del locutor al anunciar un número que no se corresponda con el realmente extraído, prevalecerá el que figure en la bola extraída.

Dicho error será corregido por el jefe de mesa, haciéndolo constar por diligencia en el libro de actas. De igual manera se procederá en el caso de error u omisión al mostrar en la pantalla los números extraídos.

2. Los premios se pagarán al término de cada partida, previa comprobación y contra entrega de los cartones premiados, que habrán de presentarse íntegros y sin manipulaciones que puedan inducir a error. Los cartones premiados se incorporarán al acta y se conservarán por el período indicado en el artículo 36 de este Reglamento.

3. Los premios de línea, bingo ordinario y prima de hasta 3.000 euros serán abonados a los jugadores en efectivo metálico, quedando prohibida su sustitución total o parcial por premios en especie. No obstante, dicho pago en metálico podrá ser sustituido, a petición del jugador o con su conformidad, por la entrega de un cheque librado a su favor contra una cuenta corriente de la empresa titular de la sala.

Los premios de línea, bingo ordinario y prima superiores a 3.000 euros se pagarán, en todo caso, mediante cheque nominativo.

4. Si en cualquiera de los premios hubiese más de una combinación ganadora, se procederá al reparto del importe del premio entre los jugadores que la hubiesen obtenido.

✐ Modificado por art. único.4 de Decreto 9/2007, de 25 enero.

Artículo 8. Premio de la prima.

1. El premio de prima será otorgado al jugador o jugadores que completen y canten el bingo con el número de extracciones menor o igual al fijado por la sala, en la partida inmediata posterior a aquella en la que se alcanzase la cuantía necesaria para el mencionado premio, entre 30 y 1.000 euros, fijada también por la misma sala.

2. En el supuesto de que el premio de prima no haya sido adjudicado por haberse superado el número de extracciones fijado, éste se incrementará en una unidad de extracción en cada una de las partidas posteriores hasta que se produzca la adjudicación.

3. El número de extracciones necesarias para cada partida será anunciado al comienzo de cada una de las partidas sucesivas.

✐ Modificado por art. único.5 de Decreto 9/2007, de 25 enero.

Artículo 9. Publicidad.

1. Queda prohibida cualquier tipo de publicidad del juego del bingo en todos los medios de comunicación gallegos, a excepción de los especializados en temas relacionados con el juego, el ocio y los espectáculos, así como en todo lugar exterior a las propias salas de bingo.

No alcanza esta prohibición al rótulo instalado en el exterior de cada sala, indicativo de su situación con la expresión «Bingo» o «Sala de Bingo» y el nombre comercial de la sala. Tampoco alcanza la prohibición al obsequio de objetos publicitarios de escaso valor en los que aparezca el nombre y/o la dirección de la sala y cuya entrega se realice dentro de ésta, ni a la publicación meramente informativa en medios de comunicación de sucesos o reportajes de carácter general sobre dicho juego que no impliquen referencia directa a una o varias salas de bingo de manera singular con fines publicitarios.

Igualmente queda autorizada la inclusión de la sala con carácter puramente informativo en carteleras y folletos de espectáculos, guías de ocio y publicaciones similares.

2. Podrá realizarse publicidad en el interior de las salas de bingo, incluso a través de monitores y pantallas, siempre que su exhibición no interrumpa el desarrollo del juego y ello sin perjuicio de la normativa legal sobre publicidad que sea de aplicación.

CAPÍTULO III

Régimen de explotación y autorizaciones

Sección 1ª Empresas de bingo

Artículo 10. Empresas.

Sólo podrán realizar la gestión y explotación del juego del bingo en las salas expresamente autorizadas al efecto, dentro del territorio de la Comunidad Autónoma de Galicia, las empresas autorizadas e inscritas en la Sección de Empresas del Registro del Juego del Bingo de la Consellería de Justicia, Interior y Relaciones Laborales.

Artículo 11. Requisitos de las empresas.

Podrán obtener autorización para la gestión y explotación del juego del bingo y su inscripción en el Registro del Juego del Bingo las empresas que reúnan los siguientes requisitos:

a) Constituirse bajo la forma de sociedad anónima.

b) Tener domicilio social en España o, siendo extranjera, tener sucursal domiciliada o establecimiento permanente en España.

c) Tener como objeto social exclusivo la explotación de juegos autorizados.

d) Tener, por cada sala autorizada, un capital social mínimo de 30.050,61 euros, suscrito y desembolsado en la forma exigida por la legislación mercantil y cuya cuantía no se podrá disminuir durante la vigencia de la sociedad.

Cuando aumente el número de salas que la empresa tuviere autorizadas, la correspondiente ampliación de capital deberá efectuarse en el plazo de tres meses a contar desde las fechas de las respectivas autorizaciones.

e) Las acciones representativas del capital habrán de ser nominativas.

f) La participación directa o indirecta de capital extranjero no podrá exceder de los límites establecidos en el régimen especial de las inversiones extranjeras en España.

g) Las empresas de bingo no podrán ser titulares de más de cinco salas en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Galicia y ninguno de los socios, ya sea persona física o jurídica, podrá ostentar participaciones en el capital ni cargos directivos en más de cinco empresas explotadoras de salas de bingo en el mismo ámbito territorial. A tales efectos se entenderá que existe identidad entre las personas o sociedades que forman parte del mismo grupo financiero.

Artículo 12. Solicitud de autorización e inscripción.

La solicitud, según modelo normalizado, de autorización e inscripción en el registro se dirigirá a la Dirección General de Interior y Protección Civil de la Consellería de Justicia, Interior y Relaciones Laborales y con ella se acompañarán:

a) Copia auténtica de la escritura de constitución de la sociedad y de sus estatutos, inscrita en el

Registro Mercantil, y en la que constarán los nombres y apellidos de los socios accionistas con la cuota de participación de los mismos, así como los cargos directivos y los representantes de la misma.

b) Declaración del número de salas que pretende explotar.

c) Declaración de los accionistas de no participar ni ostentar cargo directivo en más de cinco empresas explotadoras de salas de bingo, incluida la que se pretende inscribir, en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Galicia.

Artículo 13. Tramitación de la solicitud e inscripción.

Presentada la solicitud y previas las comprobaciones que se estimen necesarias, la Dirección General de Interior y Protección Civil resolverá otorgando la autorización solicitada o denegándola, procediéndose, en el primer caso, a practicar la inscripción en la Sección de Empresas del Registro del Juego del Bingo.

Si la solicitud o la documentación adoleciesen de defectos subsanables se requerirá al representante legal de la sociedad solicitante a fin de que los subsane en el plazo de diez días. Transcurrido dicho plazo sin que los defectos fueren subsanados se dictará Resolución teniéndolo por desistido de la solicitud.

La Resolución deberá dictarse en el plazo máximo de dos meses desde la presentación de la solicitud o, en su caso, desde que se hubiere efectuado en plazo la subsanación requerida. Vencido dicho plazo sin recaer Resolución expresa se entenderá desestimada la solicitud.

Artículo 14. Vigencia de las autorizaciones e inscripciones.

Las autorizaciones de empresas de bingo y las inscripciones en la Sección de Empresas del Registro del Juego del Bingo tendrán una validez indefinida, pero podrá revocarse la autorización y cancelarse la inscripción mediante Resolución del director general de Interior, previo expediente, por solicitud de la propia empresa o por la comprobación de inexactitudes en los datos aportados para la autorización e inscripción o desaparición de cualquiera de los requisitos exigidos para las mismas.

Artículo 15. Comunicaciones.

Las empresas de bingo inscritas deberán comunicar previamente a la Dirección General de Interior y Protección Civil cualquier variación de los datos que figuren en la inscripción en la Sección de Empresas del Registro del Juego del Bingo.

Sección 2ª Salas de bingo

Artículo 16. Definición.

Son salas de bingo los locales específicamente autorizados para la práctica del juego del bingo.

Los casinos de juego, con sujeción a lo que dispongan sus respectivas autorizaciones de instalación, apertura y funcionamiento, podrán instalar salas de bingo dentro de la edificación del propio casino, pero en locales separados e independientes de las restantes salas de juegos, estando sujetas en cuanto a su autorización y funcionamiento a los preceptos del presente Reglamento, con las siguientes excepciones:

a) La autorización de sala de bingo dentro de un casino se tramitará con unidad de expediente respecto a la propia solicitud de casino, pero observando las prescripciones del presente Reglamento.

b) Los requisitos de admisión y control a la sala de bingo previstos en este Reglamento sólo serán de aplicación si la entrada a la sala de bingo fuere distinta a la de las salas de juego del casino.

Artículo 17. Condiciones de las salas.

1. Las salas de bingo habrán de estar dispuestas de forma que las extracciones de bolas sean visibles por todos los jugadores, bien directamente o mediante el empleo de monitores y de manera que se garantice la simultaneidad de la visión y el adecuado seguimiento de la partida.

2. Las salas y sus instalaciones habrán de reunir las condiciones técnicas y de seguridad previstas en las reglamentaciones específicas.

Será preceptiva, en todo caso, la existencia en dichas salas del aparato de extracción de bolas, instalación de sonido y circuito cerrado de televisión con las características previstas en el artículo 4 de este Reglamento.

3. Las salas de bingo no podrán admitir un número de personas que excedan del aforo autorizado, que no podrá ser inferior a cien personas ni superior a ochocientas. El aforo se fijará en función del número máximo de plazas de jugadores sentados de que dispusiere la sala una vez instalado el mobilia-

rio, sin que este número pueda ser superior al número de metros cuadrados de espacio útil para jugadores y teniendo en cuenta la facilidad de circulación de los mismos entre las mesas.

En el cómputo del número de personas, a efectos de aforo, se excluirán, en todo caso, los trabajadores de servicio en la sala.

4. En las salas de bingo podrán instalarse máquinas recreativas de los tipos A y B y, en las mismas condiciones, terminales de juego de lotería instantánea, las cuales se ubicarán en dependencias distintas del salón donde se realiza el juego del bingo, de forma que no se impida el normal desarrollo de éste.

Podrán asimismo disponer de servicios de hostelería o cualesquiera otros servicios comerciales autorizados, siempre que estos últimos se presten fuera del salón donde se realiza el juego.

El número de máquinas recreativas de tipo B instaladas en una sala de bingo guardará relación con el aforo de la sala, no pudiendo instalarse más de una por cada veinticinco plazas de aforo.

La sala donde se encuentren ubicadas las máquinas recreativas no estará en comunicación con el salón donde se realice el juego del bingo ni con los servicios de hostelería que se presten en la sala de bingo.

Artículo 18. Clasificación de las salas.

Las salas de bingo se clasificarán, según su aforo, en las siguientes categorías:

a) De tercera categoría: hasta 200 jugadores.

b) De segunda categoría: de 201 a 400 jugadores.

c) De primera categoría: de 401 a 600 jugadores.

d) De categoría especial: de 601 a 800 jugadores.

Artículo 19. Horario de las salas.

El horario de apertura y cierre de las salas de bingo será el fijado por Orden de la Consellería de Justicia, Interior y Relaciones Laborales. Dentro de tales límites autorizados, la empresa que realice la explotación de la sala determinará diariamente, previo al inicio de la sesión, las horas en que han de comenzar y terminar las partidas. La celebración de la última partida se anunciará expresamente a los jugadores.

Artículo 20. Documentación.

1. En las salas de bingo existirán, a disposición de los funcionarios del Cuerpo de Inspección de Juegos y Apuestas o agente de la autoridad competente, la autorización de instalación y el permiso de apertura de las mismas previstos en este Reglamento.

2. Asimismo existirá, a disposición del público, al menos un ejemplar de este Reglamento.

Artículo 21. Autorizaciones.

La explotación de una sala de bingo requiere la previa obtención de la autorización de instalación, permiso de apertura y la inscripción en la Sección de Salas del Registro del Juego del Bingo.

Artículo 22. Solicitud de autorización de instalación.

Las empresas inscritas en la Sección de Empresas del Registro del Juego del Bingo que pretendan iniciar la explotación de una sala de bingo deberán solicitar la previa autorización de instalación de la Dirección General de Interior y Protección Civil, y con la solicitud se acompañarán:

a) Documento acreditativo de la representación de la empresa solicitante por parte de quien suscriba la solicitud.

b) Proyecto básico de las obras e instalaciones del local, suscrito por técnico competente y visado por el respectivo colegio, y cuyo contenido mínimo será:

– Plano de situación del edificio donde se pretende instalar la sala de bingo en el municipio, a escala 1/1.000, como mínimo.

– Plano de planta, en su configuración actual, a escala 1/100 y plano de distribución prevista.

– Memoria descriptiva del local en la que se hará constar, necesariamente: estado general del local, superficie total, superficie de los espacios en que está distribuido, capacidad útil medida en número de personas sentadas, situación de los elementos necesarios para la práctica del juego y localización de los servicios de hostelería y comerciales, de los servicios sanitarios y del servicio de admisión y control.

c) Documento que acredite la disponibilidad del local.

Artículo 23. Tramitación y resolución.

1. Presentada la solicitud, y previo examen de la misma y de la documentación con ella aportada, y las comprobaciones que se estimen oportunas, la Dirección General de Interior y Protección Civil dictará Resolución otorgando la autorización solicitada o denegándola.

Si la solicitud o la documentación adoleciesen de defectos subsanables se requerirá al representante legal de la sociedad solicitante a fin de que los subsane en el plazo de diez días. Transcurrido dicho plazo sin que los defectos fueren subsanados se dictará Resolución teniéndolo por desistido de la solicitud.

2. La Resolución deberá dictarse en el plazo de dos meses desde la presentación de la solicitud o, en su caso, desde que hubiere efectuado en plazo la subsanación requerida. Vencido dicho plazo sin haberse dictado Resolución expresa deberá entenderse desestimada la solicitud.

3. No podrá autorizarse la instalación de una nueva sala de bingo o la ampliación del aforo de otra ya autorizada, cuando ello implique sobrepasar los siguientes límites:

– Municipios de hasta 50.000 habitantes de hecho, según censo oficial:

Aforo máximo: 300 jugadores.

Número máximo de salas: 1.

– Municipios de entre 50.001 y 150.000 habitantes de hecho, según censo oficial:

Aforos máximos: 600 jugadores.

Número máximo de salas: 2.

– Municipios de más de 150.000 habitantes de hecho, según censo oficial:

Aforos máximos: 1.800 jugadores.

Número máximo de salas: 4.

4. La instalación de una sala de bingo sólo podrá autorizarse cuando guarde respecto de otra sala ya autorizada una distancia no inferior a mil metros siguiendo el eje del vial más corto que tenga la consideración legal de dominio público.

La distancia entre salas se medirá partiendo del eje de la vía pública a la que dé frente la puerta principal de acceso a las respectivas salas, tomando tal eje desde la perpendicular trazada desde el centro de aquellas puertas de acceso.

5. La eficacia de la autorización de instalación quedará supeditada a la obtención del permiso de apertura de que trata el artículo siguiente.

Artículo 24. Permiso de apertura e inscripción de la autorización de instalación.

1. Expedida la autorización de instalación, y en plazo no superior a un año desde la notificación de la correspondiente resolución, deberán ejecutarse las obras de adaptación de los locales conforme a los proyectos acompañados y solicitar en igual plazo, y antes de proceder a la apertura de la sala de bingo, el permiso de apertura y la inscripción de la autorización de instalación en la Sección de Salas del Registro del Juego del Bingo.

2. Con la solicitud anterior se acompañará la siguiente documentación:

a) Licencia municipal de apertura o actividad, o justificante de haberla solicitado.

b) Certificación de obra finalizada y de que las obras e instalaciones realizadas se corresponden con el proyecto básico por el que se concedió la autorización de instalación.

c) Certificado suscrito por técnico competente sobre la idoneidad de funcionamiento de las instalaciones y aparatos relacionados con el desarrollo del juego.

d) Relación del personal que va a prestar servicios en la sala, junto con las fotocopias compulsadas de los preceptivos contratos de trabajos y copias de sus respectivos documentos nacionales de identidad.

e) Documento acreditativo de haber formalizado la fianza a que se refiere el artículo 30 de este Reglamento.

3. La dirección general competente en materia de juego podrá ordenar visita de inspección al local a fin de comprobar su correspondencia con la documentación acompañada.

4. Si el examen de la documentación acompañada y, en su caso, el resultado de la inspección fuesen satisfactorios, la dirección general competente en materia de juego otorgará el correspondiente permiso de apertura de la sala de bingo y se procederá a la inscripción de la autorización de instalación en la Sección de Salas del Registro del Juego del Bingo.

5. En todo caso, el permiso de apertura se otorgará sin perjuicio de la correspondiente concesión de licencia municipal de apertura o de actividad.

✐ Modificado por art. único.6 de Decreto 9/2007, de 25 enero.

Artículo 25. Vigencia de la autorización de instalación.

Las autorizaciones de instalación otorgadas tendrán carácter indefinido, sin perjuicio de su revocación por alguna de las causas a que hace referencia el artículo 29 de este Reglamento.

Artículo 26. Modificaciones.

1. Requerirán autorización previa de la Dirección General de Interior y Protección Civil:

a) Los cambios de ubicación de la sala de bingo.

b) El cierre de la sala por más de treinta días consecutivos, salvo que el período de funcionamiento de la misma se limitase a una temporada concreta, según la autorización.

c) La transmisión de la autorización de instalación.

d) Las modificaciones sustanciales de la sala, tales como las que supongan el cambio de su configuración, amplíen o disminuyan su superficie útil o afecten a sus condiciones de seguridad.

2. Requerirán comunicación previa a la Dirección General de Interior y Protección Civil:

a) Los cambios que se produzcan en las plantillas de personal al servicio de la sala.

b) Los cambios que se produzcan en la maquinaria relacionada con el desarrollo del juego.

Artículo 27. Cambios de ubicación de las salas.

Para la autorización de cambios de ubicación de salas de bingo con autorización de instalación en vigor se seguirá igual procedimiento y se exigirán iguales requisitos que para las salas de nueva instalación.

No obstante lo anterior, la sala objeto de cambio de ubicación no se considerará como una nueva sala a los efectos de cómputo del número máximo de salas, pudiendo conservar el mismo aforo del que dispusiera antes del cambio siempre que la nueva sala reúna las condiciones previstas para ello en este Reglamento.

Tampoco afectará a la sala objeto de cambio de ubicación la limitación de distancias a que se refiere el artículo 23.4 de este Reglamento, pero en ningún caso se autorizará el cambio de ubicación a menor distancia de aquella que la sala objeto de cambio viniera manteniendo respecto de otras en el momento de solicitarse la autorización.

Artículo 28. Transmisión de las autorizaciones de instalación.

1. La transmisión de las autorizaciones de instalación únicamente podrá efectuarse entre empresas inscritas en la Sección de Empresas del Registro del Juego del Bingo.

2. La autorización previa para dicha transmisión deberá solicitarse por los representantes legales de las empresas transmitente y adquirente, aportando con la solicitud la documentación acreditativa de haber constituido la empresa adquirente la fianza señalada en el artículo 30 de este Reglamento.

3. La empresa adquirente se subrogará a todos los efectos frente a la Administración en la posición jurídica de la empresa transmitente.

Artículo 29. Extinción de las autorizaciones de instalación.

Las autorizaciones de instalación podrán revocarse mediante Resolución del director general de Interior por solicitud de la empresa titular de la autorización o, a través del correspondiente expediente, cuando concurra alguna de las siguientes causas:

a) Modificaciones a que hace referencia el artículo 26.1 de este Reglamento sin haber obtenido autorización previa.

b) Incumplimiento de la obligación de mantener la fianza por la cuantía mínima prevista en este Reglamento o no completarla en el plazo establecido para los casos de disminución de la misma.

c) Por inexactitud de los datos aportados en la solicitud de autorización.

d) Por cancelación de la inscripción de la empresa titular de la autorización de instalación en el Registro del Juego del Bingo.

e) Por no ejecutarse las obras de adaptación del local o no solicitarse el permiso de apertura en el plazo fijado en el artículo 24.1, o por dictarse Resolución denegatoria del permiso de apertura de la sala de bingo.

f) Por no reanudarse la actividad de la sala después de transcurrido un año desde su cierre temporal.

Artículo 30. Fianzas.

1. Las empresas de bingo deberán constituir una fianza cuya cuantía será de sesenta, setenta y dos, noventa o ciento veinte mil euros por cada una de las autorizaciones de instalación que hubieren obtenido, según sea la sala de categoría tercera, segunda, primera o especial, respectivamente. En ningún caso el importe de la fianza constituida por la empresa podrá ser inferior al veinticinco por ciento del capital social.

La acreditación de la constitución de la fianza se realizará al formular la solicitud del permiso de apertura de la sala de bingo previsto en el artículo 24 de este Reglamento.

2. La fianza podrá constituirse en metálico, mediante aval presentado por banco, caja de ahorros, cooperativa de crédito o sociedades de garantía recíproca, o póliza de caución individual. Deberá formalizarse en la correspondiente delegación de la Consellería de Economía y Hacienda, a disposición de la Dirección General de Interior y Protección Civil de la Consellería de Justicia, Interior y Relaciones Laborales, y se aplicará a garantizar las obligaciones derivadas de la Ley 14/1985, Reguladora de los Juegos y Apuestas en Galicia, y en especial quedará afecta al pago de premios, de sanciones derivadas del incumplimiento de aquellas obligaciones y de las tasas fiscales y administrativas que correspondan.

3. Las fianzas deberán ser mantenidas por la totalidad de su importe durante todo el tiempo de vigencia de la autorización de instalación. Si se produjere disminución en la cuantía, la empresa titular de la autorización de instalación deberá completar la cuantía exigible en el plazo máximo de quince días contados desde que tuviere conocimiento de haberse producido la disminución.

De no completarse la fianza en dicho plazo, se incoará expediente de revocación de la autorización de instalación.

4. Podrá solicitarse y se procederá a la devolución de la fianza, previa autorización de la Dirección General de Interior y Protección Civil, cuando desaparezcan las causas que motivaron su constitución. No obstante, si existieren obligaciones pendientes o expedientes en trámite que afectaren a la fianza sólo procederá autorizar la devolución parcial de la misma por el importe disponible.

Sección 3ª Del personal

Artículo 31. Requisitos generales y documento profesional.

1. El personal que preste sus servicios en las salas de bingo deberá reunir los requisitos siguientes:

a) Ser mayor de edad.

b) Ostentar la nacionalidad española o de algún estado de la Unión Europea.

c) Estar en posesión del documento profesional a que se refiere el apartado siguiente.

2. Todas aquellas personas que reúnan los requisitos a) y b) del apartado 1 anterior podrán solicitar ante la delegación provincial correspondiente de la Consellería de Justicia, Interior y Relaciones Laborales, el correspondiente documento profesional, cuya obtención les facultará para ejercer cualquier puesto de trabajo o categoría profesional de las previstas en el artículo 32. Los documentos que se presentarán junto con el modelo de solicitud serán los siguientes:

a) 2 fotografías tamaño carné.

b) Fotocopia DNI.

c) Certificado de haber realizado los estudios correspondientes a la enseñanza secundaria obligatoria.

En la solicitud deberán constar la fecha y la firma del representante de la empresa en la que presta sus servicios el solicitante del documento profesional.

Una vez verificada la documentación aportada, la delegación provincial otorgará el correspondiente documento profesional que tendrá una validez de cuatro años. Para la renovación del documento profesional sólo será necesario presentar dos fotografías tamaño carné.

Artículo 32. Categorías profesionales y puestos de trabajo.

1. Las categorías profesionales establecidas para las salas de bingo son las siguientes:

– Categoría A: jefes de sala.

– Categoría B: jefes de mesa-cajeros.

– Categoría C: locutores-vendedores y responsables de admisión-control.

2. Se establece la movilidad funcional entre categorías para el desempeño transitorio de funciones.

3. Las funciones esenciales características de cada puesto de trabajo son:

– Jefe de sala: ejercerá la dirección y control generales de la sala de bingo, adoptando las decisiones relativas a la marcha de las distintas operaciones, de acuerdo con las normas técnicas del juego previstas en este Reglamento. Tendrá a su cargo el cuidado y funcionamiento de todos los aparatos, instalaciones y servicios de la sala, así como el control de la llevanza de los libros obligatorios, en especial la contabilidad específica del juego. Será, igualmente, responsable del mantenimiento del orden en la sala, previendo su alteración y restableciéndolo cuando fuere necesario, pudiendo, a tal fin, exigir el abandono de la sala a las personas que produzcan perturbaciones o participen en el juego de manera irregular.

El jefe de sala podrá adscribir al personal a diferentes puestos de trabajo, de acuerdo con las normas previstas en este Reglamento, ejerciendo la dirección efectiva del mismo en la sala.

Asimismo, ostentará la representación de la empresa titular de la sala, tanto frente a los jugadores como ante la autoridad competente, a menos que dicha representación esté atribuida a otra persona y éste se encuentre en la sala.

– Jefe de mesa-cajero: será personalmente responsable de la comprobación de los cartones, bolas y premios, así como de la llevanza de los libros específicos del juego, determinando en cada jugada el número de cartones vendidos y los importes destinados a premios, informando de ello a los jugadores. Tendrá en su poder los cartones y los entregará a los vendedores, así como las cantidades correspondientes a premios, recaudando igualmente el dinero obtenido en la venta de cada jugada de los vendedores.

– Locutor-vendedor: realizará la venta directa de los cartones y la recaudación de su importe, que entregará junto con los cartones sobrantes al jefe de la mesa-cajero. Manejará la máquina extractora de bolas, anunciando el número de bolas según su orden de extracción y podrá entregar a los jugadores el importe de los premios.

– Responsable de admisión-control: será el encargado de controlar el acceso y entrada de jugadores y visitantes a la sala de bingo, exigiendo la presentación del DNI o documento equivalente, e impidiendo la entrada de aquellas personas que lo tuviesen prohibido.

4. Las funciones atribuidas por este Reglamento al personal de las salas de bingo tienen carácter meramente enunciativo, pudiendo realizar otras no específicamente mencionadas.

5. El personal al servicio de la sala de bingo no podrá en ningún caso participar en el juego, directamente o mediante terceros, ni conceder préstamos a los jugadores, ni consumir bebidas alcohólicas durante las horas de servicio.

6. Las salas de bingo deberán tener contratada una plantilla mínima que según su categoría deberá constar de las siguientes personas:

– Salas de 3ª categoría: siete personas.

– Salas de 2ª categoría: diez personas.

– Salas de 1ª categoría: catorce personas.

– Salas de categoría especial: veinte personas.

7. Las gratificaciones que los jugadores entreguen serán depositadas en una caja hermética, dotada de ranura, que se situará durante la celebración de las partidas, en lugar visible de la mesa.

La custodia de la caja es responsabilidad del propio personal al servicio de la sala.

Finalizado el horario de juego, se contará el contenido de la caja anotando la cuantía en un libro normalizado y diligenciado por la Administración que llevarán al efecto en el que se expresará la fecha del recuento y la cantidad recaudada, así como el DNI y la firma de la persona que haya efectuado el recuento. De la veracidad de los datos reflejados, así como la custodia de los fondos, serán responsables una o varias personas del personal elegidas entre ellos y, en su defecto, la totalidad de la plantilla.

El reparto de las citadas gratificaciones se hará con arreglo a los criterios establecidos por el propio personal.

La empresa titular de la sala de bingo podrá acordar temporal o definitivamente la no admisión de gratificaciones, en cuyo caso habrá de advertirse este extremo mediante anuncios colocados en la sala.

CAPÍTULO IV

Reglas y desarrollo de las partidas

Artículo 33. Actuaciones previas.

Antes de iniciarse cada sesión se deberá comprobar el correcto funcionamiento de todo el material e instalaciones de juego que hayan de utilizarse; acto seguido se procederá al recuento de las bolas y a la introducción de las mismas bolas en el aparato extractor, pudiendo los jugadores que así lo deseen inspeccionar ambas operaciones.

Artículo 34. Venta de cartones.

1. Realizadas las actuaciones referidas en el artículo anterior, se anunciará la serie o series de cartones puestos a la venta, el número de cartones de la misma y el valor facial de cada cartón.

2. A continuación se iniciará la venta de los cartones, los cuales se venderán correlativamente según el número de orden de éstos dentro de cada serie, comenzando en cada partida con el número uno de cada serie, si se inicia ésta, o con el número siguiente al último vendido en cualquier partida anterior, ya se haya efectuado ésta el mismo día u otro anterior. Los cartones defectuosos se retirarán bien por series completas o aisladamente, reflejándose en este último caso en el libro de actas como cartón no vendido.

3. Si el número de cartones de la serie puesta a la venta, comience ésta o no por el número uno de dicha serie, ha sido insuficiente para atender la demanda de los jugadores, podrán ponerse a la venta para la misma partida cartones de una nueva serie, siempre que se cumplan estos requisitos:

a) La segunda serie que se va a emplear con carácter complementario tendrá que ser del mismo valor facial que la primera.

b) La venta de la segunda serie tendrá que comenzar o por el número uno de ésta o por el siguiente al número vendido de la serie anterior.

c) Los cartones de la segunda serie podrán venderse hasta el límite máximo del cartón de la primera serie con la que se ha iniciado la venta, de tal forma que en ningún caso se podrán vender dos cartones iguales en la misma partida.

4. La venta de cartones solamente se podrá realizar dentro de la sala donde se desarrolle el juego, no pudiendo ningún jugador retener los cartones correspondientes a la partida anterior, que deberán quedar a disposición de los empleados de la sala.

5. Los cartones deben ser pagados en efectivo por los jugadores, quedando prohibida su entrega a cuenta o su pago mediante cheque o cualquier otro medio de pago, así como la práctica de operaciones de concesión de préstamo o crédito a los jugadores.

6. Por la compra y tenencia de los cartones los jugadores adquieren el derecho a que se desarrolle la partida de acuerdo a las normas contenidas en el presente Reglamento y normas concordantes y, en su caso, al pago de los premios establecidos o, cuando proceda, a la devolución de los importes pagados por los cartones.

7. El dinero obtenido por la venta de cartones y destinado a premios quedará en poder y bajo la custodia del jefe de mesa-cajero y afecto al pago de los mismos dentro de la propia sala, de la que no podrá ser retirado.

✐ Modificado por art. único.7 de Decreto 9/2007, de 25 enero.

Artículo 35. Comienzo de la partida.

1. Finalizada la venta de los cartones, el jefe de mesa-cajero procederá a la recogida de los cartones sobrantes y, una vez realizados los cálculos pertinentes, anunciará:

– El total de cartones vendidos de la serie o series correspondientes, utilizando la siguiente fórmula:

«cartones vendidos..... de la serie..... del número..... al..... y de la serie..... (en su caso), del número..... al.....».

– El importe de los premios de línea, bingo ordinario y prima.

– El número máximo de extracciones para obtener el premio de la prima según lo dispuesto en el artículo 8 de este Reglamento.

Asimismo, se expondrá en los paneles o pantallas informativas el número de cartones vendidos, premios de línea, bingo ordinario y prima, y el número máximo de extracciones hasta la que puede obtenerse el premio de la prima.

2. Verificado lo anterior, se anunciará por el jefe de mesa-cajero el comienzo de la partida, y

desde ese momento hasta su finalización no se permitirá la entrada de nuevos jugadores o visitantes a la sala donde se realice el juego.

✐ Modificado por art. único.8 de Decreto 9/2007, de 25 enero.

Artículo 36. Desarrollo de la partida.

1. A partir del anuncio del comienzo de la partida se irán extrayendo sucesivamente las bolas, cuyos números se anunciarán a través de los altavoces y se mostrarán por su orden de salida en una pantalla o paneles fácilmente legibles por los jugadores, debiendo efectuarse las extracciones y lecturas de las bolas a un ritmo adecuado para que todos los jugadores puedan seguirlas y anotarlas en sus cartones y disponerse lo necesario para que quede constancia, en cada partida y hasta la partida siguiente, del orden de salida de bolas.

2. Los números de los cartones deberán ser marcados por los jugadores a medida que las correspondientes bolas sean extraídas y anunciadas. La marca deberá efectuarse de forma indeleble mediante el trazo de cualquier símbolo que permita identificar inequívocamente el número marcado, no siendo válidos, a los efectos del premio, aquellos cartones cuya marca no permita identificar claramente el número ni aquellos en los que los números impresos hubiesen sido sobrelineados o manipulados gráficamente en cualquier forma o se hubiesen marcado mediante el empleo de lápices u otro medio susceptible de ser borrado fácilmente.

3. El juego se interrumpirá cuando algún jugador cante la jugada de línea o bingo en voz alta. Acto seguido entregará el cartón al jefe de mesa-cajero, procediendo éste a su comprobación, mientras, para información de los jugadores, se expone el cartón matriz en el circuito de monitores o cualquier otro medio electrónico o mecánico homologado. Esta operación se repetirá con todos aquellos cartones cantados.

Si de la comprobación efectuada resultaren fallos, manipulaciones o inexactitudes en alguno de los números del cartón el juego se reanudará hasta que se produzca un ganador; cuando la línea cantada sea correcta el juego continuará hasta que sea cantado el bingo y, en caso de ser la verificación de éste positiva, se dará por finalizada la partida, procediéndose al abono del importe de los premios.

4. Comprobada la existencia de algún cartón premiado, se preguntará por el jefe de mesa-cajero si existe alguna otra combinación ganadora con las voces «¿Alguna línea más?» o «¿Algún bingo más?» según proceda, dejando un plazo de tiempo prudencial hasta dar la orden de reanudar la partida o darla por finalizada, según el caso.

5. Finalizada cada partida los cartones usados deberán ser recogidos y, previas las comprobaciones oportunas, destruidos antes de la sesión siguiente, exceptuándose de tal destrucción los cartones premiados, los cuales se conservarán, en unión del acta de la sesión, pudiendo ser destruidos transcurrido el plazo de tres meses, salvo aquellos que correspondan a partidas objeto de reclamación administrativa o judicial por parte de algún jugador, cuya destrucción no se podrá efectuar hasta que hubiere recaído Resolución firme sobre tal reclamación.

Tampoco se destruirán los cartones que pudiesen constituir medios de prueba de infracción penal o administrativa en el caso de que apareciesen indicios reveladores de haberse cometido la misma durante la partida, en cuyo caso tales cartones se pondrán, en unión de copia del acta de la partida, a disposición de la autoridad competente.

Artículo 37. Devoluciones.

1. Si durante la celebración de una partida y con anterioridad a la extracción de la primera bola se produjesen fallos o averías en los aparatos o instalaciones o cualquier tipo de accidentes que impidan la continuación del juego, se suspenderá provisionalmente la partida.

Si en el plazo de quince minutos no pudiera ser resuelto el problema planteado se procederá a devolver a los jugadores el importe íntegro de los cartones y a la retirada de éstos.

2. En el caso de que ya hubiese comenzado la extracción de las bolas, se continuará la partida, efectuándose las extracciones por procedimiento manual siempre que sea posible garantizar su aleatoriedad, y utilizándose exclusivamente las bolas pendientes de extraer. Si no fuere posible garantizar la aleatoriedad de las extracciones o se descubriere cualquier anomalía en el juego de bolas que impidiese el normal desarrollo de la partida se procederá a devolver a los jugadores el importe íntegro de los cartones, que habrán de ser retirados.

3. La retirada del jugador durante el transcurso de las partidas no dará lugar a la devolución del importe de los cartones que hubiera adquirido, aunque podrá transferirlos, si lo desea, a otro jugador.

Artículo 38. Actas de las partidas.

1. El desarrollo de cada sesión se irá reflejando en un acta ajustada a modelo normalizado y que

se redactará, partida por partida, simultáneamente a la realización de cada una de éstas, no pudiendo comenzar la extracción de bolas hasta que no se consigne en las actas los datos respectivos.

2. Las actas se extenderán en libros encuadernados y foliados, que serán diligenciados previamente por la delegación de la consellería competente en materia de juego de la provincia respectiva.

Las actas podrán cubrirse a través de tratamiento informatizado, en este caso se extenderán en hojas numeradas correlativamente y previamente diligenciadas y se encuadernarán posteriormente.

3. Las actas se encabezarán con la diligencia de apertura de la sesión, en la que se harán constar los datos identificativos de la sala, la fecha y la hora de apertura, siendo firmada por el jefe de mesa-cajero. A continuación se insertarán por cada partida los siguientes datos: fecha, hora y número de orden de la partida, serie o serie de cartones vendidos, valor facial del cartón, cantidad total de cartones vendidos, importe total de la venta, cuantía detraída para los premios de línea, bingo ordinario y prima, cantidad acumulada para el premio de prima y cuantía del premio de prima en juego, número de bolas máximo para la obtención del premio de la prima. La secuencia de números extraídos en cada partida constará impresa en documento independiente que se imprimirá automáticamente por el sistema de control del juego, por cada una de las partidas. También se hará constar en el acta la sustitución del juego de bolas si esta circunstancia se hubiera producido durante el desarrollo de la sesión. Al terminar la sesión se extenderá la diligencia de cierre, en la que se expresará la fecha y la hora del mismo y será firmada por el jefe de mesa-cajero.

De las actas se hará por lo menos una copia, que podrá ser reclamada por los servicios de Inspección del Juego.

✐ Modificado por art. único.9 de Decreto 9/2007, de 25 enero.

Artículo 39. Libros de incidencias y reclamaciones.

Las reclamaciones que los jugadores deseen formular durante el desarrollo de las partidas se reflejarán, mediante diligencias diferenciadas, en el Libro de Incidencias y Reclamaciones ajustado a modelo normalizado.

Los libros de incidencias y reclamaciones, encuadernados y foliados, serán previamente diligenciados por la delegación provincial respectiva de la Consellería de Justicia, Interior y Relaciones Laborales, y en cada hoja se hará constar la fecha y la hora en que se produce, número de partida y página en la que ésta se recoge en el libro de actas de partidas. Las diligencias de incidentes y reclamaciones serán firmadas por el jefe de sala y las de reclamaciones, además, por quien formula la reclamación, sin cuyo nombre, firma y número de documento nacional de identidad carecerán de valor.

El número de folio del Libro de Incidencias y Reclamaciones en el que se recoja la diligencia del incidente o reclamación será reflejado en el acta de la partida durante cuyo desarrollo se hubiere producido el hecho que la motivó, y una copia de dicha diligencia deberá remitirse a la Dirección General de Interior y Protección Civil en el plazo de tres días a partir de la fecha en que fuere extendida.

Artículo 40. Máquinas auxiliares del juego.

1. Para la práctica del juego del bingo los jugadores podrán utilizar, como material auxiliar, máquinas automáticas que conectadas a la mesa de control y sin interferencias en su funcionamiento recojan los datos de la partida.

2. Las máquinas automáticas utilizadas deberán estar homologadas y para su instalación deberán estar amparadas por la previa autorización de la Dirección General de Interior y Protección Civil.

3. El número máximo de cartones que pueden jugarse en una partida por cada máquina y jugador será de quince conjuntos.

4. La utilización de las máquinas automáticas no eximirá de la obligación de marcar en el cartón premiado, en su caso, los números que hayan sido cantados.

CAPÍTULO V

Admisión y control de jugadores

Artículo 41. Admisión de jugadores.

1. Se prohíbe la entrada a las salas de bingo a:

a) Los menores de edad.

b) Los que siendo mayores de edad no se encuentren en pleno uso de su capacidad de obrar.

c) Las personas que pretendan entrar portando armas u objetos que puedan utilizarse como tales.

d) Las personas que den muestras evidentes de hallarse en estado de embriaguez o intoxicación por drogas, o de sufrir enfermedad mental, o cualquier otra circunstancia de la que razonablemente se deduzca que puedan perturbar el orden o el desarrollo del juego.

e) Las personas incluidas en el Listado de Prohibidos.

2. El jefe de sala podrá expulsar de la sala a las personas que produzcan perturbaciones en la misma o hubiesen cometido irregularidades en la práctica del juego.

3. Las empresas titulares de las salas de bingo podrán solicitar a la Dirección General de Interior y Protección Civil autorización para establecer restricciones al acceso a las salas por motivos distintos de los indicados en los anteriores apartados, que en ningún caso tendrán carácter discriminatorio o lesivo de los derechos fundamentales de las personas, debiendo tales restricciones hacerse públicas una vez autorizadas, mediante avisos colocados a la entrada de las salas.

Artículo 42. Listado de Prohibidos.

1. La Dirección General de Interior y Protección Civil incluirá en el Listado de Prohibidos a las personas que voluntariamente lo soliciten cumplimentando el correspondiente formulario y exhibiendo el documento nacional de identidad o pasaporte ante las correspondientes delegaciones provinciales de la Consellería de Justicia, Interior y Relaciones Laborales o ante el encargado del servicio de admisión en las propias salas de bingo.

2. Las prohibiciones tendrán una duración mínima de un año, y su levantamiento requerirá la previa tramitación del oportuno expediente.

3. Las prohibiciones tendrán carácter reservado y de ellas se dará traslado a las empresas titulares de las salas de bingo.

Artículo 43. Servicio de admisión y control.

1. Todas las salas de bingo dispondrán de un servicio de admisión que controlará el acceso a la sala de bingo de todos los jugadores o visitantes.

2. El servicio de admisión abrirá a cada visitante, en su primera asistencia a la sala de bingo, una ficha en la que deberán figurar los siguientes datos: nombre, apellidos, domicilio actualizado, número de documento nacional de identidad o documento equivalente y fecha de apertura de la ficha.

Dichas fichas tendrán validez indefinida y deberán realizarse mediante soportes informáticos que garanticen la conservación de aquellos datos y el correcto control del Listado de Prohibidos, estando sujetos los ficheros al régimen general de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal y sus disposiciones de desarrollo y previéndose la cesión de los datos al personal de inspección del juego para el desempeño de las funciones que le atribuye la Ley 14/1985, de 23 de octubre, Reguladora de los Juegos y Apuestas en Galicia.

3. El servicio de admisión exigirá a todos los visitantes, antes de permitirles el acceso a la sala de bingo, la exhibición del documento nacional de identidad o documento identificativo equivalente.

4. El servicio de admisión deberá disponer, en número bastante, de los correspondientes formularios oficiales de solicitud de inclusión en el Listado de Prohibidos, que se encontrarán expuestos de forma visible en la recepción de la sala y a disposición de todos los visitantes.

Cumplimentado el formulario, será remitido el mismo por la empresa, en término de veinticuatro horas, a la Dirección General de Interior y Protección Civil, para la inclusión del solicitante en el Listado de Prohibidos.

CAPÍTULO VI

Cierre de las salas

Artículo 44. Cierre temporal.

En caso de cierre temporal de la sala de bingo por más de treinta días consecutivos, autorizado lo dispuesto por la Administración, las cantidades acumuladas para el pago del premio de prima serán depositadas en la correspondiente delegación de la Consellería de Economía y Hacienda, a disposición de la consellería competente en materia de juego, en el plazo máximo de 48 horas a partir del cierre.

Si en el plazo de un año desde la fecha de cierre no se hubiese reiniciado la actividad de la sala y se hubiese revocado por tal causa, de acuerdo con lo previsto en el artículo 29 de este Reglamento, la autorización de apertura, las cantidades depositadas quedarán en beneficio de la Comunidad Autónoma para su aplicación a fines y obras sociales.

De reiniciarse la actividad de la sala antes de transcurrido dicho plazo, las dotaciones iniciales del premio de la prima serán las existentes al tiempo del cierre.

✐ Modificado por art. único.10 de Decreto 9/2007, de 25 enero.

Artículo 45. Cierre definitivo.

En caso de cierre definitivo de la sala de bingo, se procederá por la empresa titular de la autorización de instalación, en el plazo y de acuerdo con las instrucciones señaladas en el artículo anterior, al depósito de las cantidades acumuladas para el pago del premio de prima que quedarán en beneficio de la Comunidad Autónoma para su aplicación a fines y obras sociales.

✐ Modificado por art. único.11 de Decreto 9/2007, de 25 enero.

CAPÍTULO VII

Registro del juego del bingo

Artículo 46. Competencias, estructura y contenido.

1. El Registro del Juego del Bingo depende de la Dirección General de Interior y Protección Civil y en él se inscribirán las empresas que reuniendo los requisitos exigidos por este Reglamento pretendan realizar la explotación del juego del bingo dentro de la Comunidad Autónoma de Galicia, así como las salas de bingo.

2. El Registro del Juego del Bingo tendrá la siguiente estructura:

Sección I: de empresas.

Sección II: de salas de bingo.

3. En la sección de empresas se harán constar los siguientes datos: denominación de la sociedad, domicilio social, capital social, nombres y apellidos de los socios accionistas y cuotas de participación de los mismos y nombres con apellidos de las personas que ocupen en ella cargos directivos.

4. En la sección de salas de bingo se harán constar los siguientes datos: denominación de la sala, categoría y aforo, ubicación, empresa titular de la autorización de instalación y fecha de ésta.

CAPÍTULO VIII

Régimen sancionador

Artículo 47. Infracciones y sanciones.

Constituyen infracciones administrativas en materia de actividades relacionadas con el juego del bingo las acciones u omisiones tipificadas en los artículos 28, 29 y 30 de la Ley 14/1985, de 23 de octubre, Reguladora de los Juegos y Apuestas en Galicia.

Las infracciones administrativas serán objeto de sanción en los términos previstos, en función de la gravedad de las mismas, en la expresada Ley.

Artículo 48. Responsabilidad.

Son responsables de las infracciones antes señaladas las personas físicas y jurídicas que las cometan.

Sin perjuicio de ello, de las infracciones cometidas por empresas serán responsables solidarios los gerentes y apoderados de las mismas.

Artículo 49. Prescripción.

1. Las infracciones prescribirán, conforme a lo dispuesto en el artículo 6 de la Ley 34/1987, de 26 de diciembre, de Potestad Sancionadora de la Administración Pública en Materia de Juegos de Suerte, Envite y Azar, en los siguientes plazos:

a) Leves, a los dos meses.

b) Graves, al año.

c) Muy graves, a los dos años.

El término de la prescripción empezará a contar desde el día en que se hubiere cometido la infracción y se interrumpirá desde que el infractor tuviera conocimiento de la existencia del procedimiento, volviendo a correr de nuevo el tiempo de la prescripción desde que aquél termine sin sanción o se paralice el procedimiento durante más de tres meses, si no es por causa imputable al interesado.

2. Las sanciones prescribirán, según lo dispuesto en el artículo 132.1º de la Ley 30/1992, de 26 de

noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, en los siguientes plazos:

a) Las sanciones impuestas por faltas leves prescribirán al año.

b) Las impuestas por faltas graves, a los dos años.

c) Las impuestas por faltas muy graves, a los tres años.

Artículo 50. Órgano sancionador.

Corresponderá la imposición de sanciones al director general o al conselleiro con competencias en materia de juego y apuestas o al Consello de la Xunta de Gobierno a propuesta de dicho conselleiro.

Artículo 51. Procedimiento sancionador.

1. La instrucción de los expedientes sancionadores por incumplimiento de lo dispuesto en este Reglamento se verificará de acuerdo con el procedimiento señalado en la Ley 34/1987, de 26 de diciembre, de Potestad Sancionadora de la Administración Pública en Materia de Juegos de Suerte, Envite o Azar.

2. Iniciado el expediente sancionador por falta grave o muy grave, la autoridad competente para resolverlo podrá decretar, como medida provisional, el decomiso de efectos, máquinas o instrumentos de juego relacionados con la infracción.

Cuando el personal inspector proceda a levantar acta por infracciones que puedan tener este carácter de grave o muy grave y se estime conveniente a efectos probatorios, dicho personal inspector realizará el precinto inmediato de tales máquinas, efectos o instrumentos, reflejando tal circunstancia en dicha acta, así como las razones que la motivaron.

La Administración dispone de un plazo de treinta días naturales para confirmar o modificar tal medida provisional. Transcurrido el plazo, sin haber efectuado la oportuna notificación a la empresa titular de la sala, quedará enervada dicha medida provisional, sin perjuicio de que pueda adoptarse posteriormente.

l) Comunidad de Madrid

§ 129 DECRETO 105/2004, DE 24 JUNIO. APRUEBA EL REGLAMENTO DE LOS JUEGOS COLECTIVOS DE DINERO Y AZAR EN LA COMUNIDAD DE MADRID

(BOCM núm. 154, de 30 junio [LCM 2004, 263])

Mediante el artículo 26.1.29 del Estatuto de Autonomía, aprobado mediante Ley Orgánica 3/1983, de 25 de febrero, en su redacción dada por la Ley Orgánica 5/1998, de 7 de julio, la Comunidad de Madrid asume la competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas con exclusión de las Apuestas Mutuas Deportivo-Benéficas.

En el ejercicio de dicha competencia, la Comunidad de Madrid procedió a la aprobación del Reglamento de los Juegos Colectivos de Dinero y Azar mediante Decreto 5/1995, de 1 de febrero. Muchas fueron las novedades que, demandadas por las entidades empresariales y sociales más representativas del sector del bingo, fueron introducidas en dicha norma en relación con el Reglamento estatal del bingo de 1979 aprobado por Orden de 9 de enero del Ministerio del Interior. No obstante, dado el carácter dinámico del sector, pronto se hizo precisa su modificación. De esta manera fue parcialmente modificado por los Decretos 31/1996, de 14 de marzo; 58/1997, de 30 de abril; 83/2000, de 18 de mayo y finalmente por el Decreto 267/2001, de 13 de diciembre.

La aprobación de la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid, supuso el establecimiento, con vocación de permanencia en el tiempo, de los principios y aspectos básicos del juego en nuestra comunidad. Para ello, la Ley parte del Catálogo de Juegos y Apuestas, al que atribuye el carácter de instrumento básico de ordenación de los Juegos de Suerte, Envite y Azar en la Comunidad de Madrid, constituyendo el inventario de los juegos cuya práctica puede ser autorizada en su territorio, con sujeción a los restantes requisitos reglamentariamente establecidos.

El nuevo marco derivado de la aprobación de la Ley, así como del Catálogo Parcial de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Madrid, aprobado por el Decreto 32/2004, de 19 de febrero, pone de manifiesto la necesidad de proceder a la elaboración de un nuevo texto normativo sobre los Juegos Colectivos de Dinero y Azar.

Ello es así porque el Catálogo Parcial de Juegos y Apuestas además de establecer el concepto, reglas básicas y límites de los Juegos Colectivos de Dinero y Azar incorpora junto al bingo a otras dos modalidades de estos juegos: el bingo simultáneo y el bingo interconectado.

De esas modalidades de Juegos Colectivos de Dinero y Azar autorizables el presente Reglamento regula el juego del bingo y el juego del bingo simultáneo. Con posterioridad, se incorporará al texto del Reglamento el régimen jurídico que regule la práctica del bingo interconectado, que aunque ya tiene la configuración definitiva que ha permitido su inclusión en el Catálogo, necesita perfilar con el detalle necesario las condiciones que permitan su funcionamiento.

A mayor abundamiento de las razones expuestas, la propia evolución del sector del bingo, que requiere su modernización y adaptación al nuevo entorno mediante la utilización de nuevas tecnologías; las constantes modificaciones de la reglamentación en vigor que dificultan su aplicación así como las demandas formuladas por el sector motivan asimismo la aprobación del presente Decreto.

El presente Reglamento consta de 49 artículos agrupados en seis Títulos, tres Disposiciones Adicionales, cinco Disposiciones Transitorias, una Disposición Derogatoria y una Disposición Final.

El Título I, Disposiciones Generales, regula el objeto y ámbito de aplicación del reglamento así como el régimen jurídico aplicable a la autorización, organización y desarrollo de cualquier modalidad de juegos colectivos de dinero y azar.

Si el Decreto 5/1995, de 1 de febrero, creó un nuevo concepto de juegos colectivos de dinero y azar, la presente norma tiene como objetivo impulsar la creación de nuevos juegos por parte del sector que, aprobados previamente por la Administración, puedan practicarse en todos los establecimientos

autorizados. De esta manera, mientras en los Títulos II, III y IV se regulan aspectos generales de los Juegos Colectivos de Dinero y Azar, los Títulos V y VI regulan los Juegos Colectivos de Dinero y Azar hasta el momento aprobados; el juego del bingo y del bingo simultáneo respectivamente.

El Título II, dedicado a la regulación de los establecimientos de juego, modifica la clasificación de los mismos por su actividad, desligándola de la autorización de funcionamiento para los Juegos Colectivos de Dinero y Azar incluidos en el presente Reglamento que se concibe con carácter general, agilizando de esta manera el procedimiento de adscripción y modificación de la categoría a los establecimientos y favoreciendo así la dinámica empresarial de este sector. Como consecuencia de lo anteriormente dicho, en el Título III se modifican los criterios que determinan las cuantías de las fianzas.

Por otra parte, teniendo en cuenta que otro de los objetivos del presente Decreto consiste en adaptar el Reglamento de los Juegos Colectivos de Dinero y Azar a lo dispuesto en la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid, en relación con la publicidad y promoción de las actividades de juego, se introduce como novedad la posibilidad de que las empresas autorizadas para la distribución de juegos simultáneos puedan promocionar los juegos autorizados en el interior de los establecimientos mediante la celebración de combinaciones aleatorias con fines publicitarios, previamente autorizadas de acuerdo con la normativa vigente en la materia en la Comunidad de Madrid.

El Título III del presente Reglamento que regula las autorizaciones de comercialización y distribución de los Juegos Colectivos de Dinero y Azar introduce algunas novedades.

Así, respecto de los requisitos de la autorización, tanto para la comercialización de juegos colectivos de dinero y azar, como para la distribución de juegos colectivos simultáneos, se establece como novedad y en base en lo dispuesto en el artículo 26 de la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid, la exigencia de un sistema homologado de conexión informática en línea con los órganos competentes en materia de ordenación, gestión y tributación del juego, con el fin de garantizar un mayor control y una mayor transparencia del mismo.

El Título IV del presente Reglamento regula los agentes de los Juegos Colectivos de Dinero y Azar. Con respecto a las empresas del juego y en relación con el concepto de Red de Distribución de juegos simultáneos introducido en el Decreto 5/1995, la presente norma pretende evitar posibles situaciones de monopolio flexibilizando los requisitos necesarios para su constitución de tal manera que sea posible la creación de más de una Red de Distribución en el territorio de la Comunidad de Madrid. Ello es así, ya que ahora se exige únicamente que las empresas autorizadas para la distribución estén totalmente participadas por sociedades titulares autorizadas para la comercialización de juegos colectivos de dinero y azar, y que dispongan de contrato para la comercialización del juego del bingo simultáneo con establecimientos que, al menos, tengan autorizadas en su conjunto 3.400 plazas de jugadores; asegurándose con este último requisito una masa crítica que permita garantizar la viabilidad de esta modalidad de juego, y que se puedan constituir varias redes pues el censo de plazas de jugadores en la Comunidad de Madrid supera las 29.000.

Asimismo, se definen con más detalle los requisitos de autorización para la distribución de Juegos Colectivos de Dinero y Azar Simultáneos.

Por lo que se refiere a la relación con los profesionales, se mantiene parte de la regulación anterior con algunos matices tales como la distribución de las gratificaciones voluntarias de los clientes, remitiéndose la definición del contenido de los puestos de trabajo de los profesionales del juego y de las plantillas mínimas a lo que se determine en el convenio colectivo correspondiente.

En los Títulos V y VI, en los que se regula el juego del bingo y el bingo simultáneo respectivamente, se establecen nuevos y diferentes porcentajes sobre el valor facial de los cartones vendidos destinados a premios para el juego del bingo en función de la categoría del establecimiento. Ésta deberá ser comunicada al órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego por el titular de la autorización para la comercialización de Juegos Colectivos de Dinero y Azar.

En el Título VI, que regula el juego del bingo simultáneo, se contemplan algunas medidas que tienen como objetivo potenciar una alternativa en el sector del bingo que lo haga más atractivo dotándolo a su vez de mayor transparencia y mayores garantías para los ciudadanos. De esta manera, se concibe como un juego de retransmisión directa y simultánea en todos los establecimientos incorporados a una Red de Distribución vinculada a la Administración mediante un novedoso sistema de conexión en línea. Dichos establecimientos están obligados a ofrecer a sus clientes al menos cinco de las partidas que diariamente deben igualmente facilitarse por la Red de Distribución.

Por otra parte, las Disposiciones Adicionales se refieren a la obligación de comunicar al órgano competente en materia de tributación los premios superiores a 3.005 euros; a la habilitación normativa al Consejero competente para fijar el valor facial de los cartones del bingo; y a la fiscalidad del bingo simultáneo.

Por último, las Disposiciones Transitorias regulan el régimen de adaptación de las autorizaciones, fianzas, comunicación de categorías y redes de distribución, a lo dispuesto en el presente Reglamento.

En definitiva, éstas han sido las razones principales que han motivado la elaboración del presente Reglamento en cuya redacción han participado las asociaciones empresariales y sindicales más representativas del sector.

En su virtud, a propuesta de la Consejera de Hacienda, oído el Consejo Económico y Social de la Comunidad de Madrid, y de acuerdo con el Consejo de Estado, y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su reunión del día 24 de junio de 2004, dispongo:

Artículo único. Aprobación del Reglamento de los Juegos Colectivos de Dinero y Azar.

Se aprueba el Reglamento de los Juegos Colectivos de Dinero y Azar que se inserta a continuación.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera. Premios.

Las empresas titulares de establecimientos de Juegos Colectivos de Dinero y Azar, así como la Red o Redes de Distribución comunicarán mensualmente al órgano de la Comunidad de Madrid competente en materia de tributación sobre el juego, la relación de los premios cuyo importe sea superior a 3.005 euros que se hayan abonado durante el mes anterior, consignando, además, el importe abonado y la identidad (nombre, apellidos, número de identificación fiscal de aquellos jugadores que los hayan percibido).

Segunda. Valor facial de los cartones.

Por Orden del Consejero competente de la Comunidad de Madrid se establecerán los valores faciales con los que se comercializarán los cartones en el juego de bingo. No podrán coincidir los valores faciales de los cartones simples y dobles del juego de bingo regulados en el artículo 28.1 de este Reglamento.

Tercera. Fiscalidad del Bingo Simultáneo.

1. El juego del bingo simultáneo constituye una modalidad de bingo sujeta a lo dispuesto en el Real Decreto-ley 16/1977, de 25 de febrero, por el que se regulan los aspectos penales, administrativos y fiscales de los Juegos de Suerte, Envite o Azar y Apuestas y en sus normas de desarrollo, con las siguientes particularidades:

a) En el juego del bingo simultáneo, la Tasa Fiscal sobre los Juegos de Suerte, Envite o Azar, se devengará por la organización o celebración del juego y se satisfará mediante declaración-liquidación mensual de los cartones vendidos para la práctica del juego.

b) A tal efecto, los sujetos pasivos deberán presentar ante la Administración Tributaria dentro de los diez primeros días naturales de cada mes, declaración-liquidación comprensiva de todas las operaciones sujetas realizadas en el mes inmediato anterior e ingresar la cuota resultante.

c) La declaración-liquidación deberá presentarse en el lugar y forma que se determine por Orden del Consejero de Hacienda.

2. El juego del bingo simultáneo constituye una modalidad de Juego Colectivo de Dinero y Azar Simultáneo a los efectos de lo dispuesto en el Título I, Capítulo II de la Ley 12/1994, de 27 de diciembre, de Tributación de los Juegos de Suerte, Envite o Azar.

3. Se habilita al Consejero de Hacienda a dictar cuantas disposiciones de desarrollo sean necesarias para la aplicación de lo dispuesto en este precepto.

Cuarta. Suministro de cartones para el juego de bingo.

1. El suministro de cartones a las empresas autorizadas para la comercialización del juego de bingo en cualquiera de sus modalidades está condicionado al cumplimiento de las obligaciones fiscales derivadas de los tributos que gravan este juego.

2. No se suministrarán cartones a las empresas titulares de establecimientos de juegos colectivos de dinero y azar cuando el importe de las deudas tributarias exigibles en período ejecutivo de pago, por local o establecimiento, en relación con los tributos que gravan estos juegos sea superior al de la fianza constituida a favor de la Hacienda de la Comunidad de Madrid de conformidad con lo dispuesto en el artículo 18 del Reglamento que se aprueba mediante el presente Decreto.

✐ Añadida por disp. final 3 de Decreto 106/2006, de 30 noviembre.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera. Autorizaciones.

1. Para la renovación de las autorizaciones que estuvieren en vigor a la fecha de publicación del presente Decreto se aplicará el régimen previsto en el Título III de este Reglamento.

2. Las autorizaciones de Juegos Colectivos de Dinero y Azar vigentes en la fecha de publicación del presente Reglamento conservarán su vigencia, debiendo adaptarse a lo dispuesto en el mismo dentro de los plazos que se determinen en el mismo.

Segunda. Fianzas.

Las fianzas que a la entrada en vigor del presente Reglamento se hallaren debidamente depositadas en la Tesorería de la Comunidad de Madrid y que se constituyeron de conformidad con la normativa anterior, deberán ajustarse a lo dispuesto en el Capítulo III del Título III de este Reglamento en el plazo máximo de tres meses a partir de la fecha de entrada en vigor del presente Decreto.

Tercera. Sistemas de conexión en línea.

La conexión en línea con los órganos competentes en materia de ordenación, gestión y tributación del juego a que se refiere el artículo 28.7 de este Reglamento, deberá estar a disposición de dichos órganos en el plazo de un año desde la entrada en vigor del presente Decreto.

Cuarta. Categorías de los establecimientos.

Las empresas titulares de establecimientos de Juegos Colectivos de Dinero y Azar tendrán un plazo de diez días desde la entrada en vigor del presente Decreto, para comunicar al órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego la categoría a la que se refiere el artículo 4 del Reglamento aprobado mediante el presente Decreto. Hasta que no se produzca dicha comunicación, se entenderá que al establecimiento le corresponde la categoría A.

Quinta. Redes de Distribución.

La Red o Redes de Distribución que de acuerdo con la normativa anterior estuvieren inscritas en el Registro del Juego de la Comunidad de Madrid a la fecha de entrada en vigor del presente Decreto, deberán solicitar autorización en el plazo de quince días de conformidad con lo establecido en el artículo 13 del Reglamento aprobado mediante el presente Decreto.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única.

Queda derogado el Reglamento de los Juegos Colectivos de Dinero y Azar aprobado mediante Decreto 5/1995, de 1 de febrero y sus sucesivas modificaciones así como cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo dispuesto en el presente Decreto. Se mantiene la vigencia de la Orden 487/1998, de 28 de enero del Consejero de Hacienda, por la que se establecen las características del sistema informático de actas y normas de recaudación, liquidación e ingreso de las cuotas tributarias correspondientes al Impuesto sobre los premios del bingo y el Impuesto sobre las modalidades especiales del juego del bingo.

DISPOSICIÓN FINAL

Única.

El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid».

REGLAMENTO POR EL QUE SE REGULAN LOS JUEGOS COLECTIVOS DE DINERO Y AZAR EN LA COMUNIDAD DE MADRID

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

CAPÍTULO I

Objeto, ámbito y régimen jurídico

Artículo 1. Objeto y ámbito.

1. El presente Reglamento tiene por objeto la regulación, en el ámbito territorial de la Comunidad

de Madrid, de las condiciones de comercialización, distribución y práctica de los Juegos Colectivos de Dinero y Azar, el desarrollo de las reglas del juego de las distintas modalidades y el establecimiento de requisitos específicos respecto de los agentes que intervienen.

2. A estos efectos, se denominan «Juegos Colectivos» de Dinero y Azar aquellos en los que los jugadores presentes en un establecimiento debidamente autorizado, ponen en común una cantidad de dinero, en concepto de precio de la jugada, que deberá ser única y diferenciada de todas las restantes en una misma partida. Un porcentaje de la cantidad jugada en cada partida, será entregada a aquel o aquellos a quienes corresponda, en función de la coincidencia de su jugada con un evento predefinido de acuerdo con las reglas del juego cuya ocurrencia se determina por puro azar.

3. Se denominan «Juegos Simultáneos» aquellos Juegos Colectivos de Dinero y Azar en los que los jugadores presentes en diferentes establecimientos debidamente autorizados, adheridos a una Red de Distribución, participan simultáneamente de una única partida.

Artículo 2. Régimen jurídico.

La autorización, organización y desarrollo de cualquier modalidad de Juegos Colectivos de Dinero y Azar, se realizará conforme a las normas contenidas en la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid, en el Catálogo de Juegos y Apuestas, en el presente Reglamento, así como en las disposiciones de carácter complementario que sean dictadas en desarrollo de este último.

TÍTULO II

DE LOS ESTABLECIMIENTOS DE JUEGO

CAPÍTULO I

De las características y clasificación

Artículo 3. Establecimientos en los que pueden practicarse los juegos.

Las modalidades de juegos reguladas en este Reglamento, sólo podrán practicarse en establecimientos autorizados para la comercialización al público de Juegos Colectivos de Dinero y Azar, explotados por empresas inscritas en el Registro del Juego de la Comunidad de Madrid.

Artículo 4. Categorías de establecimientos.

1. Los establecimientos autorizados para la comercialización al público de Juegos Colectivos de Dinero y Azar se clasifican en función de las modalidades de juegos colectivos que se practiquen, en las siguientes categorías:

Categoría A: Establecimientos en los que se practique el juego del bingo regulado en el Título V del presente Reglamento.

Categoría B: Establecimientos en los que se practique el juego del bingo y el juego del bingo simultáneo regulados respectivamente en los Títulos V y VI del presente Reglamento.

2. A efectos informativos en las áreas de admisión de los establecimientos de juego y en la zona más próxima al lugar en que se realicen los trámites de registro deberá exhibirse en forma visible para el público un cartel anunciador de la categoría del establecimiento, sin perjuicio de la facultad de la empresa de anunciarla en el exterior del local.

Artículo 5. Distribución interna de los establecimientos.

1. Los establecimientos deberán contar con las siguientes áreas separadas e independientes en su funcionamiento:

a) Área de admisión: Situada en la entrada del establecimiento, está destinada a realizar los trámites de recepción de visitantes y registro de admitidos a las salas de juego de conformidad con lo establecido en el artículo 7.2 de este Reglamento. Deberá disponer de los sistemas de registro informatizados que se deriven de la regulación del procedimiento de admisión.

b) Salas de juego: Constituyen el único lugar de los establecimientos en cuyo interior pueden comercializarse y celebrarse modalidades de Juegos Colectivos de Dinero y Azar y a las que sólo podrá accederse una vez realizados los trámites de admisión. Podrán ser una o más, destinadas a la práctica de partidas independientes o conjuntas. En este último caso, el sistema de televisión deberá facilitar la imagen de cuanto sucede en la mesa de control ubicada en la sala principal a la totalidad de las salas accesorias. Habrán de estar dispuestas de modo que, permaneciendo sentado el número máximo de jugadores autorizado, resulten bien visibles y simultáneamente para cada jugador, directamente o mediante monitores de televisión o sistemas análogos, todos los eventos significativos del juego especialmente la extracción de bolas, así como la información necesaria para el adecuado segui-

miento de la partida. Las salas de juego, deberán contar en todo caso con los elementos de juego exigidos en este Reglamento para cada modalidad de juego.

2. Asimismo, los establecimientos podrán contar con áreas de actividades auxiliares destinadas al servicio de hostelería, oficinas y similares.

3. Podrán instalarse y explotarse máquinas recreativas con premio programado en las distintas áreas en las que se distribuyen internamente los establecimientos excepto en las salas de juego.

Artículo 6. Terminales de juego.

1. En el interior de las salas de juego de los establecimientos podrán instalarse terminales, que mediante tecnología vídeoinformática permitan el seguimiento automático del desarrollo de las partidas de los Juegos Colectivos de Dinero y Azar, que conectados a la mesa de control de la sala de juego y sin interferencias en su funcionamiento, recojan los datos de la partida y sirvan de soporte a la participación del jugador en la misma, rigiéndose en lo que se refiere al desarrollo de la partida y obtención de premios por las normas establecidas en este Reglamento para cada una de las modalidades de Juegos Colectivos.

2. El establecimiento podrá percibir del jugador un precio por el alquiler de los terminales de juego. Dicho precio deberá figurar visiblemente expuesto en el área de admisión.

CAPÍTULO II

De las normas generales que afectan a los establecimientos

Artículo 7. Registro de admisiones.

1. Los establecimientos deberán disponer en el área de admisión de un sistema informático destinado al registro de las personas que acceden a las salas de juego.

2. Será obligatorio registrar en dicho sistema el nombre, apellidos, fecha de nacimiento y número del documento nacional de identidad o pasaporte de cualquier visitante. Queda prohibida la simple obtención de cualquier otro dato de carácter personal acerca de cualquier visitante sin consentimiento de éstos manifestado por escrito, sin perjuicio de lo establecido en la normativa vigente en materia de protección de datos.

3. La aplicación informática del registro de admisiones deberá posibilitar la comprobación de la eventual inscripción en el Registro de Interdicciones de Acceso al Juego de la Comunidad de Madrid de quien tratase de acceder a la sala de juego.

Artículo 8. Admisión de visitantes.

1. Para acceder a las salas de juego será necesaria la previa inscripción en el registro de admisiones del establecimiento.

2. No podrán acceder a las salas de juego, y por tanto no podrán inscribirse en el registro de admisiones, las personas incursas en alguna de las circunstancias previstas en el artículo 24 de la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid.

3. La admisión en los establecimientos se regirá por las normas vigentes en materia de espectáculos públicos de la Comunidad de Madrid que estarán a disposición de los visitantes en el área de admisión. Los establecimientos podrán establecer libremente precios de acceso a las salas de juego.

Artículo 9. Hojas de reclamaciones.

1. Todo establecimiento deberá disponer de hojas de reclamaciones según el modelo reglamentariamente aprobado y en cantidad bastante para atender las solicitudes de los clientes.

2. El establecimiento está obligado a facilitar una hoja de reclamaciones al cliente que lo solicite. Una vez cumplimentada y suscrita por el cliente, se firmará el acuse de recibo por el responsable del establecimiento que, en el plazo máximo de tres días, dará traslado del original al órgano competente en materia de ordenación y gestión del Juego de la Comunidad de Madrid.

3. El número de referencia de la hoja de reclamación será incluido en el acta de la partida durante cuyo transcurso se hubieran producido los hechos como consecuencia de los cuales se formuló la reclamación.

Artículo 10. Publicidad y promoción.

Queda prohibida la realización de publicidad y promoción de las actividades de Juegos Colectivos de Dinero y Azar que se practiquen en establecimientos autorizados, salvo en los supuestos y con las condiciones que se establecen a continuación:

a) Las empresas titulares de establecimientos de Juegos Colectivos de Dinero y Azar autorizados,

podrán hacer publicidad del nombre y domicilio del establecimiento, las modalidades de juego que en el mismo se practican, servicios y horarios mediante la inclusión de reseñas en carteleras, guías de ocio y publicaciones similares o mediante su envío por correo al domicilio de sus clientes previa conformidad de los mismos por escrito.

b) Asimismo, los establecimientos autorizados podrán situar en su fachada exterior anuncios o carteles que den cuenta de su denominación y actividad, de acuerdo con las ordenanzas municipales y demás normativa de aplicación en materia de defensa del patrimonio arquitectónico. Además, podrá instalarse un letrero indicativo de dirección de no más de un metro cuadrado de superficie en una calle principal situada a no más de 300 metros del establecimiento, cuando éste carezca de acceso por calles de ancho superior a 12 metros. Está permitida la publicidad en el interior de los establecimientos incluso mediante la utilización de los sistemas de circuito cerrado de televisión a condición de que no interrumpa la partida.

c) Las empresas autorizadas para la distribución de Juegos Colectivos de Dinero y Azar Simultáneos podrán promocionar los juegos autorizados mediante la celebración de combinaciones aleatorias con fines publicitarios, autorizadas de acuerdo con la normativa vigente en la materia en la Comunidad de Madrid. La publicidad relativa a la celebración de dichas combinaciones aleatorias sólo podrá llevarse a cabo dentro del establecimiento o mediante el envío por correo al domicilio de sus clientes, previa conformidad de los mismos por escrito. La entrega de las participaciones o papeletas deberá realizarse en todo caso dentro de los establecimientos. En ningún caso la celebración de una combinación aleatoria podrá interferir en el desarrollo de las partidas.

TÍTULO III

DE LAS AUTORIZACIONES DE COMERCIALIZACIÓN Y DISTRIBUCIÓN DE JUEGOS COLECTIVOS DE DINERO Y AZAR

CAPÍTULO I

De las autorizaciones de funcionamiento

Artículo 11. Requisitos de la autorización para la comercialización de Juegos Colectivos de Dinero y Azar.

1. La comercialización al público de Juegos Colectivos de Dinero y Azar se autorizará, en el plazo máximo de tres meses, siempre que la empresa solicitante cumpla los siguientes requisitos:

a) Encontrarse inscrita en la Sección de Empresas del Registro del Juego de la Comunidad de Madrid.

b) Acreditar mediante la aportación de documentación justificativa el cumplimiento de los siguientes requisitos:

1. La disponibilidad del uso del local en que se ubique el establecimiento, por el tiempo de duración de la autorización como mínimo.

2. La correspondiente licencia municipal de apertura y funcionamiento a nombre de la empresa solicitante.

3. El cumplimiento por el establecimiento, de los requisitos derivados de la normativa vigente en materia de espectáculos públicos.

4. La utilización de equipos y sistemas de sorteo homologados para todas las modalidades de juegos cuya explotación se lleve a cabo en su interior.

5. La disponibilidad de un sistema homologado de elaboración de actas de las partidas y de conexión informática en línea del sistema de proceso de datos de cada modalidad de juego con los órganos competentes en materia de ordenación, gestión y de tributación del juego, de acuerdo con lo que viniere establecido en las correspondientes normativas reguladoras de las modalidades de juego que se practiquen.

6. La utilización de un sistema informático destinado al registro de personas que acceden a las salas de juego.

7. La constitución de las garantías correspondientes de acuerdo con lo establecido en el Capítulo III de este Título.

8. El cumplimiento de lo establecido en el artículo 5 del presente Reglamento.

9. No estar incursa en alguna de las causas establecidas en el artículo 19.2 de la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid.

2. La empresa solicitante de la autorización, indicará en su solicitud el número de plazas de jugadores, que en todo caso no podrá ser superior al aforo máximo de jugadores fijado para el establecimiento en la correspondiente licencia municipal de apertura y funcionamiento o en su defecto el aforo máximo de ocupación de acuerdo con la normativa de espectáculos públicos y actividades recreativas. Dicho número de plazas de jugadores sólo tendrá efecto en relación con lo dispuesto en el presente reglamento y sin perjuicio de la obligatoriedad del cumplimiento en todo momento del aforo máximo de ocupación fijado en la licencia municipal correspondiente.

Artículo 12. Transmisión de la autorización para la comercialización de Juegos Colectivos de Dinero y Azar.

1. La transmisión de la autorización para la comercialización de Juegos Colectivos de Dinero y Azar en un determinado establecimiento requerirá autorización administrativa previa y únicamente podrá efectuarse entre empresas inscritas en el Registro del Juego de la Comunidad de Madrid.

2. Dicha autorización de transmisión deberá solicitarse ante el órgano competente en materia de ordenación y gestión del Juego de la Comunidad de Madrid en el plazo de cinco días hábiles desde la adquisición por el solicitante de la disponibilidad del establecimiento, aportando junto con la solicitud, la documentación acreditativa del cumplimiento de los requisitos establecidos en el artículo 11 del presente Reglamento. La empresa transmitente no podrá estar incursa en ninguna de las causas de revocación a que se refiere el artículo 14 de este Reglamento.

3. El nuevo titular de la autorización se subrogará a todos los efectos frente a la Administración en la posición jurídica de la empresa transmitente desde la adquisición de la disponibilidad del establecimiento.

Artículo 13. Requisitos de autorización para la distribución de Juegos Colectivos de Dinero y Azar Simultáneos.

1. La distribución de Juegos Colectivos de Dinero y Azar Simultáneos se autorizará en el plazo máximo de seis meses desde su solicitud, siempre que por el solicitante se haya dado cumplimiento a los siguientes requisitos:

a) Encontrarse inscrita la sociedad como Red de Distribución de Juegos Simultáneos en la Sección de Empresas del Registro del Juego de la Comunidad de Madrid.

b) Presentar una memoria en la que se incluyan las previsiones de distribución de partidas entre los establecimientos conectados por cada modalidad de juego.

c) Presentar relación de los establecimientos autorizados para la comercialización de Juegos Colectivos de Dinero y Azar de conformidad con lo establecido en el artículo 21.2 del presente Reglamento, adheridos a la Red de Distribución, así como el modelo de contrato celebrado entre las empresas titulares de autorizaciones para la comercialización de Juegos Colectivos de Dinero y Azar y la Red de Distribución cuyas condiciones generales serán homogéneas para todos los establecimientos.

d) Acreditar la disponibilidad de un sistema homologado de elaboración de actas de las partidas y de conexión informática en línea del sistema de proceso de datos de cada modalidad de juego que se explote por la Red de Distribución con los órganos competentes en materia de ordenación y gestión del juego y de tributación del juego.

e) Acreditar la constitución de las garantías correspondientes en función de lo establecido en el Capítulo III del presente Título.

f) No estar incursa en alguna de las causas establecidas en el artículo 19.2 de la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid.

2. La Red de Distribución deberá comunicar al órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego, así como de tributación sobre el juego en el plazo de un mes, cualquier modificación de la actuación a desarrollar contenida en la memoria así como la distribución de nuevos Juegos Simultáneos autorizados. Igualmente deberá comunicar en el plazo de tres días hábiles las altas y bajas de establecimientos adheridos a la misma.

Artículo 14. Vigencia, extinción y revocación de las autorizaciones.

1. Las autorizaciones se expedirán por un período de diez años y serán renovables por períodos de idéntica duración. La renovación deberá solicitarse con una antelación mínima de seis meses a la fecha de finalización de la autorización.

2. Las autorizaciones se extinguirán a solicitud de su titular por cierre del establecimiento o de oficio por expiración del período de validez de la autorización sin que se haya solicitado su renovación.

3. El órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego de la Comunidad de

Madrid revocará la autorización para la comercialización de los Juegos Colectivos de Dinero y Azar en los siguientes casos:

a) En ejecución de una sanción de revocación impuesta en un procedimiento administrativo sancionador de conformidad con lo dispuesto en la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid.

b) Pérdida de alguno de los requisitos establecidos en el artículo 11 apartados 1.a) y 1.b).1, salvo por causa de transmisión del establecimiento; 2, 7 y 9.

c) Falta de ejercicio de la actividad autorizada durante más de dos años consecutivos.

4. El órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego de la Comunidad de Madrid revocará la autorización para la distribución de los Juegos Colectivos de Dinero y Azar en los siguientes casos:

a) En ejecución de una sanción de revocación impuesta en un procedimiento administrativo sancionador de conformidad con lo dispuesto en la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid.

b) Pérdida de alguno de los requisitos establecidos en el artículo 13 apartados 1.a), c), e) y f).

c) Falta de ejercicio de la actividad autorizada durante más de dos años consecutivos.

Artículo 15. Autorizaciones temporales para demostración.

1. El órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego de la Comunidad de Madrid podrá, siempre que no resulte contrario a los intereses de los jugadores y de la Administración, conceder a solicitud de alguna de las asociaciones empresariales más representativas, previa audiencia de las organizaciones sindicales más representativas y por tiempo no superior a tres meses, autorizaciones temporales para la práctica de modalidades de Juegos Colectivos de Dinero y Azar a efectos de demostración en un número restringido de establecimientos autorizados. La autorización establecerá las condiciones particulares de la demostración.

2. La solicitud de la asociación promotora de la demostración deberá acompañar una memoria descriptiva de las especialidades de la modalidad de juego objeto de la demostración en cuanto a sus premios, elementos y reglas de desarrollo, relación de los establecimientos autorizados en que se llevarán a cabo las partidas de demostración, horarios de las mismas y sistemas y procedimientos previstos para la fiscalización y control de las partidas por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

3. La asociación empresarial promotora deberá presentar al órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego en el plazo del mes siguiente a la terminación del período autorizado, una memoria de conclusiones de la demostración, a la que deberán unirse las actas de la totalidad de las partidas celebradas.

Artículo 16. Homologación del material y sistemas de juego.

1. Corresponde al órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego la homologación de los aparatos de sorteo, los sistemas informáticos de elaboración de las actas de las partidas, el sistema de registro de admisiones del establecimiento y de la gestión del juego en general, así como de los sistemas de conexión informática en línea con los órganos competentes en materia de ordenación, gestión y tributación del juego y demás material del juego.

Para la homologación de los sistemas informáticos de conexión en línea se requerirá el informe previo del órgano competente en materia de tributación sobre el juego.

2. En todo caso los sistemas de gestión de los juegos deberán garantizar la autenticidad de los mismos, la transparencia, así como el correcto funcionamiento para evitar su manipulación y en especial el fraude a los jugadores y a la Administración.

3. Junto con la solicitud de homologación deberá aportarse la siguiente documentación:

a) Memoria detallada, explicativa del funcionamiento del material o sistemas que se propone homologar.

b) Ensayo realizado por entidad autorizada por la Comunidad de Madrid.

c) Cualquier otra documentación adicional que sea requerida por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego, y que sirva para acreditar el cumplimiento de los requisitos exigidos en este Reglamento, y en especial los mencionados en el apartado segundo de este artículo.

4. El órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego, adoptará la resolución que proceda sobre la homologación en el plazo de seis meses desde la presentación de la correspondiente solicitud.

CAPÍTULO II

De la determinación de la categoría de los establecimientos

Artículo 17. De la determinación de la categoría de los establecimientos.

1. Las empresas que soliciten la autorización para la comercialización de Juegos Colectivos de Dinero y Azar, comunicarán junto con la solicitud de autorización, la categoría del establecimiento en función de la clasificación establecida en el artículo 4 del presente Reglamento.

2. La adhesión a una Red de Distribución de un establecimiento autorizado de categoría A, que se acreditará mediante copia del contrato formalizado con dicha Red, deberá ser comunicada por la empresa titular del mismo al órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego con antelación a la fecha de inicio de la comercialización del bingo simultáneo, indicándose expresamente dicha fecha. A partir de la citada fecha se entenderá modificada la categoría de conformidad con lo dispuesto en el artículo 4 del presente Reglamento.

3. La comunicación de adhesión a una Red de Distribución que no implique cambio de categoría se comunicará y acreditará mediante copia del contrato formalizado con dicha Red en el plazo de quince días hábiles.

4. El cambio de categoría B a categoría A de un establecimiento, deberá ser comunicado por su titular al órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego, antes del segundo día hábil siguiente a ser efectiva la no comercialización del bingo simultáneo.

5. Los cambios de categoría surtirán efecto desde el inicio o cese de la comercialización del bingo simultáneo, fecha que deberá indicarse en las comunicaciones previstas en los apartados 2 y 4 del presente artículo.

6. Asimismo, los establecimientos de Juegos Colectivos de Dinero y Azar que no comercialicen el número de partidas mínimas a que se refiere el artículo 42.2 del presente Reglamento perderán automáticamente la categoría B, pasando a tener la consideración de establecimiento de categoría A.

CAPÍTULO III

De las garantías

Artículo 18. Naturaleza e importe.

1. La empresa solicitante de la autorización para la comercialización de Juegos Colectivos de Dinero y Azar, deberá constituir una fianza a favor de la Hacienda de la Comunidad de Madrid, de la cuantía que resulte de multiplicar la cantidad de 200 euros por el número de plazas de jugadores autorizado.

2. Las Redes de Distribución, deberán prestar una fianza equivalente a 10 euros por cada plaza de jugador autorizada del conjunto de los establecimientos partícipes en el juego.

3. La fianza podrá constituirse en metálico, mediante aval bancario o contrato de seguro de caución.

Artículo 19. Régimen jurídico.

1. Las fianzas quedarán afectas al cumplimiento de las obligaciones establecidas de conformidad con lo dispuesto en el artículo 18 de la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid. Si la fianza no fuera bastante para satisfacer las indicadas responsabilidades, se hará efectiva la diferencia mediante la ejecución sobre el patrimonio de la empresa.

2. El plazo para la reposición de las fianzas será de quince días hábiles desde el oportuno requerimiento. De no llevarse a cabo dicha reposición, se revocará la autorización de conformidad con lo dispuesto en la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid.

Artículo 20. Ejecución.

La providencia de apremio, expedida por el órgano competente, será Título bastante para proceder a la ejecución de la fianza en los supuestos de premios, tributos y sanciones económicas, de conformidad con lo dispuesto en la Ley Reguladora de la Hacienda de la Comunidad de Madrid.

TÍTULO IV

DE LOS AGENTES DE LOS JUEGOS COLECTIVOS

CAPÍTULO I

De las empresas del juego

Artículo 21. Requisitos.

1. Las empresas titulares de autorizaciones para la comercialización de Juegos Colectivos de Dinero y Azar y las empresas autorizadas para la distribución de Juegos Simultáneos, deberán reunir los siguientes requisitos:

a) Constituirse bajo la forma jurídica de Sociedad Anónima conforme a la legislación vigente.

b) Ostentar la nacionalidad española o de un Estado miembro de la Unión Europea.

c) El objeto social habrá de comprender la organización, comercialización y en su caso distribución de los Juegos Colectivos de Dinero y Azar, conforme a las disposiciones aplicables en la materia.

d) Las acciones representativas del capital social deberán ser nominativas o admitidas a cotización en los mercados financieros.

e) Obligación de inscribirse en el Registro General del Juego de la Comunidad de Madrid de conformidad con los requisitos establecidos en el Reglamento que regule el Registro General del Juego de la Comunidad de Madrid.

f) No encontrarse los socios, directivos o administradores de la sociedad incursos en alguna de las circunstancias establecidas en el artículo 19.2 de la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid.

2. Las empresas autorizadas para la distribución de Juegos Simultáneos, deberán además, cumplir los siguientes requisitos:

a) Estar totalmente participadas por sociedades titulares autorizadas para la comercialización de Juegos Colectivos de Dinero y Azar.

b) Disponer de contrato para la comercialización del juego del bingo simultáneo con establecimientos que, al menos, tengan autorizadas en su conjunto 3.400 plazas de jugadores.

CAPÍTULO II

De los profesionales del juego

Artículo 22. Requisitos.

Para el desempeño de cualquiera de los puestos de trabajo definidos en el presente capítulo se exigirá la mayoría de edad.

Artículo 23. Personal.

1. Será obligatoria en todos los establecimientos la presencia del personal necesario para el adecuado desarrollo de las funciones de admisión y control de jugadores, producción en su caso, y venta de cartones, locución, caja, jefatura de mesa y responsable de establecimiento. El contenido de los puestos de trabajo será el que determine el convenio colectivo del sector.

2. Asimismo, la Red de Distribución durante el desarrollo de las partidas del juego de bingo simultáneo deberá disponer del personal necesario para el desarrollo de las funciones técnicas de informática y comunicaciones, contabilidad y jefatura de mesa.

Artículo 24. Gestión de las gratificaciones voluntarias de los clientes.

1. Las gratificaciones que el cliente entregue serán inmediatamente depositadas en una caja hermética, dotada de ranura y cerrada con llave o candado, que se situará en lugar visible de la mesa junto al jefe de mesa. La llave se encontrará en poder del responsable de establecimiento.

2. Finalizado el horario de juego, se contará el contenido de la caja por un representante del personal, elegido por éste, que anotará la cuantía en un libro destinado al efecto. Cada asiento del libro deberá expresar la fecha y hora del recuento, la cantidad existente en la caja, el nombre y firma del empleado que haga el recuento.

3. El importe íntegro existente en la caja será distribuido equitativamente por los representantes del personal entre todos los trabajadores profesionales de los Juegos Colectivos de Dinero y Azar, sin que pueda detraerse parte alguna para remunerar al personal directivo de la empresa, y sin que éste pueda intervenir en los criterios de reparto.

Artículo 25. Prohibiciones.

El personal al servicio de un establecimiento de Juegos Colectivos tiene prohibido participar en el juego directamente o mediante terceras personas, solicitar de los jugadores propinas de cualquier especie o facilitar préstamos a los mismos.

TÍTULO V

DEL JUEGO DEL BINGO

CAPÍTULO I

Concepto, premios y elementos del bingo

Artículo 26. Concepto.

El bingo es un Juego Colectivo de Dinero y Azar consistente en una lotería jugada sobre 90 números, del 1 al 90 ambos inclusive, por los jugadores presentes en un mismo establecimiento teniendo éstos como unidad de juego cartones integrados por quince números distintos entre sí y distribuidos en la forma prevista en el artículo 28.1, y en el que resultarán ganadores los jugadores que formen las combinaciones señaladas en el artículo siguiente.

Artículo 27. Premios.

1. Se premiarán las siguientes combinaciones obtenidas por los jugadores:

a) Línea: Se entenderá formada la línea cuando hayan sido extraídos, por primera vez en una partida, todos los números que integran una de las tres líneas horizontales de las que se compone el cartón.

b) Bingo: Se entenderá formado el bingo cuando se hayan extraído, por primera vez en una partida, todos los números que integran un cartón.

c) Prima: Corresponderá prima cuando se forme el bingo en la partida inmediatamente posterior a aquella en la que se haya alcanzado la cantidad prevista en el presente Reglamento para este premio, de conformidad con lo establecido en el apartado 3 de este artículo.

2. Para obtener los premios señalados en el apartado anterior durante la celebración de una partida es preciso que todos los números del cartón premiado que forman la combinación ganadora hayan sido extraídos en esa determinada partida, independientemente del momento en que se haya completado tal combinación. Además, para el premio de línea será necesario que este premio no haya sido obtenido por otro jugador durante la extracción de las bolas anteriores.

3. La cuantía de los premios señalados en el apartado 1 de este artículo se determinará como sigue:

1. Establecimientos de categoría A.

– Línea: 9 por 100 del valor facial de la totalidad de los cartones vendidos en cada partida.

– Bingo: 55 por 100 del valor facial de la totalidad de los cartones vendidos en cada partida.

– Prima: La cantidad de 150 euros, 300 euros, 450 euros, 600 euros, o 1.000 euros, que se determinará por la empresa titular de la autorización del establecimiento.

El premio se formará detrayendo y acumulando el 3 por 100 del valor facial de la totalidad de los cartones vendidos en cada partida hasta que se alcance el importe del mismo.

2. Establecimientos de categoría B.

– Línea: 9 por 100 del valor facial de la totalidad de los cartones vendidos en cada partida.

– Bingo: 54 por 100 del valor facial de la totalidad de los cartones vendidos en cada partida.

– Prima: La cantidad de 150 euros, 300 euros, 450 euros, 600 euros, o 1.000 euros, que se determinará por la empresa titular de la autorización del establecimiento. El premio se formará detrayendo y acumulando el 3 por 100 del valor facial de la totalidad de los cartones vendidos en cada partida hasta que se alcance el importe del mismo.

4. El importe del premio de prima determinado por el establecimiento deberá comunicarse por escrito al órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego con quince días naturales de antelación a la fecha en que se ofertará al público en la sala. Dicha cantidad permanecerá inalterable en tanto no produzca efectos una ulterior comunicación modificativa de la misma. En todo caso, a partir de la fecha de cada comunicación, deberá anunciarse en el área de admisión el nuevo importe

del premio de prima y la fecha en que se ofertará, sin perjuicio de la obligación de mantener el anuncio del importe del premio que hasta ese momento se esté ofertando.

5. En los premios del juego del bingo la existencia simultánea de más de una combinación ganadora dará lugar al reparto del importe de los premios entre los jugadores que la hubieran obtenido.

6. Queda prohibido complementar las cuantías de los premios establecidas en el apartado 3 de este artículo con cualquier cantidad de dinero o pago en especie de cualquier naturaleza, así como establecer aproximaciones, reintegros o cualquier otra clase de premios distintos a los regulados en este artículo.

Artículo 28. Elementos del juego del bingo.

Para el desarrollo del juego del bingo será necesaria la existencia en las salas de juego de los siguientes elementos:

1. Cartones.

El juego del bingo sólo podrá practicarse con cartones aprobados por el órgano competente de la Comunidad de Madrid, que tendrán la consideración de efectos estancados y serán fabricados por la Fábrica Nacional de Moneda y Timbre, u órgano competente para ello, y distribuidos a través de la Administración tributaria competente.

Dichos cartones podrán ser simples o dobles según modelo aprobado por el órgano administrativo que tenga atribuida la competencia en materia de ordenación y gestión del juego, y estarán fabricados en un material que permita que sean marcados por los jugadores, siendo válidos tan sólo para una partida.

Los cartones simples constarán de veintisiete casillas distribuidas en tres filas horizontales y nueve columnas verticales. Cada cartón contendrá quince números distintos entre sí, consignándose cinco de ellos en cada una de las tres filas de las que se compone el cartón. Los números se colocarán de forma que la primera columna de las nueve que componen el cartón comprenda los números del uno al nueve que contiene ese cartón; la segunda columna, del diez al diecinueve; la tercera, del veinte al veintinueve; y así sucesivamente hasta la columna novena, que comprenderá los números del ochenta al noventa que contiene ese cartón. En cualquiera de las columnas que componen el cartón puede haber tres, dos o un número, pero nunca puede existir una columna sin números. Los cartones que se agruparán en series deberán ir numerados secuencialmente. Cada serie estará compuesta por conjuntos de seis cartones que necesariamente deberán contener los noventa números que integran el juego del bingo. Los cartones que integran cada serie, deberán ser todos distintos en sus posibles combinaciones de premios de línea y bingo. Las series deberán ser establecidas por el órgano competente de la Comunidad de Madrid. En el anverso de cada cartón figurará la serie a la que pertenece, el número de orden y número de cartones que integran la serie. En el dorso se consignarán la distribución de cantidades entre las distintas combinaciones premiadas, los impuestos a satisfacer y un extracto de las principales reglas del juego.

También podrá practicarse el juego del bingo con cartones dobles de cincuenta y cuatro casillas y doble combinación, integrados por dos combinaciones distintas de quince números cada una que, en todo lo demás, tendrán las mismas características definidas para los cartones simples, con las siguientes excepciones: en cualquiera de las columnas del cartón podrá haber entre dos y seis números pero nunca puede existir una columna sin números. El cartón contendrá seis combinaciones a línea y dos a bingo, que estarán gráficamente diferenciadas. Cada serie estará compuesta por conjuntos de tres cartones que necesariamente deberán contener los noventa números que integran el juego del bingo. En el anverso del cartón figurará una sola vez el número de serie, el número de cartones que integran la serie y el número de orden del cartón dentro de la serie. En el dorso, además de lo establecido en el párrafo anterior para los cartones simples, figurará la advertencia de que la división de las dos combinaciones del cartón inutilizará éste a efectos de premio.

2. Aparato de extracción y bolas de juego.

En todas las salas deberá existir un aparato neumático de extracción de bolas que deberá estar previamente homologado. Se considerarán incluidos en el aparato todos los accesorios que sean necesarios para el movimiento, extracción aleatoria y colocación de las bolas extraídas. Además del aparato con el que habitualmente se realice el sorteo, deberá existir en cada sala de juego otro de reserva para la finalización de las partidas en caso de avería del primero, sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 36 del presente Reglamento. El juego de bolas estará compuesto por noventa unidades y deberá estar homologado. En todo caso, el número de cada bola deberá ser fácilmente visible en cada extracción, a cuyos efectos las bolas deberán llevar impreso como mínimo seis veces y de forma indeleble el número que corresponda, y en una combinación de colores que garantice el adecuado contraste entre el fondo y el color del número, de tal manera que sea perfectamente visible a través de aparatos

receptores de televisión. El juego de bolas será sustituido al menor desperfecto en cualquiera de las bolas que lo componen y en todo caso cada dos mil partidas.

3. Mesa de control desde la que se realice el seguimiento del juego, garantizando su correcto desarrollo.

4. Sistema informático de elaboración de las actas de las partidas previamente homologado: en el que se registrarán los datos requeridos por el artículo 37 del presente Reglamento dándose traslado mediante transferencia informática de datos a los sistemas de información de los órganos administrativos responsables de la gestión y tributación del juego de la Comunidad de Madrid.

5. Megafonía y circuito cerrado de televisión.

Cada sala de juego deberá estar dotada de una instalación de sonido que facilite la perfecta audición del desarrollo de cada partida por parte de los jugadores. Asimismo será obligatoria la existencia de un circuito cerrado de televisión que posibilite el conocimiento por los jugadores de las bolas que vayan siendo extraídas durante la partida. A tal efecto, durante el desarrollo de la partida una cámara enfocará permanentemente el lugar de salida de las bolas y la imagen será emitida por los monitores distribuidos en la sala, en número suficiente para asegurar la perfecta visibilidad por todos los jugadores.

6. Paneles informadores.

Será obligatoria en cada sala de juego y en número suficiente para garantizar su visualización por cualquier jugador desde su puesto de juego, la existencia de paneles o pantallas donde constará la siguiente información: número de cartones vendidos, cuantía de los premios de línea, bingo y prima que se obtienen en cada partida, y si existe o no opción a prima. Igualmente, será obligatoria la existencia de paneles o pantallas, que podrán ser las mismas que contengan la información señalada en el párrafo anterior, que recogerán los números según su extracción y cante, con indicación expresa del número de extracciones realizadas. A elección de la empresa, podrán existir paneles en los que se anuncie el número de serie o series que se pondrán a la venta en la partida siguiente.

7. Sistema de conexión en línea.

Se establecerá un sistema de conexión en línea entre los órganos administrativos competentes en materia de ordenación, gestión y tributación del juego de la Comunidad de Madrid y el sistema informático de elaboración de las actas de las partidas.

CAPÍTULO II

Desarrollo y reglas del juego del bingo

Artículo 29. Lugar y horario de desarrollo del juego.

1. Las partidas del juego del bingo sólo podrán realizarse en los establecimientos de Juegos Colectivos de Dinero y Azar cuyo funcionamiento haya sido previamente autorizado de conformidad con lo regulado en el Título III y se celebrarán en la forma y con los elementos a que hace referencia el presente Reglamento.

2. En relación con los límites horarios de apertura y cierre, se estará a lo dispuesto en la normativa vigente en materia de horario de espectáculos públicos y actividades recreativas para este tipo de establecimientos. Dicho horario deberá ser previamente comunicado al órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego. La celebración de la última partida, se anunciará expresamente a los jugadores y no podrá iniciarse después del límite superior del horario autorizado, excepto si en la partida anunciada expresamente como última se hubiera alcanzado la cuantía del premio de prima. Se entiende que se produce el comienzo de la partida cuando se procede a iniciar la venta de cartones para la misma.

Artículo 30. Actividades preparatorias.

1. Todas las operaciones necesarias para la realización del juego del bingo habrán de ser efectuadas inexcusablemente a la vista de jugadores y público. Los jugadores podrán formular cuantas peticiones de información o reclamaciones consideren oportunas, siempre que ello no suponga una interrupción injustificada y extemporánea del juego.

2. Antes de iniciarse cada sesión se deberá comprobar el correcto funcionamiento de todo el material e instalaciones de juego que hayan de utilizarse; acto seguido se procederá a la introducción de las bolas en el aparato de sorteo, pudiendo los jugadores que así lo deseen inspeccionar ambas operaciones.

3. Durante el desarrollo de la partida no se permitirá la entrada a la sala de nuevos jugadores o visitantes.

Artículo 31. Venta de cartones.

1. Antes de procederse a la venta de cartones, deberá haberse anunciado por cualesquiera de los medios previstos en la presente norma, la serie o series que se pondrán a la venta y el valor facial de los cartones. Anunciado lo anterior, podrá iniciarse la venta de cartones y con ello la partida. Si no se tratase de la primera partida de la sesión, dicha venta no podrá iniciarse antes de que el sistema de control informático haya comprobado la existencia de un premio en la partida anterior y éste haya sido cantado por un jugador.

2. Los cartones vendidos en cada partida deberán ser numéricamente correlativos de tal manera que no pueda quedar ningún cartón sin vender cuya numeración se encuentre entre los cartones vendidos con número inferior y superior de la misma serie. Si el número de cartones de la serie puesta en venta es insuficiente para cubrir la demanda de los jugadores, se podrá proceder a la venta de una nueva serie, siempre y cuando ésta sea del mismo valor facial, se inicie su venta por el número uno y hasta el inmediatamente anterior al número con el que se comenzó la venta de la primera de las series. En ningún caso pueden venderse en una misma partida dos cartones iguales.

3. Los cartones sólo podrán ser vendidos en el interior de la sala donde se desarrolle el juego, y deberán ser pagados en dinero efectivo, quedando prohibida su entrega a cuenta o crédito o su abono mediante cheque, tarjeta de crédito o cualquier otro medio de pago.

4. La compra de un cartón supone la adquisición del derecho a participar en el desarrollo de la correspondiente partida, a recibir el pago de los premios cuando proceda así como, en los casos previstos en el artículo 36 del presente Reglamento, a obtener la devolución del importe pagado por el cartón.

5. El dinero obtenido por la venta de los cartones y destinado a los premios de línea, bingo y prima, quedará en poder del cajero, afecto al pago de los referidos premios dentro de la propia sala.

6. El número máximo de cartones que podrán jugarse por un mismo jugador en una partida será de doce.

7. El número máximo de cartones que puede jugarse por un jugador en una partida asistida por terminales de juego será de sesenta.

Artículo 32. Datos de la partida e inicio del juego.

1. Finalizada la venta de cartones, el personal de la mesa procederá a la recogida de los sobrantes y, tras los cálculos pertinentes, se anunciará:

– El total de los cartones vendidos de la serie o series correspondientes, utilizando la siguiente fórmula: «cartones vendidos de la serie número al y de la serie número al...».

– El importe de los premios de línea y bingo, y si existiera prima, el importe de la misma.

2. Se procederá a continuación a exponer en los paneles, marcadores y monitores, el número de cartones vendidos, premios de línea, bingo, y el importe de la prima si la hubiere. Efectuada esta operación, se procederá a anunciar el comienzo de las extracciones.

Artículo 33. Desarrollo de la partida.

1. Cumplimentados los trámites establecidos en el artículo anterior, se irán extrayendo sucesivamente las bolas, cuyo número se anunciará de forma clara a través del sistema de megafonía, mostrándose simultáneamente en los monitores y pantallas de sala.

2. Los jugadores podrán marcar los números de los cartones a medida que las correspondientes bolas sean extraídas y anunciadas o cantadas. No servirán a los efectos de reclamación del premio, los cartones cuya marca o tachadura impidiese identificar claramente el número de serie y el número de orden del cartón dentro de la serie.

Artículo 34. Finalización de la partida, obtención y abono de premios.

1. El juego se interrumpirá cuando algún jugador cante la jugada de línea o bingo en voz alta de tal manera que permita ser escuchado por la mesa de control. Acto seguido se comunicará el número de orden del cartón al personal de la mesa, procediendo éste a su comprobación. Esta operación se repetirá con todos los cartones cantados.

2. La comprobación de los cartones premiados se efectuará a través de circuito de televisión, mediante la exposición del cartón matriz en el circuito monitor, o cualquier otro medio electrónico o mecánico homologado.

3. Si de la comprobación efectuada resultasen fallos, manipulaciones o inexactitudes en alguno de los números del cartón, el juego se reanudará hasta que se produzca un ganador; cuando la línea

cantada sea correcta, el juego continuará hasta que sea cantado el bingo y, en caso de ser la verificación de éste positiva, se dará por finalizada la partida, procediéndose al abono del importe de los premios.

4. Una vez comprobada la existencia del cartón premiado, el personal de la mesa preguntará si existe alguna otra combinación ganadora con las voces «¿Alguna línea más?» o «¿Algún bingo más?», según proceda, dejando un tiempo prudencial hasta dar la orden de reanudar la partida o darla por finalizada, según el caso. Una vez que el personal que forma la mesa dé la correspondiente orden de «la partida queda cerrada», se perderá todo derecho a reclamación sobre dicha jugada.

5. Los premios de línea, bingo y prima se abonarán en efectivo metálico, quedando prohibida su sustitución total o parcial por premios en especie. No obstante, el pago en metálico de estos premios podrá ser sustituido por la entrega de cheque librado contra una cuenta corriente de la empresa, previa solicitud del jugador. Por cada cartón premiado se entregará un único cheque, con independencia del número de jugadores que participen en el mismo.

✐ Ap. 5 modificado por disp. final 2.1 de Decreto 58/2006, de 6 julio.

Artículo 35. Recogida y destrucción de cartones.

1. Los jugadores no podrán retener los cartones usados, debiendo entregarlos al personal del juego después de cada partida. Los procedimientos de destrucción de los cartones usados que se utilicen por la empresa deberán permitir el reciclado de aquéllos.

2. De esta destrucción se exceptuarán los premiados, que se adjuntarán al acta y se conservarán por un período de seis meses, y aquellos otros que pudieran constituir la prueba del delito, falta o infracción en el caso de que apareciesen indicios racionales de haberse cometido alguno de tales ilícitos durante la partida, o hayan sido objeto de reclamación, en cuyo caso deberán ponerse a disposición de la autoridad competente junto con copia del acta de la partida.

Artículo 36. Incidencias durante el desarrollo de las partidas.

1. Si durante la realización de una partida y con anterioridad a la primera extracción se produjesen fallos o averías en los aparatos e instalaciones o bien accidentes que impidan la continuación del juego, se suspenderá provisionalmente la partida. Si en un plazo prudencial no puede ser resuelto el problema planteado, se procederá a reintegrar a los jugadores el importe íntegro de los cartones, que habrán de ser devueltos a la mesa.

2. En el caso que ya hubiera comenzado la extracción de las bolas, se continuará la partida efectuándose las extracciones por procedimiento manual, garantizando su aleatoriedad, y utilizándose exclusivamente las bolas pendientes de extraer.

3. Cuando ocurriese alguna de las incidencias referidas en los apartados anteriores, antes de proceder, el jefe de mesa dará lectura al apartado correspondiente de este artículo.

4. La retirada del jugador durante el transcurso de la partida no dará lugar a la devolución del importe de los cartones que hubiera adquirido, aunque podrá transferirlos, si lo desea, a otro jugador.

5. Si durante el transcurso de una partida se originara algún error en la locución de las bolas será corregida por el jefe de mesa, efectuándose la correspondiente diligencia en el libro de actas y continuándose la partida si no existiesen incidencias.

6. Si algún jugador presente en la sala deseara hacer alguna otra reclamación relacionada con el desarrollo del juego, deberá formularla en los modelos de hojas de reclamaciones que a tal efecto deberán existir en el establecimiento y que serán enviadas al órgano competente en materia de ordenación y gestión de juego, para su tramitación.

Artículo 37. Actas.

1. Durante la celebración de la partida, el jefe de mesa irá levantando acta en la que de forma sintética se reflejarán todos los datos relevantes de la misma.

2. Los datos del acta serán recogidos mediante una aplicación informática, que deberá haber sido homologada por el órgano administrativo competente, en cuyos ficheros se registrarán como mínimo los siguientes datos:

– Fecha de la sesión.

– Hora de inicio de la venta.

– Categoría de la sala.

– Serie y número de orden del primer cartón vendido.

– Serie y número de orden del último cartón vendido.

– Número total de cartones vendidos.

– Importe del total de los cartones vendidos.
– Cuantía acumulada para la prima después de la venta.
– Hora de inicio de las extracciones.
– Número de guía del juego de bolas empleado.
– Números extraídos hasta el premio de línea.
– Número de orden de los cartones que obtienen el premio de línea.
– Importe líquido del total de premios de línea satisfechos.
– Restantes números extraídos hasta el premio de bingo.
– Número total de extracciones.
– Número de orden de los cartones que obtienen premio de bingo.
– Importe líquido del total de premios de bingo, incluida en su caso la prima.
– Bases imponibles según tramos.
– Cuota del impuesto sobre los premios del bingo.
– Cuota de la tasa fiscal sobre el juego.
– Número de referencia de las hojas de reclamaciones formuladas.
– Hora de cierre de la partida.

Las restantes características del sistema informático de soporte del acta se establecerán en las normas de desarrollo del presente Reglamento, sin perjuicio de aquellas que se exijan por la normativa tributaria aplicable en la materia.

El sistema informático deberá permitir en toda circunstancia, la extracción a soporte de disco flexible de un fichero informático en el que podrá recogerse la totalidad del contenido de una o más actas de cualquier fecha hasta cuatro años anteriores a la de la actuación, a solicitud de los inspectores tributarios o del juego.

TÍTULO VI

DEL JUEGO DEL BINGO SIMULTÁNEO

CAPÍTULO I

Concepto, premios y elementos

Artículo 38. Concepto.

1. El bingo simultáneo es un Juego Colectivo de Dinero y Azar consistente en una lotería jugada simultáneamente sobre noventa números, del uno al noventa ambos inclusive, por jugadores presentes en distintos establecimientos de Juegos Colectivos de Dinero y de Azar integrados en una Red de Distribución, teniendo éstos como unidad de juego cartones que tendrán la consideración de efectos estancados y estarán integrados por quince números distintos entre sí, en el que serán premiadas las combinaciones señaladas en los artículos siguientes.

2. Las reglas del juego se sujetarán a lo establecido en el presente Reglamento, cualquiera que sea la denominación comercial o marca que se utilice para su comercialización al público.

Artículo 39. Premios.

1. Se premiarán las siguientes combinaciones obtenidas por los jugadores:

a) Pleno: Corresponderá este premio al cartón o cartones que contengan la combinación de números que, por primera vez en una partida, hayan resultado extraídos en su totalidad. Para la obtención del premio resulta irrelevante el orden de extracción de los números integrantes del cartón o cartones premiados.

b) Bingo de Sala: Corresponderá este premio al cartón o cartones que, en cada uno de los establecimientos participantes en la partida, contengan la combinación de números que, por primera vez en la partida, resulten extraídos en su totalidad.

c) Superpleno: Corresponderá este premio al cartón o cartones que hayan obtenido el premio de Pleno antes de que se haya producido un número de extracciones establecido previamente por la Red de Distribución y siempre que se haya acumulado la cuantía fijada previamente por la citada Red.

2. Se destinará a la retribución de los premios señalados en el número anterior el 54 por 100 del

valor facial de la totalidad de los cartones vendidos para la partida en el conjunto de las salas participantes con independencia de los premios que se otorguen en cada partida, de conformidad con lo dispuesto en el apartado sexto de este artículo. El reparto de dicho porcentaje entre las distintas clases de premios se determinará por la Red de Distribución, debiendo anunciarse por la mesa en la totalidad de los establecimientos participantes previamente al inicio de cada partida.

3. La cantidad destinada a retribuir los premios de bingo de sala se distribuirá entre los establecimientos participantes en proporción a la recaudación obtenida en cada uno de ellos como producto de la venta de cartones de esa partida.

4. La cantidad destinada a retribuir el Superpleno se formará acumulando los importes destinados a tal fin en cada partida, en función del porcentaje establecido por la Red de Distribución, correspondiendo a dicho premio el 75 por 100 del importe acumulado hasta el momento en que el premio se obtenga. La Red de Distribución constituirá una reserva con el 25 por 100 restante del importe acumulado, que se dotará como valor de inicio para la formación del Superpleno una vez otorgado el anterior.

5. En los premios del juego del bingo simultáneo la existencia simultánea de más de una combinación ganadora dará lugar al reparto del importe de los premios entre los jugadores que la hubieran obtenido.

6. Se podrán celebrar partidas sin premio de Bingo de sala y/o sin premio de Superpleno, anunciando este hecho previamente al inicio de la venta y con la antelación suficiente para el conocimiento del público. Las partidas sin premio de Superpleno no acumularán importe alguno al premio de Superpleno ni los jugadores participantes tendrán opción al mismo.

7. Queda prohibido complementar las cuantías de los premios establecidas en los apartados anteriores de este artículo con cualquier cantidad de dinero o pago en especie de cualquier naturaleza, así como establecer aproximaciones, reintegros o cualquiera otra clase de premios distintos a los regulados en este artículo.

Artículo 40. Elementos del juego del bingo simultáneo.

1. Para el desarrollo del juego, los establecimientos autorizados deberán disponer de los siguientes elementos:

a) Cartones.

El juego del bingo simultáneo sólo podrá practicarse con cartones aprobados por el órgano competente de la Comunidad de Madrid, que tendrán la consideración de efectos estancados y serán fabricados por la Fábrica Nacional de Moneda y Timbre u órgano estatal competente para ello, y distribuidos a través de la Administración tributaria competente. Sin perjuicio de lo anterior, la impresión de las casillas que integran el cartón, así como el valor facial de éste, se realizará por las empresas autorizadas para la comercialización de Juegos Colectivos de Dinero y Azar. Dichos cartones serán fabricados en material adecuado para facilitar que puedan ser marcados por los jugadores, siendo válidos exclusivamente para una sola partida. Los cartones constarán de veintisiete casillas distribuidas en tres filas horizontales y nueve columnas verticales. Cada cartón contendrá quince números distintos entre sí, consignándose cinco de ellos en cada una de las tres filas de las que se compone el cartón. Los números se colocarán de forma que la primera columna de las nueve que componen el cartón comprenda los números del uno al nueve que contiene ese cartón; la segunda columna, del diez al diecinueve; la tercera, del veinte al veintinueve; y así sucesivamente hasta la columna novena, que comprenderá los números del ochenta al noventa que contiene ese cartón. En cualquiera de las columnas que componen el cartón puede haber tres, dos o un número, pero nunca puede existir una columna sin números.

Los cartones pertenecerán a series que contendrán un número no inferior a 96.000 cartones distintos, estando integrados por conjuntos de seis cartones, agrupados en tres unidades de venta integradas por dos cartones cada una, que deberán contener entre ellos los noventa números que forman parte del juego. La unidad de venta mínima será un conjunto de dos cartones distintos que se comercializará bajo un valor facial a determinar para cada partida por la Red de Distribución dentro de los valores de uno a diez euros ambos inclusive, por unidad de venta, debiendo anunciarse por la mesa en la totalidad de los establecimientos participantes previamente al inicio de cada partida.

En el anverso de cada cartón figurará la serie a la que pertenece, rango de número de cartones dentro de cada serie asignado al establecimiento, número de orden y número de cartones que integran la serie. En el dorso se consignarán los impuestos a satisfacer así como un extracto de las principales reglas del juego. Igualmente se consignará en el dorso de los cartones la advertencia de que la división de los dos cartones de la unidad de venta así como las marcas o tachaduras que impidan la lectura de los elementos identificativos del cartón, inutilizará éste a efectos de premio.

b) Sistema de proceso de datos de sala.

El establecimiento deberá disponer de un sistema informático conectado con el sistema de proceso

de datos de la Red de Distribución del bingo simultáneo que le deberá permitir enviar a esta última los datos referentes al desarrollo de la partida en la sala y recibir de aquella información consolidada y de control.

c) Sistema de reproducción de imagen.

Los establecimientos estarán dotados de un sistema de reproducción de imagen de televisión que permita reproducir la imagen de las extracciones realizadas por el sistema de producción del sorteo y que deberá estar conectado al circuito cerrado de televisión de la sala.

d) Megafonía y circuito cerrado de televisión.

Serán de las características señaladas en el artículo 28.5 para el juego del bingo.

e) Paneles informadores.

Los paneles o pantallas de información podrán ser los mismos que los empleados para el desarrollo del juego del bingo regulados en el artículo 28.6 del presente Reglamento.

2. Además, la Red de Distribución del bingo simultáneo deberá disponer de los siguientes elementos para la celebración de las partidas:

a) Aparato de extracción y bolas de juego.

En el local de la Red de Distribución deberá existir un aparato neumático de extracción de bolas de las mismas características y con los mismos requisitos establecidos para el juego de bingo en el artículo 28.2 del presente Reglamento.

b) Sistema de transmisión del sorteo.

Deberá facilitar la transmisión de cada sorteo directa y simultáneamente a su celebración, desde el local de la Red de Distribución del bingo simultáneo en el que se produzcan los sorteos al conjunto de los establecimientos de juego situados en el ámbito territorial de la Comunidad de Madrid.

c) Sistemas centrales de proceso de datos y comunicaciones.

Destinados a procesar las transacciones que se produzcan entre los establecimientos comercializadores del juego y la Red de Distribución del mismo, de forma que se permita la gestión de las partidas en condiciones similares a las celebradas en un único establecimiento. El sistema central de proceso de datos, que deberá haber sido homologado por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego, tendrá asignadas además las tareas de elaboración automática de las actas de las partidas; deberán reflejar el valor facial del cartón y el precio de la unidad de venta, el reparto de los premios y el número de cartones vendidos en cada una de las salas participantes para cada partida identificando la serie o series a las que pertenecen; la detracción de las cantidades destinadas a impuestos y los estados contables con los establecimientos comercializadores del juego, de todos los cuales se dará traslado mediante transferencias informáticas de datos a los sistemas de información de los órganos competentes en materia de ordenación, gestión y tributación del juego de la Comunidad de Madrid.

d) Sistema de conexión en línea.

Se establecerá un sistema de conexión en línea entre los órganos administrativos competentes en materia de juego de la Comunidad de Madrid y el sistema central de proceso de datos de la Red de Distribución.

e) Sistema de grabación del sorteo.

Todas las extracciones de cada partida serán grabadas mediante cualquier medio que permita su visualización y el almacenamiento de los datos y que se conservará anexo al acta de la partida.

CAPÍTULO II

Desarrollo y reglas del juego del bingo simultáneo

Artículo 41. Desarrollo y reglas del juego.

La modalidad del bingo simultáneo se desarrollará conforme a las normas generales que rigen el juego del bingo, excepto en las especificidades reguladas en el presente Título.

Artículo 42. Lugar y horario de desarrollo del juego.

1. El juego del bingo simultáneo sólo podrá distribuirse por las Redes de Distribución debidamente autorizadas y deberá comercializarse en establecimientos de Juegos Colectivos de Dinero y Azar autorizados pertenecientes a la categoría B.

2. Los establecimientos de categoría B deberán comercializar al menos cinco de las partidas que

diariamente se faciliten por la Red de Distribución. La Red de Distribución deberá celebrar y distribuir al menos cinco partidas diarias.

3. El número de partidas que excedan de las fijadas en el párrafo anterior así como la hora de celebración de todas las partidas que se celebren, se determinará por la Red de Distribución dentro de los horarios fijados para este tipo de establecimientos y de conformidad con lo dispuesto en el artículo 29.2 del presente Reglamento por la normativa vigente en materia de espectáculos públicos y actividades recreativas.

Artículo 43. Actividades preparatorias.

La Red o Redes de Distribución deberán arbitrar un sistema por el cual, a solicitud de cualquier persona, ésta pueda asistir a las operaciones necesarias para la realización del juego del bingo simultáneo siempre que ello no suponga una interrupción injustificada del mismo.

Artículo 44. Intervención.

1. El órgano administrativo competente en materia de ordenación y gestión del juego podrá designar interventores de las partidas del juego del bingo simultáneo que estarán presentes durante el desarrollo de las mismas. Por Orden del Consejero competente en materia de ordenación y gestión del juego se podrán establecer además, las medidas de control que se estimen necesarias a efectos de garantizar el cumplimiento de las normas establecidas en el presente Reglamento y demás normas que sean de aplicación. Las asociaciones representativas de intereses económicos del sector podrán acreditar observadores de las partidas realizadas por la Red de Distribución.

2. La Administración podrá inspeccionar el local de la Red de Distribución donde se encuentren los elementos utilizados para el desarrollo del juego exigidos en el presente Reglamento, de conformidad con lo establecido en la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid.

Artículo 45. Venta de cartones.

1. Antes de iniciar la venta de cartones asignados a cualquier partida organizada por la Red de Distribución, el establecimiento deberá solicitar la autorización de la Red de Distribución, que la concederá previa comprobación de los saldos contables y demás condiciones que procedan.

2. La venta de cartones podrá realizarse, a voluntad del establecimiento y previa la autorización señalada en el apartado anterior, hasta el cierre de ventas ordenado por la Red de Distribución. A tal fin, en los descansos entre las partidas del bingo ordinario podrá anunciarse que están a la venta los cartones para la participación en el bingo simultáneo, indicando el precio de la unidad de venta, la hora de celebración de la siguiente partida del bingo simultáneo y el número de cartones a la venta en el establecimiento. Sólo se podrán vender cartones anticipadamente para la siguiente partida de bingo simultáneo a celebrar en el mismo día.

Los sistemas informáticos de control del bingo simultáneo en cada uno de los establecimientos llevarán separadamente información relativa a las partidas de bingo simultáneo, incluida la venta de cartones y el acta de las partidas.

3. Los cartones se venderán correlativamente según el número de orden de los mismos dentro de cada rango asignado a los establecimientos, comenzando por el número menor del rango asignado si se inicia la venta de uno nuevo, o con el número siguiente al último vendido en la partida anterior en caso contrario. Si el número de cartones restantes del rango puesto a la venta en un establecimiento fuera insuficiente para cubrir la demanda de los jugadores, se procederá a la venta de una nueva serie siempre y cuando sea del mismo valor facial y se inicie su venta por el número menor del rango asignado y hasta el inmediatamente anterior al número con el que se comenzó la venta del rango de la serie anterior. En ningún caso pueden venderse en una misma partida dos cartones iguales.

4. La impresión defectuosa de los cartones así como su deterioro antes de su venta llevará consigo la anulación de los mismos.

5. Las restantes normas que rigen la venta de cartones en el juego del bingo serán de aplicación a la venta de cartones de bingo simultáneo.

Artículo 46. Datos de la partida e inicio del juego.

1. Una vez ordenado por la Red de Distribución el cierre de la venta de cartones, el jefe de mesa de cada establecimiento procederá a registrar en el sistema central de proceso de datos el número de cartones vendidos en la sala.

2. Completadas las operaciones registradas en el sistema central de proceso de datos del sorteo, la Red de Distribución procederá a facilitar la información sobre el cierre de la admisión de jugadas: salas participantes, número de cartones vendidos, porcentaje de la totalidad de los cartones vendidos destinado a premios e importe de los mismos, información que será expuesta en los terminales, paneles

o pantallas informativas de sala de la misma forma que la prevista para el juego del bingo. Efectuada esta operación, se procederá a anunciar en cada uno de los establecimientos el comienzo del sorteo.

3. Los establecimientos que no hubieran procedido a la transmisión de datos a que se refiere el apartado 1 de este artículo, quedarán automáticamente excluidos de la partida por el sistema central de proceso de datos de la Red de Distribución, viniendo obligados a devolver a sus clientes el importe de los cartones vendidos que serán anulados.

Artículo 47. Desarrollo de la partida.

1. Se procederá a la transmisión directa y simultánea de cada una de las extracciones a los establecimientos conectados desde la Red de Distribución, desarrollándose la partida mediante la locución de las extracciones del sorteo en cada establecimiento.

2. En la celebración de partidas con premio de bingo de sala, los establecimientos que, una vez iniciada la partida no pudieran desarrollar la misma con normalidad por cualquier incidencia cuya resolución requiera un tiempo superior a dos minutos, quedarán automáticamente excluidos de la partida por el sistema central de proceso de datos de la Red de Distribución, estando obligados a devolver a sus clientes el importe nominal de los cartones vendidos. Si la resolución de la incidencia se produjera en un tiempo inferior a dos minutos, la transmisión de datos se reanudará una vez resuelta aquélla desde el momento en que el juego fue interrumpido. La duración total de las incidencias producidas en una misma partida no podrá ser superior a cinco minutos. En el caso de superar dicho intervalo de tiempo, los establecimientos quedarán automáticamente excluidos de la partida con los efectos establecidos en el supuesto primero de este apartado.

3. En la celebración de partidas sin premio de bingo de sala, los establecimientos que una vez iniciada la partida no pudieran desarrollar la misma con normalidad por cualquier circunstancia, quedarán automáticamente excluidos de la partida por el sistema central de proceso de datos de la Red de Distribución, estando obligados a devolver a sus clientes el importe nominal de los cartones vendidos.

Artículo 48. Finalización de la partida, obtención y abono de premios y devoluciones.

1. Para tener derecho a la obtención de los premios así como a su abono se estará a lo dispuesto en los artículos 33.2 y 34 para la modalidad del juego del bingo, con las especificaciones que se establecen en el presente Título.

2. Terminada la partida, se procederá en todas las salas participantes al anuncio del establecimiento o establecimientos donde se haya producido el premio de Pleno y Superpleno, en su caso. En el caso de partidas de bingo simultáneo con premio de bingo de sala, una vez finalizada la partida en todos los establecimientos, se procederá a la comprobación y asignación del cartón o cartones premiados con el Pleno y Superpleno en su caso, anunciándose en todas las salas el establecimiento o establecimientos donde se hayan producido dichos premios.

3. El premio de Bingo de Sala se abonará en el propio establecimiento en efectivo metálico o mediante cheque, de conformidad con lo dispuesto para el juego del bingo en el artículo 34.5.

4. La obtención de los premios de pleno y superpleno se acreditará mediante certificación librada a nombre de cada jugador premiado por el jefe de mesa o responsable del establecimiento donde se haya vendido el cartón o cartones premiados, una vez autorizado por el sistema central de proceso de datos de la Red de Distribución. El abono se satisfará mediante dinero efectivo, cheque o transferencia bancaria a elección del jugador. Los libradores de la certificación deberán dejar constancia de la opción elegida por el jugador premiado en el resguardo de entrega de la certificación que será suscrito por aquél. A estos efectos el establecimiento deberá conservar copia de las certificaciones libradas durante un período mínimo de dos años a partir de su expedición. Si la opción elegida por el jugador fuese el abono en efectivo o cheque, se presentará a efectos de su cobro, a partir del día siguiente al de la fecha de celebración de la partida la correspondiente certificación en las oficinas de la Red de Distribución, cuyo horario y domicilio deberá constar en la certificación expedida. El abono mediante transferencia bancaria se hará constar en la certificación y deberá ordenarse a favor de la cuenta bancaria designada por el jugador al día siguiente de la celebración de la partida.

✐ Ap. 4 modificado por disp. final 2.2 de Decreto 58/2006, de 6 julio.

5. Una vez transmitidos los datos de la venta al sistema central, el importe de los premios comunicado a los jugadores antes de iniciarse la partida no se podrá modificar como consecuencia de la eventual desconexión de alguno de los establecimientos durante su celebración y consiguiente devolución a los jugadores de las cantidades jugadas. La Red de Distribución asumirá el porcentaje destinado a premios correspondiente a las unidades de venta devueltas.

6. La recogida, destrucción o en su caso incorporación a la documentación anexa al acta de los cartones usados, se llevará a cabo en cada establecimiento con arreglo a lo previsto en el artículo 35 del presente Reglamento.

Artículo 49. Actas.

1. Durante la celebración de la partida, el jefe de mesa de cada sala participante irá levantando acta en la que de forma sintética se reflejarán todos los datos relevantes de la misma y a la que se adjuntarán los cartones devueltos y anulados si los hubiere.

2. Los datos del acta serán recogidos mediante una aplicación informática, que deberá haber sido homologada por el órgano administrativo competente en materia de juego, en cuyos ficheros se registrarán como mínimo los siguientes datos:

– Fecha de la sesión.

– Orden anual de la partida.

– Orden diario de la partida.

– Valor facial del cartón y precio de la unidad de venta.

– Rango asignado a la sala.

– Serie o series puestas a la venta y número de cartones que la componen.

– Número total de cartones vendidos.

– Número de los cartones vendidos de cada serie.

– Serie y número de orden del primer cartón vendido.

– Serie y número de orden del último cartón vendido.

– Series vendidas por cada sala.

– Importe total de las unidades de venta vendidas.

– Cartones devueltos en la sala (serie y número de orden) de conformidad con lo establecido en el artículo 47.2 y 3 del presente Reglamento.

– Cartones anulados en la sala (serie y número de orden) de conformidad con lo establecido en los artículos 45.4 y 46.3 del presente Reglamento.

– Hora de inicio y finalización de la partida en la sala.

– Números extraídos hasta el premio de Bingo de Sala, en su caso y secuencia de las extracciones en la sala.

– Serie y número de orden de los cartones que obtienen premio de Bingo de Sala, en su caso.

– Importe de premio de Bingo de Sala, en su caso.

– Serie y número de orden de los cartones que obtienen premio de Pleno y Superpleno si lo hubiere, así como el reparto de los mismos en caso de existir varios cartones premiados.

– Base imponible.

– Cuota de la tasa fiscal sobre el juego.

– Cuota del impuesto que grava la modalidad de Juegos Colectivos de Dinero y Azar Simultáneos.

– Número de referencia de las hojas de reclamaciones formuladas.

3. Asimismo, la Red de Distribución vendrá obligada a elaborar un acta general de cada partida de bingo simultáneo que se celebre en la que se recogerán las actas individualizadas de cada sala, así como los siguientes datos globales de la partida:

– Fecha de la sesión.

– Orden anual de la partida.

– Orden diario de la partida.

– Valor facial del cartón y el precio de la unidad de venta.

– Número total de cartones vendidos.

– Importe total de unidades de venta vendidas.

– Hora de inicio y cierre de la venta de cartones.

– Hora de inicio (primera extracción) y finalización de la partida (terminación de la partida en la última sala).

– Secuencia de las extracciones.

– Bola para la obtención del premio de Superpleno.

– Número de bolas extraídas hasta el premio de Pleno y Superpleno, en su caso.

– Suma de los premios de Bingo de Sala.

– Importe de los premios de Pleno y de Superpleno si lo hubiere, así como el reparto de los mismos en caso de existir varios cartones premiados.

– Los importes acumulados para el premio de Superpleno y su reserva a los que se refiere el artículo 39.4 del presente Reglamento.

– Serie y número de orden de los cartones que obtienen premio de Pleno y Superpleno, en su caso.

– Número de guía del juego de bolas empleado.

– Número de referencia de las hojas de reclamaciones formuladas.

– Incidencias producidas durante la celebración de la partida identificando su duración así como los cartones (serie y número de orden) devueltos y anulados si los hubiere, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 47.2 y 3 y en los artículos 45.4 y 46.3, respectivamente, del presente reglamento, y especificando la sala o salas en las que se han producido.

m) Región de Murcia

§ 130 DECRETO 63/1997, DE 31 JULIO. APRUEBA EL REGLAMENTO DEL JUEGO DEL BINGO Y MODIFICA EL CATÁLOGO DE JUEGOS Y APUESTAS

(BORM núm. 191, de 20 agosto [LRM 1997, 151])

✐ Modificado en cuanto que el título de la norma pasa a ser «Reglamento del Juego del Bingo» por disp. derog. única de Decreto 13/1999, de 18 marzo.

En virtud de la competencia conferida en la Ley Orgánica 4/1982, de 9 de junio del Estatuto de Autonomía para la Región de Murcia, reformado por la Ley Orgánica 4/1994, de 24 de marzo, se establece que la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia tiene competencia exclusiva en materia del juego del bingo.

La Ley 2/1995, de 15 de marzo, Reguladora del Juego y Apuestas de la Región de Murcia otorga facultades para su desarrollo al Consejo de Gobierno, lo que se hace mediante el Reglamento de Bingo a que se refiere este Decreto.

Por cuanto antecede, de acuerdo con el Dictamen del Consejo de Estado, previo informe de la Comisión del Juego y Apuestas de la Región de Murcia, a propuesta del Consejero de Economía y Hacienda y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su reunión del 31 de julio de 1997, dispongo:

Artículo Único.

Se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo que figura inserto a continuación.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

Única. ...

✐ Derogada por disp. derog. única de Decreto 13/1999, de 18 marzo.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Se derogan los artículos 1, 2, 3 y 4 de la Orden de 16 de noviembre de 1994 de la Consejería de Hacienda y Administración Pública por la que se modifica el juego del bingo (BORM número 272, de 25 de noviembre de 1994).

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se autoriza a la Consejería de Economía y Hacienda para dictar las disposiciones necesarias para el cumplimiento y desarrollo de lo dispuesto en el presente Decreto.

Segunda.

El presente Decreto entrará en vigor a los veinte días de su publicación en el «Boletín Oficial de la Región de Murcia».

ANEXO

Reglamento del juego del bingo

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES Y RÉGIMEN DE LAS AUTORIZACIONES

CAPÍTULO I

Objeto y ámbito de aplicación, régimen jurídico y publicidad

Artículo 1. Objeto y ámbito de aplicación.

El presente Reglamento tiene por objeto la regulación en el ámbito de la Región de Murcia del juego del bingo en sus distintas modalidades, así como las actividades económicas que tengan relación con el mismo.

Artículo 2. Régimen jurídico.

1. La autorización, organización y desarrollo del juego del bingo se atendrá a las normas contenidas en la Ley 2/1995, de 15 de marzo Reguladora del Juego y Apuestas de la Región de Murcia y sus normas de desarrollo, en el presente Reglamento así como en cuantas disposiciones de carácter general les sean de aplicación.

2. Quedan prohibidos los juegos que, con el mismo o distinto nombre, constituyan modalidades del bingo no previstas en las normas mencionadas en el apartado anterior, o se realicen al margen de las autorizaciones, requisitos y condiciones establecidos en dichas normas.

Artículo 3. Publicidad.

1. La autorización e implantación de nuevas modalidades del juego del bingo podrán ser objeto de publicidad por una sola vez y por espacio de treinta días naturales en cualquier medio de comunicación social.

2. La apertura y reapertura de salas de bingo se podrá dar a conocer en los medios de comunicación social por un período de sesenta días naturales, haciendo mención exclusivamente de su denominación, ubicación y modalidades de juego que en las mismas se desarrollen.

CAPÍTULO II

Empresas y entidades titulares

Artículo 4. Titulares.

La organización, gestión y explotación del juego del bingo sólo podrá ser realizada por las personas físicas o jurídicas que, cumpliendo los requisitos que se establecen en el presente Reglamento, sean autorizadas por la Consejería de Economía y Hacienda.

Artículo 5. Entidades benéficas, deportivas y culturales.

1. Las entidades deportivas, culturales y benéficas podrán ser autorizadas para la explotación del juego del bingo siempre que reúnan los siguientes requisitos:

a) Tratarse de sociedades, asociaciones o clubes sin fines de lucro, ya sean de carácter cultural deportivo, benéfico o social.

b) Tener más de cinco años de existencia legal. A estos efectos, el plazo comenzará a contarse a partir del día siguiente a aquel en que se hubiese producido la inscripción en el registro administrativo correspondiente.

c) Estar en funcionamiento legal ininterrumpido los cinco últimos años anteriores a la fecha de presentación de la solicitud, con arreglo a las normas de los respectivos estatutos y a la legislación de asociaciones que les sea aplicable.

d) Desarrollar sus actividades, principalmente, y tener establecido su domicilio en el territorio de la Región de Murcia.

e) No ser titular de ninguna otra sala de bingo en la Región de Murcia.

✐ Ap. 1 modificado por art. 2.1 de Decreto 171/2003, de 7 noviembre.

Artículo 6. Otros titulares.

1. Podrán ser titulares de la autorización para la organización y explotación del juego del bingo,

además de los indicados en el artículo anterior, las personas físicas o jurídicas que cumplan los siguientes requisitos:

a) Tener como objeto social único o actividad empresarial principal la explotación del juego del bingo y, en su caso, de los restantes juegos de azar que puedan autorizarse para su desarrollo en salas de bingo, así como los servicios complementarios o accesorios relacionados con el mismo.

A los efectos previstos en este apartado, se entiende como actividad empresarial principal aquella que tenga definida la cuota más alta en el Impuesto sobre Actividades Económicas de entre las desarrolladas por el interesado.

b) En el supuesto de personas físicas, poseer un patrimonio neto igual o superior a las cantidades exigidas como capital social a las sociedades mercantiles.

c) Deberán ostentar la nacionalidad española o de cualquier Estado miembro de la Unión Europea, y la participación directa o indirecta de capital extracomunitario deberá cumplir lo dispuesto en la normativa reguladora del régimen jurídico de las inversiones extranjeras en España.

d) Los administradores serán personas físicas, sin que el número de consejeros no comunitarios pueda exceder del proporcional a la parte de capital extracomunitario. Si alguno de los administradores no fuera comunitario, sus facultades deberán ser mancomunadas y no solidarias.

2. Los titulares de establecimientos hoteleros deberán reunir los mismos requisitos del apartado anterior, a excepción de lo establecido en el epígrafe a), además de los siguientes:

– Hallarse en funcionamiento.

– Contar, al menos, con doscientas plazas de alojamiento autorizado.

✐ Modificado por art. 2.2 de Decreto 171/2003, de 7 noviembre.

Artículo 7. Empresas de servicios.

1. La organización y explotación del juego del bingo deberá realizarse directamente por los titulares de la autorización. Sólo en el caso de las entidades a que se refiere el artículo 5 podrá realizarse la explotación del juego directamente o bien a través de empresas de servicios.

2. Las empresas de servicios habrán de reunir los requisitos exigidos en el artículo anterior para las empresas titulares, a excepción de los previstos en el apartado a) que deben ser sustituidos por los siguientes:

«a) Tener como objeto social o actividad empresarial únicos la explotación de una o varias salas de bingo y, en su caso, de los restantes juegos que puedan autorizarse, así como los servicios complementarios de las mismas».

CAPÍTULO III

De las autorizaciones de empresas y entidades titulares

Artículo 8. Solicitud y tramitación.

1. Las solicitudes de autorización de instalación y de apertura y funcionamiento se dirigirán a la Consejería de Economía y Hacienda.

2. A la solicitud de autorización de instalación deberá acompañarse, en todo caso:

a) Documento acreditativo de la personalidad o representación de la persona o entidad solicitante por parte de quien suscriba la solicitud, en alguna de las formas previstas por la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

b) Documento que especifique la modalidad o modalidades del juego de bingo incluidas en el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Región de Murcia que se vayan a desarrollar en la sala.

c) Proyecto básico de las obras e instalaciones del local redactado por técnico competente y visado por el colegio profesional correspondiente. El contenido mínimo de dicho proyecto será:

– Plano de situación del edificio donde se localiza la sala de bingo en el municipio, a escala 1/1.000, como mínimo, haciendo constar la existencia, en su caso, de todas aquellas salas que se encuentren en un radio de 700 metros de la que se solicita.

– Plano de la planta en su configuración actual a escala 1/100.

– Plano de sección y fachada.

– Plano de distribución prevista, con las cotas correspondientes.

– Plano de electricidad, indicando situación de los puntos de luz, luces de emergencia, monitores y pantallas o marcadores electrónicos previstos.

– Plano de ventilación y alcantarillado.

– Plano indicativo de las medidas de seguridad (extintores, bocas de incendio, compartimentos, etc.).

– Memoria descriptiva del local en la que se hará constar necesariamente: estado general del local, superficie total, superficie y usos de los espacios en que esté distribuido, situación de los mismos, del aparato extractor de bolas, de las pantallas luminosas, de los monitores y demás elementos necesarios para la práctica del juego, bar e instalaciones complementarias, servicios sanitarios, puertas ordinarias y de emergencia, medidas de seguridad activas y pasivas a instalar, sistema de renovación del aire y de control de la polución ambiental.

– Superficie útil de la sala y certificación, asimismo suscrita por técnico competente, sobre la seguridad y solidez del local y aptitud del mismo para sala de bingo.

– Medidas de seguridad e higiene.

d) Documento público que acredite la disponibilidad del local.

e) Informe económico, suscrito por técnico competente, acreditativo de la inversión a realizar y viabilidad de la misma, en el que se habrá de hacer constar, como mínimo, el importe de la inversión a realizar, forma de financiación de la misma, estudio de la incidencia en el mercado, teniendo en cuenta el número y cercanía de las salas existentes, y los estados financieros previsibles de los tres ejercicios futuros. Dicho informe deberá ir acompañado de las facturas proforma.

f) Fecha en que, como máximo, se pretende la apertura de la sala de bingo.

3. Si el solicitante es una entidad benéfica, deportiva o cultural, acompañará además:

a) Certificación literal del acuerdo adoptado por la Asamblea General para solicitar la autorización.

b) Certificación del Secretario u órgano similar conteniendo la relación completa de los miembros de la Junta Directiva u órgano de gobierno de la entidad, con indicación de sus cargos, domicilio, nacionalidad, Número de Identificación Fiscal o, en su caso, documento de valor equivalente si se tratase de extranjeros.

c) Certificado negativo del Registro Central de Penados y Rebeldes y la declaración complementaria a que se refiere la Ley 68/1980, de 1 de diciembre, de las personas a que se refiere el epígrafe anterior.

d) Certificación del Registro de Asociaciones, o en su caso del correspondiente a la naturaleza de la entidad, expresiva de la fecha de inscripción en el mismo. Si se trata de entidades deportivas, el certificado deberá ser expedido por la Dirección General de Juventud y Deportes de la Consejería de Presidencia, que asimismo expedirá informe sobre la actividad deportiva de la entidad.

e) Estatutos vigentes de la entidad, cuyo texto deberá estar certificado por el Secretario de la misma u órgano similar.

f) Copia legitimada del Código de Identificación Fiscal.

g) Memoria suscrita por el Presidente y el Secretario de la Junta Directiva en la que se haga constar:

– Número de socios, relación valorada de bienes, número de reuniones celebradas por la junta directiva y por la asamblea general de socios durante los tres años anteriores a la fecha de la solicitud y consignación en el correspondiente libro de actas.

– Liquidación de los presupuestos de ingresos y gastos durante los tres años anteriores.

– Relación concreta y detallada de las actividades sociales llevadas a cabo por la entidad durante el año anterior a la solicitud.

– Proyecto de inversión de los beneficios previstos por la actividad de juego.

h) Si la inversión no la realiza la entidad benéfica, deportiva o cultural, deberá acreditar mediante documento público la disponibilidad de los locales e instalaciones necesarios para el desarrollo del juego.

4. Cuando el solicitante sea una sociedad mercantil acompañará los siguientes documentos:

a) Copia o testimonio de la escritura de constitución de la sociedad, en la que constará el nombre y apellidos de los socios, con la cuota de participación de los mismos, y copia de los estatutos.

b) Certificado negativo del Registro Central de Penados y Rebeldes, junto con la declaración

complementaria a que se refiere la Ley 68/1980, de 1 de diciembre, de los promotores o administradores, directores, gerentes y apoderados con facultades de administración, o documento de valor equivalente si se tratase de extranjeros.

c) Memoria sobre la experiencia profesional y de los medios humanos y técnicos con que se pretende contar para el ejercicio de la actividad.

d) Copia legitimada del Código de Identificación Fiscal.

e) Declaración de los socios accionistas de no participar o poseer más de cinco empresas explotadoras del juego del bingo en el ámbito de la Región de Murcia.

5. Cuando el solicitante sea una persona física acompañará los siguientes documentos:

a) Certificado negativo del Registro de Penados y Rebeldes, junto con la declaración complementaria a que se refiere la Ley 68/1980, de 1 de diciembre del interesado, directores, gerentes y apoderados con facultades de administración o documento de valor equivalente si se tratase de extranjeros.

b) Memoria sobre la experiencia profesional y de los medios humanos y técnicos con que se pretende contar para el ejercicio de la actividad.

c) Copia legitimada del Código de Identificación Fiscal.

d) Declaración del interesado de no participar o poseer más de cinco empresas explotadoras del juego del bingo en el ámbito de la Región de Murcia.

e) Declaración del Impuesto sobre el Patrimonio de las Personas Físicas.

6. Presentada la solicitud y documentación anexa, así como la información complementaria que pueda ser requerida, la Consejería de Economía y Hacienda recabará los siguientes informes:

a) Del Ayuntamiento del municipio afectado sobre la conveniencia o no de la instalación del establecimiento, la conformidad de su localización a los usos señalados en la zona por el ordenamiento urbanístico, así como de la información pública de los vecinos que vivan a menos de cien metros del perímetro exterior de las fincas o inmuebles donde se pretende la instalación, que se abrirá por un plazo de quince días.

b) De la Delegación del Gobierno en Murcia sobre materias de seguridad pública.

c) De la Comisión del Juego y Apuestas de la Región de Murcia.

Los informes no serán vinculantes a excepción del contemplado en el apartado b) y deberán ser emitidos en el plazo de treinta días, reputándose como favorables transcurrido dicho plazo sin recibir contestación.

Artículo 9. Resolución de la autorización de instalación.

1. El expediente será tramitado y resuelto por la Consejería de Economía y Hacienda, que evaluará la solicitud, documentos aportados y demás información requerida.

2. En el supuesto de ser concedida la autorización, el titular deberá efectuar las obras en los locales conforme a los proyectos aportados en un plazo no superior a un año así como solicitar la inscripción del titular en el Registro General del Juego de la Región de Murcia, modalidad de Salas de Bingo, y la autorización de funcionamiento de la sala. En caso contrario quedará sin efecto la autorización de instalación concedida, salvo causa o circunstancia excepcional que, apreciada por la Consejería de Economía y Hacienda, obligara a la ampliación del plazo anteriormente indicado.

3. La autorización de instalación tendrá carácter transmisible con las siguientes condiciones:

a) El receptor deberá cumplir los requisitos exigidos en los artículos 5, 6 ó 7 de este Reglamento.

b) Además de la documentación contemplada en el artículo 8.2, 3 ó 4, deberá acompañar el documento público que protocolice la transmisión o cesión.

c) Deberá mantenerse el mismo proyecto presentado por el transmitente o cedente contemplado en el apartado 2.c) de este artículo.

Artículo 10. Autorización de funcionamiento.

1. La autorización de funcionamiento que se cita en el artículo anterior, se solicitará, al menos con veinte días de antelación a la fecha prevista para la apertura de la sala, acompañando los siguientes documentos:

a) Licencia municipal de apertura, o, en su defecto, copia de su solicitud acompañada por certificación de técnico competente y visada por el colegio profesional, en la que conste que el local y sus instalaciones cumplen con todos los requisitos exigidos para su concesión.

b) Relación del personal que haya de prestar servicios en la sala, acompañada de fotocopias

compulsadas de los respectivos contratos de trabajo y de sus acreditaciones personales, con especificación de los puestos de trabajo.

c) Documento acreditativo de haber constituido la fianza a que se refiere el artículo 19 de este Reglamento.

d) Certificación de obra acabada y de que las obras e instalaciones realizadas se corresponden exactamente con el proyecto básico por el que se concedió la autorización de instalación.

e) En su caso, copia legitimada del contrato de gestión por empresa de servicios.

2. La Consejería de Economía y Hacienda girará visita de inspección al local, a fin de comprobar su correspondencia con el proyecto aprobado, instalación de medidas de seguridad, colocación de las mesas, capacidad máxima y funcionamiento de los aparatos de juego y sistemas de control.

3. Si del examen de los documentos presentados y de la inspección realizada se desprendiera el cumplimiento de todos los requisitos exigidos, la Consejería de Economía y Hacienda extenderá la oportuna autorización de funcionamiento procediendo a la inscripción del titular en el Registro General del Juego, modalidad de salas de bingo.

4. Podrá denegarse la autorización de funcionamiento por no subsanar algún defecto en el plazo otorgado al efecto, procediéndose, en este caso, a dejar sin efecto la autorización de instalación concedida.

Artículo 11. Vigencia, caducidad o extinción de las autorizaciones.

1. Las inscripciones en el Registro y las autorizaciones de funcionamiento tendrán carácter temporal y su validez máxima no podrá exceder de diez años, contados a partir de la fecha de su concesión, si bien podrán renovarse por períodos de igual duración con las condiciones previstas en el artículo 12 de este Reglamento.

2. Se producirá la caducidad o extinción de las autorizaciones de instalación y funcionamiento en los siguientes casos:

a) Por renuncia del titular manifestada por escrito a la Consejería de Economía y Hacienda. En el supuesto de que la gestión de la sala la lleve a cabo una empresa de servicios, la renuncia deberá ser suscrita por ésta y el titular.

b) Por disolución de la empresa o entidad titular.

c) Por el transcurso del plazo de validez sin haber solicitado y concedido su renovación en tiempo y forma.

d) Por pérdida de la disponibilidad legal o de hecho del local donde esté ubicada la sala.

e) Cuando la sala permaneciese cerrada por más de treinta días consecutivos sin previa autorización, salvo que el período de funcionamiento de la misma se limitase a una temporada concreta o concurriesen causas o circunstancias excepcionales apreciadas por la Consejería de Economía y Hacienda.

f) Como consecuencia de expediente sancionador en materia de juego cuya resolución conlleve la cancelación o revocación de la autorización.

g) Por no haber procedido a la reposición de la fianza en los términos previstos en el artículo 19 de este Reglamento.

✐ Ap. 2 modificado por art. 2.1 de Decreto 13/1999, de 18 marzo.

Artículo 12. Renovación de las autorizaciones.

1. Dos meses antes, como mínimo, de la fecha de expiración de cada plazo de vigencia de la autorización, el titular habrá de instar de la Consejería de Economía y Hacienda su renovación.

A la solicitud deberá acompañarse la siguiente documentación:

a) Certificación expedida por técnico competente y visada por el Colegio Oficial correspondiente, acreditativa de que las instalaciones se mantienen en las condiciones exigidas para la obtención de la licencia municipal de apertura.

b) Los titulares que no sean propietarios de los locales, elementos e instalaciones necesarios para el desarrollo de la actividad, acreditarán mediante documento público la disponibilidad de los mismos y por un plazo igual o superior al período de renovación solicitado.

✐ Ap. 1 modificado por art. 2.1 de Decreto 13/1999, de 18 marzo.

2. La denegación de la solicitud habrá de ser motivada y previa audiencia al interesado, que sólo podrá acordarse cuando exista alguno de los siguientes motivos:

a) La concurrencia de alguna de las causas que, conforme a lo dispuesto en el Título V de la

Ley Reguladora del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Murcia, den lugar a la revocación o a la suspensión de la autorización.

b) La reiteración en el descuido manifiesto en la conservación de las instalaciones así como la negligencia notoria en la llevanza de la Sala.

c) Haber sido sancionado el titular al menos por dos veces, con sanciones pecuniarias que excedan cada una de ellas de 1.000.000 de pesetas.

d) No encontrarse el titular al corriente de pago de sus obligaciones tributarias.

Artículo 13. Modificaciones.

1. Requerirán autorización de la Consejería de Hacienda las modificaciones del expediente de autorización que impliquen:

a) Los cambios de ubicación de la sala.

b) Las obras de reforma y mantenimiento de la sala cuando se cambie la configuración de ésta o afecten a la ampliación o disminución de la superficie útil, o se modifiquen las condiciones sustanciales de seguridad.

c) La suspensión del funcionamiento de la sala por un período superior a treinta días.

d) La modificación del régimen de gestión del juego, de gestión propia a gestión concertada con una empresa de servicios, y la sustitución de empresa de servicios.

e) La implantación de alguna nueva modalidad del juego del bingo, no prevista en la autorización de instalación.

En los supuestos previstos en las letras a), b) y c) se requerirá informe de la Comisión del Juego y Apuestas de la Región de Murcia.

✐ Ap. 1 modificado por art. 2.1 de Decreto 13/1999, de 18 marzo.

2. Requerirán comunicación a la Dirección General de Tributos:

a) Los cambios que se produzcan, en su caso, en la composición de la junta directiva o consejo de administración de la entidad o empresa titular de la sala de bingo, debiendo presentar certificado negativo del Registro Central de Penados y Rebeldes de los nuevos miembros.

b) Las alteraciones que se produzcan en las plantillas del personal al servicio de la sala, debiendo aportar la documentación exigida en el artículo 10.1.b) de este Reglamento.

c) Los cambios de maquinaria relacionados con el desarrollo del juego.

d) Cambio de titularidad de las acciones en el supuesto de sociedades.

3. La autorización de funcionamiento podrá transmitirse a título gratuito u oneroso, debiendo reunir los siguientes requisitos:

a) La autorización deberá llevar vigente, al menos, seis años.

b) Tanto el transmitente como el adquirente deberán encontrarse al corriente del pago de todas sus obligaciones tributarias.

c) El transmitente y el adquirente no podrán encontrarse incursos en procedimiento sancionador en materia de casinos, juegos y apuestas.

d) El adquirente deberá reunir todos los requisitos exigidos para el otorgamiento de las autorizaciones de instalación y de funcionamiento de Salas de Bingo recogidos en el presente Reglamento.

e) La transmisión deberá formalizarse por medio de escritura pública.

✐ Ap. 3 renumerado por art. 2.3 de Decreto 171/2003, de 7 noviembre. Su anterior numeración era ap. 4.
Ap. 4 suprimido por art. 2.3 de Decreto 171/2003, de 7 noviembre.

CAPÍTULO IV

Tramitación, vigencia y renovación de las empresas de servicios

Artículo 14. Solicitud y tramitación.

1. Las sociedades mercantiles y empresas individuales a que se refiere el artículo 7, que cumplan los requisitos y condiciones especificados en el mismo y deseen la autorización como empresas de servicios, podrán solicitar la misma de la Dirección General de Tributos, mediante escrito ajustado a los requisitos de la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

✐ Ap. 1 modificado por art. 2.1 de Decreto 13/1999, de 18 marzo.

2. Al escrito de la solicitud deberá acompañarse los siguientes documentos:

a) Documento acreditativo de la representación que ostenta quien suscribe la solicitud, en alguna de las formas previstas por la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

b) Copia o testimonio de la escritura de constitución de la sociedad, en la que constará el nombre y apellidos de los socios, con la cuota de participación de los mismos, y copia de los estatutos.

c) Certificado del Registro Central de Penados y Rebeldes, junto con la declaración complementaria a que se refiere la Ley 68/1980, de 1 de diciembre, de los socios de la mercantil.

d) Copia legitimada del Código de Identificación Fiscal.

e) Declaración de los socios y accionistas de no participar o poseer más de cinco empresas explotadoras del juego del bingo en el ámbito de la Región de Murcia.

Artículo 15. Resolución, inscripción y modificaciones.

1. Una vez presentada la solicitud, la documentación requerida y realizadas las informaciones y comprobaciones que se estimen necesarias, la Dirección General de Tributos procederá a dictar la resolución correspondiente.

✐ Ap. 1 modificado por art. 2.1 de Decreto 13/1999, de 18 marzo.

2. Si la resolución fuese favorable, se procederá a la inscripción de la sociedad en el Registro General de Juego, modalidad de empresas de servicios.

3. Requerirán comunicación a la Dirección General de Tributos la transmisión de las acciones, la suscripción de contratos de gestión con sociedades titulares de salas de bingo y las ampliaciones de capital social.

Artículo 16. Vigencia y renovación.

1. Las inscripciones en el Registro tendrán carácter temporal y su validez máxima no podrá exceder de diez años, contados a partir de su inscripción, si bien podrán renovarse por períodos de igual duración.

2. La solicitud de renovación se formalizará con dos meses, al menos, de antelación a la fecha de expiración de la inscripción, acompañando a la misma declaración suscrita por representante legitimado en la que se hagan constar los siguientes extremos:

a) Especificación de los datos del expediente original que hubiesen experimentado variación.

b) Número y nombre de las salas que gestiona.

c) Memoria explicativa de las actividades de la sociedad durante el período de vigencia de la inscripción.

3. La Dirección General de Tributos, previo examen y comprobación de la solicitud y documentación anexa, procederá a adoptar la resolución pertinente.

✐ Ap. 3 modificado por art. 2.1 de Decreto 13/1999, de 18 marzo.

Artículo 17. Extinción y caducidad de la autorización.

La Dirección General de Tributos deberá declarar la extinción o caducidad de las autorizaciones e inscripciones de empresas de Servicios cuando concurra alguna de las circunstancias previstas en el apartado 2 del artículo 11 del presente Reglamento.

✐ Modificado por art. 2.1 de Decreto 13/1999, de 18 marzo.

Artículo 18. Régimen jurídico de la empresa de servicios.

1. El contrato de prestación de servicios técnicos formulado entre la entidad titular de la sala y la empresa de servicios para la gestión y funcionamiento de aquélla en ningún caso comportará la cesión de la titularidad de la explotación.

2. Mediante aquél contrato la empresa de servicios asumirá la dirección técnica del funcionamiento de la sala, la contratación a su cargo del personal de juego necesario, el mantenimiento y correcto funcionamiento de la sala y sus instalaciones, así como todas y cuantas responsabilidades se deriven de la organización, explotación y funcionamiento del juego.

CAPÍTULO V

De las garantías

Artículo 19. Fianzas.

1. Con carácter previo a la solicitud de la autorización de funcionamiento a que se refiere el

artículo 10 de este Reglamento, deberá constituirse una fianza cuya cuantía será de 12 millones de pesetas. En el caso de que la gestión de la sala la lleve a cabo una empresa de servicios, esta fianza corresponderá constituirla al 50% entre dicha empresa y el titular.

2. La fianza deberá constituirse a disposición de la Consejería de Economía y Hacienda, por el titular de la autorización de instalación, o por la empresa de servicios que gestione la sala de bingo.

3. La fianza podrá constituirse en metálico, por aval bancario, póliza de caución o crédito o de sociedades de garantía recíproca y deberá mantenerse en constante vigencia y por la totalidad de su importe durante todo el período de validez de la autorización. Cuando la fianza se preste mediante aval, no se podrá utilizar el beneficio de excusión a que se refieren los artículos 1830 y concordantes del Código Civil.

4. La fianza quedará afecta al pago forzoso de las sanciones pecuniarias que los órganos competentes impongan al titular de la sala, o a la empresa de servicios, así como de los tributos que deban ser abonados como consecuencia de la explotación de la sala de bingo.

5. Si se produjese la disminución de la cuantía de la fianza, el titular que hubiere constituido la misma dispondrá de un plazo máximo de un mes para completarla en la cuantía obligatoria. De no cumplirse lo anterior, se producirá la cancelación de la inscripción así como la revocación de la autorización de funcionamiento.

6. Desaparecidas las causas que motivaron su constitución, podrá solicitarse su devolución.

TÍTULO II

DE LAS SALAS, DEL PERSONAL Y DEL DESARROLLO DE LAS PARTIDAS

CAPÍTULO I

De las Salas

Artículo 20. Condiciones de los locales.

1. Los locales destinados a salas de bingo habrán de estar dispuestos de forma que las extracciones de bolas sean visibles por todos los participantes, bien directamente o bien mediante el empleo de monitores, y de manera que se garantice la simultaneidad de la visión y la posibilidad de cantar los premios por los jugadores.

2. Los locales destinados a la práctica del juego del bingo y sus instalaciones habrán de reunir las condiciones técnicas y de seguridad que, con carácter general, establece el ordenamiento jurídico para los locales de amplia concurrencia.

3. Será preceptivo, en todo caso, la existencia en dichos locales de un sistema de televisión en circuito cerrado y de un sistema acústico suficiente para garantizar la plena difusión del desarrollo de las partidas de juego.

4. Las salas de bingo no podrán admitir un número de visitantes, sean o no jugadores, que exceda del aforo máximo señalado en las autorizaciones de instalación y de funcionamiento.

Artículo 21. Localización.

1. Las entidades reguladas en el artículo 5 del presente Reglamento podrán instalar las salas de bingo en locales distintos a aquel en que se ubique su sede social, pero siempre dentro del mismo municipio; las reguladas en el apartado 2 del artículo 6 sólo podrán instalarse en el mismo edificio donde radique el establecimiento hotelero o en cualquier local del complejo inmobiliario.

2. No podrá autorizarse la instalación y funcionamiento de salas de bingo que se encuentren ubicadas en un radio inferior a 1.500 metros de otra ya existente.

✐ Ap. 2 modificado por art. 2.4 de Decreto 171/2003, de 7 noviembre.

Artículo 22. Clasificación de las salas.

1. Las salas de bingo no podrán tener un aforo inferior a 100 personas ni superior a 500 personas.

2. Se clasificarán, según su aforo, en las siguientes categorías:

– De tercera categoría: De 100 a 150 jugadores.

– De segunda categoría: de 151 a 250 jugadores.

– De primera categoría: de 251 a 500 jugadores.

Artículo 23. Requisitos generales del personal.

Todo el personal que preste servicios en las salas de bingo, y tenga vinculación con la actividad del desarrollo del juego, deberá reunir los siguientes requisitos:

a) Ser mayor de edad.

b) Estar en posesión de la acreditación a que se refiere el artículo 27.

Artículo 24. Puestos de trabajo.

1. A los efectos de este Reglamento y sin perjuicio de la normativa laboral, el personal al servicio de las salas de bingo se clasificará en dos categorías:

a) Técnicos de juego.

b) Personal de sala.

Son técnicos de juego quienes desempeñen las funciones de cajero, jefe de mesa y jefe de sala.

Es personal de sala quien desempeñe los trabajos de admisión y control, locutor-vendedor y auxiliar de sala.

2. El personal citado en el punto anterior podrá desempeñar, con carácter transitorio, funciones encomendadas a otros puestos de trabajo distintos al que ocupe.

Artículo 25. Plantillas de personal.

Las plantillas mínimas de personal contratado estarán en función de la categoría de la sala con arreglo a la siguiente escala:

1. Las salas de tercera categoría deberán poseer dos empleados de la categoría a) y cuatro de la categoría b).

2. Las salas de segunda categoría deberán poseer tres empleados de la categoría a) y siete de la categoría b).

3. Las salas de primera categoría deberán poseer tres empleados de la categoría a) y once de la categoría b).

✐ Modificado por art. 2.5 de Decreto 171/2003, de 7 noviembre.

Artículo 26. Gratificaciones voluntarias de los clientes.

Las propinas o gratificaciones que entreguen voluntariamente los jugadores serán depositadas en una caja que reúna garantías de seguridad para evitar su manipulación. Al finalizar la jornada laboral, la caja será abierta por el representante elegido por los trabajadores y tras el recuento, se anotará su importe en un libro habilitado al efecto, distribuyéndose entre los trabajadores en la forma en que fije la mayoría de éstos. Esta forma deberá ser autorizada por la entidad o sociedad que gestione la sala, pudiendo reservarse ésta la admisión de propinas.

Artículo 27. Documentos profesionales.

1. El personal al servicio de las salas de bingo con funciones relacionadas con el desarrollo del juego deberá estar en posesión del correspondiente documento profesional expedido por la Dirección General de Tributos, de acuerdo con las categorías contempladas en el artículo 24 de este Reglamento.

✐ Ap. 1 modificado por art. 2.1 de Decreto 13/1999, de 18 marzo.

2. El documento profesional tendrá una validez de 10 años.

Artículo 28. Prohibiciones.

1. El personal al servicio de la sala de bingo no podrá, en ningún caso, participar en el juego directamente o mediante terceras personas, conceder préstamos a los jugadores y consumir bebidas alcohólicas durante las horas de servicio.

2. De igual forma, no podrán participar como jugadores el titular, los directivos y accionistas de las sociedades titulares o de servicios así como sus cónyuges, ascendientes y descendientes hasta el primer grado de consanguinidad o afinidad en las salas de bingo gestionadas y explotadas por los mismos.

3. Las empresas de servicios a que se refiere el artículo 7 del presente Reglamento no podrán tener a su servicio personas que formen parte de las juntas directivas o consejos de dirección de las entidades titulares de la sala de bingo que gestionen.

CAPÍTULO II

Del desarrollo y control de las partidas

Artículo 29. Admisión de jugadores.

1. La entrada a las salas de bingo estará prohibida a:

a) Los menores de edad.

b) Las personas que den muestras evidentes de hallarse en estado de embriaguez o intoxicación, o de sufrir enfermedad mental, o cualquier otra circunstancia por la que razonablemente se deduzca que puedan perturbar el orden, la tranquilidad o el desarrollo del juego. De igual forma, podrán ser requeridos para abandonar la sala las personas que, aún no constando antecedentes de las mismas, produzcan perturbaciones en la sala de bingo o cometan irregularidades en la práctica de los juegos. Estas expulsiones serán comunicadas de inmediato a la Dirección General de Tributos. Las personas que consideren que su expulsión o prohibición de entrada a la sala del bingo es injustificada, podrán presentar la correspondiente reclamación ante el órgano mencionado.

c) Los que por decisión judicial hayan sido declarados incapaces, pródigos o culpables de quiebras fraudulentas, en tanto no sean rehabilitados, así como también los que se encuentren en situación de libertad condicional o sometidos al cumplimiento de medidas de seguridad. La infracción de esta prohibición sólo será sancionable en el supuesto de que la decisión judicial haya sido notificada.

d) Las personas que pretendan entrar portando armas u objetos que puedan utilizarse como tales.

e) Las personas que lo tuvieran prohibido expresamente por resolución como consecuencia de expediente instruido al efecto y que se encuentren incluidas en el Listado de Prohibidos.

2. La Dirección General de Tributos, previa la tramitación del oportuno expediente, incluirá en el Listado de Prohibidos a:

a) Los que voluntariamente lo soliciten.

Esta prohibición tiene carácter reservado y su levantamiento se tramitará en la misma forma que su inclusión.

b) Las personas respecto de las cuales, los titulares o, en su caso, las empresas de servicios, hayan solicitado su inclusión por razones fundadas, tras evacuar el trámite de audiencia al interesado.

✐ Ap. 2 modificado por art. 2.1 de Decreto 13/1999, de 18 marzo.

3. Los titulares de las salas de bingo así como las empresas de servicios, podrán solicitar la concesión de reserva del derecho de admisión, con especificación concreta y pormenorizada de los requisitos a las que aquéllas condicionan la citada reserva, que en ningún caso tendrán carácter discriminatorio o lesivo de los derechos fundamentales de las personas.

Artículo 30. Disposiciones generales sobre la celebración de las partidas.

Las partidas del juego del bingo sólo podrán realizarse en salas de bingo previamente autorizadas y se celebrarán en la forma regulada en el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Región de Murcia, con los elementos materiales, premios y horario siguientes:

a) Cartones: El juego del bingo sólo podrá practicarse con cartones según modelo homologado y estarán fabricados en un material que permita que sean marcados por los jugadores, siendo válidos tan sólo para una partida.

Los cartones deben ser pagados por los jugadores en dinero efectivo o tarjetas monedero, quedando prohibida su entrega a cuenta o su abono mediante cheque o cualquier otro medio de pago, así como la práctica de operaciones de crédito a los jugadores.

✐ Letra a) modificada por art. 2 de Decreto 139/2000, de 22 diciembre.

b) Aparato de extracción y bolas de juego: En todas las salas deberá existir un aparato neumático de extracción de bolas que deberá estar previamente homologado. Se considerarán incluidos en el aparato todos los accesorios que sean necesarios para el movimiento, extracción aleatoria y colocación de las bolas extraídas.

Además del aparato con el que habitualmente se realice el sorteo, deberá existir en cada sala otro de reserva, del mismo o distinto tipo, para la finalización de las partidas en caso de avería del primero.

El juego de bolas estará compuesto por 90 unidades y deberá estar homologado. En todo caso, el número de cada bola deberá ser fácilmente visible en cada extracción, a cuyos efectos las bolas deberán llevar impreso de forma indeleble el número que corresponda.

El juego de bolas será sustituido cuando se alcance el número de partidas que certifique el fabri-

cante de acuerdo con las condiciones de homologación, o en el momento en el que se observe que alguna de las bolas no está en perfectas condiciones.

✐ Letra b) modificada por art. 2.Seis de Decreto 171/2003, de 7 noviembre.

c) Megafonía y circuito cerrado de televisión: Toda la sala deberá estar dotada de una instalación de sonido que facilite la perfecta audición del desarrollo de cada partida por parte de los jugadores.

Asimismo será obligatoria la existencia de un circuito cerrado de televisión que posibilite el conocimiento por los jugadores de las bolas que vayan siendo extraídas durante la partida. Para ello, una cámara enfocará permanentemente el lugar de salida de aquéllas y la imagen será recogida por los distintos monitores, distribuidos en la sala en número suficiente para asegurar la perfecta visibilidad por todos los jugadores.

d) Paneles informativos: Será obligatoria la existencia, en cada sala y en número suficiente para garantizar su visualización por cualquier jugador desde su puesto de juego, de paneles o pantallas donde se irán recogiendo los números a medida de que vayan siendo extraídos y cantados, los premios de línea y bingo, así como, en su caso, los correspondientes a la modalidad de Prima, Bingo Extra y el número de extracciones necesario para la obtención de este último.

✐ Letra d) modificada por art. 2.6 de Decreto 171/2003, de 7 noviembre.

e) Premios: La cantidad a distribuir en premios en cada partida consistirá en el 68 por 100 del valor facial de los cartones vendidos, correspondiendo el 8 por 100 a la línea, el 55 por 100 al bingo, el 2 por 100 al bingo extra y el 3 por 100 al bingo prima. El pago de los premios se efectuará en metálico o en cheque.

✐ Letra e) modificada por art. 2.6 de Decreto 171/2003, de 7 noviembre.

f) Horario: El horario general de apertura de las salas de bingo será a partir de las once horas y el de cierre a las tres y treinta minutos, excepto los viernes, sábados, domingos y vísperas de festivos que será a las cuatro horas. Dentro de esta banda, la sociedad o entidad titular fijará el horario efectivo que deberá ser comunicado a la Dirección General de Tributos.

✐ Letra f) modificada por art. 2 de Decreto 139/2000, de 22 diciembre.

Las homologaciones de los elementos materiales citados en este artículo, lo serán por la Consejería de Hacienda de forma directa o por convalidación de las llevadas a cabo por otras Administraciones competentes.

Artículo 31. Control de admisión.

1. Todas las salas de bingo dispondrán de un servicio de admisión que controlará el acceso a la sala de bingo de todos los jugadores o visitantes.

2. Dicho servicio de admisión abrirá a cada visitante, en su primera asistencia a la sala de bingo, una ficha en la que deberán figurar los siguientes datos: nombre y apellidos, número del documento nacional de identidad o documento equivalente, fecha de nacimiento y la fecha de la visita.

3. El servicio de admisión exigirá a todos los visitantes, antes de franquearles el acceso a la sala, la exhibición del Documento Nacional de Identidad o documento equivalente, salvo que los datos y fotografía consten en el soporte informático de la sala mediante grabación digital del Documento Nacional de Identidad, registro dactilar u otro medio que pueda ser comprobado debidamente, procediendo a anotar la fecha de la visita en su ficha personal.

La Dirección General de Tributos facilitará en soporte informático el Listado de Prohibidos así como sus actualizaciones; y las funciones de control de admisión se realizarán mediante estos soportes que, en cualquier caso, deberán garantizar la obtención y conservación de los datos sobre asistencia de visitantes a las salas de acuerdo con la legislación de protección de datos, así como el correcto control del Listado de Prohibidos.

Estas fichas personales tendrán carácter reservado y sólo podrán ser reveladas por el titular previa autorización de la Consejería de Hacienda, a requerimiento de los servicios de inspección y control del juego o por mandato judicial.

✐ Ap. 3 modificado por art. 2.7 de Decreto 171/2003, de 7 noviembre.

Artículo 32. Libro de actas de partidas de juego.

1. El desarrollo de cada sesión se irá reflejando en un acta que se redactará partida por partida, simultáneamente a la realización de cada una de éstas, no pudiendo, en cualquier caso, comenzar la extracción de las bolas mientras no hayan sido consignados en el acta dichos datos.

2. Las actas se extenderán por sistemas informáticos y en ellas se harán constar la diligencia de comienzo de la sesión, la fecha y la firma de los componentes de la mesa de control, insertándose a continuación por cada partida los siguientes datos: número de orden de la partida, valor facial de los

cartones, serie o series, número de cartones vendidos, cantidad total recaudada, cantidades correspondientes a los premios establecidos y su dotación. Al terminar la sesión se extenderá la diligencia de cierre, que firmarán los componentes de la mesa.

✐ Ap. 2 modificado por art. 2.8 de Decreto 171/2003, de 7 noviembre.

3. También se harán constar en el acta, mediante diligencias diferenciadas, las incidencias que se hubieran producido durante el desarrollo de las partidas.

4. De las actas se hará, cuando menos, una copia para los servicios de control e inspección del juego, que podrán recabar su exhibición o envío.

5. La custodia de las actas se extenderá por un período de cinco años. Los cartones premiados correspondientes a partidas en las que no se hayan plasmado incidencias se conservarán durante un período de tres meses y los que contengan incidencias por un período de cinco años, procediéndose entonces a su destrucción.

✐ Ap. 5 modificado por art. 2 de Decreto 139/2000, de 22 diciembre.

Artículo 33. Sistema de archivo y verificación de partidas.

1. Todas las salas de bingo autorizadas y en funcionamiento, deberán disponer de un sistema informático previamente homologado conectado a la mesa de control, que recogerá todos los datos e incidencias que se produzcan en cada partida y especialmente los indicados en el apartado 2 del artículo anterior, además de la hora de inicio de cada partida, el orden correlativo de extracción de las bolas con sus respectivos números, el número de aparatos auxiliares para la práctica del juego que se utilizan en cada partida y el número de cartones que juega cada aparato auxiliar.

2. El sistema informático antes mencionado recogerá la información aludida de los tres últimos meses, como mínimo, y a dicha información sólo podrán tener acceso el titular de la sala o, en su caso, la empresa de servicios así como los órganos de gestión, control e inspección del juego de la Consejería de Economía y Hacienda.

3. En los casos de avería se efectuará la diligencia correspondiente en el libro de actas habilitado al efecto, indicando la partida y hora en que se ha producido la avería; dicha diligencia deberá estar firmada por el cajero, el jefe de sala y el locutor-vendedor que anunciaba los números en dicha partida, reanudándose el desarrollo del juego y anotándose en el libro de actas las partidas que se celebren, con indicación de los datos que se señalan en el apartado 1 de este artículo.

Artículo 34. Libro de Inspección y Reclamaciones.

1. En todas las salas de bingo existirá un Libro de Inspección y Reclamaciones foliado, que será sellado y diligenciado por la Dirección General de Tributos.

2. Las reclamaciones de los jugadores se formularán en el mencionado Libro de Inspección y Reclamaciones, suscribiéndose por el interesado y el jefe de sala.

De igual forma, los servicios de control e inspección del juego harán constar en el citado libro las diligencias a que hubiera lugar como consecuencia de las visitas que efectúen a la sala de bingo.

✐ Ap. 2 modificado por art. 2.1 de Decreto 13/1999, de 18 marzo.

3. Las reclamaciones que formulen los jugadores se remitirán, dentro de los dos días hábiles siguientes, a la Dirección General de Tributos.

TÍTULO III

RÉGIMEN SANCIONADOR

CAPÍTULO I

Infracciones y sanciones

Artículo 35. Infracciones administrativas.

1. Son infracciones administrativas en materia del juego del bingo las tipificadas en la Ley 2/1995 de 15 de marzo, Reguladora de Juego y Apuestas de la Región de Murcia y las especificadas en el presente Reglamento.

2. Estas infracciones se clasifican en faltas muy graves, graves y leves.

Artículo 36. Faltas muy graves.

Son faltas muy graves:

a) La explotación de salas de bingo sin las preceptivas autorizaciones de instalación y de funcionamiento.

b) La cesión por cualquier título de las autorizaciones otorgadas sin cumplir las condiciones o requisitos exigidos.

c) El empleo de cartones distintos a los homologados.

d) La manipulación del juego del bingo en perjuicio de los jugadores.

e) La participación como jugadores, directa o por medio de terceras personas, del titular, del personal empleado, directivo y accionistas de las empresas o entidades, así como la de sus cónyuges, ascendientes y descendientes en primer grado de consanguinidad o afinidad en la sala o salas de bingo que gestionen o exploten dichas empresas o entidades.

f) La concesión de préstamos a los jugadores o apostantes.

g) El impago total o parcial a los jugadores o apostantes de las cantidades con que hubieran sido premiados.

h) Obtener las correspondientes autorizaciones mediante la aportación de datos o documentos no conformes con la realidad.

i) La negativa u obstrucción a la actuación inspectora de control y vigilancia realizada por agentes de la autoridad, así como por los funcionarios y órganos encargados o habilitados específicamente para el ejercicio de tales funciones.

j) La venta de cartones por personas distintas a las autorizadas o por precio distinto al valor facial de los mismos.

k) Permitir o consentir la gestión y explotación del juego del bingo en locales o por personal no autorizado.

l) La fabricación, comercialización y venta de elementos para la práctica del juego del bingo sin poseer la correspondiente homologación o incumpliendo los requisitos y condiciones establecidos en la misma.

Artículo 37. Faltas graves.

Son faltas graves:

a) Permitir la práctica del juego del bingo, así como el acceso a los locales o salas autorizadas, a personas que lo tengan prohibido.

b) Efectuar publicidad del juego del bingo o de los locales o establecimientos en que éste se practique al margen de los límites fijados en la Ley Reguladora del Juego y Apuestas de la Región de Murcia y en este Reglamento.

c) La inexistencia de las medidas de seguridad de las salas de bingo exigidas en las autorizaciones de instalación y de funcionamiento o el mal funcionamiento de las mismas.

d) No facilitar a los órganos de la Administración competente la información requerida para un adecuado control de la actividad del juego del bingo.

e) La admisión de un número de jugadores que exceda del aforo máximo autorizado para la sala.

f) Carecer o llevar incorrectamente los libros o registros exigidos en el presente Reglamento.

Artículo 38. Faltas leves.

Son faltas leves:

a) La no acreditación de poseer la plantilla mínima establecida en el presente Reglamento.

b) No poseer un juego completo de recambio de bolas y un aparato de extracción adicional o de reserva para los casos de averías.

c) La prestación de servicios por personal sin la oportuna acreditación profesional.

d) Solicitar propinas a los jugadores por parte del personal de juego, o aceptar éstas a título personal, o en su caso aceptar propinas de los jugadores cuando estén expresamente prohibidas.

e) Permitir la entrada a la sala de nuevos jugadores o visitantes durante el desarrollo de la partida.

f) La no conservación de los cartones premiados, en unión del acta de la sesión durante el período establecido en el presente Reglamento.

g) La negativa a recoger en el libro habilitado al efecto las reclamaciones que deseen formular los jugadores o empleados de la sala.

h) La falta de visibilidad, por parte de los jugadores, de los paneles y, las bolas en pantallas o monitores.

i) La transferencia de acciones en el capital social sin la preceptiva comunicación.

k) En general, el incumplimiento de los requisitos o prohibiciones establecidos en el presente Reglamento siempre que no tengan la consideración de infracción grave o muy grave.

Artículo 39. Sanciones.

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 29 de la Ley 2/1995, de 15 de marzo, Reguladora del Juego y Apuestas de la Región de Murcia, las infracciones serán sancionadas de la siguiente forma:

1. Las infracciones calificadas como muy graves:

En todo caso, con multa de hasta 50 millones de pesetas por el Consejero de Economía y Hacienda y de 50.000.001 a 100.000.000 de pesetas por el Consejo de Gobierno de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

Potestativamente, en atención a las circunstancias que concurran y a la trascendencia de la acción, con:

a) Suspensión, cancelación temporal o revocación definitiva de la autorización para la celebración, organización o explotación del juego.

b) Clausura, inhabilitación temporal o definitiva de la sala donde se lleve a cabo la celebración, organización o explotación del juego.

c) La inhabilitación temporal hasta diez años para ser titular de autorización en relación con el juego o para el ejercicio de la profesión, si el autor de la infracción es titular o empleado respectivamente.

2. Las infracciones calificadas como faltas graves:

En todo caso, con multa de hasta 5 millones de pesetas por el Director General de Tributos.

Potestativamente, en atención a las circunstancias que concurran y a la trascendencia de la acción, con:

a) Suspensión o cancelación temporal de la autorización para la celebración, organización o explotación del juego.

b) Inhabilitación temporal de la sala donde se lleve a cabo la celebración, organización o explotación del juego.

c) La inhabilitación temporal hasta cinco años para ser titular de autorización en relación con el juego, o para el ejercicio de la profesión, si el autor de la infracción es empleado.

3. Las infracciones calificadas como faltas leves con:

a) Apercibimiento escrito por el Director General de Tributos.

b) Multa de hasta 500.000 pesetas por el Director General de Tributos.

Sin perjuicio de lo anterior, la comisión de una infracción llevará aparejada, siempre que hubiese existido beneficio ilícito, la restitución a la Administración o a los perjudicados que hubiesen sido identificados de las cantidades que correspondan.

4. Para la graduación de las sanciones, aparte de la calificación de la infracción cometida, se tendrán en cuenta las circunstancias personales o materiales que concurran en los hechos, concretamente la contumacia en la conducta del infractor, la reiteración en la comisión de faltas, la publicidad o notoriedad de los hechos, la trascendencia económica y social de la infracción cometida así como la existencia de fraude al usuario, beneficio ilícito para el infractor o perjuicio a los intereses generales de la comunidad.

5. En todo caso, la comisión de tres faltas leves en el período de un año tendrá la consideración de una falta grave, y la comisión de tres faltas graves en un año o de cinco en dos años tendrá la consideración de falta muy grave.

Artículo 40. Reglas de imputación.

1. Son responsables de las infracciones reguladas en este Reglamento sus autores, sean personas físicas o jurídicas.

2. En el caso de infracciones cometidas por directivos, administradores o, en general, personal empleado, serán responsables solidarios las personas o entidades para quienes aquéllos prestan sus servicios.

CAPÍTULO II

Competencias, procedimiento y facultades de la Administración

Artículo 41. Facultades de la Administración.

1. Cuando existan indicios fundados de comisión de falta grave o muy grave, el órgano que instruye el expediente podrá acordar, como medida cautelar, el cierre de los establecimientos en que se practique el juego, así como el precinto, depósito o incautación de los materiales usados para dicha práctica.

2. Sin perjuicio de lo dispuesto en los artículos anteriores, la Consejería de Economía y Hacienda podrá decomisar, destruir o inutilizar las máquinas o elementos de juego que hayan sido objeto de la infracción.

Asimismo, atendiendo a la naturaleza de la infracción, podrá ordenar el comiso de las apuestas habidas y de los beneficios obtenidos, cuyo importe se ingresará en el Tesoro Regional.

Artículo 42. Competencias.

1. La Dirección General de Tributos será la competente para la incoación e instrucción del expediente.

2. Las sanciones adicionales o accesorias no pecuniarias podrán imponerse por el órgano competente para la imposición de la sanción pecuniaria.

Artículo 43. Procedimiento.

El procedimiento sancionador en las infracciones contempladas en el presente Reglamento, será el regulado por el Real Decreto 1398/1993, de 4 de agosto (BOE de 9 de agosto), que desarrolla el título IX de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, estableciendo el Reglamento del Procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera.

Se autoriza al Consejero de Economía y Hacienda para dictar las disposiciones necesarias para el cumplimiento y desarrollo de lo dispuesto en el presente Reglamento.

Segunda.

El plazo máximo para resolver las autorizaciones establecidas en el presente Reglamento, que sean consecuencia de solicitudes formuladas por los interesados, será de tres meses a contar desde la presentación de aquéllas.

Transcurrido este plazo, se procederá conforme a lo establecido en los artículos 43 y 44 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

Tercera.

En aquellos casos en los que se produzca el cierre de una Sala de Bingo, y existan algunos de los premios acumulados regulados en el presente Reglamento, se actuará de la siguiente forma:

a) Si el cierre se produce por decisión de la Empresa titular, los premios acumulados existentes el último día de funcionamiento de la Sala, de no obtenerse durante las partidas de ese día, se concederán en la última partida que se celebre. Esta circunstancia deberá ser comunicada por el titular a la Dirección General de Tributos, y anunciada con una semana de antelación al cierre de la Sala en sus propias instalaciones.

b) Si el cierre se produce por causas de fuerza mayor o sobrevenidas, el titular de la Sala de Bingo deberá comunicar, en el plazo de quince días desde el cierre, a la Dirección General de Tributos si tiene intención de reanudar la actividad y el plazo para hacerlo, en cuyo caso quedará como depositario de las cantidades existentes en los premios acumulados hasta su reapertura. Si no se produjera esta comunicación, o comunicara la intención de no reanudar la actividad, las cantidades existentes en los premios acumulados deberán ingresarse en el Tesoro Regional en el plazo máximo de quince días. Estas cantidades se aplicarán a obras de carácter benéfico y social.

✐ Añadida por art. 2.2 de Decreto 13/1999, de 18 marzo.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

Las entidades benéficas, deportivas, culturales o turísticas que, a la entrada en vigor de este Reglamento gestionasen directamente sus respectivas salas de bingo, dispondrán de un plazo de seis meses para la constitución de la fianza prevista en el artículo 19 de este Reglamento.

Segunda.

Las empresas de servicios que a la entrada en vigor del presente Reglamento estén gestionando salas de bingo, podrán solicitar a la Consejería de Economía y Hacienda la titularidad de las autorizaciones, siempre que concurra alguna de estas circunstancias:

a) Por renuncia o cesión de la autorización por parte de la entidad titular, así como por extinción o caducidad de la misma.

b) Por extinción, caducidad o denuncia del contrato suscrito entre la entidad titular y la empresa de servicios.

Para el otorgamiento de la nueva autorización, la empresa de servicios solicitante, deberá reunir y cumplimentar todos los requisitos exigidos en el presente Reglamento para las sociedades titulares.

Tercera.

Las autorizaciones vigentes a la fecha de entrada en vigor del presente Reglamento mantendrán su vigencia hasta la fecha de su caducidad. Sus renovaciones se efectuarán conforme a los requisitos y condiciones que establece esta norma.

Cuarta.

Las empresas de servicios dispondrán de un plazo de seis meses desde la entrada en vigor de este Reglamento, para la adaptación a lo previsto en el mismo.

Quinta.

Las sociedades o entidades titulares de salas de bingo y empresas de servicios que no se adapten, dentro de los períodos transitorios establecidos al efecto, a lo dispuesto en este Reglamento serán objeto del correspondiente expediente de caducidad de su respectiva autorización.

n) Navarra

§ 131 DECRETO FORAL 44/2002, DE 25 FEBRERO. APRUEBA EL REGLAMENTO DEL JUEGO DEL BINGO

(BON núm. 43, de 8 abril [LNA 2002, 122])

Varias son las normas de rango reglamentario que regulan el juego del bingo en la Comunidad Foral de Navarra. Así, por Decreto Foral 263/1992, de 30 de julio, se aprobó el Reglamento del Juego del Bingo en desarrollo de la Ley Foral 11/1989, de 27 de junio, del Juego; por Decreto Foral 164/1997, de 23 de junio, se modificó el citado Reglamento y, finalmente, por Decreto Foral 165/1997, de 23 de junio, se reguló la modalidad del bingo acumulado.

Considerando que los mencionados textos normativos constituyen de modo conjunto el marco jurídico reglamentario del juego del bingo, resulta de interés integrar y articular sistemáticamente, en un texto normativo único, todas estas disposiciones reglamentarias que inciden en el régimen jurídico del juego del bingo, superándose de esta manera la dispersión normativa existente.

De otra parte, procede incorporar las modificaciones que resultan necesarias como consecuencia de la próxima introducción del euro, el día 1 de enero de 2002. En este sentido, se establecen las cuantías monetarias en valor euro y se sustituyen las referencias a la moneda nacional por las referencias al euro.

Asimismo, se modifica en parte el régimen aplicable a la modalidad del bingo acumulado, fundamentalmente en lo que respecta al reparto de premios y a la constitución del premio complementario.

El Consejo de Navarra, en su sesión de fecha 28 de enero de 2002, ha emitido dictamen favorable respecto del presente Decreto Foral, al considerar que su contenido se ajusta al ordenamiento jurídico.

En su virtud, a propuesta del Consejero de Presidencia, Justicia e Interior y de conformidad con el acuerdo adoptado por el Gobierno de Navarra en sesión celebrada el día veinticinco de febrero de dos mil dos, decreto:

Artículo único.

Se aprueba el Reglamento del juego del bingo cuyo texto se adjunta como Anexo al presente Decreto Foral.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

Las referencias al material homologado que se contienen en este Decreto Foral se entenderán hechas al material homologado por el Departamento de Presidencia, Justicia e Interior de la Administración de la Comunidad Foral de Navarra o, en su caso, por los organismos competentes de otras Comunidades Autónomas, siempre y cuando dicho material no contravenga lo dispuesto en este Decreto Foral.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Queda derogado el Decreto Foral 263/1992, de 30 de julio, que aprueba el Reglamento del Juego del Bingo, así como su modificación a través del Decreto Foral 164/1997, de 23 de junio, y el Decreto Foral 165/1997, de 23 de junio, que regula la modalidad del bingo acumulado, y cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo dispuesto en el presente Decreto Foral.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se faculta al Consejero de Presidencia, Justicia e Interior para dictar las disposiciones que exija la ejecución y desarrollo de este Decreto Foral.

Segunda.

Este Decreto Foral entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de Navarra».

REGLAMENTO DEL JUEGO DEL BINGO

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES Y RÉGIMEN DE AUTORIZACIÓN

CAPÍTULO I

Ámbito, objeto y régimen jurídico

Artículo 1. Ámbito y objeto.

1. El presente reglamento tiene por objeto la regulación, en el ámbito de la Comunidad Foral de Navarra, del juego del bingo y sus diferentes modalidades, así como las actividades económicas que tengan relación con el mismo.

2. El juego del bingo únicamente tendrá la consideración de simple pasatiempo o recreo, y no quedará sujeto a este reglamento, cuando, practicado con carácter tradicional, familiar o amistoso, se lleve a cabo con sujeción estricta a las siguientes reglas:

a) La decisión de jugar deberá responder a una iniciativa del propio grupo de jugadores y no intervendrán terceros ajenos al mismo, ni en la organización ni en el desarrollo del juego.

b) Se practicará con elementos o materiales artesanales o comercializados, con licencia, en el sector de la juguetería.

c) Las transferencias que, en forma de premios, se produzcan entre los jugadores, serán de escasa importancia económica y, en cualquier caso, no superiores a las que puedan establecerse como límite.

d) La práctica no será objeto de explotación lucrativa por ninguno de los jugadores o por personas ajenas a ellos, ni servirá para financiar servicio o actividad alguna, reintegrándose en los premios de cada partida la totalidad de las cantidades jugadas en la misma.

Artículo 2. Régimen jurídico.

1. La organización, explotación y práctica del juego del bingo se atendrá a las normas contenidas en la Ley Foral 11/1989, de 27 de junio, del Juego, en el presente Reglamento y en cuantas disposiciones de carácter general o complementario sean dictadas o resulten aplicables.

2. Quedan prohibidos los juegos que, con el mismo o distinto nombre, constituyen modalidades del bingo no previstas en las normas mencionadas en el apartado anterior, o se realicen al margen de las autorizaciones, requisitos y condiciones establecidos en dichas normas.

CAPÍTULO II

Normas generales del juego

Artículo 3. Descripción del juego.

1. El juego del bingo es una lotería jugada sobre 90 números del 1 al 90 inclusive, teniendo los jugadores, como instrumento de juego, cartones integrados por quince números distintos entre sí y distribuidos en tres líneas horizontales de cinco números cada una y en nueve columnas verticales, en cualquiera de las cuales puede haber tres, dos o un número, pero sin que nunca haya una columna sin número.

2. Se premiarán las siguientes combinaciones:

Línea. Se entenderá formada la línea cuando hayan sido extraídos todos los números que la integran siempre y cuando no haya resultado premiada ninguna otra línea con los números extraídos anteriormente. La línea podrá ser cualquiera de las tres que forman un cartón: la superior, la central o la inferior.

Bingo.–Se entenderá formado el bingo cuando se hayan extraído todos los números que integran un cartón.

Artículo 4. Elementos.

1. En el juego del bingo serán necesarios los siguientes elementos:

Cartones.–Habrán de ser homologados y estarán necesariamente fabricados en un material que

permita que sean marcados por los jugadores. Los cartones sólo serán válidos para una partida y todos deberán estar seriados y numerados, e indicar, en lugar visible, el valor facial y el número de cartones de la serie a la que pertenece.

Aparato de extracción de bolas y mecanismos accesorios.–El aparato extractor de bolas deberá estar homologado.

Circuito cerrado de televisión.–La sala estará dotada de un sistema de circuito cerrado de televisión con el número de monitores situados estratégicamente y suficiente para garantizar el conocimiento por los jugadores de las bolas que vayan siendo extraídas durante la partida desde cualquier punto de la sala. La cámara enfocará permanentemente el lugar de salida de aquéllas y la imagen será recogida por los distintos monitores distribuidos en la sala.

Paneles informativos.–De igual forma, existirán una o varias pantallas o paneles informativos en los que se irán recogiendo los números a medida que vayan siendo extraídos y cantados y el número total de bolas extraídas. También será preceptiva la existencia de pantallas indicativas de los premios que se obtienen en cada partida.

Instalación de sonido.–La instalación de sonido garantizará la perfecta audición del desarrollo de cada partida, por parte de los jugadores, en toda la sala.

2. No se permitirá la utilización por los jugadores de aparatos auxiliares de cálculo o sistemas informáticos durante el desarrollo de la partida.

Artículo 5. Reglas del juego.

1. Dentro del horario fijado en la normativa correspondiente, la empresa determinará las horas en que efectivamente ha de comenzar y terminar el juego. La celebración de la última partida se anunciará expresamente a los jugadores, y no podrá iniciarse, en ningún caso, después del horario máximo establecido.

Finalizada la venta de cartones, durante el desarrollo de la partida no se permitirá la entrada a la sala de nuevos jugadores o visitantes hasta su finalización.

2. Todas las operaciones necesarias para la realización del juego del bingo habrán de ser efectuadas inexcusablemente a la vista de jugadores y público. Los jugadores podrán formular cuantas peticiones de información o reclamación consideren oportunas, siempre que ello no suponga una interrupción injustificada y extemporánea del juego.

3. Queda prohibido a los componentes de la mesa de control dar conocimiento de la existencia de cartones premiados previamente a su cante.

4. Los elementos, aparatos y mecanismos que incidan directa o indirectamente en el desarrollo y práctica del juego deberán contar con la correspondiente homologación del órgano correspondiente. De igual forma, deberán contar con la correspondiente homologación los elementos de control que elaboren el soporte informático del sistema de verificación y archivo de partidas.

Artículo 6. Desarrollo de las partidas.

1. Antes de iniciarse cada sesión se deberá comprobar el correcto funcionamiento de todo el material e instalaciones de juego que hayan de utilizarse; acto seguido se procederá a la introducción de las bolas en el aparato extractor, pudiendo los jugadores que así lo deseen inspeccionar ambas operaciones. Antes de proceder a la venta de cartones se anunciará la serie o series a vender, el número de cartones de la misma y el valor facial de los mismos; a continuación se iniciará la venta.

2. Tras la operación de venta, el personal de la mesa procederá a la recogida de los cartones sobrantes y a efectuar los cálculos pertinentes. A continuación, dicho personal deberá anunciar el total de cartones vendidos de la serie o series correspondientes, así como el importe de los distintos premios que, en su caso, deban ser abonados en dicha partida, debiendo exponer dicha información en los paneles, marcadores y monitores. Efectuada esta operación, se procederá a anunciar el comienzo de la extracción de las bolas.

3. A partir de ese momento se irán extrayendo sucesivamente las bolas, cuyo número se anunciará a través de los altavoces, mostrándose simultáneamente en los monitores y pantallas de la sala. El juego se interrumpirá cuando algún jugador cante la jugada de línea o bingo en voz alta. Acto seguido, se entregará el cartón al personal de la sala y se comunicará al jefe de mesa el número del cartón premiado para su posterior comprobación a través de soporte informático. Esta operación se repetirá con todos aquellos cartones cantados.

En el supuesto de que sea uno solo el jugador que hubiera cantado, si de la comprobación efectuada resultasen fallos o inexactitudes en alguno de los números del cartón el juego se reanudará hasta que se produzca un ganador; cuando alguna línea sea correcta, el juego continuará hasta que sea cantado

el bingo y, en caso de ser la verificación de éste positiva, se dará por finalizada la partida, procediéndose al abono del importe de los premios.

La aparición tanto en línea como en bingo de más de una combinación ganadora determinará la distribución proporcional de los premios a partes iguales.

4. Una vez comprobados todos los cartones premiados, se preguntará por el Jefe de Mesa si existe alguna otra combinación ganadora con las voces «¿Alguna línea más?» «¿Algún bingo más?», dejando un tiempo prudencial hasta dar la orden de reanudar la partida o darla por finalizada, según el caso. Una vez dada la correspondiente orden por el Jefe de Mesa, se perderá todo derecho a reclamación sobre dicha jugada.

Artículo 7. Cartones.

1. El juego del bingo sólo podrá practicarse con los cartones homologados y expedidos por el organismo competente, con el valor facial que se determine por el Consejero de Presidencia, Justicia e Interior.

2. La venta de cartones solo podrá realizarse dentro de la sala donde el juego se desarrolle. Ningún jugador podrá adquirir cartones correspondientes a una partida en tanto no se hayan recogido y retirado los utilizados en la partida anterior, que deberán quedar a disposición de los empleados de la sala, estando prohibida su retención.

3. Los cartones se venderán correlativamente, según el número de orden de los mismos, dentro de cada una de las series. La venta en cada partida se iniciará, indistintamente, con el número uno de cada serie, cuando ésta comience, o el número siguiente al último vendido en cualquier partida anterior, ya se haya efectuado ésta el mismo día u otro anterior.

4. Si el número de cartones de la serie puesta en venta, comience ésta o no por el número uno de la misma, fuese insuficiente para atender la demanda de los jugadores, podrán ponerse en circulación para la misma partida cartones de una nueva serie, siempre que se cumplan los siguientes requisitos:

a) La segunda serie a emplear con carácter complementario ha de ser del mismo valor facial que la primera.

b) La venta de la segunda serie ha de comenzar necesariamente por el número uno de la misma.

c) Los cartones de la segunda serie podrán venderse hasta el límite máximo del cartón de la primera serie con la que se inició la venta, de tal forma que en ningún caso podrán venderse en la misma partida dos cartones iguales.

5. Los cartones deben ser pagados por los jugadores en dinero en efectivo, quedando prohibida su entrega a cuenta o su abono mediante cheque o cualquier otro medio de pago, así como la práctica de operaciones de crédito a los jugadores.

6. Por la compra y tenencia de cartones, los jugadores adquieren derecho a que se desarrolle la partida con arreglo a las normas vigentes y, en su caso, al cobro de los premios establecidos, o, cuando proceda, a la devolución íntegra del dinero pagado.

7. Los números de los cartones deberán ser marcados por los jugadores de forma indeleble a medida que las correspondientes bolas aparezcan y sean cantadas. La marca deberá efectuarse mediante cualquier símbolo que permita identificar el número marcado. No serán válidos, a efectos de premio, los cartones cuya marca o tachadura impidiese identificar claramente la serie y/o el número del cartón.

8. La comprobación de los cartones premiados se efectuará a través de circuito de televisión mediante la lectura del cartón original por el Jefe de Mesa y la exposición del cartón matriz en los monitores del circuito, o por cualquier otro medio electrónico o mecánico homologado.

9. Después de cada partida los cartones usados deberán ser recogidos y, previas las comprobaciones necesarias, destruidos, en cualquier caso antes de la sesión siguiente. De esta destrucción se exceptuarán aquellos que pudieran constituir el cuerpo o las pruebas del delito o infracción en el caso de que apareciesen indicios racionales de haberse cometido alguno durante la partida; en este caso, deberán unirse al atestado correspondiente y, junto con una copia del acta de la partida, se pondrán a disposición de la autoridad competente.

Artículo 8. Bolas.

1. Al comenzar y finalizar cada sesión del bingo, las bolas serán objeto de recuento por parte del Jefe de Mesa, en presencia del Jefe de Sala y de los jugadores que lo soliciten, comprobando su numeración y que se hallan en perfecto estado. Los agentes de la autoridad podrán presenciar esta operación y pedir las comprobaciones que estimen pertinentes.

2. Durante cada partida los números que vayan saliendo deberán irse reflejando en una pantalla o panel fácilmente legible por todos los jugadores desde sus puestos.

3. Las extracciones y lecturas de las bolas deberán efectuarse con el ritmo adecuado para que todos los jugadores puedan seguirlos e ir anotándolos en sus cartones.

4. En el caso de que, una vez comenzada la extracción, se descubriera la falta de bolas o la existencia de bolas duplicadas, bolas con defecto o con exceso de peso, o cualquier otra irregularidad relativa a las mismas, se anulará la partida devolviendo el importe de los cartones.

5. El juego completo de bolas, que deberá estar homologado, será sustituido de acuerdo con el número de partidas de vida útil que garantice el fabricante de las mismas o, antes de ese límite, cuando se descubra que alguna de las bolas no está en perfectas condiciones. El cambio de un juego de bolas por otro deberá hacerse constar en el libro de actas.

6. A fin de constatar estas exigencias, cada juego de bolas irá acompañado de su guía correspondiente, en la que constará el número de homologación y número de partidas para las que se garantiza su uso.

7. El juego de bolas sustituido quedará en una caja que será precintada por el Jefe de Sala y Cajero correspondiente y permanecerá a disposición de las autoridades competentes por un período de tres meses.

Artículo 9. Premios.

1. El dinero obtenido por la venta de los cartones y destinado a premios quedará en poder del Cajero, afectado al pago de los mismos dentro de la propia sala.

2. La cantidad a distribuir en premios en cada partida o sorteo consistirá en el 68 por 100 del valor facial de la totalidad de los cartones vendidos, correspondiendo el 9 por 100 del premio a la línea y el 59 por 100 al bingo. En aquellas salas que tengan autorizada la modalidad de bingo acumulado la distribución de los premios se realizará en la forma prevista en el artículo 30.

3. Los premios se harán efectivos en metálico, quedando prohibida su sustitución total o parcial por premios en especie. No obstante, previa solicitud o conformidad del jugador, el pago de un premio en metálico podrá ser sustituido por la entrega de un cheque librado por el empresario contra entidad bancaria en la que disponga de fondos efectivos para su pago, excepto cuando la cuantía del premio exceda de la cantidad de 3.000 euros, la cual deberá pagarse, en todo caso, mediante la entrega de cheque nominativo y cruzado.

4. Para poder tener derecho a cantar las jugadas de línea o bingo durante la celebración de una partida, es preciso que todos los números del cartón premiado que forman la combinación ganadora hayan sido extraídos y anunciados o cantados, en la forma descrita en el artículo 6.3, en esa determinada partida, independientemente del momento en que se haya completado tal combinación. Además, para el premio de línea será necesario que la jugada no haya sido cantada y retribuida a otro jugador durante la extracción de las bolas anteriores. Si hubiera más de una combinación ganadora, esto dará lugar al reparto del importe de los premios entre los jugadores que la hayan cantado. En ningún caso podrán aceptarse reclamaciones de premios una vez que los mismos hayan sido asignados.

5. Los premios se pagarán a la terminación de cada partida, previa la oportuna comprobación y contra la entrega de los correspondientes cartones que habrán de presentarse íntegros y sin manipulaciones que puedan inducir a error. Los cartones premiados se acompañarán al acta de la sesión.

6. Los cartones premiados se conservarán en unión del acta de la sesión por un período de tres meses, pudiendo ser destruidos pasado dicho plazo, salvo aquellos que correspondan a partida objeto de reclamación administrativa o judicial por parte de algún jugador, en cuyo caso solamente se podrá producir su destrucción una vez haya recaído resolución firme sobre la misma y se acredite documentalmente su cumplimiento.

Artículo 10. Devoluciones.

1. Si durante la realización de una partida y con anterioridad a la primera extracción se produjesen fallos o averías en los aparatos e instalaciones o bien accidentes que impidan la continuación del juego, se suspenderá provisionalmente la partida. Si en un plazo prudencial no puede ser resuelto el problema planteado, se procederá a devolver a los jugadores el importe íntegro del costo de los cartones, los cuales habrán de ser devueltos a la mesa.

2. En el caso de que ya hubiera comenzado la extracción de las bolas, se continuará la partida efectuándose las extracciones por procedimiento manual, garantizando su aleatoriedad, y utilizándose exclusivamente las bolas pendientes de extraer.

3. Cuando ocurriese alguna de las incidencias referidas en los apartados anteriores, antes de proceder se llevará a cabo por el Jefe de Sala la lectura del apartado correspondiente a este artículo.

4. La retirada del jugador durante el transcurso de la partida no dará lugar a la devolución del importe de los cartones que hubiera adquirido, aunque podrá transferirlos, si lo desea, a otro jugador.

5. Si durante el transcurso de una partida se originara algún error en la alocución de las bolas al anunciar un número que no se corresponda con el realmente extraído, prevalecerá el que figure en la bola extraída. Dicho error será corregido por el Jefe de Mesa, continuándose la partida previa diligencia en el libro de actas. De igual forma se procederá en el caso de error u omisión en la señalización en pantallas de los números extraídos.

CAPÍTULO III

Empresas

Artículo 11. Definición.

1. La organización, gestión y explotación del juego del bingo únicamente podrá ser realizada por las entidades a que hace referencia el artículo 15 de la Ley Foral 11/1989, de 27 de junio, del Juego, inscritas en el Registro de Empresas de Bingo y expresamente autorizadas en la forma establecida en el presente Reglamento.

2. El juego del bingo sólo podrá practicarse en las salas de bingo autorizadas expresamente al efecto.

Artículo 12. Entidades benéficas, deportivas y culturales.

1. Se entenderán por entidades benéficas, deportivas y culturales, a efectos de este Reglamento, aquellas que reúnan los siguientes requisitos:

a) Tratarse de asociaciones o clubes sin fines de lucro.

b) Tener más de tres años de existencia legal. A estos efectos, el plazo comenzará a contarse a partir del día siguiente a aquel en que se produzca la inscripción en el registro administrativo correspondiente.

c) Estar en funcionamiento legal ininterrumpido los tres últimos años anteriores a la fecha de presentación de la solicitud, con arreglo a las normas de los respectivos Estatutos y a las de la legislación de asociaciones que les sean aplicables.

d) La explotación del juego del bingo se efectuará en el ámbito territorial a que se extienda su actividad con arreglo a sus respectivos Estatutos.

e) El acuerdo de solicitud deberá aprobarse por la Asamblea General u órgano que señalen sus Estatutos.

f) Estas entidades sólo podrán ser titulares de una sala de bingo.

Artículo 13. Entidades mercantiles.

Se entenderán por entidades mercantiles, a los efectos del presente Reglamento, aquellas que cumplan los siguientes requisitos:

a) Constituirse necesariamente bajo la forma jurídica de Sociedades Anónimas, Sociedades Anónimas Laborales o Cooperativas de Trabajo, conforme a la legislación vigente.

b) Tener como objeto social la explotación del juego del bingo.

c) Tener un capital social mínimo, totalmente suscrito y desembolsado, de 60.000 euros.

d) Ninguno de sus socios, ya sea persona física o jurídica, podrá ostentar participaciones en el capital ni cargos directivos en empresas de bingo que exploten, en total, más de tres salas de bingo. A estos efectos, se entenderá que existe identidad entre las personas o sociedades que forman parte del mismo grupo financiero.

e) Las empresas de bingo no podrán ser titulares de más de tres salas.

f) Las acciones representativas del capital habrán de ser nominativas.

CAPÍTULO IV

Tramitación, resolución, vigencia y renovación de las autorizaciones

Artículo 14. Inscripción de empresas.

1. Las entidades benéficas, deportivas y culturales, así como las entidades mercantiles a que se

refiere el artículo 11, que cumplan los requisitos especificados en los artículos anteriores podrán solicitar del Departamento de Presidencia, Justicia e Interior la inscripción en el Registro de Empresas de Bingo.

2. Si el solicitante es una entidad benéfica, deportiva o cultural, acompañará a la solicitud:

a) Certificación literal del acuerdo adoptado por la Asamblea General en orden a solicitar la inscripción.

b) Certificación del Secretario u órgano competente conteniendo la relación completa de los miembros de la Junta Directiva u órgano de gobierno de la entidad, con indicación de sus cargos, domicilio, profesión, nacionalidad, número del documento nacional de identidad, o, en su caso, pasaporte.

c) Certificado del Registro Central de Penados y Rebeldes y declaración complementaria a que se refiere la Ley 68/1980, de 1 de diciembre, de las Personas a que se refiere el epígrafe anterior.

d) Certificación del Registro de Asociaciones, o en su caso del correspondiente a la naturaleza de la entidad, expresiva de la fecha de inscripción en el mismo.

e) Estatutos vigentes de la entidad, cuyo texto deberá estar certificado por el Secretario de la misma u órgano competente.

f) Memoria suscrita por el Presidente y el Secretario de la Junta Directiva en la que se haga constar:

– Número de socios, relación valorada de bienes, número de reuniones celebradas por la Junta Directiva y por la Asamblea General de socios durante los tres años anteriores a la fecha de la solicitud y consignación en el correspondiente libro de actas.

– Liquidación de los presupuestos de ingresos y gastos durante los tres años anteriores.

– Relación concreta y detallada de las actividades sociales llevadas a cabo por la entidad durante el año anterior a la solicitud.

– Proyecto de inversión de los beneficios previstos por la actividad de juego.

3. Si el solicitante es una entidad mercantil, acompañará a la solicitud los siguientes documentos:

a) Copia o testimonio de las escrituras de constitución y, en su caso, de modificación de la sociedad, debidamente inscritas en el Registro Mercantil, en la que constará el nombre y apellidos de los socios, con la cuota de participación de los mismos, y copia de los Estatutos.

b) Certificado del Registro Central de Penados y Rebeldes, junto con la declaración complementaria a que se refiere la Ley 68/1980, de 1 de diciembre, de los Socios de la Entidad Mercantil.

c) Declaración de los socios accionistas de no participar o poseer empresas de bingo que en total exploten más de tres salas en el ámbito de la Comunidad Foral de Navarra, incluyendo la presente.

4. Presentada la solicitud y documentación anexa, así como la información complementaria que pueda ser requerida, se resolverá sobre la solicitud formulada, inscribiéndose en su caso a la entidad solicitante en el Registro de Empresas de Bingo.

Artículo 15. Vigencia de la inscripción.

1. Las inscripciones en el Registro de Empresas de Bingo tendrán carácter indefinido.

2. Podrá cancelarse la inscripción en el Registro de Empresas de Bingo, en los siguientes casos:

a) Por solicitud de la empresa.

b) Por disolución de la entidad o sociedad.

c) Como consecuencia de expediente sancionador en materia de juego.

d) Por impago de los tributos específicos sobre el juego o la ocultación total o parcial de la base imponible de los mismos.

e) Por resolución motivada adoptada por el procedimiento correspondiente que se ajustará, en todo caso, a lo previsto en la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común y que recoja alguna de las siguientes causas:

– Falsedad en los datos aportados en la solicitud de inscripción o modificación.

– Cuando se dejaran de reunir los requisitos a que se refieren los artículos 12 y 13 del presente Reglamento.

3. Requerirá comunicación al Departamento de Presidencia, Justicia e Interior cualquier variación

de los datos que figuren en el Registro de Empresas de Bingo. Esta comunicación se efectuará con carácter previo en el supuesto de transmisión de acciones o participaciones.

Artículo 16. Autorización de explotación.

1. Las empresas inscritas en el Registro de Empresas de Bingo que pretendan iniciar la explotación de una sala de bingo deberán solicitar del Departamento de Presidencia, Justicia e Interior la previa autorización de explotación.

2. A la solicitud de autorización de explotación deberá acompañarse en todo caso:

a) Documento acreditativo de la representación de la persona o entidad solicitante por parte de quien suscriba la solicitud, en alguna de las formas previstas en la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

b) Proyecto básico de las obras e instalaciones del local, redactado por técnico competente. El contenido mínimo de dicho proyecto será:

– Plano de situación del edificio donde se localiza la sala de bingo en el municipio, a escala 1/1.000, como mínimo, haciendo constar la existencia en su caso de todas aquellas salas que se encuentran en un radio de 500 metros de la que se solicita.

– Plano de planta en su configuración actual a escala 1/100.

– Plano de distribución prevista, con las cotas correspondientes.

– Memoria descriptiva del local en la que se hará constar necesariamente: estado general del local, superficie total, superficie y usos de los espacios en que esté distribuido el local, situación de los mismos, del aparato extractor de bolas, de las pantallas luminosas, de los monitores y demás elementos necesarios para la práctica del juego, bar e instalaciones complementarias, servicios sanitarios.

c) Documento que acredite la disponibilidad del local.

d) Informe económico suscrito por técnico competente acreditativo de la inversión a realizar y viabilidad de la misma, en el que se hará constar, como mínimo, el importe de la inversión a realizar, forma de financiación de la misma, estudio de la incidencia en el mercado, teniendo en cuenta el número y cercanía de las salas existentes y los estados financieros previsibles de los tres ejercicios futuros.

3. El Departamento de Presidencia, Justicia e Interior resolverá otorgando o denegando la autorización de explotación. Se denegará la autorización en los siguientes casos:

a) Por no haberse acreditado el cumplimiento de los requisitos exigidos en este Reglamento.

b) En su caso, por no adecuarse la solicitud a la planificación del juego que pueda establecerse en base a lo dispuesto en el artículo 4.2 de la Ley Foral del Juego.

4. En todo caso la autorización de explotación quedará supeditada a la licencia municipal de actividad.

5. Deberá comunicarse expresamente al Departamento de Presidencia, Justicia e Interior, con una antelación mínima de cinco días, la fecha en que se vaya a producir la apertura de la sala. A dicha comunicación se adjuntarán copias de las correspondientes licencias municipales de actividad y de apertura.

Artículo 17. Vigencia de las autorizaciones de explotación.

1. Las autorizaciones de explotación de salas de bingo tendrán una vigencia de cinco años.

2. Se extinguirán las autorizaciones de explotación en los siguientes casos:

a) A solicitud de la empresa titular.

b) Por transcurso del plazo de cinco años sin que se solicite la renovación.

c) Por no obtener licencia municipal de apertura de la sala en el plazo de un año desde la fecha de autorización de explotación, salvo causa de fuerza mayor.

d) Como consecuencia de una sanción administrativa por infracción de la normativa de juego.

e) Por no prestarse la fianza exigida en el artículo 19.

f) Por cancelación de la inscripción de la empresa titular en el registro de empresas de bingo.

3. La solicitud de renovación se presentará con dos meses de antelación a la fecha de expiración de la autorización; será preceptivo acompañar a la solicitud los siguientes documentos:

– Documento acreditativo de la disponibilidad del local.

– Certificado del Secretario de la Junta Directiva u órgano de gobierno conteniendo relación completa de los socios o accionistas y de los miembros del Consejo de Administración u órgano análogo.

– Certificado del Registro Central de Penados y Rebeldes y declaración complementaria a que se refiere la Ley 68/1980, de 1 de diciembre, de los Socios de la Sociedad Titular o de los miembros de la Junta de Gobierno de la entidad, en su caso.

– Memoria de actividades realizadas desde que se concedió la autorización o última renovación.

4. Presentada la solicitud y previo su examen, comprobaciones y requerimientos, en su caso, de la información y documentación adicional que fuese necesaria, se adoptará la resolución correspondiente.

Artículo 18. Modificaciones.

Requerirán autorización previa del Departamento de Presidencia, Justicia e Interior:

a) El cambio de titularidad de la sala.

b) Los cambios de maquinaria relacionados con el desarrollo del juego.

CAPÍTULO V

Garantías

Artículo 19. Fianzas.

1. Con carácter previo a la apertura de una sala de bingo, la empresa titular de la autorización de explotación deberá constituir una fianza cuya cuantía será de 30.000 euros por sala de bingo.

2. La fianza podrá constituirse en metálico, por aval bancario o póliza de caución individual y deberá mantenerse en constante vigencia y por la totalidad de su importe.

Cuando la fianza se preste mediante aval, no se podrá utilizar el beneficio de excusión a que se refiere la Ley 525 del Fuero Nuevo.

3. La fianza quedará afecta al pago forzoso de las sanciones pecuniarias que los órganos de la Administración impongan a la entidad titular, así como de los premios y tributos que deban ser abonados como consecuencia de la explotación de la sala o salas de bingo.

4. Si se produjese la disminución de la cuantía de la fianza, la empresa que hubiese constituido la misma dispondrá de un plazo máximo de un mes para completarla en la cuantía obligatoria.

5. Desaparecidas las causas que motivaron su constitución, se podrá solicitar su devolución.

TÍTULO II

DE LAS SALAS, DEL PERSONAL Y DEL CONTROL DE LOS JUGADORES Y DE LAS PARTIDAS

CAPÍTULO I

De las salas

Artículo 20. Condiciones de los locales.

1. Las salas de bingo deberán estar destinadas preferentemente al desarrollo del juego del bingo; no obstante, dentro de las salas podrá darse servicio de cafetería y restauración. Fuera del horario fijado para el desarrollo del juego, que deberá ser previamente comunicado al Departamento de Presidencia, Justicia e Interior, estas salas podrán destinarse al ejercicio de otras actividades legalmente autorizadas. En tal caso, el aparato de extracción de bolas y los paneles informativos no deberán estar a la vista del público, y entre la finalización de una actividad y el inicio de la siguiente deberá transcurrir, al menos, una hora, sin perjuicio de lo establecido en la normativa reguladora de los horarios de apertura y cierre para esta clase de establecimientos.

En local anexo a la sala de bingo o en su zona de recepción podrán instalarse máquinas de juego según se disponga en su normativa específica.

2. Los locales destinados a salas de bingo habrán de estar dispuestos de forma que las extracciones de las bolas sean visibles por todos los participantes, bien directamente o bien mediante el empleo de monitores, y de manera que se garantice la simultaneidad de la visión y la posibilidad de cantar los premios por los jugadores.

3. Los locales destinados a la práctica del juego del bingo y sus instalaciones habrán de reunir las condiciones técnicas y de seguridad que establezcan los reglamentos específicos.

4. Será preceptiva en todo caso la existencia en dichos locales de un sistema de televisión en circuito cerrado y de un sistema acústico suficiente para garantizar la plena difusión del desarrollo de las partidas de juego.

5. Las salas de bingo no podrán admitir un número de asistentes, sean o no jugadores, que exceda del aforo máximo señalado en la licencia de actividad.

CAPÍTULO II

Del personal

Artículo 21. Requisitos generales del personal.

Todo el personal que preste servicios en las salas de bingo, y tenga vinculación directa con el desarrollo del juego, deberá reunir los siguientes requisitos:

a) Carecer de antecedentes penales por alguna de las causas siguientes: delitos de falsedad, contra las personas, contra la propiedad o contra la Hacienda Pública, en los cinco años anteriores.

b) No haber sido sancionados administrativamente, mediante resolución firme en los dos años anteriores, por una falta grave o muy grave de las previstas en la Ley Foral del Juego, o en los últimos cinco años por dos faltas del mismo tipo.

c) Estar en posesión de la acreditación a que se refiere el artículo 23.

Artículo 22. Funciones del personal.

A los efectos de este Reglamento y sin perjuicio de la normativa laboral, todas las salas de bingo deberán contar, al menos, con el siguiente personal:

a) Jefe de Sala. El Jefe de Sala ejercerá –además de las funciones específicas señaladas en el presente Reglamento– la dirección y control del funcionamiento de la sala, adoptando las decisiones relativas a la marcha de las distintas operaciones, de acuerdo con las normas técnicas del juego y marcando el ritmo adecuado de aquéllas; cuidará del correcto funcionamiento de todos los aparatos, instalaciones y servicios de la sala; responderá de la correcta llevanza de la contabilidad específica del juego y de la tenencia en la sala de las autorizaciones necesarias para su funcionamiento y la documentación relativa al personal. Asimismo ostentará la representación de la empresa que gestione el juego, tanto frente a los jugadores como ante los agentes de la autoridad, a menos que dicha representación se halle expresamente atribuida a otra persona y ésta se halle presente en la sala.

b) Jefe de Mesa. El Jefe de Mesa –además de las funciones específicas señaladas en el presente Reglamento– será responsable de la comprobación de las bolas y cartones; llevará la contabilidad de los cartones vendidos y sobrantes por cada jugada o sorteo; efectuará la determinación de los premios de línea y bingo; comprobará los cartones premiados; informará colectivamente de todo ello a los jugadores; contestará individualmente cuantas peticiones de información o reclamaciones formulen éstos y consignará todo ello –así como las incidencias que se produzcan– en el acta de cada sesión.

c) Cajero. El Cajero –además de las funciones específicas señaladas en el presente Reglamento– tendrá en su poder los cartones y los entregará ordenadamente para su distribución; indicará al Jefe de Mesa el número de cartones vendidos, así como las cantidades que correspondan a los premios de línea y bingo; recaudará el dinero obtenido en la venta de cartones, preparará las cantidades correspondientes a cada premio y abonará éstos una vez finalizada la jugada.

Artículo 23. Documentos profesionales.

El personal al servicio de las salas de bingo deberá estar en posesión del correspondiente documento profesional que acredite el cumplimiento de los requisitos establecidos en el artículo 17.1 de la Ley Foral del Juego. Dicho documento será expedido por el Departamento de Presidencia, Justicia e Interior y tendrá una validez de cinco años renovables.

Artículo 24. Altas y bajas.

Las empresas que gestionen salas de bingo deberán comunicar al Departamento de Presidencia, Justicia e Interior, en el plazo de cinco días contados desde la fecha en que se produzca, las altas y bajas del personal referido en el artículo 22 del presente Reglamento, acompañando copia del contrato de trabajo visado por la Oficina de Empleo.

Artículo 25. Prohibiciones.

El personal empleado por las empresas dedicadas a la organización y explotación de salas de bingo, así como sus cónyuges, ascendientes y descendientes en línea directa de primer grado no podrán participar en el juego del bingo gestionado por dichas empresas. De igual forma las personas menciona-

das anteriormente no podrán conceder préstamos a los jugadores en los términos legalmente establecidos.

CAPÍTULO III

Del control de los jugadores y de las partidas

Artículo 26. Admisión de jugadores.

1. La entrada en las salas de bingo estará prohibida a:

a) Los menores de edad.

b) Las personas que den muestras evidentes de hallarse en estado de embriaguez o intoxicación por drogas, o de sufrir enfermedad mental, o cualquier circunstancia por la que razonablemente se deduzca que puedan perturbar el orden, la tranquilidad o el desarrollo del juego. De igual forma podrán ser invitados a abandonar la sala las personas que, aun no constando antecedentes de las mismas, produzcan perturbaciones en la sala de bingo o cometan irregularidades en la práctica de los juegos. Estas expulsiones serán comunicadas de inmediato a la Administración. Las personas que consideren que su expulsión o prohibición de entrada al bingo fue injustificada podrán recurrir ante la Administración.

c) Los que por decisión judicial hayan sido declarados incapaces, pródigos o culpables de quiebras fraudulentas, en tanto no sean rehabilitados. La infracción de esta prohibición sólo será sancionable en el supuesto de que la decisión judicial haya sido notificada a la empresa.

d) Las personas que pretendan entrar portando armas u objetos que puedan utilizarse como tales.

e) Las personas que lo tuvieran prohibido expresamente por resolución como consecuencia de expediente instruido al efecto y que se encuentren incluidas en el Listado de Prohibidos.

2. El Departamento de Presidencia, Justicia e Interior, previa la tramitación del oportuno expediente, podrá incluir en el Listado de Prohibidos a:

a) Los que voluntariamente lo soliciten, o respecto de los que lo soliciten sus familiares con dependencia económica directa.

Esta prohibición puede tener carácter indefinido o temporal. Esta última tendrá un año de duración, podrá ser renovada por períodos iguales y únicamente se levantará una vez finalizado el mencionado plazo.

b) Los que como consecuencia de expediente sancionador sean expresamente sancionados con prohibición de entrada por un tiempo determinado.

La tramitación de estos expedientes tendrá carácter reservado.

3. La imposición de cualquier otra condición o prohibición de admisión a las salas de bingo distintas de las mencionadas en el presente Reglamento, que en ningún caso tendrán carácter discriminatorio o lesivo de los derechos fundamentales de las personas, requerirá autorización previa del Departamento de Presidencia, Justicia e Interior y deberán hacerse públicas mediante avisos colocados a la entrada de las salas.

Artículo 27. Control de admisión.

1. Todas las salas de bingo dispondrán de un servicio de admisión que controlará el acceso a la sala de bingo de todos los jugadores o visitantes.

2. Dicho servicio de admisión abrirá a cada visitante, en su primera asistencia a la sala de bingo, una ficha en la que deberán figurar los siguientes datos: nombre y apellidos, número de documento nacional de identidad o pasaporte, fecha de nacimiento y la fecha de apertura de la ficha.

3. Las funciones de control de admisión serán realizadas mediante soportes informáticos que garanticen la obtención y conservación de todos los datos sobre asistencia de jugadores, al menos durante el plazo de un año. En todo caso, el servicio de admisión deberá contar con los medios técnicos necesarios para impedir la entrada a la sala de juego de aquellas personas que tengan prohibido su acceso a la misma.

Dicho servicio identificará a todos los visitantes, antes de franquearles el acceso a la sala, zona de recepción o anexos donde se hallen instaladas las máquinas de juego, procediendo a anotar la fecha de la visita en su ficha personal.

Las fichas personales tendrán carácter reservado y sólo podrán ser reveladas por la entidad a los servicios de inspección y control de juego o a las autoridades judiciales.

Artículo 28. Libro de actas de partidas de juego.

1. El desarrollo de cada sesión se irá reflejando en un acta que se redactará partida por partida, simultáneamente a la realización de cada una de éstas, no pudiendo comenzar la extracción de las bolas mientras no se hayan consignado en el acta dichos datos.

2. Las actas se extenderán por sistemas informáticos. En su encabezamiento se hará constar la diligencia de comienzo de la sesión, la fecha y la firma del Jefe de Mesa, insertándose a continuación, por cada partida, los siguientes datos: número de orden de la partida, valor facial de los cartones, serie o series, cifra de cartones vendidos (con indicación de su número de orden inicial y final), cantidad total recaudada y cantidades correspondientes a los distintos premios que, en su caso, deban ser abonados en la partida. Al terminar la sesión se extenderá la diligencia de cierre que firmará el Jefe de Mesa.

3. También se harán constar en el acta, mediante diligencias diferenciadas, las incidencias y reclamaciones de los jugadores que se hubieran producido durante el desarrollo de las partidas.

4. En el caso de que se hubieran producido incidencias o reclamaciones, deberá remitirse al Departamento de Presidencia, Justicia e Interior copia del acta o actas que las reflejen, en el plazo de 48 horas a contar desde la fecha del acta.

Artículo 29. Sistema de verificación y archivo de partidas.

1. Todas las salas de bingo, autorizadas y en funcionamiento, deberán disponer de un sistema informático, previamente homologado, conectado a la mesa de control, que recogerá todos los datos de las actas y además la hora de inicio de cada partida y el orden correlativo de extracción de bolas con sus respectivos números.

2. El sistema informático antes mencionado recogerá la información aludida de los tres últimos meses como mínimo, y a dicha información sólo podrán tener acceso los servicios de control e inspección del juego y los órganos judiciales.

3. En casos de avería se efectuará manualmente la diligencia correspondiente en el libro de actas indicando partida y hora en que se ha producido la avería; dicha diligencia deberá estar firmada por el Cajero y el Jefe de Sala; antes de iniciarse la sesión de juego del día siguiente, deberá haberse reparado o sustituido el sistema informático.

TÍTULO III

DEL BINGO ACUMULADO

CAPÍTULO I

Premios y descripción del juego

Artículo 30. Premios.

1. Las salas de bingo autorizadas podrán otorgar, además de los premios de línea y bingo, los premios de Bingo Acumulado y Premio Complementario, en las condiciones establecidas en este Decreto Foral.

2. En aquellas salas que tengan autorizada la modalidad de bingo acumulado, el reparto de las cantidades destinadas a premios, será, por relación a su denominación y al valor facial de los cartones vendidos, el siguiente:

Línea: 9,0%.

Bingo: 56,5%.

Bingo acumulado y premio complementario: 2,5%.

3. Al pago de los premios de línea y bingo de cada partida o sorteo se afectará la recaudación obtenida por venta de cartones en la propia partida o sorteo en los porcentajes señalados, respectivamente, para dichos premios.

4. Para el pago del bingo acumulado se practicará en todas las partidas una detracción del 1% de la recaudación total obtenida que se retendrá y acumulará sucesivamente hasta alcanzar, deducidos los impuestos correspondientes, el importe máximo de 15.000 euros.

5. De igual forma, se detraerá y retendrá, en cada una de las partidas jugadas, el 0,5% de dicha recaudación que se acumulará para constituir la denominada Reserva del bingo acumulado, hasta alcanzar el importe máximo de 15.000 euros netos.

6. Para el pago del premio complementario, sin perjuicio de lo establecido en el artículo 31.3 se

practicará en todas las partidas una detracción del 1% de la recaudación, detracción que se retendrá y acumulará sucesivamente hasta alcanzar, deducidos los impuestos correspondientes, el importe máximo de 1.200 euros.

Artículo 31. Descripción del juego.

1. El jugador o jugadores que resulten premiados con el bingo, obtendrá un premio adicional a éste, denominado bingo acumulado, siempre que el número de bolas extraídas en la partida hasta la consecución de aquél sea igual o inferior a 37, con independencia del número de cartones vendidos.

La cuantía del premio del bingo acumulado será la que, en el momento de su obtención y deducidos los impuestos correspondientes, se haya reunido por medio de la retención y acumulación establecida en artículo 30.4 de este Decreto Foral.

2. Una vez concedido el bingo acumulado, la cantidad que se destinará al mismo en la siguiente partida se conformará por la suma del 75% de la existente en la reserva del bingo acumulado y la correspondiente a la detracción del 1% destinada a dicho premio en la misma partida, cantidad global que, de no conseguirse de nuevo el premio, se constituirá en la inicial para la nueva acumulación. El 25% restante de la reserva del bingo acumulado, unida a la primera retención que se practique del 0,5% constituirá la cuantía inicial de la nueva reserva del bingo acumulado.

3. Una vez alcanzado el importe máximo previsto para el bingo acumulado no se destinará ninguna cantidad a este concepto, afectándose la detracción del 1% correspondiente a dicho premio a la constitución del premio complementario. De igual forma, una vez alcanzado el importe máximo previsto para la reserva del bingo acumulado, no se destinará ninguna cantidad a este concepto, afectándose la detracción del 0,5% correspondiente a dicha reserva a la constitución del premio complementario.

4. Cuando el premio complementario alcance la cantidad establecida en el artículo 30.6, dicho importe se abonará al jugador que hubiera obtenido el premio del bingo en la misma partida, excepto en el caso de que haya obtenido también el premio del bingo acumulado, en cuyo caso el importe correspondiente al premio complementario se abonaría al jugador que obtenga el premio del bingo en la partida siguiente.

5. El remanente que se genere una vez alcanzado el importe máximo previsto para el premio del bingo acumulado se afectará a la constitución de la reserva del bingo acumulado, y el remanente que se genere en dicha reserva se afectará a la constitución del premio complementario. Asimismo, el eventual remanente que, sobre el límite del premio complementario pueda llegar a recaudarse en la última detracción constituirá la dotación inicial del siguiente.

6. La existencia simultánea de más de una combinación ganadora dará lugar al reparto del importe de los premios entre los jugadores que la hubieran obtenido.

7. El pago del bingo acumulado se efectuará en la misma forma que el del bingo, debiendo entregarse al ganador un justificante en el que se detalle la fecha de la sesión, el número de la partida, el número de extracción y el premio acumulado obtenido; estos datos se harán constar en el Libro de Actas, así como el nombre, dos apellidos, número del Documento Nacional de Identidad y firma del ganador o ganadores. De igual manera y con las mismas formalidades se procederá en el pago del premio complementario.

CAPÍTULO II

Condiciones de autorización

Artículo 32. Autorizaciones.

1. Para el establecimiento de la modalidad de bingo acumulado será necesaria la preceptiva autorización administrativa, que podrá ser concedida por el Departamento de Presidencia, Justicia e Interior, previa solicitud de la entidad titular de la Sala de Bingo.

2. Serán requisitos imprescindibles para obtener la autorización:

a) Hallarse inscrito en el Registro de Empresas de Bingo.

b) Tener vigente la autorización de explotación de la Sala de Bingo.

c) Poseer las pantallas o paneles informativos y demás elementos necesarios para la práctica del bingo acumulado, debidamente homologados.

3. A la solicitud de autorización, que deberá reunir los requisitos establecidos por el artículo 70 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, deberán acompañarse los siguientes documentos:

a) Acreditación del representante de la entidad solicitante de la autorización, en alguna de las formas previstas en el artículo 32 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

b) Fotocopia del Documento Nacional de Identidad del representante.

c) Factura proforma de adquisición de los elementos contemplados en el apartado 2.c) de este artículo.

4. La entidad autorizada para la implantación de la nueva modalidad dispondrá de un plazo de 3 meses para iniciar la explotación.

5. Aquellas empresas que cuenten con autorización para establecer el sistema de bingo acumulado deberán utilizar esta modalidad en todas las partidas que se realicen.

Artículo 33. Fianzas.

Con carácter previo al inicio de la actividad de bingo acumulado, las empresas que hubieran obtenido autorización para el ejercicio de esta modalidad, deberán constituir una fianza cuya cuantía será de 15.000 euros. La fianza responderá del pago de los premios y demás obligaciones derivadas exclusivamente del bingo acumulado

Artículo 34. Prescripciones técnicas.

1. Las salas autorizadas para la práctica de la modalidad de bingo acumulado deberán adaptar los libros de actas y el sistema informático de archivo y verificación de partidas a fin de incorporar los datos relativos a esta modalidad de juego y, en concreto, las detracciones efectuadas en cada partida para la constitución de los fondos destinados al bingo acumulado y a la reserva del mismo.

2. El mecanismo de visualización a través de pizarras o paneles, que deberá estar previamente homologado, permitirá incorporar la información relativa al bingo acumulado para informar a los usuarios del juego sobre los siguientes extremos:

a) Número de cartones vendidos, precio del cartón y premios destinados a línea y bingo.

b) Los cartones, en forma de matriz, que hayan resultado premiados, durante la comprobación de los mismos.

c) El número de bola máximo autorizado para la obtención del premio del bingo acumulado, su importe y el importe destinado a la reserva del bingo acumulado.

3. En caso de producirse averías o eventos que impidan el funcionamiento de los mecanismos antes previstos, si ya se hubiera cantado la línea, el juego deberá continuar en forma manual hasta la finalización de la partida; en el supuesto de que dicha circunstancia no se hubiese producido todavía, se dará por finalizada la partida y se reembolsará a los jugadores el importe de los cartones adquiridos. En todo caso, una vez finalizada o suspendida la partida por las causas aludidas, no se reanudará el juego hasta la reparación o subsanación de las deficiencias de los elementos averiados o defectuosos.

CAPÍTULO III

Extinción de la modalidad

Artículo 35. Extinción de la autorización de explotación de la modalidad.

1. Además de los supuestos de extinción contemplados en el artículo 17, las autorizaciones concedidas para el establecimiento de la modalidad de bingo acumulado se extinguirán en los siguientes casos:

a) Por solicitud de la entidad autorizada.

b) Por cambio de titularidad de la sala de bingo.

c) Por no prestarse la fianza exigida en el artículo 33.

d) Por no ajustarse a los requisitos establecidos en el artículo 32.

2. En cualquiera de estos casos, si se hubiera iniciado la explotación de la modalidad de bingo acumulado, el Departamento de Presidencia, Justicia e Interior resolverá sobre el cese de las detracciones destinadas a la dotación de los premios de la modalidad, la cuantía de las cantidades íntegras acumuladas para el pago de los premios de la modalidad y su destino o reparto a la remuneración de uno o sendos y sucesivos premios de bingo acumulado de 15.000 euros o de importe inferior, según proceda, surtiendo efecto la extinción con el pago del último de ellos.

Acto seguido, se consignará en el Libro de Actas dicha circunstancia y se remitirá a la Dirección General de Interior copia de la misma en el plazo de cinco días naturales.

3. Salvo en el supuesto contemplado en el apartado 1.b) del presente artículo, en el que el nuevo titular podrá suceder en la explotación al anterior mediante la cumplimentación de los requisitos establecidos en el Artículo 32, una vez cancelada la autorización de explotación de la modalidad de bingo acumulado, la empresa titular no podrá optar de nuevo a la modalidad hasta transcurrido un año de la fecha en que se produjo la circunstancia que determinó la exclusión.

Artículo 36. Cierre temporal o definitivo de la sala de bingo.

1. En el supuesto de cierre temporal de la sala, sea éste voluntario o por sanción administrativa, las cantidades detraídas y acumuladas para el bingo acumulado, su reserva y premio complementario, incluidas las de la última sesión, serán ingresadas en la Tesorería del Departamento de Economía y Hacienda de la Comunidad Foral de Navarra, en calidad de depósito, en el plazo de las 48 horas siguientes al cierre.

Reanudada la actividad por la misma empresa, se reanudará el juego, estableciéndose como dotación inicial de los premios de la modalidad la suma consignada al cierre.

2. El cierre temporal voluntario de una sala de bingo que tenga autorizada la modalidad de bingo acumulado deberá ser autorizado por el Departamento de Presidencia, Justicia e Interior, previa solicitud formulada con una antelación de 10 días.

En caso de reanudación de la actividad por la misma empresa antes de transcurrido un año a partir del cierre ésta queda obligada a la reanudación del juego estableciéndose como dotación inicial de los premios de la modalidad la suma consignada al cierre. Pero, si transcurrido dicho plazo, no se reanudase la actividad por la misma empresa, las cantidades consignadas quedarán en beneficio de la Comunidad Foral.

3. En caso de cierre definitivo de la sala, sea éste de naturaleza voluntaria, por sanción administrativa o cualquier otra causa determinante, la empresa procederá, de acuerdo con lo prevenido en el apartado 1 y en el mismo plazo, al depósito de las cantidades correspondientes al bingo acumulado, su reserva y premio complementario, que quedarán en beneficio de la Comunidad Foral.

TÍTULO IV

DEL RÉGIMEN SANCIONADOR

CAPÍTULO ÚNICO

Infracciones y sanciones

Artículo 37. Infracciones administrativas en materia del juego del bingo.

Son infracciones administrativas en materia del juego del bingo las acciones u omisiones voluntarias tipificadas en la Ley Foral 11/1989, de 27 de junio, del Juego.

Artículo 38. Infracciones muy graves.

A los efectos de lo dispuesto en el artículo anterior se considerarán infracciones muy graves:

a) La organización o explotación de salas de bingo sin poseer la correspondiente autorización administrativa así como la práctica del mismo fuera de las salas expresamente autorizadas.

b) La transmisión de las autorizaciones de explotación incumpliendo las condiciones y requisitos establecidos en el presente Reglamento.

c) El empleo de cartones distintos de los especificados en el presente Reglamento.

d) La manipulación del juego del bingo en perjuicio de los jugadores.

e) La participación como jugadores, directa o por medio de terceras personas, del personal empleado y directivo, de los accionistas y partícipes de las empresas o entidades dedicadas a la gestión, organización y explotación del juego, así como la de los cónyuges, ascendientes y descendientes de aquéllos en línea directa de primer grado, en el juego que gestionen o exploten dichas empresas.

f) La concesión de préstamos a los jugadores.

g) El impago total o parcial a los jugadores de las cantidades con que hubieran sido premiados.

h) Obtener las correspondientes autorizaciones mediante la aportación de datos o documentos falseados.

i) La modificación o vulneración de cualquiera de las condiciones esenciales en base a las cuales se concedieron las preceptivas autorizaciones de explotación, al margen de las normas contenidas en la Ley Foral del Juego o del Presente Reglamento.

j) La venta de cartones por personas distintas a las autorizadas o por precio distinto al valor facial de los mismos.

k) Permitir o consentir la práctica del juego del bingo en locales no autorizados o por personas no autorizadas.

l) Efectuar publicidad del juego del bingo o de los locales o establecimientos en que éste se practique, incluidos los regalos o servicios gratuitos a los jugadores, sin la debida autorización o al margen de los límites fijados reglamentariamente.

ll) La fabricación, comercialización y venta de elementos para la práctica del juego del bingo sin poseer la correspondiente homologación o incumpliendo los requisitos y condiciones establecidos.

m) La reiteración o reincidencia en infracciones graves.

Artículo 39. Infracciones graves.

Se considerarán infracciones graves:

a) Permitir el acceso a las salas de bingo a personas que lo tengan prohibido conforme a lo establecido en la Ley Foral del Juego o en el Presente Reglamento.

b) Reducir el capital de las sociedades o las fianzas por debajo de los límites establecidos en este Reglamento.

c) La transferencia de acciones o participaciones del capital social sin la previa comunicación.

d) No facilitar a los órganos de la Administración la información requerida para un adecuado control de la actividad del juego del bingo.

e) La negativa u obstrucción en las salas de bingo a la actuación inspectora de control y vigilancia realizada por agentes de la autoridad, así como por los funcionarios y órganos encargados o habilitados específicamente para el ejercicio de tales funciones.

f) Carecer o llevar incorrectamente los libros o registros exigidos en el presente Reglamento.

g) La reiteración o reincidencia en infracciones leves.

Artículo 40. Infracciones leves.

Son infracciones leves:

a) No poseer un juego completo de recambio de bolas y un bombo adicional o máquina de reserva para los casos de avería.

b) La prestación de servicios por personal sin la oportuna acreditación profesional.

c) Permitir la entrada a la sala de nuevos jugadores o visitantes durante el desarrollo de la partida.

d) La no conservación de los cartones premiados en unión del acta de la sesión.

e) La celebración de una partida o sorteo sin el reflejo previo de las formalidades exigibles.

f) La negativa a recoger en el acta las reclamaciones que deseen formular los jugadores o empleados de la sala.

g) La falta de visibilidad por parte de los jugadores de los paneles y las bolas en pantallas o monitores.

h) En general, el incumplimiento de los requisitos o prohibiciones establecidos en el presente Reglamento siempre que no tengan la consideración de infracción grave o muy grave.

Artículo 41. Sanciones y procedimiento sancionador.

La comisión de las infracciones tipificadas en los artículos anteriores dará lugar a las sanciones previstas en la Ley Foral 11/1989, de 27 de junio, del Juego, a través del procedimiento previsto en dicha Ley Foral.

ñ) La Rioja

§ 132 DECRETO 92/1995, DE 27 OCTUBRE. REGULA LA MODALIDAD DE JUEGO DEL BINGO ACUMULADO

(BOR núm. 136, de 4 noviembre [LLR 1995, 195])

Artículo 1.

Se establece, en el ámbito de la Comunidad Autónoma de La Rioja, el Bingo Acumulado como modalidad del juego del bingo, siendo de aplicación la misma normativa que rige para tal juego, con las disposiciones específicas para dicha modalidad que en el presente Decreto se determinen.

Artículo 2.

1. Para el establecimiento de la modalidad del Bingo Acumulado, será necesario la pertinente autorización, que podrá ser concedida por la Dirección General de Tributos, previa solicitud de la Entidad Titular de la Sala o Empresa de Servicios que tenga la gestión de la Sala.

2. Serán requisitos imprescindibles para obtener la autorización:

a) Tener vigente la autorización de Sala de Bingo.

b) Estar al corriente del pago de la Tasa fiscal sobre el Juego.

c) No haber sido sancionado por tres o más infracciones tipificadas como muy graves en los últimos doce meses.

d) Poseer marcadores, pantallas o paneles informativos para la práctica de esta modalidad de Juego del Bingo, homologados.

Artículo 3.

1. En la solicitud presentada por la entidad titular de la Sala o Empresa de Servicios que posea la gestión, constarán, además de los requisitos establecidos en el artículo 70 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, los medios técnicos de que dispongan y el volumen de ventas del ejercicio anterior, especificado por meses.

2. Asimismo se acompañarán a la solicitud los siguientes documentos: a) Documento acreditativo de la representación de la persona o entidad solicitante, por parte de quien suscriba la solicitud, en la forma prevista en el artículo 32 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

b) Certificación del acuerdo adoptado por la Junta Directiva o Consejo de Administración.

c) Fotocopia del DNI o NIF del representante.

d) Fotocopia autentificada de la autorización vigente de la Sala de Bingo y Empresa de Servicios a su cargo.

e) Certificación emitida por la Dirección General de Tributos acreditativa de encontrarse al corriente en el pago de la Tasa fiscal sobre el Juego.

f) Factura acreditativa de la adquisición de marcadores electrónicos homologados.

3. Si la solicitud o documentación adoleciese de algún defecto, se pondrá en conocimiento del solicitante, otorgándole un plazo de quince días para su subsanación, transcurrido el cual sin que se cumpla dicho requerimiento, el expediente se archivará sin más trámite.

4. Una vez toda la documentación esté correcta y si se estimase necesario, se ordenará que por la unidad competente se practiquen las comprobaciones pertinentes, hecho lo cual se emitirá informe sobre la solicitud y se elevarán, junto con los documentos acreditativos al órgano competente para resolverlo.

5. En caso de existir errores parciales, susceptibles de subsanación, que impidan la resolución

positiva de la autorización, el órgano competente lo pondrá en conocimiento del interesado, a fin de que en el plazo de quince días subsane los defectos apuntados, o bien, presente las alegaciones que considere oportunas.

6. El plazo máximo de resolución de estas autorizaciones será de tres meses desde su solicitud, salvo que hubiesen mediado requerimientos de subsanación a que se refieren los apartados anteriores, en cuyo caso se interrumpirá el plazo por el tiempo de resolución de dichos requerimientos.

7. Transcurridos tres meses desde la presentación de la solicitud, sin que recaiga resolución, se podrá entender desestimada la misma.

Artículo 4.

La concesión de autorización para establecer el sistema de Bingo Acumulado obligará a utilizar esta modalidad en todas las partidas que se realicen.

Artículo 5.

1. El Bingo Acumulado consiste en la obtención, por parte del jugador que resulte premiado con el bingo ordinario, de un premio adicional, siempre que el número de bolas extraídas, hasta la consecución del premio, no supere el número de bola máximo autorizado.

2. El número de bola máximo autorizado se determinará para cada partida, en relación con el número de cartones vendidos, conforme a la escala siguiente:

CARTONES VENDIDOS BOLA MÁXIMA AUTORIZADA

de 1 a 50 cartones	42 o menos
de 50 a 100 cartones	41 o menos
de 101 a 150 cartones	40 o menos
de 151 a 200 cartones	39 o menos
más de 200 cartones	38 o menos

✐ Ap. 2 modificado por art. único.1 de Decreto 59/1997, de 30 diciembre.

3. La cuantía del premio del Bingo Acumulado será la que resulte de detraer el dos por ciento del valor facial de los cartones jugados, hasta el importe máximo de 6.000 euros o 998.316 pesetas.

✐ Ap. 3 modificado por art. único de Decreto 51/2001, de 30 noviembre.

4. Asimismo, un uno por ciento del valor facial de los cartones, se destinará a la reserva del Bingo Acumulado hasta alcanzar, en su caso, el importe máximo de otros 12.000 euros o 1.996.632 pesetas. Una vez concedido el Bingo Acumulado, la cantidad inicial del siguiente será la existente en la reserva del Bingo Acumulado, es decir, 6.000 euros o 998.316 pesetas, previa deducción del cincuenta por ciento de la misma; los otros 6.000 euros o 998.316 pesetas que resta, constituirá la cantidad inicial de la nueva reserva.

✐ Ap. 4 modificado por art. único de Decreto 51/2001, de 30 noviembre.

5. En el momento en que se alcanzara el máximo de la cifra prevista para el Bingo Acumulado no se destinará cantidad alguna a este concepto, acumulándose el tres por ciento íntegro del valor facial de los cartones a la reserva del Bingo Acumulado, hasta la constitución de la cantidad a la que se refiere el apartado anterior como límite de la reserva del Bingo Acumulado.

6. Cuando la reserva del Bingo Acumulado alcance la cifra máxima de 12.000 euros o 1.996.632 pesetas, el 10% o el 15% de dicha reserva se destinará como premio complementario al de la cantidad que constituya el premio del bingo ordinario de la partida siguiente.

El importe del premio complementario será determinado por el establecimiento, el cual deberá comunicar por escrito a la Dirección General de Tributos con veinte días naturales de antelación a la fecha en que se ofertará al público en la sala. Dicha cantidad permanecerá inalterable en tanto no produzca efectos una ulterior comunicación por la que se manifieste la modificación del importe del premio complementario y la fecha en que se ofertará. Así mismo, la empresa titular de la sala de bingo deberá mantener el anuncio del importe del premio de forma claramente visible que hasta ese momento se esté ofertando.

La cantidad a distribuir en premios en cada partida consistirá en el 66% del valor facial de los cartones vendidos en la misma, correspondiendo:

– El 8% al premio de línea.

– El 55% al premio de bingo.

– El 3% al premio de bingo acumulado.

✐ Ap. 6, párr. 3º modificado por art. único de Decreto 49/2006, de 7 julio.

En los premios del juego del bingo la existencia simultánea de más de una combinación ganadora dará lugar al reparto del importe de los premios entre los jugadores que la hubieran obtenido.

✐ Ap. 6 modificado por art. único de Decreto 51/2001, de 30 noviembre.

7. Antes de iniciarse las partidas y tras las operaciones de venta y recogida de cartones sobrantes, el Jefe de Mesa, una vez realizados los cálculos pertinentes, anunciará:

– El total de cartones vendidos de la serie o series correspondientes.

– El importe de los premios de línea, bingo ordinario y bingo acumulado.

– El número de Bola máxima, según orden de extracción, en la que procede otorgar el premio de Bingo Acumulado.

8. El pago de los premios se efectuará en la misma forma que el bingo ordinario, salvo cuando exceda de 1.800 euros o 299.495 pesetas que se realizará mediante la entrega de un cheque nominativo contra la cuenta bancaria a la que hace referencia el párrafo diez del presente artículo o en metálico dentro de las 24 horas siguientes a la obtención del premio. No obstante, para garantía de los jugadores deberá hacerse en bandeja distinta a la del premio ordinario. Si el cheque resultase impagado la Administración podrá cargarlo contra la fianza.

✐ Ap. 8 modificado por art. único de Decreto 51/2001, de 30 noviembre.

9. Junto con el premio del Bingo Acumulado se entregará al ganador un justificante en el que se detalle la fecha de la sesión, el número de la partida y el premio acumulado obtenido. Estos datos se harán constar en el Libro de Actas, así como el nombre, dos apellidos, número de DNI y firma del ganador o ganadores del premio del Bingo Acumulado.

Asimismo, en el Libro de Actas se harán constar los datos correspondientes a la dotación acumulada, premio del bingo acumulado, detracción y número de extracción efectuada en cada partida.

10. Todas las cantidades que formen el Bingo Acumulado, como las de la reserva del mismo deberán estar depositadas en una cuenta bancaria especial, con total independencia del resto de las cuentas o depósitos bancarios de las empresas del bingo. Dicha cuenta, a nombre de la empresa autorizada, será destinada únicamente a este fin y se denominará con la razón social de la empresa, seguida de la leyenda «Bingo Acumulado».

El número y domicilio de la expresada cuenta serán notificados a la Dirección General de Tributos, debiendo solicitarse autorización previa para cualquier cambio de entidad bancaria.

Igualmente, el contrato de cuenta corriente con la entidad bancaria deberá contener una cláusula contractual que establezca la obligación de remitir a la Dirección General de Tributos un duplicado de la información periódica que habitualmente remita la entidad bancaria al propio titular, sobre movimientos y saldo de dicha cuenta.

Esta periodicidad será como mínimo mensual. Del cumplimiento de esta obligación será responsable el titular de la cuenta.

✐ Ap. 10 párr. 4º modificado por art. único.2 de Decreto 59/1997, de 30 diciembre.

11. Para practicar la modalidad del Bingo Acumulado, se requerirán, necesariamente, las siguientes prescripciones técnicas:

11.1. Un soporte informático que acumule la serie completa de los cartones.

11.2. Un mecanismo de visualización mediante pizarras o paneles visibles con claridad desde cualquier punto de la Sala, para informar al usuario del juego de los siguientes extremos:

a) El número de cartones vendidos, el precio del cartón y los premios destinados a línea y a bingo.

b) Los cartones, en forma de matriz, que hayan resultado premiados, durante la comprobación de los mismos.

c) El número de bola hasta el que puede obtenerse el premio del Bingo Acumulado, la cuantía de dicho bingo, la destinada al bingo reserva y el contador de bolas.

11.3. La información relativa a todo el proceso de juego, a que nos hemos referido, se imprimirá informáticamente con simultaneidad al desarrollo de cada partida.

11.4. Esta información impresa sustituirá a los libros de actas ordinarios.

11.5. Los aparatos, máquinas, pizarras, paneles o cualquier otro que sirva para cumplimentar lo dispuesto en los anteriores apartados deberán estar homologados.

11.6. El continente de la unidad central del proceso informático a que hemos hecho referencia anteriormente deberá estar debidamente precintado.

12. En el supuesto de que no pudiera continuarse el juego del bingo por haberse producido averías o eventos que impidan el funcionamiento de los mecanismos antes previstos, podrá seguir el juego del bingo ordinario, paralizándose el juego del Bingo Acumulado.

Todas aquellas incidencias que se produzcan durante el desarrollo del juego, deberán justificarse en el Libro de Actas, de acuerdo con lo previsto en el artículo 37 de la Orden de 9 de enero de 1979, por la que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo.

Artículo 6.

La empresa que desee excluirse de este sistema, una vez implantado, deberá comunicarlo así a la Dirección General de Tributos, por escrito. En este caso la dotación del último premio del Bingo Acumulado estará compuesta por todas las cantidades acumuladas hasta entonces, surtiendo efecto la extinción en el momento de entrega del último premio del Bingo Acumulado.

Posteriormente se consignará en el Libro de Actas dicha circunstancia y se remitirá a la Dirección General de Tributos la correspondiente copia de la misma.

Una vez excluida del sistema de Bingo Acumulado, la empresa titular no podrá optar de nuevo a él hasta transcurridos seis meses de la fecha en que solicitó la exclusión.

Artículo 7.

Las infracciones a lo establecido en el presente Decreto serán objeto de sanción en los términos previstos por la Ley 34/1987, de 26 de diciembre, de potestad sancionadora de la Administración Pública en materia de juegos de suerte, envite o azar.

Artículo 8.

1. En el supuesto de cierre temporal de una sala de bingo que tenga autorizada la modalidad del bingo acumulado, las cantidades acumuladas hasta entonces se ingresarán en el Servicio de Tesorería y Política Financiera de la Consejería de Hacienda y Promoción Económica dentro de las 48 horas siguientes al cierre. Si transcurrido el plazo de un año a partir del cierre no se reanudase la actividad por el mismo titular, las cantidades depositadas quedarán en beneficio de la Hacienda autonómica, que las destinará a fines sociales.

En caso de reanudación de la actividad por el mismo titular de la sala dentro del año desde el cierre, la empresa queda obligada a comenzar el juego, estableciéndose como dotación inicial la suma depositada al cierre.

2. En el supuesto de cierre definitivo de la sala, tanto voluntaria como resultado de una sanción administrativa o de cualquier otra causa, las cantidades acumuladas hasta entonces se ingresarán en idéntico plazo y destino señalados en el apartado anterior.

✐ Añadido por art. único de Decreto 59/1997, de 30 diciembre.

DISPOSICIÓN TRANSITORIA

Única.

Hasta tanto no se promulgue la Ley del Juego de la Comunidad Autónoma de La Rioja y se dicten las normas reglamentarias de desarrollo, entre ellas el Reglamento del Juego del Bingo, se instaura en la Comunidad Autónoma de La Rioja la modalidad del Bingo Acumulado, con carácter provisional, que se regirá por lo dispuesto en el presente Decreto y en lo que no se oponga a la misma, en la normativa estatal reguladora de dicho juego.

DISPOSICIÓN FINAL

Única.

El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Boletín Oficial de La Rioja».

o) País Vasco

§ 133 DECRETO 31/2004, DE 10 FEBRERO. APRUEBA EL REGLAMENTO DEL JUEGO DEL BINGO DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE EUSKADI

(BOPV núm. 36, de 23 febrero [LPV 2004, 84])

El presente Reglamento se dicta en virtud de las competencias que en materia de juego tiene atribuidas la Comunidad Autónoma de Euskadi por el artículo 10.35 del Estatuto de Gernika, y en desarrollo de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego en nuestro ámbito territorial.

El Reglamento del Juego del Bingo que ahora se sustituye fue aprobado por Orden de 19 de febrero de 1988, del Consejero de Interior. Ha contado, pues, con una dilatada vida normativa, por lo que, a lo largo del tiempo, dicho Reglamento ha tenido que sufrir diversas modificaciones al objeto de actualizar sus previsiones a los mandatos de la Ley y de adaptar su contenido a la realidad social cambiante.

En consecuencia, el presente Reglamento, desde el punto de vista de técnica jurídica, cumple la triple función de acabar con la dispersión reglamentaria producida por las sucesivas modificaciones de adaptación del anterior, dotar a la norma del rango adecuado y abordar con carácter global el marco regulador del juego del bingo.

Por otra parte, y en lo que respecta a su evolución social, el juego del bingo ha venido sufriendo durante los últimos años una progresiva pérdida de atractivo entre el público en general, paliada, en parte, por las sucesivas modificaciones normativas. Estas fluctuaciones crónicas han sido debidas en gran parte a una concepción excesivamente rígida del modelo original de juego y de la normativa que lo ha sustentado, que no ha permitido el suficiente grado de adaptación y flexibilidad que actualmente exige el sector del ocio, y que tiende a agudizarse en un mercado cada vez más competitivo y concurrencial.

Esta situación, dilatada en el tiempo, conlleva el progresivo deterioro de las empresas de juego, un escenario que no puede prolongarse sin poner en riesgo la supervivencia del propio subsector, por lo que se plantea la necesidad de dotar a las empresas de herramientas adecuadas para competir en el mercado del ocio en condiciones equivalentes a las de otros subsectores económicos y de juego.

Por ello, una de las aportaciones principales del presente Reglamento es la introducción de variaciones en la mecánica del propio juego, junto con nuevas modalidades del mismo, de forma que, respetando las características inherentes al bingo, permite a las empresas del subsector la flexibilidad suficiente para optar por las condiciones de juego que mejor se adapten a los usuarios en cada momento.

Finalmente, se incorporan al juego del bingo las nuevas tecnologías en vigor, ya sea en sus elementos constitutivos, en su desarrollo o en las condiciones de control de los accesos a los locales de juego.

En su virtud, a propuesta del Consejero de Interior, habiendo emitido informe favorable el Consejo Vasco de Juego, de acuerdo con la Comisión Jurídica Asesora del Gobierno Vasco, y previa deliberación y aprobación del Consejo de Gobierno en su sesión celebrada el 10 de febrero de 2004, dispongo:

Artículo único.

Se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de la Comunidad Autónoma de Euskadi, que figura como Anexo al presente Decreto.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

1. A la entrada en vigor del presente Decreto quedan derogadas las siguientes disposiciones:

a) Orden de 19 de febrero de 1988, del Consejero de Interior, por la que se regula el juego del bingo.

b) Orden de 22 de diciembre de 1989, del Consejero de Interior, por la que se complementan determinados aspectos del Reglamento del Bingo.

c) Orden de 2 de agosto de 1996, del Consejero de Interior, por la que se regula el bingo acumulado interconectado.

d) Orden de 3 de octubre de 1996, del Consejero de Interior, por la que se corrigen errores de la Orden de 2 de agosto de 1996, por la que se regula el bingo acumulado interconectado.

2. Asimismo, quedan derogadas todas aquellas disposiciones de igual o inferior rango que se opongan a lo previsto en el presente Decreto.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se faculta al Consejero de Interior para dictar las disposiciones necesarias en desarrollo y ejecución del presente Decreto, y en particular las referidas a:

a) Los modelos y valor facial de las tarjetas de juego a utilizar en las diferentes modalidades del juego del bingo.

b) Las normas de juego de las diferentes modalidades del juego del bingo.

c) La modificación del número de tarjetas de juego de cada lote de combinaciones posibles establecido en el presente Decreto, así como el orden de los premios de las modalidades de bingo.

Segunda.

Las modalidades del juego del bingo a que se refiere el Reglamento del Juego del Bingo podrán desarrollarse por medio de redes informáticas, telemáticas, vía satélite o cualquier otro medio de comunicación o conexión a distancia fuera de los locales considerados locales del juego del bingo, de acuerdo con lo que se disponga por Orden del Consejero de Interior.

Tercera.

El presente Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial del País Vasco».

ANEXO

Reglamento del Juego del Bingo

CAPÍTULO I

Disposiciones Generales

Artículo 1. Objeto y ámbito de aplicación.

Es objeto del presente Reglamento la regulación del juego del bingo en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Euskadi.

Artículo 2. Definiciones.

A los efectos del presente Reglamento se entiende por:

a) Locales del juego del bingo: los establecimientos autorizados para gestionar y explotar juegos del bingo y, en su caso, sus servicios complementarios con arreglo a lo dispuesto en este Reglamento.

b) Salas de juego: las dependencias de los locales del juego del bingo específicamente autorizadas para practicar las diferentes modalidades del juego del bingo.

c) Empresas titulares: las personas físicas o jurídicas que, previa autorización, pueden explotar las diferentes modalidades del juego del bingo.

d) Personal empleado: las personas que, previa obtención del documento profesional, conforme a las disposiciones del presente Reglamento, pueden prestar sus servicios para el desarrollo de las modalidades de bingo autorizadas.

e) Elementos de juego: aquellos aparatos, instrumentos, mecanismos o dispositivos necesarios para el desarrollo de cada modalidad del juego del bingo, conforme a lo establecido en el presente Reglamento y requieren homologación y autorización previa de la Dirección de Juego y Espectáculos.

f) Máquinas auxiliares del juego del bingo: aquellos aparatos que permiten al usuario tomar parte en las modalidades del juego del bingo, en sustitución de las tarjetas físicas.

g) Sistemas e instalaciones de juego: aquella configuración de elementos de juego incluyendo las que utilicen redes informáticas, telemáticas, vía satélite o cualquier otro medio de comunicación o

conexión a distancia, que permitan al usuario, bien de forma principal o accesoria, participar en el juego del bingo.

Artículo 3. Régimen jurídico.

1. La autorización, organización y desarrollo del juego del bingo se atendrá a las normas contenidas en el presente Reglamento y normativa concordante.

2. Quedan prohibidos los juegos que, con el mismo o distinto nombre, constituyan modalidades del juego del bingo no previstas en el presente Reglamento, o se realicen al margen de las autorizaciones y requisitos establecidos en el mismo.

Artículo 4. Modalidades del juego del bingo.

De acuerdo con las normas incluidas en el presente Reglamento, se establecen las siguientes modalidades del juego del bingo:

a) Bingo tradicional.

b) Bingo acumulado.

c) Bingo acumulado interconectado y premio «berezia».

d) El bingo derivado, en sus diferentes versiones.

Artículo 5. Locales y medios para la práctica del bingo.

1. El juego del bingo en sus diversas modalidades puede ser desarrollado:

a) En las salas de juego de los locales del juego del bingo específicamente autorizados.

b) Mediante el uso de redes informáticas, telemáticas, vía satélite o cualquier otro medio de comunicación o conexión a distancia, de acuerdo con lo que disponga su normativa de desarrollo.

2. El aforo de la totalidad de las salas de bingo de la Comunidad Autónoma de Euskadi no podrá ser superior a diez mil plazas.

3. Los locales de juego del bingo pueden ser de primera y de segunda categoría, de acuerdo con el siguiente aforo:

a) Son locales de segunda categoría aquellos cuyo aforo de salas de juego autorizadas esté comprendido entre 150 y 300 personas.

b) Son locales de primera categoría aquellos cuyo aforo de salas de juego autorizadas esté comprendido entre 301 y 600 personas.

4. No podrán autorizarse locales de juego del bingo cuyo aforo de salas de juego sea inferior a 150 personas.

5. En el aforo a que se refieren los apartados anteriores se incluye la totalidad de modalidades del juego del bingo.

6. Los locales del juego del bingo no podrán admitir un número de usuarios que exceda del aforo máximo señalado en la autorización.

CAPÍTULO II

Régimen de Autorización

Artículo 6. Requisitos de autorización de las empresas.

1. Podrán ser autorizadas como empresas titulares del juego del bingo las personas físicas y las personas jurídicas con formas societarias admitidas en Derecho, siempre que tengan como objeto exclusivo la explotación de dichas autorizaciones, conforme al procedimiento y con los requisitos establecidos en el presente capítulo.

2. Dicha autorización será condición necesaria para la gestión y explotación del juego del bingo en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Euskadi. Igualmente, se precisará de una autorización individualizada de instalación y funcionamiento para la explotación de cada local, conforme el procedimiento establecido en el presente Reglamento.

3. El capital social mínimo de las empresas titulares del juego del bingo con forma societaria será, según se trate de locales de primera o segunda categoría, de 90.000 y 48.000 euros, respectivamente, el cual se constituirá en acciones o participaciones nominativas y deberá estar totalmente suscrito y desembolsado. La transmisión de las mismas deberá ser previamente autorizada por el Director de Juego y Espectáculos.

4. Para determinar la participación de capital extranjero en las empresas a que se refiere este Reglamento se estará a lo que disponga la normativa reguladora de inversiones extranjeras.

Artículo 7. Inhabilitaciones para ostentar autorizaciones.

1. En ningún caso podrán ser titulares de las autorizaciones necesarias para la práctica y organización del juego del bingo las personas físicas o las sociedades en cuyo capital participen personas que se encuentren en alguna de las siguientes circunstancias:

a) Haber sido condenado mediante sentencia firme por delitos de falsedad, contra la propiedad o contra la hacienda pública, dentro de los cinco años anteriores a la fecha de autorización.

b) Los quebrados no rehabilitados y quienes habiéndose declarado en suspensión legal de pagos o concurso de acreedores, hayan sido declarados insolventes o no hayan cumplido totalmente las obligaciones adquiridas.

c) Haber sido sancionados mediante resolución firme por dos o más infracciones graves de las normas tributarias sobre juego, dentro de los últimos cinco años.

d) Haber sido sancionados mediante resolución firme por dos o más infracciones muy graves o graves en los últimos cinco años por incumplimiento de las normas reguladoras del juego, tanto emanadas de la Comunidad Autónoma de Euskadi, como de las vigentes en el resto del Estado.

2. Asimismo, no podrán ser titulares de las autorizaciones a que se refiere el apartado anterior las personas adscritas o vinculadas por razón de servicio a la Dirección de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco u otros organismos similares de otras Administraciones de cualquier ámbito, así como sus cónyuges y ascendientes y descendientes en primer grado.

Artículo 8. Procedimiento de autorización de las empresas.

1. Las personas jurídicas que pretendan la autorización como empresas titulares del juego del bingo dirigirán escrito de solicitud conforme a lo previsto en el artículo 70 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, aportando la siguiente documentación:

a) Fotocopia del documento nacional de identidad o equivalente del solicitante y, tratándose de sociedades, el de los administradores, consejeros y socios.

b) Copia compulsada o testimonio de la escritura de constitución de la sociedad y de sus estatutos.

c) Certificación de la sociedad, emitida por órgano competente, de la relación de socios y cuotas de participación, así como la cifra de capital social.

d) Certificado de la inscripción de la sociedad en el Registro Mercantil.

e) Certificado emitido por la Administración competente relativo a los antecedentes penales de las personas mencionadas en la letra a) de este apartado.

f) Declaración de las personas a que se refiere el apartado a) de no estar incursos en los supuestos de inhabilitación establecidos en el artículo anterior.

2. En caso de no hallarse aún constituida la solicitante en persona jurídica, podrá instar la inscripción a que se refiere el presente artículo, adjuntando a la solicitud el proyecto de la escritura de constitución y de los estatutos. En este supuesto, la constitución legal de la sociedad y la aportación de la documentación justificativa deberá realizarse en el plazo máximo de dos meses, contados a partir de la autorización de inscripción.

Los datos consignados en los citados proyectos serán vinculantes para la empresa solicitante, debiendo ajustarse las escrituras públicas a los compromisos adquiridos en los mismos proyectos, salvo supuestos excepcionales debidamente justificados y autorizados.

3. Las personas físicas deberán cumplir lo dispuesto en las letras a), e) y f) del apartado primero del presente artículo.

4. Una vez comprobado que la solicitud y la documentación aportada cumplen los requisitos establecidos en el presente artículo, se procederá a la autorización e inscripción en la sección de empresas del juego del bingo del Registro Central del Juego de la Comunidad Autónoma de Euskadi, mediante resolución del Director de Juego y Espectáculos.

5. La autorización como empresa titular del bingo habilita para la explotación del juego del bingo tradicional en las salas de los locales específicamente autorizados, sin perjuicio de las autorizaciones necesarias para la explotación de otras modalidades y formas de desarrollo o práctica de las mismas.

Artículo 9. Procedimiento de autorización de locales del juego del bingo.

1. Las personas físicas o jurídicas que pretendan la instalación de un local del juego del bingo

dirigirán escrito a la Dirección de Juego y Espectáculos conforme a lo previsto en el artículo 70 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, aportando la siguiente documentación:

a) Copia de la resolución de inscripción en la sección de empresas del juego del bingo o mención del número de inscripción autorizado.

b) Proyecto básico de las obras e instalaciones del local redactado por técnico competente y visado por el colegio profesional correspondiente. El contenido mínimo del mismo será el siguiente:

– Plano del local donde se pretenda instalar el local del juego del bingo, a escala 1/500, con mención de las superficies destinadas a sala de juego, servicios complementarios y otras dependencias como vestíbulos, almacén u oficinas.

– Plano indicativo de la ubicación de los medios de protección contra incendios y vías de evacuación.

c) Certificación emitida por técnico competente sobre el cumplimiento de las medidas de seguridad exigidas por la normativa aplicable vigente, con específica referencia a la solidez estructural, las vías de evacuación y señalización de emergencia, las medidas de protección contra incendios, las instalaciones eléctricas y la insonorización, así como la disposición del correspondiente plan de emergencia.

2. Una vez comprobado que la solicitud y la documentación aportada cumplen los requisitos establecidos en el presente artículo, se notificará al interesado para que, en el plazo máximo de dos meses, aporte la siguiente documentación:

a) Documento acreditativo de la disponibilidad del local.

b) Documento, emitido por el Ayuntamiento correspondiente, relativo a la posibilidad de ejercer la actividad en el local en que se pretenda instalar el local del juego del bingo.

c) Certificado emitido por técnico competente en el que constará la correspondencia entre el proyecto a que se refiere el apartado 1, letra b), de este artículo y la ejecución final del mismo, con indicación, en su caso, de las medidas correctoras adoptadas a instancia del órgano competente.

d) Justificante del depósito de la fianza, en función de las modalidades de juego que vaya a practicar el local para el juego del bingo en la cuantía que corresponda, conforme a lo dispuesto en el artículo 15 del presente Reglamento.

3. Si no se presentase la documentación en el plazo a que se refiere el apartado 2 del presente artículo, se producirá la caducidad y archivo del expediente, debiendo comunicarse al interesado.

4. Una vez presentados los documentos referidos en el apartado 2 del presente artículo, se procederá a otorgar la autorización de instalación y funcionamiento del local mediante resolución del Director de Juego y Espectáculos, en la que deberá constar, al menos, la categoría del local del juego del bingo y el aforo máximo autorizado.

5. La autorización de local del juego del bingo se entenderá otorgada sin perjuicio de las licencias municipales exigibles según la normativa vigente.

Artículo 10. Consulta previa de viabilidad.

1. Cualquier persona interesada en la explotación de un local del juego del bingo podrá instar de la Dirección de Juego y Espectáculos la consulta sobre la posibilidad de obtener autorización para su instalación y funcionamiento.

2. A tal efecto deberá adjuntar la siguiente documentación:

a) Copia del documento nacional de identidad o equivalente del peticionario.

b) El proyecto básico de las obras e instalaciones a que se refiere el apartado 1, letra b), del artículo 9 del presente Reglamento.

3. A la vista de la documentación aportada, la Dirección de Juego y Espectáculos contestará, en el plazo máximo de tres meses, en sentido favorable o contrario a la posibilidad de autorización, pudiendo, en este último caso, señalar al interesado las medidas correctoras a adoptar en el local a efectos de la autorización.

4. En el supuesto de que la respuesta a la consulta fuera favorable, si el interesado iniciase expediente de autorización, no estará obligado a presentar la documentación a que se refiere el apartado 2 de este artículo. Si el informe estuviera condicionado a la adopción de medidas correctoras, el interesado, en el curso del expediente, deberá justificar la realización de aquéllas.

Para que surta efecto lo dispuesto en este apartado, la solicitud de autorización de instalación de

local deberá realizarse en un plazo máximo de 3 meses desde el recibo por el interesado de la contestación a la consulta previa de viabilidad.

5. La respuesta a la consulta previa de viabilidad no supondrá en ningún caso autorización administrativa para la explotación del local objeto de la consulta, siendo preciso obtener la autorización a través del procedimiento establecido en el artículo 9 del presente Reglamento.

Artículo 11. Modificación de locales del juego del bingo.

1. Los cambios de configuración del local que impliquen modificación de aspectos relacionados con la superficie de la recepción y de la sala de juegos, deberán ser previamente autorizados por la Dirección de Juego y Espectáculos. Las demás obras deberán ser comunicadas previamente a la Dirección de Juego y Espectáculos.

2. Los traslados del local del bingo a otro local precisarán de una nueva autorización de instalación y funcionamiento del Director de Juego y Espectáculos.

Artículo 12. Vigencia de las autorizaciones.

Las autorizaciones de empresas del juego del bingo y las de instalación y funcionamiento de locales del juego del bingo facultan al interesado para explotar los locales de bingo autorizados y las modalidades del juego del bingo reguladas en el presente Reglamento, conforme los requisitos establecidos en el mismo y tendrán una duración de cinco años renovables.

Artículo 13. Cancelación y revocación de las autorizaciones.

1. Podrá cancelarse la inscripción y las autorizaciones a que se refiere el artículo anterior en los siguientes casos:

a) Por renuncia del interesado manifestada por escrito a la Dirección de Juego y Espectáculos.

b) Por disolución voluntaria o legal de la empresa.

c) Por el transcurso del plazo de validez de la autorización sin haber instado la renovación, previo requerimiento administrativo.

d) Por extinción de la inscripción del titular de las autorizaciones en la sección de empresas del juego del bingo.

e) Por resolución de revocación adoptada en procedimiento administrativo instruido de acuerdo con la normativa en vigor, en base a alguna de las siguientes causas:

– Cuando no se reponga la fianza en el plazo establecido en el artículo 15 del presente Reglamento, en caso de haber disminuido o desaparecido dicha garantía por cualquier motivo.

– Cuando durante el período de vigencia de las autorizaciones se pierdan todos o algunos de los requisitos que determinaron su otorgamiento, relativas a la persona titular o al local.

– Cuando se dejasen de cumplir por los titulares de las autorizaciones, sus socios o administradores, las prescripciones establecidas en este Reglamento.

2. Las autorizaciones de empresas del juego del bingo son intransmisibles «inter vivos».

3. En caso de fallecimiento del titular o de alguno de los socios o partícipes de la empresa, una vez realizados los trámites conforme a las normas de derecho privado en materia de sucesiones, el causahabiente deberá solicitar las autorizaciones administrativas preceptivas de la Dirección de Juego y Espectáculos.

Artículo 14. Renovación de las autorizaciones.

1. Las autorizaciones de empresas del juego del bingo y las de instalación y funcionamiento de locales del juego del bingo serán renovables por períodos de cinco años, de acuerdo con la normativa vigente.

2. La solicitud de renovación de las autorizaciones a que se refiere el presente Reglamento se presentará en la Dirección de Juego y Espectáculos con una antelación de al menos dos meses sobre la fecha de expiración de la autorización.

3. Para la renovación de las autorizaciones de empresa el interesado deberá aportar la documentación prevista en los letras a), e) y f) del apartado 1 del artículo 8 del presente Reglamento respecto a las personas físicas titulares de la autorización y, en el caso de personas jurídicas, de los administradores, consejeros y socios.

4. Para la renovación de las autorizaciones de locales el interesado deberá aportar la documentación prevista en los apartados 1 letra c) y 2 letra a) del artículo 9 del presente Reglamento.

5. A la vista de la documentación aportada y del cumplimiento de los requisitos establecidos en

los apartados anteriores, previas las comprobaciones oportunas, la Dirección de Juego y Espectáculos resolverá sobre la procedencia de la renovación, considerándose concedida ésta si no recayese resolución en plazo.

Artículo 15. Fianzas.

1. Los titulares de los locales del juego del bingo deberán depositar fianza conforme a lo dispuesto en los apartados siguientes.

2. Quienes exploten las modalidades de bingo tradicional, bingo acumulado o bingo derivado deberán depositar individualmente fianza por importe de 18.000 euros. Esta fianza estará afecta al pago de las tasas administrativas y de las sanciones impuestas al amparo de lo dispuesto en el presente Reglamento, así como al pago de los premios de estas modalidades de bingo.

3. Quienes exploten la modalidad del bingo acumulado interconectado deberán depositar individualmente fianza por importe de 10.000 euros. Esta fianza estará afecta al pago de las tasas administrativas y de las sanciones impuestas al amparo de lo dispuesto en el presente Reglamento, así como al pago de los premios del bingo tradicional y bingo derivado, si explotasen estas modalidades de bingo.

4. La explotación de la modalidad de bingo acumulado interconectado, precisará, además, de una fianza conjunta y solidaria por parte de todas las salas de juego adheridas a esta modalidad, por importe de 25.000 euros y estará afecta exclusivamente al pago de los premios del bingo acumulado interconectado y premio berezia.

✎ Ap. 4 modificado por art. 1 de Decreto 55/2008, de 1 abril.

5. La fianza, que se podrá constituir en metálico o mediante aval de banco, caja de ahorros, entidades de seguro, cooperativas de crédito o sociedades de garantía recíproca, deberá formalizarse a favor de la Administración de la Comunidad Autónoma de Euskadi y quedará afecta al pago forzoso de los premios.

6. Si, por cualquier circunstancia, se produjera la disminución de la cuantía de la fianza, el depositante, en el plazo máximo de un mes, vendrá obligado a reponer su cuantía hasta el límite establecido. La no reposición de la expresada garantía determinará la revocación de la inscripción o autorización, de acuerdo con lo dispuesto en el apartado e) del artículo 13 del presente Reglamento.

7. Las fianzas sólo podrán ser retiradas previa autorización de la Administración. Sólo se autorizará dicha retirada cuando desaparezcan las causas que motivaron su consignación y no existan obligaciones pendientes.

Artículo 16. Máquinas de juego en los locales del juego del bingo.

En los locales del juego del bingo podrán instalarse máquinas de tipo «B», en número de hasta 8 y 6 respectivamente, según se trate de salas de bingo de primera o segunda categoría, que concedan premio por el importe máximo previsto para las máquinas de los salones de juego de la Comunidad Autónoma de Euskadi.

CAPÍTULO III

Admisión y Prohibiciones

Artículo 17. Relación de Prohibidos de salas de bingo.

1. La Relación de Prohibidos de salas de bingo se halla incluida en el fichero de Relación de Prohibidos de bingos y casinos de juego y es un documento elaborado por la Dirección de Juego y Espectáculos, en el que, de acuerdo con los criterios especificados en el apartado siguiente, se incluirán las personas que tengan, con carácter temporal, imposibilidad de acceso a las salas donde se practique el juego del bingo.

2. La Dirección de Juego y Espectáculos incluirá en la Relación de Prohibidos de salas de bingo:

a) A las personas que voluntariamente, mediante escrito dirigido a la Dirección de Juego y Espectáculos, soliciten su inclusión, por un período comprendido entre tres meses y dos años. El interesado podrá instar ante la Dirección de Juego y Espectáculos la renuncia a su inclusión, una vez transcurrido un mínimo de permanencia de tres meses en dicha Relación.

b) A las personas respecto de las que las empresas titulares del juego del bingo lo soliciten por motivos fundados, por un período mínimo de tres meses y máximo de un año, previa instrucción de expediente administrativo y audiencia de diez días al interesado.

A estos efectos, se considerarán motivos fundados las acciones que perturben el orden, la tranquilidad y el desarrollo de los juegos, tales como, impedir o dificultar a otros usuarios la participación en

el juego, el trato desconsiderado a los empleados del bingo o a otros usuarios y la contravención de las reglas del juego.

A efectos de modular la sanción, se considerará la intencionalidad, el daño creado y la reincidencia en la comisión de la infracción.

c) A las personas sancionadas por infracciones graves o muy graves a las disposiciones de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego o de los Reglamentos que se dicten en su desarrollo.

3. La Relación de Prohibidos de salas de bingo contendrá el nombre y apellidos de la persona afectada, así como número del documento nacional de identidad o equivalente.

4. El ámbito territorial de la prohibición deberá referirse a los locales del juego del bingo de uno o varios Territorios Históricos o a la Comunidad Autónoma de Euskadi, excepto en el supuesto recogido en la letra b) del apartado 2 del presente artículo, que podrá limitarse exclusivamente a los locales afectados.

Artículo 18. Régimen de prohibiciones, restricciones y condiciones de acceso.

1. En los locales del juego del bingo se impedirá la entrada a los menores de edad, a los incapacitados legalmente, a quienes carezcan de plena capacidad de obrar por hallarse en estado de embriaguez, bajo la influencia de sustancias psicotrópicas, o padecer disminución o alteración psíquica, así como a las personas con comportamientos agresivos o violentos que puedan perturbar el orden, la tranquilidad y el desarrollo de los juegos.

2. Asimismo, se impedirá el acceso a las salas del juego del bingo a las personas que se hallen incluidas en la Relación de Prohibidos de las salas de bingo, durante el período establecido en dicha Relación.

3. Los titulares de los locales del juego del bingo podrán establecer con carácter general determinadas condiciones de acceso a los locales.

El derecho de admisión se ejercerá en todo caso de conformidad con el principio de no discriminación, quedando excluida igualmente cualquier aplicación vejatoria o arbitraria.

4. Las prohibiciones, restricciones y condiciones de acceso deberán constar de forma visible en las entradas de público al local.

Artículo 19. Recepción, Sistema de Admisión y Control.

1. Para la admisión de usuarios, en cada local de bingo deberá habilitarse un recinto de recepción diferenciado, cuya superficie mínima deberá ser de 1 m^2 por cada 15 personas del aforo autorizado para la sala.

2. Asimismo, las salas del juego del bingo deberán disponer de un sistema informático destinado a la comprobación de los datos de las personas que pretendan acceder a las mismas, a fin de impedir el acceso de quienes lo tengan prohibido en virtud del artículo 17 del presente Reglamento. Dicho soporte informático deberá permitir la conexión directa con la Dirección de Juego y Espectáculos para la actualización de las personas incluidas en el indicado Listado, según especificaciones establecidas por resolución del Director de Juego y Espectáculos.

La utilización de dicho sistema de identificación, así como la habilitación de cualquier otro sistema de registro de usuarios de carácter voluntario, estará sujeta a las prescripciones de la normativa de protección de datos de carácter personal. En todo caso, los datos obrantes en el control o, en su caso, registro de admisión no podrán utilizarse para fines distintos de los previstos en el presente Reglamento.

3. A los efectos de comprobar las posibles prohibiciones de acceso, se solicitará de quienes deseen acceder a la sala del juego del bingo documento legalmente acreditativo de su identidad, en el que deberá constar su nombre y apellidos, fecha de nacimiento y número de documento nacional de identidad o equivalente.

Artículo 20. Prohibiciones de juego.

1. En ningún caso podrán participar en los juegos autorizados en los locales de su titularidad, los accionistas, partícipes o titulares de la propia empresa, su personal, directivos y empleados, así como los cónyuges, ascendientes y descendientes en primer grado de todos ellos.

2. Dicha prohibición es extensible a las personas que se hallen empleadas en empresas que presten servicios complementarios, tales como hostelería u otros, referida dicha limitación al local donde presten sus servicios.

CAPÍTULO IV

Límites a la Participación en las Empresas de Juego

Artículo 21. Límites a la participación en las empresas de juego.

1. Ninguna persona física o jurídica podrá tener acciones o participaciones en más de tres empresas titulares del juego del bingo.

2. Ninguna persona física o jurídica podrá ser titular de más de tres locales del juego del bingo. A estos efectos, se considerará titular del local del juego del bingo a la persona física o jurídica que posea más del 50 por 100 de las acciones o participaciones en la persona jurídica titular.

3. Los límites indicados se refieren asimismo a la persona interpuesta que actúa en nombre propio pero en interés de un tercero.

CAPÍTULO V

Personal de Juego

Artículo 22. Requisitos.

1. Quienes deseen desempeñar su actividad profesional como personal de juego en locales del juego del bingo deberán estar en posesión del correspondiente documento profesional, de acuerdo con la categoría desempeñada, expedido por la Dirección de Juego y Espectáculos, debiendo adjuntar a la solicitud la siguiente documentación:

a) Fotocopia del documento nacional de identidad o equivalente.

b) Certificado de antecedentes penales, a los efectos de acreditar que no se hallan incursos en los supuestos previstos en el apartado 4, letra a), del artículo 19 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego.

c) Declaración, en documento normalizado expedido por la Dirección de Juego y Espectáculos, de no haber sido sancionado mediante resolución firme en los últimos dos años inmediatamente anteriores por algunas de las faltas tipificadas como graves o muy graves en la normativa reguladora del juego, tanto emanada de la Comunidad Autónoma de Euskadi como vigente en el resto del Estado.

d) Certificado de conformidad del titular del local del juego del bingo donde vaya a prestar sus servicios, haciendo mención a la categoría y al puesto de trabajo a desempeñar.

2. Una vez presentada la solicitud y la documentación a que hace referencia el apartado anterior, la Dirección de Juego y Espectáculos expedirá, previas las comprobaciones que estime pertinentes, el oportuno documento profesional, que tendrá un período de validez de 3 años, renovable por períodos de igual duración.

3. El documento profesional podrá ser suspendido o revocado, previa la instrucción de expediente sancionador, por la comisión de infracciones tipificadas en el presente Reglamento. Asimismo, el documento profesional podrá ser revocado por la pérdida de su titular de alguno de los requisitos legales que motivaron su otorgamiento, mediante resolución motivada del Director de Juego y Espectáculos. Dicha suspensión o revocación privará a su titular de la posibilidad de ejercer su función, por el tiempo establecido en la resolución, en cualquiera de los locales de bingo u otros locales de juego de la Comunidad Autónoma de Euskadi donde se precise carné profesional.

Artículo 23. Categorías.

1. Las categorías establecidas para el personal de juego de los locales del juego del bingo serán las siguientes:

a) Categoría «A»: Jefe de Sala y Jefe de Mesa

b) Categoría «B»: Locutor-Vendedor y personal de admisión.

2. Las funciones correspondientes a cada puesto de trabajo son:

a) El Jefe de Sala será el responsable de la organización y control del funcionamiento de la sala de juego, responsabilizándose de que cada persona realice las funciones correspondientes a su categoría; cuidará del correcto funcionamiento de todos los aparatos, instalaciones y servicios de local; responderá del mantenimiento del orden en la sala de juego y del correcto desarrollo del mismo y representará a la Entidad o persona titular de la autorización, tanto frente a los usuarios como ante los agentes de la autoridad, a menos que dicha representación esté atribuida a otra persona y ésta se halle presente en la sala de juego.

El Jefe de Sala tendrá facultades para exigir que abandonen la sala de juego a las personas que

perturben el orden, la tranquilidad y el desarrollo de los juegos, haciendo constar dicha circunstancia en el Libro de Actas, así como la identidad de la persona, si fuera posible.

b) El Jefe de Mesa será responsable de la comprobación de las bolas y tarjetas, y de que sean entregadas éstas a los vendedores; de que se lleve la contabilidad de las tarjetas vendidas y sobrantes por cada jugada o sorteo; de que se determinen los premios correspondientes a la línea y al bingo, y de que se informe de ello al público. Será responsable de la recaudación del dinero obtenido en la venta de las tarjetas; de que se comprueben las tarjetas premiadas, y de que se entreguen al Locutor-Vendedor las cantidades correspondientes a cada premio; de que se informe en alta voz de todo ello al público, y de que se redacte el acta de cada partida en el Libro de Actas.

c) El Locutor-Vendedor realizará la venta directa de las tarjetas, recaudando su importe, que entregará junto con las tarjetas sobrantes al Jefe de Mesa; manejará la máquina extractora de bolas, leyendo en voz alta el número de la bola según el orden de salida; entregará al Jefe de Mesa las tarjetas premiadas para su comprobación; entregará a los usuarios los importes de línea y bingo, recogerá las tarjetas usadas y auxiliará al Jefe de Sala y al Jefe de Mesa en las labores que le sean encomendadas para el mejor desarrollo de sus funciones.

d) El personal de admisión se encargará de controlar el acceso y entrada de usuarios y visitantes al local del juego de bingo, solicitando la exhibición del documento acreditativo de su identidad e impidiendo la entrada a las personas que lo tuviesen prohibido por alguna de los motivos establecidos en el presente Reglamento.

3. Mientras se esté desarrollando el juego del bingo deberá haber, al menos, dos empleados de cada categoría con carnet profesional, ejerciendo cada una de las funciones descritas en el apartado anterior.

4. El personal correspondiente a cada categoría podrá realizar cualquiera de las funciones establecidas en dicha categoría, siempre que estén cubiertas cada una de las funciones durante el desarrollo del juego del bingo.

El personal con documento profesional de categoría «B» podrá, con carácter transitorio, ejercer las funciones de la categoría «A» como Jefe de Mesa.

5. En ningún caso una misma persona podrá desarrollar simultáneamente varias funciones de distinta categoría o distintos puestos de trabajo dentro de una misma categoría.

Artículo 24. Gratificaciones voluntarias.

1. Las gratificaciones voluntarias que el cliente entregue por cualquier concepto y a cualquier empleado de juego del local del juego del bingo se depositarán inmediatamente en una caja única, debiendo estar situada la misma en lugar visible de la mesa. La custodia de la caja de las gratificaciones voluntarias será responsabilidad del Jefe de Sala.

2. Los trabajadores distribuirán entre ellos el importe de las gratificaciones voluntarias, con arreglo a los criterios fijados por los mismos.

3. La entidad o persona titular de la autorización podrá acordar, temporal o definitivamente, la no admisión de gratificaciones voluntarias, supuesto que habrá de advertirse mediante anuncios colocados en los accesos a la salas de juego.

CAPÍTULO VI

Tarjetas para el Juego del Bingo

Artículo 25. Tarjetas de juego.

1. Los modelos de tarjetas para cada modalidad del juego del bingo podrán ser físicas o virtuales, es decir, reproducidas por medios electrónicos o informáticos. En todo caso, los modelos serán únicos en toda la Comunidad Autónoma de Euskadi y, previamente a su utilización, deberán ser homologados por la Dirección de Juego y Espectáculos.

2. El valor facial de las tarjetas en locales del juego del bingo no será inferior a 2 euros, para cualquiera de las modalidades de juego.

3. En dichos locales, el número de tarjetas de cada lote de combinaciones posibles será de 3.888 unidades. Lo anterior no será aplicable al juego del bingo derivado.

4. En el desarrollo de cualquier modalidad de juego del bingo no podrán existir dos tarjetas de juego idénticas.

5. Se faculta a las Diputaciones Forales para la adjudicación de tarjetas físicas de bingo que, en

todo caso, será única para toda la Comunidad Autónoma de Euskadi, conforme a los modelos aprobados por Orden del Consejero de Interior.

6. En los órganos que establezcan las Diputaciones Forales para la adjudicación de tarjetas físicas para el juego del bingo, participará la Dirección de Juego y Espectáculos.

7. Asimismo, se faculta a las Diputaciones Forales de cada territorio histórico para la venta de tarjetas físicas de bingo en su ámbito territorial.

CAPÍTULO VII

Desarrollo y Reglas de las Modalidades del Juego del Bingo

Sección 1ª Elementos Comunes

Artículo 26. Elementos de juego.

1. Las salas de juego de los locales del bingo deberán estar dotadas, como mínimo, de los siguientes elementos:

a) dos aparatos de extracción de bolas.

b) dos juegos de bolas, compuesto cada uno por noventa unidades, teniendo cada bola inscrito en su superficie, de forma indeleble, el correspondiente número que habrá de ser perfectamente visible a través de los aparatos receptores de televisión. El cambio de un juego de bolas por otro se realizará cuando se produzcan deterioros que impidan el desarrollo del juego con las debidas garantías. En todo caso las bolas serán sustituidas cada 2.500 partidas.

c) una mesa de control, en la que se desempeñarán las funciones atribuidas al Jefe de Mesa y al Locutor-Vendedor.

d) un sistema informático de elaboración de actas de las partidas.

e) un sistema de megafonía, que deberá posibilitar una perfecta audición del desarrollo del juego y de la información por la totalidad de los usuarios.

f) un circuito cerrado de televisión, a través de cuyos monitores se podrá ver la extracción de las bolas desde cualquier punto de la sala.

g) paneles informativos, en función de la superficie de la sala de juego, en los que se registrarán la totalidad de las bolas extraídas y el número de orden de extracción de las mismas. Asimismo, deberán contener la distribución del premio destinado a línea y bingo, así como las cuantías correspondientes a los premios de cada modalidad de juego practicada. La información será visible desde cualquier punto de la sala de juego.

2. Toda la información sobre el desarrollo del juego del bingo, realizada a través de los paneles informativos de las salas de bingo, estará disponible en las dos lenguas oficiales de la Comunidad Autónoma de Euskadi.

Artículo 27. Desarrollo y reglas.

1. La celebración de la partida comenzará cuando el Jefe de Mesa anuncie el total de tarjetas vendidas y el importe destinado a premios, y finalizará cuando termine la comprobación de, al menos, una de las tarjetas premiadas. Al comenzar y finalizar cada sesión de bingo, las bolas serán objeto de recuento por el Jefe de Mesa, comprobando su numeración y estado.

2. Si durante la celebración de una partida y con anterioridad a la extracción de la primera bola, se produjesen fallos o averías en los aparatos e instalaciones, o bien incidencias que impidan la continuación del juego, se suspenderá provisionalmente la partida.

Si en un período de quince minutos no pudiera ser resuelto el problema planteado, se procederá a devolver a los usuarios el importe íntegro de las tarjetas, que habrán de ser devueltas a la Mesa de control.

En el caso de que ya hubiese comenzado la extracción de bolas y su anotación en las tarjetas, continuará la partida, efectuándose las extracciones por procedimiento manual, siempre que sea posible garantizar su aleatoriedad y utilizándose exclusivamente los números pendientes de extraer.

3. Si en cualquiera de los premios hubiese más de una combinación ganadora, se procederá al reparto del importe de cada premio entre los usuarios que la hayan cantado. En ningún caso podrán aceptarse reclamaciones de premios, una vez que haya sido cerrada la partida por el Jefe de Mesa.

4. Durante el desarrollo de una partida de cualquiera de estas modalidades de juego del bingo no se permitirá la entrada en la sala de juego de nuevos usuarios, hasta que finalice la misma.

Artículo 28. Venta y utilización de las tarjetas de juego.

1. La venta de las tarjetas físicas de juego a los usuarios sólo podrá realizarse dentro de la sala de juego donde se desarrollen dichas modalidades, iniciándose a partir del momento en que el Jefe de Mesa haya comprobado, al menos, una tarjeta de la partida anterior, en su caso, que tenga un bingo premiado.

2. La venta en cada partida se iniciará, indistintamente, con el número uno de cada serie, cuando ésta se comience, o con el número siguiente al último vendido en cualquier partida anterior, ya se haya efectuado ésta el mismo día u otro anterior. Las tarjetas vendidas en cada partida habrán de ser necesariamente correlativas, según el número de orden de las mismas, dentro de cada una de las series.

3. Las tarjetas defectuosas se retirarán previamente, por series completas o aisladamente, en cuyo caso el Jefe de Mesa informará al público de dicha incidencia y reflejará en el Libro de Actas la retirada de las mismas.

4. Si el número de tarjetas de la serie puesta en venta fuese insuficiente para atender la demanda de los usuarios, podrán ponerse en circulación para la misma partida tarjetas de una nueva serie, siempre que se cumplan los siguientes requisitos:

a) La segunda serie a emplear con carácter complementario habrá de ser del mismo valor facial que la primera.

b) La venta de la segunda serie habrá de comenzar necesariamente por el número uno de la misma, o por el siguiente al número vendido de la serie anterior.

c) Las tarjetas de la segunda serie podrán venderse hasta el límite máximo del soporte de la primera serie con la que se inició la venta, de tal forma que en ningún caso podrán venderse en la misma partida dos tarjetas iguales.

5. Por la compra y tenencia de las tarjetas, los usuarios adquieren el derecho a que se desarrolle la partida con arreglo a las normas vigentes y, en su caso, al pago de los premios establecidos, o, cuando proceda, a la devolución íntegra del dinero pagado. La retirada del usuario durante el transcurso de la partida no dará lugar a la devolución del importe de las tarjetas que hubiera adquirido, aunque podrá transferirlo, si lo desea, a otro usuario.

6. Las tarjetas deberán ser pagadas por los usuarios en dinero efectivo o por otros medios de pago autorizados por la Dirección de Juego y Espectáculos, quedando prohibida la práctica de operaciones de crédito a los usuarios.

7. La comprobación de las tarjetas premiadas se efectuará a través del circuito de televisión mediante la lectura por el Jefe de Mesa y exposición del soporte-matriz en el circuito monitor.

8. Después de cada partida deberán ser retiradas las tarjetas premiadas y aquellas otras que pudieran constituir objeto de infracción o reclamación.

9. Las tarjetas físicas, de un valor facial cualquiera, podrán ser canjeados en las respectivas Diputaciones Forales de los territorios históricos por otras de valor superior o inferior y por el mismo importe.

Artículo 29. Pago de premios.

1. Los premios serán abonados a los usuarios en dinero efectivo o, en su caso, mediante cheque conformado, previa conformidad del usuario.

2. Los premios se pagarán al terminar cada partida, previa comprobación y contra la entrega de las correspondientes tarjetas, que habrán de presentarse íntegras y sin manipulaciones que puedan inducir a error, debiendo permanecer a disposición de la Dirección de Juego y Espectáculos durante el plazo de un mes.

3. El impago del premio obtenido facultará al usuario a requerir por escrito de la Dirección de Juego y Espectáculos la ejecución de la fianza que tuviera depositada la empresa, para el cobro del mismo.

Sección 2ª Bingo Tradicional

Artículo 30. Definición.

1. El juego del bingo tradicional se desarrolla sobre noventa números, del uno al noventa inclusive, en tarjetas, integradas por combinaciones numéricas de quince números distintos entre sí y distribuidos en tres líneas horizontales de cinco números cada una y en nueve columnas verticales, en cualquiera de las cuales puede haber tres, dos o un número, pero sin que nunca haya una columna sin número. Se premiarán las siguientes combinaciones:

a) Línea: Se entenderá formada la línea cuando hayan sido extraídos todos los números que la integran, siempre y cuando no haya sido cantada correctamente por otro usuario durante la extracción de las bolas anteriores. Podrá ser cualquiera de las tres que forman una tarjeta de juego: la superior, la central o la inferior.

b) Bingo: Se entenderá formado el bingo cuando se hayan extraído los quince números que integran la tarjeta de juego.

2. Sin perjuicio de lo establecido en el apartado anterior, de acuerdo con la normativa de desarrollo, podrán utilizarse para la práctica del juego del bingo, en lugar de las tarjetas físicas, la reproducción electrónica o informática de los mismos, utilizando para ello material y sistemas informáticos homologados por la Dirección de Juego y Espectáculos.

Artículo 31. Distribución de premios.

La cantidad a distribuir en premios en cada partida del bingo tradicional consistirá en el 64% del valor facial de las tarjetas vendidas en la misma, correspondiendo el 9% a la línea y el 55% al bingo.

Sección 3ª Bingo Acumulado

Artículo 32. Definición.

1. El bingo acumulado es una modalidad del juego del bingo consistente en la obtención, por parte del usuario que resulte premiado con el bingo tradicional, de un premio adicional por importe máximo de 18.000 euros, siempre que el número de bolas extraídas hasta la consecución del premio no supere el número de bola máximo autorizado.

2. La práctica del bingo acumulado será incompatible con la del bingo acumulado interconectado y premio «berezia».

3. El número de bola máximo autorizado se determinará para cada partida, en relación al número de tarjetas vendidas, conforme a la escala siguiente:

Tarjetas Vendidas	Bola Máxima Autorizada
1 a 50 tarjetas	45 o menos
51 a 100 tarjetas	44 o menos
101 a 150 tarjetas	42 o menos
151 a 200 tarjetas	41 o menos
Más de 200 tarjetas	40 o menos

Artículo 33. Distribución de premios.

1. La cuantía del premio del bingo acumulado será el 2 por 100 del valor facial del soporte, y se descontará en cada partida del porcentaje del premio destinado al bingo, acumulándose hasta la partida en que se obtenga el premio del bingo acumulado.

2. De la cantidad acumulada destinada al premio del bingo acumulado, se descontará, en el momento de entregarse el premio, un 15 por 100, que constituirá, como bingo reserva, la cantidad inicial del bingo acumulado, a sumar a la obtenida en la partida siguiente. El 85 por 100 se entregará al usuario o usuarios ganadores.

Artículo 34. Elementos de juego del bingo acumulado.

Además de la información a que se refiere el artículo 26, en los paneles informativos de los locales donde se desarrolle esta modalidad de juego, deberá constar claramente visible el número de orden de extracción de las bolas que posibilite la obtención del premio acumulado, así como el premio ofertado y su reserva.

Artículo 35. Solicitud.

Las empresas titulares del juego del bingo que deseen explotar la modalidad de bingo del bingo acumulado, deberán solicitarlo por escrito a la Dirección de Juego y Espectáculos.

Sección 4ª Bingo Acumulado Interconectado y Premio «Berezia»

Artículo 36. Definición.

El bingo acumulado interconectado es una modalidad del juego del bingo en el que participan usuarios de diferentes locales, mediante la interconexión de los mismos a través de un sistema informático, que consiste en la obtención de un premio por parte del usuario o usuarios que resulten premiados

con el bingo tradicional, a modo de premio adicional, siempre que el número de bolas extraídas hasta la obtención de dicho premio no supere el número de bola máximo autorizado.

Artículo 37. Distribución de premios.

1. La cantidad a distribuir en premios en cada partida consistirá en el 62% del valor facial de las tarjetas vendidas en la misma, correspondiendo el 9% a la línea y el 53% al bingo en sus diferentes modalidades.

2. La cuantía del premio del bingo acumulado interconectado será la que resulte de acumular el 0,20% del total de las tarjetas jugadas en los locales del juego del bingo adheridos a esta modalidad de juego.

La cantidad correspondiente al bingo acumulado interconectado se detraerá en cada partida del porcentaje de premios destinado al juego del bingo tradicional, acumulándose hasta el importe máximo de 25.000 euros.

3. Una vez alcanzada la cantidad máxima prevista en el párrafo anterior, el porcentaje de detracción en el mismo referido se destinará al premio del bingo ordinario.

4. Según su orden de extracción, la bola máxima que posibilita la obtención del bingo acumulado interconectado es la trigésimo sexta. Una vez alcanzado el importe máximo se incrementará una bola por cada día transcurrido hasta la consecución del premio.

✐ Modificado por art. 2 de Decreto 55/2008, de 1 abril.

Artículo 38. Reglas de juego específicas.

1. Al inicio de la primera partida de cada sesión, el Jefe de Mesa anunciará a los usuarios del local del juego del bingo, a través de la megafonía, el importe acumulado y la bola máxima para su obtención, correspondiente al bingo acumulado interconectado.

✐ Ap. 1 modificado por art. 3 de Decreto 55/2008, de 1 abril.

2. La comprobación de los premios se realizará en el modo previsto para el bingo tradicional. En todo caso, el Jefe de Sala, una vez que se haya obtenido un premio, procederá a comprobar, en presencia de todos los usuarios del local, que las bolas extraídas coinciden, una por una, con las extraídas de la máquina extractora de bolas.

3. Se extenderá acta suscrita por el Jefe de Mesa, con el visto bueno del Jefe de Sala, en la que conste que se ha procedido del modo señalado en el presente apartado.

4. Al finalizar la partida se expondrán a través de los monitores, en forma de matriz, las tarjetas, que hayan resultado premiados, al objeto de su comprobación.

5. La cuantía del premio del bingo acumulado interconectado permanecerá invariable durante cada sesión en todos los locales del juego del bingo asociados al sistema.

✐ Ap. 5 modificado por art. 4 de Decreto 55/2008, de 1 abril.

6. Todos los bingos premiados en la misma sesión deberán ser repartidos entre los ganadores de los mismos. Los premios deberán ser entregados dentro de las cuarenta y ocho horas siguientes a la obtención del mismo, una vez comprobados los ganadores.

7. Una vez verificado el premio, se entregará al ganador o ganadores un justificante en el que se detalle la fecha de la sesión, el número de la partida y el premio a recibir a resultas del número de ganadores premiados en la misma sesión. Estos datos se harán constar en el Libro de Actas, así como la identidad completa, número de documento nacional de identidad o equivalente y firma del ganador o ganadores del citado premio.

Artículo 39. Unidad Central de proceso de datos.

1. Los locales del juego del bingo deberán estar conectados a una Unidad central de proceso de datos a la que se remitirá, al final de cada sesión y antes del comienzo de la siguiente, el importe totalizado de las tarjetas vendidas durante toda la sesión en los locales del juego del bingo asociados al sistema, así como, en su caso, los premios concedidos.

2. Una vez procesados los datos a que se refiere el apartado anterior, se remitirán a cada local del juego del bingo quedando, de ese modo, determinado el importe del bingo acumulado interconectado para el inicio de la jornada siguiente. Se garantizará, en todo caso, la transferencia de la información citada desde cada local a dicha Unidad central de proceso de datos.

3. La Unidad central de proceso de datos estará situada en dependencias de la asociación empresarial que represente a los bingos, debiendo existir una réplica de la misma para entrar en funcionamiento en caso de que aquélla quede fuera de servicio por cualquier causa.

4. Los elementos técnicos e informáticos destinados a la realización de esta modalidad de juego estarán debidamente precintados, de modo que se impida su manipulación.

Artículo 40. Modificaciones en la titularidad.

1. El cambio de titularidad de un local del juego del bingo asociado al sistema supondrá la subrogación en todos los derechos y obligaciones por parte del nuevo titular.

2. Los locales del juego del bingo que, por cualquier circunstancia, opten por renunciar a dicha modalidad de juego no podrán solicitar su adhesión al bingo acumulado interconectado hasta transcurrido un año desde dicha renuncia.

3. El cierre o la renuncia por cualquier circunstancia de un local del juego del bingo asociado a la modalidad del bingo acumulado interconectado no supondrá en ningún caso derecho de propiedad o reembolso de las cantidades que, en ese momento, existieren en concepto de acumulado.

Artículo 41. Premio «berezia».

1. El premio «berezia» se juega conjuntamente con el bingo acumulado interconectado, consistiendo en la obtención de un premio adicional al del bingo tradicional en los locales para el juego del bingo en los que se practique esta modalidad, en función del número de bola según su orden de extracción, de acuerdo con lo dispuesto en el número 5 del presente artículo.

2. La cuantía del premio berezia será la que resulte de acumular el 2,20% del importe facial total de las tarjetas jugadas en cada local de juego que practique esta modalidad de juego.

✐ Ap. 2 modificado por art. 2 de Decreto 32/2005, de 22 febrero.

3. El premio berezia estará disponible para los usuarios cuando se alcance el importe señalado, de acuerdo con la escala establecida en el presente artículo. Una vez alcanzado el importe del premio berezia se seguirá detrayendo el citado porcentaje destinándose a reserva berezia para pasar esta reserva a la dotación inicial, una vez que sea pagado el premio berezia anterior.

✐ Ap. 3 modificado por art. 2 de Decreto 32/2005, de 22 febrero.

4. Se establece como límite máximo de bola que posibilita la obtención del premio «berezia» la cuadragésimo sexta en su orden de extracción, incluida ésta. No obstante lo anterior, si una vez alcanzado el importe del premio «berezia» ningún usuario hubiera obtenido el premio con el límite máximo establecido en el punto anterior, se procederá a incrementar el límite de extracción en una bola por cada una de las partidas sucesivas hasta conceder el premio «berezia».

5. En el supuesto de que haya varias combinaciones ganadoras, se repartirá el premio entre todos los ganadores.

6. La determinación de la cuantía del premio «berezia» se realizará en función de las compras anuales de las salas de bingo a las respectivas Diputaciones Forales, tomando como referencia las realizadas a 31 de diciembre del año anterior al ejercicio en el que aplique la escala de compras a que se refiere este apartado.

Compras Anuales (en euros)	Premios «Berezia» (en euros)
Hasta 4.000.000	150-300-500-750-1.000
De 4.000.001 a 8.000.000	300-500-750-1.000
De 8.000.001 a 16.000.000	500-750-1.000
Más de 16.000.001	750-1.000

7. Cada sala de bingo, dentro de una misma sesión, podrá ofertar a los usuarios cualquiera de sus premios «berezia» posibles, siempre que el premio establecido en cada momento haya sido concedido.

8. El Jefe de Mesa, al comienzo de cada sesión diaria, anunciará la cuantía del premio «berezia», así como el orden de extracción de bola necesario para conseguirlo. Asimismo, deberá anunciar todo cambio de cuantía del mismo, antes del comienzo de la partida afectada.

Igualmente, deberá anunciar la disponibilidad de obtención del premio «berezia», así como el orden sucesivo de extracción de bola, antes de cada partida afectada y hasta la consecución del premio.

Artículo 42. Solicitud.

1. Las empresas que deseen desarrollar esta modalidad de juego deberán dirigir escrito a la Dirección de Juego y Espectáculos, adjuntando certificado de la Diputación Foral respectiva del volumen de ventas correspondiente al ejercicio anterior. A la vista de la documentación presentada la Dirección de Juego y Espectáculos concederá, en su caso, la autorización de acuerdo con los requisitos

establecidos en este Reglamento. La solicitud, asimismo, podrá ser presentada, respecto a todas las salas de bingo, por la entidad empresarial que las represente.

2. La autorización tendrá vigencia para el año natural en el que se conceda. Si, en el siguiente año, la sala de bingo tuviera un volumen de ventas por el cual le correspondiera cambiar de escala, a tenor de lo dispuesto en el artículo 41.7 de este Reglamento, deberá comunicarlo a la Dirección de Juego y Espectáculos antes del día 15 de enero del ejercicio en el que pretenda surtir efecto, adjuntando certificación del volumen de ventas a 31 de diciembre del año anterior. Si la Dirección de Juego y Espectáculos no realizara pronunciamiento expreso en el plazo de diez días naturales, se entenderá autorizada la inclusión en la nueva escala.

Artículo 43. Alta y bajas.

1. La empresa que, una vez de alta en esta modalidad de juego, desee excluirse de la misma, deberá formalizar escrito al Director de Juego y Espectáculos, surtiendo efecto la baja en el momento que se conceda el premio «berezia» que, en su momento, estuviera acumulándose.

2. Una vez producida la baja de esta modalidad, la empresa no podrá optar nuevamente a la misma hasta transcurridos seis meses desde la fecha de presentación del escrito de exclusión.

Artículo 44. Cantidades acumuladas en caso de cierre de la sala de bingo.

En los casos de cierre de una sala de bingo por cualquier circunstancia, las cantidades acumuladas para el pago del premio «berezia» deberán ponerse a disposición del Departamento de Interior para su ingreso en la Tesorería General de la Comunidad Autónoma de Euskadi.

Sección 5ª Bingo Derivado

Artículo 45. Definición.

1. El bingo derivado es una modalidad del juego del bingo que podrá jugarse sobre un máximo de 90 números y un mínimo de 6, utilizando tarjetas físicas o virtuales, integradas en combinaciones numéricas de entre un mínimo de 6 y un máximo de 18 números, distintos entre sí y distribuidas en filas o columnas, de acuerdo con las prescripciones que se establecen en la presente Sección.

2. Los diferentes tipos de premios o combinaciones ganadoras procedentes de dicho juego, así como la cuantía de los mismos, ya sea en porcentaje o en cantidad, deberán ser predeterminados con anterioridad a la celebración del mismo, entendiéndose obtenido el premio al completar la combinación de números determinada previamente.

3. Las diversas versiones del juego del bingo derivado serán autorizadas una vez se acredite el cumplimiento de las condiciones básicas, de acuerdo con el procedimiento previsto en el presente Reglamento.

4. El bingo derivado, en sus diferentes versiones, podrá practicarse por los usuarios a través de sistemas informáticos, previamente homologados, siempre que la concepción de los programas respete las normas generales contenidas en la presente Sección.

Artículo 46. Versiones del bingo derivado.

1. Las versiones del juego del bingo derivado serán:

a) La instantánea, configurada como aquel juego en el que los premios se determinan en cada jugada directa e independientemente del volumen de apuestas realizado en dicho juego.

b) La diferida, configurada como aquel juego en el que los premios se determinan en una cuantía fija, en un determinado ámbito temporal de desarrollo de las partidas, en función de una venta de tarjetas determinada o de un determinado volumen de apuestas.

2. En el juego del bingo derivado deberá existir un soporte técnico que garantice la fiabilidad de los datos de desarrollo del juego, así como el cumplimiento de las condiciones por las que el mismo haya de regirse.

3. El porcentaje destinado a premios, en cualquiera de las versiones del juego del bingo derivado que se cataloguen, no podrá ser inferior al 70 por 100 del dinero jugado, debiendo especificarse en cada una de dichas modalidades la distribución del porcentaje entre cada uno de los diferentes premios que se definan para la misma.

4. En el caso de que se utilicen tarjetas de juego virtuales, deberán garantizar el control y la contabilidad del juego, su seguridad y el registro de todas las operaciones realizadas.

Artículo 47. Documentación.

1. El juego del bingo derivado estará sujeto a previa autorización de la Dirección de Juego y Espectáculos, debiendo aportarse la siguiente documentación:

a) Memoria descriptiva de las reglas de funcionamiento del juego, los premios que otorgue, las condiciones de su otorgamiento, porcentaje total destinado a premios, así como su distribución entre las distintas categorías de premios de juego.

b) Memoria técnica justificativa de que el desarrollo y funcionamiento del juego se ajusta a las características generales del juego del bingo previstas en la presente Sección, así como que técnicamente se cumplen dichas condiciones. En el caso de que se trate de una versión diferida, deberán aportarse los cálculos técnicos justificativos y los ámbitos temporales de referencia que se vayan a emplear para dar cumplimiento a las condiciones generales previstas para esta modalidad.

c) Memoria técnica en la que se especifique y describa el soporte técnico sobre el que se vaya a desarrollar el juego y su control, con determinación de los niveles de seguridad que garanticen la fiabilidad y transparencia del juego en todo momento.

2. Los requisitos previstos en las letras b) y c) del apartado anterior deberán estar suscritos por técnico competente y visados por el Colegio respectivo. La Administración realizará los ensayos previos oportunos para acreditar la funcionalidad del sistema y la fiabilidad y correspondencia del juego con los documentos presentados.

CAPÍTULO VIII

Registro de Operaciones y Reclamaciones del Juego del Bingo

Artículo 48. Registro en Libro de Actas.

1. El desarrollo de cada sesión se irá reflejando en un acta que se redactará partida por partida, simultáneamente a la realización de cada una de éstas, no pudiendo comenzar la extracción de bolas mientras no se hayan consignado en el acta los datos respectivos.

2. Las actas se extenderán en Libros encuadernados y numerados, que serán sellados y diligenciados por la Dirección de Juego y Espectáculos.

3. En el acta se hará constar la diligencia de comienzo de la sesión, la fecha y hora y la firma del Jefe de Mesa, insertándose a continuación, por cada partida, los siguientes datos: número de orden de la partida, serie o series, precio y número de tarjetas vendidas, cantidad total recaudada, cantidades pagadas por línea y bingo, así como los premios correspondientes a las modalidades practicadas. Al terminar la sesión se extenderá la diligencia de cierre, en la que constará la hora en que se redacta y que firmará el Jefe de Mesa.

4. Los Libros de Actas a que se refiere el presente artículo podrán ser sustituidos, previa homologación por la Dirección de Juego y Espectáculos, por un soporte informático con su mismo formato, contenido y requisitos.

Artículo 49. Libro de Reclamaciones.

1. Existirá un Libro de Reclamaciones, sellado y diligenciado por la Dirección de Juego y Espectáculos, a disposición de los usuarios, en el que se consignarán las reclamaciones que se formulen. En las reclamaciones habrá de indicarse la identidad del reclamante, su número de documento nacional de identidad o equivalente, y una sucinta relación de los hechos, debiendo ser firmada por la persona que realice la reclamación y por el Jefe de Sala.

2. Las empresas de bingo reflejarán en este Libro las incidencias relevantes ocurridas durante el desarrollo de las partidas, tales como interrupciones, deficiencias o averías de los sistemas técnicos.

CAPÍTULO IX

Máquinas Auxiliares del Juego del Bingo

Artículo 50. Máquinas auxiliares del juego del bingo.

1. El juego del bingo, en cualquiera de sus modalidades podrá practicarse mediante el uso de máquinas auxiliares de juego. Dichas máquinas estarán conectadas a la mesa de control de los locales del juego del bingo y podrán utilizarse en sustitución de las tarjetas físicas.

2. Las máquinas auxiliares del juego del bingo deberán ser previamente homologadas y autorizadas por la Dirección de Juego y Espectáculos.

Artículo 51. Número máximo de máquinas auxiliares.

1. El número máximo de máquinas auxiliares por cada sala será el siguiente:

a) Salas de 1ª categoría: 24 máquinas.

b) Salas de 2ª categoría: 18 máquinas.

2. El número máximo de que podrán jugarse en una partida por máquina y usuario será de 6 series de 6 cartones cada serie.

3. En las máquinas auxiliares permanecerá visible la identificación de las tarjetas jugadas mediante su serie y número, y el número de tarjetas jugadas por partida.

CAPÍTULO X

Información al Usuario

Artículo 52. Información al usuario.

En los locales del juego del bingo deberán existir, a disposición de los usuarios, ejemplares de las instrucciones del juego del bingo, en todas sus modalidades, redactados en las lenguas oficiales de la Comunidad Autónoma de Euskadi. Asimismo, los titulares de los citados locales estarán obligados a tener a disposición de los usuarios las reglamentaciones oficiales de dichas modalidades de juego.

CAPÍTULO XI

Rótulos Indicadores y Actividades Promocionales

Artículo 53. Rótulos indicadores.

1. Se autoriza la instalación de rótulos, en la fachada del edificio, o en el acceso al recinto urbanístico donde el local del juego del bingo se enclave, en los que figure el anagrama y nombre comercial del local. Cualquier otra señalización referida a otros servicios existentes en el local será accesoria respecto a ésta, debiendo ser de tamaño inferior a la indicación mencionada.

2. Asimismo se autoriza el uso de la palabra «Bingo» como parte integrante del nombre comercial del hotel o complejo, si el local del juego del bingo se encontrase en dicho recinto.

Artículo 54. Actividades promocionales.

Las actividades promocionales de los locales del bingo deberán tener un carácter exclusivamente informativo, prohibiéndose los mensajes persuasivos o directos de incitación al juego.

Artículo 55. Actividades promocionales autorizadas.

Se entenderán autorizadas, en todo caso, las siguientes actividades promocionales:

a) La mención del local y su ubicación, así como sus servicios complementarios, en prensa diaria.

b) La referencia del local del juego del bingo y de sus instalaciones en anuncios, reportajes turísticos o relación de servicios disponibles, bien de carácter global o relativos al municipio o zona donde esté localizado el mismo.

c) La divulgación realizada en revistas especializadas de ocio y viaje o del Sector.

d) La elaboración y emisión de folletos sobre el local del juego del bingo y sus servicios complementarios, los cuales podrán depositarse en hoteles, agencias de viaje, centros de transporte de viajeros y locales o instalaciones de espectáculos públicos.

e) El empleo del nombre del local del juego del bingo con ocasión del patrocinio de espectáculos públicos o actividades recreativas, deportivas o culturales, de carácter puntual, con excepción de los específicos para menores de edad.

f) La celebración de una fiesta anual en el interior del local del juego del bingo, debiendo comunicarse previamente el resumen de las acciones a realizar. No precisarán de dicha comunicación las fiestas realizadas con ocasión de la fiesta patronal del municipio o localidad, así como las correspondientes a Nochebuena y Nochevieja.

Artículo 56. Condiciones de autorización.

1. Podrán autorizarse actividades de promoción informativa de locales del juego del bingo en prensa y radio cuando, con motivo de inversiones para la mejora del servicio, se vea la empresa obligada a cerrar el establecimiento al público, debiendo cumplirse las siguientes condiciones:

a) El cierre del local deberá ser de jornada completa y, como mínimo, durante tres días consecutivos.

b) La entidad o empresa solicitante deberá adjuntar una memoria de las reformas a realizar y fechas de cierre.

2. Con una periodicidad de una vez al semestre, podrán autorizarse promociones informativas de carácter sectorial, al objeto de poner en conocimiento del público determinados aspectos relacionados con el juego del bingo, pudiendo abarcar una población, un territorio histórico o el conjunto de la Comunidad Autónoma.

3. Podrá autorizarse el patrocinio individual o sectorial de actividades deportivas, así como aquellas otras que estén organizadas o amparadas por entidades institucionales, salvo cuando dichas actividades sean específicas para menores de edad.

4. En las solicitudes de autorización de actividades promocionales deberá incluirse el contenido, formato y duración de la información a difundir.

Artículo 57. Publicidad comercial.

En el interior de los locales del juego del bingo podrá realizarse publicidad comercial siempre que su exhibición no interrumpa el desarrollo de los juegos.

Artículo 58. Prohibición de obsequios.

Queda prohibida la venta u obsequio de objetos de cualquier naturaleza a los asistentes al local del juego del bingo. Igualmente, quedan prohibidas las invitaciones generales de hostelería, salvo con motivo de las fiestas especificadas en el apartado f) del artículo 54.

CAPÍTULO XII

Inspección

Artículo 59. Información a la inspección.

1. Todo el personal de los locales del juego del bingo estará obligado a proporcionar a los inspectores o funcionarios debidamente acreditados de la Dirección de Juego y Espectáculos la información y documentación relativa al control de las actividades de juego.

2. Será obligatoria la exhibición, en el vestíbulo o acceso al local, de la autorización de local del juego del bingo, con el contenido y formato que se determine en la propia autorización.

3. Asimismo, corresponde a la Dirección de Juego y Espectáculos la inspección de los locales del juego del bingo de la Comunidad Autónoma de Euskadi, al objeto de verificar el cumplimiento de lo establecido por la normativa de espectáculos.

CAPÍTULO XIII

Régimen Horario

Artículo 60. Horario de las salas de bingo.

1. Los locales del juego del bingo podrán iniciar su actividad a partir de las 16 horas. El horario máximo de cierre de estos locales será el establecido en la normativa correspondiente en materia de horarios.

2. Fuera del horario de funcionamiento autorizado de los locales del juego del bingo, éstos podrán utilizarse para fines distintos de los del juego, previa autorización de la Dirección de Juego y Espectáculos.

3. Dentro de los límites horarios autorizados, la empresa titular del juego del bingo determinará las horas de comienzo y terminación de las partidas. La celebración de la última partida se anunciará expresamente a los usuarios y no podrá iniciarse en ningún caso después del horario máximo autorizado.

CAPÍTULO XIV

Servicios Complementarios

Artículo 61. Servicios de hostelería y espectáculos.

En el interior de los locales del juego del bingo podrán existir servicios de hostelería y de espectáculos, como servicio exclusivo para los usuarios del bingo, cuyos límites horarios serán los correspondientes al del local del bingo.

Artículo 62. Locales específicos para máquinas de juego.

En los locales del juego del bingo podrán autorizarse locales específicos para la instalación de

máquinas de juego. Dichas dependencias deberán estar diferenciadas de la recepción y de las demás salas de juego, y deberán cumplir los requisitos que para dichos locales establece la normativa vigente.

CAPÍTULO XV

Régimen Sancionador

Artículo 63. Infracciones administrativas.

1. De acuerdo con lo establecido en los artículos 24 y siguientes de la Ley 4/1991, Reguladora del Juego, las infracciones a lo dispuesto en el presente Reglamento se clasifican en leves, graves y muy graves.

2. A tenor de lo dispuesto en el artículo 25 de la Ley 4/1991, Reguladora del Juego, son infracciones muy graves:

a) La organización, práctica, celebración o explotación del juego del bingo sin poseer la correspondiente autorización administrativa, así como la celebración o práctica de dicho juego fuera de los locales o recintos permitidos, o mediante personas no autorizadas.

b) Reducir el capital de las sociedades de las empresas de bingo por debajo de los límites reglamentariamente establecidos.

c) Proceder a cualquier transmisión de acciones o participaciones sin obtener la autorización de la administración.

d) La utilización de componentes o elementos de juego no homologados y la sustitución o manipulación fraudulenta del mismo material.

e) La participación en el juego, bien directamente o por medio de terceras personas, del personal empleado o directivo, de los accionistas, partícipes o titulares de empresas dedicadas a la gestión, organización y explotación del juego, así como de sus cónyuges, ascendientes o descendientes de primer grado, en los juegos que gestionen o exploten dichas empresas.

f) La manipulación de los juegos tendente a alterar la distribución de premios y los porcentajes establecidos para el juego.

g) La concesión de préstamos en los locales del bingo por parte de personas al servicio de las empresas de juego a que se refiere el artículo 23, número 3 de la Ley Reguladora del Juego.

h) La obtención de las correspondientes autorizaciones mediante la aportación de datos falsos o documentos manipulados y la vulneración de las normas en virtud de las cuales se concedieron dichas autorizaciones.

i) El incumplimiento de las condiciones que se hayan exigido en las autorizaciones.

j) El impago total o parcial a los apostantes o jugadores de las cantidades ganadas, si la falta no constituye infracción grave.

k) Permitir o consentir la práctica de juego en locales no autorizados o por personas no autorizadas, así como la instalación y explotación de elementos de juego carentes de la correspondiente autorización.

l) La instalación de máquinas de juego o máquinas auxiliares careciendo de autorización administrativa o en número que exceda del autorizado.

m) Autorizar o permitir la práctica de juegos a los menores de edad en los locales del bingo.

n) Infringir las normas sobre publicidad de los juegos.

o) La comisión de dos infracciones graves en el plazo de un año.

3. En desarrollo de lo dispuesto en el artículo 26 de la Ley 4/1991, Reguladora del Juego, serán infracciones graves:

a) Permitir el acceso a los locales del bingo a personas que lo tengan prohibido en virtud de este Reglamento y normativa concordante.

b) La llevanza inexacta o incompleta de los registros de visitantes o de control de entrada.

c) La negativa u obstrucción a la acción inspectora de control y vigilancia realizada por los agentes de la autoridad, así como por los funcionarios encargados específicamente para el ejercicio de tales funciones.

d) No exhibir en el establecimiento del juego del bingo, así como en las máquinas autorizadas, los documentos acreditativos de las autorizaciones establecidas en el presente Reglamento y normativa concordante.

e) La inexistencia o mal funcionamiento de las medidas de seguridad en los locales.

f) El impago total o parcial a los apostantes o usuarios de las cantidades ganadas en cuantía inferior o equivalente a 3.005,06 euros.

g) Admitir en el local más personas que las permitidas según el aforo máximo autorizado para el mismo.

h) La conducta desconsiderada sobre jugadores o apostantes, tanto en el desarrollo del juego como en el caso de protestas o reclamaciones de éstos.

i) Sobrepasar los límites horarios establecidos para los establecimientos de juego.

j) La comisión de tres infracciones leves en el plazo de un año.

k) Cualquiera de las infracciones previstas en el artículo anterior cuando por su naturaleza, ocasión o circunstancia no deba ser calificada como muy grave.

4. De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 27 de la Ley 4/1991, Reguladora del Juego, son infracciones leves el incumplimiento de cualquier tipo de requisitos o prohibiciones establecidos en dicha Ley y en el presente Reglamento y no señalados como graves o muy graves, y cualquiera de las infracciones previstas en el artículo anterior cuando por su naturaleza, ocasión o circunstancia no deba ser calificada como grave.

5. Las infracciones contenidas en el presente Reglamento se sancionarán en la cuantía y conforme al régimen y procedimiento establecido en el Capítulo IV de la Ley 4/1991, Reguladora del Juego.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera.

1. La práctica de la modalidad del bingo acumulado interconectado precisará que se hallen adheridos a dicha modalidad un número de locales para el juego del bingo que, al menos, represente el 55 por 100 del aforo de los locales del bingo de la Comunidad Autónoma de Euskadi.

2. Los titulares de salas de bingo que a la entrada en vigor del presente Reglamento deseen adherirse a la modalidad del juego denominada bingo acumulado interconectado, deberán solicitarlo a la Dirección de Juego y Espectáculos en el plazo de 10 días naturales desde su entrada en vigor, comunicando la cantidad que en ese momento se halle disponible en concepto de bingo acumulado. Quienes no ejerciten esta posibilidad a la entrada en vigor de este Reglamento no podrán solicitar su inclusión hasta transcurrido un año desde dicha fecha.

Los titulares de nuevos locales del juego del bingo podrán solicitar su adhesión al sistema del bingo acumulado interconectado en el plazo de un mes desde la autorización de instalación y funcionamiento del local. Si no se ejercitara dicha opción, habrá de estarse al plazo de carencia establecido anteriormente.

3. A partir de la entrada en vigor del presente Reglamento y a efectos de computar la cantidad inicial del bingo acumulado interconectado se procederá del siguiente modo: Las cantidades que estuvieran acumuladas, incluidas las reservas, en las salas de juego de bingo en concepto de bingo acumulado y bingo acumulado interconectado, integrarán el importe inicial del bingo acumulado interconectado. En el caso de que se superara la suma máxima establecida para esta modalidad de juego, se constituirá por una única vez una reserva hasta que se reparta el bingo acumulado interconectado. Este proceso se llevará a cabo en un plazo máximo de un mes desde su entrada en vigor.

Segunda.

1. Las entidades benéficas, deportivas, culturales y turísticas que a la entrada en vigor del presente Reglamento sean titulares de autorizaciones de instalación de salas de bingo, en tanto mantengan dicha naturaleza, podrán seguir desarrollando dicha actividad, no estando obligadas a adoptar la forma de empresa regulada en los artículos 6 y siguientes del presente Reglamento.

2. Asimismo, las salas de bingo de tercera categoría existentes a la entrada en vigor del presente Reglamento, podrán seguir desarrollando su actividad, con las condiciones de aforo y número de máquinas que tienen autorizados.

3. Las salas de bingo que a la entrada en vigor del presente Reglamento tengan un aforo autorizado de hasta 149 personas y estuvieran clasificadas como salas de bingo de tercera categoría, tendrán la consideración de salas de bingo de segunda categoría a los solos efectos de dicha clasificación, siéndoles de aplicación en lo demás lo dispuesto en los números anteriores de la presente Disposición Adicional.

4. No obstante lo dispuesto en los apartados anteriores, será obligatoria la adecuación de la sala

de bingo a las prescripciones del presente Reglamento, en el supuesto de cambio de titularidad del local del juego de la empresa o transmisión de más de un 50% del capital social representativo de las acciones o participaciones de la empresa con forma societaria.

Tercera.

Serán de aplicación, con carácter supletorio, al bingo acumulado interconectado y al premio «berezia» todas las prescripciones que el presente Reglamento establece para el juego de bingo tradicional.

Cuarta.

El recinto de recepción previsto en el artículo 19 del presente Reglamento sólo será exigible a las autorizaciones de locales para el juego del bingo que se presenten a partir de la entrada en vigor del presente Reglamento.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

En tanto no se ejercite la posibilidad prevista en la Disposición Final Primera del Decreto por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo en la Comunidad Autónoma de Euskadi, seguirán vigentes los modelos de tarjetas de juego autorizados.

Segunda.

En el plazo de tres meses, a partir del establecimiento de las especificaciones por resolución del Director de Juego y Espectáculos, a que se refiere el artículo 19 del presente Reglamento, deberá estar operativo en todos los locales para el juego del bingo el sistema informático del Registro Admisión.

Tercera.

1. Todas los titulares de locales de bingos deberán adaptarse a la nueva regulación de la fianza a que se refiere el artículo 15 del presente Reglamento en el plazo de dos meses desde su entrada en vigor. Las fianzas depositadas en la actualidad podrán ser retiradas una vez hayan sido depositadas las nuevas fianzas y no haya obligaciones pendientes de pago conforme a la normativa anterior.

2. Quienes no practiquen ninguna modalidad de bingo acumulado podrán mantener la fianza que actualmente tienen depositada, con la afección prevista en el artículo 15 del presente Reglamento.

p) Comunidad Valenciana

§ 134 DECRETO 43/2006, DE 31 MARZO. APRUEBA EL REGLAMENTO DEL JUEGO DEL BINGO

(DOGV núm. 5237, de 10 abril [LCV 2006, 171])

En cumplimiento y desarrollo de lo dispuesto en la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunidad Valenciana, el Consell de la Generalitat aprobó, mediante el Decreto 75/1993, de 28 de junio, el Reglamento del Juego del Bingo.

El Decreto 25/2003, de 25 de marzo, del Consell de la Generalitat, derogó el anterior Decreto y aprobó un nuevo Reglamento del Juego del Bingo.

Dada la constante evolución técnica que deriva en sistemas tecnológicos nuevos y que permite distintas modalidades de ocio no contempladas en la vigente normativa, que son demandadas por la sociedad y que inciden en la dinámica del juego del bingo, se entiende necesario abordar desde esta óptica una reglamentación acorde con los recientes cambios tecnológicos, para adecuar la oferta del juego del bingo a lo que la realidad social solicita.

En este sentido, se incardinan las modificaciones que recoge el articulado del Reglamento que se aprueba, entre ellas, la regulación del bingo simultáneo y del bingo electrónico; la modificación del sistema de archivo y verificación de partidas, adecuándolo a los nuevos sistemas informáticos; la ampliación del número de aparatos auxiliares por sala; así como la modificación de los premios, destacando de ellas la sustitución del premio del bingo acumulado por la nueva regulación de la Prima.

Por cuanto antecede, previo informe de la Comisión del Juego de la Comunidad Valenciana, a propuesta del conseller de Economía, Hacienda y Empleo, conforme con el Consell Jurídic Consultiu de la Comunitat Valenciana y previa deliberación del Consell de la Generalitat, en la reunión del día 31 de marzo de 2006, decreto:

Artículo único.

Se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo, que figura inserto a continuación.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

El plazo máximo para resolver y notificar las autorizaciones establecidas en el Reglamento que se aprueba, que sean consecuencia de solicitudes formuladas por los interesados, será de seis meses a contar desde la presentación de aquéllas.

Transcurrido dicho plazo, los efectos del silencio administrativo se entenderán desestimatorios, de acuerdo con lo previsto en la Ley del Juego de la Comunidad Valenciana.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

Las solicitudes de autorizaciones que se encuentren en tramitación ante la Conselleria competente en materia de juego a la fecha de entrada en vigor del presente Reglamento deberán atenerse a los requisitos, condiciones o trámites que se establecen en la presente Norma.

No obstante, las solicitudes de autorizaciones de instalación de sala de bingo y cambio de ubicación, que se encuentren en tramitación ante la Conselleria competente en materia de juego a la fecha de entrada en vigor del presente Reglamento, se resolverán, en su caso, a tenor de lo dispuesto en la normativa vigente en el momento de su presentación en los correspondientes registros.

Segunda.

A la entrada en vigor del presente Reglamento, la cantidad acumulada para el premio del bingo acumulado conformará un premio extraordinario que será entregado al jugador o jugadores que canten

bingo en la partida celebrada más próxima a las 20.00 horas de cada día, en una cuantía de 600 euros o cantidad que reste hasta la liquidación total de dicha cantidad.

Tercera.

A los efectos previstos en el artículo 8.1, párrafo tercero del presente Reglamento, durante los primeros nueve meses desde la puesta en funcionamiento efectiva del juego del bingo simultáneo, el número mínimo de partidas a celebrar diariamente por las salas de bingo autorizadas será de una, y de dos desde la finalización de dicho plazo hasta el año de su puesta en funcionamiento efectivo.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Queda derogado el Decreto 25/2003, de 25 de marzo, del Consell de la Generalitat, así como cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo dispuesto en el presente Decreto y en el Reglamento aprobado por el mismo.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se faculta a la Conselleria competente en materia de juego, previo informe de la Comisión del Juego de la Comunidad Valenciana, para modificar el anexo del Reglamento que se aprueba por el presente Decreto.

Segunda.

Se autoriza a la Conselleria competente en materia de juego para:

a) Dictar las disposiciones necesarias para el cumplimiento y desarrollo de lo dispuesto en el presente Decreto.

b) Autorizar cualquier modalidad del juego del bingo con carácter provisional y a título de prueba en una o varias salas de bingo. Estas pruebas, en todo caso, tendrán carácter temporal limitado.

c) Autorizar que la compra de cartones por los jugadores se efectúe por otro medio de pago distinto al pago en efectivo.

Tercera.

El presente Decreto entrará en vigor a los veinte días de su publicación en el «Diari Oficial de la Generalitat Valenciana».

REGLAMENTO DEL JUEGO DEL BINGO

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES Y NORMAS DEL JUEGO DEL BINGO Y SUS MODALIDADES

CAPÍTULO I

Ámbito, objeto y régimen jurídico

Artículo 1. Ámbito y objeto.

El presente Reglamento tiene por objeto la regulación, en el ámbito de la Comunidad Valenciana, del juego del bingo y sus distintas modalidades, así como las actividades económicas que tengan relación con él.

Artículo 2. Régimen jurídico.

1. La autorización, organización y desarrollo del juego del bingo se atendrá a las normas contenidas en el presente Reglamento y en la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunidad Valenciana, y cuantas disposiciones, de carácter general o complementario, sean dictadas o resulten aplicables.

2. Quedan prohibidos, a todos los efectos, los juegos que, con el mismo o distinto nombre, constituyan modalidades del bingo no previstas en las normas mencionadas en el apartado anterior, o se realicen al margen de las autorizaciones, requisitos y condiciones establecidos en dichas normas.

CAPÍTULO II

Del Juego del Bingo

Artículo 3. Normas generales.

1. Juego.

1.1. Las salas de bingo estarán exclusivamente dedicadas al juego del bingo, sin que puedan tener lugar en ellas otros juegos; dentro de dicha sala podrá darse servicio de restauración, si bien con el horario que esté establecido para la sala.

1.2. Durante el desarrollo de la partida no se permitirá la entrada a la sala de nuevos jugadores o visitantes.

1.3. Dentro del horario fijado en las autorizaciones, la empresa o entidad titular, o en su caso la empresa de servicios, determinará las horas en que efectivamente han de comenzar y terminar las partidas. La celebración de la última partida se anunciará expresamente a los jugadores, y no podrá iniciarse, en ningún caso, después del horario máximo autorizado. Se entiende como comienzo de la partida cuando se procede a iniciar la venta de cartones para la misma.

1.4. Todas las operaciones necesarias para la realización del juego del bingo habrán de ser efectuadas inexcusablemente a la vista de jugadores y público. Los jugadores podrán formular cuantas peticiones de información o reclamación consideren oportunas, siempre que ello no suponga una interrupción injustificada y extemporánea del juego.

1.5. Para la práctica del juego de bingo los jugadores que lo deseen podrán utilizar, como aparato auxiliar de apoyo, sistemas informáticos previamente homologados, que conectados a la mesa de control y sin interferencias en su funcionamiento, recojan los datos de la partida, con las siguientes limitaciones:

– Número de cartones máximo que se permite jugar en una partida: 30.

– Número de aparatos que como máximo puede tener una sala de bingo: no podrá ser superior al cinco por ciento (5%) del aforo autorizado de la sala.

La utilización de este tipo de instrumentos eximirá de la obligación de marcar en los cartones los números que han sido cantados, cuando el sistema asegure su tachado de forma indubitada.

1.6. Las extracciones y lectura de las bolas deberán efectuarse con el ritmo adecuado para que todos los jugadores puedan seguirlas e irlas marcando en sus cartones.

1.7. Queda prohibido el conocimiento previo a su cante, de la existencia de cartones premiados por los componentes de la mesa de control.

1.8. Los elementos, aparatos y mecanismos que incidan directa o indirectamente en el desarrollo y práctica del juego deberán contar con la correspondiente homologación por la Conselleria competente en materia de juego y deberán estar dotados de la guía de circulación respectiva emitida por el fabricante. De igual forma, deberán contar con la correspondiente homologación los elementos de control y desarrollo que se realicen con soporte informático.

2. Premios.

2.1. El dinero obtenido por la venta de los cartones y destinado a premios quedará en poder del cajero, afecto al pago de los mismos dentro de la propia sala.

2.2. Las cantidades a distribuir en premios en cada partida son las fijadas en el anexo del presente Reglamento.

2.3. En todo caso los premios consistirán en efectivo metálico, quedando prohibida su sustitución total o parcial por premios en especie. No obstante, el pago en metálico de estos premios podrá ser sustituido por la entrega de cheque bancario contra cuenta de la empresa o entidad titular, o, en su caso, empresa de servicios. Esta forma de pago sólo procederá previa conformidad del jugador. Igualmente, queda prohibido complementar las cuantías de los premios establecidas en los apartados anteriores de este artículo con cualquier cantidad de dinero o pago en especie de cualquier naturaleza, así como establecer aproximaciones, reintegros o cualquiera otra clase de premios distintos a los regulados en este artículo.

2.4. Si el cheque resultase impagado en todo o en parte, el jugador podrá dirigirse a los servicios territoriales de la Conselleria competente en materia de juego correspondiente al domicilio de la sala, acreditando lo acaecido.

2.5. Para poder tener derecho a cantar las jugadas durante la celebración de una partida, es preciso que todos los números del cartón formen la combinación ganadora y hayan sido extraídos en esa partida, independientemente del momento en que se haya completado tal combinación. Además, para

el premio de línea, será necesario que la jugada no haya sido cantada por otro jugador durante la extracción de las bolas anteriores. Si hubiera más de una combinación ganadora, esto dará lugar al reparto del importe de los premios entre los jugadores que la hayan cantado. En ningún caso se podrán aceptar reclamaciones una vez la partida haya sido cerrada.

2.6. Los premios se pagarán a la terminación de cada partida, previa la oportuna comprobación y contra la entrega de los correspondientes cartones que habrán de presentarse íntegros y sin manipulaciones que puedan inducir a error. Los cartones premiados se acompañarán al acta de la sesión. El jefe de Mesa podrá decidir sobre la procedencia o no del pago de premios, siempre que puedan aportar el cartón premiado, de manera que ayudado de cualquier medio adhesivo se consiga su integridad y asevere que no han existido falsedades ni manipulaciones procediendo a insertar una diligencia diferenciada en el Libro de Actas, cada vez que se origine el pago del premio en tales circunstancias. En ningún caso tendrá derecho a premio el cartón al que le falte su número o número de serie, o éstos se encuentren incompletos.

2.7. Los cartones premiados se conservarán en unión del acta de la sesión por un período de tres meses o hasta que se haya girado inspección a la sala de bingo, pudiendo ser destruidos pasado dicho plazo, salvo aquéllos que correspondan a partida objeto de reclamación administrativa o judicial por parte de algún jugador, en cuyo caso solamente se podrá producir su destrucción una vez haya recaído resolución firme sobre la misma y se acredite documentalmente su cumplimiento.

2.8. Si una sala de bingo cesara definitivamente en su actividad, sea cual sea el motivo o la causa del cierre, deberá inmediatamente poner a disposición de los servicios territoriales correspondientes al domicilio de la sala de bingo de la Conselleria competente en materia de juego el Libro de Actas con la diligencia de cierre de sala, el extracto de los premios no entregados a los jugadores, e ingresar dicha cantidad en la Caja de los mismos.

2.9. En los casos de suspensión temporal, y siempre que no supere el plazo de un mes, se ingresará el valor de los premios no entregados a los jugadores en una cuenta restringida a nombre de la entidad/empresa titular o empresa de servicios hasta la reanudación de la actividad de la sala. Cuando la suspensión temporal sea superior a un mes, se procederá a ingresar dicha cantidad en la Caja de los servicios territoriales de la Conselleria competente en materia de juego hasta la finalización de la suspensión.

2.10. En los casos de la salas de bingo de temporada, el día siguiente al de la finalización de la temporada autorizada, se procederá a ingresar las dotaciones de los premios en la Caja de los servicios territoriales de la Conselleria competente en materia de juego hasta la reanudación de la actividad, debiendo acompañarse el Libro de Actas de la última semana, e indicación de la fecha en que se reabrirá la sala de bingo.

3. Devoluciones.

3.1. Si durante la realización de una partida, y con anterioridad a la primera extracción, se produjesen fallos o averías en los aparatos e instalaciones, o bien accidentes que impidan la continuación de juego, se suspenderá provisionalmente la partida. Si en un plazo prudencial no puede ser resuelto el problema planteado, se procederá a devolver a los jugadores el importe íntegro de los cartones, que habrán de ser devueltos a la mesa.

3.2. En el caso de que ya hubiera comenzado la extracción de las bolas, se continuará la partida efectuándose las extracciones por procedimiento manual, garantizando su aleatoriedad, y utilizándose exclusivamente las bolas pendientes de extraer.

3.3. Cuando ocurriese alguna de las incidencias referidas en apartados anteriores, antes de proceder se llevará a cabo por el jefe de Sala a la lectura del apartado correspondiente a este artículo.

3.4. La retirada del jugador durante el transcurso de la partida no dará lugar a la devolución del importe de los cartones que hubiera adquirido, aunque podrá transferirlos, si lo desea, a otro jugador.

3.5. Si durante el transcurso de una partida se originara algún error en la alocución de las bolas será corregida por el jefe de Mesa, efectuándose la correspondiente diligencia en el Libro de Actas y continuándose la partida si no existiesen incidencias.

Artículo 4. Descripción del juego del bingo.

4.1. Definición.

El juego del bingo es una lotería jugada sobre 90 números del 1 al 90, ambos inclusive, teniendo los jugadores como unidad de juego cartones integrados por quince números distintos entre sí, distribuidos en tres líneas horizontales de cinco números cada una y en nueve columnas verticales, en cualquiera de las cuales puede haber tres, dos o un número, pero sin que nunca haya una columna sin número.

El juego del bingo, en su forma tradicional, es obligatorio jugarlo en todas las salas desde su apertura al cierre de cada sesión, con las excepciones fijadas en el presente Reglamento.

4.2. Premios.

En el juego del bingo se premiarán las siguientes combinaciones:

– Línea. Se entenderá formada la línea cuando hayan sido extraídos y cantados todos los números que la integran, siempre y cuando no haya resultado premiada otra línea con los números extraídos anteriormente. El premio de la línea será el porcentaje fijado en el anexo del presente Reglamento.

– Bingo. Se entenderá formado el bingo cuando se hayan extraído y cantado todos los números que integran un cartón. El premio del bingo será el porcentaje fijado en el Anexo del presente Reglamento.

La aparición, tanto en línea como en bingo, de más de una combinación ganadora, determinará la distribución de los premios a partes iguales.

– Prima. Consiste en la existencia de un premio adicional, cuyo valor será fijado por el jefe de Sala antes de conceder la prima en curso, en múltiplos de 100 euros, entre un valor mínimo de 100 euros y valor máximo de 1.200 euros, que conseguirá el jugador o jugadores que canten el bingo en la extracción 54 o anterior y en la primera partida posterior a aquélla en que se haya alcanzado la cuantía máxima fijada. De no cantarse bingo en la bola de extracción 54 o anterior, el número de extracción irá incrementándose a razón de una más por partida que se celebre hasta su adjudicación, circunstancia que se reflejará en los paneles informativos.

Una vez otorgado el premio de prima, se informará permanentemente en las pantallas y a través de los monitores del siguiente importe del premio de prima y bola de extracción para su adjudicación.

En el caso de que existan varias dotaciones de premio adicional de prima, únicamente se jugará un premio por partida.

La Prima se dotará con las cantidades resultantes de detraer en cada jugada el porcentaje que se fija en el anexo del presente Reglamento del importe total de los cartones vendidos. El exceso que sobre el importe del premio se produzca en la partida en la que se alcance la cantidad fijada se acumulará en la dotación para el siguiente premio de la misma naturaleza.

Artículo 5. Elementos del juego del bingo.

Para el desarrollo del juego del bingo serán necesarios los siguientes elementos:

1. Cartones.

1.1. Deberán estar homologados y necesariamente fabricados en un material que permita que sean marcados por los jugadores y serán expedidos por la Conselleria competente en materia de juego. Los cartones también podrán ser impresos en las propias salas de bingo o ser virtuales, con los requisitos y condiciones que por norma de la Conselleria competente en materia de juego se establezcan.

Los cartones sólo serán válidos para una partida y todos deberán estar seriados y numerados, indicando también, en lugar visible, el valor facial y el número de cartones de una serie y llevarán impresa la leyenda «Este juego puede producir ludopatía».

1.2. La venta de cartones sólo podrá realizarse dentro de la sala donde el juego se desarrolle. Ningún jugador podrá adquirir cartones correspondientes a una partida en tanto no se hayan recogido y retirado los utilizados en la partida anterior, que podrán ser recogidos a partir de que se haya verificado que hay, al menos, un cartón que contiene el premio del bingo, que deberá quedar a disposición de los empleados de la sala, estando prohibida su retención.

1.3. Los cartones se venderán correlativamente, según el número de orden de los mismos dentro de cada una de las series. La venta en cada partida se iniciará, indistintamente, con el número uno de cada serie, cuando ésta comience, o el número siguiente al último vendido en cualquier partida anterior, ya se haya efectuado ésta el mismo día u otro anterior. Excepcionalmente, cuando un jugador solicite dos o más cartones «de serie de noventa números» el vendedor podrá interrumpir la venta correlativa de cartones.

1.4. Si el número de cartones de la serie puesta en venta, comience ésta o no por el número uno de la misma, fuese insuficiente para atender la demanda de los jugadores, podrán ponerse en circulación para la misma partida cartones de una nueva serie, siempre que se cumplan los siguientes requisitos:

a) La segunda serie a emplear con carácter complementario ha de ser del mismo valor facial que la primera.

b) La venta de la segunda serie ha de comenzar necesariamente por el número uno de la misma.

c) Los cartones de la segunda serie podrán venderse hasta el límite máximo del cartón de la

primera serie con la que se inició la venta, de tal forma que en ningún caso podrán venderse en la misma partida dos cartones iguales.

1.5. Los cartones deben ser pagados por los jugadores en dinero en efectivo metálico, quedando prohibida su entrega a cuenta o su abono mediante cheque o por cualquier otro medio de pago, así como la práctica de operaciones de crédito a los jugadores. Además, previa autorización de la Conselleria competente en materia de juego y homologación del material y elementos, podrán abonarse con tarjeta prepago o cualquier otro medio electrónico.

1.6. Por la compra y tenencia de cartones, los jugadores adquieren el derecho a que se desarrolle la partida con arreglo a las normas vigentes y, en su caso, al pago de los premios establecidos, o, cuando proceda, a la devolución íntegra del dinero pagado.

1.7. Los números de los cartones deberán ser marcados por los jugadores de forma indeleble a medida que las correspondientes bolas aparezcan y sean cantadas. La marca deberá efectuarse mediante el trazo de una cruz, aspa, círculo o cualquier otro símbolo que permita identificar inequívocamente el número marcado. No serán válidos, a los efectos de premio, los cartones cuya marca o tachadura impidiese identificar claramente el número, así como aquéllos en los que los números impresos en el cartón hubiesen sido sobrelineados o manipulados gráficamente en cualquier forma. La utilización de instrumentos previstos en el apartado 1.5 del artículo 3 del presente Reglamento eximirá de la obligación de marcar en los cartones los números que han sido cantados.

1.8. La comprobación de los cartones premiados se efectuará a través del circuito de televisión, mediante la verificación del cartón matriz por el jefe de Mesa y la exposición del cartón matriz en el monitor, o cualquier otro medio electrónico o mecánico homologado.

1.9. Después de cada partida los cartones usados deberán ser recogidos y, previas las comprobaciones necesarias, retirados de la sala de juego antes de la sesión siguiente, utilizando los medios necesarios que garanticen la imposibilidad de ser reutilizados. De los cartones retirados, se exceptuarán aquéllos que pudieran constituir el cuerpo o las pruebas del delito o infracción en el caso de que apareciesen indicios racionales de haberse cometido alguno durante la partida; en este caso, deberán unirse al atestado correspondiente y copia del acta de la partida, y se pondrán a disposición de la autoridad competente.

2. Aparato de extracción de bolas y mecanismos accesorios.

2.1. El aparato extractor de bolas podrá ser de bombo o neumático y deberá estar homologado previamente por la Conselleria competente en materia de juego.

2.2. Opcionalmente podrá instalarse un sistema de lector-locutor automático, que deberá ser homologado previamente por la Conselleria competente en materia de juego y que podrá ser utilizado en los casos de poca afluencia de jugadores.

2.3. Asimismo, será obligatoria la existencia de un circuito cerrado de televisión que garantice la visión y el conocimiento por los jugadores de las bolas que vayan siendo extraídas durante la partida; para ello, la cámara enfocará permanentemente el lugar de salida de aquéllas, y la imagen será recogida por los distintos monitores distribuidos en la sala en número suficiente para asegurar la perfecta visibilidad por todos los jugadores.

2.4. De igual forma, existirá una o varias pantallas o paneles donde se irán recogiendo los números a medida que vayan siendo extraídos y cantados. También será preceptiva la existencia de pantallas indicativas de los premios que se obtienen en cada partida y la bola máxima, existiendo igualmente uno o varios aparatos contadores de las extracciones que se realizan.

2.5. La sala deberá estar dotada de una instalación de sonido que garantice la perfecta audición, por parte de los jugadores, del desarrollo de cada partida.

3. Bolas.

3.1. Las bolas a utilizar para la práctica del juego del bingo serán noventa, numeradas del 1 al 90, ambos inclusive, debiendo estar homologadas por el órgano competente en materia de juego.

3.2. Al comenzar y finalizar cada sesión del bingo, las bolas serán objeto de recuento por parte del jefe de Mesa, en presencia del jefe de Sala y de una persona del público, comprobando su numeración y que se hallan en perfecto estado. Los agentes de la autoridad podrán presenciar esta operación y pedir las comprobaciones que estimen pertinentes.

3.3. Durante cada partida los números que vayan saliendo deberán irse reflejando en una pantalla o panel fácilmente legible por todos los jugadores desde sus puestos. Se dispondrá además lo necesario para que quede constancia del orden de salida de las bolas en cada partida, de lo cual será responsable el jefe de Mesa.

3.4. En el caso de que, una vez comenzada la partida, se descubriera la falta de bolas, bolas

duplicadas, bolas con defecto o exceso de peso, o cualquier otra irregularidad relativa a las bolas o al aparato de extracción, se suspenderá la partida y se decidirá sobre la continuación o finalización de la sesión en los términos de la normativa vigente.

3.5. El juego completo de bolas será sustituido de acuerdo con el número de partidas de vida útil que conste en su homologación, o bien se procederá al cambio antes de ese límite cuando se descubra que alguna de las bolas no está en perfectas condiciones. El cambio de un juego de bolas por otro deberá hacerse constar en el Libro de Actas.

3.6. A fin de constatar estas exigencias, cada juego de bolas irá acompañado de su guía correspondiente, en la que constará el número de homologación y número de partidas para las que se garantiza su uso.

3.7. El juego de bolas sustituido quedará en una caja que será precintada por el jefe de Sala y Cajero correspondiente, y permanecerán a disposición de la Conselleria competente en materia de juego por un período de tres meses.

Artículo 6. Reglas de juego del bingo.

Antes de iniciarse cada sesión se deberá comprobar el correcto funcionamiento de todo el material e instalaciones de juego que hayan de utilizarse, acto seguido se procederá a la extracción de las 90 bolas y, previa su comprobación, se procederá a su introducción en el aparato extractor, pudiendo los jugadores que así lo deseen inspeccionar las operaciones. Antes de proceder a la venta de cartones se anunciará la serie o series a vender y el valor facial de éstos; a continuación se iniciará la venta.

Tras la operación de venta, el personal de la mesa procederá a la recogida de los cartones sobrantes y a efectuar los cálculos pertinentes, anunciándose:

– El total de cartones vendidos de la serie o series correspondientes, utilizando la siguiente fórmula: «Cartones vendidos....., del número..... al..... y del número..... al....., de las series..... en juego.....».

– El importe de los premios de línea, bingo y, en su caso, el valor del premio de prima y número máximo de bola de extracción.

Se procederá a continuación a exponer, en los paneles y monitores, el número de cartones vendidos, premio de la línea, premio del bingo, prima si corresponde y número de la bola máxima de extracción. Efectuada esta operación, se procederá a anunciar el comienzo de la partida.

A partir de ese momento se irán extrayendo sucesivamente las bolas, cuyo número se anunciará a través de los altavoces, mostrándose simultáneamente en los monitores y pantallas de la sala. El juego se interrumpirá cuando algún jugador cante la jugada de línea o bingo en voz alta. Acto seguido se comunicará el número de cartón premiado al personal de la mesa, procediendo éste a su comprobación. Esta operación se repetirá con todos aquellos cartones cantados.

Si de la comprobación efectuada resultasen fallos o inexactitudes en alguno de los números del cartón, el juego se reanudará hasta que se produzca un ganador; cuando la línea cantada sea correcta, el juego continuará hasta que sea cantado el bingo y, en caso de ser la verificación de éste positiva, se dará por finalizada la partida, procediéndose al abono del importe de los premios.

Una vez comprobada la existencia del cartón premiado, se preguntará por el personal de la mesa si existe alguna otra combinación ganadora con las voces «¿Alguna línea más? ¿Algún bingo más?», dejando un tiempo prudencial hasta dar la orden de reanudar la partida o darla por finalizada, según el caso. Una vez dada la correspondiente orden de «la partida queda cerrada» por el personal que forma la mesa, se perderá todo derecho a reclamación sobre dicha jugada.

CAPÍTULO III

Del Juego del Bingo Simultáneo

Artículo 7. Descripción del juego del bingo simultáneo.

7.1. Definición.

El juego del bingo simultáneo es una modalidad del juego del bingo consistente en la práctica del juego simultáneamente por jugadores asistentes en distintas salas de bingo, que estarán debidamente autorizadas e integradas en una única Central Informatizada del Juego del Bingo Simultáneo para la Comunidad Valenciana.

El juego del bingo simultáneo se ajustará a lo establecido en el presente Reglamento y a las especificaciones que se establecen en este capítulo.

7.2. Premios.

1. Se premiarán las siguientes combinaciones:

a) Pleno: corresponderá este premio al cartón o cartones que contengan la combinación de números que, por primera vez en una partida, hayan resultado extraídos en su totalidad.

b) Bingo de Sala: corresponderá este premio al cartón o cartones que, en cada una de las salas de bingo participantes en la partida y que no hayan obtenido el premio de pleno, contengan la combinación de números que, por primera vez en la partida, resulten extraídos en su totalidad en dicha sala.

Se podrán celebrar partidas sin premio de Bingo de Sala, anunciando este hecho con la antelación suficiente y siempre antes de comenzar la venta de cartones, para el conocimiento del público.

2. Se destinará a la retribución de los premios señalados en el apartado anterior el porcentaje que se fije mediante orden de la Conselleria competente en materia de juego, del valor facial de los cartones vendidos para la partida.

3. La cantidad destinada a retribuir el premio de Bingo de Sala en cada una de las salas de bingo participantes se distribuirá entre las mismas, en proporción a la recaudación obtenida en cada una de ellas por la venta de cartones de esa partida y en el porcentaje que se fije mediante orden de la Conselleria competente en materia de juego.

4. En los premios del juego del bingo simultáneo la existencia simultánea de más de una combinación ganadora dará lugar al reparto del importe de los premios entre los jugadores que la hubieran obtenido.

7.3. Elementos del juego.

Para el desarrollo del juego del bingo simultáneo, serán necesarios los siguientes elementos, todos los cuales deberán estar debidamente homologados y autorizados por la Conselleria competente en materia de juego:

1. Cartones:

El juego del bingo simultáneo sólo podrá practicarse con cartones autorizados por la Conselleria competente en materia de juego para la práctica de esta modalidad del juego del bingo, con las condiciones fijadas en el presente Reglamento.

2. Central Informatizada del Juego del Bingo Simultáneo:

La Central Informatizada del Juego del Bingo Simultáneo, que deberá estar homologada y autorizada, constituye el sistema informático destinado al control y gestión de las partidas del juego del bingo en su modalidad de simultáneo.

Deberá estar ubicado en un único lugar geográfico de la Comunidad Valenciana, y deberá garantizar la inviolabilidad de acceso al sistema y estar dotada de cuantos controles de seguridad sean necesarios.

Deberá reunir, al menos, las siguientes características:

– Estar equipada con un SAI (sistema de alimentación ininterrumpida) y un módem o tarjeta de red.

– Mecanismos de respaldo necesarios para garantizar el funcionamiento 24 horas al día, los siete días de la semana.

– Los medios de comunicación deberán cumplir los requerimientos adecuados de seguridad, y de ancho de banda, de forma que den soporte a los tiempos de respuesta y necesidades de seguridad que se establezcan.

– Capacidad de proceso suficiente para que el tiempo de respuesta en los terminales, descontando incidencias anormales en las comunicaciones, sea inferior a 5 segundos.

– Capacidad de almacenamiento de información en memoria no volátil, suficiente para guardar los datos que se requieran para el funcionamiento eficaz y eficiente de la aplicación que se emplee durante, al menos, cinco años.

– El sistema informático que gestione, desarrolle y aplique la modalidad de juego del bingo simultáneo deberá cumplir todos los requisitos que se establecen en el presente Reglamento y demás legislación vigente de aplicación, y todas cuantas medidas de seguridad sean necesarias para la total inviolabilidad del sistema.

– Mecanismos de control internos que garanticen la idoneidad de todo el conjunto respecto de los requisitos que establece el presente Reglamento y demás legislación que le fuese de aplicación.

– Deberá garantizar la transmisión, de forma directa y simultánea a su celebración, de la extracción de las bolas; tanto cuando la misma se lleve a cabo en una de las salas de bingo participante como desde la Central Informatizada del Juego del Bingo Simultáneo.

– Deberá procesar las transacciones que se produzcan entre las salas de bingo y la Central Informatizada del Juego del Bingo Simultáneo, de forma que se permita la gestión de las partidas en condiciones iguales a las que se celebran en una sala de bingo independientemente.

– Capacidad para elaborar las actas de las partidas, debiendo cumplir todos y cuantos requisitos se establecen para ellas en este Reglamento.

– Deberá estar dotada de un sistema de conexión en línea entre los órganos de la Conselleria competente en materia de juego y de la Central Informatizada del Juego del Bingo Simultáneo, así como con las distintas salas de bingo integradas en el sistema, bien directamente o a través de aquélla.

– Todas las extracciones de cada partida serán grabadas mediante cualquier medio que permita su visualización y almacenamiento de los datos, debiendo conservarse anexo al acta de la partida.

7.4. Aparato de extracción y bolas de juego.

En el local donde está ubicada la Central Informatizada del Juego del Bingo Simultáneo, deberá existir un aparato neumático de extracción de bolas de las mismas características y con los mismos requisitos establecidos para el juego del bingo, o un sistema informático de generación de combinaciones aleatorias de bolas, debidamente homologado y autorizado por la Conselleria competente en materia de juegos.

7.5. Elementos del juego en la sala de bingo.

– La sala de bingo deberá disponer de un sistema informático, debidamente homologado y autorizado, conectado con el sistema de proceso de datos de la Central Informatizada del Juego del Bingo Simultáneo, que le deberá permitir enviar a esta última los datos referentes al desarrollo de la partida en la sala y recibir de aquélla información consolidada y de control.

– La información relativa al desarrollo de las partidas de bingo simultáneo, incluida la venta de cartones y el acta de las mismas, en cada una de las salas de bingo deberá llevarse separadamente. Los sistemas informáticos de control del bingo simultáneo en cada una de las salas de bingo se llevarán separadamente del bingo tradicional.

– Las salas de bingo estarán dotadas de un sistema de reproducción de voz y/o imagen de televisión que permita reproducir la voz y/o imagen de las extracciones realizadas por el sistema de producción de la extracción de bolas y que deberá estar conectado al circuito cerrado de televisión de la sala. El sistema podrá ser únicamente de voz o de imagen según la autorización de homologación.

– Los paneles informadores, sistema de megafonía y circuito cerrado de televisión reunirán los requisitos señalados en el presente Reglamento, pudiendo ser empleados los mismos que para el desarrollo del juego del bingo practicado de forma tradicional.

Artículo 8. Desarrollo y reglas del juego del bingo simultáneo.

La modalidad del juego del bingo simultáneo se desarrollará conforme a las normas que rigen el juego del bingo y con las peculiaridades siguientes:

1. La modalidad del juego del bingo simultáneo se desarrollará en las salas de bingo integradas en el sistema y la extracción de bolas tendrá lugar, con periodicidad diaria y turno rotativo entre ellas o directamente en la Central Informatizada si la sala correspondiente tuviera problemas de desarrollo de la partida.

No obstante lo dispuesto en el párrafo anterior, la Comisión Técnica del Juego podrá disponer que el desarrollo del juego del bingo simultáneo se lleve a cabo únicamente por la Central Informatizada del Juego del Bingo Simultáneo, cuando las circunstancias así lo aconsejen.

El juego del bingo simultáneo sólo podrá distribuirse por la Central Informatizada del Juego del Bingo Simultáneo y deberá comercializarse en salas de bingo debidamente autorizadas, las cuales deberán celebrar, al menos, cinco de las partidas que diariamente se celebren y se distribuyan por la Central Informatizada del Juego del Bingo Simultáneo.

El número de partidas que excedan de las fijadas en el párrafo anterior, así como la hora de celebración de todas las partidas que se celebren, se determinará por la Central Informatizada del Juego del Bingo Simultáneo, previa autorización de la Conselleria competente en materia de juego, dentro de los horarios de funcionamiento de las salas de bingo.

2. En los casos en que, como excepción, el desarrollo de las partidas no se efectúe desde una sala determinada sino desde la Central Informatizada del Juego del Bingo Simultáneo, ésta deberá arbitrar un sistema por el cual, a solicitud de cualquier persona se pueda asistir a las operaciones necesarias para la realización del juego del bingo simultáneo, siempre que ello no suponga una interrupción injustificada del mismo.

3. Antes de iniciar la venta de cartones asignados a cualquier partida, la sala de bingo deberá

solicitar la autorización de la Central Informatizada del Juego del Bingo Simultaneo, que la concederá previa comprobación de los saldos contables y demás condiciones que procedan.

4. La venta de cartones podrá realizarse, a voluntad del establecimiento y previa la autorización señalada en el apartado anterior, hasta el cierre de ventas ordenado por la Central Informatizada del Juego del Bingo Simultáneo. A tal fin, en los descansos entre las partidas del bingo tradicional podrá anunciarse que están a la venta los cartones para la participación en el bingo simultáneo, indicando el precio de la unidad de venta, la hora de celebración de la partida del bingo simultáneo y el número de cartones a la venta en el establecimiento. Sólo podrán venderse cartones anticipadamente para la siguiente partida de bingo simultáneo a celebrar en el mismo día.

5. Los cartones se venderán correlativamente según los requisitos fijados en el presente Reglamento. En ningún caso pueden venderse en una misma partida dos cartones iguales.

6. Una vez ordenado por la Central Informatizada del Juego del Bingo Simultáneo el cierre de la venta de cartones, el jefe de Mesa de cada sala de bingo procederá a registrar en el sistema informático el número de cartones vendidos en la sala.

7. Completadas las operaciones necesarias para iniciar la partida, la Central Informatizada del Juego del Bingo Simultáneo procederá a facilitar la siguiente información: cierre de ventas de cartones, identificación del local desde el que tiene lugar las extracciones de bolas, salas participantes, número de cartones vendidos, porcentaje de la totalidad de los cartones vendidos destinado a premios e importe de ellos, información que será expuesta en los terminales, paneles o pantallas informativas de sala de la misma forma que la prevista para el juego del bingo. Efectuada esta operación, se procederá a anunciar en cada una de las salas de bingo el comienzo de la partida.

8. Las salas de bingo que no hubieran procedido a la transmisión de datos a que se refiere el apartado 6 de este artículo quedarán automáticamente excluidas de la partida por la Central Informatizada del Juego del Bingo Simultáneo, viniendo obligados a devolver a sus clientes el importe de los cartones vendidos, que serán anulados.

9. Una vez ultimados los trámites antes referidos, se procederá a llevar la partida, de la forma siguiente: se procederá a la transmisión directa y simultánea de cada una de las extracciones a las salas de bingo conectadas desde la sala de bingo en la que se celebre la partida a través de la Central Informatizada del Juego del Bingo Simultáneo, desarrollándose la partida mediante la visión y/o locución de las extracciones de las bolas en cada sala de bingo.

10. En la celebración de partidas con premio de Bingo de Sala, las salas de bingo que, una vez iniciada la partida no pudieran desarrollar la misma con normalidad por cualquier incidencia cuya resolución requiera un tiempo superior a dos minutos, quedarán automáticamente excluidas de la partida por la Central Informatizada del Juego del Bingo Simultáneo, estando obligados a devolver a sus clientes el importe nominal de los cartones vendidos. Si la resolución de la incidencia se produjera en un tiempo inferior a dos minutos, la transmisión de datos se reanudará una vez resuelta aquélla desde el momento en que el juego fue interrumpido. La duración total de las incidencias producidas en una misma partida no podrá ser superior a cinco minutos. En el caso de superar dicho intervalo de tiempo, las salas de bingo quedarán automáticamente excluidas de la partida, con los efectos establecidos en el supuesto primero de este apartado.

11. Una vez transmitidos los datos de la venta a la Central Informatizada del Juego del Bingo Simultáneo, el importe de los premios comunicado a los jugadores antes de iniciarse la partida no se podrá modificar como consecuencia de la eventual desconexión de alguna de las salas de bingo durante su celebración y consiguiente devolución a los jugadores de las cantidades jugadas. La Central Informatizada del Juego del Bingo Simultáneo asumirá el porcentaje destinado a premios correspondiente a las unidades de venta devueltas, debiendo garantizar, por los medios que se determinen por orden de la Conselleria competente en materia de juego, el abono de los mismos.

12. En la celebración de partidas sin premio de Bingo de Sala, las salas de bingo que una vez iniciada la partida no pudieran desarrollar la misma con normalidad por cualquier circunstancia, quedarán automáticamente excluidas de la partida por la Central Informatizada del Juego del Bingo Simultáneo, estando obligados a devolver a sus clientes el importe nominal de los cartones vendidos.

13. Para tener derecho a la obtención de los premios, así como a su abono, se estará a lo dispuesto en el presente Reglamento para el juego del bingo, con las especificaciones que se establecen en el presente artículo.

14. Terminada la partida, se procederá en todas las salas participantes al anuncio de en qué sala de bingo o salas de bingo se ha cantado el premio de pleno. En el caso de partidas de bingo simultáneo con premio de bingo de sala, una vez finalizada la comprobación del premio de pleno, se seguirá la partida hasta la obtención por el jugador o jugadores del premio de bingo de sala. Las salas de bingo

irán desconectándose de la partida conforme se vaya adjudicando el premio de bingo de sala en cada una de ellas, una vez efectuada la comprobación del cartón o cartones premiados, para lo cual se interrumpirá dicha partida por el tiempo necesario para efectuar la citada comprobación. La desconexión de cada sala así como el final de la partida del bingo simultáneo se anunciará en todas las salas participantes.

15. El premio de bingo de sala se abonará en la propia sala en efectivo metálico o mediante cheque, de conformidad con lo dispuesto para el juego del bingo en el presente Reglamento.

16. La obtención del premio de pleno se acreditará mediante certificación librada a nombre de cada jugador premiado por el jefe de Mesa o el responsable de la sala de bingo donde se haya vendido el cartón o cartones premiados, una vez autorizado por la Central Informatizada del Juego del Bingo Simultáneo. El abono se satisfará mediante dinero efectivo, cheque o transferencia bancaria, a elección del jugador, salvo que el importe del premio sea superior a 6.000 euros, en cuyo caso no se podrá optar por el abono en efectivo. Los libradores de la certificación deberán dejar constancia de la opción elegida por el jugador premiado en el resguardo de entrega de la certificación, que será suscrito por aquél. A estos efectos, la sala de bingo deberá conservar copia de las certificaciones libradas durante un período mínimo de cinco años a partir de su expedición. Si la opción elegida por el jugador fuese el abono en dinero efectivo o cheque, se presentará, a los efectos de su cobro, a partir del día siguiente al de la fecha de celebración de la partida, la correspondiente certificación en la Central Informatizada del Juego del Bingo Simultáneo, cuyo horario y domicilio deberá constar en la certificación expedida. El abono mediante transferencia bancaria se hará constar en la certificación y deberá ordenarse a favor de la cuenta bancaria designada por el jugador el día siguiente al de la celebración de la partida.

17. La recogida, destrucción o en su caso incorporación de la documentación anexa al acta de los cartones usados, se llevará a cabo en cada sala de bingo con arreglo a lo previsto en el presente Reglamento, durante un período de un mes, estando a disposición de la Conselleria competente en materia de juego y de los órganos de control correspondientes.

Artículo 9. Libro de Actas de partidas de juego del bingo simultáneo.

1. Durante la celebración de la partida, el jefe de Mesa de cada sala participante irá levantando acta, en la que de forma sintética se reflejarán todos los datos relevantes de la misma y a la que se adjuntarán los cartones devueltos y anulados, si los hubiere.

Los datos del acta serán recogidos mediante una aplicación informática, que deberá haber sido homologada por la Conselleria competente en materia de juego, en cuyos ficheros se registrarán los datos que se establecen en el presente Reglamento para el juego del bingo y además: número de orden asignado a la sala; cartones devueltos en la sala (serie y número de orden); cartones anulados en la sala (serie y número de orden); hora de inicio y finalización de la partida en la sala; números extraídos hasta el premio de bingo de sala, y secuencia de las extracciones en la sala; serie y número de orden de los cartones que obtienen premio de bingo de sala; importe de premio de bingo de sala; serie y número de orden de los cartones que obtienen premio de pleno, así como el reparto de los mismos en caso de existir varios cartones premiados.

2. La Central Informatizada del Juego del Bingo Simultáneo dispondrá de un sistema para elaborar un acta general de cada partida de bingo simultáneo que se celebre, en la que se recogerán las actas individualizadas de cada sala, así como los siguientes datos globales de la partida: fecha de la sesión; local de la celebración de la partida; orden anual de la partida; orden diario de la partida; valor facial del cartón; número total de cartones vendidos; número total de cartones vendidos en cada una de las salas participantes, identificando la serie o series a las que pertenecen; importe total de unidades de venta vendidas; hora de inicio y cierre de la venta de cartones; hora de inicio (primera extracción) y finalización de la partida (terminación de la partida en la última sala); secuencia de las extracciones; número de bolas extraídas hasta el premio de pleno; los premios de bingo de sala; importe del premio de pleno, así como el reparto del mismo en caso de existir varios cartones premiados; serie y número de orden de los cartones que obtienen premio de pleno; número de guía del juego de bolas empleado; la detracción de las cantidades destinadas a impuestos y los estados contables con las salas de bingo.

Además, el acta de la partida deberá recoger: el número de referencia de las hojas de reclamaciones formuladas; incidencias producidas durante la celebración de la partida, identificando la sala o salas donde hayan tenido lugar las mismas y su duración, así como los cartones (serie y número de orden) devueltos y anulados, si los hubiere, de conformidad con lo dispuesto en el presente Reglamento, y especificando la sala o salas en las que se han producido.

La Central Informatizada del Juego del Bingo Simultáneo dará traslado, mediante transferencia informática de datos a los sistemas de información de los órganos competentes de la Conselleria competente en materia de juego, de al menos los siguientes: valor facial del cartón; el reparto de los premios y el número de cartones vendidos en cada una de las salas participantes para la partida,

identificando la serie o series a las que pertenecen; la detracción de las cantidades destinadas a impuestos y los estados contables con las salas de bingo.

Artículo 10. Intervención, inspección y control de la gestión del bingo simultáneo.

1. La Conselleria competente en materia de juego podrá designar interventores de las partidas del juego del bingo simultáneo, que estarán presentes durante el desarrollo de las mismas.

2. Por Orden del conseller competente en materia de juego se podrán establecer, además, las medidas de control que se estimen necesarias a los efectos de garantizar el cumplimiento de las normas establecidas en el presente Reglamento y demás normas que sean de aplicación. Igualmente, se podrá autorizar a las asociaciones representativas de intereses económicos del sector para acreditar observadores de las partidas realizadas por la Central Informatizada del Juego del Bingo Simultáneo, tanto cuando tengan lugar en las distintas salas de bingo integradas en el sistema, como cuando se haya llevado a cabo en la Central Informatizada.

3. La Conselleria competente en materia de juego podrá inspeccionar el local de la Central Informatizada del Juego del Bingo Simultáneo donde se encuentren los elementos utilizados para el desarrollo del juego exigidos en el presente Reglamento.

4. La Central Informatizada del Juego del Bingo Simultáneo deberá ser sometida, para su puesta en funcionamiento, así como con una periodicidad anual, a una auditoría informática externa suscrita por una empresa especializada o por un profesional informático colegiado, donde se responsabilizará de su idoneidad respecto del presente Reglamento.

5. Independientemente de lo expresado en el punto anterior, la Comisión Técnica del Juego podrá someter a la Central Informatizada del Juego del Bingo Simultáneo a auditorías informáticas, mediante empresas informáticas especializadas, con una periodicidad máxima de dos años, o cuando lo estime oportuno. Dicha auditoría determinará su idoneidad y cumplimiento respecto de las prescripciones del presente Reglamento. Estas auditorías no podrán ser realizadas por empresas que hayan realizado a su vez auditorías en cualquier otra empresa similar directamente relacionada con ella en el ámbito del territorio del Estado, hasta que no haya transcurrido un período superior a seis años desde la misma.

CAPÍTULO IV

Del Juego del Bingo Electrónico

Artículo 11. Bingo electrónico: definición, premios y elementos.

1. Definición.

Es una modalidad del juego de bingo tradicional jugado sobre cartones de 15 números distribuidos en 3 filas en un sorteo de 90 bolas a través de un sistema íntegramente automatizado, tanto en lo concerniente a la participación de los jugadores, como a su gestión y liquidación de premios, y cuya práctica se llevará a efecto en las salas de bingo y en las salas complementarias, debidamente autorizadas.

El bingo electrónico podrá además jugarse con cartones de numeración diferente a la indicada en el párrafo anterior y podrá asignársele colores o figuras, siendo estos cartones desarrollados mediante orden de la Conselleria competente en materia de juego.

2. Premios.

Los premios para cada partida son calculados y anunciados por el Sistema Informatizado de Bingo Electrónico antes del comienzo de las mismas, y están constituidos, en los porcentajes de premios que se fijarán por orden de la Conselleria competente en materia de juego, por la suma de los importes recaudados por la venta de cartones electrónicos/virtuales entre todos los terminales en juego.

3. Elementos.

Para el desarrollo del juego del bingo electrónico serán necesarios los siguientes elementos, todos los cuales deberán estar debidamente homologados y autorizados por la Conselleria competente en materia de juego:

1. Sistema Informatizado de Bingo Electrónico debidamente homologado y autorizado con los requisitos fijados en el presente Reglamento, ubicado en la propia sala, equipado con un SAI (sistema de alimentación ininterrumpida) y un módem o tarjeta de red y de terminales de juego donde el jugador practicará el juego, que se encarga de controlar el desarrollo completo de las jugadas, que realizará el sorteo de las bolas de forma aleatoria o bien se realizará utilizando una extractora de bolas convencional. Dicho sistema debe estar ubicado en la sala de bingo donde esté autorizada la práctica de esta modalidad.

El Sistema Informatizado de Bingo Electrónico se encarga de gestionar todo el juego. Conectados

a este servidor se encuentran el sistema de animación dedicada a realizar efectos sonoros y visuales del juego en la sala de bingo y el sistema de caja de dinero electrónico.

El juego es desarrollado por un servidor, debidamente homologado y autorizado, que celebra las partidas entre los terminales de venta conectados. Para ello, el servidor realiza permanentemente y de manera automática todos los procesos necesarios para el desarrollo de cada partida:

– Control y anuncio del tiempo disponible para la venta de cartones electrónicos/virtuales.

– Adjudicación a cada jugador de los cartones electrónicos/virtuales solicitados desde los terminales conectados al sistema de caja para el cobro a cada jugador del importe en créditos de los anteriores cartones asignados, así como calcula y anuncia del importe de los premios.

– Desarrolla el sorteo aleatorio de las bolas de la partida informando a los jugadores mediante la pantalla de cada terminal.

– Avisa y paga de los premios en cada terminal de venta.

2. Terminales de venta debidamente homologados y autorizados para uso de los jugadores que intervengan en cada partida, en donde se reflejarán el cartón o cartones para participar en la partida, sustituyendo a los cartones tradicionales.

3. Tarjetas electrónicas, homologadas y autorizadas, para efectuar la compra de cartones y cobro de premios.

Artículo 12. Desarrollo del bingo electrónico.

1. La celebración de una partida comienza con el aviso del Sistema Informatizado de Bingo Electrónico a todos los jugadores situados en los terminales de venta de la apertura del tiempo de venta para la próxima partida. Para ello, éste envía un aviso anunciando la apertura del tiempo disponible de venta para la próxima partida. En cada terminal de venta y opcionalmente mediante el Sistema Informativo de Sala se informará dinámicamente del tiempo disponible y del total de cartones que van siendo vendidos.

2. Cada jugador indicará en su terminal de ventas el número de cartones electrónicos/virtuales que desea comprar para participar en la jugada «a la venta».

3. El Sistema Informatizado de Bingo Electrónico recibirá la solicitud de cartones de cada jugador, asignado a cada uno de ellos el número de cartones solicitado de forma correlativa, evitando así cualquier duplicidad en la venta. En ese momento realizará el cobro, descontando los créditos correspondientes al importe de dichos cartones en cada terminal de venta.

4. Transcurrido el tiempo disponible para la venta, se anunciará el comienzo de la partida, informando de los premios que habrán sido calculados por el Sistema Informatizado de Bingo Electrónico en función del total de cartones vendidos.

5. El Sistema Informatizado de Bingo Electrónico comenzará la extracción aleatoria de las bolas, que irán tachándose automáticamente en los cartones adquiridos en cada terminal de venta, observándose en el mismo el progreso de dichos cartones e informando de la proximidad de premio y de la consecución del mismo.

6. El Sistema Informatizado de Bingo Electrónico controlará de forma automática los cartones en juego, avisando a todos los jugadores cuando algún cartón obtenga el premio en juego y realizando e informando de su pago en créditos en el terminal de venta agraciado.

7. El bingo electrónico, en sus distintas modalidades, podrá interconectarse entre distintas salas de bingo autorizadas en el ámbito de la Comunidad Valenciana, mediante un único Sistema Informático Central, equipado con un SAI (sistema de alimentación ininterrumpida) y un módem o tarjeta de red que estará ubicado en el local que se designe por la Conselleria competente en materia de juego, con los requisitos técnicos fijados en el presente Reglamento y que se desarrollará mediante Orden de la Conselleria competente en materia de juego.

CAPÍTULO V

De otras modalidades del juego del bingo

Artículo 13. Otras modalidades del juego del bingo.

Para el desarrollo de otras modalidades del juego del bingo, como el bingo interconexionado y el denominado «On Line» con soporte informático, se tendrá que contar con elementos similares al bingo tradicional con las especificaciones respecto a los aparatos, pantallas, monitores y elementos que en la norma que desarrolle dicha modalidad del juego del bingo se establezca, y en concreto, los equipos

informáticos, que deberán estar previamente homologados, dotados de «software» suficiente para la generación aleatoria de combinaciones secuenciales de números y requisitos especiales que se fijen.

TÍTULO II

RÉGIMEN DE LAS AUTORIZACIONES ADMINISTRATIVAS

CAPÍTULO I

Empresas y entidades titulares

Artículo 14. Empresas y entidades titulares.

1. La organización, gestión y explotación del juego del bingo sólo podrá ser realizada por las entidades o sociedades que, cumpliendo los requisitos que se establecen en el presente Reglamento, sean autorizadas por la Conselleria competente en materia de juego.

2. El juego del bingo y sus distintas modalidades sólo podrá practicarse en las salas de bingo autorizadas expresamente al efecto, que deberán poseer la previa autorización de instalación y el permiso de funcionamiento, con los cartones homologados oficialmente, cuya venta habrá de efectuarse dentro de la sala donde el juego se desarrolle.

Artículo 15. Entidades benéfico-deportivas, culturales y turísticas.

1. De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 17 de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunidad Valenciana, las entidades deportivas, culturales, benéficas y turísticas podrán ser autorizadas para la explotación del juego del bingo.

2. Las entidades deportivas, culturales o benéficas y turísticas indicadas deberán reunir las siguientes condiciones:

a) Tratarse de sociedades, asociaciones o clubes sin fines de lucro, ya sean de carácter cultural, deportivo, benéfico o social, tales como los casinos tradicionales, las casas u hogares regionales, clubes de campo, centros de iniciativas turísticas o deportivas.

b) Tener más de tres años de existencia legal. A estos efectos, el plazo comenzará a contarse a partir del día siguiente a aquel en que se produzca la inscripción en el Registro administrativo correspondiente.

c) Estar en funcionamiento legal ininterrumpido los tres últimos años anteriores a la fecha de presentación de la solicitud, con arreglo a las normas de los respectivos Estatutos y a los de la legislación de asociaciones que les sean aplicables.

d) La explotación del juego del bingo se efectuará en el ámbito territorial a que se extienda su actividad con arreglo a sus respectivos Estatutos.

e) El acuerdo de solicitud deberá aprobarse por la Junta General con el voto favorable de, al menos, dos terceras partes del cuerpo social.

f) Las entidades titulares sólo podrán ser titulares de una sala de bingo.

Artículo 16. Empresas titulares.

1. De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 17 de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunidad Valenciana, podrán ser titulares de la autorización para la organización y explotación del juego del bingo, además de los indicados en el artículo anterior, las sociedades mercantiles que cumplan los siguientes requisitos:

a) Constituirse necesariamente bajo la forma jurídica de Sociedades Anónimas, Sociedades Anónimas Laborales o Cooperativas de Trabajo CV, conforme a la legislación vigente.

b) Tener como objeto social único la explotación del juego del bingo en la sala objeto de la solicitud de autorización, y en su caso, de los restantes juegos de azar que puedan autorizarse para su desarrollo en salas de bingo y, los servicios complementarios o accesorios relacionados con el mismo.

c) Tener un capital social mínimo, totalmente suscrito y desembolsado, de acuerdo con la siguiente escala y en relación con el artículo 33 de este Reglamento:

– Sala de bingo de categoría primera: 300.500 euros.

– Sala de bingo de categoría segunda: 210.350 euros.

– Sala de bingo de categoría tercera: 120.200 euros.

Cuando el montante total de las ventas de la sala supere los seis millones mil euros, su capital

mínimo deberá incrementarse en el uno por ciento (1%) del exceso sobre la cifra indicada, redondeándola a la decena más inmediata, con un máximo de 901.518 euros.

d) Deberán ostentar la nacionalidad española o de cualquier país miembro de la Unión Europea, y la participación directa o indirecta de capital extranjero se ajustará a la vigente normativa sobre inversiones extranjeras. A los efectos de esta Norma, no se considerará capital extranjero el procedente de países miembros de la Unión Europea.

e) Las acciones representativas del capital habrán de ser nominativas.

f) La sociedad habrá de tener administración colegiada. Los administradores serán personas físicas, sin que el número de Consejeros no españoles o de cualquier país miembro de la Unión Europea pueda exceder del proporcional a la parte de capital extranjero. Si alguno de los administradores fuese extranjero, sus facultades deberán ser mancomunadas y no solidarias.

g) Las empresas titulares sólo podrán ser titulares de una sala de bingo.

2. Con los mismos requisitos del apartado anterior, a excepción de lo establecido en el epígrafe b), podrán ser titulares de autorización para la instalación de salas de bingo las sociedades titulares de establecimientos turísticos.

Dichos establecimientos turísticos deberán contar, al menos, con doscientas cincuenta plazas de alojamiento autorizado y deberán hallarse en funcionamiento y en posesión de la autorización de apertura.

Artículo 17. Empresas de servicios.

1. La organización y explotación del juego del bingo deberá realizarse directamente por las empresas titulares de la autorización. Sólo en el caso de las entidades a que se refiere el artículo 15 podrá realizarse la explotación del juego bien directamente o bien a través de empresas de servicios, conforme a lo dispuesto en el apartado 2 del artículo 17 de la Ley del Juego de la Comunidad Valenciana.

2. Las empresas de servicios habrán de reunir los requisitos exigidos en el artículo anterior para las empresas titulares, a excepción de los previstos en los apartados b), c) y g), que deben ser sustituidos por los siguientes:

a) Tener como objeto social único la explotación de una o varias salas de bingo y, en su caso, de los restantes juegos que puedan autorizarse, así como los servicios complementarios de las mismas.

b) Tener un capital social mínimo, totalmente suscrito y desembolsado, de acuerdo con la siguiente escala y en relación con el artículo 33 de este Reglamento:

– Gestión de una sala de bingo de categoría primera: 120.200 euros.

– Gestión de una sala de bingo de categoría segunda: 90.150 euros.

– Gestión de una sala de bingo de categoría tercera: 60.100 euros.

– Gestión de más de una hasta tres salas de bingo, sin distinción de categorías: 180.300 euros.

– Gestión de más de tres salas de bingo, sin distinción de categorías: 15.025 euros por cada sala que se gestione de más.

CAPÍTULO II

Tramitación, resolución, vigencia y renovación de las autorizaciones de empresas y entidades titulares

Artículo 18. Solicitud y tramitación.

1. Las entidades benéfico-deportivas, culturales y turísticas, así como las sociedades mercantiles a que se refiere el artículo 14, que cumplan los requisitos especificados en los artículos 15 y 16, podrán solicitar de la Conselleria competente en materia de juego la autorización de instalación y el permiso de funcionamiento de una sala de bingo.

2. Las nuevas solicitudes de autorización de instalación y de cambio de ubicación de sala de bingo, que deberán estar situadas a una distancia mínima de 1.200 metros de otra sala de bingo ya existente, deberán aportar:

a) Documento acreditativo de la representación de la persona o entidad solicitante por parte de quien suscriba la solicitud, en alguna de las formas previstas por la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

b) Proyecto básico de las obras e instalaciones del local, redactado por técnico competente y visado por el Colegio Profesional correspondiente.

El contenido mínimo de dicho proyecto será:

– Plano de situación del edificio donde se localizará la sala de bingo en el municipio, a escala 1/1.000, como mínimo, haciendo constar que no existe ninguna otra sala de bingo en un radio de 1.200 metros, medidos desde cualquiera de los vestíbulos autorizados de la que se solicita, con certificación municipal de dicha circunstancia.

– Plano de planta en su configuración actual a escala 1/100.

– Plano de sección y fachada.

– Plano de distribución prevista, con las cotas correspondientes.

– Plano de electricidad, indicando situación de los puntos de luz, luces de emergencia, monitores y pantallas o marcadores electrónicos previstos.

– Plano de ventilación y alcantarillado.

– Plano indicativo de las medidas de seguridad (extintores, bocas de incendio, compartimentación, etc.).

– Memoria descriptiva del local, en la que se hará constar necesariamente: estado general del local, superficie total, superficie y usos de los espacios en que esté distribuido el local, situación de los mismos, del aparato extractor de bolas, de las pantallas luminosas, de los monitores y demás elementos necesarios para la práctica del juego, servicio de restauración e instalaciones complementarias, servicios sanitarios incluidos los de minusválidos, puertas ordinarias y de emergencia, y medidas de seguridad activas y pasivas a instalar. Sistema de renovación del aire y del control de la polución ambiental.

– Superficie útil de la sala y certificación, asimismo suscrita por técnico competente, sobre la seguridad y solidez del local y su aptitud para sala de bingo.

– Medidas de seguridad e higiene.

c) Documento público que acredite la disponibilidad del local.

d) Informe económico, suscrito por técnico competente, acreditativo de la inversión a realizar y su viabilidad, en el que se habrá de hacer constar, como mínimo, el importe de la inversión a realizar, forma de financiación de la misma, estudio de la incidencia en el mercado, teniendo en cuenta el número y cercanía de las salas existentes y los estados financieros previsibles de los tres ejercicios futuros. Dicho informe deberá ir acompañado de las facturas proforma.

3. Si el solicitante es una entidad benéfico-deportiva, cultural o turística, acompañará, además:

a) Certificación literal del acuerdo adoptado por la Junta General en orden a solicitar la autorización.

b) Certificación del Secretario u órgano similar conteniendo la relación completa de los miembros de la Junta Directiva u órgano de gobierno de la entidad, con indicación de sus cargos, domicilio, profesión, nacionalidad, número del documento nacional de identidad o, en su caso, pasaporte.

c) Certificado o solicitud de certificado del Registro Central de Penados y Rebeldes y declaración complementaria a que se refiere la Ley 68/1980, de 1 de diciembre, de las personas a que se refiere el epígrafe anterior y fotocopia del DNI o pasaporte.

d) Certificación del Registro de Asociaciones, o en su caso del correspondiente a la naturaleza de la entidad, expresiva de la fecha de su inscripción. Si se trata de entidades deportivas, el certificado deberá ser expedido por la Dirección General del Deporte, que así mismo expedirá informe de actividad deportiva de la entidad.

e) Estatutos vigentes de la entidad, cuyo texto deberá estar certificado por el Secretario de la misma u órgano similar.

f) Memoria suscrita por el presidente y el secretario de la Junta Directiva en la que se haga constar:

– Número de socios, relación valorada de bienes, número de reuniones celebradas por la Junta Directiva y por la Asamblea General de socios durante los tres años anteriores a la fecha de la solicitud y consignación en el correspondiente Libro de Actas.

– Liquidación de los presupuestos de ingresos y gastos durante los tres años anteriores.

– Relación concreta y detallada de las actividades sociales llevadas a cabo por la entidad durante el año anterior a la solicitud.

– Proyecto de inversión de los beneficios previstos por la actividad de juego.

g) Si la inversión no la realiza la entidad benéfico-deportiva, cultural o turística, deberá acreditar mediante documento público la disponibilidad de los locales e instalaciones necesarias para el desarrollo del juego.

4. Si el solicitante es una sociedad mercantil acompañará los siguientes documentos:

a) Copia o testimonio de la escritura de constitución de la sociedad, en la que constará el nombre y apellidos de los socios, con la cuota de participación de los mismos, y copia de los Estatutos.

b) Certificado o solicitud de certificado del Registro Central de Penados y Rebeldes, junto con la declaración complementaria a que se refiere la Ley 68/1980, de 1 de diciembre, de los socios de la mercantil y fotocopia del DNI o pasaporte.

c) Memoria sobre la experiencia profesional, los medios humanos y técnicos con que se pretende contar para el ejercicio de la actividad.

d) Copia legitimada del Código de Identificación Fiscal y de la autoliquidación del Impuesto de Transmisiones Patrimoniales y Actos Jurídicos Documentados devengado como consecuencia de la constitución de la sociedad, excepto si ésta se ha efectuado sujeta a condición suspensiva.

e) Declaración de los socios accionistas, en su caso, de su participación en empresas titulares o de servicios que gestionen salas de bingo en el ámbito de la Comunidad Valenciana, incluyendo la presente.

f) Fotocopia legitimada de las declaraciones del Impuesto sobre la Renta de las Personas Físicas e Impuesto sobre el Patrimonio de todos y cada uno de los socios, cuando sus socios sean personas físicas; y las del Impuesto sobre Sociedades si se tratase de personas jurídicas.

5. Presentada la solicitud y documentación anexa, así como la información complementaria que pueda ser requerida, y previo informe del alcalde de la población afectada, que deberá ser emitido en el plazo de treinta días, reputándose favorable transcurrido dicho plazo sin recibir contestación del ayuntamiento, la Conselleria competente en materia de juego resolverá sobre la solicitud formulada.

Artículo 19. Resolución e inscripción.

1. La resolución de la autorización se efectuará por la Conselleria competente en materia de juego, que evaluará la solicitud, documentos aportados y demás información requerida.

2. A los efectos de la concesión de autorización de salas de bingo, y conforme a lo establecido en el apartado 2 del artículo 17 de la Ley del Juego de la Comunidad Valenciana, las entidades enumeradas en el artículo 15 de este Reglamento tendrán preferencia para su obtención.

3. Resuelta favorablemente la solicitud y previa a su inscripción en el Registro de Empresas y Entidades Titulares de Salas de Bingo y en un plazo no superior a un año, deberán efectuarse las obras de adaptación de los locales conforme a los proyectos aportados y solicitar la inscripción de la entidad o empresa, junto con el permiso de funcionamiento de la sala. En caso contrario, quedará sin efecto la autorización de instalación concedida, salvo la existencia de causas no imputables al administrado que obligará a la ampliación del plazo anteriormente indicado, mediante prórroga o prórrogas autorizadas por la Conselleria competente en materia de juego.

4. La autorización de instalación concedida a una entidad titular podrá ser transferida mediante cualquier medio admitido en derecho a la empresa de servicios que gestione la sala de bingo, previa autorización de la Conselleria competente en materia de juego.

Artículo 20. Permiso de funcionamiento.

1. Antes de proceder a la apertura de la sala de bingo y dentro del plazo indicado al efecto, la sociedad o entidad titular de la autorización de instalación deberá solicitar la inscripción en el Registro correspondiente y el permiso de funcionamiento.

2. El permiso de funcionamiento se solicitará con quince días al menos de antelación a la fecha en que aquélla estuviera prevista, acompañando los siguientes documentos:

a) Licencia municipal de apertura.

b) Relación del personal que haya de prestar servicios en la sala, acompañada de fotocopias compulsadas de los respectivos contratos de trabajo y de sus acreditaciones personales, con especificación de los puestos de trabajo.

c) Documento acreditativo de haber constituido la fianza a que se refiere el artículo 29 de este Reglamento.

d) Certificación, visada por el correspondiente Colegio Oficial, de obra acabada y de que las obras e instalaciones realizadas se corresponden exactamente con el proyecto básico por el que se concedió la autorización de instalación, así como planos de finalización de obra.

e) Certificado de técnico competente y visado por el Colegio profesional correspondiente, acreditativo del funcionamiento idóneo de todas las instalaciones relacionadas con el juego, así como de las medidas de seguridad de la sala.

f) En su caso, justificante de autorización de gestión por empresa de servicios.

g) Justificante del alta en el censo/registro de Actividades Económicas y, en su caso, la liquidación del correspondiente impuesto.

3. La Conselleria competente en materia de juego girará visita de inspección al local, a fin de comprobar su correspondencia con el proyecto aprobado, instalación de medidas de seguridad, colocación de las mesas, capacidad máxima y funcionamiento de los aparatos de juego y sistemas de control.

4. Si el examen de los documentos presentados y el resultado de la inspección fueran satisfactorios, la Dirección de los servicios territoriales de la Conselleria competente en materia de juego correspondiente extenderá el oportuno permiso de funcionamiento y procederá a la inscripción de la entidad o sociedad titular en el Registro de Empresas Titulares que a tal efecto se llevará por la Conselleria competente en materia de juego.

No obstante, si se denegara el permiso de funcionamiento, por adolecer de algún defecto no subsanado en el plazo otorgado al efecto y sin que se haya solicitado prórroga al respecto, se pondrá en conocimiento del órgano competente dichas circunstancias para proceder a dejar sin efecto la autorización de instalación concedida.

Artículo 21. Vigencia, caducidad o extinción de las autorizaciones.

1. Las inscripciones en el Registro de Empresas y Entidades Titulares de Salas de Bingo, y por tanto las autorizaciones de instalación, tendrán carácter temporal y su validez máxima no podrá exceder de cinco años, contados a partir de la concesión del permiso de funcionamiento, si bien podrán renovarse por períodos de igual duración.

No obstante, la primera autorización que se otorgue a una sala de nueva creación no podrá ser superior a dos años.

2. Podrá cancelarse la inscripción en el Registro de Empresas y Entidades Titulares de Salas de Bingo, y por tanto producirse la caducidad o extinción de las autorizaciones, en los siguientes casos:

a) Por renuncia de la empresa o entidad titular manifestada mediante escrito a la Conselleria competente en materia de juego.

b) Mediante disolución de la empresa o entidad titular.

c) Por el transcurso del plazo de validez sin haber solicitado su renovación en tiempo y forma.

d) Como consecuencia de procedimiento sancionador en materia de juego que consista en la cancelación o revocación de la autorización.

e) Por impago de los impuestos específicos sobre el juego o la ocultación total o parcial de la base imponible de los mismos.

f) Mediante resolución motivada adoptada por el procedimiento correspondiente, que se ajustará, en todo caso, a lo previsto en la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, y que recoja alguna de las siguientes causas:

– Falsedad en los datos aportados en la solicitud de autorización o modificación.

– Modificación de los términos de la autorización previstos en el presente Reglamento sin haber obtenido autorización previa.

– El incumplimiento de la obligación que, sobre constitución de fianzas y mantenimiento de su vigencia e importe, están establecidos en el presente Reglamento.

– Cuando se dejara de reunir los requisitos a que se refieren los artículos 15 y 16 del presente Reglamento.

– Por pérdida de la disponibilidad legal o de hecho del local donde está ubicada la sala.

– Por caducidad o revocación firme de la licencia municipal de apertura.

– Cuando no se procediese a la apertura de la sala en el plazo concedido en el respectivo permiso, o sus prórrogas en su caso.

– Cuando la sala permaneciese cerrada por más de treinta días consecutivos sin previa autorización, salvo que el período de funcionamiento de la misma se limitase a una temporada concreta o concurriesen circunstancias de fuerza mayor.

– Cuando en el plazo de tres meses no se adopten las soluciones necesarias para subsanar la causa de disolución 4ª del artículo 260.1 del Texto Refundido de la Ley de Sociedades Anónimas.

Artículo 22. Renovación de las autorizaciones.

1. La solicitud de renovación se presentará con dos meses de antelación a la fecha de expiración

de la inscripción, acompañada de certificación suscrita por técnico competente y visada por el Colegio Oficial correspondiente, acreditativa de los siguientes aspectos:

a) Condiciones de seguridad y solidez del local y de su aptitud para el uso a que se destina.

b) Correspondencia exacta de los locales e instalaciones con el proyecto con el que se concedió la autorización o modificaciones autorizadas.

c) Mantenimiento de las instalaciones de protección contra incendios y demás instalaciones.

d) Documento acreditativo de la última revisión anual efectuada en las instalaciones eléctricas.

A la solicitud se acompañaran los siguientes documentos:

– Las entidades titulares que no sean propietarias de los locales, elementos e instalaciones necesarias para el desarrollo de la actividad, deberán acreditar la disponibilidad de los mismos, mediante documento público y por un plazo superior o igual al período de renovación.

– Certificado del Secretario de la Junta Directiva u órgano de gobierno conteniendo relación completa de los socios o accionistas y de los miembros del Consejo de Administración u órgano análogo.

– Certificación o solicitud de certificado del Registro Central de Penados y Rebeldes, declaración complementaria a que se refiere la Ley 68/1980, de 1 de diciembre, y fotocopia de los DNI de los socios de la sociedad titular o de los miembros de la Junta de Gobierno de la entidad, en su caso.

– Memoria de actividades realizadas desde que se concedió la autorización o última renovación.

– Relación de los trabajadores del último año de vigencia de la autorización, con indicación de las categorías que poseen y fotocopia compulsada de los contratos de trabajo, así como certificado de estar al corriente de las cotizaciones de la Seguridad Social.

– Auditoría del último año, en el caso de ser empresa titular.

– Certificados de estar al corriente de los tributos estatales, autonómicos y municipales, así como con la Seguridad Social.

2. Presentada la solicitud y previo su examen, comprobaciones y requerimiento, en su caso, de la información y documentación adicional que fuese necesaria, se adoptará por la Conselleria competente en materia de juego la resolución correspondiente.

3. Para obtener la primera renovación de la autorización deberán haberse cumplido necesariamente los requisitos relacionados con la viabilidad del proyecto.

4. Los documentos que no tengan caducidad expresa o validez anual, se considerarán aportados, con la suficiente referencia que se haga del expediente administrativo en que se encuentre y fecha de su presentación o aportación al mismo, salvo requerimiento expreso en contrario.

Artículo 23. Modificaciones.

1. Requerirán la autorización previa de la Conselleria competente en materia de juego las modificaciones del expediente de autorización que impliquen:

a) Cambios en los componentes del Consejo de Administración de la empresa titular.

b) Las ampliaciones del capital social cuando entren a formar parte nuevos socios. Si los nuevos socios son sociedades mercantiles, deberán acreditar estar al corriente de los tributos estatales, autonómicos y municipales, así como con la Seguridad Social.

c) Los cambios de ubicación de la sala, que se ajustará a lo dispuesto en los artículos 18.2.a), b) y c) y 20.2.a) del presente Reglamento.

d) Las obras de reforma y mantenimiento de la sala cuando se cambie la configuración de ésta o afecte a la ampliación o disminución de la superficie útil, o se modifiquen las condiciones sustanciales de seguridad.

e) La suspensión del funcionamiento de la sala por un período superior a seis meses.

f) Las modificaciones del horario máximo autorizado, previo informe de la Conselleria competente en materia de horarios, y del aforo de la sala.

g) La modificación del régimen de gestión del juego, de gestión propia o gestión contratada con una empresa de servicios, y la sustitución de empresa de servicio.

h) Las modificaciones en el contrato de prestación de servicios existente entre la entidad titular y la empresa de servicios que afecten a las prestaciones económicas o a la responsabilidad de las partes.

i) Modificación del período de funcionamiento de la sala de bingo.

2. Requerirán comunicación a los servicios territoriales de la Conselleria competente en materia de juego:

a) Los cambios que se produzcan en la composición de las Juntas Directivas de la entidad de sala de bingo.

b) Las alteraciones que se produzcan en las plantillas del personal al servicio de la sala, que se documentará con los correspondientes justificantes de cotización a la Seguridad Social.

c) Los cambios de maquinaria relacionados con el desarrollo del juego.

d) La instalación en la sala de máquinas auxiliares para la práctica del juego del bingo.

e) Los cambios en la titularidad de acciones cuando no implique la entrada de nuevos socios.

f) Las ampliaciones de capital social que no impliquen entrada de nuevos socios.

g) La suspensión de funcionamiento de la sala por un período no superior a seis meses.

h) Las reformas o modificaciones que se efectúen en la sala y no estén contempladas en el apartado anterior.

CAPÍTULO III

Tramitación, vigencia y renovación de las empresas de servicios

Artículo 24. Solicitud y tramitación.

1. Las sociedades mercantiles a que se refiere el artículo 17, que cumplan los requisitos y condiciones especificados en el mismo, y deseen la autorización como empresas de servicios, podrán solicitar la misma de la Conselleria competente en materia de juego, mediante escrito ajustado a los requisitos de la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

2. Al escrito de la solicitud deberá acompañarse los siguientes documentos:

a) Documento acreditativo de la representación que ostenta quien suscribe la solicitud, en alguna de las formas previstas por la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

b) Copia o testimonio de la escritura de constitución de la sociedad en la que constará el nombre y apellidos de los socios, con la cuota de participación de los mismos, y copia de los Estatutos.

c) Certificado o solicitud del certificado del Registro Central de Penados y Rebeldes, junto con la declaración complementaria a que se refiere la Ley 68/1980, de 1 de diciembre, y fotocopia del DNI de los socios de la mercantil.

d) Copia legitimada del Código de Identificación Fiscal y de la autoliquidación del Impuesto de Transmisiones Patrimoniales y Actos Jurídicos Documentados devengado como consecuencia de la constitución de la sociedad, excepto si ésta se ha efectuado sujeta a condición suspensiva.

e) Declaración de los socios accionistas, en su caso, de su participación en empresas titulares o de servicios que gestionen salas de bingo en el ámbito de la Comunidad Valenciana, incluyendo la presente.

f) Fotocopia legitimada de las declaraciones del Impuesto sobre la Renta de las Personas Físicas e Impuesto sobre el Patrimonio de todos y cada uno de los socios, cuando sus socios sean personas físicas, y del Impuesto sobre Sociedades si se tratase de personas jurídicas.

g) Precontrato de gestión con la entidad benéfico-deportiva, cultural y turística titular de una sala de bingo.

Artículo 25. Resolución e inscripción.

1. Presentada la solicitud y documentación adjunta, y realizadas las informaciones y comprobaciones que se estimen necesarias, la Conselleria competente en materia de juego procederá a dictar la resolución correspondiente.

2. Si la resolución fuese favorable, se procederá a la inscripción de la sociedad en el Registro de Empresas de Servicios que a tal efecto se llevará por la Conselleria competente en materia de juego.

3. Requerirán la autorización previa de la Conselleria competente en materia de juego las modificaciones del expediente de autorización que impliquen:

a) Los cambios que se produzcan en la composición del Consejo de Administración de la empresa de servicio.

b) Las ampliaciones de capital social cuando entren a formar parte nuevos socios.

c) Las transmisiones de las acciones representativas del capital social, salvo las realizadas entre socios.

4. Requerirán la autorización de los servicios territoriales de la Conselleria competente en materia de juego:

a) Los cambios en la titularidad de acciones cuando no impliquen la entrada de nuevos socios.

b) Las ampliaciones del capital social que no impliquen la entrada de nuevos socios.

Artículo 26. Vigencia y renovación.

1. Las inscripciones en el Registro de Empresas de Servicios tendrán carácter temporal y su validez máxima no podrá exceder de cinco años, contados a partir de su inscripción, si bien podrán renovarse por períodos de igual duración.

2. La solicitud de renovación se formalizará con dos meses, al menos, de antelación a la fecha de expiración de la inscripción, acompañando a la misma:

a) Testimonio notarial de los cambios habidos en la sociedad que fueron autorizados en su día, o fotocopia compulsada.

b) Especificación de los datos del expediente original que hubiesen experimentado variación.

c) Número y nombre de las salas que gestiona.

d) Relación de los trabajadores por salas, con indicación de las categorías que poseen y fotocopia compulsada de los contratos de trabajo.

e) Copia autentificada de los contratos de gestión que posean con las distintas entidades titulares de salas de bingo, o fotocopia compulsada.

f) Memoria explicativa de las actividades de la sociedad durante el período de vigencia de la inscripción.

g) Certificados de estar al corriente de los tributos estatales, autonómicos y municipales, así como con la Seguridad Social.

h) Auditoría del último año.

3. La Conselleria competente en materia de juego, previo examen y comprobación de la solicitud y documentación anexa, procederá a adoptar la resolución pertinente.

Artículo 27. Extinción y caducidad de la autorización.

La Conselleria competente en materia de juego podrá declarar la extinción o caducidad de las autorizaciones e inscripciones de empresas de servicios cuando concurra alguna de las circunstancias previstas en el apartado 2 del artículo 21 del presente Reglamento.

Artículo 28. Régimen jurídico de la empresa de servicios.

1. A los efectos de este Reglamento, el contrato de prestación de servicios técnicos suscrito entre la entidad titular de la sala y la empresa de servicios para la gestión y funcionamiento de aquélla, y sus servicios complementarios, podrá ser tan amplio como proceda en derecho, pero en ningún caso comportará la cesión de la titularidad de la explotación. La empresa de servicios quedará facultada, si consta expresamente en el contrato suscrito con la entidad o cláusula adicional mediante documento notarial para ello, para solicitar la renovación de la autorización, modificación de las instalaciones y de horarios, así como de cualquier otra actividad complementaria que la sala de bingo tenga autorizada, incluyendo la instalación y sustitución de máquinas de tipo B o recreativas con premio.

2. Mediante aquel contrato, la empresa de servicios asumirá la dirección técnica del funcionamiento de la sala y la contratación a su cargo del personal de juego necesario, así como el mantenimiento, modificación y correcto funcionamiento de la sala y sus instalaciones.

3. En virtud de aquel contrato, la empresa de servicios, ante la administración, asumirá de forma solidaria todas y cuantas responsabilidades se deriven de la organización, explotación y funcionamiento del juego, a tenor de lo dispuesto en el apartado 2 del artículo 17 de la Ley de Juego de la Comunidad Valenciana.

CAPÍTULO IV

De las garantías

Artículo 29. Fianzas.

1. Con carácter previo a la solicitud del permiso de funcionamiento a que se refiere el artículo

20 de este Reglamento, deberá constituirse una fianza cuya cuantía será de 120.200, 90.150 y 60.100 euros, según sea la sala de primera, segunda o tercera categoría, respectivamente.

2. La fianza deberá constituirse a disposición de la Dirección de los servicios territoriales de la Conselleria competente en materia de juego correspondiente al domicilio de la sala, por la empresa o entidad titular de la autorización de instalación, o por la empresa de servicios que gestione la sala de bingo.

3. La fianza podrá constituirse en metálico, por aval bancario, títulos de Deuda Pública o póliza de caución individual, y deberá mantenerse en constante vigencia y por la totalidad de su importe.

Cuando la fianza se preste mediante aval, no se podrá utilizar el beneficio de excusión a que se refieren los artículos 1830 del Código Civil y concordantes.

4. La fianza quedará afecta al pago forzoso de las sanciones pecuniarias previstas en el presente Reglamento que los órganos de la administración impongan a la sociedad titular de la sala, así como de los premios y tributos que deban ser abonados como consecuencia de la explotación de la sala de bingo.

5. Si se produjese la disminución de la cuantía de la fianza, la empresa o entidad que hubiere constituido la misma dispondrá de un plazo máximo de un mes para completarla en la cuantía obligatoria. De no cumplirse lo anterior se producirá la cancelación de la inscripción o caducidad de las autorizaciones.

6. Desaparecidas las causas que motivaron su constitución, se podrá solicitar su devolución.

Para proceder a su devolución se dispondrá la publicación de la solicitud en el «Diari Oficial de la Generalitat Valenciana» para que, en el plazo de dos meses desde su publicación, pueda procederse al embargo de la misma por quienes tengan derecho a ello.

Transcurrido el plazo indicado sin ninguna reclamación, se remitirá el expediente a los servicios territoriales en donde se constituyó la fianza, autorizando su devolución.

Artículo 30. Documentación e información anual.

Anualmente las empresas o entidades titulares de salas de bingo, así como las empresas de servicios, deberán remitir a la Conselleria competente en materia de juego, dentro de los ocho primeros meses de cada año, la memoria, cuentas anuales, y balances o auditorías requeridos por la legislación mercantil, así como la copia de la declaración del Impuesto sobre Sociedades o cualquier otro documento que les sea requerido.

Si la entidad titular tiene cedida la gestión de la sala, no estará obligada a presentar los estados financieros.

TÍTULO III

DE LAS SALAS, DEL PERSONAL Y DEL DESARROLLO DE LAS PARTIDAS

CAPÍTULO I

De las salas

Artículo 31. Condiciones de los locales.

1. Los locales destinados a salas de bingo habrán de estar dispuestos de forma que las extracciones de bolas sean visibles por todos los participantes, bien directamente o bien mediante el empleo de monitores, y de manera que se garantice la simultaneidad de la visión y la posibilidad de cantar los premios por los jugadores.

2. Los locales destinados a la práctica del juego del bingo y sus instalaciones habrán de reunir las condiciones técnicas y de seguridad que, con carácter general, establece el ordenamiento jurídico para los locales de pública concurrencia.

3. Será preceptivo, en todo caso, la existencia en dichos locales de un sistema de televisión en circuito cerrado y de un sistema acústico suficiente para garantizar la plena difusión del desarrollo de las partidas de juego.

4. Las salas de bingo no podrán admitir un número de asistentes en las salas de juego, sean o no jugadores, que exceda del aforo máximo señalado en la autorización de instalación y permiso de funcionamiento.

Artículo 32. Localización.

Las entidades reguladas en el artículo 15 del presente Reglamento podrán instalar las salas de bingo en locales distintos a aquél en que se halle su sede social, pero siempre dentro del mismo municipio, y las reguladas en el apartado 2 del artículo 16 sólo podrán instalarse en el mismo edificio

donde radique el establecimiento hotelero o en cualquier local del complejo inmobiliario, siempre que no exista otra sala de bingo autorizada en un radio de 1.200 metros.

Artículo 33. Clasificación de las salas.

1. Las salas de bingo no podrán tener un aforo inferior a 100 personas, ni superior a 600 personas.

2. Se clasificarán, según su aforo, en las siguientes categorías:

– De tercera categoría: hasta 250 personas.

– De segunda categoría: de 251 a 400 personas.

– De primera categoría: más de 400 personas.

3. Las salas de bingo podrán tener una sala complementaria, en la que sólo se podrán practicar modalidades distintas del juego del bingo tradicional y del bingo simultáneo, así como la explotación de máquinas que estén expresamente autorizadas en su reglamento específico. En las mismas podrá darse servicio de restauración.

Las salas complementarias serán totalmente independientes de la sala principal, con acceso distinto o con acceso a través de la misma.

El acceso a la sala complementaria, en ambos supuestos, deberá efectuarse, obligatoriamente, por el mismo servicio de admisión por el que se accede a la sala principal, y previo haber pasado por el mismo, siendo éste de acceso directo desde la calle.

El aforo máximo de jugadores que puede tener la sala complementaria será de un 15% del aforo autorizado de la sala principal, el cual se verá reducido proporcionalmente cuando no exista entrada independiente.

En el supuesto de que el acceso a la sala complementaria sea independiente del de la sala principal, el computo del 15% del aforo de la sala complementaria no incidirá en el aforo de la sala principal, ni por tanto se vera modificada la clasificación de la sala de bingo, salvo que se produzca una disminución de superficie que implique una reducción del aforo.

La solicitud de una autorización de sala complementaria sólo podrá efectuarse por la entidad o empresa titular de una autorización de instalación de una sala de bingo, adjuntándose los documentos a que hace referencia el artículo 18.2, b y c), del presente Reglamento.

CAPÍTULO II

Del personal

Artículo 34. Requisitos generales del personal.

Todo el personal que preste servicios en las salas de bingo, y tenga vinculación con la actividad del desarrollo del juego, deberá reunir los siguientes requisitos:

a) Ser mayor de edad.

b) Ostentar la nacionalidad española o de cualquier otro país de la Unión Europea. La contratación de personal extranjero se regirá por la legislación vigente en la materia.

c) Estar en posesión de la acreditación a que se refiere el artículo 38.

Artículo 35. Puestos de trabajo.

1. A los efectos de este Reglamento y sin perjuicio de la normativa laboral, el personal al servicio de las salas de bingo se clasificará en tres categorías:

a) Técnicos de juego.

b) Personal de sala.

c) Personal auxiliar.

Son técnicos de juego quienes desempeñen las funciones de Cajero, jefe de Mesa y jefe de Sala.

Son personal de sala quienes desempeñen los trabajos de admisión y control, y Vendedor-locutor.

Son personal auxiliar el resto del personal no incluido en las categorías anteriores y que se encuentren recogidos en el Convenio Laboral que regule este tipo de actividad.

2. Las funciones de cada categoría serán las que se establezcan en el Convenio Laboral respectivo o, en su caso, en las normas de desarrollo de este Reglamento.

Artículo 36. Plantillas de personal.

Las plantillas mínimas de personal en la sala será la necesaria para el buen desarrollo de la sesión

y se ajustará a lo establecido en los correspondientes Convenios Colectivos en vigor en el ámbito de la Comunidad Valenciana o de ámbito inferior, debidamente aprobados y publicados en los Boletines oficiales correspondientes.

No obstante, el personal mínimo destinado al mismo, durante el tiempo en que se celebren las sesiones de juego, se computará de acuerdo con la siguiente escala:

1. Salas de tercera categoría:

– 2 técnicos de juego.

– 2 personal de sala.

– 1 personal auxiliar.

2. Salas de segunda categoría:

– 2 técnicos de juego.

– 4 personal de sala.

– 1 personal auxiliar.

3. Salas de primera categoría:

– 3 técnicos de juego.

– 7 personal de sala.

– 2 personal auxiliar.

En el caso de que las salas tengan autorizada una sala complementaria, el personal de la misma será proporcional en razón de su aforo y juegos autorizados.

Artículo 37. Gratificaciones voluntarias de los clientes.

Las propinas o gratificaciones que entreguen voluntariamente los jugadores serán depositadas en una caja que reúna garantías de seguridad para evitar su manipulación, distribuyéndose entre los trabajadores en la forma en que fijen sus representantes sindicales, sin intervención, en ningún caso, por parte de la empresa.

Artículo 38. Documentos profesionales.

El personal al servicio de las salas de bingo con funciones relacionadas con el desarrollo del juego deberá estar en posesión del correspondiente documento profesional, expedido por los servicios territoriales de la Conselleria competente en materia de juego, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 19 de la Ley del Juego de la Comunidad Valenciana. Dicho documento tiene carácter administrativo.

Artículo 39. Prohibiciones.

1. El personal al servicio de la sala de bingo no podrá, en ningún caso, participar en el juego, directamente o mediante terceras personas, conceder préstamos a los jugadores y consumir bebidas alcohólicas durante las horas de servicio.

2. Los empleados que participen directamente en el desarrollo de los juegos de salas de bingo, así como sus cónyuges, ascendientes hasta el segundo grado de consanguinidad o afinidad y los colaterales, no podrán tener participación alguna en la sociedad titular de la empresa de juego, salvo que fueran gestionadas por Sociedades Anónimas Laborales o Cooperativas de Trabajo C. V.

3. Las empresas de servicios a que se refiere el artículo 17 del presente Reglamento no podrán tener a su servicio personas que formen parte de las Juntas Directivas o Consejos de Dirección de las entidades titulares de la sala de bingo que gestionan.

CAPÍTULO III

Del desarrollo y control de las partidas

Artículo 40. Admisión de jugadores.

1. La entrada en las salas de bingo estará prohibida a:

a) Los menores de edad.

b) Las personas que den muestras evidentes de hallarse en estado de embriaguez o intoxicación por drogas, o de sufrir enfermedad mental, o cualquier otra circunstancia por la que razonablemente se deduzca que puedan perturbar el orden, la tranquilidad o el desarrollo del juego. De igual forma, podrán ser invitados a abandonar la sala las personas que, aun no constando antecedentes de las mismas, produzcan perturbaciones en la sala de bingo o cometan irregularidades en la práctica de los

juegos. Estas expulsiones serán comunicadas de inmediato a la administración. Las personas que consideren que su expulsión o prohibición de entrada al bingo fue injustificada podrán alegar ante la administración las causas por la que consideren que dicha prohibición no es procedente.

c) Los que por decisión judicial hayan sido declarados incapaces, pródigos o inhabilitados para administrar sus bienes de acuerdo con la Ley Concursal, en tanto no sean rehabilitados, así como también los que se encuentren en situación de libertad condicional o sometidos al cumplimiento de medidas de seguridad. La infracción de esta prohibición sólo será sancionable en el supuesto de que la decisión judicial haya sido notificada.

d) Las personas que pretendan entrar portando armas u objetos que puedan utilizarse como tales.

e) Las personas que incluidas en el Listado de Prohibidos y que lo tuvieran prohibido expresamente por resolución como consecuencia de expediente instruido al efecto y que se encuentren incluidos en el mismo.

2. La Conselleria competente en materia de juego, previo los trámites legales oportunos, incluirá en el Listado de Prohibidos a:

a) Los que voluntariamente lo soliciten, por sí o por su representante.

b) Aquéllas respecto de las que las empresas o entidades titulares, o en su caso las empresas de servicios, por razones fundadas soliciten su inclusión.

c) Los que como consecuencia de expediente sancionador queden expresamente sancionados con la prohibición de entrada por un tiempo determinado.

Estas prohibiciones tienen carácter reservado y su levantamiento se tramitará en la misma forma que su inclusión.

3. Las empresas o entidades titulares de las salas de bingo podrán solicitar la concesión de reserva del derecho de admisión, con especificación concreta y pormenorizada de los requisitos a las que aquéllas condicionan la citada reserva, que en ningún caso tendrán carácter discriminatorio o lesivo de los derechos fundamentales de las personas.

Artículo 41. Disposiciones generales sobre la celebración de las partidas.

Las partidas del juego del bingo sólo podrán realizarse en salas de bingo previamente autorizadas y se celebrarán en la forma y con los elementos a que hace referencia el presente Reglamento.

Artículo 42. Control de admisión.

1. Todas las salas de bingo dispondrán de un servicio de admisión que controlará el acceso a la sala de bingo de todos los jugadores o visitantes.

2. Dicho servicio de admisión abrirá a cada visitante, en su primera asistencia a la sala de bingo, una ficha en la que deberán figurar, al menos, los siguientes datos: nombre y apellidos, número del documento nacional de identidad o documento equivalente, fecha de nacimiento y la fecha de asistencia, que podrá quedar incorporada a los soportes informáticos incluso con fotografía y registro digital o dactilar, todo ello de acuerdo con lo establecido en la Ley Orgánica de Protección de Datos de Carácter Personal.

3. El servicio de admisión exigirá a todos los visitantes, antes de franquearles el acceso a la sala, la exhibición del documento nacional de identidad o documento equivalente, salvo que sus datos y fotografía figuren en el soporte informático de la sala mediante grabación digital del DNI, o cualquier otro medio que permita que pueda ser comprobada su identidad debidamente, procediendo a anotar la fecha de la visita en su ficha personal.

Las funciones de control de admisión serán realizadas mediante soportes informáticos que garanticen la obtención y conservación de todos los datos sobre asistencia de jugadores con sujeción a la legislación de protección de datos, así como un correcto control del Listado de Prohibidos.

Estas fichas personales tendrán carácter reservado y sólo podrán ser reveladas por la sociedad previa autorización de la Conselleria competente en materia de juego a requerimiento de los servicios de inspección y control del juego o por mandato judicial.

Artículo 43. Libro de Actas de partidas de juego.

1. El desarrollo de cada sesión se irá reflejando en un acta que se redactará partida por partida, simultáneamente a la realización de cada una de éstas, no pudiendo en cualquier caso comenzar la extracción de las bolas mientras no hayan sido consignados en el acta dichos datos.

2. Las actas se extenderán por sistemas informáticos y en ellas se harán constar la diligencia de comienzo de la sesión, la fecha y firma de los componentes de la mesa de control, insertándose a continuación, por cada partida, los siguientes datos: número de orden de la partida, valor facial de los

cartones, serie o series, número y numeración de los cartones vendidos, cantidad total recaudada, cantidades correspondientes a los premios de línea, bingo, valor del premio de la prima y cantidad total acumulada prima y número de extracciones efectuadas en cada partida. Al terminar la sesión se extenderá la diligencia de cierre, que firmarán los componentes de la mesa.

3. También se harán constar en el acta, mediante diligencias diferenciadas, las incidencias que se hubieran producido durante el desarrollo de las partidas.

4. De las actas se hará, cuanto menos, una copia para los servicios de control e inspección del juego, que podrán recabar su exhibición o envío.

5. En caso de avería del sistema informático, las actas se extenderán manualmente en el Libro de Actas, debiéndose poner de inmediato en conocimiento de los correspondientes servicios territoriales de la Conselleria competente en materia de juego.

Artículo 44. Sistema de archivo y verificación de partidas.

1. Todas las salas de bingo, autorizadas y en funcionamiento, deberán disponer de un sistema informático, previamente homologado, conectado a la mesa de control, que recogerá todos los datos e incidencias que se produzcan en cada partida y, especialmente: fecha de la sesión; orden anual de la partida; orden diario de la partida; valor facial del cartón y precio de la unidad de venta; serie o series puestas a la venta y número de cartones que la componen; número total de cartones vendidos; número de los cartones vendidos de cada serie; serie y número de orden del primer y último cartón vendido; importe total de las unidades de venta vendidas; cartones devueltos en la sala (serie y número de orden) de conformidad con lo establecido en el presente Reglamento; cantidades correspondientes a los premios de línea, bingo y prima y número de extracciones efectuadas en cada partida; cartones anulados en la sala (serie y número de orden) de conformidad con lo establecido en presente Reglamento; hora de inicio y finalización de la sesión en la sala; importe de premio de la línea, bingo y prima; cuota de la tasa fiscal que grava los juegos de suerte, envite y azar, así como la hora de inicio de cada partida, el número de aparatos auxiliares para la práctica del juego que se utilizan en cada partida y el número de cartones que juega cada aparato auxiliar; asimismo deberán quedar grabados en el soporte informático las diligencias e incidencias que se den en cada partida.

2. El sistema informático antes mencionado recogerá la información aludida de los tres últimos meses, como mínimo, y a dicha información sólo podrán tener acceso los servicios de control e inspección del juego de la Conselleria competente en materia de juego.

3. En casos de avería se efectuará la diligencia correspondiente en el Libro de Actas indicando partida y hora en que se ha producido la avería; dicha diligencia deberá estar firmada por el Cajero, el jefe de Sala y Locutor-Vendedor que anunciaba los números en dicha partida, reanudándose el desarrollo del juego y anotándose en el Libro de Actas las partidas que se celebren con indicación de los datos que se indican en el apartado 2 del artículo 43 de este Reglamento.

En el plazo de tres días hábiles, a contar desde el día en que se produjo la avería, deberá haberse reparado o sustituido el sistema informático.

Artículo 45. Libro de Inspección y Reclamaciones.

1. En todas las salas de bingo existirá a disposición de los jugadores un Libro de Inspección y Reclamaciones foliado, que será sellado y diligenciado por la Conselleria competente en materia de juego.

2. Las reclamaciones de los jugadores se formularán en el correspondiente Libro de Inspección y Reclamaciones, el cual será firmado por el interesado y el jefe de Sala.

De igual forma, en el citado Libro por los servicios de control e inspección del juego se insertarán las diligencias a que hubiera lugar como consecuencia de las visitas que se efectúen a la sala de bingo.

3. Las reclamaciones que formulen los jugadores se remitirán dentro de las setenta y dos horas siguientes a los servicios de control e inspección del juego.

TÍTULO IV

RÉGIMEN SANCIONADOR

CAPÍTULO I

Infracciones y sanciones

Artículo 46. Infracciones administrativas en materia de juego.

Son infracciones administrativas en materia de juego las acciones u omisiones voluntarias tipificadas en la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat.

Artículo 47. Faltas muy graves.

Son infracciones o faltas muy graves las tipificadas en el artículo 23 de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, y especialmente las siguientes:

a) La explotación de salas de bingo sin las autorizaciones administrativas de instalación y permiso de funcionamiento.

b) La explotación de salas de bingo por empresas o entidades titulares, o en su caso empresas de servicios, distintas de las autorizadas o por personas físicas o jurídicas que no figuren inscritas en los Registros correspondientes.

c) La cesión por cualquier título de las autorizaciones o permisos otorgados, salvo con las condiciones o requisitos exigidos en el presente Reglamento.

d) El empleo de cartones distintos de los especificados en el presente Reglamento.

e) La manipulación del juego del bingo en perjuicio de los jugadores.

f) La participación como jugadores, directa o por medio de terceras personas, del personal empleado y directivo, de los accionistas y partícipes de las empresas o entidades dedicadas a la gestión, organización y explotación del juego, así como la de los cónyuges, ascendientes y descendientes de aquéllos en línea directa de primer grado, en el juego que gestionen o exploten dichas empresas.

g) La concesión de préstamos a los jugadores o apostantes.

h) El impago total o parcial a los jugadores o apostantes de las cantidades con que hubieran sido premiados.

i) Obtener las correspondientes autorizaciones mediante la aportación de datos o documentos no conformes con la realidad.

j) La negativa u obstrucción a la actuación inspectora de control y vigilancia realizada por agentes de la autoridad, así como por los funcionarios y órganos encargados o habilitados específicamente para el ejercicio de tales funciones.

k) La modificación o vulneración de cualquiera de las condiciones esenciales en base a las cuales se concedieron las preceptivas autorizaciones de instalación y permiso de funcionamiento para la organización, explotación y gestión del juego del bingo, al margen de las normas contenidas en la Ley del Juego de la Comunidad Valenciana o del presente Reglamento.

l) La venta de cartones por personas distintas a las autorizadas, o por precio distinto al valor facial de los mismos.

m) Permitir o consentir la práctica del juego del bingo en locales no autorizados o por personas no autorizadas.

n) Efectuar publicidad del juego del bingo, o de los locales o establecimientos en que éste se practique, sin ajustarse a lo dispuesto en la Ley de Juego de la Comunidad Valenciana o normas que lo desarrollen.

o) La fabricación, comercialización y venta de elementos para la práctica del juego del bingo sin poseer la correspondiente homologación, o incumpliendo los requisitos y condiciones establecidos en la misma.

p) Disponer de los fondos de la cuenta del bingo acumulado para fines diferentes al pago de los premios del mismo.

Artículo 48. Faltas graves.

Son infracciones o faltas graves las tipificadas en el artículo 24 de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, y especialmente las siguientes:

a) Permitir la práctica del juego del bingo, así como el acceso a los locales o salas autorizadas, a personas que lo tengan prohibido conforme a lo establecido en la Ley del Juego de la Comunidad Valenciana o por el presente Reglamento.

b) Reducir el capital de las sociedades o las fianzas por debajo de los límites establecidos en este Reglamento.

c) La transferencia de acciones o participaciones de capital social sin la previa autorización, o en su caso la realización de las modificaciones previstas en los artículos 23 y 25 del presente Reglamento que requieran autorización previa sin haberla obtenido.

d) La inexistencia de las medidas de seguridad de las salas de bingo exigidas en la autorización de instalación y permiso de funcionamiento o el mal funcionamiento de las mismas.

e) No facilitar a los órganos de la administración la información requerida para un adecuado control de la actividad del juego del bingo.

f) La admisión de un número de jugadores que exceda del aforo máximo autorizado para la sala.

g) Carecer o llevar incorrectamente los libros o registros exigidos en el presente Reglamento.

h) No exhibir en el vestíbulo de la sala de bingo el documento acreditativo de la autorización de instalación y el permiso de funcionamiento.

i) Y, en general, el incumplimiento de los requisitos o prohibiciones establecidos en el presente Reglamento que no tengan la consideración de infracción o falta muy grave y hayan dado lugar a fraude al usuario, beneficio para el infractor o perjuicio a los intereses de la comunidad.

Artículo 49. Faltas leves.

Son infracciones o faltas leves las tipificadas como tales en el artículo 25 de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, y en particular:

a) La no acreditación de la plantilla mínima de presencia durante la sesión en la sala establecida en el presente Reglamento.

b) No poseer un juego completo de recambio de bolas y un bombo adicional o máquina de reserva para los casos de averías.

c) La prestación de servicios por personal sin la oportuna acreditación profesional.

d) Solicitar propinas a los jugadores por parte del personal de juego, o aceptar éstas a título personal, o en su caso aceptar propinas de los jugadores cuando aquéllas estén expresamente prohibidas.

e) La realización de las modificaciones previstas en el apartado 2 del artículo 23 del presente Reglamento sin la notificación al órgano correspondiente de la administración.

f) Desempeñar trabajos o funciones, por parte de cualquier miembro del personal al servicio de las salas de bingo, distintas a las propias de su cualificación laboral, reflejada en la correspondiente acreditación personal.

g) La no observancia de cualquiera de las prescripciones establecidas en los artículos 40 y 42 del presente Reglamento.

h) Permitir la entrada a la sala de nuevos jugadores o visitantes durante el desarrollo de la partida.

i) La no conservación de los cartones premiados, en unión del Acta de la sesión.

j) La celebración de una partida sin el reflejo previo de las formalidades exigibles.

k) La negativa a recoger en el Acta las reclamaciones que deseen formular los jugadores o empleados de la sala.

l) La falta de visibilidad por parte de los jugadores de los paneles y las bolas en pantallas o monitores.

m) En general, el incumplimiento de los requisitos o prohibiciones establecidos en la Ley, Reglamentos y demás disposiciones que los desarrollen y completen que no tengan la consideración de infracción grave o muy grave.

Artículo 50. Sanciones.

1. De acuerdo con el artículo 27 de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, las infracciones de lo dispuesto en el presente Reglamento podrán ser sancionadas:

a) Las leves con multa de hasta 3.005,06 euros.

b) Las graves con multa de hasta 30.050,61 euros.

c) Las muy graves con multa de hasta 601.012,10 euros.

Además de las sanciones de multa, la comisión de una infracción llevará aparejada, en su caso, la entrega a la administración o a los perjudicados, que hubiesen sido identificados, de los beneficios ilícitos obtenidos.

2. Las infracciones que hubiesen sido sancionadas conforme a lo dispuesto en el apartado anterior, y tuvieran la calificación de graves o muy graves, en atención a su naturaleza, repetición o trascendencia, podrán además ser sancionadas, conforme a lo dispuesto en el artículo 28 de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, con:

a) Suspensión, cancelación temporal o revocación definitiva de la autorización para la organización o explotación del juego del bingo.

b) Clausura temporal o definitiva del local o establecimiento donde tenga lugar la explotación del juego o inhabilitación definitiva del mismo para actividades de juego.

c) Inhabilitación temporal o definitiva para ser titular de las autorizaciones referidas en el presente Reglamento.

No obstante, cuando la actividad principal que se ejerza en un establecimiento no sea de juego, no podrá ser clausurado el mismo, si bien podrá acordarse la prohibición de instalación y realización de actividades de juego.

3. Por causa de infracción muy grave o grave cometida por el personal de la empresa, se podrá imponer, accesoriamente a la sanción de multa, la suspensión de capacidad para el ejercicio de su actividad en salas de bingo.

4. Para la graduación de las sanciones, aparte de la calificación de la infracción cometida, se tendrán en cuenta las circunstancias personales o materiales que concurran en los hechos, concretamente la contumacia en la conducta del infractor, la reiteración en la comisión de faltas, la publicidad o notoriedad de los hechos y la trascendencia económica y social de la infracción cometida.

5. En todo caso, la comisión de tres faltas leves en un período de un año tendrá la consideración de una falta grave, y la comisión de tres faltas graves en un año o de cinco en tres años tendrá la consideración de muy grave.

Artículo 51. Reglas de imputación.

1. Son responsables de las infracciones reguladas en este Reglamento sus autores, sean personas físicas o jurídicas.

2. En el caso de infracciones cometidas por directivos, administradores o personal empleado en general, serán responsables solidarios las personas o entidades para quienes aquellas prestan sus servicios.

CAPÍTULO II

Competencias, procedimiento y facultades de la administración

Artículo 52. Facultades de la administración.

1. Cuando existan indicios de falta grave o muy grave el órgano que instruye el expediente podrá acordar, como medida cautelar, el cierre de los establecimientos en que se practique el juego vulnerando las disposiciones legales, así como el precinto, depósito o incautación de los materiales usados para dicha práctica.

2. Sin perjuicio de lo dispuesto en los artículos anteriores, la administración podrá decomisar, destruir o inutilizar las máquinas o elementos de juego objeto de la inspección en los supuestos contemplados en el apartado 3 del artículo 28 de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat.

Asimismo, atendiendo a la naturaleza de la infracción, la administración podrá ordenar el decomiso de las apuestas habidas y de los beneficios ilícitos obtenidos, cuyo importe se ingresará en la Hacienda Pública de la Generalitat.

Artículo 53. Competencias.

1. Será competente para la incoación del procedimiento sancionador y tramitación del mismo la Secretaría de la Comisión Técnica del Juego cuando existan indicios de infracción muy grave, y el director de los servicios territoriales de la Conselleria competente en materia de juego cuando los indicios sean de infracción grave o leve.

2. Las infracciones administrativas calificadas como muy graves serán sancionadas por el conseller competente en materia de juego con multa de hasta 150.253,03 euros, y por el Consell de la Generalitat con multa de hasta 601.012,10 euros.

3. Las infracciones administrativas calificadas como graves y leves serán sancionadas con multa de hasta 30.050,61 euros o 3.005,06 euros, respectivamente, por el director de los servicios territoriales de la Conselleria competente en materia de juego correspondiente.

4. Las sanciones adicionales o accesorias no pecuniarias podrán imponerse por el órgano competente para la imposición de la sanción pecuniaria.

Artículo 54. Procedimiento.

Las sanciones se impondrán con sujeción al procedimiento regulado en la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, siendo supletorio a tal efecto lo dispuesto en la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

ANEXO

Dotación premios

La cantidad a distribuir en cada partida se fija en el 61% del valor facial de la totalidad de los cartones vendidos en cada partida, que se llevará a efecto de la siguiente forma:

Al premio de Línea	7%
Al premio de Bingo	49%
Al premio de Prima	5%

✐ Modificado por art. único de Orden de 20 diciembre 2006.

III

CASINOS

A) Administración Central

§ 135 ORDEN 9 ENERO 1979. APRUEBA EL REGLAMENTO DE CASINOS DE JUEGO

(BOE núm. 20, de 23 enero [RCL 1979, 213])

✐ No es aplicable en el ámbito de la Comunidad de Madrid, salvo el el contenido del ap. 3 e) de las reglas de funcionamiento de la ruleta del Catálogo de Juegos, que se mantiene vigente por Orden 2071/1995, de 24 octubre. No es aplicable en el ámbito de Cataluña por disp. adic. de Decreto 204/2001, de 24 julio.

Dispone:

Primero.

Se aprueba el Reglamento de Casinos de juego, que se inserta a continuación.

Segundo.

El adjunto Reglamento entrará en vigor el día siguiente, al de su publicación en el «Boletín Oficial del Estado».

REGLAMENTO DE CASINOS DE JUEGO

CAPÍTULO I

De los Casinos de juego

Artículo 1.

A los efectos de este Reglamento, tendrán la consideración de Casinos de Juego aquellos establecimientos dedicados especialmente a la práctica de juegos de suerte, envite o azar de los incluidos en el Catálogo de Juegos.

Artículo 2.

En lo sucesivo, ningún establecimiento que no esté autorizado como «Casino de Juego» podrá ostentar esta denominación.

CAPÍTULO II

Autorizaciones de instalación

Artículo 3.

1. Las Empresas titulares de Casinos de Juego deberán prestar al público otros servicios, tales como:

a) Servicio de bar.

b) Servicio de restaurante.

c) Salas de estar.

d) Salas de espectáculo o fiestas.

e) Salas de teatro y cinematógrafo.

f) Salas de convenciones.

g) Salas de conciertos.

h) Salas de exposiciones.

i) Piscinas e instalaciones gimnásticas o deportivas.

j) Establecimientos de compras.

2. Los servicios mencionados en las letras a), b), c) y d) del apartado anterior tendrán carácter obligatorio.

La prestación de los restantes será facultativa, pero devendrá obligatoria si se previesen en la solicitud y fuesen incluidos en la autorización de instalación.

3. Los servicios complementarios que preste el Casino podrán pertenecer o ser explotados por personas o Empresas distintas de la titular del Casino, que deberán localizarse en el mismo inmueble o conjunto arquitectónico, y la Empresa del Casino responderá solidariamente con el titular o explotador, en su caso, de la calidad de los servicios prestados.

Artículo 4.

Las Empresas titulares de un Casino de Juego deberán reunir los siguientes requisitos:

a) Habrán de constituirse necesariamente bajo la forma jurídica de Sociedad anónima conforme la legislación española.

b) La Sociedad deberá ostentar la nacionalidad española y estar domiciliada en España.

c) Su objeto social único y exclusivo habrá de ser la explotación de un Casino de Juego conforme a las normas del presente Reglamento. Esto no obstante, el objeto social podrá comprender la titularidad de los servicios complementarios a que se refiere el artículo anterior.

d) El capital social mínimo habrá de ser de 200 millones de pesetas, totalmente suscrito y desembolsado, cuya cuantía no podrá disminuir durante la total existencia de la Sociedad.

e) Las acciones representativas del capital social habrán de ser nominativas.

f) La participación de capital extranjero no podrá exceder en ningún caso de la proporción del 25% del capital social, conforme a lo dispuesto en el Real Decreto 1026/1977, de 28 de marzo.

g) La Sociedad habrá de tener administración colegiada. Los administradores habrán de ser personas físicas, sin que el número de Consejeros no españoles pueda exceder del proporcional a la parte de capital extranjero. Si alguno de los administradores fuese extranjero, sus facultades deberán ser mancomunadas y no solidarias. En todo caso, el Presidente del Consejo de Administración y el Consejero-Delegado, o cargo asimilado de dirección, si lo hubiere, habrán de ser de nacionalidad española.

h) Ninguna persona natural o jurídica podrá ostentar participaciones accionarias en más de tres Sociedades explotadoras de Casinos de Juego. A estos efectos, se entenderá que existe identidad entre las personas o Sociedades que formen parte de un grupo financiero.

Artículo 5.

El otorgamiento de la autorización para la instalación de un Casino de Juego deberá ser solicitado del Ministerio del Interior, a través del Gobierno Civil de la Provincia en cuyo territorio proyecte instalarse el mismo.

Artículo 6.

La solicitud, con tres copias, se presentará en el Registro del Gobierno Civil correspondiente, o se cursarán al mismo en cualquiera de las formas previstas por el artículo 66 de la Ley de Procedimiento Administrativo, haciendo constar en la misma:

a) Nombre y apellidos, edad, nacionalidad, estado, profesión, domicilio y número del documento nacional de identidad del solicitante, o documento equivalente, caso de ser extranjero, así como la calidad con que actúa en nombre de la Sociedad interesada.

b) Denominación, duración y domicilio de la Sociedad anónima representada, si estuviere constituida.

c) Nombre comercial y situación geográfica del edificio o solar en que pretende instalarse el Casino de Juego, con especificación de sus dimensiones y características generales.

d) Nombre y apellidos, edad, nacionalidad, estado, profesión, domicilio, número del documento nacional de identidad, o documento equivalente en caso de nacionalidad extranjera, de los socios o promotores, especificando su respectiva cuota de participación, y de los administradores de la Sociedad, así como, en su caso, de los Directores, Gerentes o Apoderados en general.

e) Declaración de someterse a las disposiciones del presente Reglamento y demás disposiciones legales relativas a los juegos de suerte, envite o azar.

f) Fecha tope en que se pretende la apertura del Casino de Juego.

g) Juegos cuya práctica en el casino pretende sean autorizados, dentro de los incluidos en el Catálogo de Juegos.

h) Si el Casino será de libre acceso al público, o reservado a socios o colectivos determinados de personas.

i) Períodos anuales de funcionamiento del Casino, o propósito de funcionamiento permanente.

Artículo 7.

Las solicitudes deberán ir acompañadas de los siguientes documentos, en cuadruplicado ejemplar:

a) Copia o testimonio notarial de la escritura de constitución de la Sociedad y de sus Estatutos, con constancia fehaciente de su inscripción en el Registro Mercantil.

Si la Sociedad no se hubiese constituido, se presentará meramente proyecto de la escritura y de los Estatutos.

b) Copia o testimonio notarial del poder del solicitante, cuando no sea representante estatutario o legal.

c) Certificados negativos de antecedentes penales de los socios o promotores, administradores de la Sociedad, Directores, Gerentes y apoderados con facultades de administradores. Si alguna de las personas expresadas fuere extranjero no residente en España, deberá acompañar también documento equivalente expedido por la autoridad competente del país de su residencia, y traducido por el Servicio de Interpretación de Lenguas del Ministerio de Asuntos Exteriores.

d) Certificación del Registro de la Propiedad de los solares y, en su caso, del edificio en que se instalará el Casino de Juego, o documentos que acrediten la disponibilidad sobre dicho inmueble.

e) Modelo de contrato entre la Sociedad y el Director de juegos.

f) Estimación de la plantilla aproximada de personas que habrá de prestar servicios en el Casino, con indicación de las categorías o puestos de trabajo respectivos.

g) Memoria en la que se describa la organización y funcionamiento del Casino de Juego, con sujeción a las disposiciones del presente Reglamento, así como los servicios complementarios que se pretendan prestar al público y los tipos genéricos de actos artísticos, culturales, espectáculos, etc., que se propone organizar.

Dicha Memoria habrá de contener una descripción detallada de los sistemas previstos para la admisión y control de los jugadores; selección, formación, gestión y control del personal; criterios de calidad y revisiones periódicas del material de juego, contabilidad y caja, indicando en todo caso el origen y garantía de la tecnología a emplear en la organización y funcionamiento del Casino.

h) Planos y proyecto del Casino de Juego, con especificación de todas sus características técnicas y, en especial, en cuanto a abastecimiento de aguas potables, tratamiento y evacuación de aguas residuales, tratamiento y eliminación de basuras, instalación eléctrica, accesos y aparcamientos y demás servicios exigidos por el ordenamiento urbanístico. El proyecto deberá referirse, en su caso, a las obras complementarias o de adaptación que sean necesarias.

i) Estudio económico-financiero, que comprenderá, como mínimo, un estudio de la inversión, con desglose y detalle de las aportaciones que constituyen el capital social, descripción de las fuentes de financiación, previsiones de explotación y previsiones de rentabilidad.

j) Relación de las medidas de seguridad a instalar en el Casino, entre las que habrán de contarse necesariamente instalación contra incendios, unidad de producción autónoma de energía eléctrica de entrada automática en servicio, servicio de Guardas jurados y cajas fuertes.

También podrán acompañar a las solicitudes cuantos otros documentos se estimen pertinentes, en especial en orden al afianzamiento de las garantías personales y financieras de los miembros de la Sociedad y de ésta misma.

Artículo 8.

1. Recibidas la solicitud y documentación por el Gobierno Civil, éste remitirá de inmediato un ejemplar de ambos a la Comisión Nacional del Juego; un segundo ejemplar, a la Diputación o Cabildo Insular, y el tercero al Ayuntamiento.

La Diputación o Cabildo Insular y el Ayuntamiento deberán emitir informe sobre la conveniencia o no del establecimiento; el Ayuntamiento deberá informar también sobre la conformidad de su localización con los usos señalados para la zona por el ordenamiento urbanístico.

2. Los informes municipal y de la Diputación habrán de emitirse en el plazo máximo de 20 días, previa información pública de los vecinos cabezas de familia que vivan a menos de 100 metros del perímetro exterior de la finca o inmueble en que se pretenda instalar el Casino. El resultado de dicha información se unirá al informe, que habrá de remitirse al Gobernador civil en el plazo indicado.

3. El Gobernador, recibido el informe municipal o transcurrido el plazo para ello, en cuyo caso

se reputará favorable, elevará su propio informe a la Comisión Nacional del Juego, en el plazo de diez días.

Artículo 9.

1. La Comisión Nacional del Juego, a la vista del expediente y de los informes municipal y del Gobierno Civil, elevará al Ministro de Interior propuesta de otorgamiento de la oportuna autorización para la instalación del Casino de Juego, mediante Orden Ministerial.

2. La propuesta de otorgamiento, cuando fueren varias las solicitudes en concurrencia, se efectuará con sujeción a los criterios de preferencia que señale la oportuna convocatoria, entre los cuales tendrá carácter prioritario la participación mayoritaria de los Ayuntamientos de los municipios afectados por la localización del Casino en el capital de las Sociedades respectivas.

Artículo 10.

1. La notificación de la Orden que autorice la instalación del Casino de Juego expresará:

a) Denominación, duración, domicilio, capital social y participación de capital extranjero en la Sociedad titular.

b) Nombre comercial y localización del Casino.

c) Relación de los socios o promotores, con especificación de sus participaciones respectivas en el capital, y de los miembros del Consejo de Administración, Consejero-Delegado, Directores generales o Apoderados, si los hubiere.

d) Aprobación o modificaciones del proyecto arquitectónico propuesto, de los servicios o actividades complementarias de carácter turístico, y de las medidas de seguridad.

e) Juegos autorizados, de entre los incluidos en el Catálogo.

f) Aprobación o modificaciones del modelo de contrato con el Director de juegos.

g) Carácter abierto o de acceso reservado del Casino.

h) Fecha tope para proceder a la apertura, haciendo constar la obligación de solicitar y obtener previamente la autorización de apertura y funcionamiento.

i) Obligación de proceder, en el plazo máximo de 30 días, a la constitución de la Sociedad, si no lo estuviera ya.

j) Intransmisibilidad de la autorización.

2. El otorgamiento de la autorización podrá condicionarse a la modificación de cualquiera de los extremos contenidos en el expediente. En el plazo de 10 días desde la notificación, los interesados deberán manifestar su conformidad al Ministerio del Interior, quedando caducada la autorización en otro caso.

3. Aceptada la autorización, la Sociedad titular deberá efectuar a los Ayuntamientos afectados por la localización del Casino oferta de participación mayoritaria en el capital, si no estuviere prevista ya en la solicitud inicial. En este caso, el plazo concedido para la constitución de la Sociedad comenzará a contarse desde la fecha de contestación del último de los Ayuntamientos a los que se hubiera formulado la oferta.

La oferta prevista en el párrafo anterior se efectuará también con carácter previo a las solicitudes de autorización de las ampliaciones de capital que la Sociedad titular se proponga llevar a cabo.

4. La oferta de participación a los Ayuntamientos a que se refiere el apartado precedente habrá de efectuarse en las mismas condiciones que a los restantes accionistas y deberá ser aceptada o rechazada en el plazo máximo de 60 días. Si en dicho plazo no se produjera contestación por parte del Ayuntamiento se entenderá que éste renuncia a su participación a todos los efectos.

Artículo 11.

Durante la tramitación del expediente, el Gobierno Civil y la Comisión Nacional del Juego podrán dirigirse a los solicitantes interesando de ellos cuantas aclaraciones e información complementaria estimen oportunas. De igual forma podrá procederse una vez otorgada la autorización y durante el período de vigencia de la misma.

Artículo 12.

De la Orden que resuelva sobre la solicitud se dará traslado, mediante copia literal, a la Comisión Nacional del Juego, al Gobierno Civil y al Ministerio de Comercio y Turismo si en el expediente se previese la participación de capital extranjero y se notificará al interesado. Si fuera favorable, se comunicará, asimismo, a los Ministerios de Hacienda y de Comercio y Turismo, así como a la Dipu-

tación o Cabildo Insular y al Ayuntamiento a que corresponda y se insertará en el «Boletín Oficial del Estado».

CAPÍTULO III

Autorizaciones de apertura y funcionamiento

Artículo 13.

1. Dentro del plazo señalado en la autorización de instalación y quince días antes, como mínimo de la fecha prevista para la apertura del casino, la Sociedad titular solicitará del Ministerio del Interior la autorización de apertura y funcionamiento.

2. Si la apertura no pudiese efectuarse dentro del plazo concedido por la autorización, la Sociedad titular deberá instar del Ministerio del Interior la oportuna prórroga, justificando debida y detalladamente las causas que impiden el cumplimiento del plazo. El Ministro, previo informe de la Comisión Nacional del Juego y del Gobierno Civil, resolverá discrecionalmente, otorgando o denegando la prórroga. En este segundo caso, así como cuando expirase el plazo sin solicitar prórroga, se declarará caducada la autorización de instalación, procediéndose a notificar, comunicar y publicar la declaración de acuerdo con lo dispuesto en el artículo anterior.

Artículo 14.

La solicitud de autorización de apertura y funcionamiento deberá ir acompañada de los siguientes documentos:

a) Copia o testimonio notarial de la escritura de constitución de la Sociedad y de sus Estatutos, con constancia fehaciente de su inscripción en el Registro Mercantil o de haber sido solicitada; todo ello en el caso de que no se hubieran aportado anteriormente.

b) Copia de la licencia municipal de obras y certificación de terminación de éstas.

c) Copia del documento acreditativo del alta en el Impuesto General sobre la Renta de Sociedades y demás Entidades Jurídicas.

d) Certificación acreditativa de haber constituido en la Caja General de Depósitos, a disposición del Ministerio del Interior, una fianza de 50 millones de pesetas. La fianza podrá constituirse en metálico, por aval bancario o póliza de caución individual, y deberá mantenerse en constante vigencia y por la totalidad de su importe durante todo el período de validez de la autorización.

La fianza quedará afecta al pago forzoso de las sanciones pecuniarias que los órganos de los Ministerios de Hacienda e Interior impongan a la Sociedad titular del Casino, así como de los premios que deban ser abonados a los jugadores.

e) Relación del Director de Juegos y de los Subdirectores o de los miembros del Comité de Dirección, en su caso, y del personal de Juegos, Secretaría-Recepción, Caja y Contabilidad que vayan a prestar servicios en el Casino, con especificación de sus nombres, apellidos, edad, nacionalidad, estado civil, domicilio y número del documento nacional de identidad o pasaporte en caso de extranjeros, acompañando certificado negativo de antecedentes penales de todos ellos, o documento de valor equivalente si se tratase de extranjeros.

f) Relación detallada de los juegos a practicar, con indicación del número de mesas correspondiente a cada uno de ellos y de los límites mínimos y máximos, en su caso, de las apuestas en cada juego.

g) Propuesta de horario máximo de funcionamiento de las salas de juego.

h) Indicación de las casas suministradoras del material de juego a emplear, así como de los modelos, en su caso.

Artículo 15.

1. Recibidas la solicitud y documentación a que se refiere el artículo anterior, el Ministerio del Interior ordenará practicar la inspección oportuna para comprobar el cumplimiento de los requisitos de la instalación y demás obligaciones legales. La inspección habrá de ser practicada en presencia del Director de Juegos y de un representante de la Sociedad titular, y de la misma se levantará acta.

2. Verificada la inspección, la Comisión Nacional del Juego formulará propuesta, resolviendo el Ministro del Interior en el sentido de otorgar o denegar la autorización solicitada. La denegación sólo podrá acordarse por incumplimiento de requisitos previa su constatación en el acta de inspección, y se reflejará en resolución motivada, en la que se concederá un plazo proporcionado para subsanar las deficiencias observadas. Transcurrido dicho plazo, volverá a practicarse la oportuna inspección, y si

su resultado fuese negativo, el Ministerio del Interior, previo informe de la Comisión Nacional del Juego, dictará resolución declarando caducada la autorización de instalación.

Artículo 16.

En la resolución de autorización habrá de constar:

a) Las especificaciones a que se refieren los apartados a), b), c) e i) del artículo 10.

b) Las fechas de apertura y cierre de las temporadas de funcionamiento del Casino, o la autorización de funcionamiento permanente.

c) El horario máximo de funcionamiento de las salas de juego.

d) La relación de los juegos autorizados y número de mesas o elementos para ello.

e) Los límites mínimos y máximos, en su caso, de las apuestas. A instancia del solicitante, la resolución podrá autorizar, para cada uno de los juegos o para mesas determinadas, una banda de fluctuación de límites mínimos de apuestas.

f) Los plazos para la apertura de la totalidad de los servicios del casino, si no entraran todos simultáneamente en servicio. Si la autorización de apertura y funcionamiento se refiriese a una instalación provisional, se hará constar la fecha tope para proceder a la apertura de la instalación definitiva.

g) Los nombres y apellidos del Director de Juegos, de los Subdirectores y de los miembros del Comité de Dirección, en su caso.

h) El plazo de duración de la autorización.

i) La Prohibición de ceder, a título oneroso o gratuito, la autorización otorgada.

Artículo 17.

1. La resolución será comunicada, con traslado de copia literal de la misma, a la Comisión Nacional del Juego, Gobierno Civil, Ministerio de Hacienda y Secretaría de Estado de Turismo, y se notificará a la Sociedad interesada.

2. Si la autorización introdujese modificaciones respecto de lo solicitado por la Sociedad, ésta deberá manifestar su conformidad o reparos en el plazo de diez días desde la notificación. En el segundo caso, el Ministerio del Interior resolverá sobre los reparos y lo notificará a la Sociedad, que deberá manifestar su aceptación en el plazo que se señale, quedando caducada la autorización en otro caso.

3. Dentro de los treinta días siguientes a la apertura al público del Casino, la Sociedad titular deberá presentar en la Comisión Nacional del Juego los siguientes documentos:

a) Copia de la licencia municipal de apertura del establecimiento, o documento justificativo de haberla solicitado con anterioridad a la fecha en que el Casino inicie su funcionamiento.

b) Copia del alta en la licencia fiscal del Impuesto Industrial.

c) Copia de los contratos de trabajo o de prestación de servicios del personal a que se refiere el apartado e) del artículo 14.

d) Comunicación de la fecha exacta en que se produjo la apertura al público del Casino, a efecto del cómputo de los plazos a que se refiere el artículo siguiente.

Artículo 18.

1. La autorización de apertura y funcionamiento se concederá inicialmente por plazo de un año con carácter provisional, y será renovable por períodos sucesivos de 10 años. El plazo de duración de la autorización provisional se computará a partir del día siguiente a aquel en que se produjo la apertura al público del Casino; el plazo de las autorizaciones definitivas, a contar del día siguiente a aquel en que expirase la vigencia de la precedente.

2. Seis meses antes, como mínimo, de la fecha de expiración de cada plazo de vigencia de la autorización, la Sociedad titular habrá de instar del Ministerio del Interior la renovación de la autorización, el cual resolverá previo informe del Gobierno Civil y de la Comisión Nacional del Juego. La denegación de la solicitud, en su caso, habrá de ser motivada, y sólo podrá acordarse cuando concurra alguno de los siguientes motivos:

a) La concurrencia de alguna de las causas que, conforme a lo dispuesto en el capítulo VIII del presente Reglamento, dan lugar a la revocación o a la suspensión de la autorización.

b) Haber sido sancionada la Sociedad titular por dos veces, como mínimo, con sanciones pecuniarias que excedan cada una de ellas de 500.000 pesetas.

c) El manifiesto descuido en la conservación de las instalaciones o en la prestación de los servicios complementarios obligatorios y la negligencia notoria en la llevanza del negocio.

3. Si la autorización de apertura y funcionamiento del Casino se hubiera otorgado para una instalación provisional, la autorización inicial por un año sólo podrá renovarse por períodos de igual duración hasta la entrada en funcionamiento de la instalación definitiva. La apertura de ésta deberá ser autorizada y tramitada en la forma prevista por los artículos 13 a 16 del presente Reglamento, no siendo precisa la presentación de los documentos que, aportados para la instalación provisional, fuesen válidos para la definitiva.

Si la apertura de la instalación definitiva se produjese antes de transcurrir un año desde la entrada en funcionamiento de la instalación provisional, la autorización se otorgará por el período que reste del indicado año, haciendo constar en la misma el plazo para solicitar la renovación a que se refiere el apartado 2 del presente artículo.

4. Si la apertura de la instalación definitiva no se produjese en el plazo señalado en la autorización de instalación o en las prórrogas concedidas, la caducidad de la autorización de instalación que se acuerde conllevará la de la autorización de apertura y funcionamiento otorgada para la instalación provisional.

5. No obstante lo dispuesto en el apartado 1º, la Comisión Nacional del Juego procederá cada dos años, como mínimo, a la revisión completa de las instalaciones del Casino y de todas las restantes circunstancias previstas en los artículos 4, 7 y 14, al objeto de comprobar el grado de mantenimiento y el cumplimiento de las condiciones previstas en las autorizaciones otorgadas.

CAPÍTULO IV

Modificación de las autorizaciones

Artículo 19.

El contenido de las autorizaciones de instalación y de las de apertura y funcionamiento podrá ser modificado por el Ministerio del Interior, a propuesta de la Comisión Nacional del Juego, y previa solicitud de la Sociedad titular. A tal efecto se tendrán en cuenta las siguientes normas:

a) Las transmisiones de acciones sólo requerirán autorización previa cuando, por sí solas o acumulativamente, supongan el cambio de titularidad de más del 5% del capital social, o cuando, cualquiera que sea el número de acciones transmitidas, el adquirente sea extranjero. En todo caso, la Sociedad deberá comunicar a la Comisión Nacional del Juego todas las transmisiones de acciones que no requieran autorización previa dentro de los 15 días siguientes a la conclusión del acuerdo.

b) Si el adquirente de las acciones fuese una Sociedad u otra persona jurídica, la autorización podrá condicionar la transmisión a la sujeción de la Entidad adquirente al régimen de autorización para la transmisión de sus acciones previsto en el apartado anterior o a la modificación de su régimen jurídico.

c) La modificación del emplazamiento del Casino de Juego, tanto en su instalación provisional como definitiva, sólo podrá ser autorizada previo informe del Ayuntamiento y del Gobierno Civil correspondientes, debiendo llevarse a cabo por aquél la información pública a que se refiere el apartado segundo del artículo 8.

Si la modificación de emplazamiento supiera la ubicación del Casino fuera del término municipal de origen, deberá recabarse informe de ambos Ayuntamientos y de la Diputación Provincial. En ningún caso podrá autorizarse el cambio de emplazamiento fuera de la provincia de origen, lo que deberá tramitarse como petición de nueva autorización de instalación y con sujeción al capítulo II del presente Reglamento.

d) La modificación del régimen de actividad del Casino, en cuanto a horario máximo de funcionamiento, requerirá el informe previo del Gobierno Civil. Si la modificación afectase a la temporada de apertura, se requerirá además el informe previo del Ayuntamiento correspondiente.

Artículo 20.

1. La modificación de extremos o circunstancias del Casino no contenidas en las autorizaciones de instalación o de apertura y funcionamiento requerirán la autorización previa del Ministerio del Interior, a propuesta de la Comisión Nacional del Juego, en los siguientes casos:

a) Modificar la escritura de constitución o Estatutos de la Sociedad en cuanto al régimen jurídico de las acciones y a la estructura y facultades de los órganos de administración.

b) Modificar el contrato entre la Sociedad y el Director de Juegos.

c) Constituir cargas reales de cualquier naturaleza sobre el inmueble o inmuebles en que el Casino se asiente.

d) Introducir modificaciones sustanciales en el edificio o locales del Casino o en sus medidas de seguridad.

e) Modificar el régimen de prestación de la fianza.

2. La contratación de nuevo personal de Juegos y de Caja que vaya a prestar servicio en el Casino sólo podrá ser efectuada previa la expedición del documento profesional a que se refiere el artículo 26 del presente Reglamento. La expedición del documento supondrá la autorización de la modificación de la plantilla.

CAPÍTULO V

Dirección y personal de los Casinos de Juego

Sección 1ª De la Dirección de los juegos

Artículo 21.

1. La dirección de los juegos y el control de su desarrollo corresponden primariamente al Director de Juegos, sin perjuicio de las facultades generales que correspondan a los órganos de dirección o administración de la Sociedad titular.

2. El Director de Juegos deberá ser auxiliado en el desempeño de sus funciones por un Comité de Dirección o, si no existiera éste, por uno o varios Subdirectores. La existencia de Comité de Dirección no excluirá el nombramiento de Subdirector o Subdirectores, si ello se estima necesario.

Los miembros del Comité de Dirección, así como el o los Subdirectores, habrán de ser nombrados por el Consejo de Administración de la Sociedad.

3. El Comité de Dirección, cuando existiera, estará compuesto como mínimo por cuatro miembros, uno de los cuales habrá de ser necesariamente el Director de Juegos; deberán ser españoles, mayores de edad y estar en pleno uso de sus derechos civiles. Los extranjeros sólo podrán formar parte del Comité cuando desempeñen funciones de dirección de los juegos, y su número no podrá exceder en ningún caso del 25% del total de componentes de aquél. Esto no obstante, si además del Comité existieran uno o varios Subdirectores, y el Director de Juegos y uno al menos de los Subdirectores fuese extranjero, todos los miembros del Comité de Dirección deberán ser españoles.

4. El Subdirector o Subdirectores habrán de ser, asimismo, mayores de edad y estar en pleno uso de sus derechos civiles. Si existiera más de un Subdirector, y el Director de Juegos fuese extranjero, uno al menos de los Subdirectores deberá ser español.

5. Si en el Casino no existiera Comité de Dirección, el Subdirector o Subdirectores asumirán las funciones que el presente Reglamento atribuye a aquél.

Artículo 22.

1. El nombramiento del Director de Juegos y de los restantes miembros del Comité de Dirección y, asimismo de los Subdirectores, en su caso, requerirá la aprobación del Ministerio del Interior, la que se otorgará, en su caso, en la autorización de apertura y funcionamiento. Dichas personas serán provistas del documento a que alude el artículo 26.

2. La aprobación a que se refiere el apartado anterior podrá ser revocada en caso de incumplimiento grave de sus funciones o por razones de oportunidad, que el Ministerio apreciará discrecionalmente. La revocación de la aprobación se efectuará previo informe de la Comisión Nacional del Juego, tendrá carácter motivado y obligará a la Sociedad a removerle de su puesto.

3. En caso de muerte, incapacidad dimisión o cese de las personas a que se refiere el apartado primero, la Sociedad deberá comunicarlo dentro de los dos días siguientes al Ministerio del Interior. En el caso del Director de Juegos, la Sociedad nombrará transitoriamente para asumir sus funciones, y de forma inmediata, a uno de los Subdirectores, si existieran, o a uno de los restantes miembros del Comité de Dirección, lo que se comunicará al Ministerio en el mismo plazo.

4. Dentro de los quince días siguientes al cese, la Sociedad deberá proponer al Ministerio del Interior la persona que haya de sustituir al cesado, acompañando los datos y documentos previstos en el apartado e) del artículo 14, así como en su caso, el contrato de prestación de servicios.

Artículo 23.

1. El Director de Juegos, los Subdirectores, en su caso, y los demás miembros del Comité de Dirección son los responsables de la ordenación y correcta explotación de los juegos ante el Ministerio

del Interior y la Sociedad titular, dentro de los términos de la autorización administrativa y de las normas del presente Reglamento del Catálogo de Juegos. Sólo ellos podrán impartir órdenes al personal de juegos, conforme al reparto de funciones que entre los mismos establezcan los órganos rectores de la Sociedad.

2. Es deber del Director de Juegos permanecer en el Casino durante las horas en que los juegos se celebren. Si hubiere de ausentarse, deberá ser sustituido de inmediato por uno de los Subdirectores o por un miembro del Comité de Dirección; cuando la ausencia fuese momentánea y, en todo caso, no superior a un día, podrá ser sustituido también por uno de los inspectores o empleados de control de la máxima categoría existente en el Casino. El nombre del sustituto, deberá ser puesto acto seguido en conocimiento del funcionario encargado del control del Casino.

3. El Director de Juegos, los Subdirectores y los demás miembros del Comité son solidariamente responsables de la custodia del material de juegos existente en el Casino, de los ficheros de jugadores y demás documentación, así como de la correcta llevanza de la contabilidad específica de los juegos. Todos los objetos indicados deberán hallarse permanentemente a disposición de los funcionarios encargados del control del Casino que lo soliciten.

Artículo 24.

Está prohibido al Director de Juegos, a los Subdirectores y a los miembros del Comité de Dirección:

a) Participar en los juegos, bien directamente o bien mediante persona interpuesta.

b) Desempeñar funciones propias de los empleados de las salas de juego. Esto no obstante, los Subdirectores podrán sustituir transitoriamente a los Inspectores en el desempeño de su función, previa comunicación al funcionario encargado del control del Casino, pero en ningún caso a los Croupiers.

c) Recibir por cualquier título participaciones porcentuales de los ingresos brutos del Casino o de los beneficios de los juegos, salvo los dividendos que puedan corresponderles si fueren accionistas de la Sociedad.

d) Participar en la distribución del tronco de propinas a que se refiere el artículo 28, apartado 4.

✐ Letra d) no es aplicable en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Cantabria, en cuanto a la la prohibición de participar en el tronco de propinas de los miembros del Comité de Dirección del Casino por art. 2 de Decreto 69/1998, de 23 julio.

Sección 2ª Del personal de los casinos

Artículo 25.

1. Todo el personal de servicio en las salas de juego, así como el de Secretaría, Recepción, Caja y Contabilidad, habrá de ser contratado por escrito, siéndole de aplicación la legislación laboral vigente, sin perjuicio de las normas especiales que pueda dictar el Ministerio de Trabajo, oída la Comisión Nacional del Juego, y de los Convenios Colectivos que puedan concluirse.

2. Los ceses que, por cualquier causa, se produzcan en el personal a que se refiere el apartado anterior serán comunicados por la Sociedad al Gobernador civil y a la Comisión Nacional del Juego, dentro de los cinco días siguientes, a través del funcionario encargado del control del Casino.

Artículo 26.

1. Sólo el personal debidamente autorizado por la Comisión Nacional del Juego podrá prestar servicios en los Casinos de Juego. Dicha autorización se efectuará a través de la expedición del oportuno documento profesional, del que habrán de estar provistos, en todo caso, el Director de Juegos, los Subdirectores, los miembros del Comité de Dirección, el personal de juegos y sus auxiliares y el personal de Recepción, Caja y Contabilidad.

2. La expedición del documento profesional tendrá carácter discrecional y podrá ser suspendido o revocado por la Comisión Nacional del Juego, apreciando libremente las condiciones de moralidad y competencia de su titular. El Gobernador civil podrá, por análogas razones, suspender y retirar el documento por plazo no superior a un mes, dando cuenta de ello a la Comisión Nacional del Juego.

3. La suspensión y revocación del documento profesional privarán a su titular de la posibilidad de ejercer su función en cualquiera de los Casinos y demás locales donde se practiquen juegos de azar de todo el territorio nacional.

4. Todo el personal del Casino está obligado a proporcionar a los Agentes estatales competentes en materia de juegos toda la información que se les solicite y que se refiera al ejercicio de sus funciones.

✐ No es aplicable en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears por disp. derog. 2 de Decreto 34/1997, de 7 marzo.

No es aplicable en el ámbito territorial de esta Comunidad Autónoma de Extremadura por disp. derog. 2 de Decreto 115/2000, de 16 mayo.

Artículo 27.

1. Queda prohibido al personal del Casino:

a) Entrar o permanecer en las salas de juego fuera de sus horas de servicio.

b) Participar directamente o por medio de tercera persona en los juegos de azar que se practiquen en los Casinos y demás establecimientos de juego existentes en el territorio nacional.

c) Percibir participaciones porcentuales de los ingresos brutos del Casino o de los beneficios de los juegos, sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo siguiente.

d) Conceder préstamos a los jugadores.

e) Llevar trajes con bolsillos.

f) Transportar fichas, placas o dinero durante su servicio en el interior del Casino de forma diferente a la prevista en las normas de funcionamiento de los juegos, o guardarlos de forma que su procedencia o utilización no pudieran ser justificadas.

g) Consumir bebidas alcohólicas durante las horas de servicio.

2. Las prohibiciones contenidas en los apartados a), c), d) y f) del número anterior son aplicables a la totalidad del personal que preste servicio en el Casino, sea o no empleado de la Sociedad titular. Las contenidas en los apartados b) y g) son aplicables al personal de juegos y sus auxiliares, al personal de Recepción y Caja, así como al personal del servicio de seguridad. La contenida en el apartado e) es aplicable al personal que desempeñe funciones de Croupier o Cambista en las mesas de juego y al personal de Caja.

Artículo 28.

1. La Sociedad titular del Casino podrá acordar la no admisión de propinas por parte de los jugadores; en cuyo caso habrá de advertirse a éstos en forma claramente visible en el acceso al Casino o en el Servicio de Recepción. Si se admitiesen las propinas, su entrega será siempre discrecional, en cuanto a su ocasión y cuantía.

2. La Comisión Nacional del Juego, a propuesta del Gobernador civil, y previa audiencia de la Sociedad titular, podrá prohibir temporal o definitivamente la admisión de propinas, cuando se hubieran cometido abusos en la exigencia o percepción de las mismas.

3. Queda prohibido al Director de Juegos a los Subdirectores, a los miembros del Comité de Dirección y al restante personal de juegos solicitar propinas de los jugadores o aceptarlas a título personal. En las salas de juego, las propinas que por cualquier título entreguen los jugadores deberán ser inmediatamente depositadas en las huchas que a tal efecto existirán en las mesas de juego y, en su caso, en los departamentos de Recepción y Caja, sin que puedan ser guardadas de otra forma, en todo o en parte. En caso de error o abuso, el Director de Juegos dispondrá lo procedente en cuanto a su devolución.

El importe de las propinas se contará al finalizar el horario de juego y se anotará diariamente en una cuenta especial.

4. La Sociedad titular del Casino deberá someter a la autorización de la Comisión Nacional del Juego los criterios de distribución del tronco de propinas. El tronco estará constituido por la parte de la masa global de propinas con cargo a la cual habrán de abonarse necesariamente los salarios del personal del Casino, las cuotas de la Seguridad Social y las atenciones y servicios sociales en favor del indicado personal y de los clientes. En la misma forma deberán ser autorizadas las modificaciones de la distribución.

5. Los Agentes encargados del Control de Casino podrán exigir en cualquier momento la exhibición de los contratos de trabajo de los empleados que se remuneren con cargo al tronco de propinas.

CAPÍTULO VI

De las salas de juego y de su funcionamiento

Sección 1ª Admisión a las salas de juego

Artículo 29.

1. La entrada a las salas de juego de los Casinos esta prohibida a:

a) Las personas comprendidas en el artículo 6 del Real Decreto 444/1977, de 11 de marzo.

b) Las personas respecto de las cuales se hayan solicitado de la Comisión Nacional del Juego les sea prohibida la entrada por sí mismas, por su cónyuge, salvo en caso de separación, o por sus hijos mayores de edad, así como por los padres, respecto de los hijos que convivan con ellos bajo su dependencia económica.

2. En el caso previsto en la letra b) del apartado anterior, la Comisión Nacional del Juego, tras la instrucción de las diligencias que estime oportunas, propondrá al Ministro del Interior la resolución procedente, la cual se comunicará a todos los Casinos de Juego o, en su caso, a aquéllos a que se refiera la prohibición. El levantamiento de la prohibición tendrá carácter discrecional y deberá tramitarse en la misma forma que su imposición.

Las prohibiciones a que se refiere el presente apartado tendrán carácter reservado y no podrán darse a la publicidad en manera alguna.

3. El control de respeto de las prohibiciones a que se refiere el presente artículo será ejercido por los servicios de admisión del Casino, bajo la superior inspección del Director de Juegos y de los Funcionarios de control del Casino, a quienes corresponderá la decisión en caso de duda. Si el Director de Juegos advirtiera la presencia en la sala de alguna persona comprendida en las prohibiciones referidas deberá invitarle a que la abandone de inmediato.

Artículo 30.

1. Los Casinos podrán exigir, con carácter general, a los visitantes, determinadas condiciones en cuanto a su vestimenta o etiqueta, tanto con carácter permanente como restringidas a determinadas épocas, jornadas u horas de funcionamiento de las salas de juego.

2. Los Casinos habrán de solicitar autorización del Gobernador civil para imponer otras condiciones o prohibiciones de admisión a las salas de juego diferentes de las mencionadas en el artículo anterior y en el apartado anterior, el cual las denegará si fuesen arbitrarias, injustificadamente discriminatorias o lesivas a los derechos fundamentales de la persona.

3. Las condiciones especiales para admisión en los Casinos de Juego de acceso restringido serán fijadas en la autorización de apertura y funcionamiento, sin perjuicio de las adicionales que puedan establecerse posteriormente, previa autorización del Gobernador civil. Unas y otras deberán respetar los límites a que se refiere el apartado anterior.

4. Todas las condiciones y prohibiciones especiales a que se refiere el presente artículo deberán hallarse impresas y expuestas en lugar visible del local en que se efectúe el trámite de admisión de los visitantes.

5. Los Gobernadores civiles, previo informe favorable de la Comisión Nacional del Juego, podrán imponer limitaciones de acceso al Casino a las personas que residan en el término municipal donde aquél radique. Dichas limitaciones podrán ser generales o selectivas, pero no podrán tener carácter permanente.

Artículo 31.

1. Con independencia de las condiciones y prohibiciones a que se refieren los artículos anteriores, el Director de Juegos podrá prohibir la entrada a las Salas de juego a aquellas personas de las que consten datos que permitan suponer fundadamente que habrán de observar una conducta desordenada o cometer irregularidades en la práctica de los juegos. Podrá, asimismo, invitarles a abandonar las salas si ya estuvieran en ellas. El Casino no está obligado a declarar al visitante los motivos de la no admisión.

2. De la misma manera, el Director podrá invitar abandonar el Casino a las personas que, aun no constando antecedentes de las mismas, produzcan perturbaciones en el orden de las salas de juego o cometan irregularidades en la práctica de los juegos, cualquiera que sea la naturaleza de unas y otras.

3. Las decisiones de prohibición de entrada o de expulsión a que se refiere este artículo, así como las que se produzcan en los casos previstos en las letras d), e) y f) del artículo 6, 1, del Real Decreto 444/1977, de 11 de marzo serán comunicadas de inmediato al funcionario encargado del control del Casino, mediante la cumplimentación por duplicado del impreso que se proporcionará por la Comisión Nacional del Juego. El funcionario remitirá un ejemplar del impreso al Gobernador civil y otro a la Comisión Nacional del Juego, la cual, previas las comprobaciones que estime pertinentes, lo anotará en el registro que llevara al efecto.

La Comisión Nacional del Juego trasmitirá periódicamente el contenido del registro a que se refiere el apartado anterior a todos los Casinos existentes en el territorio nacional, pero su contenido no podrá hacerse público en modo alguno.

4. Las personas que consideren que su expulsión o prohibición de entrada al Casino fue injustifi-

cada deberán dirigirse, dentro de las 24 horas siguientes, al Gobernador civil, exponiendo las razones que les asisten. El Gobernador, previas las consultas oportunas, decidirá sobre la admisión del reclamante o remitirá a éste a los Tribunales de Justicia, si se controvertieren derechos civiles.

Artículo 32.

1. Para tener acceso a las salas de juego, los visitantes deberán obtener, en el servicio de admisión del Casino, que deberá encontrarse a la entrada del mismo, una tarjeta de entrada.

2. La tarjeta de entrada será facilitada previa presentación del documento nacional de identidad, pasaporte o permiso de conducción de vehículos a motor, si el solicitante es español. Si fuera extranjero, se le exigirá el pasaporte o documento bastante para justificar su estancia en España, conforme a la legislación española, siempre que en el mismo figure su nombre completo, dirección, fotografía y firma.

3. La tarjeta de entrada tiene siempre carácter nominativo. Las personas en cuyo favor se expidan están obligadas a presentarla en todo momento a requerimiento de los empleados del Casino o de los Agentes gubernativos de control. Si no lo hicieren o no pudieren hacerlo serán expulsados de las salas de juego.

4. Las tarjetas de entrada estarán numeradas correlativamente y contendrán, al menos, los datos siguientes: Nombre y apellidos; número de la ficha personal del cliente, a que se refiere el artículo siguiente; fecha de emisión; precio; plazo de validez; firma del Director de Juegos o sello del Casino.

5. Las tarjetas de entrada se expedirán a un precio unitario, que fijará el Gobernador civil, a propuesta del Casino, y tendrán normalmente validez para un solo día.

No obstante lo dispuesto en el párrafo anterior, el Casino, previa autorización del Gobernador civil, podrá establecer tarjetas especiales de precio inferior al unitario en los casos siguientes:

a) Personas que asistan a convenciones o congresos celebrados en la región donde se encuentre el Casino de Juego.

b) Personas integrantes de viajes colectivos, previa petición de la Agencia de Viajes correspondiente.

c) Tarjetas de validez superior a un día, que podrán expedirse por una semana, por un mes o por toda la temporada anual, y cuyo precio fijará el Gobernador civil, a propuesta del Casino, sin que pueda bajar de cinco, diez y veinticinco veces, respectivamente, del precio unitario.

La expedición de tarjetas especiales para visitantes distinguidos sólo podrá efectuarse previa autorización de la Comisión Nacional del Juego, que establecerá en cada caso los requisitos de las mismas.

6. La tarjeta de entrada da derecho al acceso a la sala o salas principales de juego que existan en el Casino, así como a la práctica de los juegos en la forma establecida reglamentariamente para cada uno de ellos. La Comisión Nacional del Juego, a petición de la Sociedad titular, podrá autorizar discrecionalmente la existencia de salas privadas, a las que sólo se tendrá acceso previa invitación de la Dirección del Casino. El acceso y disfrute de los restantes servicios complementarios del Casino podrá subordinarse a la expedición de entradas independientes, con sujeción a las normas especiales que regulen cada tipo de actividad.

7. La expedición de tarjetas podrá sustituirse transitoriamente, caso de producirse una aglomeración en el servicio de admisión del Casino, por la entrega de un volante provisional, previo depósito del documento identificador y del importe de la tarjeta, la cual habrá de ser entregada posteriormente a cada titular, una vez haya sido formalizada.

Artículo 33.

1. Las tarjetas de entrada serán separadas a medida que sean expedidas, de un talonario cuya matriz reproducirá el número de orden de la tarjeta; este número será correlativo para cada una de las series (día, semana, mes, temporada, etc.). Las tarjetas de precio reducido, previstas en el artículo anterior, deberán expedirse de talonarios independientes.

2. Los talonarios habrán de ser sellados, timbrados o troquelados por el Servicio correspondiente de la Delegación de Hacienda de la provincia, que anotará su numeración.

3. La matriz del talonario se conservará por los Servicios del Casino, a efectos de la inspección gubernativa y fiscal de los mismos. Esto no obstante, semestralmente podrá procederse a la destrucción de las matrices, cuando éstas alcancen un volumen excesivo. Previamente a ello, el funcionario encargado del control del Casino deberá levantar acta en la que se hagan constar los talonarios a destruir, con indicación de la numeración de cada uno de ellos, sus series (de día, semana, etc.) y precios respectivos. El acta se levantará por triplicado, conservando el funcionario el original, una copia el Casino y remitiéndose la tercera a la Delegación de Hacienda correspondiente.

4. En el servicio de admisión del Casino deberá existir, cuando menos, un doble fichero, que habrá de ser consultado previamente a la expedición de la tarjeta, y que constará:

a) El primero, de una ficha numerada y nominativa de cada persona que sea admitida al Casino. Dicha ficha será extendida en la primera visita al Casino y deberá contener los siguientes datos: Nombre y apellidos, estado civil, profesión, dirección completa del titular, número del documento identificador exhibido y su firma. También contendrá un espacio en blanco para observaciones y para la anotación de las fechas sucesivas en que el titular acuda al Casino.

b) El segundo, de una ficha nominativa de las personas que tuviesen prohibido el acceso al Casino.

5. El contenido de ambos ficheros tendrá carácter reservado, y sólo podrá ser revelado por el Casino a instancia de la Comisión Nacional del Juego o de las autoridades gubernativas y judiciales, por motivos de investigación criminal. Esto no obstante, los datos obrantes en el fichero a que se refiere la letra b) del apartado anterior podrán ser comunicados a otros Casinos, que habrán de guardar sobre los mismos idéntica reserva.

6. La Comisión Nacional del Juego podrá autorizar o imponer a los Casinos de Juego la implantación de sistemas mecanizados o mediante ordenador, tanto para la llevanza de los ficheros a que se refiere el apartado 4 del presente artículo cuanto para la expedición de las tarjetas de entrada, eximiendo, en su caso, del cumplimiento de los requisitos no esenciales que no sean susceptibles de conservación adecuada en los soportes magnéticos respectivos o sean incompatibles con el funcionamiento mecanizado del sistema.

Artículo 34.

1. No será exigible la expedición de tarjetas de entrada para el acceso a las salas de juego y demás dependencias del Casino, cuando acudan al mismo en cumplimiento de sus funciones, a las siguientes personas:

a) Miembros de la Comisión Nacional del Juego o personas acreditadas por la misma o por los Ministerios de Hacienda y del Interior.

b) Gobernador civil y Delegado de Hacienda de la provincia, así como los funcionarios dependientes de uno y otro encargados del control de los juegos en el Casino.

c) El Juez de Instrucción competente para conocer de los delitos y faltas cometidos en el Casino y los miembros del Ministerio Fiscal.

d) Los funcionarios del Ayuntamiento y de los servicios periféricos de la Administración del Estado competentes por razón de las instalaciones o actividades que se desarrollen en el Casino.

2. Las personas mencionadas en el apartado anterior acreditarán su identidad en el servicio de admisión del Casino y tendrán libre acceso a todas las dependencias, de acuerdo con las funciones que les competan. Pero no podrán participar en los juegos ni disfrutar de los servicios complementarios del Casino sino en la medida que lo exija el cumplimiento de las funciones que hayan de desempeñar.

3. Tampoco será exigible la expedición de tarjetas de entrada para el acceso a las salas de juego y demás dependencias del Casino a las personalidades que determine la Comisión Nacional del Juego.

Artículo 35.

1. En el servicio de admisión del Casino deberán hallarse folletos gratuitos en los que consten las normas generales de funcionamiento de las salas de juego que la Dirección estime de interés y, necesariamente, las relativas al horario, cambio de moneda extranjera, obligación de jugar con dinero efectivo, apuestas máximas y mínimas en cada tipo de juego, condiciones de admisión, precios de las tarjetas y juegos que puedan practicarse en el Casino.

2. La cantidad a distribuir en premios en cada partida o sorteo será fijada libremente por las Ciudades de Ceuta y Melilla, estableciendo la cuantía máxima fijada al valor facial de la totalidad de los cartones vendidos y las cantidades que se asignen al premio del bingo y a la línea.

✐ Ap. 2 modificado por ap. único de Orden INT/181/2008, de 24 enero.

3. A la entrada de las salas de juego o en el mismo servicio de admisión deberá establecerse un control a cargo de un empleado del Casino, que recibirá el nombre de Fisonomista. El Fisonomista podrá anotar en un libro especial el nombre y apellidos del visitante o el número de su ficha personal, la hora de entrada en la sala de juegos, así como cuantos datos y circunstancias se estimen convenientes.

Sección 2ª Del funcionamiento de las salas de juego

Artículo 36.

1. Las salas de juego deben encontrarse en el mismo edificio del Casino, salvo que la Comisión

Nacional del Juego autorice excepcionalmente otra cosa. La disposición de los locales deben ser tal que las salas estén aisladas y no sea normalmente visible su interior desde la vía pública o desde los locales de libre acceso del público.

2. Los visitantes de las salas de juego deben entrar en el establecimiento y salir de él por las mismas puertas que los restantes clientes del Casino. Podrán autorizarse, sin embargo, accesos o entradas independientes para servicios complementarios del Casino, cuando su naturaleza así lo hiciera aconsejable.

3. En el interior de las salas de juego no se admitirán otros servicios complementarios que los de cafetería, bar o restaurante, los cuales deberán estar claramente separados de las mesas, aunque no necesariamente mediante tabiques o cerramiento de obra.

4. El pavimento y paredes de las salas deberán estar revestidos de material no combustible que favorezca la insonorización. Con independencia de la general del local, cada mesa dispondrá de iluminación propia, que elimine las sombras sin producir brillos que puedan deslumbrar a los jugadores o empleados. Todas las salas de juego dispondrán de instalación de aire acondicionado.

5. Las salas de juego deberán estar dotadas de salidas de emergencia suficientes para el aforo previsible del local y dotadas de las medidas de seguridad necesarias para evitar accesos incontrolados desde el exterior. A estos efectos, se estará a lo que disponga la normativa sobre espectáculos públicos.

Artículo 37.

1. Dentro de los límites máximos de horario fijados en la autorización de apertura y funcionamiento, el Casino determinará las horas en que efectivamente comiencen y terminen los juegos, pudiendo establecer horarios distintos para los días laborales, festivos y vísperas, pero sin que en ningún caso el funcionamiento de la sala principal de juegos del Casino pueda exceder de dieciséis horas diarias.

2. El Casino comunicará al Gobernador civil el horario u horarios realmente practicados en la sala principal de juegos. Si se propusiera variarlos, tanto para reducirlos como para ampliarlos dentro de los límites máximos de la autorización, deberá comunicarlo igualmente al Gobernador civil, y no podrán ponerse en práctica sino cuando éste exprese su conformidad o transcurran tres días hábiles desde la comunicación sin que la autoridad gubernativa haya manifestado su oposición al cambio.

3. No obstante lo dispuesto en los apartados anteriores, el Casino podrá exceder el horario autorizado en cuanto se refiere a la hora de cierre, bien con carácter excepcional, bien con carácter normal para la práctica del baccará en todas o algunas de sus modalidades, siempre que el número de jugadores presentes lo justifique, pero sin que en ningún caso las salas de juego puedan estar abiertas más de veinte horas sin interrupción.

El horario de funcionamiento de las salas de boule y en su caso, de las salas privadas y de las dedicadas a las máquinas de azar, podrá ser distinto del general de la sala principal de juegos, y habrá de ser autorizado específicamente por la Comisión Nacional del Juego.

4. El horario de funcionamiento de la sala o salas del Casino deberá anunciarse gráficamente en el local destinado a la recepción o control de visitantes. La apertura al público y la finalización de los juegos deberán producirse precisamente a las horas previstas, sin que puedan alterarse, salvo en la forma prevista en el apartado 2 del presente artículo. El Casino no podrá suspender los juegos antes de la hora prevista, salvo por causa de fuerza mayor o cuando, faltando menos de dos horas para la fijada para el cierre, transcurran treinta minutos sin que se encuentre ningún visitante en la sala de juego.

5. Durante el horario de funcionamiento de las salas de juego, el Casino podrá suspender transitoriamente la admisión de visitantes cuando el número de asistentes en el interior haga desaconsejable su incremento por razones de seguridad pasiva o de grave inconveniente o molestia para la práctica normal de los juegos. Asimismo, y previa autorización del Gobernador civil, podrá impedir la entrada de nuevos visitantes siempre que faltasen menos de dos horas para la finalización de los juegos, sin perjuicio de que éstos continúen hasta el término del horario normal.

Artículo 38.

1. Los Casinos de Juego podrán efectuar cambios de moneda extranjera en sus dependencias de caja o instalar oficinas exclusivamente dedicadas a ello, con sujeción a las normas vigentes sobre cambio de divisas. En ningún caso podrá efectuarse el cambio en las mesas de juego.

2. También podrán instalarse en los Casinos, fuera de las salas de juego, oficinas dependientes de Entidades bancarias españolas, cuya instalación, funcionamiento y operaciones se sujetarán a las normas o instrucciones que dicten los Ministerios de Hacienda y de Comercio y Turismo en el ámbito de sus respectivas competencias.

3. Las oficinas comprendidas en los dos apartados anteriores deberán permanecer abiertas al público durante todo el horario normal de funcionamiento de las salas de juego.

Artículo 39.

1. Los visitantes de las salas de juego no están obligados a participar en los mismos.

2. Una vez efectuado el anticipo sobre la caja de una mesa determinada, el Casino está obligado a ponerla en funcionamiento, cuando se presente el primer jugador y a continuar el juego hasta la hora fijada para su terminación. Una vez iniciado el juego en cada mesa de manera descrita, la partida no podrá ser interrumpida antes de la hora en ninguna mesa, salvo cuando los jugadores se retiren de alguna de ellas o cuando concurra el supuesto a que se refiere el apartado siguiente. El Director de juegos, con la conformidad del funcionario encargado del Control del Casino, podrá también clausurar el juego en una mesa cuando existan fundadas sospechas de que el juego se desarrolla o puede desarrollarse incorrecta o fraudulentamente de lo que se levantará el acta oportuna.

3. Cuando en las salas funcionen varias mesas de juego y la partida haya perdido animación en alguna de ellas, el Director de juegos podrá suspender la partida, pero dejando en servicio mesas del mismo juego en número suficiente para que los jugadores presentes puedan continuar la partida. La misma regla se aplicará al comienzo de la sesión en las salas de juego, cuando el número de jugadores presentes no aconseje la puesta en funcionamiento de todas las mesas al mismo tiempo, en cuyo caso la apertura de mesas podrá efectuarse de manera paulatina.

En todo caso, durante el horario en que el Casino se encuentre abierto al público, deberán hallarse en servicio, como mínimo, una mesa de ruleta, otra de ruleta americana y otra de black-jack, siempre que tales juegos estén autorizados en el Casino. En los demás juegos de contrapartida, se seguirán las normas establecidas en este apartado y en el anterior; y en los juegos de círculo sólo existirá obligación de poner en servicio la mesa cuando concurran, al menos cuatro jugadores.

✎ Ap. 3 párr. 2º no es aplicable en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Cantabria por art. 1 de Decreto 69/1998, de 23 julio.

4. Los juegos cesarán obligatoriamente a la hora fijada como límite. En cada mesa de juego, momentos antes de la hora límite, el Jefe de la mesa anunciará en alta voz «las tres últimas bolas», en las mesas de bola, ruleta y ruleta americana; «las tres últimas manos», en las mesas de dados; «las cinco últimas manos», en las mesas de punto y banca y baccará en cualquiera de sus modalidades, y el «último sabot», en la mesa de black-jack. En las mesas de treinta y cuarenta, la partida debe detenerse en el último corte que se efectúe dentro de los treinta últimos minutos de horario.

5. Si el Casino tuviera autorizada, al amparo de lo establecido en el artículo 16, e), la posibilidad de modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinadas, esta posibilidad se ejercerá con sujeción a los siguientes requisitos:

a) Durante el desarrollo de la sesión, y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el Casino no podrá variar el límite de apuesta de la misma.

b) En todo caso, el Casino deberá poner en funcionamiento una mesa, al menos, con el límite mínimo de apuestas autorizado para dicha mesa o juego, a menos que en la autorización concreta se dispusiera otra cosa.

Artículo 40.

1. Los juegos pueden practicarse solamente con dinero efectivo. Quedan prohibidas y carecerán de todo valor las apuestas bajo la palabra, así como toda forma de asociación de dos o más jugadores con el ánimo de sobrepasar los límites máximos en cada tipo de apuestas establecidos en las distintas mesas de juego.

2. Las sumas constitutivas de las apuestas estarán representadas por billetes y moneda metálica de curso legal en España, o bien por fichas o placas facilitadas por el Casino a su riesgo y ventura.

Artículo 41.

1. En los juegos llamados de contrapartida, como la bola, el treinta y cuarenta, la ruleta, la ruleta americana, el black-jack, los dados y el punto y banca, las apuestas sólo pueden efectuarse mediante fichas o placas.

2. El cambio de dinero por fichas o placas, para los juegos antedichos, puede efectuarse en las dependencias de caja que deberá haber en las salas de juego o bien en la propia mesa. En el juego de la bola no podrán cambiarse en la mesa sumas superiores a 1.000 ptas. Se prohíbe en todo caso efectuar cambio por mediación de los empleados que se encuentren entre los jugadores.

3. El cambio de dinero o placas por fichas en la mesa de juego se efectuará por el croupier, que, tras colocar en un lugar visible de la mesa dispuesto al efecto el billete o billetes de Banco desplegados

o la placa, dirá en alta voz su valor. Acto seguido, alineará y contará ante sí de manera ostensible las fichas, pasándolas al cliente o efectuando la apuesta por éste solicitada. Finalmente, y asimismo de manera ostensible, colocará la placa o ficha cambiada en la caja de la mesa, y el billete o billetes en otra caja distinta, metálica y cerrada con llave.

4. Los billetes cambiados no podrán sacarse de su caja sino al final de la partida y con objeto de efectuar la cuenta. Esto no obstante, si la acumulación de billetes en las cajas fuera excesiva, podrán extraerse éstas y efectuar la cuenta de los billetes en el departamento de caja o en otra dependencia destinada al efecto, pero en todo caso en presencia del funcionario encargado del control del Casino. La cuantía de los billetes así contados se hará constar en un acta sucinta que firmarán el funcionario y el Director de juegos o persona que le sustituya, y cuya copia se introducirá en la caja que haya de volver a ser colocada en la mesa o en la que ya se hubiera colocado para sustituir a ésta.

Este procedimiento será también aplicable para la cuenta parcial de las propinas, en el caso de que la caja respectiva no admitiese más fichas.

Artículo 42.

1. En los juegos llamados de círculo, como el baccará, en todas sus modalidades, la suma en banca debe componerse exclusivamente de fichas y placas. Las apuestas pueden efectuarse en billetes de Banco, pero en caso de pérdida, su cambio es obligatorio.

2. Las operaciones de cambio habrán de ser efectuadas en las dependencias de caja de las salas. En las mesas de juego, los jugadores sólo podrán cambiar a un empleado del Casino, distinto del croupier y que no tendrá otra función que la indicada. Este empleado extraerá las fichas o placas cambiadas de una caja especial localizada junto a la mesa, que contendrá una suma fijada por el Director de juegos al comienzo de cada temporada de juegos.

3. Cuando el empleado encargado del cambio precise de un mayor número de fichas y placas para su caja, expedirá un documento indicativo de las fichas y placas que solicita de la caja central y de las placas o billetes de Banco a cambiar. Dicho documento, firmado por el empleado y por el Jefe de partida, será remitido a la caja central mediante otro empleado especial, el cual devolverá sin demora al encargado del cambio el número exacto de fichas y placas solicitadas. El documento acreditativo del cambio deberá quedar depositado en la caja central.

El procedimiento previsto en este apartado será también de aplicación cuando sea preciso cambiar placas con fichas en las mesas de juego a que se refiere el artículo precedente.

Artículo 43.

1. Las cantidades o apuestas que se encuentren olvidadas o perdidas en el suelo o sobre las mesas de juego, o abandonadas durante las partidas, y cuyo propietario se desconozca, serán llevadas de inmediato a la caja principal del Casino y anotadas en un registro especial. Su importe se hará constar en una partida especial de la contabilidad del Casino, cuyo saldo deberá coincidir, al finalizar la temporada, con la suma que arroje el registro antes aludido.

2. En el caso de cantidades abandonadas durante las partidas, el importe se determinará por el total de la apuesta inicial olvidada, sin computar en el mismo las ganancias que pudieran haberse acumulado hasta el momento en que se advierta, después de buscar a su propietario, que las cantidades o apuestas están efectivamente abandonadas.

3. Si el legítimo propietario de la cantidad o apuesta hallada apareciese y demostrase de manera indiscutible su derecho, el Casino le restituirá dicha cantidad. El importe de la restitución se anotará en la partida especial de la contabilidad y en el registro a que se refiere el apartado primero, haciendo constar en éste la fecha del reintegro, el nombre y domicilio del interesado, pruebas presentadas y una referencia a la anotación primitiva.

4. Las cantidades ingresadas por el Casino en este concepto serán entregadas al Ayuntamiento de la localidad en que aquél se halle, para obras de asistencia social o beneficencia.

La entrega se hará al finalizar la temporada anual de juego.

Artículo 44.

1. Las barajas o juegos completos de naipes para uso del Casino deberán estar agrupadas en mazos de seis, denominadas «medias docenas». Cada «media docena» llevará un número de orden asignado por el fabricante de naipes, que se anotará a su recepción en un libro registro especial visado por la Comisaría de Policía correspondiente.

2. Los casinos de Juego no podrán adquirir «medias docenas» de naipes más que a los fabricantes autorizados, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 9 del Real Decreto 444/1977, de 11 de marzo. Dichos fabricantes no podrán facilitar tales naipes más que a los Casinos legalmente autoriza-

dos. Los documentos de petición de «medias docenas» de naipes al fabricante deberán estar autorizados por el funcionario de Policía encargado de la vigilancia del establecimiento.

3. En cada Casino, y dentro de las salas de juego, existirá un armario, colocado en lugar visible, con la inscripción «depósito de naipes», en el que se guardarán necesariamente todas las «medias docenas» nuevas o usadas, junto con el libro registro a que alude el apartado primero.

El armario estará permanentemente cerrado con llave, de la cual sólo existirán dos ejemplares, que se hallarán en poder del Director de juegos, o persona que le sustituya, y del funcionario encargado del control del Casino. El armario sólo se abrirá para la extracción de «medias docenas» o para el depósito de las nuevas o usadas, siempre en presencia del titular de la llave y del empleado que haya de hacerse cargo de los naipes, o bien para inspección de su contenido, a requerimiento del funcionario de policía encargado de la vigilancia.

4. El Casino sólo empleará en los juegos naipes que se hallen en perfecto estado. Cualquier jugador podrá pedir que se compruebe el estado de los naipes, lo que se hará de inmediato, decidiendo el Director de juegos si son hábiles para su uso.

Los juegos de naipes desechados, marcados o deteriorados deben ser colocados en sus «medias docenas» completos y guardados en el depósito de naipes hasta su destrucción posterior, sin que por ningún concepto puedan ser vendidos o entregados gratuitamente a cualquier persona. La destrucción se hará en presencia del funcionario de policía encargado de la vigilancia, quien previamente comprobará si las «medias docenas» están completas y no contienen naipes marcados o deteriorados y posteriormente anotará la destrucción en el libro registro.

5. Lo dispuesto en los apartados anteriores será aplicable a los juegos de dados, los cuales deberán hallarse en envases cerrados y precintados, que antes de su utilización se romperán a la vista del público o antes el funcionario encargado del control del Casino. Su conservación y destrucción se efectuará en la forma prevista para los naipes.

Artículo 45.

1. Las «medias docenas» serán extraídas del depósito de naipes en el momento en que vayan a ser utilizadas. Si fueran nuevas, se desempaquetarán en la misma mesa de juego, invitando al público y jugadores a comprobar que los precintos están intactos.

2. Los naipes serán colocados sobre la mesa boca arriba para que pueda comprobarse que no ha habido cambio en el orden de colocación de los mismos por el fabricante. El croupier procederá a contarlos y, acto seguido, los depositará de nuevo sobre el tapete y los mezclará estando las cartas boca abajo. Los naipes que ya hubieren sido utilizados en una partida anterior serán mezclados de la misma forma.

3. La mezcla se hará en un solo montón, con los dedos separados y los naipes agrupados en paquetes pequeños, de manera que no se levanten del tapete y de que no se modifique el orden resultante. Ningún naipe debe ser separado o señalado.

4. Durante la partida, al finalizar cada talla y antes de efectuarse la mezcla, el croupier dividirá los naipes en dos montones: uno, de las cartas levantadas, y otro de las tapadas. Seguidamente volverá de una sola vez el primer montón sobre el segundo y procederá a mezclarlas en la forma indicada en los dos apartados anteriores.

5. Cuando la partida haya terminado, los naipes deberán volverse a colocar de inmediato en el orden establecido por el fabricante, así como ser examinados para detectar las marcas que puedan tener.

6. Cuando en cualquier momento se compruebe que ha desaparecido algún naipe de los mazos examinados, o que en los mismos existen naipes en exceso, marcados o que parezcan extraños al mazo de origen, se retirará de la mesa la «media docena» correspondiente y se dará cuenta inmediata, con todas las indicaciones relativas a la forma y circunstancias en que el defecto fue descubierto, al funcionario de policía encargado de la vigilancia que esté presente en el Casino o, en su defecto, al Comisario Jefe de Policía correspondiente.

Artículo 46.

1. El Casino canjeará a los jugadores las fichas y placas que se hallen en su poder, ya sean restos de las cambiadas con anterioridad, ya sean constitutivas de ganancias, por su importe en moneda española, sin poder efectuar deducción alguna.

2. El pago en metálico podrá ser sustituido por la entrega de un cheque o talón bancario contra cuenta del Casino, en cuyo caso se levantará acta por duplicado, firmada por el perceptor y un cajero o persona que lo sustituya, conservando cada una de las partes un ejemplar.

El pago mediante cheque o talón bancario sólo procederá a petición del jugador o previa su conformidad expresa, salvo en los casos en que se haya agotado en la caja central del Casino la suma en metálico que establece el artículo 49 o cuando la suma a abonar exceda de la cantidad o cantidades que señale la Comisión Nacional del Juego.

3. Si el cheque o talón resultase impagado, en todo o en parte, el jugador podrá dirigirse al Gobernador civil en reclamación de la cantidad adecuada, acompañando la copia del acta a que se refiere el apartado anterior. El Gobernador oirá al Director de Juegos y comprobada la autenticidad del acta y el impago de la deuda, le concederá un plazo de tres días hábiles, para depositar en el Gobierno Civil la cantidad adeudada, la que se entregará al jugador. Si no lo hiciere, expedirá al jugador el oportuno mandamiento de pago, con el que éste podrá hacer efectiva la cantidad en la Caja General de Depósitos contra la fianza depositada por el Casino.

En cualquier caso, en la resolución que dicte el Gobernador se hará expresa reserva de las acciones civiles o penales que pudieran corresponder a las partes.

4. Si por cualquier circunstancia el Casino no pudiera abonar las ganancias a los jugadores, el Director de Juegos ordenará la inmediata suspensión de los juegos y recabará la presencia del funcionario de policía encargado de la vigilancia, ante el cual se extenderán las correspondientes actas de adeudo en la forma prevista en el apartado segundo de este artículo.

Copia de las referidas actas se remitirá al Gobernador civil, el cual acordará la suspensión provisional de la autorización concedida y procederá acto seguido en la forma prevista en el apartado tercero de este artículo.

5. Si el Director del Casino no depositase en plazo las cantidades adeudadas y la fianza fuera insuficiente para hacer frente a las deudas acreditadas en las actas, el Gobernador no librará mandamiento de pago contra la fianza y requerirá a la Sociedad titular del Casino a presentar ante el Juzgado competente solicitud de suspensión de pagos, que se tramitará conforme a las disposiciones de la Ley de 26 de julio de 1922.

Lo dispuesto en el párrafo anterior será de aplicación tanto en el supuesto del apartado 3º como en el del apartado 4º del presente artículo. En todo caso, el Gobernador dará cuenta a la Comisión Nacional del Juego e incoará el oportuno expediente sancionador para la depuración de las responsabilidades que procedan.

6. El Casino no estará obligado a expedir a los jugadores certificaciones acreditativas de sus ganancias, salvo cuando éstas constasen de manera inequívoca, previa declaración de los inspectores o jefes de mesa correspondientes, y siempre que por el solicitante se alegase justa causa para ello. Si extendiese la certificación se entregará copia de la misma al funcionario encargado del control del Casino, el cual la trasladará al Gobierno Civil y a la Comisión Nacional del Juego.

Artículo 47.

1. Las mesas dedicadas a juegos de contrapartida recibirán de la Caja Central del Casino, en el momento de comenzar la partida, un anticipo en fichas y placas para responder de las ganancias de los jugadores, cuyo monto se determinará con arreglo a las prescripciones del presente artículo. Dicho anticipo se repondrá por la Caja Central del Casino cuantas veces sea necesario durante la partida, pero la cuantía de los nuevos anticipos será siempre la misma que la del anticipo inicial.

Los anticipos deben facilitarse a la mesa, en la medida de lo posible, en fichas y placas de pequeño valor a fin de reducir o eliminar los cambios entre la mesa y la Caja Central.

2. El importe de los anticipos será, como mínimo, el siguiente:

a) En el juego de la bola, el resultado de multiplicar por 4.000 la cuantía de la apuesta mínima fijada por la autorización de apertura y funcionamiento.

b) En los juegos de la ruleta, ruleta americana y dados, el resultado de multiplicar por 15.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

c) En los juegos de treinta y cuarenta y punto y banca, el resultado de multiplicar por 10.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

d) En el juego del black-jack, el resultado de multiplicar por 5.000 la cuantía de la puesta mínima de la mesa.

Artículo 48.

1. Las fichas y placas constitutivas del anticipo serán trasladadas a la mesa en una caja especialmente destinada a este fin, que no podrá contener mayor cantidad de fichas y placas que las que correspondan al citado anticipo. El contenido se entregará al Jefe de mesa.

2. Una vez en la mesa, las fichas y placas serán colocadas sobre la misma y contadas por el

croupier. La cantidad resultante será pronunciada por el mismo en alta voz y anotada seguidamente en el registro de anticipos que tendrá el Jefe de mesa. Todo ello en presencia del público, si lo hubiere, y del Director de juegos o persona que le sustituya, el cual firmará dicho registro junto con el funcionario encargado del control del Casino, si se hallare presente. El mismo procedimiento se seguirá cuando sea preciso hacer nuevos anticipos en el transcurso de la partida.

3. Al término de la jornada se procederá a contar las existencias de fichas y placas de la mesa y los billetes cambiados en la misma, anotándose las cantidades resultantes en el registro de anticipos. La cuantía se hará en presencia, en todo caso, de un empleado, al menos, de la mesa, de un cajero y del Director de Juegos o persona que le sustituya, los cuales certificarán bajo su responsabilidad de la exactitud de la anotación efectuada, firmando a continuación. Si el funcionario encargado del control del Casino se hallare presente, firmara también el registro. Cuando se procediere al cierre simultáneo de varias mesas, la presencia del Director de juegos en el recuento podrá ser sustituida por la de Subdirector, de los miembros del Comité de Dirección y de los Inspectores principales.

4. Las operaciones referidas en los dos apartados anteriores deberán ser realizadas con la suficiente lentitud para que los presentes puedan seguirlas en todo su detalle. Cualquiera de los asistentes al acto podrá solicitar el registro de anticipos para asegurarse de que las cantidades anotadas en él corresponden exactamente a las pronunciadas. Asimismo, el funcionario encargado del control del Casino podrá efectuar cuantas comprobaciones estime precisas.

Artículo 49.

1. Los Casinos de Juego deberán tener en su Caja Central, al comienzo de cada sesión, una suma de dinero que, como mínimo, será de igual cuantía a la del importe del anticipo correspondiente a la mesa de ruleta con el mínimo de apuestas más elevado. Esta suma de dinero podrá sustituirse parcialmente por la tenencia de una cantidad equivalente, bloqueada en una cuenta bancaria y disponible en todo momento para el pago de premios, y previa autorización de la Comisión Nacional del Juego; esto no obstante, la cantidad existente en metálico de la Caja Central no podrá ser inferior al 50% del total.

2. Con independencia de las restantes obligaciones contables que reglamentariamente se establezcan, la Caja Central del Casino deberá llevar un registro especial por mesas para anticipos y reposiciones.

Artículo 50.

1. En los locales del Casino deberá existir a disposición del público, un ejemplar del presente Reglamento y del Catálogo de Juegos, así como del reglamento interior del establecimiento, si lo hubiere.

2. Sobre cada mesa de juego o en un lugar próximo a la misma, y en lugar visible para cualquiera de los jugadores, deberá figurar un anuncio en el que se indique el número de la mesa, el importe del anticipo inicial y las apuestas mínimas y máximas permitidas en las distintas suertes.

CAPÍTULO VII

De la documentación contable de los juegos

Artículo 51.

1. Con independencia de la contabilidad general del Casino y de la de carácter fiscal, que serán reguladas por el Ministerio de Hacienda, el control documental de los ingresos producidos por los juegos se llevará a cabo mediante el registro de beneficios, en los juegos el círculo; el registro de anticipos en los juegos de contrapartida, y el libro-registro de control de ingresos, para uno y otro tipo de juegos.

2. Estos libros y registros habrán de hallarse encuadernados y foliados, y serán diligenciados y sellados por la Comisión Nacional del Juego. Deberán llevarse con el cuidado y regularidad exigidos para los libros de comercio; no deberán presentar enmiendas ni raspaduras, haciéndose las correcciones que sean necesarias en tinta roja, las cuales deberán ser salvadas con la firma del Director de Juegos o persona que lo sustituya y del funcionario encargado del control del Casino.

Artículo 52.

1. En cada una de las mesas dedicadas a juegos de contrapartida; como la bola, la ruleta americana, el treinta y cuarenta, el black-jack, los dados y el punto y banca, existirá un registro de anticipos, cuyo modelo se determinará reglamentariamente y que llevará un número que será el mismo de la mesa a que se refiere.

2. En el registro de anticipos se anotarán, en la forma descrita por el artículo 48 del presente

reglamento, el importe del anticipo inicial y, en su caso, el de los anticipos complementarios, así como el importe total de las existencias en caja al final de cada sesión.

3. El registro de anticipos se cerrará por sesiones y se totalizará cada día, al final del cual los resultados obtenidos deberán ser trasladados al libro-registro de control de ingresos. El uso del registro de anticipos es obligatorio, estando prohibida la inscripción directa en el libro-registro de control de ingresos.

Artículo 53.

1. En cada una de las mesas de juego de círculo, como el baccará en sus diversas modalidades existirá un registro de beneficios para anotar el ingreso bruto percibido por el Casino en la práctica de dichos juegos.

2. Dicho registro se ajustará al modelo oficial que se determine reglamentariamente, y en él se habrá de hacer constar:

a) Nombre exacto del juego a que corresponde cada mesa.

b) Número de orden del registro, que deberá ser el mismo de la mesa.

c) Hora de apertura de la partida.

d) Horas de interrupción y reanudación de la partida, en su caso.

e) Nombre de los croupiers y cambista.

f) Nombre del banquero o banqueros, en el baccará a dos paños, ya sea a banca abierta o limitada.

3. A la finalización de la partida se procederá por el croupier, en presencia del Director de Juegos y de un cajero, a la apertura del pozo o «cagnotte» y a la cuenta de las fichas y placas existentes en el mismo, pronunciando el croupier en voz alta la cantidad total. Esta será anotada de inmediato en el registro de beneficios, en el cual certificará el Director de Juegos, un cajero y un empleado de la mesa, bajo su responsabilidad, la exactitud de la anotación efectuada, firmando a continuación.

En las operaciones a que se refiere el presente apartado, el Director de Juegos podrá ser sustituido por un Subdirector o un miembro del Comité de Dirección.

Artículo 54.

1. En el libro-registro de control de ingresos se anotarán los resultados de los registros de anticipos o de beneficios de cada una de las mesas, totalizados por día. El libro registro se ajustará al modelo oficial que se determine reglamentariamente.

2. Las anotaciones en el libro registro de control e ingresos se efectuarán al final de la jornada y antes necesariamente del comienzo de la siguiente. Se extraerá el resultado total, haciéndolo constar en números y letras, certificando a continuación su exactitud el Director de Juegos o un Subdirector o miembro del Comité de Dirección.

CAPÍTULO VIII

Régimen sancionador

Artículo 55.

1. Son causas de revocación de las autorizaciones de apertura y funcionamiento de los Casinos de Juego:

a) La extinción de la Sociedad titular.

b) El incumplimiento de cualquiera de los requisitos que se impone a las Sociedades titulares en el art. 4 del presente Reglamento.

c) La pérdida de la disponibilidad del edificio o locales en que se encuentre instalado el Casino.

d) La comisión por parte de los directivos de la Sociedad o del Casino, con ocasión del ejercicio del juego, de algún delito tipificado en la legislación española.

e) Las infracciones de lo dispuesto en la legislación española sobre divisas.

f) El arreglar o preparar algún juego en perjuicio de los jugadores.

g) La falta de pago deliberada a los apostantes de buena fe que resulten ganadores, y el impago en el supuesto previsto en los apartados 4º y 5º del artículo 46.

h) La falta de funcionamiento del Casino durante la mitad del período anual de apertura autorizado, salvo casos de fuerza mayor. No se computarán en este período los días en que el Casino no se

halle en funcionamiento por razones de obras de reforma autorizadas, o por cualquier otra causa de suficiente entidad y previa conformidad del Gobierno Civil.

i) La realización de actos coactivos sobre los jugadores que no estén autorizados reglamentariamente.

j) La conclusión de cualquier pacto, contrato o convención que tenga por objeto contravenir o eludir prescripciones de la normativa referente a los juegos de azar.

k) La reincidencia en cualquiera de las infracciones a que se refiere el artículo siguiente.

Artículo 56.

Las autorizaciones de apertura y funcionamiento podrán ser objeto de suspensión por período de uno a doce meses por las siguientes causas:

a) El incumplimiento del plazo que la Administración confiere para reponer la cuantía total de la fianza, cuando ésta sufra alguna merma.

b) Realizar sin previa autorización cualquiera de las modificaciones a que se refiere el artículo 19.

c) La tolerancia por parte de los directivos y personal del Casino del ejercicio de la prostitución o del tráfico de drogas en el interior del mismo.

d) El incumplimiento de las obligaciones que en cuanto a contabilidad, ya general, ya especial de los juegos, se impongan a los Casinos, o la existencia de irregularidades graves en la misma.

e) Impedir u obstaculizar el ejercicio de las funciones de control y vigilancia que corresponden a la autoridad gubernativa y a los funcionarios del Ministerio de Hacienda.

f) El impago a los jugadores que de lugar a la ejecución sobre la fianza, en el supuesto previsto en el apartado 3º del artículo 46.

g) Emplear para la práctica de los juegos material adquirido o importado sin sujeción a los requisitos establecidos en el Real Decreto 444/1977, de 11 de marzo, y normas que lo desarrollen.

h) La comisión de dos o más infracciones sancionables conforme al artículo siguiente.

Artículo 57.

1. Cualquier otra infracción de lo dispuesto en el presente reglamento, en las instrucciones que se dicten en su ejecución en las normas relativas a los Casinos de Juego será sancionada con multa de hasta 5.000.000 de pesetas.

2. Las multas se impondrán en la forma prevista por el artículo 10, apartado 2, letra a), del Real Decreto 444/1977, de 11 de marzo. Para graduar la cuantía se atenderá a la intencionalidad de la infracción, el perjuicio que la infracción haya podido producir en el crédito de los establecimientos de juego y la importancia o intensidad de los perjuicios a terceros.

3. Si la infracción hubiese determinado la producción de beneficios ilegítimos, la cuantía de la multa podrá exceder de los topes indicados hasta el duplo de la totalidad del beneficio ilegalmente obtenido, sin que en ningún caso pueda ser inferior a 1.000.000 de pesetas.

4. Las sanciones se harán efectivas de oficio contra la fianza depositada por la Sociedad titular, a cuyo efecto, en la resolución sancionadora se otorgará a la Sociedad un plazo prudencial para reponerla en su integridad.

Si la cuantía de la fianza fuese insuficiente para atender al pago de la sanción, se otorgará a la Sociedad un plazo para abonar el exceso. De no hacerlo así, se procederá a su exacción por vía de apremio, sin perjuicio de lo dispuesto en el apartado a) del artículo anterior.

Artículo 58.

1. Las infracciones cometidas por el Director de Juegos, Subdirectores, miembros del Comité de Dirección y demás personal al servicio del Casino podrán ser sancionadas por el Gobernador civil con multa de 10.000 a 500.000 ptas. y con la suspensión y retirada del documento profesional en los términos previstos por el artículo 26-2 del presente Reglamento. Si estimase que la gravedad de la infracción lo merece, podrá proponer a la Comisión Nacional del Juego la suspensión del documento por período superior o su revocación definitiva.

En caso de insolvencia total o parcial del sancionado, será responsable subsidiaria la Sociedad titular de la autorización.

2. Asimismo, el Gobernador civil podrá imponer multas de las mismas cuantías señaladas en el apartado anterior y prohibición de entrada en establecimientos de juego hasta por un período máximo de tres años a los asistentes a las salas de juego de los Casinos que realizaren trampas o irregularidades

o alteraren injustificadamente el orden en las mismas, sin perjuicio de las responsabilidades penales que procedan.

Artículo 59.

La imposición de las sanciones previstas en los artículos anteriores se efectuará previo expediente en el que será oída la entidad o persona interesada. En los supuestos previstos en los artículos 55, 56 y 57, informará la Comisión Nacional del Juego.

Artículo 60.

Lo dispuesto en el presente capítulo se entenderá sin perjuicio de las facultades sancionadoras que corresponden a los Ministerios de Hacienda y de Comercio y Turismo, en el ámbito de sus respectivas competencias.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

1. El personal al servicio de los Casinos a que se refieren los artículos 25 y siguientes del presente Reglamento habrá de ostentar la nacionalidad española. Esto no obstante, el personal con destino en las salas de juego podrá ser de nacionalidad extranjera en los siguientes períodos y porcentajes:

a) Durante el primer año del plazo de vigencia de la autorización de apertura y funcionamiento, el 50%.

b) Durante el segundo y tercer años del plazo, el 30%.

c) Durante el cuarto año del plazo, el 20%.

Transcurridos cuatro años desde la fecha de expedición de la autorización de apertura y funcionamiento, todo el personal citado deberá ostentar la nacionalidad española. Esta norma no se aplicará, sin embargo, a los Subdirectores, Inspectores y Jefes de partida, que en todo caso podrán ser extranjeros siempre que, transcurridos los cuatro años citados, el número de extranjeros no exceda del 50% de la totalidad de los empleados de las indicadas categorías.

2. No obstante lo dispuesto en el apartado anterior, serán de aplicación en todo caso las disposiciones que regulan el trabajo de extranjeros en España.

Segunda.

El Ministerio del Interior, previo informe del de Trabajo podrá autorizar la instalación de Escuelas cuya finalidad sea el adiestramiento de personal de nacionalidad española en orden a la futura prestación de servicios en los Casinos.

La autorización administrativa señalará la forma en que habrán de desarrollarse las actividades de estas Escuelas.

La instalación de Escuelas de croupiers dentro de los Casinos, en orden a la formación de su propio personal, deberá, ser autorizada juntamente con la instalación, apertura y funcionamiento de los mismos.

B) Comunidades Autónomas

a) Andalucía

§ 136 DECRETO 250/2005, DE 22 NOVIEMBRE. APRUEBA EL REGLAMENTO DE MÁQUINAS RECREATIVAS Y DE AZAR, DE SALONES RECREATIVOS Y DE JUEGO Y DEL REGISTRO DE EMPRESAS DE JUEGO DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE ANDALUCÍA

(BOJA núm. 237, de 5 diciembre; rect. BB OO núms. 45, de 8 marzo y 148, de 2 agosto 2006 [LAN 2005, 596; LAN 2006, 114 y 400])

⇒ Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, de Salones Recreativos y de Juego, puede consultarse en §27.

El artículo 13.33 del Estatuto de Autonomía para Andalucía atribuye a la Comunidad Autónoma de Andalucía competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas, con exclusión de las apuestas mutuas deportivo-benéficas. En ejercicio de la referida competencia se aprobó por el Parlamento de Andalucía la Ley 2/1986, de 19 de abril, del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, que contiene la regulación general de dicha materia en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Andalucía otorgando facultades de desarrollo reglamentario al Consejo de Gobierno en virtud de lo dispuesto en la Disposición Adicional Segunda de la precitada Norma Legal.

En ejercicio de las referidas facultades reglamentarias se dictaron el Decreto 180/1987, de 29 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Salones Recreativos y Salones de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía, y el Decreto 491/1996, de 19 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

La experiencia acumulada durante los años de vigencia y aplicación de ambos Reglamentos y la íntima relación que tienen con los tipos de juego que regulan, hacen aconsejable su unificación en un solo cuerpo normativo aspirándose con ello a una mejor comprensión y aplicabilidad de la regulación de este subsector del juego en Andalucía. Asimismo, el progresivo cambio que estas actividades económicas han experimentado en los últimos años, debido en gran parte por la aparición de las nuevas tecnologías aplicadas tanto en el equipamiento de las máquinas como en la emergente sociedad de la información y las telecomunicaciones, hacen necesaria una perentoria actualización del régimen reglamentario de ambos sectores del juego, así como del régimen registral de inscripción de empresas de juego, sin que por ello se atenúe el necesario control administrativo tendente a corregir, en primer lugar los posibles efectos perniciosos que la práctica abusiva del juego pueden producir en determinados sectores de la sociedad andaluza, y en segundo lugar, impedir prácticas abusivas o estrategias monopolísticas de empresa en concordancia con los principios y normas emanadas en el seno de la Unión Europea.

En este sentido, la presente Norma ha sido sometida al procedimiento de información en materia de normas y reglamentaciones técnicas establecido en la Directiva 94/10/CE, del Parlamento Europeo y del Consejo, de 23 de marzo, por la que se modifica la Directiva 83/189/CE del Consejo, de 28 de marzo, y en el Real Decreto 1337/1999, de 31 de julio, que regula la remisión de información en materia de normas y reglamentaciones técnicas y reglamentos relativos a los servicios de la sociedad de la información.

En su virtud, a propuesta de la Consejera de Gobernación, de conformidad con el artículo 39.2 de la Ley 6/1983, de 21 de julio, del Gobierno y la Administración de la Comunidad Autónoma de Andalucía, de acuerdo con el Consejo Consultivo de Andalucía y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su reunión del día 22 de noviembre de 2005, dispongo:

Artículo Único. Aprobación del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, de Salones Recreativos y de Juego y del Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

Se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, de Salones Recreativos y de Juego

y del Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía que se inserta como Anexo Único del presente Decreto.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

Única. Transmisión y emisión de informes por medios electrónicos.

1. De conformidad con lo dispuesto en el Decreto 183/2003, de 24 de junio, por el que se regula la información y atención al ciudadano y la tramitación de procedimientos administrativos por medios electrónicos (Internet), la transmisión y recepción de información, así como la emisión entre los órganos de la Administración de la Junta de Andalucía de los informes previstos en los procedimientos recogidos en el Anexo Único que se aprueba, se podrá efectuar a través de redes informáticas internas por medios y soportes electrónicos teniendo plena validez siempre que se cumplan los requisitos previstos en el artículo 12.1 del indicado Decreto.

2. Cuando en los procedimientos de autorizaciones recogidos en el Anexo Único que se aprueba se exija la acreditación o justificación de encontrarse al corriente en el pago de las tasas fiscales sobre el juego, dicha acreditación se efectuará mediante certificación administrativa expedida por el órgano competente de la Consejería de Economía y Hacienda de la Junta de Andalucía o mediante la transmisión de la información, previa autorización de la persona interesada que deberá acompañar con la solicitud de la autorización que interese.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera. Renovación automática de las autorizaciones de explotación.

1. A los efectos de la renovación automática de las autorizaciones de explotación prevista en el artículo 54 del Reglamento que se inserta en el Anexo Único que se aprueba, las empresas operadoras autorizarán la transmisión telemática de los datos fiscales correspondientes a su situación fiscal, mediante la presentación del modelo disponible en la Oficina Virtual Tributaria de la web de la Consejería de Economía y Hacienda, debiendo efectuarse dicha autorización con anterioridad a 31 de enero de 2006.

2. En ningún caso serán renovables las autorizaciones de explotación que, a la entrada en vigor del presente Decreto, se encuentren en situación de suspensión temporal y amparen a máquinas recreativas o de azar cuyos modelos no hayan sido adaptados para admitir monedas de curso legal.

Segunda. Adaptación de las autorizaciones de instalación de las máquinas recreativas de tipo «A».

1. Las Delegaciones del Gobierno de la Junta de Andalucía procederán de oficio a la adaptación de las autorizaciones de instalación otorgadas a las máquinas de tipo «A» con anterioridad a la entrada en vigor del presente Decreto, a lo dispuesto en la Sección Tercera, Capítulo VI, del Título III del Anexo Único que a continuación se inserta.

2. La adaptación de oficio de las referidas autorizaciones se realizará dentro del año siguiente a la entrada en vigor del presente Decreto, previa la tramitación del correspondiente procedimiento en el que se garantizará la audiencia de las empresas titulares de las autorizaciones.

Tercera. Adaptación de las máquinas expendedoras.

1. Las máquinas expendedoras que con arreglo a lo dispuesto en el artículo 18 del Reglamento que se inserta en el Anexo Único que se aprueba, reúnan las características técnicas de las máquinas de tipo «A.2» o recreativas con premio en especie, dispondrán de dos años, a contar desde la entrada en vigor de la presente Norma para proceder a su homologación y autorización de conformidad con el régimen establecido en el referido texto reglamentario.

2. No obstante, en tanto se procede a la referida adaptación, a dichas máquinas expendedoras les será de aplicación, en lo referente al precio de la partida, tipo de premio y limitación del número de máquinas a instalar, las condiciones establecidas en los artículos 19 y 85 del indicado Reglamento.

3. Transcurrido el plazo de dos años sin que se hubiese procedido a la homologación del modelo y la ulterior autorización como máquinas recreativas de tipo «A.2», las máquinas correspondientes a modelos no homologados, o no autorizados, se reputarán a todos los efectos como material clandestino de conformidad con lo establecido en el artículo 6.2 de la Ley 2/1986, de 19 de abril, del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, cuando se constate su instalación y explotación efectiva en establecimientos públicos.

Cuarta. Obtención del Documento Identificativo de Titularidad, Aforo y Horario de Establecimientos Públicos.

1. Las personas titulares de los establecimientos públicos que a la entrada en vigor de la presente

Norma tengan autorizada la instalación de máquinas de juego y no hayan obtenido de la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía correspondiente el Documento Identificativo de Titularidad, Aforo y Horario de Establecimientos Públicos, previsto en la Orden de la Consejería de Gobernación, de 25 de marzo de 2002, por la que se regulan los horarios de apertura y cierre de los establecimientos públicos en la Comunidad Autónoma de Andalucía, dispondrán de seis meses desde la entrada en vigor del presente Decreto para obtener la expedición del mismo en la forma, requisitos y condiciones previstas en la mencionada Orden.

2. Para los establecimientos que transcurrido dicho plazo no dispongan del referido Documento de Titularidad, Aforo y Horario de Establecimientos Públicos o carezcan de la licencia municipal de apertura no podrán otorgarse nuevas autorizaciones de instalación de máquinas de juego. No obstante lo anterior, podrán seguir explotándose en los mismos las máquinas que tuvieren autorizada su instalación con anterioridad a la entrada en vigor del presente Decreto, siempre que se mantengan en ellos las mismas autorizaciones de explotación otorgadas en su día. Sin perjuicio de lo anterior, conforme a las previsiones establecidas en el Reglamento que se inserta a continuación como Anexo Único, se podrá autorizar para dichas máquinas el canje de las mismas por otra nueva o, en su caso, la transmisión de éstas a otra empresa de juego inscrita en el Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

Quinta. Adaptación e inscripción de las empresas de juego.

1. Las empresas de juego que a la entrada en vigor del presente Decreto se encuentren autorizadas e inscritas en el registro de empresas de juego de la Comunidad Autónoma de andalucía, deberán adaptarse, dentro de los seis meses siguientes al día de su entrada en vigor, a lo dispuesto en el reglamento que se inserta en el Anexo Único que se aprueba.

2. Se procederá de oficio a la cancelación de la inscripción como empresa de juego, extinguiéndose en consecuencia todas las autorizaciones de las que fuesen titulares, si no se efectuase la adaptación de la empresa en el plazo señalado en el apartado anterior o no se hubiese procedido a la constitución y depósito de las fianzas en los importes previstos en el Reglamento que se inserta en el Anexo Único que se aprueba o en su caso a actualizar o completar la diferencia en la cuantía con la que ya tuvieren constituida.

Sexta. Vigencia de las autorizaciones de funcionamiento de salones recreativos y salones de juego.

Las autorizaciones de funcionamiento de salones recreativos y de juego otorgadas con anterioridad a la entrada en vigor del presente Decreto tendrán carácter indefinido conforme a lo dispuesto en el artículo 96.6 del Reglamento.

Séptima. Distancias para salones recreativos y salones de juego autorizados.

No será de aplicación lo dispuesto en el artículo 89 del Reglamento que se inserta en el Anexo Único que se aprueba, a aquellos salones recreativos o salones de juego cuya instalación se encuentre autorizada con anterioridad a la fecha de entrada en vigor de la presente Norma.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única. Derogación normativa.

Quedan derogadas cuantas disposiciones, de igual o inferior rango al presente Decreto, se opongan o contradigan lo previsto en el mismo, y, específicamente:

–El Decreto 491/1996, de 19 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

–El Decreto 180/1987, de 29 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Salones Recreativos y Salones de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

–El Anexo del Decreto 229/1988, de 31 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego.

–El artículo 69 del Reglamento de Parques Acuáticos al Aire Libre de la Comunidad Autónoma de Andalucía, aprobado por Decreto 244/1988, de 28 de junio.

–La Orden de la Consejería de Gobernación y Justicia de 3 de julio de 1997, por la que se establecen características técnicas de determinadas máquinas expendedoras.

–La Orden de la Consejería de Gobernación y Justicia de 26 de febrero de 1998, por la que se regula el Registro de Modelos de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

DISPOSICIONES FINALES

Primera. Normas de desarrollo.

1. Se autoriza a la Consejera de Gobernación para dictar cuantas disposiciones sean necesarias para el desarrollo y ejecución de lo previsto en el presente Decreto y para que, mediante Orden, establezca la actualización del precio de las partidas de las máquinas, el porcentaje de devolución en premios y la incorporación de los procedimientos recogidos en el Anexo Único que se aprueba mediante tramitación telemática en los términos previstos en el Decreto 183/2003, de 24 de junio, por el que se regula la información y atención al ciudadano de procedimientos administrativos por medios electrónicos (Internet).

2. Mediante Orden de la Consejera de Gobernación se establecerá el sistema de acreditación del cumplimiento de los requisitos documentales de aquellos procedimientos incluidos en el Anexo Único que se sometan a tramitación telemática.

Segunda. Entrada en vigor.

El presente Decreto entrará en vigor a los veinte días de su publicación en el «Boletín Oficial de la Junta de Andalucía».

§ 137 DECRETO 305/2003, DE 21 OCTUBRE. MODIFICA DETERMINADOS ARTÍCULOS DEL REGLAMENTO DE CASINOS DE JUEGO DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE ANDALUCÍA, APROBADO POR DECRETO 229/1988, DE 31 MAYO, Y REGULA EL RÉGIMEN APLICABLE A LAS MODALIDADES DEL PUNTO Y BANCA

(BOJA núm. 213, de 5 noviembre [LAN 2003, 550])

La Comunidad Autónoma de Andalucía ostenta competencia exclusiva en materia de casinos, juego y apuestas de conformidad con lo establecido en el artículo 13.33 del Estatuto de Autonomía para Andalucía.

En desarrollo de la Ley 2/1986, de 19 de abril, del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, fue promulgado el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía mediante Decreto 229/1988, de 31 de mayo.

Durante los más de quince años de vigencia y aplicación de este Reglamento se ha constatado su utilidad y eficacia pero actualmente también se constata un cierto desfase. Consecuentemente se hace necesario mejorar determinados aspectos del mismo y adecuar algunas de sus previsiones a los avances tecnológicos y actualizar otras en función de la reciente evolución de esta actividad en el contexto español e internacional, así como de las demás legislaciones autonómicas más recientes.

El presente Decreto regula el régimen aplicable a las modalidades reducidas del juego denominado Punto y Banca, que vienen funcionando ya en la mayoría de las Comunidades Autónomas y modifica varios artículos del Reglamento citado, introduciendo la posibilidad de autorizar torneos o campeonatos de juegos de casino, adecuando algunos preceptos a la reciente normativa estatal de sociedades y condiciones de protección contra incendios e indicando las diversas cuantías económicas en euros. Asimismo se simplifican las categorías profesionales, más acordes con la actual concertación social, se adecua el régimen de acceso a las salas y el de horarios de apertura a la reciente normativa autonómica sobre ambos extremos, se actualiza la regulación del cambio de divisas y cajeros automáticos en los establecimientos y se introduce la posibilidad ya generalizada de utilización de barajadores automáticos, entre otros aspectos, siendo todas ellas demandas reiteradas de las asociaciones profesionales y de los sindicatos del sector.

Por cuanto antecede, a propuesta del Consejero de Gobernación, de acuerdo con el Consejo Consultivo de Andalucía, y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su reunión del día 21 de octubre de 2003, dispongo:

Artículo 1. Modificación de determinados artículos del Reglamento de Casinos de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

⇒ V. §27.

Artículo 2. Régimen de las modalidades del Punto y Banca.

1. El juego denominado Punto y Banca recogido en los artículos 1 y 2 del Anexo del Decreto 167/1987, de 1 de julio, por el que se aprueba el Primer Catálogo de Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, ampliado por el Decreto 385/1996, de 2 de agosto, y ulteriormente modificado por el Decreto 170/1999, de 31 de agosto, podrá desarrollarse en los Casinos de Juego de Andalucía, tanto en su versión ordinaria, como en las siguientes modalidades reducidas:

a) Mini Punto y Banca para un número de casilleros en mesa igual o inferior a siete.

b) Midi Punto y Banca para ocho o nueve casilleros en mesa.

2. La celebración de ambas modalidades reducidas del juego estará sometida a las siguientes reglas específicas:

– La distribución de las cartas corresponderá en exclusiva al croupier.

– Los jugadores no podrán en ningún caso tocar las cartas.

– Podrán participar jugadores que se encuentren en pie.

– La cesta para recibir las cartas usadas se sustituirá por un recipiente situado a la derecha del croupier.

– El jefe de mesa podrá tener a su cargo hasta un máximo de dos mesas contiguas.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única. Derogación normativa.

Quedan derogadas cuantas disposiciones, de igual o inferior rango, se opongan o contradigan a lo previsto en el presente Decreto.

DISPOSICIÓN FINAL

Única. Entrada en vigor.

El presente Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de la Junta de Andalucía».

b) Aragón

§ 138 DECRETO 198/2002, DE 11 DE JUNIO. APRUEBA EL REGLAMENTO DE CASINOS DE JUEGO

(BOA núm. 73, de 24 junio de 2002 [LARG 2002, 330])

El Estatuto de Autonomía de Aragón atribuye, en su artículo 35.1.36ª, a la Comunidad Autónoma de Aragón la competencia exclusiva en materia de Casinos, juegos, apuestas y combinaciones aleatorias, excepto las apuestas y loterías del Estado.

Mediante Real Decreto 1055/1994, de 20 de mayo, se transfirieron a la Comunidad Autónoma de Aragón las funciones y servicios para el ejercicio de las señaladas materias, habiendo ejercido la Administración Autonómica las competencias correspondientes a partir de entonces.

En uso de dicha competencia exclusiva las Cortes de Aragón aprobaron la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, que fue publicada en «Boletín Oficial de Aragón», número 80, de 7 de julio de 2000, entrando en vigor el día siguiente de su publicación, norma llamada a constituir el marco de referencia de un cuerpo normativo propio en materia de juegos de suerte, envite o azar, en cuya conformación se inscribe esta norma reglamentaria.

La precitada Ley del Juego, en su Disposición Final Primera, otorga al Gobierno de Aragón facultades reglamentarias para su desarrollo, habida cuenta de la finalidad concreta perseguida por aquélla, resultando evidente la necesidad de completar, mediante una disposición de carácter reglamentario, el marco jurídico regulador de los Casinos de Juego.

El Reglamento de Casinos de juego que se aprueba con este Decreto, viene a articular jurídicamente las nuevas realidades y necesidades sociales de esta actividad del juego a desarrollar en Aragón, desplazando la Orden de 9 de enero de 1979, del Ministerio de Interior, por la que se aprobó el Reglamento de Casinos de Juego, norma estatal que, hasta la fecha, ha sido aplicable directamente en esta Comunidad Autónoma.

El Decreto consta de una Disposición Adicional, tres Disposiciones Transitorias, una Disposición Derogatoria, dos Disposiciones Finales y dos Anexos. En el Anexo «I» se inserta el Reglamento de Casinos de Juego, con un total de sesenta y cuatro artículos, distribuidos en Títulos y Capítulos y en el Anexo «II» consta el modelo de documento profesional que deberá ostentar el personal que desempeñe sus servicios en los Casinos de Juego.

La disposición reglamentaria aprobada por este Decreto, de acuerdo con el mandato del legislador autonómico, recogido en el artículo 16 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, comprende todos los extremos concernientes a los Casinos de juego, desde empresas titulares que pueden ser organizadoras y gestoras de los mismos, régimen de autorizaciones, funcionamiento y personal de las salas de juego, locales e infraestructura habilitada para la práctica de esta actividad hasta el régimen sancionador, a excepción de la planificación de la instalación de los Casinos de juego, regulados por el Decreto 173/2001, de 4 de septiembre, por el que se regulan las condiciones para la autorización de instalación de casinos de juego en la Comunidad Autónoma de Aragón y sin perjuicio de lo dispuesto en el Decreto por el que se aprueba el Reglamento del Catálogo de Juegos y Apuestas, en el que se aborda una regulación completa de los juegos que pueden practicarse en Casinos de Juego, y lo previsto en el Decreto, que aprueba el Reglamento de Máquinas de Juego y Salones, en todo lo relativo a las máquinas de tipo «C» o de azar, exclusivas de los Casinos.

Mediante este Reglamento se pretende una mejora del control administrativo que debe mantenerse sobre este tipo de actividades, con clara trascendencia económica y social, incrementando, de otra parte, las garantías necesarias que deben reunir las empresas que inciden en el desarrollo de estos juegos.

Esta normativa se encuentra adaptada a la implantación del euro como moneda única, a partir del 1 de enero de 2002.

Por cuanto antecede, visto el dictamen de la Comisión Jurídica Asesora del Gobierno de Aragón, a propuesta del Vicepresidente y Consejero de Presidencia y Relaciones Institucionales, y previa deliberación del Gobierno de Aragón, en su reunión del día 11 de junio de 2002, dispongo:

Artículo único.

Se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego, que se inserta como Anexo I a este Decreto, así como el Anexo II, que incorpora el modelo de documento profesional que deberá ostentar el personal de juego que desempeñe su trabajo en un Casino de Juego.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

Única. Autorizaciones.

Sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 16.7 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón y en el artículo 15 del Reglamento que se aprueba con este Decreto, excepcionalmente y por razones debidamente justificadas el órgano administrativo competente para la concesión de las autorizaciones previstas en el Reglamento que se aprueba mediante este Decreto podrá conceder prórroga por una sola vez, y en el plazo que éste acuerde, de las autorizaciones otorgadas a las empresas titulares de casinos de juego, si las circunstancias lo aconsejen y no ocasiona perjuicio a intereses de terceros.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera. Adaptación.

Las empresas titulares de Casinos de Juego en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Aragón dispondrán de un plazo de seis meses para adaptar el funcionamiento de los casinos de que sean titulares a las exigencias del Reglamento aprobado por este Decreto.

Segunda. Expedientes y autorizaciones en tramitación.

Los expedientes de modificación y las autorizaciones que se encuentren en tramitación, en el Departamento competente en materia de juego, en la fecha de entrada en vigor del Reglamento aprobado por este Decreto, deberán atenerse al mismo, en todo lo relativo a los requisitos, condiciones y trámites necesarios.

Tercera. Autorizaciones anteriores.

Las autorizaciones de instalación y explotación y las de apertura y funcionamiento de Casinos de Juego otorgadas con anterioridad a la entrada en vigor del Reglamento conservarán su término de vigencia sin perjuicio de las necesarias adaptaciones a realizar en los términos de la Disposición Transitoria Primera de este Decreto.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única. Derogación normativa.

Quedan derogadas las disposiciones de igual o inferior rango que se opongan a lo establecido en el este Decreto y en el Reglamento por él aprobado.

DISPOSICIONES FINALES

Primera. Facultad de desarrollo.

Se autoriza al Consejero competente en materia de juego para dictar las disposiciones necesarias para el cumplimiento y desarrollo de lo dispuesto en el Decreto.

Segunda. Entrada en vigor.

Este Decreto y el Reglamento por el que el mismo se aprueba entrarán en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de Aragón».

ANEXO I

Reglamento de casinos de juego

TÍTULO I

DE LAS DISPOSICIONES GENERALES

CAPÍTULO I

Del ámbito de aplicación, objeto y régimen jurídico

Artículo 1. Ámbito de aplicación y objeto.

Es objeto de este Reglamento la regulación, en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Aragón, del régimen y actividad propios de los Casinos de Juego de acuerdo con lo previsto en la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.

Artículo 2. Régimen jurídico.

1. La autorización y organización de los Casinos de Juego se atendrán a las normas contenidas en este Reglamento y en la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, y a cuantas disposiciones la desarrollen y complementen.

2. Tendrán la consideración de Casinos de Juego, los locales o establecimientos que reuniendo los requisitos exigidos en este Reglamento, hayan sido autorizados, por el Consejero competente en materia de juego, para la práctica de todos o algunos de los juegos previstos en el artículo siguiente.

3. No podrán organizarse, explotarse y practicar juegos que, con el mismo o distinto nombre, constituyan modalidades de los juegos propios de Casinos y se realicen fuera de dichos establecimientos o al margen de las autorizaciones, requisitos y condiciones establecidas en la Ley del Juego y en este Reglamento. Asimismo ningún establecimiento que no esté autorizado como Casino de Juego podrá ostentar esta denominación.

CAPÍTULO II

De los juegos

Artículo 3. Juegos de Casinos

1. Se consideran juegos exclusivos de Casinos y, por tanto, sólo podrán practicarse en los locales o establecimientos autorizados como Casinos de Juego, los siguientes:

a) Ruleta francesa.

b) Ruleta americana.

c) Bola o «Boule».

d) Treinta y cuarenta.

e) Veintiuno o «Black Jack».

f) «Punto y banca».

g) Ferrocarril, «Bacará» o «Chemín de Fer».

h) Bacará a dos paños.

i) Dados o «Craps».

j) Póquer.

k) Ruleta de la fortuna.

2. De acuerdo con el artículo 16.1 letra b) y artículo 21.2 letra c) de la Ley 2/2000, de 28 de junio del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, sólo en los Casinos de Juego podrán instalarse máquinas de tipo «C» o de azar.

3. Los juegos se desarrollarán conforme a los requisitos, elementos, reglas y prohibiciones establecidas, para cada uno de ellos, en el Catálogo de Juegos y Apuestas.

CAPÍTULO III

De las empresas titulares

Artículo 4. Servicios de los Casinos de Juego.

1. Los Casinos de Juego deberán ofrecer y prestar al público, al menos, los siguientes servicios complementarios:

a) Servicio de bar.

b) Servicio de restaurante.

c) Sala de descanso o de estar.

2. La prestación de cualquier otro servicio complementario será facultativa. Sin embargo, estas actividades empresariales devendrán en obligatorias si su inclusión en la solicitud hubiere servido para obtener la autorización de explotación en detrimento de otras solicitudes.

3. El régimen de funcionamiento de los servicios de carácter facultativo será establecido libremente por la empresa titular.

4. Los servicios complementarios que se presten en el Casino de Juego podrán pertenecer o ser explotados por personas físicas o jurídicas distintas de la titular del Casino, pero deberán de localizarse en el mismo inmueble o conjunto arquitectónico.

Artículo 5. Requisitos de las empresas titulares.

Las empresas titulares que pretendan obtener autorización de instalación y explotación de un Casino de Juego, deberán reunir los siguientes requisitos:

a) Constituirse necesariamente bajo la forma jurídica de Sociedad Anónima, conforme a la legislación española.

b) Tener como objeto social, único y exclusivo, la explotación de Casinos de juego y complementariamente, el desarrollo de actividades de promoción turística y hostelería.

c) Contar con un capital social mínimo de 1.202.024,21 euros, totalmente suscrito y desembolsado, tanto al tiempo de su constitución como en las futuras ampliaciones y su cuantía real, entendiendo por tal su neto patrimonial, no podrá ser inferior a dicha cifra durante la existencia de la Sociedad.

d) Las acciones representativas del capital habrán de ser nominativas, de una cuantía mínima de 60,10 euros.

e) La sociedad habrá de tener una administración colegiada. Los administradores habrán de ser personas físicas.

f) Salvo autorización expresa del Gobierno de Aragón, ninguna persona física o jurídica podrá participar en el capital, ni ostentar cargos directivos o formar parte del órgano de administración de más de una sociedad explotadora de Casinos de Juego en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Aragón.

g) La sociedad deberá inscribirse en el Registro General del Juego.

h) La sociedad tendrá que constituir la fianza que se establece en el artículo 52 de este Reglamento.

CAPÍTULO IV

De las autorizaciones de instalación y explotación

Artículo 6. Otorgamiento de las autorizaciones.

1. El otorgamiento de autorizaciones para la instalación y explotación de un local o establecimiento de Casino de Juego se efectuará previa convocatoria de concurso público, que se realizará mediante Orden del Departamento competente en materia de juego, y recogerá las bases que lo regirán y los criterios objetivos que permitan su adjudicación.

2. Para la valoración de las solicitudes se tendrán en cuenta los criterios señalados en el Decreto 173/2001, de 4 de septiembre, del Gobierno de Aragón, por el que se regulan las condiciones para la autorización de instalación de casinos de juego en la Comunidad Autónoma de Aragón.

3. Se podrá declarar desierto el concurso si las ofertas presentadas no reúnen los requisitos exigidos en la convocatoria.

4. Para participar en el procedimiento de adjudicación será necesario acreditar la constitución previa, mediante aval bancario, a disposición del Consejero competente en materia de juego, de una garantía provisional equivalente al 2% del capital social.

Artículo 7. Solicitud de autorización.

Las Sociedades Anónimas interesadas en la obtención de una autorización para la instalación y explotación de un Casino de Juego, podrán tomar parte en el concurso convocado al efecto, presentando la correspondiente solicitud, ante la Dirección General competente en materia de juego, que deberá contener:

a) Nombre y apellidos, edad, nacionalidad, profesión, domicilio y Número de Identificación Fiscal del solicitante o documento equivalente, caso de ser extranjero, así como la calidad con la que actúa en nombre de la Sociedad interesada.

b) Denominación, duración y domicilio de la Sociedad Anónima representada.

c) Nombre comercial del Casino de Juego y ubicación del edificio o salas donde pretende instalarse, con especificación de sus dimensiones y características generales.

d) Nombre y apellidos, edad, profesión, domicilio y Número de Identificación Fiscal o documento equivalente, en caso de nacionalidad extranjera, de los socios, especificando su respectiva cuota de participación y de los administradores de la Sociedad, así como, en su caso de los directores generales o apoderados generales con facultades de administración.

e) Fecha límite en que se pretende la apertura del Casino de Juego.

f) Juegos, incluidos en el artículo 3 de este Reglamento, cuya práctica se pretende que sean autorizados en el Casino de Juego.

g) Períodos anuales de funcionamiento del Casino de Juego o propósito de funcionamiento permanente.

Artículo 8. Documentación adjunta a la solicitud.

Las solicitudes deberán ir acompañadas de los siguientes documentos, en cuadruplicado ejemplar:

a) Copia compulsada o testimonio notarial de la escritura de constitución de la Sociedad y de sus Estatutos, con constancia fehaciente de su inscripción en el Registro Mercantil.

b) Copia compulsada o testimonio notarial del poder del solicitante, sea o no representante legal de la Sociedad.

c) Certificados negativos de antecedentes penales de los administradores de la Sociedad, directores, gerentes y apoderados con facultades de administración. Si alguna de las personas expresadas fuere extranjero, no residente en España, además deberá acompañar documento equivalente expedido por la autoridad competente de su país de residencia, y traducido por el Servicio de Interpretación de Lenguas del Ministerio de Asuntos Exteriores.

d) Certificado del Registro de la Propiedad de los solares y, en su caso, del edificio en que se instalará el Casino de Juego, o documentos que acrediten la disponibilidad sobre dichos solares o inmuebles.

e) Estimación de la plantilla aproximada de personas que habrá de prestar servicios en el Casino de Juego, con indicación de las categorías o puestos de trabajo respectivos.

f) Memoria en la que se describa la organización y funcionamiento del Casino de Juego, con sujeción a las disposiciones del Reglamento, así como los servicios complementarios que se pretendan prestar al público y los tipos genéricos de actos artísticos, culturales, espectáculos y demás que se propone organizar. Dicha memoria habrá de contener una descripción detallada de los sistemas previstos de admisión y control de los jugadores, selección, formación, gestión y control del personal, criterios de calidad y revisiones periódicas del material de juego, contabilidad y caja, indicando, en todo caso, el origen y garantía de la tecnología a emplear en la organización y funcionamiento del Casino.

g) Planos y proyecto básico del Casino de Juego, con especificaciones de todas sus características técnicas y, en especial, en cuanto a abastecimiento de aguas potables, tratamientos y evacuación de aguas residuales, tratamiento y eliminación de basuras, instalación eléctrica, accesos y aparcamientos y demás servicios exigidos por el ordenamiento urbanístico. El proyecto deberá referirse, en su caso, a las obras complementarias o de adaptación que sean necesarias.

h) Estudio económico-financiero, que comprenderá, como mínimo, un estudio de la inversión, con desglose y detalle de las aportaciones que constituyen el capital social, descripción de las fuentes de financiación, previsiones de explotación y previsiones de rentabilidad.

i) Relación de las medidas de seguridad a instalar en el Casino, entre las que habrán de contarse, necesariamente, instalación contra incendios, unidad de producción autónoma de energía eléctrica de entrada automática en servicio, servicio de vigilantes jurados de seguridad y cajas fuertes.

j) Informe municipal que acredite que el inmueble propuesto puede destinarse a uso como Casino de Juego de acuerdo con las normas urbanísticas vigentes.

k) También podrán acompañar a las solicitudes cuantos otros documentos se estimen pertinentes, en especial en orden al afianzamiento de las garantías personales y financieras de los miembros de la Sociedad y de esta misma.

Artículo 9. Tramitación.

1. Presentadas las solicitudes y documentación anexa, así como la información complementaria que pueda ser requerida, y previo informe del Ayuntamiento de la población afectada por la instalación del Casino de Juego, la Dirección General competente en materia de juego, previo informe de la Comisión de Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, elaborará y elevará propuesta motivada de resolución al Consejero competente por razón de la materia.

2. Los informes solicitados a los Ayuntamientos afectados por la instalación de Casinos de Juego deberán ser emitidos en el plazo de treinta días, desde su petición por la Dirección General competente en materia de juego, reputándose favorables si transcurrido dicho plazo no se hubiere recibido contestación de aquéllos.

Artículo 10. Resolución de las solicitudes.

1. El Consejero competente en materia de juego podrá:

a) Declarar desierto el concurso, cuando no se hubiera formalizado solicitud alguna.

b) Denegar todas las solicitudes presentadas, cuando a juicio de la Administración, las propuestas presentadas no cumplen los requisitos, no ofrecen las garantías exigidas o no son ventajosas para los intereses públicos.

c) Conceder la autorización de instalación y explotación de un Casino de Juego a una de las entidades solicitantes.

2. La resolución que autorice la instalación del Casino de Juego se efectuará por Orden del Consejero competente en materia de juego, que será publicada en el «Boletín Oficial de Aragón» y en ella se expresará, al menos, lo siguiente:

a) Denominación, duración, domicilio y capital social de la Sociedad titular.

b) Nombre comercial y localización del Casino de Juego.

c) Relación de los socios, con especificación de sus participaciones respectivas en el capital, y de los miembros del Consejo de Administración, consejero delegado, directores generales o apoderados, si los hubiere.

d) Aprobación o modificaciones del proyecto arquitectónico propuesto, de los servicios o actividades complementarias y de las medidas de seguridad.

e) Período anual de funcionamiento del Casino.

f) Juegos autorizados.

g) Fecha límite para la finalización de obras y la instalación de servicios del Casino.

h) Fecha límite para proceder a la apertura, haciendo constar la obligación de solicitar y obtener previamente la licencia municipal de apertura y la autorización de apertura y funcionamiento.

i) Obligación de constituir una fianza definitiva equivalente al 4% del capital social, que habrá de ser constituida a favor del Consejero competente en materia de juego.

3. El otorgamiento de la autorización podrá condicionarse a la modificación de cualquiera de los extremos contenidos en el expediente. En el plazo de diez hábiles desde la notificación, los interesados deberán adecuar su solicitud a las exigencias planteadas en la concesión de la autorización, quedando caducada la autorización, en otro caso.

CAPÍTULO V

De las autorizaciones de apertura y funcionamiento

Artículo 11. Solicitud de apertura y funcionamiento.

1. Dentro del plazo señalado en la autorización de instalación y como mínimo treinta días antes de la fecha prevista para la apertura del Casino, la Sociedad titular solicitará al Consejero competente en materia de juego la autorización de apertura y funcionamiento.

2. Si la apertura no pudiera efectuarse dentro del plazo concedido por la autorización de instalación, la Sociedad titular deberá solicitar ante el Departamento competente en materia de juego la

oportuna prórroga, justificando debida y detalladamente las causas que impiden el cumplimiento del plazo. El Consejero competente en materia de juego, previos los informes pertinentes, resolverá atendidas las circunstancias del caso, otorgando o denegando la prórroga. En este segundo caso, así como cuando expirase el plazo sin solicitar prórroga, se declarará caducada la autorización de instalación, procediéndose a notificar y publicar las Resoluciones acordadas.

Artículo 12. Documentación complementaria.

La solicitud de autorización de apertura y funcionamiento deberá ir acompañada de los siguientes documentos:

a) Copia compulsada de la licencia municipal de obras y de actividad.

b) Certificación de obra acabada y de que las obras e instalaciones realizadas se corresponden con el proyecto básico por el que se concedió la autorización de instalación.

c) Relación del personal que haya de prestar servicios en el Casino, acompañada de fotocopia compulsada de los respectivos contratos de trabajo y de sus acreditaciones personales, con especificación de los puestos de trabajo.

d) Certificación acreditativa de haber constituido la fianza a que se refiere el artículo 52 de este Reglamento.

e) Copia compulsada del alta en el Impuesto de Actividades Económicas y de los tributos que procedan.

f) Relación detallada de los juegos a practicar con indicación del número de mesas correspondientes a cada uno de ellos.

g) Propuesta de horario máximo de funcionamiento de salas de juego.

Artículo 13. Tramitación y resolución de la solicitud de apertura y funcionamiento.

1. Recibida la solicitud y documentación a que se refiere el artículo anterior, la Dirección General competente en materia de juego ordenará practicar la inspección oportuna para comprobar el cumplimiento de los requisitos de instalación y demás obligaciones legales. La inspección habrá de ser practicada en presencia de los representantes legales de la Sociedad titular, así como de los técnicos que aquélla designe y de la misma se levantará el acta o informe correspondiente.

2. Si el examen de los documentos presentados y el resultado de la inspección fuesen satisfactorios, el Consejero competente en materia de juego otorgará la autorización de apertura y funcionamiento.

Si por el contrario, se comprobara la existencia de deficiencias, se concederá un plazo de diez días para su subsanación, transcurrido el cual, volverá a practicarse la oportuna inspección y si se mantuviesen, el Consejero competente en materia de juego dictará Resolución denegatoria, que conllevará la declaración de caducidad de la autorización de instalación y explotación que se poseía.

Artículo 14. Contenido de la Resolución.

En la resolución de autorización de apertura y funcionamiento de un Casino de juego habrá de constar:

a) Las especificaciones a los que se refieren los apartados a), b), c) y e) del artículo 10.2.

b) Las fechas de apertura y cierre de las temporadas de funcionamiento del Casino, en su caso.

c) El horario máximo de funcionamiento de las salas de juego.

d) La relación de los juegos autorizados y el número de mesas o elementos para ello.

e) Los límites mínimos y máximos de las apuestas. A instancia del solicitante, la resolución podrá autorizar, para cada uno de los juegos o para mesas determinadas, una banda de fluctuaciones de límites mínimos de apuestas.

f) Los plazos para la apertura de la totalidad de los servicios del Casino, si no entraran todos simultáneamente en servicio.

g) Los nombres y apellidos del director de juegos, de los subdirectores y de los miembros del Comité de dirección, en su caso.

h) El plazo de duración de la autorización.

Artículo 15. Vigencia y renovación.

1. La autorización de apertura y funcionamiento se concederá por un período de diez años, y será renovable por períodos sucesivos de cinco años.

2. Seis meses antes, como mínimo, de la fecha de expiración de cada plazo de vigencia de la

autorización, la Sociedad titular habrá de instar al Consejero competente en materia de juego, la renovación de la autorización, quien resolverá y notificará en el plazo de los seis meses. En caso de silencio se entenderá concedida la renovación. El plazo de las autorizaciones se contará desde el día siguiente a aquel que expirase la vigencia de la precedente.

3. No obstante lo dispuesto en el apartado 1, la inspección adscrita a la Dirección General competente en materia de juego procederá, cada dos años, como mínimo, a la revisión completa de las instalaciones del Casino, al objeto de comprobar el grado de mantenimiento y cumplimiento de las condiciones previstas en las autorizaciones otorgadas.

Artículo 16. Revocación o caducidad de las autorizaciones.

1. Podrá cancelarse la autorización de apertura y funcionamiento de un Casino de Juego y, por tanto, producirse la cancelación de la autorización de instalación en los siguientes casos:

a) Por renuncia de la Sociedad titular manifestada fehacientemente por escrito, al Consejero competente en materia de juego.

b) Por disolución de la Sociedad titular.

c) Como consecuencia de expediente sancionador en materia de juego.

d) Por Resolución motivada adoptada por el procedimiento correspondiente que se ajustará, en todo caso, a lo previsto en la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, e incoado por algunas de las siguientes causas:

– El incumplimiento de la obligación que sobre la constitución de fianza y mantenimiento de su vigencia e importe, establece el Reglamento.

– Por impago de los tributos específicos sobre el juego u ocultación total o parcial de las bases de los mismos.

– Pérdida de todas o alguna de las condiciones que determinaron su otorgamiento.

2. La autorización de apertura y funcionamiento se extinguirá y, por tanto, la autorización de instalación por el transcurso del plazo de validez sin haber solicitado su renovación o prórroga.

Artículo 17. Modificaciones de las autorizaciones.

1. Requerirán autorización del Consejero competente en materia de juego, previo informe de la Comisión de Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, las modificaciones de las autorizaciones de instalación y explotación y de las de apertura y funcionamiento que impliquen cambio de ubicación de las instalaciones del Casino, dentro del ámbito de la Comunidad Autónoma de Aragón.

2. Requerirán autorización del Consejero competente en materia de juego las modificaciones de las autorizaciones de instalación y de las de apertura y funcionamiento que impliquen:

a) Juegos a practicar en el Casino.

b) Mínimos y máximos de las apuestas.

c) Horario máximo de apertura y cierre.

d) Período anual de funcionamiento.

e) Modificaciones de los órganos de administración y cargos directivos.

f) Los cambio de titularidad tanto en los activos del inmovilizado como de la explotación del Casino, así como la incorporación de nuevos socios, por ampliación de capital, fusión o transformación y por la transmisión de un montante de acciones de la entidad mercantil explotadora, o cualquier otra operación, que aislada o acumulativamente supongan una alteración de los accionistas, superior al 5% del capital social.

g) Modificación en sus medidas de seguridad.

h) Modificaciones sustanciales en el edificio o locales del Casino.

3. Las restantes modificaciones no previstas expresamente entre las relacionadas anteriormente, requerirán en todo caso, la comunicación a la Dirección General competente en materia de juego.

TÍTULO II

DE LAS SALAS DE JUEGO Y DE SU FUNCIONAMIENTO

CAPÍTULO I

De la sala de juego

Artículo 18. Salas de juego.

1. En los Casinos de Juego existirá una sala de juego principal y podrán autorizarse salas privadas.

2. Las salas de juego deberán de encontrarse en el mismo edificio del Casino, salvo que la Dirección General competente en materia de juego autorice excepcionalmente otra ubicación. La disposición de los locales debe ser tal que las salas estén aisladas unas de otras y no sea normalmente visible su interior desde la vía pública o desde los locales de libre acceso al público.

3. En el interior de las salas de juego no se admitirán otros servicios complementarios que los de cafetería, bar o restaurante, los cuales deberán de estar separados de las mesas, aunque no necesariamente mediante tabiques o cerramientos de obra.

4. El pavimento y paredes de las salas deberán estar revestidos de material no combustible que favorezca la insonorización. Con independencia de la general del local, cada mesa dispondrá de iluminación propia, que elimine las sombras sin producir brillos que puedan deslumbrar a los jugadores o empleados. Todas las salas de juego dispondrán de instalaciones de aire acondicionado.

5. Las salas de juego deberán estar dotadas de salidas de emergencia suficientes para el aforo previsible del local y dotadas de las medidas de seguridad necesarias para evitar accesos incontrolados desde el exterior. A estos efectos se estará a lo que disponga la normativa sobre espectáculos públicos.

Artículo 19. Admisión.

1. La entrada a las salas de juego de los Casinos está prohibida a:

a) Los menores de dieciocho años aunque se encuentren emancipados.

b) Los que por decisión judicial hayan sido declarados incapaces, pródigos o culpables de quiebra fraudulenta, en tanto no sean rehabilitados.

c) Las personas que den muestras de encontrarse en estado de embriaguez o de sufrir enfermedad mental y los que puedan perturbar el orden, la tranquilidad y el desarrollo de los juegos.

d) Las personas que pretendan entrar portando armas u objetos que puedan utilizarse como tales.

e) Las personas que se encuentren incluidas en el Registro de Prohibidos.

2. El control del respeto de las prohibiciones a que se refiere el este artículo será ejercido por los servicios de admisión del Casino. Si el director de juegos advirtiera la presencia en la sala de alguna persona comprendida en las prohibiciones referidas, deberá invitarle a que la abandone de inmediato.

3. Con independencia de las condiciones y prohibiciones a que se refieren los apartados anteriores, el director de juegos deberá invitar a abandonar el Casino a las personas que, aun no constando antecedentes de las mismas, produzcan perturbaciones en el orden de las salas de juego o cometan irregularidades en la práctica de los juegos, cualquiera que sea la naturaleza de unas y otras. Estas expulsiones serán comunicadas de inmediato a la Dirección General competente en materia de juego.

Artículo 20. Otras condiciones de admisión.

1. Los Casinos podrán exigir a quien desee acceder a la sala principal determinadas condiciones en cuanto a su vestimenta o etiqueta, tanto con carácter permanente, como restringidas a determinadas épocas, jornadas u horas de funcionamiento de las salas de juego.

2. Para imponer otras condiciones o prohibiciones de admisión a las salas de juego diferentes de las mencionadas en el artículo anterior y en el apartado anterior, los Casinos habrán de solicitar autorización de la Dirección General competente en materia de juego, la cual las denegará si fuesen arbitrarias, injustificadamente discriminatorias o lesivas a los derechos fundamentales de la persona.

3. Las condiciones especiales para admisión en los Casinos de Juego de acceso restringido serán fijadas en la autorización de apertura y funcionamiento, sin perjuicio de las adicionales que puedan establecerse posteriormente, previa autorización de la Dirección General competente en materia de juego. Unas y otras deberán respetar los límites a que se refiere el apartado anterior.

4. Todas las condiciones y prohibiciones especiales a que se refiere este artículo deberán hallarse

impresas y expuestas en lugar visible del local en que se efectúe el trámite de admisión de los visitantes.

Artículo 21. Registro de Prohibidos.

1. La Dirección General competente en materia de juego elaborará un Registro de Prohibidos sin acceso a Casinos de Juego, en el que se determinará el ámbito territorial, plazo de prohibición y causas de la misma.

2. El Registro de Prohibidos incluirá:

a) Las personas que voluntariamente lo soliciten por sí mismos.

b) Las personas que presenten adicción patológica al juego, a solicitud de los familiares que dependan económicamente de aquélla.

c) Aquellas personas respecto de las que las empresas titulares de un Casino de Juego, por razones fundadas, soliciten su inclusión, en cuyo caso la prohibición sólo obligará al Casino que la solicitó, salvo que las circunstancias aconsejen extender dicha prohibición.

d) Los que, previa tramitación del expediente instruido al efecto, sean incluidos en la relación de personas con acceso prohibido al Casino de Juego.

e) Las que, como consecuencia de expediente sancionador, queden expresamente sancionadas con prohibición de entrada por un tiempo determinado.

3. La inclusión en el Registro de Prohibidos se efectuará por la Dirección General competente en materia de juego previa la tramitación del oportuno expediente administrativo.

4. El Registro de Prohibidos tendrá carácter reservado y no podrá darse a la publicidad en manera alguna, siendo su contenido conocido exclusivamente por la Administración y los Casinos de Juego.

5. El Registro de Prohibidos deberá reunir los requisitos y previsiones contenidas en la legislación reguladora de la protección de datos de carácter personal.

Artículo 22. Servicio de admisión.

1. Para tener acceso a la sala de juego principal y sala o salas privadas, los visitantes deberán obtener una tarjeta de entrada en el servicio de admisión del Casino, que deberá encontrarse en la entrada de las mismas.

2. No será preceptiva la tarjeta de entrada para acceder a la antesala de la sala de juego principal, si bien los interesados deberán presentar al servicio de admisión la identificación que el director de juegos del Casino estime suficiente.

3. Las tarjetas de entrada tienen siempre carácter nominativo. Las personas en cuyo favor se expidan están obligadas a presentarla en todo momento a requerimiento de los empleados del Casino o de los funcionarios encargados del control del mismo. Si no lo hicieren o no pudieran hacerlo, serán invitados a abandonar la sala de juego.

4. Las tarjetas de entrada estarán numeradas correlativamente y contendrán, al menos, los datos siguientes: nombre y apellidos, número del Número de Identificación Fiscal o del documento de identificación personal que el director de juegos considere pertinente, número de la ficha personal del cliente, a que se refiere el artículo siguiente, fecha de emisión, plazo de validez, firma del director de juegos o sello del Casino.

5. Las tarjetas de entrada se expedirán a un precio unitario, que se fijará por la Dirección General competente en materia de juego a propuesta del Casino y tendrán validez para un solo día. El precio unitario podrá establecerse en función del día de la semana de que se trate, o de su carácter festivo, víspera de festivo o laborable, o de otras circunstancias.

6. No obstante lo dispuesto en el apartado anterior, el Casino, previa autorización de la Dirección General competente en materia de juego, podrá establecer tarjetas especiales de precio inferior al unitario en los casos siguientes:

a) Tarjetas para personas que asistan a convenciones o congresos celebrados en la provincia donde se encuentre el Casino de Juego.

b) Tarjetas para personas integrantes de viajes colectivos.

c) Tarjetas para grupos de personas que utilicen los servicios complementarios del Casino.

d) Tarjetas de validez superior a un día, que podrán expedirse por una semana, por un mes o por toda la temporada anual, y cuyo precio fijará la Dirección General competente en materia de juego, a propuesta del Casino.

e) Tarjeta VIP o invitación de entrada para clientes especiales y personas especialmente vinculadas con el Casino.

7. La tarjeta de entrada da derecho al acceso a la sala o salas principales de juego que existan en el Casino, así como a la práctica de los juegos, en la forma establecida reglamentariamente para cada uno de ellos.

La Dirección General competente en materia de juego, a petición de la sociedad titular, podrá autorizar discrecionalmente la existencia de salas privadas, a las que sólo se tendrá acceso previa invitación del director de juegos del Casino. El acceso y disfrute de los restantes servicios complementarios del Casino podrá subordinarse a la expedición de entradas independientes, con sujeción a las normas especiales que regulen cada tipo de actividad.

8. La expedición de tarjetas podrá sustituirse transitoriamente, caso de producirse una aglomeración en el servicio de admisión del Casino, por la entrega de un volante provisional, previo depósito del documento identificador e importe de la tarjeta.

9. En el servicio de admisión del Casino deberán hallarse folletos gratuitos en los que consten normas generales de funcionamiento de las salas de juego que la dirección estime de interés y, necesariamente, las relativas al horario, cambio de moneda extranjera, apuestas máximas y mínimas en cada tipo de juego, condiciones de admisión, precios de las tarjetas y juegos que puedan practicarse en el Casino.

10. Asimismo, deberán existir folletos que contengan las reglas para la práctica de los juegos que existan en el Casino.

Artículo 23. Requisitos de las tarjetas de entrada.

1. Las tarjetas de entrada se emitirán por medio de un sistema informático que comprenderá además la llevanza de un doble fichero de visitantes y de prohibidos.

2. Las tarjetas de entrada serán numeradas correlativamente por cada una de las modalidades referidas en el artículo 22. La información contenida en las tarjetas se mantendrá en la base de datos del sistema durante cuatro años y a disposición de los funcionarios encargados del control del Casino.

3. En el servicio de admisión del Casino deberá existir, al menos, un doble fichero, que habrá de ser consultado previamente a la expedición de la tarjeta y que constará:

a) El primero, de fichero numerado y nominativo de cada persona que sea admitida al Casino. Dicho fichero será extendido en la primera visita al Casino y deberá contener los siguientes datos: nombre y apellidos, fecha de nacimiento, dirección completa del titular y número del documento identificador exhibido. También contendrá un espacio en blanco para la anotación de las fechas sucesivas en que el titular acuda al Casino.

b) El segundo, de un fichero nominativo de las personas que tuviesen prohibido el acceso al Casino.

4. El contenido de ambos ficheros tendrá carácter reservado y sólo podrá ser revelado por el Casino a los servicios de control e inspección y, previa instancia escrita, a las autoridades gubernativas o sus agentes por motivos de inspección y control, a las autoridades jurisdiccionales. Esto no obstante, los datos obrantes en el fichero a que se refiere la letra b) del apartado anterior podrán ser comunicados a otros Casinos, que habrán de guardar sobre los mismos idéntica reserva.

5. Las tarjetas de entrada también podrán ser expedidas mediante la utilización de talonarios. Las tarjetas de entrada serán separadas, a medida que sean expedidas, de un talonario cuya matriz reproducirá el número de orden de la tarjeta; este número será correlativo para cada una de las series (día, semana, mes y temporada). Las tarjetas de precio reducido, previstas en el artículo anterior, deberán expedirse en talonarios independientes.

6. Los talonarios habrán de ser sellados, timbrados o troquelados por el Departamento competente en materia de juego, que anotará su numeración.

7. La matriz del talonario se conservará por los servicios del Casino, a los efectos de la inspección de los mismos, durante cuatro años. No obstante, podrá procederse a la destrucción de las matrices cuanto éstas alcancen un volumen excesivo. Previamente a ello, el servicio de control del Casino deberá autorizarlo y levantar acta en la que se hagan constar los talonarios a destruir, con indicación de la numeración de cada uno de ellos, sus series (de día, semana y temporada) y precios respectivos. El acta se levantará por triplicado, conservando el funcionario el original, una copia el Casino y remitiéndose la tercera a la Dirección General competente en materia de juego.

8. No será exigible la expedición de tarjetas de entrada para el acceso a las salas de juego y demás dependencias del Casino a los miembros del Departamento competente en materia de juego y

a los demás funcionarios que, en cumplimiento de sus funciones, se personen en el mismo y tengan relación con las actuaciones y actividades que se desarrollen en el Casino.

CAPÍTULO II

Del funcionamiento de las salas de juego

Artículo 24. Horario de funcionamiento.

1. Dentro de los límites máximos de horario fijados por la autorización de apertura y funcionamiento, el Casino determinará libremente las horas en que efectivamente comiencen y terminen los juegos, pudiendo establecerse horarios distintos para cada uno de ellos, así como en cuanto a los días laborables, festivos y vísperas. En ningún caso las salas de juego podrán estar abiertas más de dieciséis horas sin interrupción.

2. El Casino de Juego comunicará a la Dirección General competente en materia de juego el horario u horarios establecidos. Si se propusiera variarlo, tanto para reducirlo como para ampliarlo dentro de los límites máximos de la autorización, deberá comunicarlo igualmente a la Dirección General competente en materia de juego y no podrán ponerse en práctica, hasta que ésta exprese su conformidad o transcurran cinco días hábiles desde la comunicación, sin que haya manifestado su oposición al cambio.

3. Durante el horario de funcionamiento de las salas de juego, el Casino podrá suspender transitoriamente la admisión de visitantes cuando el número de asistentes en el interior haga desaconsejable su incremento por razones de seguridad pasiva o grave inconveniente o molestia para la práctica normal de los juegos.

4. El horario de funcionamiento de la sala o salas del Casino de Juego deberá anunciarse gráficamente en el local destinado a recepción o control de visitantes. La apertura al público y la finalización de los juegos deberán producirse precisamente a las horas previstas, sin que puedan alterarse, salvo en la forma prevista en el apartado 2 del este artículo. El Casino no podrá suspender los juegos antes de la hora prevista salvo por fuerza mayor o cuando, faltando menos de dos horas para la fijada para el cierre, transcurran treinta minutos sin que se encuentre ningún visitante en la sala de juego.

Artículo 25. Cambio de moneda extranjera.

1. Los Casinos de Juego podrán efectuar cambios de moneda extranjera en sus dependencias de caja o instalar oficinas exclusivamente dedicadas a ello, con sujeción a las normas vigentes sobre cambio de divisas. En ningún caso podrá efectuarse el cambio en las mesas de juego.

2. El Consejero competente en materia de juego podrá autorizar la instalación en los Casinos, fuera de sus salas de juego, oficinas independientes de entidades bancarias españolas, cuya instalación, funcionamiento y operaciones se sujetarán a las normas o instrucciones que dicte el Ministerio de Economía.

3. Las oficinas comprendidas en los dos apartados anteriores deberán permanecer abiertas al público durante todo el horario de funcionamiento de las salas de juego.

4. El Consejero competente en materia de juego podrá autorizar la instalación de cajeros automáticos de entidades bancarias fuera de las salas de juego.

Artículo 26. Funcionamiento de las mesas de juego.

1. Los visitantes de las salas de juego no están obligados a participar en los mismos.

2. Una vez efectuado el anticipo sobre la caja de una mesa determinada, el Casino está obligado a ponerla en funcionamiento cuando se presente el primer jugador y a continuar el juego hasta la hora fijada para su terminación. Una vez iniciado el juego en cada mesa de la manera descrita, la partida no podrá ser interrumpida antes de la hora en ninguna mesa, salvo cuando los jugadores se retiren de alguna de ellas o cuando concurra el supuesto a que se refiere el apartado siguiente. El director de juegos, con la conformidad del funcionario encargado del control del Casino, si éste se hallase presente, podrá también clausurar el juego en una mesa cuando existan fundadas sospechas de que el juego se desarrolla incorrecta o fraudulentamente, de lo que se levantará el acta oportuna.

3. Cuando en las salas funcionen varias mesas de juego y la partida haya perdido animación en alguna de ellas, el director de juegos podrá suspender la partida pero dejando en servicio mesas del mismo juego en número suficiente, a su criterio, para que los jugadores presentes puedan continuar la partida. La misma regla se aplicará al comienzo de la sesión en las salas de juego cuando el número de jugadores presentes no aconseje la puesta en funcionamiento de todas las mesas al mismo tiempo, en cuyo caso la apertura de mesas podrá efectuarse de manera paulatina.

4. En el transcurso de todo el horario en el que el Casino se encuentre abierto al público, deberá

ponerse en servicio, como mínimo, una mesa de ruleta francesa, otra de ruleta americana y otra de veintiuno o «Black Jack».

5. Los juegos cesarán obligatoriamente a la hora fijada como límite. En cada mesa de juego, momentos antes de la hora límite, el jefe de la mesa anunciará en voz alta «las tres últimas bolas», en las mesas de Bola o «Boule», Ruleta francesa y Ruleta americana; «el último tirador», en las mesas de dados; «las últimas manos», en las mesas de «Punto y banca», «Póquer» y «Bacará», en cualquiera de sus modalidades; y el «último sabot», en la mesa de «Black Jack». En las mesas de «Treinta y cuarenta», la partida debe detenerse en el último corte que se efectúe dentro de los treinta últimos minutos de horario.

6. Si el Casino tuviera autorizada, al amparo de lo establecido en el artículo 14.e), la posibilidad de modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinadas, esta posibilidad se ejercerá con sujeción a los siguientes requisitos:

a) Durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el Casino podrá variar el límite de apuesta de la misma, anunciando las «tres últimas bolas» o «manos» con el límite anterior, y completando el anticipo de la mesa si procediese. La variación del límite de apuesta de una mesa determinada, se limitará a una sola vez por sesión de juego, y siempre en el sentido de aumentarlo, nunca de disminuirlo.

b) En todo caso, el Casino deberá poner en funcionamiento una mesa, al menos, con el límite mínimo de apuestas autorizadas para dicha mesa de juego, salvo que en la autorización concreta se dispusiera otra cosa.

Artículo 27. Naturaleza de las apuestas.

1. Los juegos deberán practicarse bien con fichas o placas o bien con dinero efectivo. Quedan prohibidas y carecerán de todo valor las apuestas bajo palabra, así como toda forma de asociación de dos o más jugadores con el ánimo de sobrepasar los límites máximos en cada tipo de apuesta establecidos en las distintas mesas de juego.

2. Las sumas consecutivas de las apuestas estarán representadas por billetes y moneda metálica y billetes de curso legal en España o por fichas o placas facilitadas por el Casino a su riesgo y ventura.

3. El director de juegos podrá establecer que todas las apuestas se efectúen en múltiplos del mínimo autorizado para cada mesa.

Artículo 28. Las apuestas en los juegos de contrapartida.

1. En los juegos llamados de contrapartida, como la Bola o «Boule», el «Treinta y cuarenta», la Ruleta americana, la Ruleta francesa, el «Black Jack», los dados, el «Punto y banca», el «Póquer sin descarte», las apuestas sólo pueden efectuarse mediante fichas o placas.

2. El cambio de moneda de curso legal en España por fichas o placas, para los juegos antes dichos, podrá efectuarse en las dependencias de caja que deberá haber en las salas de juego o bien en la propia mesa. Se prohíbe, en todo caso, efectuar cambios por mediación de los empleados que se encuentren entre los jugadores.

3. El cambio de moneda de curso legal en España o placas por fichas en la mesa de juego se efectuará por el «croupier», que tras colocar en un lugar visible de la mesa dispuesta al efecto el billete o billetes de banco desplegados o las placas, dirá en voz alta su valor. Acto seguido, alineará y contará ante sí de manera ostensible las fichas pasándolas al cliente o efectuando la apuesta por éste solicitada. Finalmente, y asimismo de manera ostensible, colocará la placa o ficha cambiada en la caja de la mesa y la moneda de curso legal en España, la introducirá en otra caja distinta, metálica y cerrada con llave, que normalmente forma parte de la misma mesa de juego.

4. Los billetes cambiados no podrán sacarse de su caja sino al final de la partida y con objeto de efectuar la cuenta. No obstante, si la acumulación de billetes en las cajas fuera excesiva, podrán extraerse éstas y efectuar la cuenta de los billetes en el departamento de caja o en otra dependencia destinada al efecto, pero en todo caso en presencia del funcionario encargado del control del Casino, si éste se hallara presente. La cuantía de los billetes así contados se hará constar en un acta sucinta que firmarán un funcionario del servicio de control en su caso, y el director de juegos o persona que le sustituya, cuya copia se introducirá en la caja que haya de volver a ser colocada en la mesa o en la que se hubiera colocado para sustituir a ésta.

Este procedimiento será también aplicable para la cuenta parcial de las propinas, en el caso de que la caja respectiva no admitiese más fichas.

Artículo 29. Las apuestas en los juegos de círculo.

1. En los juegos llamados de círculo, como el «Bacará», en todas su modalidades, y el «Póquer

sintético», la suma en banca debe componerse exclusivamente de fichas y placas con su valores expresados en la moneda de curso legal.

2. Las operaciones de cambio habrán de ser efectuadas en las dependencias de caja de las salas. En las mesas de juegos los jugadores sólo podrán cambiar a un empleado del Casino, distinto del «croupier», que no tendrá otra función que la indicada. Este empleado extraerá las fichas o placas cambiadas de una caja especial localizada junto a la mesa, que contendrá un monto en fichas y en la moneda de curso legal que el director de juegos del Casino determinará antes de iniciarse el horario de juegos.

3. Cuando el empleado encargado del cambio precise de un mayor número de fichas y placas para su caja, expedirá un documento indicativo de las fichas y placas que solicita de la caja central y de las placas o la moneda de curso legal a cambiar. Dicho documento, firmado por el empleado y por el jefe de partida, será remitido a la caja central mediante otro empleado especial, el cual devolverá sin demora al encargado del cambio el número exacto de fichas y placas solicitadas. El documento acreditativo del cambio deberá quedar depositado en la caja central.

El procedimiento previsto en este apartado será también de aplicación cuando sea preciso cambiar placas o fichas en las mesas de juego a que se refiere el artículo precedente.

Artículo 30. Apuestas olvidadas o perdidas.

1. Las cantidades o apuestas que se encuentren olvidadas o perdidas en el suelo, sobre las mesas de juego o abandonadas durante las partidas, y cuyo propietario se desconozca, serán llevadas de inmediato a la caja principal del Casino, anotándose en un registro especial. Su importe se hará constar en una partida especial de la contabilidad del Casino, cuyo saldo deberá coincidir, al finalizar la temporada, con la suma que arroje el registro antes aludido.

2. En el caso de cantidades abandonadas durante las partidas, el importe se determinará por el total de la apuesta inicial olvidada, sin computar en el mismo las ganancias que pudieran haberse acumulado hasta el momento en que se advierta, después de buscar a su propietario, que las cantidades o apuestas están efectivamente abandonadas.

3. Si el legítimo propietario de la cantidad o apuesta hallada apareciese y demostrase de manera indiscutible su derecho, el Casino le restituirá dicha cantidad. El importe de la restitución se anotará en la partida especial de la contabilidad y en el registro a que se refiere el apartado 1, haciendo constar en éste la fecha del reintegro, el nombre y domicilio del interesado, pruebas presentadas y una referencia a la anotación primitiva.

4. Las cantidades ingresadas por el Casino en este concepto serán entregadas al Ayuntamiento de la localidad en que aquél se halle para obras de asistencia social o beneficencia. La entrega se hará dentro de los treinta primeros días de cada año.

Artículo 31. Barajas o juegos completos de naipes.

1. Las barajas o juegos completos de naipes para uso del Casino deberán estar agrupadas en manos de seis, denominadas «medias docenas». Cada «media docena» llevará un número de orden asignado por el fabricante de naipes, que se anotará a su recepción en un Libro Especial visado por la Dirección General competente en materia de juego.

2. Los Casinos de Juego no podrán adquirir «medias docenas» de naipes más que a los fabricantes autorizados. Dichos fabricantes no podrán facilitar tales naipes más que a los Casinos legalmente autorizados. Cada Casino podrá imprimir su logotipo en el reverso de los naipes. El Registro de Fabricantes autorizados será llevado por la Dirección General competente en materia de juego, y permitirá que esté abierto permanentemente a nuevas inscripciones.

3. En cada Casino y dentro de las salas de juego, existirá un armario con la inscripción «depósito de naipes», en el que se guardarán necesariamente todas las «medias docenas» nuevas o usadas, junto con el Libro de Registro a que alude el apartado 1 de este artículo.

Este armario estará permanentemente cerrado con llave, que se hallará en poder del director de juegos del Casino. El armario sólo se abrirá para la extracción de «medias docenas» o para el depósito de las nuevas o usadas, siempre en presencia del titular de la llave y del empleado que haya de hacerse cargo de los naipes, o bien para inspección de su contenido a requerimiento de los funcionarios encargados de la inspección.

4. El Casino sólo empleará los juegos naipes que se hallen en perfecto estado. Cualquier jugador podrá pedir que se compruebe el estado de los naipes, lo que se hará de inmediato, decidiendo el director de juegos del Casino si son hábiles par su uso.

5. Los juegos de naipes desechados, marcados o deteriorados deben ser colocados en sus «medias docenas» completos y guardados en el depósito de naipes hasta su destrucción posterior, sin que por

ningún concepto, puedan ser vendidos o entregados gratuitamente a cualquier persona. La destrucción se hará en presencia de los funcionarios de control, quienes previamente comprobarán si las «medias docenas» están completas, procediéndose posteriormente a anotar su destrucción en el Libro de Registros que se menciona en el apartado 1 de este artículo.

6. Lo dispuesto en los apartados anteriores será aplicable a los juegos de dados, los cuales deberán hallarse en envases cerrados y precintados, que antes de su utilización se romperán a la vista del público o ante los funcionarios competentes. Su conservación y destrucción se efectuará en la forma prevista para los naipes.

Artículo 32. Torneos de «Black Jack», «Punto y banca» y póquer.

1. El Casino podrá realizar, previa autorización del órgano competente en materia de juego, torneos en los juegos de «Black Jack», «Punto y banca» y póquer que tengan autorizados.

2. La solicitud deberá de ir acompañada de la indicación de las normas y bases del torneo.

3. El importe de la inscripción será destinado por el Casino de Juego al pago de premios.

Artículo 33. Comprobación de los naipes.

1. Las «medias docenas» serán extraídas del depósito de naipes en el momento en que vayan a ser utilizadas. Si fueran nuevas, se desempaquetarán en la misma mesa de juego, invitando al público y jugadores a comprobar que los precintos están intactos.

2. Los naipes serán colocados sobre la mesa boca arriba para que pueda comprobarse que no ha habido cambio en el orden de colocación de los mismos por el fabricante. El «croupier» procederá a contarlos y, acto seguido, los depositará de nuevo sobre el tapete y los mezclará, estando las cartas boca abajo. Los naipes que ya hubieran sido utilizados en una partida anterior, serán mezclados en la misma forma.

3. La mezcla se hará en un solo montón, con los dedos separados y los naipes agrupados en paquetes pequeños, de manera que se levanten del tapete y no se modifique el orden resultante. Ningún naipe debe ser separado o señalado.

4. Durante la partida, al finalizar cada talla y antes de efectuarse la mezcla, el «croupier» dividirá los naipes en dos montones: uno de las cartas levantadas y otro de las tapadas. Seguidamente, volverá de una sola vez el primer montón sobre el segundo y procederá a mezclarlos en la forma indicada en los dos apartados anteriores.

5. Cuando la partida haya terminado, los naipes deberán volverse a colocar de inmediato en el orden establecido por el fabricante y serán examinados para detectar las marcas que puedan tener.

6. Cuando, en cualquier momento, se compruebe que ha desaparecido algún naipe de los mazos examinados, o que en los mismos existen naipes en exceso, marcados o que parezcan extraños al mazo de origen, se retirará de la mesa la «media docena» correspondiente y se dará cuenta inmediata, con todas las indicaciones relativas a la forma y circunstancias en que el defecto fue descubierto, a los funcionarios competentes, si están presentes en el Casino o, en su defecto, se levantará acta que se comunicará a los mismos, todo ello bajo responsabilidad del director de juegos.

Artículo 34. Canje de fichas y placas.

1. El Casino canjeará a los jugadores las fichas y placas que se hallen en su poder, ya sean restos de los cambiados con anterioridad o constitutivas de ganancias, por su importe en moneda de curso legal en España, sin poder efectuar deducción alguna.

2. El pago en efectivo en moneda de curso legal en España podrá ser sustituido por la entrega de un cheque o talón bancario contra la cuenta del Casino, en cuyo caso se levantará acta por duplicado, firmada por el perceptor y un cajero o persona que lo sustituya, conservando cada una de las partes un ejemplar cuando la suma a abonar exceda de la cantidad de 18.030 euros o cuando lo exija el mantenimiento del importe mínimo de caja requerido por el artículo 37 de este Reglamento.

3. Si el cheque resultase impagado, en todo o en parte, el jugador podrá dirigirse al Departamento competente en materia de juego en reclamación de la cantidad adeudada, acompañando la copia del documento que le entregó el Casino, junto con el cheque. El Departamento oirá al director de juegos del Casino y, comprobado el impago de la deuda, le concederá un plazo de tres días hábiles para depositar en el Departamento la cantidad adeudada, que se entregará al jugador. Si no lo hiciere, expedirá al jugador el oportuno mandamiento de pago, con el que éste podrá hacer efectiva la cantidad en la Caja General de Depósitos contra la fianza depositada por el Casino.

En cualquier caso, en la Resolución que dicte el Departamento hará expresa reserva de acciones civiles o penales que pudieran corresponder a las partes.

4. Si por cualquier circunstancia el Casino no pudiera abonar las ganancias a los jugadores, el

director de juegos ordenará la inmediata suspensión de los juegos y recabará la presencia de los funcionarios competentes, ante los cuales se extenderán las correspondientes actas de adeudo.

5. Si el director de juegos del Casino no depositase en plazo las cantidades adeudadas y la fianza fuera insuficiente para hacer frente a las deudas acreditadas en las actas, el Departamento competente en materia de juego no librará mandamiento de pago contra la fianza y requerirá a la sociedad titular del Casino a presentar ante el Juzgado competente solicitud de suspensión de pagos o quiebra, que se tramitará conforme a la legislación vigente en la materia.

En todos estos casos, el Departamento competente en materia de juego incoará el oportuno expediente sancionador para la depuración de las responsabilidades que procedan.

6. El Casino no estará obligado a expedir a los jugadores certificaciones acreditativas de sus ganancias.

Artículo 35. Anticipos mínimos a las mesas.

1. Las mesas dedicadas a juegos de contrapartida recibirán de la caja central del Casino, en el momento de comenzar la partida, un anticipo en fichas y placas para responder de las ganancias de los jugadores, cuyo monto se determinará con arreglo a las prescripciones del presente artículo.

Dicho anticipo se repondrá por la caja central del Casino cuantas veces sea necesario durante la partida pero la cuantía de los nuevos anticipos será siempre la misma que la del anticipo inicial.

2. Los anticipos deben incluir para la mesa, en la medida de lo posible, una cantidad suficiente de fichas y placas de pequeño valor, a fin de reducir o eliminar los cambios entre la mesa y la caja central. El importe de tales anticipos será fijado por el director de juegos del Casino, de modo que el mismo responda a los pagos estimados que el Casino deba hacer en la mesa, considerando el monto de las apuestas permitido y el número estimado de jugadores que concurrirán a la misma.

Artículo 36. Control de resultados de cada mesa de juego.

1. Las fichas y placas constitutivas del anticipo serán trasladadas a la mesa en una caja especialmente destinada a este fin. El contenido se entregará al jefe de mesa.

2. Una vez en la mesa, las fichas y placas serán colocadas sobre la misma y contadas por el «croupier». La cantidad resultante será pronunciada por el mismo en voz alta y anotada seguidamente por el registro de anticipos. Todo ello en presencia de los empleados del Casino que su director de juegos designe, los cuales firmarán dicho registro junto con los funcionarios competentes, si se hallaren presentes. El mismo procedimiento se seguirá cuando sea preciso hacer nuevos anticipos en el transcurso de la partida.

3. Al término de la jornada, se procederá a contar las existencias de fichas y placas de la mesa y los billetes cambiados en la misma, anotándose las cantidades resultantes en el registro de anticipos. La cuenta se hará en presencia de los empleados del Casino que designe su director de juegos, los cuales certificarán, bajo su responsabilidad, la exactitud de la anotación efectuada firmando a continuación. Si los funcionarios encargados del control del Casino se hallaran presentes, firmarán también en el registro.

4. Las operaciones referidas en los dos apartados anteriores deberán ser realizadas con la suficiente lentitud para que los presentes puedan seguirlas en todo su detalle. Cualquiera de los funcionarios o empleados del Casino, asistentes del acto, podrá solicitar el registro de anticipos para asegurarse de que las cantidades anotadas en él corresponden exactamente a las pronunciadas. Asimismo, los funcionarios encargados del control del Casino podrán efectuar cuantas comprobaciones estimen precisas.

Artículo 37. Depósito mínimo para pago de premios.

1. Los Casinos de Juego deberán tener en su caja central al comienzo de cada sesión, salvo decisión del director de juegos del Casino de tener un monto mayor, una suma de dinero que, como mínimo, será equivalente al resultado de multiplicar por 20.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa de ruleta con el mínimo más elevado. Esta suma de dinero podrá sustituirse parcialmente por la tenencia de una cantidad equivalente, bloqueada en una cuenta bancaria y disponible, en todo momento, para el pago de premios y previa autorización del Departamento competente en materia de juego. No obstante, la cantidad existente en metálico en la caja central no podrá ser inferior al cincuenta por ciento del total.

2. Con independencia de las restantes obligaciones contables, que reglamentariamente se establezcan, la caja central del Casino deberá llevar un registro especial por mesas para anticipos y reposiciones.

Artículo 38. Documentos e información mínima en la sala.

1. En los locales del Casino deberá existir, a disposición del público, un ejemplar de la Ley del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, otro de este Reglamento, otro del Catálogo de Juegos y Apuestas, otro del Reglamento de Máquinas de Juego y Salones y otro del Reglamento de régimen interior del establecimiento, si lo hubiere, que deban ser conocidos por el público.

2. Lo dispuesto en el apartado anterior se entenderá sin perjuicio de lo dispuesto en los apartados nueve y diez del artículo 22 del Reglamento.

3. Sobre cada mesa de juego o en un lugar próximo a la misma y en sitio visible para cualquiera de los jugadores, deberá figurar un anuncio en el que se indique el número de la mesa, el importe del anticipo inicial y las apuestas mínimas y máximas permitidas en las distintas suertes por el director de juegos del Casino.

TÍTULO III

DE LA DIRECCIÓN Y DEL PERSONAL DE LOS CASINOS DE JUEGO

CAPÍTULO I

De los órganos de dirección

Artículo 39. Órganos de dirección de los juegos.

1. La dirección de los juegos y el control de su desarrollo corresponden primariamente al director de juegos, sin perjuicio de las facultades generales que correspondan a los órganos de dirección o administración de la Sociedad titular.

2. El director de juegos podrá ser auxiliado, en el desempeño de sus funciones, por un Comité de dirección o por uno o varios subdirectores. La existencia de Comité de dirección no excluirá el nombramiento del subdirector o subdirectores si ello se estima necesario.

Los miembros del Comité de dirección, así como el o los subdirectores, habrán de ser nombrados por el Consejo de Administración de la Sociedad o por el órgano o persona en quien estén delegadas las facultades del mismo.

3. El Comité de dirección, cuando existiera, estará compuesto como mínimo, por cuatro miembros, uno de los cuales habrá de ser necesariamente el director de juegos; deberán ser mayores de edad y estar en pleno uso de sus derechos civiles.

4. El subdirector o subdirectores habrán de ser, asimismo, mayores de edad y estar en pleno uso de sus derechos civiles. Si el director de juegos fuese ciudadano de un Estado ajeno a la Unión Europea, sólo uno de los subdirectores podrá ser ciudadano de un Estado ajeno a la Unión Europea, excepto si hubiera un solo subdirector, en cuyo caso habrá de ser ciudadano de la Unión Europea.

Artículo 40. Nombramiento de los órganos de dirección.

1. El nombramiento del director de juegos y de los restantes miembros del Comité de dirección, y asimismo de los subdirectores requerirá la aprobación del Departamento competente en materia de juego. Esta autorización se podrá otorgar, en su caso, en la autorización de apertura y funcionamiento. Dichas personas serán provistas del documento a que alude el artículo 44 de este Reglamento.

2. La aprobación a que se refiere el apartado anterior podrá ser revocada en caso de incumplimiento grave de sus funciones. La revocación de la aprobación se efectuará por el Departamento competente en materia de juego, tendrá carácter motivado y obligará a la sociedad a removerle de su puesto.

3. En caso de muerte, incapacidad, dimisión o cese de las personas a que se refiere el apartado 1, la sociedad deberá comunicarlo, dentro de los cinco días siguientes, al Departamento competente en materia de juego. En el caso del director de juegos, la Sociedad nombrará transitoriamente para asumir sus funciones, y de forma inmediata, a uno de los subdirectores, si existieran, o a uno de los miembros del Comité de dirección.

4. Dentro de los treinta días siguientes al cese, la Sociedad deberá proponer al Departamento competente en materia de juego la persona que haya de sustituir al cesado.

Artículo 41. Facultades de los órganos de dirección.

1. El director de juegos, los subdirectores y los demás miembros del Comité de dirección, son los responsables de la ordenación y correcta explotación de los juegos ante la Administración y la Sociedad titular, dentro de los términos de la autorización administrativa, de las normas de la Ley del

Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón y del Reglamento. Sólo ellos podrán impartir órdenes al personal de juegos, conforme al reparto de funciones que entre los mismos establezcan los órganos rectores de la Sociedad.

2. El director de juegos podrá ser sustituido en sus funciones por los subdirectores y los miembros del Comité de dirección. Excepcionalmente, ante la imposibilidad de sustitución del director de juegos por un subdirector o un miembro del Comité de dirección, y, en todo caso, por tiempo no superior a un día, podrá ser sustituido también por uno de los empleados de la máxima categoría existente en el Casino. El nombre del sustituto deberá ser puesto, acto seguido, en conocimiento de los funcionarios encargados del control del Casino, si se hallaren presentes y, en todo caso, será comunicado a los mismos.

3. El director de juegos, o persona que le sustituya, es responsable de la custodia del material de juego existente en el Casino, de los ficheros de los jugadores y demás documentación, así como de la correcta llevanza de la contabilidad específica de los juegos. Todos los objetos indicados deberán hallarse permanentemente a disposición de los funcionarios encargados del control del Casino que lo soliciten.

Artículo 42. Prohibiciones para los órganos de dirección.

Está prohibido al director de juegos, a los subdirectores y a los miembros del Comité de dirección:

a) Participar en los juegos que se desarrollen en el propio Casino, bien directamente o bien mediante persona interpuesta.

b) Desempeñar funciones propias de los empleados de las salas de juego, a excepción de los Jefes de Salas quienes podrán formar parte del Comité de Dirección. Esto no obstante, los subdirectores podrán sustituir transitoriamente a los jefes de mesa en el desempeño de su función, previa comunicación al funcionario encargado del control del Casino, si éste se hallare presente, pero en ningún caso a los «croupiers».

c) Recibir por cualquier de título participaciones porcentuales de los ingresos brutos del Casino o de los beneficios de los juegos.

d) Participar en la distribución de la masa global de las propinas a que se refiere el artículo 46 de este Reglamento, a excepción de los Jefes de Sala que sean miembros del Comité de Dirección, a los que se les permite la percepción de propinas.

e) Conceder préstamos a los jugadores.

CAPÍTULO II

Del personal

Artículo 43. Personal de juego y otros.

Todo el personal de servicio en las salas de juego, así como el de secretaría, recepción, caja y contabilidad, habrá de ser contratado en cualquiera de las formas previstas en la legislación laboral vigente, sin perjuicio de las normas especiales que pueda dictar la autoridad laboral y de los convenios colectivos que puedan concluirse.

Artículo 44. Carnet profesional.

1. Todo el personal laboral al servicio de la Sociedad titular del Casino de Juego deberá hallarse en posesión del preceptivo carnet profesional.

2. El documento profesional deberá ser solicitado por el propio interesado, mediante impreso de solicitud de documento profesional, dirigido a la Dirección General competente en materia de juego, adjuntando los siguientes documentos:

a) Número de Identificación Fiscal o documento equivalente para ciudadanos miembros de la Unión Europea y ciudadanos pertenecientes a terceros países.

b) Dos fotografías de tamaño carnet.

c) Certificado negativo de antecedentes penales.

d) Justificante de haber abonado la tasa administrativa correspondiente.

3. El carnet profesional tendrá una duración de cinco años y se renovará por períodos de igual duración. La renovación del documento profesional deberá ser solicitada por el propio interesado, en impreso de solicitud de renovación de documento profesional, dirigida a la Dirección General competente en materia de juego, adjuntando los siguientes documentos:

a) Número de Identificación Fiscal o documento equivalente para ciudadanos miembros de la Unión Europea y ciudadanos pertenecientes a terceros países.

b) Dos fotografías de tamaño carnet.

c) Certificado negativo de antecedentes penales.

c) Justificante de haber abonado la tasa administrativa correspondiente.

d) Documento profesional caducado.

4. No obstante, el carnet profesional podrá ser revocado en ejecución de sentencia que inhabilite para el ejercicio de la actividad por la que le fue concedido el señalado carnet profesional o como consecuencia del ejercicio de la potestad sancionadora.

5. El carnet profesional será de seis categorías:

a) Dirección, para el director de juegos, subdirectores y miembros del Comité de dirección y demás cargos directivos de la Sociedad titular del Casino.

b) Juego, para el personal que presta sus servicios directamente relacionados con el desarrollo de los juegos: como «croupiers», jefes de mesa, jefes de sala o inspectores, entre otros.

c) Administración, para el personal que presta servicios de administración, contabilidad, secretaría y personal.

d) Caja, para el personal de la caja del Casino.

e) Recepción, para el personal que presta sus servicios en la admisión del Casino, como portería, seguridad interior, recepcionistas o fisonomistas.

6. No precisarán de documento profesional el personal del Casino de Juego que desempeñe servicios auxiliares al juego, bien sean servicios generales, como mantenimiento, seguridad exterior, jardinería o limpieza o bien sean servicios complementarios, como los de restaurante, bar o salas de fiestas, en su caso.

7. Todo el personal del Casino está obligado a proporcionar a los agentes de la autoridad competente en materia de juegos toda la información que se les solicite y que se refiera al ejercicio de las funciones propias de cada uno.

Artículo 45. Prohibiciones para el personal del Casino.

1. Queda prohibido a la totalidad del personal del Casino:

a) Entrar o permanecer en las salas de juego fuera de sus horas de servicio, salvo con autorización de la dirección, excepto los representantes sindicales.

b) Percibir participaciones porcentuales de los ingresos brutos del Casino o de los beneficios de los juegos, sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo siguiente.

c) Conceder préstamos a los jugadores.

d) Transportar fichas, placas o dinero durante su servicio en el interior del Casino de forma diferente a la prevista en las normas de funcionamiento de los juegos, o guardarlas de forma que su procedencia o utilización no pudieran ser justificadas.

2. Queda prohibido al personal de juegos y sus auxiliares, así como al de recepción, caja y seguridad:

a) Participar directamente o por medio de tercera persona en los juegos de azar que se practiquen en el Casino de Juego en que presta sus servicios.

b) Consumir bebidas alcohólicas durante las horas de servicio.

3. Las personas que desempeñen funciones de «croupier» o cambista en las mesas de juego y el personal de caja no podrán llevar trajes con bolsillos.

Artículo 46. Propinas.

1. Los jugadores y usuarios de los Casinos de Juego podrán entregar voluntariamente propinas a los trabajadores; su administración y reparto se realizará de acuerdo con lo que se establezca en los convenios colectivos de empresa, provincial o de sector, quedando a salvo lo que disposiciones laborales futuras puedan establecer sobre el particular.

2. La Sociedad titular del Casino podrá acordar la no admisión de propinas por parte del personal, en cuyo caso habrá de advertirse a los jugadores en forma claramente visible en el acceso del Casino o en el servicio de recepción. Si se admitiesen propinas, su entrega será siempre discrecional en cuanto a ocasión y cuantía.

3. Las propinas que entreguen los jugadores, tanto en las mesas de juego, como en los departamentos de recepción y caja, se depositarán en las cajas que existirán al efecto, contabilizando el importe al finalizar el horario de juego y anotándolo diariamente en una cuenta especial.

4. La Sociedad titular del Casino deberá comunicar a la Dirección General competente en materia de juego los criterios de distribución de la masa global de las propinas que se repartirán conforme a lo dispuesto en Convenio Colectivo y, en su defecto, se repartirán una parte entre los empleados en función de la actividad que cada uno desarrolle y otra parte para atender a los costes de personal, en cuyo caso la distribución de la masa global de las propinas será la establecida de común acuerdo entre la sociedad titular y los representantes de los trabajadores.

5. En la misma forma se deberá proceder para las modificaciones de distribución.

Artículo 47. Escuela de «Croupiers».

1. Dentro de los Casinos de Juego se podrá instalar una escuela de «Croupiers» permanente para la formación del personal que preste o vaya a prestar servicios en el mismo que exigirá previa autorización del órgano competente para la gestión del juego.

2. Las prácticas en la escuela de «Croupiers» se podrán realizar durante los períodos en los que la sala de juego se encuentre cerrada al público, pudiendo utilizar las mesas de la propia sala de juego y las fichas utilizadas habitualmente en el desarrollo de las partidas, siendo el Director de Juegos el responsable último de la custodia de este material de juego.

TÍTULO IV

DE LA DOCUMENTACIÓN CONTABLE DE LA EMPRESA TITULAR, DE LOS JUEGOS Y DE LAS GARANTÍAS Y OBLIGACIONES

Artículo 48. Documentación contable.

1. Además de la contabilidad general de la empresa titular del Casino, que regula el Código de Comercio y de la de carácter fiscal establecida por la normativa específica de cada impuesto, el control documental de ingresos producidos por los juegos se llevará a cabo mediante el Registro de Beneficios, en los juegos de círculo, el Registro de Anticipos en los juegos de contrapartida y el Libro-Registro de control de ingresos, para uno y otro tipo de juegos.

2. Estos Libros y Registros específicos de los juegos habrán de hallarse encuadernados, foliados y sellados por la Dirección General competente en materia de juego. No deberán presentar enmiendas ni raspaduras, haciéndose las correcciones que sean necesarias en tinta roja, las cuales deberán ser salvadas con la firma del director de juegos o personas que le sustituyan o de los funcionarios del servicio de control, si estos últimos se hallasen presentes.

Artículo 49. Registro de anticipos.

1. En cada una de las mesas dedicadas a juegos de contrapartida, como la de la Ruleta francesa, Ruleta americana, Bola o «Boule», «Treinta cuarenta», el «Black Jack», «Punto y banca», los dados, el «póquer sin descarte» y la Ruleta de la fortuna, existirá un Registro de Anticipos que llevará un número que será el mismo de la mesa a que se refiere.

2. En el Registro de Anticipos se anotarán en la forma descrita en el artículo 36 del Reglamento, el importe del anticipo inicial y en su caso el de los anticipos complementarios, así como el importe total de las existencias en la caja de efectivo y fichas al final de cada sesión.

3. El Registro de Anticipos se cerrará por sesiones y se totalizará cada día, al final del cual los resultados obtenidos deberán ser trasladados al Libro-Registro de control de ingresos. El uso del Registro de Anticipos es obligatorio, estando prohibida la inscripción directa en el Libro-Registro de control de ingresos.

Artículo 50. Registro de Beneficios.

1. En cada una de las mesas de juego de círculo, como el «Bacará» en sus diversas modalidades y el «Póquer» en sus distintas modalidades, existirá un Registro de Beneficios para anotar el ingreso bruto percibido por el Casino en la práctica de dichos juegos.

2. En dicho Registro, que se ajustará a modelo oficial, habrá que hacer constar:

a) Nombre exacto del juego a que corresponde cada mesa.

b) Número de orden y registro del Registro, que deberá ser el mismo de la mesa.

c) Hora de apertura de la partida.

d) Horas de interrupción y reanudación de la partida, en su caso.

e) Nombre de los «croupiers» y cambista.

f) Nombre del banquero o banqueros en el «Bacará a dos paños», ya sea a «banca abierta» o «limitada».

3. A la finalización de la partida se procederá por el «croupier» en presencia del director de juegos o persona que le sustituya y de un cajero, a la apertura del pozo o «cagnotte» y la cuenta de las fichas y placas existentes en el mismo, pronunciando el «croupier» en voz alta la cantidad total. Ésta será anotada de inmediato en el Registro de Beneficios, en el cual certificarán el director de juegos o persona que le sustituya, un cajero y un empleado de la mesa, bajo su responsabilidad, la exactitud de la anotación efectuada, firmando a continuación.

Artículo 51. Libro-Registro de control de ingresos.

1. En el Libro-Registro de control de ingresos se anotarán los resultados de los Registros de Anticipos o de Beneficios de cada una de las mesas, totalizados por día. El Libro-Registro se ajustará al modelo oficial.

2. Las anotaciones en el Libro-Registro de control de ingresos se efectuarán al final de la jornada y antes necesariamente del comienzo de la siguiente. Se extraerá el resultado total, haciéndolo constar en número y letras, certificando a continuación su exactitud el director de juegos o un subdirector o miembro del Comité de dirección.

Artículo 52. Fianzas.

1. Con carácter previo a la solicitud de la autorización de apertura y funcionamiento a que se refiere el artículo 11 de este Reglamento, la empresa titular de la autorización de instalación del Casino de Juego deberá constituir una fianza de 450.759,08 euros.

2. La fianza deberá constituirse a disposición del Consejero competente en materia de juego, en la Caja General de Depósitos de la Diputación General de Aragón.

3. La fianza podrá constituirse en metálico mediante aval prestado por banco, cajas de ahorro, cooperativas de crédito y sociedades de garantía recíproca o por contrato de seguro de caución con entidad aseguradora, que garanticen el cumplimiento de las obligaciones derivadas de la Ley del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón y de este Reglamento. Esta fianza deberá mantenerse en constante vigencia y por la totalidad de su importe.

Cuando la fianza se preste mediante aval deberá otorgarse solidariamente respecto al obligado principal, con renuncia expresa a los beneficios de excusión y división y con compromiso de pago al primer requerimiento de la Tesorería de la Comunidad Autónoma de Aragón.

4. La fianza quedará afecta al pago forzoso de las sanciones pecuniarias que los órganos de la Administración impongan a la sociedad titular de la sala, así como de los premios, tributos y salarios que deban ser abonados como consecuencia de la explotación del Casino.

5. Si se produjese la disminución de la cuantía de la fianza, la empresa o entidad que hubiere constituido la misma dispondrá de un plazo máximo de un mes para completarla en la cuantía obligatoria. De no cumplirse lo anterior, se producirá la cancelación de la inscripción o caducidad de las autorizaciones, de acuerdo con lo previsto en el artículo 16.d) de este Reglamento.

6. Desaparecidas las causas que motivaron su constitución, se podrá solicitar su devolución.

Para proceder a su devolución, se dispondrá la publicación de la solicitud en el «Boletín Oficial de Aragón» para que, en el plazo de dos meses desde su publicación, pueda procederse a la satisfacción de los derechos de carácter económico que se ostenten frente a la empresa titular de la autorización.

Transcurrido el plazo indicado sin ninguna reclamación, el Consejero competente en materia de juego resolverá autorizando su devolución.

Artículo 53. Información.

1. El director de juegos o persona que le sustituya tendrá permanentemente, a disposición de los funcionarios del servicio de control, información suficiente sobre el número de visitantes, divisas cambiadas, «drop» realizado (o estimación económica de las cifras de juego en las mesas de los Casinos, en función de la compra total de fichas realizadas por los visitantes de los mismos) e ingresos de cada una de las mesas, así como la recaudación de las máquinas.

2. Dentro del mes siguiente al vencimiento de cada trimestre, la empresa titular del Casino de Juego remitirá a la Dirección General competente en materia de juego un balance de sumas y saldos de sus cuentas generales, debiendo esta última remitir copia a la Dirección General con competencias en materia de Tributos sobre el Juego.

3. Anualmente la empresa titular del Casino deberá remitir a la Dirección General competente

en materia de juego, dentro de los ocho primeros meses de cada año, la auditoría externa de sus estados financieros, así como copia de la declaración del Impuesto sobre Sociedades.

TÍTULO V

DEL RÉGIMEN SANCIONADOR

CAPÍTULO I

De las infracciones

Artículo 54. Infracciones administrativas.

1. Constituirán infracciones administrativas, las acciones u omisiones tipificadas que contravengan lo establecido en la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón y en el Reglamento. Dichas infracciones serán sancionables incluso si derivan de simple negligencia.

2. No habrá lugar a responsabilidad por infracción en esta materia por acciones u omisiones tipificadas legalmente como tales, en los siguientes supuestos:

a) Cuando se realicen por quienes carezcan de capacidad de obrar.

b) Cuando concurra fuerza mayor.

c) Cuando las acciones u omisiones que constituyan la infracción deriven de una decisión colectiva, para quienes hubieran salvado su voto o no hubieran asistido a la reunión en que se adoptó la misma.

Las infracciones a que se refiere este Título se clasifican en muy graves, graves y leves.

Artículo 55. Infracciones muy graves.

Son infracciones muy graves, de acuerdo con la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón:

a) La organización, gestión, instalación o explotación de un Casino de Juego sin las preceptivas autorizaciones de instalación y apertura y funcionamiento.

b) La organización, gestión, instalación o explotación de un Casino de Juego en locales o establecimientos no autorizados conforme a lo dispuesto en el presente Reglamento.

c) La asociación con otras personas para la organización, gestión, instalación o explotación de un Casino de Juego sin las preceptivas autorizaciones de instalación y apertura y funcionamiento, o en establecimientos no autorizados, conforme a lo dispuesto en el Reglamento.

d) La utilización de elementos de juego no homologados, así como la sustitución o manipulación fraudulenta del material de juego.

e) La transferencia, directa o indirecta, de las autorizaciones o permisos otorgados, salvo que se lleven a cabo cumpliendo las condiciones y requisitos establecidos en la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego en la Comunidad Autónoma de Aragón.

f) La participación como jugadores, directa o mediante persona interpuesta, de los accionistas, partícipes o titulares de la propia empresa dedicada a la organización, gestión, instalación o explotación del Casino de Juego, así como su personal directivo, los miembros de sus órganos de administración y empleados y las personas adscritas o vinculadas por razón de servicio a los órganos administrativos a los que estén atribuidas las actuaciones gestoras en materia de juego o de fiscalidad en la Comunidad Autónoma de Aragón. Dicha limitación personal se extenderá a sus cónyuges o personas con análoga relación de convivencia afectiva.

g) La manipulación de los juegos, tendente a alterar los resultados y premios, en perjuicio de los jugadores.

h) Obtener las correspondientes autorizaciones mediante la aportación de datos o documentos no conformes con la realidad.

i) La concesión de préstamos o créditos a los jugadores o apostantes, por las empresas titulares de un Casino de Juego, o por personas al servicio de dichas empresas dentro del recinto donde se desarrollen los juegos.

j) El impago total o parcial a los jugadores o apostantes de las cantidades con que hubieran sido premiados.

k) Consentir o tolerar la práctica de juegos de Casino en locales no autorizados o por personas no autorizadas.

l) Permitir o tolerar el acceso a un Casino de Juego, a los menores de edad o a aquellas personas que lo tengan prohibido legalmente, así como incumplir las obligaciones de control de usuarios.

m) La vulneración de cualquiera de las condiciones en base a las cuales se concedieron las preceptivas autorizaciones de instalación y apertura y funcionamiento de Casinos de Juego, al margen de las normas contenidas en la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego en la Comunidad Autónoma de Aragón, y en el Reglamento.

n) La resistencia, obstrucción o negativa a la actuación inspectora de control y vigilancia realizada por agentes de la autoridad y funcionarios encargados o habilitados específicamente para el ejercicio de tales funciones.

o) La comisión de la tercera falta catalogada como grave en el período de dos años cuando las sanciones de las dos primeras fueran firmes en vía administrativa.

Artículo 56. Infracciones graves.

Son infracciones graves, de acuerdo con la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón:

a) La inexistencia de las medidas de seguridad exigidas en la autorización de instalación y apertura y funcionamiento o el mal funcionamiento de las mismas.

b) Consentir la admisión de un número de jugadores que exceda del aforo máximo del Casino de Juego.

c) La transmisión e inutilización de máquinas de juego sin la autorización correspondiente.

d) El incumplimiento de las normas técnicas establecidas legalmente y en el Reglamento.

e) El incumplimiento de las obligaciones de índole contable y registral establecidas legalmente y en el Reglamento, así como la llevanza inexacta o incompleta de los registros y controles de entrada.

f) El incumplimiento por parte de la empresa titular de un Casino de Juego de los deberes de información periódica a la Administración, establecidos legalmente y en el presente Reglamento.

g) La negativa a recoger en acta las reclamaciones que deseen formular los jugadores o empleados de la sala.

h) Realizar actividades publicitarias sobre un Casino de Juego, al margen de lo dispuesto legalmente y en el presente Reglamento.

i) La transmisión de acciones o participaciones de la entidad mercantil titular del Casino de Juego, sin la oportuna autorización del organismo pertinente, cuando superen el cinco por ciento del capital, así como la ampliación o reducción de su capital, cuando supongan una alteración de los accionistas o partícipes superior a dicho porcentaje.

j) Las acciones u omisiones constitutivas de las infracciones muy graves previstas en el artículo anterior cuando, por su naturaleza, ocasión o circunstancia, no deban ser calificadas como tales.

k) La comisión de la tercera infracción catalogada como leve en dos años, cuando las sanciones de las dos primeras fueran firmes en vía administrativa.

Artículo 57. Infracciones leves.

Son infracciones leves, de acuerdo con la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, las siguientes:

a) La prestación de servicios por personal sin la oportuna acreditación profesional.

b) La conducta desconsiderada con los jugadores, tanto en el desarrollo del juego como en el caso de protestas o reclamaciones de éstos.

c) Las constitutivas de las infracciones previstas en el artículo anterior cuando por su naturaleza, ocasión o circunstancia no deban ser calificadas como graves.

d) En general, el incumplimiento de los requisitos o prohibiciones establecidos en el Reglamento siempre que no tengan la consideración de infracción grave o muy grave.

Artículo 58. Prescripción de las infracciones.

1. Las infracciones leves prescribirán a los seis meses, las graves a los dos años y las muy graves a los cuatro años.

2. El cómputo del plazo de prescripción de las infracciones comenzará a contarse desde el día en que la infracción se hubiera cometido.

3. Interrumpirá la prescripción la iniciación, con conocimiento del interesado, del procedimiento

sancionador, reanudándose el plazo de prescripción si el expediente sancionador estuviera paralizado durante más de seis meses por causa no imputable al presunto responsable.

4. El transcurso de los plazos señalados en los apartados anteriores determinará de oficio la caducidad y archivo del procedimiento sancionador.

Artículo 59. Responsables de las infracciones.

1. Son responsables de las infracciones tipificadas en este Reglamento las personas físicas o jurídicas que las cometan.

2. En el caso de infracciones cometidas en el desempeño de su trabajo por los empleados, directivos o administradores de empresas de juego, responderán, solidariamente con éstos, los titulares de las respectivas entidades.

3. Asimismo responderán solidariamente de las infracciones reguladas en este Reglamento quienes sean causantes o colaboren en la comisión de conductas calificadas como tales.

CAPÍTULO II

De las sanciones

Artículo 60. Sanciones pecuniarias y accesorias.

1. Las sanciones pecuniarias se exigirán de acuerdo con la siguiente escala:

a) Las muy graves, con multa de hasta 601.012,10 euros.

b) Las graves, con multa de hasta 60.101,21 euros.

c) Las leves, con multa de hasta 3.005,06 euros.

2. En los casos de infracciones calificadas como muy graves y graves, y en consideración a las circunstancias que concurran en cada supuesto, podrán imponerse, además de las multas señaladas con anterioridad, las sanciones administrativas accesorias siguientes:

a) La suspensión por un período máximo de dos años o la revocación definitiva de las autorizaciones concedidas.

b) La suspensión por un período máximo de un año o la revocación definitiva de las autorizaciones de explotación de máquinas de juego, así como la suspensión de la autorización de emplazamiento de éstas, por el mismo período de tiempo.

c) La clausura temporal, por un período máximo de dos años, del establecimiento donde tenga lugar la explotación de los juegos regulados en el presente Reglamento.

d) La inhabilitación, temporal o definitiva, para ser titular de autorizaciones administrativas de instalación o de apertura y funcionamiento de Casinos de juego en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Aragón.

e) El decomiso y, ganada firmeza por la sanción, la destrucción o inutilización, en su caso, de las máquinas o elementos utilizados para la comisión de las conductas objeto de la infracción.

Artículo 61. Competencia y procedimiento.

1. Corresponderá imponer las sanciones:

a) Al Gobierno de Aragón, las multas superiores a 300.506,05 euros y todas aquellas que lleven aparejadas las sanciones accesorias que supongan la revocación definitiva de las correspondientes autorizaciones administrativas, la clausura definitiva del local en que se haya llevado a cabo la conducta infractora y la inhabilitación definitiva para ser titular de una autorización administrativa para la fabricación, distribución o comercialización, explotación y servicios técnicos de máquinas de juego.

b) Al Consejero competente en materia de juego, las multas comprendidas entre 30.050,61 euros y 300.506,05 euros, así como las que, siendo inferiores a 3.005,06 euros, lleven aparejadas las sanciones accesorias recogidas en el artículo 60.2, apartados a), b), c) y d) del Reglamento, con excepción de las reservadas al Gobierno de Aragón, según establece el apartado anterior.

c) Al Director General con competencias en materia de juego, las multas comprendidas entre 30.050,61 euros, así como las que, siendo inferiores a 3.005,06 euros, llevan aparejadas las sanciones accesorias recogidas en el artículo 60.2, apartado e).

Para estas mismas cuantías serán competentes los Delegados Territoriales del Gobierno de Aragón en Teruel y Huesca, siempre dentro de sus respectivos ámbitos territoriales.

d) A los Jefes de Servicio a los que esté encomendada la gestión administrativa del juego, les compete la imposición de sanciones de hasta 3.005,06 euros.

2. En los supuestos en que se haya cometido alguna de las infracciones tipificadas como muy graves o graves, la potestad sancionadora se ejercerá de acuerdo con el siguiente procedimiento:

a) La iniciación será siempre de oficio, por acuerdo del órgano competente, bien por propia iniciativa o como consecuencia de orden superior, a petición razonada de otros órganos o por denuncia, designándose instructor al respecto.

b) El acuerdo de iniciación se comunicará al instructor y a los interesados, a quienes se pondrá de manifiesto el expediente por un plazo no inferior a quince días, para aportar cuantas alegaciones, documentos e informes estimen convenientes y para proponer, en su caso, las pruebas que consideren oportunas.

c) Cuando el instructor estime que los hechos denunciados o alegados no estuvieran suficientemente acreditados, podrá acordar, de oficio o a instancia de parte, la apertura de un período de prueba por plazo no superior a treinta días ni inferior a diez.

d) Transcurrido el plazo para formular alegaciones a que se refiere el apartado b) anterior, o concluida, en su caso, la fase probatoria, el instructor formulará propuesta de resolución en la que se fijarán las circunstancias de hecho y se determinará de forma motivada, la infracción que, en su caso, se derive de tales hechos, así como los responsables, especificándose, también motivadamente, la sanción que se propone imponer y las medidas cautelares que se hubieran adoptado por el órgano competente para iniciar el procedimiento.

A la vista de lo actuado, la propuesta de resolución correspondiente se notificará a los interesados, concediéndoseles un plazo de quince días para formular alegaciones y presentar los documentos que estimen pertinentes.

3. En el supuesto de falta leve, se observará lo establecido en el apartado anterior, a excepción de lo indicado en la letra c). En tales casos bastará para iniciar el procedimiento la propia acta incoada por los servicios de inspección, en cuyo caso, el inspector actuario podrá tener el consideración de instructor del expediente.

4. Sin perjuicio de las sanciones administrativas accesorias a que se refieren el artículo 45.3 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, y el artículo 60 del Reglamento, cuando existan indicios de infracción grave o muy grave, se podrá acordar, como medida cautelar, el cierre temporal del establecimiento en que se practique el juego y el precinto, depósito o incautación de los materiales y elementos usados para su práctica, así como la incautación del dinero ilícitamente obtenido.

5. El plazo máximo en que deberá resolverse y notificarse el procedimiento sancionador y será de nueve meses, salvo que hubieran sido suspendidas las actuaciones por alguna causa de las previstas en la legislación básica sobre procedimiento administrativo.

Transcurrido dicho plazo, el órgano competente emitirá, a solicitud del interesado, certificación en la que conste que ha caducado el procedimiento y se ha procedido al archivo de las actuaciones.

6. Las Resoluciones que sean firmes en la vía administrativa serán inmediatamente ejecutivas.

7. Contra la Resolución dictada por el órgano competente en el expediente sancionador, podrán interponerse los recursos que procedan de acuerdo con lo previsto en la legislación básica del procedimiento administrativo común.

Artículo 62. Publicidad de las sanciones.

Cuando se imponga una sanción grave o muy grave a una persona física o jurídica por infracción del ordenamiento de juego, ésta, una vez adquirida firmeza, será publicada en el «Boletín Oficial de Aragón».

CAPÍTULO III

De la inspección

Artículo 63. Vigilancia y control.

1. Las funciones de inspección, vigilancia y control de lo regulado por el este Reglamento se realizarán a través de los funcionarios que a este fin habilite el Departamento competente en materia de juego, con la colaboración, previo convenio, de los agentes de los Cuerpos y Fuerzas de Seguridad.

2. Los funcionarios adscritos a la inspección de juego tendrán la consideración de agentes de la autoridad en el ejercicio de sus funciones, gozando como tales de la protección que les dispensa la legislación vigente. Igualmente, estarán provistos de documento acreditativo que deberá ser exhibido con carácter previo al ejercicio de sus funciones.

3. Los funcionarios adscritos a la inspección de juego estarán facultados para la inspección permanente de los locales donde se hallaren instaladas o depositadas las máquinas de juego, para el examen de éstas y de su documentación, para la inspección de las empresas explotadoras, para la emisión de informes que le sean solicitados y, en general, para la vigilancia del cumplimiento de las disposiciones del Reglamento.

4. Los titulares de las autorizaciones administrativas establecidas por este Reglamento, sus representantes legales y, en definitiva, las personas que en su caso se encuentren al frente de la actividad en el momento de inspección tendrán la obligación de facilitar a los funcionarios el acceso a los locales y a sus dependencias, así como aquellos datos, documentos e instrumentos para el cumplimiento de su tarea, debiendo colaborar con los mismos en la función inspectora.

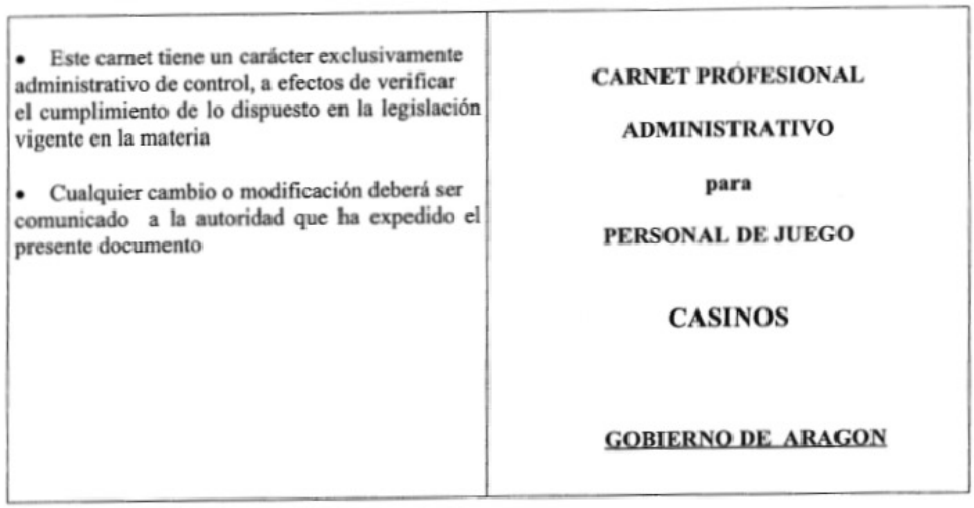
5. La Dirección General competente en materia de juego podrá acordar inspecciones técnicas dentro de los planes anuales de prevención o actuación, o cuando se adviertan indicios de deficiencias en los locales o del material de juego. Estas inspecciones técnicas se llevarán a cabo por funcionarios adscritos a la Unidad de Inspección de Juego o por aquellas entidades autorizadas que tengan la especialización técnica requerida.

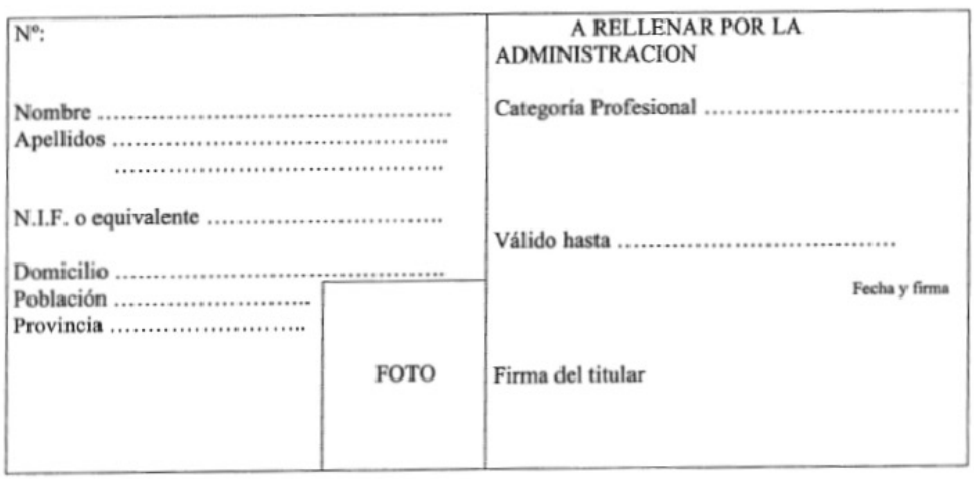
Artículo 64. Actuaciones Inspectoras.

1. El resultado de las inspecciones deberá reflejarse mediante las pertinentes actas, que se extenderán por triplicado ejemplar y serán autorizadas por los funcionarios competentes. Se levantarán en presencia de los representantes legales de la sociedad titular. En defecto de los anteriores podrán autorizarse ante cualquier empleado que se hallase presente.

2. En el acta se consignarán los hechos o circunstancias objeto de la inspección y será firmada por las personas reseñadas anteriormente, quienes podrán hacer constar en el acta las observaciones que estimen pertinentes, entregándose copia de la misma. En el supuesto de que se negasen a estar presentes o a firmarlas, así se especificará. Siempre que sea posible serán firmadas por testigos.

3. Las actas tendrán naturaleza de documento público y lo reflejado en ellas tendrá presunción de veracidad, sin perjuicio de las pruebas que en defensa de los respectivos derechos o intereses puedan aportar los propios interesados, y deberán remitirse a la Dirección General competente en materia de juego para que, en su caso, se incoe el oportuno expediente o adopte las medidas que sean procedentes.


• Este carnet tiene un carácter exclusivamente administrativo de control, a efectos de verificar el cumplimiento de lo dispuesto en la legislación vigente en la materia
• Cualquier cambio o modificación deberá ser comunicado a la autoridad que ha expedido el presente documento
CARNET PROFESIONAL
ADMINISTRATIVO
para
PERSONAL DE JUEGO
CASINOS
GOBIERNO DE ARAGON


Nº:
Nombre .....
Apellidos .....
.....
N.I.F. o equivalente .....
Domicilio .....
Población .....
Provincia .....
FOTO
A RELLENAR POR LA ADMINISTRACION
Categoría Profesional .....
Válido hasta .....
Fecha y firma
Firma del titular

§ 139 DECRETO 173/2001, DE 4 SEPTIEMBRE. REGULA LAS CONDICIONES PARA LA AUTORIZACIÓN DE INSTALACIÓN DE CASINOS DE JUEGO EN LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE ARAGÓN

(BOA núm. 109, de 14 septiembre [LARG 2001, 257])

El Estatuto de Autonomía de Aragón atribuye, en su artículo 35.1.36, a la Comunidad Autónoma de Aragón la competencia exclusiva en materia de casinos, juegos, apuestas y combinaciones aleatorias, excepto en apuestas y loterías del Estado.

Por Real Decreto 1055/1994, de 20 de mayo, se transfirieron de la Administración del Estado a la Comunidad Autónoma de Aragón las funciones y servicios en esta materia.

En el ejercicio de la competencia referida, las Cortes de Aragón aprobaron la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, que, «con visión de conjunto y criterio de unidad, recoge en su articulado las directrices básicas a las que debe ajustarse la planificación y ordenación del juego y apuestas para que, teniendo en cuenta las características y las peculiaridades propias, permita la formación de una política adecuada a las circunstancias sociales, económicas y administrativas de nuestra Comunidad», tal y como se indica en la propia Exposición de Motivos de la Ley.

Con la aprobación de esta disposición, se da cumplimiento al mandato del legislador expresado en el artículo 16 de la Ley 2/2000, según el cual corresponde al Gobierno de Aragón regular el número máximo y la distribución geográfica de los casinos de juego. Esta regulación debe adoptar la forma de Decreto a tenor de lo dispuesto en el artículo 29.2 de la Ley 1/1995, de 16 de febrero, del Presidente y del Gobierno de Aragón.

Para regular las condiciones para la autorización de instalación de casinos de juego en la Comunidad Autónoma de Aragón, y de conformidad con lo dispuesto en el artículo 11 de la referida Ley 2/2000, de 28 de junio, se han tenido en cuenta los siguientes principios y circunstancias: evitar la incentivación de hábitos y conductas patológicas, promover la protección de menores de edad y de las personas que tengan reducidas sus capacidades volitivas, ponderar las repercusiones sociales, económicas y tributarias derivadas de la actividad del juego, reducir, diversificar y no fomentar su hábito, impedir en su gestión actividades monopolísticas, considerar la población y la extensión superficial de las localidades que insten las autorizaciones, a fin de fijar el número máximo de las mismas y el de los locales para la práctica de los juegos exclusivos de casinos, así como el aforo mínimo de los locales e instalaciones en los que se desarrollen los mismos, zonas o lugares en los que no proceda autorizar los juegos de casinos y las distancias mínimas entre los casinos de juego.

En ejercicio de las atribuciones apuntadas, se dicta el presente Decreto, que regula las condiciones para la autorización de los casinos de juego a instalar en el territorio de esta Comunidad Autónoma. Todos los demás extremos concernientes a los casinos de juego, como empresas titulares que pueden ser organizadoras y gestoras de los mismos, régimen de autorizaciones, funcionamiento y personal de las salas de juego, locales e infraestructuras habilitadas para la práctica de esta actividad o el régimen sancionador, son objeto de regulación específica en el Decreto por el que se aprueba el Reglamento de casinos de juego, sin perjuicio de lo dispuesto en el Decreto de catálogo de juegos y apuestas, en el que se aborda una regulación completa de cada uno de los juegos que pueden practicarse en los casinos de juego y lo previsto por el Decreto, que aprueba el Reglamento de máquinas de juego y salones, en todo lo relativo a las máquinas de tipo «C» o de azar, exclusivas de los casinos.

Por cuanto antecede, consultadas las asociaciones, organizaciones y empresarios afectados en el ámbito de aplicación de este Decreto, de conformidad con el dictamen de la Comisión Jurídica Asesora del Gobierno de Aragón, a propuesta del Consejero de Presidencia y Relaciones Institucionales, y previa deliberación del Gobierno de Aragón, en su reunión del día 4 de septiembre de 2001, dispongo:

Artículo 1. Ámbito y objeto.

Este Decreto tiene por objeto la regulación de las condiciones para la autorización de instalación de casinos de juego, en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Aragón, de acuerdo con lo previsto en el artículo 16 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.

Artículo 2. Clases de casinos y distancia mínima entre ellos.

1. En el territorio de la Comunidad Autónoma de Aragón se podrá autorizar la instalación de casinos de juego permanentes y temporales.

2. Los casinos de juego deberán de mantener entre sí una distancia mínima de cuarenta kilómetros por carretera.

Artículo 3. Casinos de juego permanentes.

El número máximo de autorizaciones de instalación de casinos de juego permanentes en el territorio de la Comunidad Autónoma de Aragón será de uno por provincia y su ubicación podrá autorizarse en cualquier localidad de la respectiva provincia.

Artículo 4. Casinos de juego temporales.

1. Podrá autorizarse la instalación de casinos de juego temporales, en los municipios o lugares de especial atractivo turístico, quedando éstos igualmente sujetos al cumplimiento de todos los requisitos establecidos en la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón y demás normativa reguladora de aplicación. La autorización de instalación se otorgará por un período de diez años, a contar desde la fecha de su concesión, susceptible de ulteriores renovaciones cada cinco años, computados del mismo modo.

2. Los casinos de juego temporales tendrán un período anual de funcionamiento mínimo de dos meses y máximo de seis meses.

3. El número máximo de autorizaciones de instalación de casinos de juego temporales en el territorio de la Comunidad Autónoma de Aragón será de seis, sin que puedan existir más de tres casinos de juego temporales por provincia, ni más de uno por municipio, ni un casino de juego temporal donde exista un casino de juego permanente.

4. Los casinos de juego temporales no se computarán a los efectos del número máximo de autorizaciones de instalación de casinos de juego permanentes en la Comunidad Autónoma de Aragón establecido en el artículo 3.

Artículo 5. Otorgamiento de las autorizaciones.

1. El otorgamiento de autorizaciones para la instalación y explotación, apertura y funcionamiento de los casinos de juego se efectuará previa convocatoria de concurso público, que podrá iniciarse de oficio o a solicitud de persona interesada.

2. La convocatoria de concurso público se realizará mediante Orden del titular del Departamento competente en materia de juego y recogerá las bases que lo regirán y los criterios objetivos que permitan que su adjudicación se otorgue, valorando las siguientes circunstancias:

a) La viabilidad económica del proyecto.

b) La solvencia de los promotores, mediante la presentación de las garantías personales y financieras pertinentes.

c) El programa de inversiones.

d) La mayor generación de puestos de trabajo y plan de formación del personal y recursos humanos con que se cuenta.

e) La contribución a la oferta turística y de ocio de la Comunidad Autónoma, así como el interés social del proyecto.

f) El informe del Ayuntamiento del municipio donde se hubiese de instalar.

g) La calidad de las instalaciones y los servicios complementarios que prestan.

h) Las medidas de seguridad proyectadas y la tecnología que se pretende implantar para la organización y gestión del juego.

3. Si por cualquier circunstancia caducara alguna autorización de instalación concedida, se podrá convocar el correspondiente concurso público para la autorización de un nuevo casino de juego.

Artículo 6. Aforo y superficie.

En todo caso la sala principal de los casinos de juego se proyectará para un aforo mínimo de doscientas personas y tendrá una superficie mínima de doscientos cincuenta metros cuadrados.

DISPOSICIÓN TRANSITORIA

Única. Vigencia de las autorizaciones.

Las autorizaciones de instalación y explotación, las de apertura y funcionamiento de los casinos

de juego otorgadas con anterioridad a la fecha de entrada en vigor del presente Reglamento, tendrán el plazo de vigencia que en ellas determine.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única.

Queda derogada cualquier disposición de igual o inferior rango que se oponga o contradiga a lo dispuesto en este Decreto.

DISPOSICIONES FINALES

Primera. Facultad de desarrollo.

Se autoriza al Consejero de Presidencia y Relaciones Institucionales para dictar cuantas disposiciones y resoluciones sean necesarias para la aplicación y desarrollo de este Decreto.

Segunda. Entrada en vigor.

Este Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de Aragón».

c) Principado de Asturias

§ 140 DECRETO 96/2002, DE 18 JULIO. APRUEBA EL REGLAMENTO DE CASINOS DE JUEGO DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS

(BOPA núm. 182, de 6 agosto [LPAS 2002, 220])

PREÁMBULO

El artículo 10.1.26 del Estatuto de Autonomía del Principado de Asturias atribuye a éste la competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas, excepción hecha de las apuestas mutuas deportivo-benéficas. Fruto del ejercicio de dicha competencia es la recientemente aprobada Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas.

La propia Ley prevé la aprobación de distintos reglamentos que completen la ordenación de cada una de las actividades objeto de regulación entre las que se cuenta el subsector de los casinos de juego. En este sentido, el artículo 15 de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas, otorga al Consejo de Gobierno del Principado de Asturias la competencia para aprobar los reglamentos específicos de los juegos y apuestas que integran el Catálogo, de acuerdo con los principios recogidos en dicha Ley.

En el ejercicio de las citadas competencias se dicta el Reglamento de Casinos de Juego del Principado de Asturias con el que se pretende la regulación de los casinos de juego y su funcionamiento, así como las actividades económicas conexas con los mismos en el Principado de Asturias. En su concepción y elaboración se han seguido, tal y como ordena la propia Ley, los principios recogidos en ésta.

En su virtud, a propuesta del Consejero de Hacienda, de acuerdo con el Consejo de Estado y previo acuerdo del Consejo de Gobierno, en su reunión de 18 de julio de 2002, dispongo:

Artículo único. Objeto.

Se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego del Principado de Asturias, cuyo texto se inserta a continuación.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Se deroga el Decreto 26/1999, de 28 de mayo, por el que se regula la autorización para la instalación, apertura y funcionamiento de los casinos de juego del Principado de Asturias y cuantas normas de igual o inferior rango contradigan el presente Decreto y el Reglamento de Casinos de Juego del Principado de Asturias por él aprobado.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se faculta al titular de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas para dictar cuantas disposiciones resulten necesarias para el desarrollo y aplicación de lo dispuesto en el presente Decreto y en el Reglamento de Casinos de Juego del Principado de Asturias por él aprobado.

Segunda.

El presente Decreto entrará en vigor a los veinte días de su publicación en el «Boletín Oficial del Principado de Asturias».

REGLAMENTO DE CASINOS DE JUEGO DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

CAPÍTULO I

Objeto, ámbito y régimen jurídico

Artículo 1. Objeto y ámbito.

El presente Reglamento tiene por objeto la regulación, en el ámbito territorial del Principado de Asturias, de los casinos de juego y su funcionamiento, así como las actividades económicas que tengan relación con los mismos.

Artículo 2. Régimen jurídico.

1. La autorización, organización y desarrollo de los juegos de los casinos se atendrá a las normas contenidas en la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas, al presente Reglamento y a cuantas disposiciones se dicten en desarrollo de las citadas normas.

2. Tendrán la consideración de casinos de juego aquellos establecimientos abiertos al público en los que, concurriendo las circunstancias y condiciones establecidas en el apartado 1 del artículo 19 de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas, sean autorizados como tales por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

3. Ningún establecimiento que no esté autorizado como casino de juego podrá ostentar esta denominación.

4. Queda prohibida la organización y práctica de juegos que, con el mismo o distinto nombre, constituyan modalidades de los juegos exclusivos de los casinos y se realicen fuera de dichos establecimientos o al margen de las autorizaciones, requisitos y condiciones establecidos por este Reglamento.

Artículo 3. Empresas titulares de los casinos.

1. Para poder ser empresas titulares de casinos deberán reunirse además de los requisitos mínimos señalados en el artículo 31 de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas, los siguientes:

a) La participación directa o indirecta del capital extranjero no podrá exceder de los límites establecidos en el régimen especial de las inversiones extranjeras en España.

b) El número de consejeros extranjeros no podrá exceder proporcionalmente en relación al número total de consejeros a la proporción de capital extranjero en relación al capital social de la sociedad.

2. A estos efectos, se considera como extranjeros a los ciudadanos de un Estado no integrante de la Unión Europea y capital extranjero al aportado por personas físicas o jurídicas no domiciliadas en alguno de los Estados de la Unión Europea.

Artículo 4. Juegos exclusivos de los casinos.

1. Se consideran juegos exclusivos de los casinos los enumerados en el apartado 1 del artículo 19 de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas.

2. Los juegos exclusivos de los casinos se desarrollarán conforme a los requisitos, elementos, y reglas establecidos para cada uno de ellos en el Catálogo de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias.

3. En los casinos de juego deberán instalarse, al menos, seis de los juegos exclusivos de los casinos.

Artículo 5. Otros juegos.

1. Además de los juegos establecidos en el artículo anterior, en los casinos de juego podrán practicarse, previa autorización específica, otros juegos de los incluidos en el Catálogo e instalarse máquinas tipo «B» y tipo «C».

2. Queda prohibida la práctica en casinos de juego de cualquier otro juego, con igual o distinto nombre, distinto de los señalados en este capítulo o que se practique al margen de los requisitos y condiciones establecidos en el presente Reglamento, aun en el caso de que constituyan modalidades de aquéllos.

Artículo 6. Servicios.

1. Además de los servicios obligatorios señalados en el apartado 5 del artículo 19 de la Ley del

Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas, las empresas titulares de los casinos de juego podrán prestar al público otros servicios, tales como:

a) salas de teatro y cinematografía,

b) salas de convenciones,

c) salas de conciertos,

d) salas de exposiciones,

e) instalaciones polideportivas,

f) establecimientos de compras,

g) hotel, y

h) biblioteca.

La prestación de los citados servicios será facultativa, pero devendrá obligatoria si se previesen en la solicitud de autorización de instalación y fuesen incluidos en la misma.

2. La explotación de todos los servicios deberá tener lugar en el mismo inmueble o conjunto arquitectónico del casino de juego, y su explotación, caso de ser cedida a un tercero, implicará la responsabilidad solidaria del titular de la autorización de dicho casino.

3. La responsabilidad mencionada en el apartado anterior lo será en cuanto al mantenimiento de las actividades previstas en el proyecto y al cumplimiento de cuantas normas se establezcan para el funcionamiento del casino de juego y sus servicios.

CAPÍTULO II

Autorización de instalación

Artículo 7. Forma de otorgamiento de las autorizaciones.

1. El otorgamiento de autorizaciones para la instalación de casinos de juego se realizará mediante la convocatoria de un concurso público, conforme a lo dispuesto en el apartado 4 del artículo 19 de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas.

2. La convocatoria del concurso público se realizará mediante resolución del titular de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas que aprobará las bases que regirán dicha convocatoria.

Artículo 8. Solicitud.

1. Las sociedades mercantiles interesadas en la obtención de una autorización para la instalación y explotación de un casino de juego, que cumplan los requisitos especificados en el artículo 3 del presente Reglamento, podrán tomar parte en el concurso convocado al efecto, presentando una solicitud dirigida al titular de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas que deberá recoger:

a) Nombre y apellidos, edad, nacionalidad, profesión, domicilio y número del documento nacional de identidad del solicitante, o documento equivalente, caso de ser extranjero, así como la representación con que actúa en nombre de la sociedad interesada.

b) Denominación, duración y domicilio de la sociedad anónima representada.

c) Nombre comercial del casino de juego y situación geográfica del edificio o solar en que pretende instalarse, con especificación de sus dimensiones y características generales.

d) Nombre y apellidos, edad, nacionalidad, profesión, domicilio y número del documento nacional de identidad, o documento equivalente en caso de nacionalidad extranjera, de los socios, especificando su respectiva cuota de participación y de los administradores de la sociedad, así como, en su caso, de los Directores, Gerentes o Apoderados en general. Si entre los socios o administradores se encontraran personas jurídicas, deberá consignarse el nombre y apellidos, edad, nacionalidad, profesión, domicilio y número del documento nacional de identidad, o documento equivalente en caso de nacionalidad extranjera, de los socios de éstas, especificando su respectiva cuota de participación y de las personas físicas que las representen en el consejo de administración.

e) Fecha en la que se pretende la apertura del casino de juego.

f) Juegos cuya práctica en el casino se pretende que sea autorizada, dentro de los incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias, así como el número de máquinas recreativas de los tipos «B» o «C» a instalar.

g) Períodos anuales de funcionamiento del casino de juego o propósito de funcionamiento permanente.

h) Declaración de someterse a las bases de la convocatoria.

2. El plazo para la presentación de solicitudes será de dos meses a contar desde el día siguiente al de la publicación de la convocatoria del concurso en el «Boletín Oficial del Principado de Asturias».

Artículo 9. Documentación adjunta a la solicitud.

Las solicitudes así presentadas deberán ir acompañadas de los siguientes documentos por cuadruplicado ejemplar:

a) Copia o testimonio notarial de la escritura de constitución de la sociedad y de sus estatutos, con constancia fehaciente de su inscripción en el Registro Mercantil.

b) Copia o testimonio notarial del poder del representante de la sociedad.

c) Certificados negativos de antecedentes penales de los socios o administradores de la sociedad, Directores, Gerentes y Apoderados con facultades de administración y, en su caso, de las personas señaladas en la letra d) del artículo anterior. Si alguna de las personas expresadas fuere extranjera no residente en España, deberá acompañar también documento equivalente expedido por la autoridad competente del país de su residencia, y traducido por el Servicio de Interpretación de Lenguas del Ministerio de Asuntos Exteriores.

d) Certificación del Registro de la Propiedad de los solares y, en su caso, del edificio en que se instalará el casino de juego, o documentos que acrediten la disponibilidad sobre dichos solares e inmuebles.

e) Declaración responsable de hallarse al corriente de las obligaciones tributarias estatales, autonómicas y locales y de Seguridad Social.

f) Estimación de la plantilla aproximada de personas que habrá de prestar servicios en el casino de juego, con indicación de las categorías o puestos de trabajo respectivos así como un organigrama de dicha plantilla.

g) Memoria en la que se describa la organización y funcionamiento del casino de juego, con sujeción a las disposiciones del presente Reglamento, así como los servicios complementarios que se pretendan prestar al público y los tipos genéricos de actos artísticos, culturales, espectáculos y demás que se propone organizar.

Dicha memoria habrá de contener una descripción detallada de los sistemas previstos de admisión y control de los jugadores, selección, formación, gestión y control del personal, criterios de calidad y revisiones periódicas del material de juego, contabilidad y caja, indicando, en todo caso, el origen y garantía de la tecnología a emplear en la organización y funcionamiento del casino de juego.

h) Planos y proyectos del casino de juego, con especificaciones de todas sus características técnicas y, en especial, en cuanto a abastecimiento de aguas potables, tratamientos y evacuación de aguas residuales, tratamiento y eliminación de basuras, instalación eléctrica, accesos y aparcamientos y demás servicios exigidos por el ordenamiento urbanístico. Igualmente, se detallará la distribución dentro del local de las distintas mesas de juego y ubicación prevista de las máquinas.

i) Certificado municipal que acredite que el inmueble propuesto puede ser destinado a casino de juego, de acuerdo con las normas urbanísticas del correspondiente concejo.

j) Estudio económico-financiero, que comprenderá, como mínimo, un estudio de la inversión, con desglose y detalle de las aportaciones que constituyen el capital social, descripción de las fuentes de financiación, previsiones de explotación y previsiones de rentabilidad, con referencia individualizada al casino de juego y, en su caso, la de sus servicios complementarios.

k) Relación de las medidas de seguridad a instalar en el casino, entre las que habrán de contarse, necesariamente, instalación contra incendios, unidad de producción autónoma de energía eléctrica de entrada automática en servicio, servicio de vigilantes jurados de seguridad y cajas fuertes.

l) Documento acreditativo de haber constituido a disposición de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas una garantía por importe de seiscientos mil (600.000) euros en cualquiera de las modalidades admitidas por el apartado 2 del artículo 30 de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas.

También podrán acompañar a las solicitudes cuantos otros documentos estimen pertinentes, en especial en orden al afianzamiento de las garantías personales y financieras de los miembros de la sociedad y esta misma.

Artículo 10. Tramitación.

1. Recibidas las solicitudes y documentación anexa y una vez expirado el plazo para su presentación la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas solicitará de los ayuntamientos

en cuyo concejo se proponga la instalación la emisión de un informe sobre la conveniencia o no de la instalación del establecimiento, sobre la conformidad de su localización con los usos señalados para la zona por el ordenamiento urbanístico, así como del resultado de la información pública de toda persona que acredite interés en la viabilidad del proyecto. El citado informe deberá ser remitido a la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas en el plazo de un mes, transcurrido el cual sin notificación alguna se entenderá favorable a la realización del proyecto.

2. En el mismo plazo se solicitará del Ministerio competente el informe sobre seguridad pública, previsto en la letra B), punto 2, apartado a) del anexo al Real Decreto 847/1995, de 30 de mayo, sobre Traspaso de Funciones y Servicios de la Administración del Estado al Principado de Asturias en materia de casinos, juegos y apuestas.

Artículo 11. Resolución.

1. El concurso se resolverá mediante resolución del titular de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas en el plazo de seis meses, a contar desde el día siguiente al de la publicación en el «Boletín Oficial del Principado de Asturias» de la convocatoria de aquél, siendo desestimatorios los efectos de la falta de resolución en plazo.

2. Para la valoración de las solicitudes se constituirá una comisión cuya composición se determinará en las bases de la convocatoria.

Esta comisión podrá solicitar tanto a organismos públicos como a entidades privadas cuantos informes considere precisos para la valoración de los proyectos presentados. El coste total de dichos informes, si los hubiera, será sufragado por el adjudicatario o adjudicatarios.

3. La comisión de valoración, tras el estudio de todas las solicitudes, elaborará y elevará al titular de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas propuesta motivada de resolución del concurso.

4. La resolución del concurso podrá:

a) Declarar desierta la convocatoria cuando no se hubiera formalizado solicitud alguna.

b) Denegar todas las solicitudes presentadas.

c) Conceder autorización de instalación de un casino de juego a una o, en su caso, a varias de las entidades solicitantes, respetando el límite máximo de autorizaciones y con arreglo a la distribución territorial reglamentariamente determinada.

5. En la autorización que se conceda se expresará, al menos, lo siguiente:

a) Denominación, duración, domicilio, capital social y participación de capital extranjero en la sociedad titular.

b) Nombre comercial y localización del casino de juego.

c) Relación de los socios, con especificación de sus participaciones respectivas en el capital, y de los miembros del Consejo de Administración, Consejero-Delegado, Directores Generales o Apoderados, si los hubiere.

d) Aprobación o modificaciones del proyecto arquitectónico propuesto, de los servicios o actividades complementarias de carácter turístico y de las medidas de seguridad.

e) Juegos autorizados de entre los incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias así como número máximo de máquinas a instalar y su clase.

f) Fecha límite para proceder a la apertura, haciendo constar la obligación de solicitar y obtener previamente la licencia municipal de apertura y la autorización de funcionamiento.

g) La inscripción en el Registro General de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias.

6. El otorgamiento de la autorización podrá condicionarse a la modificación de cualquiera de los extremos contenidos en el expediente. En este caso, los interesados, en el plazo de 15 días a contar desde el día siguiente al de la notificación, deberán manifestar su conformidad a la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas, quedando caducada la autorización en otro caso.

7. Durante la tramitación del expediente, la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas y, en su caso, la comisión de valoración podrán dirigirse a los solicitantes interesando de ellos cuantas aclaraciones e información complementaria estimen oportuna.

8. El resultado del concurso de adjudicación se publicará en el «Boletín Oficial del Principado de Asturias».

CAPÍTULO III

Autorización de apertura y funcionamiento

Artículo 12. Solicitud de apertura y funcionamiento.

1. Dentro del plazo señalado en la autorización de instalación y como mínimo treinta días antes de la fecha prevista para la apertura del casino de juego, la sociedad titular solicitará de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas la autorización de apertura y funcionamiento.

El plazo de resolución de esta solicitud de apertura y funcionamiento será de treinta días.

2. Si la apertura no pudiera efectuarse dentro del plazo concedido por la autorización de instalación, la sociedad titular deberá solicitar ante la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas la oportuna prórroga, justificando debida y detalladamente las causas que impiden el cumplimiento del plazo. La Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas, previos los informes pertinentes, resolverá, otorgando o denegando la prórroga. En este segundo caso, así como cuando expirase el plazo sin solicitar prórroga, se declarará caducada la autorización de instalación, procediéndose a publicar y notificar las resoluciones acordadas.

Artículo 13. Documentación complementaria.

La solicitud de autorización de apertura y funcionamiento deberá ir acompañada de los siguientes documentos:

a) Licencia municipal de obras y de actividad.

b) Relación del personal que haya de prestar servicios en el casino de juego, acompañada de fotocopia compulsada de los respectivos contratos de trabajo y de sus acreditaciones personales, con especificación de los puestos de trabajo.

c) Documentos acreditativos de haber constituido las garantías a que se refiere el artículo 51 de este Reglamento.

d) Certificación de final de obra, visada por el Colegio profesional correspondiente, acreditando que las obras e instalaciones realizadas se corresponden exactamente con el proyecto por el que se concedió la autorización de instalación.

e) Certificado de técnico competente, visado por el Colegio profesional respectivo, acreditativo del funcionamiento idóneo de todas las instalaciones relacionadas con el juego, así como de las medidas de seguridad del casino.

f) Copia o testimonio notarial de la escritura de declaración de obra nueva, con constancia fehaciente de su liquidación e inscripción en el Registro de la Propiedad.

g) Certificación de hallarse al corriente de las obligaciones tributarias estatales, autonómicas y locales y de Seguridad Social.

h) Copia del alta en el impuesto sobre actividades económicas en el epígrafe o epígrafes correspondientes a las actividades a desarrollar y en el impuesto sobre sociedades.

i) Relación detallada de los juegos a practicar, con indicación del número de mesas correspondientes a cada uno de ellos y de los límites mínimos y máximos, en su caso, de las apuestas en cada juego.

j) Propuesta de horario máximo de funcionamiento de las salas de juego así como de los servicios complementarios autorizados, dichos servicios sólo podrán tener horario distinto al de las salas de juego siempre que el acceso al local donde se realicen los mismos sea independiente desde la calle sin pasar por la sala de juegos.

k) Relación de las casas suministradoras del material de juego a emplear, así como de los modelos.

l) Cuantos otros documentos acrediten el cumplimiento de los condicionantes establecidos, en su caso, en la resolución de autorización de instalación.

Artículo 14. Tramitación y resolución.

1. Recibida la solicitud y documentación a que se refiere el artículo anterior, la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas ordenará practicar la inspección oportuna para comprobar el cumplimiento de los requisitos de la instalación y demás obligaciones legales. La inspección habrá de ser practicada en presencia de los representantes legales de la sociedad titular, así como de los técnicos que aquélla designe, y de la misma se levantará el acta e informe correspondiente.

2. Si el examen de los documentos presentados y el resultado de la inspección fuesen conformes,

la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas otorgará la autorización de apertura y funcionamiento.

3. Si del examen de los documentos y del resultado de la inspección se desprendiese el incumplimiento de los requisitos o condiciones de la autorización, se otorgará un plazo adecuado para subsanar las deficiencias observadas. Transcurrido dicho plazo, volverán a practicarse las comprobaciones oportunas y si su resultado fuera negativo se dictará resolución denegatoria, que implicará la declaración de caducidad de la autorización de instalación que se poseía.

Artículo 15. Requisitos formales de la resolución.

En la resolución de autorización de apertura y funcionamiento del casino de juego se harán constar al menos:

a) Las especificaciones a que se refieren las letras a), b), c) y e) del apartado 5 del artículo 11 del presente Reglamento.

b) Las fechas de apertura y cierre de las temporadas de funcionamiento del casino de juego, o la autorización de funcionamiento permanente.

c) El horario máximo de funcionamiento de las salas de juego, que se establecerá de acuerdo con el informe que, a tal efecto, expida la Consejería competente en materia de espectáculos públicos.

d) La relación de los juegos autorizados y número de mesas o elementos, así como el número máximo de máquinas recreativas a instalar y su clase.

e) Los límites mínimos y máximos, en su caso, de las apuestas. A instancia del solicitante, la resolución podrá autorizar, para cada uno de los juegos o para mesas determinadas, una banda de fluctuación de límites mínimos de apuestas.

f) Los plazos para la apertura de la totalidad de los servicios del casino de juego en el supuesto de que no entraran todos simultáneamente en servicio.

g) El nombramiento o aprobación del Director de Juegos, de los Subdirectores y de los miembros del Comité de Dirección.

h) El plazo de duración de la autorización.

Artículo 16. Vigencia y renovación.

1. La autorización de apertura y funcionamiento se concederá por el plazo de diez años computados a partir del día siguiente a aquel en que se produjo la apertura al público del casino de juego. Dicha fecha deberá ser comunicada a la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas. La autorización podrá renovarse por períodos de igual duración.

2. Seis meses antes, como mínimo, de la fecha de expiración de cada plazo de vigencia de la autorización, la sociedad titular habrá de instar de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas la renovación de la autorización, aportando al efecto cuantos documentos le sean requeridos. En cualquier caso, la renovación de la autorización está condicionada al cumplimiento de todos los requisitos exigidos por la normativa vigente en el momento de la renovación.

3. La denegación de la solicitud sólo podrá acordarse en los siguientes supuestos:

a) Incumplimiento de las condiciones o requisitos necesarios para obtener las autorizaciones de instalación y de funcionamiento conforme a lo establecido en la normativa vigente en el tiempo en que haya de dictarse el acto administrativo de renovación.

b) Cuando concurra alguna de las causas que, conforme a lo dispuesto en el artículo siguiente, den lugar a la extinción de las autorizaciones.

c) Manifiesto descuido en la conservación de las instalaciones o en la prestación de los servicios complementarios obligatorios y negligencia notoria en la llevanza del negocio.

Artículo 17. Extinción de las autorizaciones.

1. Podrá cancelarse la autorización de apertura y funcionamiento de un casino de juego, y por tanto producirse la caducidad o extinción de la autorización de instalación, cuando concurra alguno de los casos establecidos en el artículo 10 de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas.

2. A los efectos de lo establecido en la letra b) del artículo 9 de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas, se entiende que la autorización es revocable cuando el casino de juego permanezca cerrado por más de treinta días consecutivos sin previa autorización.

3. A los efectos de lo establecido en la letra e) del artículo 10 de la Ley del Principado de

Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas, se entiende que se produce la caducidad de la autorización en los siguientes casos:

a) Cuando habiendo transcurrido su plazo de validez no se solicita su renovación.

b) Por caducidad o revocación firme de la licencia municipal de apertura.

Artículo 18. Modificaciones y transmisiones de las autorizaciones.

1. Requerirá autorización de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas la modificación del contenido de las autorizaciones de instalación y la de apertura y funcionamiento que implique:

a) Juegos a practicar en el casino.

b) Mínimos y máximos de las apuestas.

c) Horario máximo de apertura y cierre, previo informe de la Consejería competente en materia de espectáculos públicos.

d) Período anual de funcionamiento.

e) Modificaciones sustanciales en las medidas de seguridad.

f) Modificaciones sustanciales en el edificio o locales del casino de juego.

g) Modificaciones de los órganos de administración y cargos directivos.

h) Modificaciones en la sociedad titular que impliquen la entrada de nuevos socios o accionistas.

i) La constitución de cargas reales de cualquier naturaleza sobre los inmuebles en los que se asienta el casino de juego.

j) Modificaciones o reformas a efectuar en el edificio del casino de juego que no conlleven cambios en su estructura, configuración o afecten a medidas de seguridad.

k) La suspensión del funcionamiento del casino de juego por un período superior a siete e inferior a treinta días.

l) Incrementos del capital social cuando, no existiendo entrada de nuevos socios, se produzca variación del porcentaje de participación de los socios o accionistas.

m) Sustitución o cambio de la garantía establecida en el artículo 51 del presente Reglamento.

2. Las restantes modificaciones, no previstas expresamente entre las relacionadas anteriormente, requerirán, en todo caso, la comunicación previa a la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

3. Si es socio o accionista de la sociedad titular del casino de juego una persona jurídica, ésta queda sujeta al régimen de autorización previa establecido en este artículo para la modificación del accionariado de la misma.

4. La transmisión de las autorizaciones está sometida al régimen de autorización previa debiendo acomodarse a las siguientes reglas:

a) La transmisión habrá de referirse, conjuntamente, a la autorización de instalación y de apertura y funcionamiento.

b) La autorización de funcionamiento deberá llevar vigente, al menos, cinco años.

c) El transmitente deberá encontrarse al corriente del pago de todas sus obligaciones tributarias y de Seguridad Social.

d) El transmitente y adquirente no podrán encontrarse incursos en procedimiento sancionador en materia de casinos, juegos y apuestas.

e) El adquirente deberá reunir todos los requisitos exigidos para el otorgamiento de las autorizaciones de instalación y de apertura y funcionamiento de casinos de juego establecidos en el presente Reglamento. A tal efecto podrán solicitarse cuantos informes se consideren necesarios.

f) La transmisión deberá formalizarse en escritura pública.

5. Efectuada la transmisión conforme al apartado anterior, el adquirente devendrá titular de ambas autorizaciones por el plazo que reste de vigencia.

CAPÍTULO IV

Publicidad

Artículo 19. Publicidad.

1. De acuerdo con lo establecido en el apartado 1 del artículo 13 de la Ley del Principado de

Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas, cualquier tipo de publicidad en el exterior del casino de juego así como en los medios de comunicación deberá ser previamente autorizada por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

2. La autorización se concederá necesariamente, por el plazo que en ella se establezca, en los siguientes supuestos:

a) La instalación de uno o varios rótulos, que podrán ser luminosos, en la fachada del edificio o en el acceso al recinto donde el casino de juego se halle.

b) La instalación dentro del concejo de rótulos indicativos de los accesos al casino de juego, todo ello con sujeción a las ordenanzas municipales y a la normativa de publicidad en carreteras.

c) La elaboración de folletos informativos del casino de juego y de sus servicios complementarios.

d) La inclusión en carteleras de espectáculos y guías de ocio del nombre del casino de juego, dirección, horario de juego y servicios de que dispone, junto al anuncio de los demás espectáculos.

e) La elaboración, venta y obsequio de objetos publicitarios con el nombre y anagrama del casino, como llaveros, ceniceros, cajas de cerillas, etc., con destino a los clientes de éste.

3. La publicidad a que hacen referencia los apartados anteriores será autorizada siempre que quede garantizada la zona de influencia en la que no pueden ubicarse casinos de juego establecida en el apartado 3 del artículo 13 de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas, y disposiciones de desarrollo.

4. En cualquier caso queda prohibida la venta u obsequio de objetos publicitarios con el anagrama del casino de juego a los menores, así como el patrocinio de actividades deportivas o recreativas destinadas primordialmente a éstos.

TÍTULO II

SALAS DE JUEGO, PERSONAL Y FUNCIONAMIENTO

CAPÍTULO I

Salas de juego

Artículo 20. Salas de juego.

1. En los casinos de juego existirá una sala principal y podrán autorizarse, con carácter discrecional, salas privadas. No obstante, se admitirá la existencia de una antesala de la principal, en la que se permitirá la instalación de los siguientes juegos:

a) Ruleta de la fortuna

b) Bola o boule

c) Máquinas de tipo «C»

La existencia de esta antesala constará en la autorización de instalación y en la de apertura y funcionamiento.

2. Las salas a que se refiere el apartado anterior deberán encontrarse en el mismo edificio del casino de juego. La disposición de los locales debe ser tal que las salas estén aisladas unas de otras y no sea normalmente visible su interior desde la vía pública o desde los locales de libre acceso al público.

3. Los visitantes de las salas de juego deben entrar en el establecimiento y salir de él por las mismas puertas que los restantes clientes del casino. Podrán autorizarse, sin embargo, accesos o entradas independientes para los servicios complementarios del casino de juego, cuando su naturaleza así lo hiciere aconsejable.

4. En el interior de las salas de juego no se admitirán otros servicios complementarios que los de cafetería, bar o restaurante, los cuales deberán estar claramente separados de las mesas, aunque no necesariamente mediante tabiques o cerramientos de obra.

5. El pavimento y paredes de las salas deberán ser revestidos de material no combustible que favorezca la insonorización.

6. Con independencia de la general del local, cada mesa dispondrá de iluminación propia, que elimine las sombras sin producir brillos que puedan deslumbrar a los jugadores o empleados. Todas las salas de juego dispondrán de instalación de aire acondicionado.

Artículo 21. Admisión.

1. La entrada a las salas de juego de los casinos está prohibida además de a las personas a las que se refieren los apartados 1 y 3 del artículo 14 y el apartado 1 del artículo 36 de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas, a quienes pretendan entrar portando armas u objetos que puedan utilizarse como tales.

2. En el caso previsto en la letra b) del apartado 1 del artículo 36 de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas, la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas procederá a su inclusión en la sección de prohibidos del Registro General de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias y lo comunicará a todos los casinos o al que se refiera la prohibición.

3. El control del respeto de las prohibiciones a que se refiere el presente artículo será ejercido por los servicios de admisión del casino de juego. Si el Director de Juegos advirtiera la presencia en la sala de alguna persona comprendida en las prohibiciones referidas, deberá invitarle a que la abandone inmediatamente.

4. Con independencia de las condiciones y prohibiciones a que se refieren los apartados anteriores, el Director de Juegos podrá expulsar del casino a las personas que, aun no constando antecedentes de las mismas, produzcan perturbaciones en el orden de las salas de juego o cometan irregularidades en la práctica de los juegos, cualquiera que sea la naturaleza de unas y otras.

Estas expulsiones serán comunicadas, con toda prontitud, a la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas que, previas las comprobaciones oportunas, podrá incoar, en su caso, el oportuno procedimiento sancionador.

Artículo 22. Condiciones especiales de admisión.

1. Los casinos de juego podrán exigir a quien desee acceder a la sala principal determinadas condiciones en cuanto a su vestimenta o etiqueta, tanto con carácter permanente como restringidas a determinadas épocas, jornadas u horas de funcionamiento de las salas de juego.

2. Para imponer otras condiciones de admisión a las salas de juego diferentes de las establecidas en el presente Reglamento, los casinos habrán de solicitar autorización de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas. En ningún caso serán autorizadas condiciones o prohibiciones de admisión arbitrarias, injustificadamente discriminatorias o contrarias a los derechos fundamentales.

3. Las condiciones especiales de admisión en los casinos de juego serán fijadas en la autorización de apertura y funcionamiento, sin perjuicio de las adicionales que puedan autorizarse posteriormente, respetando siempre los límites a que se refiere el apartado anterior.

4. Todas las condiciones y prohibiciones especiales a que se refiere el presente artículo deberán hallarse impresas y expuestas en lugar visible del local en el que se efectúe el trámite de admisión de los visitantes.

Artículo 23. Servicio de admisión.

1. Para tener acceso a las salas de juego, los visitantes, que no están obligados a participar en los juegos, deberán obtener una tarjeta de entrada en el servicio de admisión del casino, que deberá encontrarse en la entrada del mismo.

2. Las tarjetas de entrada tienen siempre carácter nominativo. Las personas a cuyo favor se expidan están obligadas a presentarlas en todo momento, a requerimiento de los empleados del casino de juego o de los funcionarios de control. Si no lo hicieren o no pudieran hacerlo, serán expulsadas de las salas de juego. No será preceptiva la tarjeta de entrada para acceder a la antesala de la sala principal, si bien los interesados deberán presentar en el servicio de admisión la identificación que la Dirección estime suficiente.

3. Las tarjetas de entrada estarán numeradas correlativamente y contendrán, al menos, los datos siguientes: nombre y apellidos, número del documento nacional de identidad o equivalente, número de la ficha personal del cliente, fecha de emisión, plazo de validez, firma del Director de Juegos o sello del casino.

4. Las tarjetas de entrada se expedirán a un precio unitario, que se fijará por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas a propuesta del casino y tendrán validez para un solo día.

5. No obstante lo dispuesto en el párrafo anterior, el casino de juego, previa autorización, podrá establecer tarjetas especiales de precio inferior al unitario en los casos siguientes:

a) Personas que asistan a convenciones o congresos celebrados en el Principado de Asturias.

b) Personas integrantes de viajes colectivos.

c) Grupo de personas que utilicen los servicios complementarios del casino de juego.

d) Tarjetas de validez superior a un día, que podrán expedirse por una semana, por un mes o por toda la temporada anual, y cuyo precio fijará la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas a propuesta del casino, sin que pueda bajar de cinco, diez y veinticinco veces, respectivamente, del precio fijado para las de validez de un solo día.

6. La tarjeta de entrada da derecho al acceso a la sala principal de juego del casino, así como a la práctica de los juegos en la forma establecida reglamentariamente para cada uno de ellos.

A las salas privadas sólo se tendrá acceso previa invitación de la dirección del casino de juego. El acceso y disfrute de los restantes servicios complementarios del casino podrá subordinarse a la expedición de entradas independientes, con sujeción a las normas especiales que regulen cada tipo de actividad.

7. La expedición de tarjetas podrá sustituirse transitoriamente, caso de producirse una aglomeración en el servicio de admisión del casino de juego, por la entrega de un volante provisional, previo depósito del documento identificador e importe de la tarjeta.

8. No será exigible la expedición de tarjetas de entrada para el acceso a las salas de juego y demás dependencias del casino:

a) A los miembros de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas en el ejercicio de sus funciones.

b) A los Jueces y Magistrados, miembros del Ministerio Fiscal y demás personal a su servicio en el ejercicio de sus funciones.

c) A los funcionarios del Ayuntamiento y de los servicios periféricos de la Administración del Estado por razón de las autorizaciones o actividades que se desarrollen en el casino de juego.

d) A los miembros de las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad del Estado en el ejercicio de sus funciones.

9. En el servicio de admisión del casino de juego deberán hallarse folletos gratuitos en los que consten normas generales de funcionamiento de las salas de juego que la dirección estime de interés y, necesariamente, las relativas al horario, cambio de moneda extranjera, obligación de jugar con dinero efectivo, apuestas máximas y mínimas en cada tipo de juego, condiciones de admisión, precios de las tarjetas y juegos que puedan practicarse en el casino.

10. Asimismo, podrán existir folletos conteniendo las reglas para la práctica de los juegos que existan en el casino.

Artículo 24. Requisitos de las tarjetas de entrada.

1. Las tarjetas de entrada se emitirán por medio de un sistema informático que comprenda, además, la llevanza de los registros de visitantes y prohibidos.

2. Las tarjetas de entrada serán numeradas correlativamente para cada una de sus modalidades. La información contenida en las tarjetas se mantendrá en la base de datos del sistema durante cinco años y a disposición de los funcionarios encargados del control del casino de juego.

3. Los registros de visitantes y prohibidos contendrán la siguiente información: nombre, apellidos, domicilio y número del documento identificador presentado, así como un espacio reservado para la anotación de incidencias y de fechas sucesivas de visitas al casino.

4. El contenido de ambos ficheros tendrá carácter reservado, y sólo podrá ser revelado por el casino a la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas y a las autoridades judiciales para el ejercicio de sus funciones.

CAPÍTULO II

Funcionamiento de las salas de juego

Artículo 25. Horario de funcionamiento.

1. Dentro de los límites máximos de horario fijados por la autorización de apertura y funcionamiento, el casino determinará las horas en que efectivamente comiencen y terminen los juegos, pudiendo establecer horarios distintos para los días laborables, festivos y vísperas, pero sin que en ningún caso el funcionamiento de la sala principal de juegos del casino pueda exceder de dieciséis horas diarias.

2. El casino de juego comunicará a la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas el horario u horarios realmente practicados en la sala principal de juegos. Si se propusiera variarlos, tanto para reducirlos como para ampliarlos dentro de los límites máximos de la autorización, deberá comunicarlo igualmente y no podrán ponerse en práctica sino cuando aquélla exprese su conformidad o transcurran tres días hábiles desde la comunicación sin que haya manifestado su oposición al cambio.

3. No obstante lo dispuesto en los apartados anteriores, el casino de juego podrá exceder del horario autorizado en cuanto se refiere a la hora de cierre, bien con carácter excepcional, bien con carácter normal, para la práctica del bacarrá en todas o algunas de sus modalidades, siempre que el número de jugadores presentes lo justifique, pero sin que en ningún caso las salas de juego puedan estar abiertas más de tres horas sobre el horario máximo de apertura.

El horario de funcionamiento de la sala de la bola o boule y, en su caso, de las salas privadas podrá ser distinto del general de la sala principal de juegos y habrá de ser autorizado específicamente.

4. El horario de funcionamiento de la sala o salas del casino deberá anunciarse gráficamente en el local destinado a recepción o servicio de admisión. La apertura al público y la finalización de los juegos deberán producirse a las horas previstas, sin que puedan alterarse, salvo en la forma establecida en el apartado segundo del presente artículo. El casino no podrá suspender los juegos antes de la hora prevista, salvo por causa de fuerza mayor o cuando, faltando menos de dos horas para el cierre, transcurran treinta minutos sin que se encuentre ningún visitante en la sala de juego.

5. Durante el horario de funcionamiento de las salas de juego, el casino podrá suspender transitoriamente la admisión de visitantes cuando el número de asistentes en el interior desaconsejase su incremento por razones de seguridad pasiva o grave inconveniente o molestia para la práctica normal de los juegos.

Artículo 26. Cambio de divisas.

Los casinos de juego podrán efectuar cambios de moneda extranjera en sus dependencias de caja o instalar oficinas exclusivamente dedicadas a ella, con sujeción a las normas vigentes sobre cambio de divisas y a las que regulan los establecimientos que realizan dicha actividad. En ningún caso podrá efectuarse el cambio en las mesas de juego.

Artículo 27. Funcionamiento de las mesas de juego.

1. Una vez efectuado el anticipo sobre la caja de una mesa determinada, el casino está obligado a ponerla en funcionamiento cuando se presente el primer jugador y a continuar el juego hasta la hora fijada para su terminación. Una vez iniciado el juego en cada mesa de la manera descrita, la partida no podrá ser interrumpida antes de la hora, salvo cuando los jugadores se retiren de alguna de ellas o cuando concurra el supuesto a que se refiere el apartado siguiente. El Director de Juegos podrá también clausurar el juego en una mesa cuando existan fundadas sospechas de que se desarrolla incorrecta o fraudulentamente, lo que, debidamente documentado, comunicará tan pronto como sea posible a la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas. En el caso de que el funcionario encargado del control del juego se hallare presente, será necesaria su conformidad de lo que se levantará el acta oportuna.

2. Cuando en las salas funcionen varias mesas de juego y la partida haya perdido animación en alguna de ellas, el Director de Juegos podrá suspenderla pero dejando en servicio mesas del mismo juego en número suficiente, a su criterio, para que los jugadores presentes puedan continuar la partida. La misma regla se aplicará al comienzo de la sesión en las salas de juego cuando el número de jugadores presentes no aconseje la puesta en funcionamiento de todas las mesas al mismo tiempo, en cuyo caso la apertura de mesas podrá efectuarse de manera paulatina.

3. En el transcurso de todo el horario en el que el casino de juego se encuentre abierto al público, deberá poner en servicio, como mínimo, una mesa de bola y una de naipes, siempre que éstas estuvieran previstas en la autorización de apertura y funcionamiento.

Se exceptuarán de lo dispuesto en el párrafo anterior, las mesas correspondientes a juegos de círculo, que sólo habrán de ser puestas en servicio cuando lo soliciten, al menos, cuatro jugadores. También quedan exceptuadas las mesas de juego que se hallen ubicadas en las salas privadas.

4. Los juegos cesarán obligatoriamente a la hora fijada como límite. En cada mesa de juego, momentos antes de la hora límite, el jefe de la mesa anunciará en voz alta «las tres últimas bolas» en las mesas de bola, ruleta, ruleta americana y ruleta de la fortuna; «el último tirador» en las mesas de dados; «las cinco últimas manos» en las mesas de punto y banca, póquer, y bacarrá, en cualquiera de sus modalidades, y el «último sabot», en la mesa de veintiuna o «black-jack». En las mesas de treinta y cuarenta, la partida debe detenerse en el último corte que se efectúe dentro de los treinta últimos minutos de horario.

5. Si el casino de juego tuviera autorizada, al amparo de lo establecido en la letra e) del artículo 15 del presente Reglamento, la posibilidad de modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinadas, esta posibilidad se ejercerá con sujeción a los siguientes requisitos:

a) Durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el casino de

juego podrá variar el límite de apuesta de la misma, anunciando las tres últimas bolas o manos con el límite anterior, y completando el anticipo de la mesa si procediese.

b) En todo caso, el casino deberá poner en funcionamiento una mesa, al menos, con el límite mínimo de apuestas autorizado para dicha mesa juego, salvo que en la autorización concreta se dispusiera otra cosa.

Artículo 28. Naturaleza de las apuestas.

1. Los juegos deberán practicarse solamente con dinero efectivo. Quedan prohibidas y carecerán de todo valor las apuestas bajo palabra, así como toda forma de asociación de dos o más jugadores con el ánimo de sobrepasar los límites máximos en cada tipo de apuestas establecidos en las distintas mesas de juego.

2. Las sumas constitutivas de las apuestas estarán representadas por billetes y moneda metálica de curso legal en España o por fichas o placas facilitadas por el casino de juego a su riesgo y ventura.

3. La dirección del casino de juego podrá establecer que todas las apuestas se efectúen en múltiplos del mínimo autorizado para cada mesa.

Artículo 29. Las apuestas en los juegos de contrapartida.

1. En los juegos llamados de contrapartida, las apuestas sólo pueden efectuarse mediante fichas o placas.

2. El cambio de dinero por fichas o placas puede efectuarse en las dependencias de caja que deberá haber en las salas de juego o bien en la propia mesa. Se prohíbe en todo caso efectuar cambios por mediación de los empleados que se encuentren entre los jugadores.

3. El cambio de dinero o placas por fichas en la mesa de juego se efectuará por el crupier, que tras colocar en un lugar visible de la mesa dispuesta al efecto el billete o billetes de banco desplegados o las placas, dirá en voz alta su valor. Acto seguido, alineará y contará ante sí de manera ostensible las fichas pasándolas al cliente o efectuando la apuesta por éste solicitada. Finalmente y asimismo de manera ostensible, colocará la placa o ficha cambiada en la caja de la mesa y el billete lo introducirá en otra caja distinta, metálica y cerrada con llave, que normalmente forma parte de la misma mesa de juego.

4. Los billetes cambiados no podrán sacarse de su caja sino al final de la partida y con objeto de efectuar la cuenta. Esto no obstante, si la acumulación de billetes en las cajas fuera excesiva, podrán extraerse éstas y efectuar la cuenta de los billetes en el departamento de caja por el Director de Juegos y el Jefe de Caja. La cuantía de los billetes así contados se hará constar en un acta sucinta que firmarán ambos y cuya copia se introducirá en la caja que haya de volver a ser colocada en la mesa o en la que ya se hubiera colocado para sustituir a ésta.

Este procedimiento será también aplicable para la cuenta parcial de las propinas, en el caso de que la caja respectiva no admitiese más fichas.

Artículo 30. Las apuestas en los juegos de círculo.

1. En los juegos llamados de círculo la suma en banca debe componerse exclusivamente de fichas y placas. Las apuestas pueden efectuarse en billetes de banco pero, en caso de pérdida, su cambio es obligatorio.

2. Las operaciones de cambio habrán de ser efectuadas en las dependencias de caja de las salas. En las mesas de juegos, los jugadores sólo podrán cambiar a un empleado del casino distinto del croupier y que no tendrá otra función que la indicada. Este empleado extraerá las fichas o placas cambiadas de una caja especial localizada junto a la mesa, que contendrá una suma fijada por el Director de Juegos al comienzo de cada temporada de juegos.

3. Cuando el empleado encargado del cambio precise de un mayor número de fichas y placas para su caja, expedirá un documento indicativo de las fichas y placas que solicita de la caja central y de las placas o billetes de banco a cambiar.

Dicho documento, firmado por el empleado y por el jefe de partida, será remitido a la caja central mediante otro empleado especial, el cual devolverá sin demora al encargado del cambio el número exacto de fichas y placas solicitadas. El documento acreditativo del cambio deberá quedar depositado en la caja central.

El procedimiento previsto en este apartado será también de aplicación cuando sea preciso cambiar placas o fichas en las mesas de juego a que se refiere el artículo precedente.

Artículo 31. Apuestas olvidadas o perdidas.

1. Las cantidades o apuestas que se encuentren olvidadas o perdidas en el suelo o sobre las mesas de juego o abandonadas durante las partidas, y cuyo propietario se desconozca, serán llevadas de

inmediato a la caja principal del casino y anotadas en un registro especial. Su importe se hará constar en una partida especial de la contabilidad del casino de juego, cuyo saldo deberá coincidir, al finalizar la temporada anual, con la suma que arroje el registro antes aludido.

2. En el caso de cantidades abandonadas durante las partidas, el importe se determinará por el total de la apuesta inicial olvidada, sin computar en el mismo las ganancias que pudieran haberse acumulado hasta el momento en que se advierta, después de buscar a su propietario, que las cantidades o apuestas están efectivamente abandonadas.

3. Si el legítimo propietario de la cantidad o apuesta hallada apareciese y demostrase de manera indiscutible su derecho, el casino de juego le restituirá dicha cantidad. El importe de la restitución se anotará en la partida especial de la contabilidad y en el registro a que se refiere el apartado primero, haciendo constar en éste la fecha del reintegro, el nombre y domicilio del interesado, pruebas presentadas y una referencia a la anotación primitiva.

4. Las cantidades ingresadas por el casino en este concepto serán entregadas a la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas y serán destinadas a programas, realizados por la propia Administración u otras entidades, dirigidos a prevenir las patologías derivadas del abuso del juego. De esta entrega se levantará acta que será suscrita por el Director del casino y un representante de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas. La entrega se hará dentro de los treinta primeros días de cada año.

Artículo 32. Barajas o juegos completos de naipes.

1. Las barajas o juegos completos de naipes para uso del casino deberán estar agrupados en cajas de seis. Cada caja llevará un número de orden asignado por el fabricante de naipes, que se anotará a su recepción en un libro especial diligenciado por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

2. Los casinos de juego no podrán adquirir cajas de naipes más que a los fabricantes autorizados. Dichos fabricantes no podrán facilitar tales naipes más que a los casinos legalmente autorizados. Cada casino podrá imprimir su logotipo en el reverso de los naipes.

3. En cada casino y dentro de las salas de juego existirá un armario con la inscripción «depósito de naipes», en el que se guardarán necesariamente todas las cajas nuevas o usadas junto con el libro de registro a que se refiere el apartado primero.

El armario estará permanentemente cerrado con llave, que se hallará en poder del Director de Juegos o persona que lo sustituya. El armario sólo se abrirá para la extracción de barajas o para el depósito de las nuevas o usadas, siempre en presencia del titular de la llave y del empleado que haya de hacerse cargo de los naipes, o bien para inspección de su contenido, a requerimiento del funcionario encargado de la vigilancia.

4. El casino sólo empleará en los juegos naipes que se hallen en perfecto estado. Cualquier jugador podrá pedir que se compruebe el estado de los naipes, lo que se hará en el acto, decidiendo el Director de Juegos si son hábiles para su uso. Los juegos de naipes desechados, marcados o deteriorados deben ser colocados en sus cajas completos y guardados en el depósito de naipes hasta su destrucción posterior, sin que por ningún concepto puedan ser vendidos o entregados gratuitamente a cualquier persona. La destrucción se hará en presencia de los funcionarios de control, quienes previamente comprobarán si las cajas están completas y contienen naipes marcados o deteriorados y posteriormente anotarán la destrucción en el libro de registro.

5. Lo dispuesto en los apartados anteriores será aplicable a los juegos de dados, los cuales deberán hallarse en envases cerrados y precintados, que antes de su utilización se romperán a la vista del público o ante los funcionarios del servicio de control del casino. Su conservación y destrucción se efectuará en la forma prevista para los naipes.

Artículo 33. Comprobación de los naipes.

1. Las cajas serán extraídas de su depósito en el momento en que los naipes vayan a ser utilizados. Si fueran nuevos, se desempaquetarán en la misma mesa de juego, invitando al público y jugadores a comprobar que los precintos están intactos.

2. Los naipes serán colocados sobre la mesa boca arriba para que pueda comprobarse que no ha habido cambio en el orden de colocación de los mismos por el fabricante. El crupier procederá a contarlos y, acto seguido, los depositará de nuevo sobre el tapete y los mezclará, estando las cartas boca abajo. Los naipes que ya hubieran sido utilizados en una partida anterior serán mezclados de la misma forma.

3. La mezcla se hará en un solo montón, con los dedos separados y los naipes agrupados en

paquetes pequeños, de manera que no se levanten del tapete y no se modifique el orden resultante. Ningún naipe debe ser separado o señalado.

4. Durante la partida, al finalizar cada talla y antes de efectuarse la mezcla, el crupier dividirá los naipes en dos montones: uno de las cartas levantadas y otro de las tapadas. Seguidamente volverá de una sola vez el primer montón sobre el segundo y procederá a mezclarlas en la forma indicada en los dos apartados anteriores.

5. Cuando la partida haya terminado, los naipes deberán volverse a colocar inmediatamente en el orden establecido por el fabricante, así como ser examinados para detectar las marcas que puedan tener.

6. Cuando en cualquier momento se compruebe que ha desaparecido algún naipe de los mazos examinados, o que en los mismos existen naipes en exceso, marcados o que parezcan extraños al mazo de origen, se retirará de la mesa la caja correspondiente y se dará cuenta inmediata, con todas las indicaciones relativas a la forma y circunstancias en que el defecto fue descubierto, a los funcionarios del servicio de control, si están presentes en el casino de juego, o en su defecto se levantará acta que se comunicará a los mismos.

Artículo 34. Canje de fichas y placas.

1. El casino canjeará a los jugadores las fichas y placas que se hallen en su poder, ya sean restos de las cambiadas con anterioridad, ya sean constitutivas de ganancias, por su importe en monedas de curso legal, sin poder efectuar deducción alguna.

2. El pago en metálico podrá ser sustituido por la entrega de un cheque nominativo contra cuenta del casino, en cuyo caso se levantará acta por duplicado, firmada por el perceptor y un cajero o persona que lo sustituya, conservando cada una de las partes un ejemplar.

El pago mediante cheque nominativo sólo procederá a petición del jugador con su conformidad expresa, salvo en los casos en que se haya reducido en un cincuenta por ciento, en la caja central del casino, la suma en metálico que establece el artículo 37 de este Reglamento. En todo caso se estará a lo dispuesto en la normativa sobre prevención del blanqueo de capitales.

3. Si el cheque resultase impagado, en todo o en parte, el jugador podrá dirigirse a la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas en reclamación de la cantidad adeudada, acompañando la copia del acta a que se refiere el apartado anterior. La Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas oirá al Director de Juegos y, comprobada la autenticidad del acta y el impago de la deuda, le concederá un plazo de tres días hábiles para depositar en dicha Consejería la cantidad adeudada, que se entregará al jugador. Si no lo hiciere, se iniciará el correspondiente procedimiento sancionador. En cualquier caso, en la resolución que dicte la Consejería se hará expresa reserva de acciones civiles o penales que pudieran corresponder a las partes.

4. Si por cualquier circunstancia el casino no pudiera abonar las ganancias a los jugadores, el Director de Juegos ordenará la inmediata suspensión de los juegos y recabará la presencia de los funcionarios encargados del servicio de control, ante los cuales se extenderán las correspondientes actas de adeudo en la forma prevista en el apartado segundo de este artículo.

Copia de las referidas actas se remitirá a la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas y se procederá en todo caso en la forma prevista en el apartado tercero de este artículo.

Si el Director de Juegos no depositase en plazo las cantidades adeudadas se acordará la suspensión de la autorización, incoándose el oportuno expediente sancionador.

5. El casino no estará obligado a expedir a los jugadores certificaciones acreditativas de sus ganancias.

Artículo 35. Anticipos mínimos a las mesas.

1. Las mesas dedicadas a juegos de contrapartida recibirán de la caja central del casino, en el momento de comenzar la partida, un anticipo en fichas y placas para responder de las ganancias de los jugadores, cuyo monto se determinará con arreglo a las prescripciones del presente artículo.

Dicho anticipo se repondrá por la caja central del casino de juego cuantas veces sea necesario durante la partida, pero la cuantía de los nuevos anticipos será siempre la misma que la del anticipo inicial.

Los anticipos deben facilitarse a la mesa, en la medida de lo posible, en fichas y placas de pequeño valor, a fin de reducir o eliminar los cambios entre la mesa y la caja central.

2. El importe de los anticipos será, como mínimo, el siguiente:

a) En el juego de la bola, el resultado de multiplicar por 4.000 la cuantía de la apuesta mínima fijada por la autorización de apertura y funcionamiento.

b) En los juegos de la ruleta, ruleta americana, ruleta de la fortuna y dados, el resultado de multiplicar por 15.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

c) En los juegos de treinta y cuarenta, póquer sin descarte y punto y banca, el resultado de multiplicar por 10.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

d) En el juego del black-jack, el resultado de multiplicar por 5.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

Artículo 36. Control de resultados de cada mesa de juego.

1. Las fichas y placas constitutivas del anticipo serán trasladadas a la mesa en una caja especialmente destinada a este fin, que no podrá contener mayor cantidad de fichas y placas que las que correspondan al citado anticipo. El contenido se entregará al jefe de mesa.

2. Una vez en la mesa, las fichas y placas serán colocadas sobre la misma y contadas por el crupier. La cantidad resultante será pronunciada por éste en voz alta y anotada seguidamente en el registro de anticipos, todo ello en presencia del Director de Juegos o persona que lo sustituya, el cual firmará dicho registro junto con los funcionarios encargados del control del casino de juego, si se hallaren presentes. El mismo procedimiento se seguirá cuando sea preciso hacer nuevos anticipos en el transcurso de la partida.

3. Al término de la jornada se procederá a contar las existencias de fichas y placas de las mesas y los billetes cambiados en la misma, anotándose las cantidades resultantes en el registro de anticipos. La cuenta se hará en presencia, en todo caso, de un empleado, al menos, de la mesa, de un cajero y del Director de Juegos o persona que lo sustituya, los cuales certificarán bajo su responsabilidad la exactitud de la anotación efectuada, firmando a continuación. Si los funcionarios encargados del control del casino de juego se hallaran presentes, firmarán también en el registro. En cualquier caso, en la apertura y cierre de mesas, la presencia del Director de Juegos en el recuento podrá ser sustituida por la de un Subdirector, por la de algún miembro del Comité de Dirección o por la de algunos de los empleados de máxima categoría.

4. Las operaciones referidas en los dos apartados anteriores deberán ser realizadas con la suficiente lentitud para que los presentes puedan seguirlas en todo su detalle. Cualquiera de los asistentes al acto podrá solicitar el registro de anticipos para asegurarse de que las cantidades anotadas en él corresponden exactamente a las pronunciadas. Asimismo, los funcionarios encargados del control del casino de juego podrán efectuar cuantas comprobaciones estimen precisas.

Artículo 37. Depósito mínimo para pago de premios.

1. Los casinos de juego deberán tener en su caja central, al comienzo de cada sesión, una suma de dinero que, como mínimo, será de igual cuantía a la del importe del anticipo correspondiente a la mesa de ruleta con el mínimo de apuestas más elevado. Esta suma de dinero podrá sustituirse parcialmente por la tenencia de una cantidad equivalente, bloqueada en una cuenta bancaria y disponible en todo momento para el pago de premios, y previa autorización de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas. No obstante, la cantidad existente en metálico en la caja central no podrá ser inferior al cincuenta por ciento del total.

2. Con independencia de las restantes obligaciones contables que reglamentariamente se establezcan, la caja central del casino de juego deberá llevar un registro especial por mesas para anticipos y reposiciones.

Artículo 38. Documentos e información mínima.

1. En los locales del casino de juego deberá existir, a disposición del público, un ejemplar de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas, otro del presente Reglamento, otro del Catálogo de Juego y Apuestas del Principado de Asturias y otro del reglamento interior del establecimiento, si lo hubiere.

2. Sobre cada mesa de juego o en un lugar próximo a la misma, y en sitio visible para cualquiera de los jugadores, deberá figurar un anuncio en el que se indique el número de la mesa, el importe del anticipo inicial y las apuestas mínimas y máximas permitidas en las distintas suertes.

CAPÍTULO III

Personal

Artículo 39. Órganos de dirección de los juegos.

1. La dirección de los juegos y el control de su desarrollo corresponden principalmente al Director de Juegos, sin perjuicio de las facultadas generales que correspondan a los órganos de dirección o administración de la sociedad titular.

2. El Director de Juegos podrá ser auxiliado, en el desempeño de sus funciones, por un Comité de Dirección y por uno o varios Subdirectores. La existencia de Comité de Dirección no excluirá el nombramiento de Subdirector o Subdirectores si ello se estima necesario.

Los miembros del Comité de Dirección, así como el o los Subdirectores, habrán de ser nombrados por el Consejo de Administración de la sociedad o por el órgano o persona en quien estén delegadas las facultades del mismo.

3. El Comité de Dirección, cuando existiera, estará compuesto, como mínimo, por cuatro miembros, uno de los cuales habrá de ser necesariamente el Director de Juegos, mayores de edad y con capacidad de obrar. Los extranjeros sólo podrán formar parte del Comité cuando desempeñen funciones de dirección de los juegos.

No obstante lo anterior, si el Director de Juegos fuese extranjero, todos los miembros del Comité de Dirección deberán ser ciudadanos de la Unión Europea, a excepción de aquél.

4. El Subdirector o Subdirectores habrán de ser, asimismo, mayores de edad y tener plena capacidad de obrar.

Si el Director de Juegos fuese extranjero, sólo uno de los Subdirectores podrá ser extranjero, excepto si hubiera un solo Subdirector, en cuyo caso habrá de ser ciudadano de la Unión Europea.

Artículo 40. Nombramiento de los órganos de dirección.

1. El nombramiento del Director de Juegos y de los restantes miembros del Comité de Dirección, y asimismo de los Subdirectores, requerirá la aprobación de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas. Dichas personas serán provistas del documento a que alude el artículo 44.

2. La aprobación a que se refiere el apartado anterior podrá ser revocada en caso de incumplimiento grave de sus funciones. La revocación de la aprobación tendrá carácter motivado y obligará a la sociedad a removerlo de su puesto.

3. En caso de muerte, incapacidad, dimisión o cese de las personas a que se refiere el apartado primero, la sociedad deberá comunicarlo a la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas dentro de los cinco días siguientes. En el caso del Director de Juegos, la sociedad nombrará transitoriamente para asumir sus funciones, y de forma inmediata, a uno de los Subdirectores, si existieran, o a uno de los miembros del Comité de Dirección, lo que se comunicará a la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas en igual plazo.

4. Dentro de los treinta días siguientes al fallecimiento, incapacidad, dimisión o cese, la sociedad deberá proponer a la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas la persona que haya de sustituirlo, acompañando los datos y documentos previstos en el artículo 44 del presente Reglamento, así como, en su caso, el contrato de prestación de servicios.

Artículo 41. Facultades de los órganos de dirección.

1. El Director de Juegos, los Subdirectores y los demás miembros del Comité de Dirección son los responsables de la ordenación y correcta explotación de los juegos ante la Administración y la sociedad titular, dentro de los términos de la autorización administrativa, de las normas de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas, y del presente Reglamento.

Sólo ellos podrán impartir órdenes al personal de juegos, conforme al reparto de funciones que entre los mismos establezcan los órganos rectores de la sociedad.

2. El Director de Juegos podrá ser sustituido en sus funciones por los Subdirectores y los miembros del Comité de Dirección. Excepcionalmente y en todo caso por tiempo no superior a un día, podrá ser sustituido también por uno de los inspectores o empleados de control de la máxima categoría existente en el casino de juego. El nombre del sustituto deberá ser puesto, acto seguido, en conocimiento de los funcionarios de control.

3. El Director de Juegos, o persona que lo sustituya, es responsable de la custodia del material de juegos existente en el casino, de los ficheros de los jugadores y demás documentación, así como de la correcta llevanza de la contabilidad específica de los juegos. Todos los objetos indicados deberán hallarse permanentemente a disposición de los funcionarios de control que lo soliciten.

Artículo 42. Prohibiciones para los órganos de dirección.

Está prohibido al Director de Juegos, a los Subdirectores y a los miembros del Comité de Dirección:

a) Participar en los juegos que se desarrollen en el propio casino, bien directamente o bien mediante persona interpuesta.

b) Desempeñar funciones propias de los empleados de las salas de juego. Esto no obstante, los

Subdirectores podrán sustituir transitoriamente a los jefes de mesa en el desempeño de su función, previa comunicación a la Administración, pero en ningún caso a los crupieres.

c) Recibir por cualquier título participaciones porcentuales de los ingresos brutos del casino o de los beneficios de los juegos, salvo los dividendos que pudieran corresponderles si fueran accionistas de la sociedad.

d) Participar en la distribución del tronco de propinas.

Artículo 43. Personal de juego y otros.

1. Todo el personal de servicio en las salas de juego, así como el de secretaría, recepción, caja y contabilidad, habrá de ser contratado en cualquiera de las formas presentes en la legislación laboral vigente, sin perjuicio de las normas especiales que pueda dictar la autoridad laboral y de los Convenios Colectivos que puedan concluirse.

2. Los ceses que, por cualquier causa, se produzcan en el personal a que se refiere el apartado anterior, serán comunicados por la sociedad a la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas dentro de los cinco días siguientes.

Artículo 44. Documento profesional.

1. Sólo el personal debidamente autorizado en los términos previstos en el artículo 34 de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas, podrá prestar servicios en los casinos de juego. Dicha autorización se efectuará a través de la expedición del oportuno documento profesional, del que habrán de estar provistas, en todo caso, todas las personas cuya actividad profesional esté directamente relacionada con el desarrollo de los juegos.

2. El documento profesional será expedido por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas, previa solicitud del interesado, que deberá acreditar no estar inhabilitado, en la forma determinada en el apartado 2 del artículo 34 de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas, para el ejercicio de la profesión, así como su capacitación profesional, mediante certificación de la empresa donde preste su servicio o de las empresas donde lo hubiere prestado. Dicho documento tendrá una duración de cinco años y se renovará por períodos de igual duración.

3. El documento profesional será de tres categorías:

a) Dirección, para el Director de Juegos, Subdirectores y miembros del Comité de Dirección, así como para los cargos directivos de la sociedad titular del casino.

b) Juego, para el personal que presta sus servicios directamente relacionados con el desarrollo de los juegos.

c) Servicios, para el resto del personal.

4. Todo el personal del casino está obligado a proporcionar a la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas toda la información que se les solicite y referida al ejercicio de sus funciones.

Artículo 45. Prohibiciones para el personal del casino.

1. Queda prohibido a la totalidad del personal, sea o no empleado de la sociedad titular, y a excepción de las personas a que se refiere el artículo 39 del presente Reglamento:

a) Entrar o permanecer en las salas de juego fuera de sus horas de servicio, salvo con autorización de la dirección, excepto los representantes sindicales.

b) Percibir participaciones porcentuales de los ingresos brutos del casino o de los beneficios de los juegos, sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo siguiente.

c) Conceder préstamos a los jugadores.

d) Transportar fichas, placas o dinero durante su servicio en el interior del casino de forma diferente a la prevista en las normas de funcionamiento de los juegos, o guardarlas de forma que su procedencia o utilización no pudieran ser justificadas.

2. Además, queda prohibido al personal de juegos y sus auxiliares, así como al de recepción, caja y seguridad:

a) Participar directamente o por medio de tercera persona en los juegos de azar que se practiquen en el casino de juego en que presta sus servicios.

b) Consumir bebidas alcohólicas durante las horas de servicio.

3. Las personas que desempeñen funciones de crupier o cambista en las mesas de juego y el personal de caja no podrán llevar trajes con bolsillos.

Artículo 46. Propinas.

1. La sociedad titular del casino de juego podrá acordar la no admisión de propinas por parte del personal, en cuyo caso habrá de advertirse a los jugadores en forma claramente visible en el acceso al casino o en el servicio de recepción. Si se admitiesen propinas, su entrega será siempre discrecional en cuanto a ocasión y cuantía.

2. La Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas, previa audiencia de la sociedad titular, podrá prohibir temporal o definitivamente la admisión de propinas, cuando se hubieran cometidos abusos en la exigencia o percepción de las mismas.

3. Queda prohibido al Director de Juegos, a los Subdirectores, a los miembros del Comité de Dirección y al personal de juegos solicitar propinas de los jugadores o aceptarlas a título personal. En las salas de juego, las propinas que por cualquier título entreguen los jugadores deberán ser inmediatamente depositadas en las cajas que a tal efecto existirán en las mesas de juego y, en su caso, en los departamentos de recepción y caja, sin que puedan ser guardadas de otra forma, en todo o en parte. En caso de error o abuso, el Director de Juegos dispondrá lo procedente en cuanto a su devolución.

El importe de las propinas se contará al finalizar el horario de juego y se anotará diariamente en una cuenta especial.

4. La sociedad titular del casino deberá comunicar a la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas los criterios de distribución del tronco de propinas y sus modificaciones. El tronco, destinado necesariamente a los trabajadores, estará constituido por la masa global de las propinas y su distribución será establecida de común acuerdo entre la sociedad titular y los representantes de los trabajadores.

CAPÍTULO IV

Documentación contable de la empresa titular, de los juegos, garantías y obligaciones

Artículo 47. Documentación contable.

1. Además de la contabilidad general de la empresa titular del casino de juego, exigida por la legislación mercantil, y de la de carácter fiscal establecida por la normativa específica de cada impuesto, el control documental de ingresos producidos por los juegos se llevará a cabo mediante el registro de beneficios en los juegos de círculo, el registro de anticipos en los juegos de contrapartida y el libro registro de control de ingresos para uno y otro tipo de juegos.

2. Estos libros y registros específicos de los juegos habrán de hallarse encuadernados, foliados y sellados por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas. No deberán presentar enmiendas ni raspaduras, haciéndose las correcciones que sean necesarias en tinta roja, las cuales deberán ser salvadas con la firma del Director de Juegos o personas que lo sustituyan o de los funcionarios del servicio de control si estos últimos se hallasen presentes.

Artículo 48. Registro de beneficios.

1. En cada una de las mesas de juego de círculo existirá un registro de beneficios para anotar el ingreso bruto percibido por el casino en la práctica de dichos juegos.

2. En dicho registro se hará constar:

a) Nombre exacto del juego a que corresponde cada mesa.

b) Número de orden del registro, que deberá ser el mismo de la mesa.

c) Hora de apertura de la partida.

d) Horas de interrupción y reanudación de la partida, en su caso.

e) Nombre de los crupieres y cambista.

f) Nombre del banquero o banqueros en el bacarrá a dos paños, ya sea a banca abierta o limitada.

3. A la finalización de la partida se procederá por el crupier en presencia del Director de Juegos o persona que lo sustituya y de un cajero, a la apertura del pozo o «cagnotte» y a la cuenta de fichas y placas existentes en el mismo, pronunciando el crupier en voz alta la cantidad total. Ésta será anotada en el acto en el registro de beneficios, en el cual certificarán el Director de Juegos o persona que lo sustituya, un cajero y un empleado de la mesa, bajo su responsabilidad, la exactitud de la anotación efectuada firmando a continuación.

Artículo 49. Registro de anticipos.

1. En cada una de las mesas dedicadas a juegos de contrapartida existirá un registro de anticipos que llevará un número que será el mismo de la mesa a la que se refiere.

2. En el registro de anticipos se anotarán, en la forma descrita en el artículo 36 del presente Reglamento, el importe del anticipo inicial y, en su caso, el de los anticipos complementarios, así como el importe total de las existencias en la caja de efectivo y fichas al final de cada sesión.

3. El registro de anticipos se cerrará por sesiones y se totalizará cada día, al final del cual los resultados obtenidos deberán ser trasladados al libro registro de control de ingresos. El uso del registro de anticipos es obligatorio, estando prohibida la inscripción directa en el libro registro de control de ingresos.

Artículo 50. Libro registro de control de ingresos.

1. En el libro registro de control de ingresos se anotarán los resultados de los registros de anticipos o de beneficios de cada una de las mesas totalizados por día.

2. Las anotaciones en el libro registro de control de ingresos se efectuarán al final de la jornada y antes necesariamente del comienzo de la siguiente. Se extraerá el resultado total, haciéndolo constar en número y letra, certificando a continuación su exactitud el Director de Juegos o un Subdirector o miembro del Comité de Dirección.

Artículo 51. Garantías.

1. Con carácter previo a la solicitud de la autorización de apertura y funcionamiento, la empresa titular de la autorización de instalación del casino de juego deberá constituir a disposición de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas una fianza de un millón doscientos mil (1.200.000) euros, por cualquiera de los medios admitidos en el artículo 30.2 de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas.

Cuando la garantía se preste mediante aval, no se podrá utilizar el beneficio de exclusión a que se refieren los artículos 1830 del Código Civil y concordantes.

2. La garantía permanecerá vigente por la totalidad de su importe mientras la Administración no autorice su devolución o su cancelación.

3. Si se produjese la disminución de la cuantía de la garantía, la empresa o entidad que hubiere constituido la misma dispondrá de un plazo máximo de un mes para completarla en la cuantía obligatoria. De no cumplirse lo anterior, se producirá la cancelación de la inscripción o caducidad de las autorizaciones.

4. Desaparecidas las causas que motivaron su constitución, se podrá solicitar su devolución.

Artículo 52. Información.

1. El Director de Juegos o persona que lo sustituya tendrá permanentemente, a disposición de los funcionarios de control, información suficiente sobre el número de visitantes, divisas cambiadas, importe correspondiente a las fichas cambiadas o «drop» realizado, ingresos de cada una de las mesas, así como de la recaudación de las máquinas.

2. Anualmente la empresa titular del casino deberá remitir a la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas, dentro de los ocho primeros meses de cada año, la auditoría externa de sus estados financieros así como copia de la declaración del impuesto sobre sociedades.

DISPOSICIÓN TRANSITORIA

1. En tanto no se apruebe el Reglamento del Registro General de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias, la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas elaborará un Registro de Prohibidos sin acceso a casinos de juego, en el que se determinará el ámbito territorial, plazo de prohibición y causas de la misma.

2. En dicho Registro de Prohibidos se incluirán:

a) Las personas que voluntariamente lo soliciten.

b) Las que, como consecuencia de expediente sancionador, queden expresamente sancionadas con prohibición de entrada por un tiempo determinado.

c) A quienes así lo ordene una resolución judicial.

La inscripción en el Registro se efectuará por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas previa la tramitación del oportuno expediente administrativo.

3. El Registro de Prohibidos tendrá carácter reservado siendo su contenido conocido exclusivamente por la Administración y los casinos de juego a los que afecte.

d) Illes Balears

§ 141 DECRETO 34/1997, DE 7 MARZO. REGLAMENTO DE CASINOS DE JUEGO

(BOCAIB núm. 39, de 1 abril [LIB 1997, 88])

Artículo único.

Se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de las Islas Baleares.

DISPOSICIONES DEROGATORIAS

Primera.

Quedan sin efecto en el ámbito territorial de esta Comunidad las disposiciones de igual o inferior rango que se opongan a lo establecido en el presente Decreto y en el Reglamento por él aprobado, en defecto de cuyas previsiones y de sus disposiciones de desarrollo se aplicará el régimen contenido en las Órdenes Ministeriales de 9 de enero y de 9 de octubre, ambas de 1979, en virtud de las cuales se aprobaron el Reglamento de Casinos de Juego y el Catálogo de Juegos, respectivamente.

Segunda.

Queda sin efecto en el ámbito territorial de esta Comunidad Autónoma, y, por tanto, excluido del régimen supletorio al que se refiere la disposición anterior, el artículo 26 de la Orden de 9 de enero de 1979, por la que se aprueba el Reglamento de Casinos, quedando por tanto suprimida la exigencia del documento profesional para el personal de casinos.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se autoriza a la Consejería de Economía y Hacienda para dictar las disposiciones necesarias para el cumplimiento y desarrollo del presente Decreto.

Segunda.

El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el BOCAIB.

REGLAMENTO DE CASINOS DE JUEGO DE LA COMUNIDAD AUTONOMA DE LAS ISLAS BALEARES

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1.

El presente reglamento tiene por objeto la regulación, en el ámbito de la Comunidad Autónoma de las Islas Baleares, de los juegos propios de casinos en sus distintas modalidades, de los establecimientos autorizados para su práctica, así como de las actividades económicas que tengan relación con los mismos.

Artículo 2.

1. Tendrán la consideración de casinos de juego los locales y establecimientos que, reuniendo los requisitos exigidos por este reglamento, posean la autorización otorgada por la Consejería de Economía y Hacienda.

2. Queda prohibida la organización y práctica de juegos que, con el mismo o distinto nombre, constituyan modalidades de los juegos propios de casino y se realicen fuera de dichos establecimientos o al margen de las autorizaciones, requisitos y condiciones establecidos por este reglamento. Asi-

mismo, ningún establecimiento que no esté autorizado como casino de juego puede ostentar tal denominación.

Artículo 3.

1. Se considerarán juegos exclusivos de casino y, por tanto, sólo podrán practicarse en los locales o establecimientos autorizados como casino de juego los siguientes:

Ruleta francesa.

Ruleta americana.

Veintiuno o «black jack».

Bola o «boule».

Treinta y cuarenta.

Punto y banca.

Ferrocarril, «bacarrá», o «chemin de fer».

«Bacarrá» a dos paños.

Dados o «craps».

Ruleta de la Fortuna.

Póquer sin descarte.

Póquer sintético.

2. Los juegos enumerados en el apartado anterior se desarrollarán conforme a los requisitos y reglas establecidos en el catálogo de juegos que se incorpora como anexo al presente Reglamento.

Artículo 4.

Además de los juegos establecidos en el artículo anterior, en los Casinos de juego podrán instalarse máquinas de tipo «C» o de azar, así como otros juegos o apuestas cuya práctica se pudiera autorizar en casinos de juego.

Artículo 5.

Para poder ser empresas titulares de un casino de juego deberán reunirse los siguientes requisitos:

a) Habrán de constituirse necesariamente bajo la forma jurídica de Sociedad Anónima.

b) La sociedad deberá ostentar la nacionalidad de cualquiera de los países de la Unión Europea.

c) Su objeto social único y exclusivo habrá de ser la explotación del Casino de Juego y, en su caso, de las instalaciones y servicios complementarios o accesorios relacionados con la explotación del mismo.

d) ...

✐ Letra d) derogada con efectos desde 1 enero 2002 por disp. derog. 4 de Decreto 132/2001, de 30 noviembre.

e) Las acciones representativas del capital deberán ser nominativas.

f) La participación directa o indirecta de capital extranjero no podrá exceder de los límites establecidos en el régimen especial para las inversiones extranjeras en España.

g) La sociedad deberá tener administración colegiada. Los administradores habrán de ser personas físicas. A efectos del presente reglamento, se considera como extranjeros a los ciudadanos de países no integrantes de la Unión Europea.

Artículo 6.

1. La autorización a una empresa para la instalación y explotación de un local o establecimiento de casino de juego se efectuará previa convocatoria de un concurso público.

2. La convocatoria de concurso público se llevará a cabo mediante Orden de la Consejería de Economía y Hacienda.

3. La Orden de convocatoria del concurso recogerá las bases que lo regirán y los criterios objetivos que permitan que su adjudicación se otorgue valorando las siguientes circunstancias:

a) El interés del proyecto como oferta complementaria de carácter turístico.

b) Las garantías personales y financieras de los promotores, así como la experiencia de los mismos en proyectos similares.

c) La calidad de las instalaciones y los servicios complementarios que se presten así como el

programa de inversiones en cuanto a su incidencia social y económica para la Comunidad Autónoma de las Islas Baleares.

d) Generación de puestos de trabajo y plan de formación del personal y recursos humanos con los que se cuenta.

e) Impacto urbanístico o paisajístico del proyecto.

f) Distancia a núcleo de población residente.

g) Aportaciones financieras en favor de la Administración de la Comunidad Autónoma de las Islas Baleares.

Artículo 7.

Las sociedades mercantiles interesadas en la obtención de una autorización para la instalación y explotación de un casino de juego, que cumplan con los requisitos especificados en el artículo 5 del presente reglamento, podrán tomar parte en el concurso público convocado al efecto, presentando una solicitud que deberá recoger los siguientes extremos:

a) Nombre y apellidos, edad, nacionalidad, profesión, domicilio y número de DNI o documento equivalente del solicitante, así como la calidad con la que actúa en nombre de la sociedad interesada.

b) Denominación, duración y domicilio de la Sociedad Anónima representada, o proyecto de la misma.

c) Nombre comercial del casino y situación geográfica del edificio o solar en que se pretenda instalarse, con especificación de sus dimensiones y características generales.

d) Nombre y apellidos, edad, nacionalidad, estado, profesión, domicilio y número de DNI o documento equivalente en caso de nacionalidad extranjera, de los socios o promotores, especificando su respectiva cuota de participación y de los administradores de la sociedad, así como, en su caso de los Directores, Gerentes y Apoderados en general.

e) Fecha tope en que se pretende la apertura del casino de juego.

f) Juegos cuya práctica en el casino se pretende que sean autorizados.

g) Períodos anuales de funcionamiento del casino o propósito de funcionamiento permanente.

Artículo 8.

Las solicitudes, sin perjuicio de que la Orden de convocatoria del concurso pueda exigir información adicional, deberán ir acompañadas de los siguientes documentos, en ejemplar cuadruplicado:

a) Copia o testimonio notarial de la escritura de constitución de la sociedad y de sus Estatutos, con constancia fehaciente de su inscripción en el Registro Mercantil. Si la sociedad no se hubiese constituido, se presentará proyecto de la escritura y de los Estatutos.

b) Copia o testimonio notarial del poder del solicitante, cuando no sea representante legal.

c) Certificados negativos de antecedentes penales de los promotores, administradores de la sociedad, Directores, Gerentes y Apoderados con facultades de administración. Si alguna de las personas expresadas fuese extranjero no residente en España, deberá acompañar también documento equivalente expedido por la autoridad competente en su país de residencia, y traducido por el Servicio de Interpretación de Lenguas del Ministerio de AA EE.

d) Certificación del Registro de la Propiedad de los solares y, en su caso, del edificio donde se instalará el casino de juego, o documentos que acrediten la disponibilidad sobre dichos solares o inmuebles.

e) Estimación de la plantilla aproximada de personas que habrán de prestar servicios en el casino, con indicación de las categorías o puestos de trabajo respectivos.

f) Memoria en la que se describa la organización y funcionamiento del casino de juego, con sujeción a lo previsto en este reglamento, así como de los servicios complementarios que se pretendan prestar al público y los tipos genéricos de actos artísticos, culturales, espectáculos, congresos, y demás que se propone organizar. Dicha memoria habrá de contener una descripción detallada de los sistemas previstos de admisión y control de los jugadores, selección, formación, gestión y control del personal, criterios de calidad y revisiones periódicas del material de juego, contabilidad y caja, indicando en todo caso, el origen y garantía de la tecnología a emplear en la organización y funcionamiento del casino.

g) Planos y proyectos del casino de juego, con especificaciones de todas sus características técnicas y, en especial, en cuanto a abastecimiento de aguas potables, tratamientos y evacuación de aguas residuales, tratamiento y eliminación de basuras, instalación eléctrica, accesos y aparcamientos y de-

más servicios exigidos por el ordenamiento urbanístico. El proyecto deberá referirse, en su caso, a las obras complementarias y de adaptación que sean necesarias.

La sala principal de los casinos de juego se proyectará para un aforo mínimo de 350 ó 175 personas, y tendrá una superficie mínima de 700 ó 350 metros cuadrados, dependiendo de que el casino esté ubicado en la Isla de Mallorca, o en las Islas de Menorca o Ibiza, respectivamente; en esta superficie mínima no se incluye la ocupada para cualquier tipo de servicio complementario ubicado en su interior, así como las dependencias auxiliares (caja, recepción y otras).

h) Estudio económico-financiero, que comprenderá, como mínimo, un estudio de la inversión, con desglose y detalle de las aportaciones que constituyen el capital social, descripción de las fuentes de financiación, y previsiones de explotación y de rentabilidad.

i) Relación de las medidas de seguridad a instalar en el casino, entre las que habrán de contarse, necesariamente, instalación contra incendios, unidad de protección autónoma de energía eléctrica de entrada automática en servicio, servicio de vigilantes jurados de seguridad y cajas fuertes.

También podrán acompañar a las solicitudes cuantos otros documentos estimen pertinentes, en especial en orden al afianzamiento de las garantías personales y financieras de los miembros de la sociedad y de esta misma.

Artículo 9.

Presentadas las solicitudes y documentación anexa, así como la información complementaria que pueda ser requerida, y previo informe de cada uno de los Ayuntamientos respectivos y de los Consejos Insulares afectados, que deberán ser emitidos en el plazo de treinta días desde la petición de los mismos por parte de la Consejería de Economía y Hacienda, reputándose favorables transcurrido dicho plazo sin recibir contestación de aquéllos, el Secretario General Técnico elaborará y elevará propuesta de resolución al Consejero de Economía y Hacienda.

Artículo 10.

1. La resolución que autoriza la instalación del casino de juego se efectuará por Orden del Consejero de Economía y Hacienda, que será publicada en el BOCAIB, y en ella se expresará:

a) Denominación, duración, domicilio, capital social y participación de capital extranjero, en su caso, de la sociedad titular.

b) Nombre comercial y localización del casino.

c) Relación de los socios promotores, con especificación de sus participaciones respectivas en el capital, y de los miembros del Consejo de Administración, Consejero-Delegado, Directores Generales o Apoderados, si los hubiere.

d) Aprobación o modificaciones del proyecto arquitectónico propuesto, de los servicios o actividades complementarias de carácter turístico y de las medidas de seguridad.

e) Juegos autorizados, de entre los incluidos en el catálogo.

f) Fecha tope para proceder a la apertura, haciendo constar la obligación de solicitar y obtener previamente la licencia municipal de apertura y la autorización de funcionamiento.

g) Obligación de proceder, en el plazo máximo de treinta días, a la constitución de la sociedad, si no estuviera ya constituida.

h) Intransmisibilidad de la autorización.

2. El otorgamiento de la autorización podrá condicionarse a la modificación de cualquiera de los extremos contenidos en el expediente. En el plazo de 10 días hábiles desde la notificación, los interesados deberán manifestar su conformidad a la Consejería de Economía y Hacienda, quedando caducada la autorización en otro caso.

Artículo 11.

1. Dentro del plazo señalado en la autorización de instalación y como mínimo treinta días antes de la fecha prevista para la apertura del casino, la sociedad titular solicitará del Secretario General Técnico de la Consejería de Economía y Hacienda la autorización de apertura y funcionamiento.

2. Si la apertura no pudiera efectuarse dentro del plazo previsto en la autorización de instalación, la sociedad titular deberá solicitar ante el Secretario General Técnico de la Consejería de Economía y Hacienda la correspondiente prórroga, justificando debida y detalladamente las causas que impiden el cumplimiento del plazo. El Secretario General Técnico de la Consejería de Economía y Hacienda, previos los informes pertinentes de la sección de juego, resolverá discrecionalmente, otorgando o denegando la prórroga. En este segundo caso, así como cuando expirase el plazo sin solicitar prórroga,

se declarará caducada la autorización de instalación, procediéndose a publicar y notificar las resoluciones acordadas.

Artículo 12.

La solicitud de autorización de apertura y funcionamiento deberá ir acompañada de los siguientes documentos:

a) Licencia municipal de obras y de actividad.

b) Relación del personal que haya de prestar servicios en el casino, acompañada de fotocopia compulsada de los respectivos contratos de trabajo, con especificación de los puestos de trabajo.

c) Certificación acreditativa de haber constituido la fianza a que se refiere el artículo 50 de este Reglamento.

d) Certificación de final de obra, y de que las obras e instalaciones se corresponden exactamente con el proyecto básico por el que se concedió la autorización de instalación.

e) Certificado de técnico competente, visado por el colegio profesional respectivo, acreditativo del funcionamiento idóneo de todas las instalaciones relacionadas con el juego, así como de las medidas de seguridad del casino.

f) Copia o testimonio notarial de la escritura de declaración de obra nueva, con constancia fehaciente de su liquidación e inscripción en el Registro de la Propiedad.

g) Cuantos otros documentos acrediten el cumplimiento de los condicionantes establecidos en la resolución de autorización de instalación, en el caso que en aquélla los hubiera.

Artículo 13.

1. Recibida la solicitud y documentación a la que se refiere el artículo anterior, el Secretario General Técnico de la Consejería de Economía y Hacienda ordenará practicar la inspección oportuna para comprobar el cumplimiento de los requisitos de la instalación y demás obligaciones legales. La inspección habrá de ser practicada en presencia de los representantes legales de la sociedad titular, así como de los técnicos que ésta designe, y de la misma se levantará el acta e informe correspondiente.

2. Si el examen de los documentos presentados y el resultado de la inspección fuesen satisfactorios, el Secretario General Técnico de la Consejería de Economía y Hacienda extenderá la autorización de apertura y funcionamiento. No obstante, si el acuerdo fuera denegatorio, se reflejará en resolución motivada, concediéndose un plazo para subsanar las deficiencias observadas. Transcurrido dicho plazo, volverán a practicarse las comprobaciones oportunas y si su resultado fuera negativo se dictará aquella resolución, que conllevará la declaración de caducidad de la autorización de instalación que se poseía.

Artículo 14.

En la resolución de autorización de apertura y funcionamiento del casino se harán constar:

a) Los extremos previstos en los apartados a), b) y c) del artículo 10.1 de este Reglamento.

b) Las fechas de apertura y cierre de las temporadas de funcionamiento del casino.

c) El horario máximo de funcionamiento de las salas de juego, que se establecerá previo informe facultativo y no vinculante que, a tal efecto, expida la Consejería de Función Pública e Interior.

d) La relación de los juegos autorizados y número de mesas o elementos para ello.

e) Los límites mínimos y máximos, en su caso, de las apuestas. A instancia del solicitante, la resolución podrá autorizar, para cada uno de los juegos o para mesas determinadas, una banda de fluctuación de límites mínimos de apuestas.

f) Los plazos para la apertura de la totalidad de los servicios del casino, si no entran todos simultáneamente en servicio. Si la autorización de apertura y funcionamiento se refiriese a una instalación provisional, se hará constar la fecha tope para proceder a la apertura de la instalación definitiva.

g) Los nombres y apellidos del Director de Juegos, de los Subdirectores y de los miembros del Comité de Dirección, en su caso.

h) El plazo de duración de la autorización.

i) La prohibición de ceder, a título oneroso o gratuito, la autorización otorgada.

Artículo 15.

1. La autorización de apertura y funcionamiento se concederá inicialmente por el plazo de un año con carácter provisional y será renovable por períodos sucesivos de diez años; el plazo de duración de la autorización provisional se computará al día siguiente a aquel en que se produjo la apertura al

público del casino; el plazo de las autorizaciones definitivas se contará desde el día siguiente a aquel en que expirase la vigencia de la precedente.

2. Seis meses antes, como mínimo, de la fecha de expiración de cada plazo de vigencia de la autorización, la sociedad titular habrá de instar del Secretario General Técnico de la Consejería de Economía y Hacienda la renovación de la autorización, aportando a tal efecto cuantos documentos le sean requeridos.

La denegación de la solicitud, en su caso, deberá ser motivada y sólo podrá acordarse cuando concurra alguna de las causas que, conforme a lo dispuesto en el artículo 16 del presente reglamento, den lugar a la revocación.

3. Si la autorización de apertura y funcionamiento del casino se hubiera otorgado para una instalación provisional, la autorización inicial de un año sólo podrá renovarse por períodos de igual duración hasta la entrada en funcionamiento de la instalación definitiva. La apertura de ésta deberá ser autorizada y tramitada de forma prevista por los artículos 11 al 15 del presente reglamento, no siendo precisa la presentación de los documentos que, aportados para la instalación provisional, fuesen válidos para la definitiva.

Si la apertura de instalación definitiva se produjese antes de transcurrir un año desde la entrada en vigor de la instalación provisional, la autorización se otorgará por el período que reste del indicado año, haciendo constar en la misma el plazo para solicitar la renovación a que se refiere el apartado 2 del presente artículo.

4. Si la apertura de la instalación definitiva no se produjese en el plazo señalado en la autorización de instalación o en las prórrogas concedidas, la caducidad de la autorización de instalación que se acuerde conllevará la de la autorización de apertura y funcionamiento otorgada para la instalación provisional.

5. No obstante lo dispuesto en el apartado 1, la Inspección adscrita a la Secretaría General Técnica de la Consejería de Economía y Hacienda procederá cada dos años, como mínimo, a la revisión completa de las instalaciones del casino y de todas las restantes circunstancias previstas en los artículos 5, 8 y 12 del presente reglamento, al objeto de comprobar el grado de mantenimiento y cumplimiento de las condiciones previstas en las autorizaciones otorgadas.

Artículo 16.

Podrá cancelarse la autorización de apertura y funcionamiento de un casino de juego, y por tanto producirse la caducidad y extinción de la autorización de instalación, en los siguientes casos:

a) Por renuncia de la sociedad titular manifestada por escrito a la Consejería de Economía y Hacienda.

b) Por disolución de la sociedad titular.

c) Por el transcurso del plazo de validez sin haber solicitado su renovación o prórroga.

d) Como consecuencia de expediente sancionador en materia de juego que consista en la cancelación o revocación de la autorización.

e) Por impago de los impuestos específicos sobre el juego o la ocultación total o parcial de la base imponible de los mismos.

f) Por resolución motivada adoptada por el procedimiento correspondiente, que se ajustará, en todo caso, a lo previsto en la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, y que recoja alguna de las siguientes causas:

– Falsedad en los datos aportados para la obtención de la autorización de instalación o para la autorización de apertura y funcionamiento.

– Modificación de los términos establecidos en las respectivas autorizaciones sin haber obtenido la autorización previa establecida en este Reglamento.

– El incumplimiento de la obligación que sobre la constitución de la fianza, y mantenimiento de su vigencia e importe, está establecida en el presente Reglamento.

– Cuando se dejara de reunir los requisitos a que se refiere el artículo 5 del presente Reglamento.

– Por pérdida de la disponibilidad legal o de hecho del local o establecimiento donde está ubicado el casino de juego.

– Por caducidad o revocación firme de la licencia municipal de apertura.

– Cuando el casino permanezca cerrado por más de treinta días consecutivos sin previa autorización.

Artículo 17.

1. Requerirán autorización previa del Secretario General Técnico de la Consejería de Economía y Hacienda las modificaciones de las autorizaciones de instalación y de las de apertura y funcionamiento que impliquen:

a) Juegos a practicar en el casino.

b) Límites superior e inferior de la banda de mínimos de las apuestas.

c) Horario máximo de apertura y cierre, previo informe, facultativo y no vinculante, de la Consejería de Función Pública e Interior.

d) Período anual de funcionamiento.

e) Modificaciones sustanciales en medidas de seguridad.

f) Modificaciones sustanciales en el edificio o locales del casino.

g) Modificaciones de los órganos de administración y cargos directivos.

h) Modificaciones en el cuerpo social de la sociedad titular que signifiquen la entrada de nuevos socios o accionistas.

i) Constituir cargas reales de cualquier naturaleza sobre los inmuebles sobre los que se asienta el casino.

j) Transmisiones de las acciones entre socios cuando se supere el 5% del capital social.

k) La suspensión del funcionamiento del casino por un período superior a siete e inferior a treinta días.

l) Incrementos del capital social cuando, no existiendo entrada de nuevos socios, se produzca variación de porcentajes de participación de cada uno de los socios o accionistas.

m) La modificación del emplazamiento del casino de juego que, en su caso, requerirá el cumplimiento de las condiciones de otorgamiento de la autorización de instalación y de apertura y funcionamiento concedidas al casino. Asimismo, y en orden a su otorgamiento o denegación, se valorarán las circunstancias previstas en el artículo 6.3 de este Reglamento.

2. Requerirá comunicación previa a la sección de Juego de la Consejería de Economía y Hacienda las modificaciones que impliquen:

a) Incremento del capital social cuando no exista modificación del accionariado ni variación de porcentajes de participación de cada uno de los socios o accionistas.

b) La suspensión del funcionamiento del casino de juego por un período inferior a siete días.

c) La transmisión de las acciones entre socios cuando no se supere el 5% del capital social y no se realicen más de dos transmisiones en el período de un año.

d) Las alteraciones que se produzcan en la plantilla del personal del casino.

3. Las restantes modificaciones, no previstas expresamente entre las relacionadas anteriormente requerirán, en todo caso, la comunicación previa al Secretario General Técnico de la Consejería de Economía y Hacienda.

4. Si es socio o accionista de la sociedad titular del casino de juego una persona jurídica, ésta queda sujeta al régimen de autorización previa establecido en este artículo para la transmisión o modificación del cuerpo social de la misma.

TÍTULO II

DE LA SALA DE JUEGO, DEL PERSONAL Y DEL FUNCIONAMIENTO

Artículo 18.

1. Los casinos de juego deberán prestar al público obligatoriamente los siguientes servicios:

a) Servicio de bar.

b) Servicio de restaurante.

c) Sala de estar.

d) Sala de espectáculos o fiestas.

2. Asimismo, tendrá carácter facultativo la prestación de los siguientes servicios:

a) Sala de teatro y cinematógrafo.

b) Sala de congresos y convenciones.

c) Sala de conciertos.

d) Sala de exposiciones.

e) Instalaciones deportivas o gimnásticas.

f) Centro comercial.

La prestación de estos servicios se convertirá en obligatoria si estuvieran previstos en la solicitud y se incluyeran en la autorización de instalación.

✐ Ap. 2 derogado con efectos desde 1 enero 2002 por disp. derog. 4 de Decreto 132/2001, de 30 noviembre.

3. Los servicios complementarios que preste el casino podrán pertenecer o ser explotados por persona o empresa distinta de la titular del casino, deberán localizarse en el mismo inmueble o conjunto arquitectónico, y la empresa titular del casino de juego responderá solidariamente, con el titular o explotador de los servicios complementarios, de la calidad de los servicios prestados.

Artículo 19.

1. En los casinos de juego existirá una sala principal y podrán autorizarse salas privadas. No obstante, se admitirá la existencia de una antesala de la principal, en la que se permitirá la instalación de los siguientes juegos:

a) Ruleta de la fortuna.

b) Bola o «boule».

c) Máquinas de tipo «C».

La existencia de esta antesala constará en la autorización de instalación y en la de apertura y funcionamiento.

2. Las salas a las que se refiere el apartado anterior deberán encontrarse en el mismo edificio del casino, salvo que el Secretario General Técnico de la Consejería de Economía y Hacienda autorice excepcionalmente otra ubicación. La disposición de los locales debe ser tal que las salas estén aisladas unas de otras y no sea normalmente visible su interior desde la vía pública o desde los locales de libre acceso al público.

3. Los visitantes de las salas de juego deben entrar en el establecimiento y salir de él por las mismas puertas que los restantes clientes del casino. Podrán autorizarse, sin embargo, accesos o entradas independientes para los servicios complementarios del casino, cuando su naturaleza así lo hiciera aconsejable.

4. En el interior de las salas de juego no se admitirán otros servicios complementarios que los de cafetería, bar o restaurante, los cuales deberán estar claramente separados de las mesas, aunque no necesariamente mediante tabiques o cerramiento de obra.

5. El pavimento y paredes de las salas deberán ser revestidos de material no combustible que favorezca la insonorización. Con independencia de la general del local, cada mesa dispondrá de iluminación propia, que elimine las sombras sin producir brillos que puedan deslumbrar a los jugadores o empleados. Todas las salas dispondrán de instalación de aire acondicionado.

Artículo 20.

1. La entrada a las salas de juego de los casinos está prohibida a:

a) Los menores de 18 años aunque se encuentren emancipados.

b) Los que por decisión judicial hayan sido declarados incapaces, pródigos o culpables de quiebra fraudulenta, en tanto no sean rehabilitados.

c) Las personas que se encuentren en situación de libertad condicional o sometidos al cumplimiento de medidas de seguridad.

d) Las personas que den muestras de encontrarse en estado de embriaguez o de sufrir enfermedad mental y los que puedan perturbar el orden, la tranquilidad y el desarrollo de los juegos.

e) Las personas que pretendan entrar portando armas u objetos que puedan utilizarse como tales.

f) Las personas que se encuentren incluidas en el Registro de Prohibidos.

2. El control del respeto de las prohibiciones a que se refiere el presente artículo será ejercido por los servicios de admisión del casino. Si el director de juegos advirtiera la presencia en la sala de alguna persona comprendida en las prohibiciones referidas, deberá invitarle a que la abandone de inmediato.

3. Con independencia de las condiciones y prohibiciones a que se refieren los apartados anterio-

res, el director de juegos deberá invitar a abandonar el casino a las personas que produzcan perturbaciones en el orden de las salas de juego o cometan irregularidades en la práctica de los juegos, cualquiera que sea la naturaleza de unas u otras. Estas expulsiones serán de inmediato comunicadas a la sección de juego de la Consejería de Economía y Hacienda.

Artículo 21.

1. Los casinos podrán exigir a quien desee acceder a la sala principal determinadas condiciones en cuanto a su vestimenta o etiqueta, tanto con carácter permanente como restringidas a determinadas épocas, jornadas u horas de funcionamiento de las salas de juego.

2. Para imponer otras condiciones o prohibiciones de admisión a las salas de juego diferentes de las mencionadas en el artículo anterior y en el apartado anterior, los casinos habrán de solicitar autorización del Secretario General Técnico de la Consejería de Economía y Hacienda, el cual las denegará si las considera arbitrarias, injustificadamente discriminatorias o lesivas a los derechos fundamentales de la persona.

3. Las condiciones especiales para admisión en los casinos de juego de acceso restringido serán fijadas en la autorización de apertura y funcionamiento, sin perjuicio de las adicionales que puedan establecerse posteriormente, previa autorización del Secretario General Técnico de la Consejería de Economía y Hacienda. Unas y otras deberán respetar los límites a que se refiere el apartado anterior.

4. Todas las condiciones y prohibiciones especiales a que se refiere el presente artículo deberán hallarse impresas en lugar visible del local en que se efectúe el trámite de admisión de los visitantes.

Artículo 22.

1. La Secretaría General Técnica de la Consejería de Economía y Hacienda elaborará un Registro de Prohibidos sin acceso a casinos de juego, en el que se determinará el ámbito temporal, plazo de prohibición y causas de la misma.

2. En dicho Registro de Prohibidos se incluirán:

a) Las personas que voluntariamente lo soliciten, por sí mismos o por sus cónyuges, salvo en el caso de separación, o por sus hijos mayores de edad, así como los padres respecto a los hijos que convivan con ellos, bajo su dependencia económica.

b) Aquellas personas respecto de las que las empresas titulares de un casino de juego, por razones fundadas, soliciten su inclusión, en cuyo caso la prohibición sólo obligará al casino que la solicitó, salvo que las circunstancias aconsejen extender dicha prohibición.

c) Las que, como consecuencia de expediente sancionador, queden expresamente sancionadas con prohibición de entrada por un tiempo determinado.

3. La inclusión en el Registro se efectuará por la Secretaría General Técnica de la Consejería de Economía y Hacienda previa la tramitación del expediente administrativo oportuno.

4. El Registro de Prohibidos tendrá carácter reservado y no podrá darse a la publicidad en manera alguna, siendo su contenido conocido exclusivamente por la Administración y los casinos de juego.

5. Dado que en algunos casos la inclusión en el Registro de Prohibidos tendrá efectos en todo el Estado, la Secretaría General Técnica de la Consejería de Economía y Hacienda arbitrará las medidas necesarias para la efectividad de dicho registro y el modo de comunicación entre las Administraciones implicadas y, en su caso, con los establecimientos de juego que se establezca.

Artículo 23.

1. Para tener acceso a las salas de juego principal y privadas, los visitantes deberán obtener una tarjeta de entrada en el servicio de admisión del casino, que deberá encontrarse a la entrada del mismo.

2. La tarjeta de entrada será facilitada previa identificación suficiente a juicio de la dirección, que en todo caso responderá de la veracidad de los datos que se hagan constar.

3. Las tarjetas de entrada tendrán siempre carácter nominativo. Las personas en cuyo favor se expidan están obligadas a presentarlas en todo momento, a requerimiento de los empleados del casino o de los funcionarios de control. Si no lo hicieren o no pudieran hacerlo, serán expulsados de la sala de juego.

4. Las tarjetas de entrada estarán numeradas correlativamente y contendrán, al menos, los datos siguientes: nombre y apellidos, número de la ficha personal del cliente, a la que se refiere el artículo siguiente, fecha de emisión, precio, plazo de validez, firma del director de juegos o sello del casino.

5. Las tarjetas de entrada se expedirán a un precio unitario, que fijará el Secretario General Técnico de la Consejería de Economía y Hacienda a propuesta del casino, y tendrá validez para un solo día. No obstante lo dispuesto en el párrafo anterior, el casino, previa comunicación a la sección

de juego de la Consejería de Economía y Hacienda, podrá expedir tarjetas especiales de precio inferior al unitario en los casos siguientes:

a) Personas que asistan a congresos o convenciones celebrados en las Islas Baleares.

b) Personas integrantes de viajes colectivos.

c) Personas o grupos de personas que utilicen los servicios complementarios del casino.

d) Tarjetas de validez superior a un día, que podrán expedirse por una semana, por un mes o por toda la temporada anual, y cuyo precio fijará el Secretario General Técnico de la Consejería de Economía y Hacienda a propuesta del casino, sin que pueda bajar de cinco, diez y veintiocho veces, respectivamente, del precio fijado para las que tengan validez de un solo día.

6. La tarjeta de entrada da derecho al acceso a la sala o salas principales de juego que existan en el casino, así como a la práctica de los juegos en la forma establecida reglamentariamente para cada uno de ellos. El Secretario General Técnico de la Consejería de Economía y Hacienda, a petición de la sociedad titular, podrá autorizar discrecionalmente la existencia de salas privadas, a las que sólo se tendrá acceso previa invitación de la dirección del casino. El acceso y disfrute de los restantes servicios complementarios del casino podrá subordinarse a la expedición de entradas independientes, con sujeción a las normas especiales que regulen cada tipo de actividad.

7. La expedición de tarjetas podrá sustituirse transitoriamente, caso de producirse una aglomeración en el servicio de admisión del casino, por la entrega de un volante provisional, previo depósito del documento identificador e importe de la tarjeta, la cual habrá de entregarse posteriormente al titular, una vez se haya formalizado.

8. En el servicio de admisión del casino deberán hallarse folletos gratuitos en los que consten normas generales de funcionamiento de las salas de juego que la dirección estime de interés y, necesariamente, las relativas a horario, cambio de moneda extranjera, obligación de jugar con dinero efectivo, apuestas máximas y mínimas en cada tipo de juego, condiciones de admisión, precios de las tarjetas y juegos que puedan practicarse en el casino.

9. Asimismo, podrán existir folletos conteniendo las reglas para la práctica de los juegos que existan en el casino.

Artículo 24.

1. Las tarjetas de entrada se emitirán por medio de un sistema informático que comprenderá, asimismo, la llevanza de los registros de visitantes y de prohibidos.

2. Las tarjetas de entrada serán numeradas correlativamente por cada una de las modalidades referidas en el artículo anterior. La información contenida en las tarjetas se mantendrá en la base de datos del sistema durante seis meses y a disposición de los funcionarios encargados del control del casino.

3. Los registros de visitantes y de prohibidos contendrán la siguiente información:

Nombre y apellidos, fecha de nacimiento, dirección del titular en España, y número de DNI, pasaporte o equivalente. También contendrá la información de las fechas sucesivas en que el titular acuda al casino.

4. El contenido de ambos ficheros tendrá carácter reservado y sólo podrá ser revelado por el casino a los servicios de inspección, y previa instancia escrita, a las autoridades gubernativas o sus agentes por motivos de inspección y control, y a las autoridades jurisdiccionales. No obstante, los datos obrantes en el registro de prohibidos podrán ser comunicados a otros casinos, que habrán de guardar sobre los mismos idéntica reserva.

5. No será exigible la expedición de tarjetas de entrada para el acceso a las salas de juego y demás dependencias del casino al Consejero y al Secretario General Técnico de la Consejería de Economía y Hacienda, a los miembros de la sección de juego, al Alcalde del Ayuntamiento en cuyo término municipal radique el casino, y demás funcionarios que, en cumplimiento de sus funciones, se personen en el mismo y tengan relación con las actividades y actuaciones que se desarrollen en el casino.

Artículo 25.

1. Dentro de los límites máximos de horario fijados por la autorización de apertura y funcionamiento, el casino determinará las horas en que efectivamente comiencen y terminen los juegos, pudiendo establecer horarios distintos para los días laborables, festivos y vísperas de festivo.

2. El casino comunicará a la sección de juego de la Consejería de Economía y Hacienda el horario u horarios realmente practicados en la sala principal de juegos. Si se propusiera variarlos, tanto para reducirlos como para ampliarlos dentro de los límites máximos de la autorización, deberá

comunicarlo igualmente y no podrán ponerse en práctica sino cuando aquélla exprese su conformidad o transcurran tres días hábiles desde la comunicación sin que haya manifestado su oposición al cambio.

3. No obstante lo dispuesto en los apartados anteriores, el casino podrá exceder el horario autorizado en cuanto se refiere a la hora de cierre, bien con carácter excepcional, bien con carácter normal, para la práctica del «baccarrá» en todas o algunas de sus modalidades, siempre que el número de jugadores presente lo justifique.

El horario de funcionamiento de la antesala, y en su caso de las salas privadas, podrá ser distinto del general de la sala principal de juegos y habrá de ser autorizado específicamente por el Secretario General Técnico de la Consejería de Economía y Hacienda.

4. El horario de funcionamiento de la sala o salas de casino deberá anunciarse gráficamente en el local destinado a la recepción o control de visitantes. La apertura al público y la finalización de los juegos deberán producirse precisamente a las horas previstas, sin que puedan alterarse, salvo en la forma prevista en el apartado 2 del presente artículo. El casino no podrá suspender los juegos antes de la hora prevista, salvo por causas de fuerza mayor o cuando, faltando menos de dos horas para la fijada para el cierre, transcurran treinta minutos sin que se encuentre ningún visitante en la sala de juego.

5. Durante el horario de funcionamiento de las salas de juego, el casino podrá suspender transitoriamente la admisión de visitantes cuando el número de asistentes en el interior haga desaconsejable su incremento por razones de seguridad pasiva o grave inconveniente o molestia para la práctica normal de los juegos.

Artículo 26.

1. Los casinos de juego podrán efectuar cambios de moneda extranjera en sus dependencias de caja o instalar oficinas exclusivamente dedicadas a ello, con sujeción a las normas vigentes sobre cambio de divisas. En ningún caso podrá efectuarse el cambio en las mesas de juego.

2. También podrán instalarse en los casinos, fuera de las salas de juego, oficinas independientes de entidades bancarias españolas, cuya instalación, funcionamiento y operaciones se ajustarán a las normas o instrucciones que dicte el Ministerio de Economía y Hacienda.

3. Las oficinas comprendidas en los dos apartados anteriores deberán permanecer abiertas al público durante todo el horario normal de funcionamiento de las salas de juego.

4. El Secretario General Técnico de la Consejería de Economía y Hacienda podrá autorizar la instalación de cajeros automáticos de entidades bancarias en las instalaciones del casino. En ningún caso dichos cajeros podrán instalarse o funcionar en la sala de juegos.

Artículo 27.

1. Los visitantes de las salas de juego no están obligados a participar en los mismos. No obstante lo anterior, el casino podrá reservar, previa autorización del Secretario General Técnico de la Consejería de Economía y Hacienda, un área de la sala de juegos a visitantes que efectivamente participen en los mismos. Esta área no podrá ser superior al 25% de la superficie de la sala de juegos ni podrá tener más del 50% de las mesas autorizadas para cada juego.

2. Una vez efectuado el anticipo sobre la caja de una mesa determinada, el casino está obligado a ponerla en funcionamiento cuando se presente el primer jugador y a continuar el juego hasta la hora fijada para su terminación. Una vez iniciado el juego en cada mesa de la manera descrita, la partida no podrá ser interrumpida antes de la hora en ninguna mesa, salvo cuando los jugadores se retiren de alguna de ellas o cuando concurra el supuesto a que se refiere el apartado siguiente. El director de juegos, con la conformidad del funcionario encargado del control del casino si éste se hallare presente, podrá también clausurar el juego en una mesa cuando existan fundadas sospechas de que el juego se desarrolla incorrecta o fraudulentamente, de lo que se levantará el acta oportuna.

3. Cuando en las salas funcionan varias mesas de juego y la partida haya perdido animación en alguna de ellas, el director de juegos podrá suspender la partida pero dejando en servicio mesas del mismo juego en número suficiente, a su criterio, para que los jugadores presentes puedan continuar la partida. La misma regla se aplicará al comienzo de la sesión en las salas de juego cuando el número de jugadores presentes no aconseje la puesta en funcionamiento de todas las mesas al mismo tiempo, en cuyo caso la apertura de mesas podrá efectuarse de manera paulatina.

4. En el transcurso de todo el horario en que el casino se encuentre abierto al público, deberá poner en servicio, como mínimo, una mesa de bola y una de cartas, siempre que éstas estuvieran autorizadas en la autorización de apertura y la de funcionamiento. Se exceptuarán de lo dispuesto en el apartado anterior las mesas correspondientes a juegos de círculo, que sólo habrán de ser puestas en servicio cuando lo soliciten, al menos, seis jugadores.

5. Los juegos cesarán obligatoriamente a la hora fijada como límite. En cada mesa de juego, momentos antes de la hora límite, o de la suspensión prevista en el apartado 3 de este artículo, el jefe de la mesa anunciará en alta voz «las últimas tres bolas», en las mesas de bola, ruleta, ruleta americana y ruleta de la fortuna; «el último tirador» en las mesas de dados; «las últimas cinco manos», en las mesas de punto y banca, póquer y «bacarrá», en cualquiera de sus modalidades; y «el último sabot», en la mesa de «black jack». En las mesas de treinta y cuarenta, la partida debe detenerse en el último corte que se efectúe dentro de los treinta últimos minutos de horario.

6. Si el casino tuviera autorizada una banda de fluctuación de mínimos, al amparo de lo establecido en el artículo 14.e) del presente reglamento, comunicará a la sección de Juego de la Consejería de Economía y Hacienda el mínimo de la banda que efectivamente se vaya a aplicar. Si se propusiera variarlo, deberá comunicarlo igualmente y no podrá ponerse en práctica sino cuando aquélla exprese su conformidad o transcurran tres días hábiles desde la comunicación sin que haya manifestado su oposición al cambio.

Durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el casino podrá variar el límite de apuesta de la misma, anunciando las tres últimas bolas o manos con el límite anterior, y completando el anticipo de la mesa si procediese.

En todo caso, el casino deberá poner en funcionamiento una mesa, con el límite mínimo previsto en este apartado.

Artículo 28.

1. Los juegos deberán practicarse solamente con dinero efectivo. Quedan prohibidas y carecerán de todo valor las apuestas bajo palabra, así como toda asociación de dos o más jugadores con el ánimo de sobrepasar los límites máximos en cada tipo de apuestas establecidos en las distintas mesas de juego.

2. Las sumas constitutivas de las apuestas estarán representadas por billetes y moneda metálica de curso legal en España o por fichas o placas facilitadas por el casino a su riesgo y ventura.

3. La dirección del casino podrá establecer que todas las apuestas se efectúen en múltiplos del mínimo autorizado para cada mesa.

Artículo 29.

1. En los juegos llamados de contrapartida, como la bola, el treinta y cuarenta, la ruleta americana, francesa o de la fortuna, el «black jack», los dados, el punto y banca, el póquer sin descarte, las apuestas sólo pueden efectuarse mediante fichas y placas.

2. El cambio de dinero por fichas y placas, para los juegos antes mencionados, puede efectuarse en las dependencias de caja que deberá haber en las salas de juego o bien en la propia mesa. Se prohíbe en todo caso efectuar cambios por mediación de los empleados que se encuentren entre los jugadores.

3. El cambio de dinero o placas por fichas en la mesa de juegos se efectuará por el «croupier», que tras colocar en un lugar visible de la mesa dispuesta al efecto el billete o billetes de banco desplegados o las placas, dirá en alta voz su valor. Acto seguido, alineará y contará ante sí de manera ostensible las fichas pasándolas al cliente o efectuando la apuesta por éste solicitada. Finalmente y asimismo de manera ostensible, colocará la placa o ficha cambiada en la caja de la mesa y el billete lo introducirá en otra caja distinta, metálica y cerrada con llave, que normalmente forma parte de la misma mesa de juego.

4. Los billetes cambiados no podrán sacarse de su caja sino al final de la partida y con objeto de efectuar la cuenta. Esto no obstante, si la acumulación de billetes en las cajas fuera excesiva, podrán extraerse éstas y efectuar la cuenta de los billetes en el departamento de caja o en otra dependencia destinada al efecto, pero en todo caso en presencia del funcionario encargado del control del casino, si se hallara presente. La cuantía de los billetes así contados se hará constar en un acta sucinta que firmarán un funcionario del servicio de control en su caso y el director de juegos o persona que le sustituya, cuya copia se introducirá en la caja que haya de volver a ser colocada en la mesa o en la que ya se hubiera colocado para sustituir a ésta.

Este procedimiento será también aplicable para la cuenta parcial de las propinas, en el caso de que la caja respectiva no admitiese más fichas.

Artículo 30.

1. En los juegos llamados de círculo, como el «bacarrá» en todas sus modalidades y el póquer sintético, la suma en banca debe componerse exclusivamente de fichas y placas. Las apuestas pueden efectuarse en billetes de banco pero, en caso de pérdida, su cambio es obligatorio.

2. Las operaciones de cambio habrán de ser efectuadas en las dependencias de caja de las salas. En las mesas de juegos, los jugadores sólo podrán cambiar a un empleado del casino, distinto del «croupier» y que no tendrán otra función que la indicada. Este empleado extraerá las fichas o placas cambiadas de una caja especial localizada junto a la mesa, que contendrá una suma fijada por el director de juegos al comienzo de cada sesión de juegos.

3. Cuando el empleado encargado del cambio precise de un mayor número de fichas y placas para su caja, expedirá un documento indicativo de las fichas y placas que solicita de la caja central y de las placas o billetes de banco a cambiar. Dicho documento, firmado por el empleado y por el jefe de partida, será remitido a la caja central por un empleado de la misma, el cual devolverá sin demora al encargado del cambio el número exacto de fichas y placas solicitadas. El documento acreditativo del cambio deberá quedar depositado en la caja central.

El procedimiento previsto en este apartado será también de aplicación cuando sea preciso cambiar placas o fichas en las mesas de juego a que se refiere el artículo precedente.

Artículo 31.

1. Las cantidades o apuestas que se encuentren olvidadas o perdidas en el suelo o sobre las mesas de juego, o abandonadas durante las partidas y cuyo propietario se desconozca, serán llevadas de inmediato a la caja principal del casino y anotadas en un registro especial. Su importe se hará constar en una partida especial de la contabilidad del casino, cuyo saldo deberá coincidir, al final de la temporada, con la suma que arroje el registro antes aludido.

2. En el caso de cantidades abandonadas durante las partidas, el importe se determinará por el total de la apuesta inicial olvidada, sin computar en el mismo las ganancias que pudieran haberse acumulado hasta el momento en que se advierta, después de buscar a su propietario, que las cantidades o apuestas están efectivamente abandonadas.

3. Si el legítimo propietario de la cantidad o apuesta hallada apareciese y demostrase de manera indiscutible su derecho, el casino le restituirá dicha cantidad. El importe de la restitución se anotará en la partida especial de la contabilidad y en el registro al que se refiere el apartado 1, haciendo constar en éste la fecha del reintegro, el nombre y el domicilio del interesado, pruebas presentadas y una referencia a la anotación primitiva.

4. Las cantidades ingresadas por el casino en este concepto serán entregadas al ayuntamiento de la localidad en que aquél se halle para obras de asistencia social o beneficencia.

La entrega se hará dentro de los treinta primeros días de cada año.

Artículo 32.

1. Las barajas o juegos completos de naipes para uso del casino deberán estar agrupadas en mazos de seis, denominadas medias docenas. Cada media docena llevará un número de orden asignado por el fabricante de naipes, que se anotará a su recepción en un libro especial visado por la sección de juego de la Consejería de Economía y Hacienda.

2. Los casinos de juegos no podrán adquirir medias docenas de naipes más que a los fabricantes autorizados. Dichos fabricantes no podrán facilitar tales naipes más que a los casinos legalmente autorizados. Cada casino podrá imprimir su logotipo en el reverso de los naipes.

3. En cada casino y dentro de las salas de juego existirá un armario, con la inscripción «depósito de naipes», en el que se guardarán necesariamente todas las medias docenas nuevas o usadas, junto con el libro registro al que alude el apartado 1.

El armario estará permanentemente cerrado con llave, que se hallará en poder del director de juegos o persona que le sustituya. El armario sólo se abrirá para la extracción de medias docenas o para el depósito de las nuevas o usadas, siempre en presencia del titular de la llave y del empleado que haya de hacerse cargo de los naipes, o bien para inspección de su contenido, a requerimiento del funcionario encargado de la vigilancia.

4. El casino sólo empleará en los juegos naipes que se encuentren en perfecto estado. Cualquier jugador podrá pedir que se compruebe el estado de los naipes, lo que se hará de inmediato, decidiendo el director de juegos si son hábiles para su uso.

Los juegos de naipes desechados, marcados o deteriorados deben ser colocados en sus medias docenas completos y guardados en el depósito de naipes hasta su destrucción posterior, sin que por ningún concepto puedan ser vendidos o entregados a cualquier persona. La destrucción se hará en presencia de los funcionarios de control, quienes previamente comprobarán si las medias docenas están completas y contienen naipes marcados o deteriorados y posteriormente anotarán la destrucción en el libro de registro.

5. Lo dispuesto en los apartados anteriores será aplicable a los juegos de dados, los cuales deberán hallarse en los envases cerrados y precintados, que antes de su utilización se romperán a la vista del público o ante los funcionarios del servicio de control del casino. Su conservación y destrucción se efectuará en la forma prevista para los naipes.

Artículo 33.

1. Las medias docenas serán extraídas del depósito de naipes en el momento que vayan a ser utilizadas. Si fueran nuevas, se desempaquetarán en la misma mesa de juego, invitando al público y jugadores a comprobar que los precintos están intactos.

2. Los naipes serán colocados sobre la mesa boca arriba para que pueda comprobarse que no ha habido cambio en el orden de colocación de los mismos por el fabricante. El «croupier» procederá a contarlos y, acto seguido, los depositará de nuevo sobre el tapete y los mezclará, estando las cartas boca abajo. Los naipes que ya hubieran sido utilizados en una partida anterior serán mezclados de la misma forma.

3. La mezcla se hará en un solo montón, con los dedos separados y los naipes agrupados en paquetes pequeños, de manera que no se levanten del tapete y no se modifique el orden resultante. Ningún naipe debe ser separado o señalado.

4. Durante la partida, al finalizar cada talla y antes de efectuarse la mezcla, el «croupier» dividirá los naipes en dos montones: uno de las cartas levantadas y otro de las tapadas. Seguidamente volverá de una sola vez el primer montón sobre el segundo y procederá a mezclarlas en la forma indicada en los dos apartados anteriores.

5. Cuando la partida haya terminado, los naipes deberán volverse a colocar de inmediato en el orden establecido por el fabricante, así como ser examinados para detectar las marcas que puedan tener.

6. Cuando en cualquier momento se compruebe que haya desaparecido algún naipe de los mazos examinados, o que en los mismos existan naipes en exceso, marcados o que parezcan extraños al mazo de origen, se retirará de la mesa la media docena correspondiente y se dará cuenta inmediata, con todas las indicaciones relativas a la forma y circunstancias en que el defecto fue descubierto, a los funcionarios del servicio de control, si están presentes en el casino, o en su defecto se levantará acta que se comunicará a los mismos.

Artículo 34.

1. El casino canjeará a los jugadores las fichas y placas que se hallen en su poder, ya sean restos de los cambiados con anterioridad, ya sean constitutivas de ganancias, por su importe en moneda española, sin poder efectuar deducción alguna.

2. El pago en metálico podrá ser sustituido por la entrega de un cheque contra cuenta del casino, en cuyo caso se levantará acta por duplicado, firmada por el perceptor y un cajero o persona que le sustituya, conservando cada una de las partes un ejemplar.

El pago mediante cheque sólo procederá a petición del jugador o previa su conformidad expresa, salvo en los casos en que se haya reducido en un 50%, en la caja central del casino, la suma en metálico que establece el artículo 37 o cuando la suma a abonar exceda la cantidad que establezca el Secretario General Técnico de la Consejería de Economía y Hacienda.

3. Si el cheque resultara impagado, en todo o en parte, el jugador puede dirigirse al Secretario General Técnico de la Consejería de Economía y Hacienda, en reclamación de la cantidad adeudada, acompañando la copia del acta a que se refiere el apartado anterior. El Secretario General Técnico de la Consejería de Economía y Hacienda oirá al director de juegos y, comprobada la autenticidad del acta y el impago de la deuda, le concederá un plazo de tres días hábiles para depositar en la sección de juego de la Consejería de Economía y Hacienda la cantidad adeudada, que se entregará al jugador. Si no lo hiciere, expedirá al jugador el oportuno mandamiento de pago, con el que éste podrá hacer efectiva la cantidad en la Tesorería de la CAIB contra la fianza depositada por el casino.

En cualquier caso, en la resolución que dicte el Secretario General Técnico de la Consejería de Economía y Hacienda hará expresa reserva de las acciones civiles y penales que pudieran corresponder a las partes.

4. Si por cualquier circunstancia el casino no pudiera abonar las ganancias a los jugadores, el director de juegos ordenará la inmediata suspensión de los juegos y recabará la presencia de los funcionarios encargados del servicio de control, ante los cuales se extenderán las correspondientes actas de adeudo en la forma prevista en el apartado 2 de este artículo.

Copia de las referidas actas se remitirán a la sección de juego de la Consejería de Economía y Hacienda, pudiendo el Secretario General Técnico de la Consejería de Economía y Hacienda acordar

la suspensión provisional de la autorización concedida y procederá en todo caso en la forma prevista en el apartado 3 de este artículo.

5. Si el director de juegos no depositase en plazo las cantidades adeudadas y la fianza fuera insuficiente para hacer frente a las deudas acreditadas en las actas, el Secretario General Técnico de la Consejería de Economía y Hacienda no librará mandamiento de pago contra la fianza y requerirá a la sociedad titular del casino a presentar al juzgado competente solicitud de suspensión de pagos, que se tramitará conforme a la legislación vigente en la materia.

Lo dispuesto en el párrafo anterior será de aplicación tanto en el supuesto del apartado 3 como en el del apartado 4 del presente artículo. En todo caso, el Secretario General Técnico de la Consejería de Economía y Hacienda incoará el oportuno expediente sancionador para la depuración de las responsabilidades que procedan.

6. El casino no estará obligado a expedir a los jugadores certificaciones acreditativas de sus ganancias.

Artículo 35.

1. Las mesas dedicadas a juegos de contrapartida recibirán de la caja central del casino, en el momento de comenzar la partida, un anticipo de fichas y placas para responder de las ganancias de los jugadores, cuyo montante se determinará de acuerdo con lo previsto en el presente artículo.

Dicho anticipo se repondrá por la caja central del casino cuantas veces sea necesario durante la partida, pero la cuantía de los nuevos anticipos será siempre la misma que la del anticipo inicial.

Los anticipos deben facilitarse a la mesa, en la medida de lo posible, en fichas y placas de pequeño valor, a fin de reducir o eliminar los cambios entre la mesa y la caja central.

2. El importe de los anticipos será, como mínimo, el siguiente:

a) En el juego de la bola, el resultado de multiplicar por 4.000 la cuantía de la apuesta mínima fijada por la autorización de apertura y funcionamiento.

b) En los juegos de ruleta, ruleta americana, ruleta de la fortuna y dados, el resultado de multiplicar por 15.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

c) En los juegos de treinta y cuarenta, póquer sin descarte, y punto y banca, el resultado de multiplicar por 10.000 la cuantía de la apuesta mínima.

d) En el juego del «black jack», el resultado de multiplicar por 5.000 la cuantía de la apuesta mínima.

Artículo 36.

1. Las fichas y placas constitutivas del anticipo serán trasladadas a la mesa en una caja especialmente destinada a este fin. El contenido se entregará al jefe de mesa.

2. Una vez en la mesa, las fichas y placas serán colocadas sobre la misma y contadas por el «croupier». La cantidad resultante será contada por el mismo en alta voz y anotada seguidamente en el libro de anticipos. Todo ello se hará en presencia del director de juegos o persona que le sustituya, el cual firmará dicho registro junto con los funcionarios encargados del control del casino, si se hallasen presentes. El mismo procedimiento se seguirá cuando sea preciso hacerse nuevos anticipos en el transcurso de la partida.

3. Al término de la jornada se procederá a contar las existencias de fichas y placas de la mesa y los billetes cambiados en la misma, anotándose las cantidades resultantes en el registro de anticipos. La cuenta se hará en presencia, en todo caso, de un empleado, al menos, de la mesa, de un cajero y del director de juegos o persona que le sustituya, los cuales certificarán bajo su responsabilidad la exactitud de la anotación efectuada, firmando a continuación. Si los funcionarios encargados del control del casino se hallaran presentes, firmarán también en el registro. En cualquier caso, en la apertura y cierre de mesas, la presencia del director de juegos en el recuento podrá ser sustituida por la de un subdirector, por algún miembro del Comité de Dirección o por alguno de los empleados de máxima categoría.

4. Las operaciones referidas en los dos apartados anteriores deberán ser realizadas con la suficiente lentitud para que los presentes puedan seguirlas en todo su detalle. Cualquiera de los asistentes al acto podrá solicitar el registro de anticipos para asegurarse de que las cantidades anotadas en él se corresponden exactamente a las pronunciadas. Asimismo, los funcionarios encargados del control del casino podrán efectuar tantas comprobaciones como estimen precisas.

Artículo 37.

1. Los casinos de juego deberán tener en su caja central, al comienzo de cada sesión, una suma

de dinero que, como mínimo, será de igual cuantía a la del importe del anticipo correspondiente a la mesa de ruleta con el mínimo de apuestas más elevado. Esta suma de dinero podrá sustituirse parcialmente por la tenencia de una cantidad equivalente, bloqueada en una cuenta bancaria y disponible en todo momento para el pago de premios, y previa autorización del Secretario General Técnico de la Consejería de Economía y Hacienda. No obstante, la cantidad existente en metálico en la caja central no podrá ser inferior al 50% del total.

2. Con independencia de las restantes obligaciones contables que reglamentariamente se establezcan, la caja central del casino deberá llevar un registro especial por mesas para anticipos y reposiciones.

Artículo 38.

1. En los locales del casino deberá existir, a disposición del público, un ejemplar del presente reglamento y otro del reglamento interior del establecimiento, si lo hubiere.

2. Sobre cada mesa de juego o en un lugar próximo a la misma, y en sitio visible para cualquiera de los jugadores, deberá figurar un anuncio en el que se indique el número de la mesa, el importe del anticipo inicial y las apuestas mínimas y máximas permitidas en las distintas suertes.

Artículo 39.

1. La dirección de los juegos y el control de su desarrollo corresponden primariamente al director de juegos, sin perjuicio de las facultades generales que correspondan a los órganos de dirección o administración de la sociedad titular.

2. El director de juegos podrá ser auxiliado, en el desempeño de sus funciones, por un Comité de Dirección y por uno o varios subdirectores. Los miembros del Comité de Dirección, así como el o los subdirectores, habrán de ser nombrados por el Consejo de Administración de la sociedad o por el órgano o persona en quien estén delegadas las facultades del mismo.

3. El comité de dirección, cuando existiera, estará compuesto como mínimo, por cuatro miembros, uno de los cuales habrá de ser necesariamente el director de juegos; deberán ser mayores de edad y estar en pleno uso de sus derechos civiles.

4. El subdirector o subdirectores habrán de ser mayores de edad y estar en pleno uso de sus derechos civiles.

Artículo 40.

1. El nombramiento del director de juegos y de los restantes miembros del Comité de Dirección, y asimismo de los subdirectores requerirá la aprobación del Secretario General Técnico de la Consejería de Economía y Hacienda, la que se otorgará, en su caso, en la autorización de apertura y funcionamiento.

2. La aprobación a que se refiere el apartado anterior podrá ser revocada en caso de incumplimiento grave de sus funciones. La revocación de la aprobación se efectuará por el Secretario General Técnico de la Consejería de Economía y Hacienda, será motivada y obligará a la sociedad a removerle de su puesto.

3. En caso de muerte, incapacidad, dimisión o cese de las personas a las que se refiere el apartado 1, la sociedad deberá comunicarlo, dentro de los cinco días siguientes, al Secretario General Técnico de la Consejería de Economía y Hacienda. En el caso del director de juegos, la sociedad nombrará transitoriamente para asumir sus funciones, y de forma inmediata, a uno de los subdirectores, si existieran, o a uno de los miembros del Comité de Dirección.

4. Dentro de los treinta días siguientes al cese, la sociedad deberá proponer al Secretario General Técnico de la Consejería de Economía y Hacienda la persona que haya de sustituir al cesado.

Artículo 41.

1. El director de juegos, los subdirectores y los demás miembros del Comité de Dirección son los responsables de la ordenación y correcta explotación de los juegos ante la Administración y la sociedad titular, dentro de los términos de la autorización administrativa, de las normas contenidas en el presente reglamento y en el resto de normativa aplicable. Sólo ellos podrán impartir órdenes al personal de juegos, conforme al reparto de funciones que entre los mismos establezcan los órganos rectores de la sociedad.

2. El director de juegos podrá ser sustituido en sus funciones por los subdirectores y los miembros del Comité de Dirección. Excepcionalmente y en todo caso por tiempo no superior a un día, podrá ser sustituido también por uno de los inspectores o empleados de control de la máxima categoría existente en el casino. El nombre del sustituto deberá ser puesto, acto seguido, en conocimiento de los funcionarios encargados del control del casino, si se hallaran presentes, y en todo caso, será comunicado a los mismos.

3. El director de juegos, o persona que le sustituya, es responsable de la custodia del material de juego existente en el casino, de los ficheros de los jugadores y demás documentación, así como de la correcta llevanza de la contabilidad específica de los juegos. Todos los objetos indicados deberán hallarse permanentemente a disposición de los funcionarios encargados del control del casino que los soliciten.

Artículo 42.

Está prohibido al director de juegos, a los subdirectores y a los miembros del Comité de Dirección:

a) Participar en los juegos que se desarrollen en el propio casino, bien directamente, bien mediante persona interpuesta.

b) Desempeñar funciones propias de los empleados de la sala de juego. Esto no obstante, los subdirectores podrán sustituir transitoriamente a los jefes de mesa en el desempeño de su función, previa comunicación al funcionario encargado del control del casino, si éste se hallara presente, pero en ningún caso a los «croupieres».

c) Recibir por cualquier título participaciones porcentuales de los ingresos brutos del casino o de los beneficios de los juegos.

d) Participar en la distribución del tronco de propinas a que se refiere el artículo 45.4.

Artículo 43.

1. Todo el personal de servicio de las salas de juego, así como el de recepción, y caja, habrá de ser contratado en cualquiera de las formas previstas en la legislación laboral vigente, sin perjuicio de las normas especiales que pueda dictar la autoridad laboral y de los convenios colectivos que puedan concluirse.

2. Los ceses que, por cualquier causa, se produzcan en el personal a que se refiere el apartado anterior, serán comunicados por la sociedad a la sección de juego de la Consejería de Economía y Hacienda.

Artículo 44.

1. Queda prohibido para la totalidad del personal, sea o no empleado de la sociedad titular, y a excepción de las personas a las que se refiere el artículo 42:

a) Entrar o permanecer en las salas de juego fuera de sus horas de servicio, salvo con autorización de la dirección, excepto las personas a las que la legislación laboral autorice a dicha entrada y permanencia.

b) Percibir participaciones porcentuales de los ingresos brutos del casino o de los beneficios de los juegos, sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo siguiente.

c) Conceder préstamos a los jugadores.

d) Transportar fichas, placas o dinero durante su servicio en el interior del casino de forma diferente a la prevista en las normas de funcionamiento de los juegos, o guardarlas de forma que su procedencia o utilización no pudieran ser justificadas.

2. Queda prohibido al personal de juegos y sus auxiliares, así como al de recepción, seguridad y caja:

a) Participar directamente o por medio de tercera persona en los juegos de azar que se practiquen en el casino de juego en que presta sus servicios.

b) Consumir bebidas alcohólicas durante las horas de servicio.

3. Las personas que desempeñen funciones de «croupier» o cambista en las mesas de juego y el personal de caja no podrán llevar trajes con bolsillos.

4. Los empleados que participen directamente en la práctica de los juegos, así como sus cónyuges, ascendientes y descendientes hasta el primer grado de consanguinidad, no podrán tener participación alguna en el capital de la sociedad titular del casino.

Artículo 45.

1. La sociedad titular del casino podrá acordar la no admisión de propinas por parte del personal, en cuyo caso habrá de advertirse a los jugadores en forma claramente visible en el acceso al casino o en el servicio de recepción. Si se admitiesen propinas, su entrega será siempre discrecional en cuanto a ocasión y cuantía.

2. El Secretario General Técnico de la Consejería de Economía y Hacienda, previa audiencia de la sociedad titular, podrá prohibir temporal o definitivamente la admisión de propinas, cuando se hubieran cometido abusos en la exigencia o percepción de las mismas.

3. Queda prohibido al director de juegos, a los subdirectores, a los miembros del Comité de Dirección y al personal de juegos solicitar propinas de los jugadores o aceptarlas a título personal. En las salas de juego, las propinas que por cualquier título entreguen los jugadores deberán ser inmediatamente depositadas en las cajas que a tal efecto existirán en las mesas de juego y, en su caso, en los departamentos de recepción y caja, sin que puedan ser guardadas de otra forma, en todo o en parte. En caso de error o abuso, el director de juegos dispondrá lo procedente en cuanto a su devolución.

4. El importe de las propinas se contará al finalizar el horario de juego y se anotará diariamente en una cuenta especial.

5. El tronco de propinas, que estará constituido por la masa global de las propinas recaudadas según lo previsto en el apartado 3 de este artículo, se repartirá en dos partes: una para los empleados en función de la actividad que cada uno desarrolle, y otra para atender los costes de personal. La distribución del tronco será establecida entre la sociedad titular y los representantes de los trabajadores. De igual forma se deberá proceder para las modificaciones de distribución.

Artículo 46.

1. Además de la contabilidad general de la empresa titular del casino, que regula el Código de Comercio, y la de carácter fiscal establecida por la normativa específica de cada impuesto, el control documental de ingresos producidos por los juegos se llevará a cabo mediante el registro de beneficios, en los juegos de círculo, el registro de anticipos en los juegos de contrapartida y el libro-registro de control de ingresos, para uno y otro tipo de juegos.

2. Estos libros y registros específicos de los juegos habrán de hallarse encuadernados, sellados y foliados por la sección de juego de la Consejería de Economía y Hacienda. No deberán presentar enmiendas ni raspaduras, haciéndose las correcciones que sean necesarias en tinta roja, las cuales deberán ser salvadas con la firma del director de juegos o personas que le sustituyan o de los funcionarios del servicio de control si estos últimos se hallasen presentes.

Artículo 47.

1. En cada una de las mesas dedicadas a juegos de contrapartida, como la de bola, ruleta, ruleta de la fortuna, ruleta americana, el treinta y cuarenta, el «black jack», los dados, el póquer sin descarte, y el punto y banca, existirá un registro de anticipos que llevará un número que será el mismo de la mesa a que se refiere.

2. En el registro de anticipos se anotarán, en la forma descrita en el artículo 36 del presente reglamento, el importe del anticipo inicial, y, en su caso, el de los anticipos complementarios, así como el importe total de las existencias en la caja de efectivo y fichas al final de cada sesión.

3. El registro de anticipos se cerrará por sesiones y se totalizará cada día, al final del cual los resultados obtenidos deberán ser trasladados al libro-registro de control de ingresos. El uso del registro de anticipos es obligatorio, estando prohibida la inscripción directa en el libro-registro del control de ingresos.

Artículo 48.

1. En cada una de las mesas de juego de círculo, como el «bacarrá» en sus diversas modalidades y el póquer sintético, existirá un registro de beneficios para anotar el ingreso bruto percibido por el casino en la práctica de dichos juegos.

2. En dicho registro, que se ajustará al modelo oficial, se hará constar:

a) Nombre exacto del juego a que corresponde cada mesa.

b) Número de orden de registro, que deberá ser el mismo que la mesa.

c) Hora de apertura de la partida.

d) Horas de interrupción y reanudación de la partida, en su caso.

e) Nombre de los «croupieres» y cambista.

f) Nombre del banquero o banqueros en el «bacarrá» a dos paños, ya sea banca abierta o limitada.

3. A la finalización de la partida se procederá por el «croupier», en presencia del director de juegos o persona que le sustituya y de un cajero, a la apertura del pozo o «cagnotte» y a la cuenta de ficha y placas existentes en el mismo, pronunciando el «croupier» en voz alta la cantidad total. Esta será anotada de inmediato en el registro de beneficios, en el cual certificarán el director de juegos o persona que le sustituya, un cajero y un empleado de la mesa, bajo su responsabilidad, la exactitud de la anotación efectuada, firmando a continuación.

Artículo 49.

1. En el libro-registro de control de ingresos se anotarán los resultados de los registros de anticipos o de beneficios de cada una de las mesas, totalizados por día. El libro-registro se ajustará al modelo oficial.

2. Las anotaciones en el libro registro de control de ingresos se efectuarán al final de cada jornada y, necesariamente, antes del comienzo de la siguiente. Se extraerá el resultado total, haciéndolo constar en número y letras, certificando a continuación su exactitud el director de juegos o un subdirector o miembro del Comité de Dirección.

Artículo 50.

1. Con carácter previo a la solicitud de la autorización de apertura y funcionamiento a que se refiere el artículo 11 de este reglamento, la empresa titular de la autorización de instalación del casino de juego deberá constituir una fianza de 150 millones de pesetas si el casino que pretende explotar está ubicado en Mallorca y de 75 millones si está ubicado en Menorca o en Ibiza.

✐ Ap. 1 derogado con efectos desde 1 enero 2002, por disp. derog. 4 de Decreto 132/2001, de 30 noviembre.

2. La fianza deberá constituirse a disposición de la Consejería de Economía y Hacienda.

3. La fianza podrá constituirse en metálico, por aval bancario, títulos de deuda pública o póliza de caución individual y deberá mantenerse en constante vigente y por la totalidad de su importe.

Cuando la fianza se preste mediante aval, no se podrá utilizar el beneficio de excusión a que se refieren los artículos 1830 del CC y concordantes.

4. La fianza quedará afecta al pago forzoso de las sanciones pecuniarias que los órganos de la Administración impongan a la sociedad titular del casino, así como de los premios y tributos que deban ser abonados como consecuencia de la explotación del casino.

5. Si se produjese una disminución en la cuantía de la fianza, la empresa o entidad que hubiere constituido la misma dispondrá de un plazo máximo e improrrogable de un mes para completarla en la cuantía obligatoria. De no cumplirse lo anterior, se producirá la cancelación de la inscripción o caducidad de las autorizaciones.

6. Desaparecidas las causas que motivaron su constitución, se podrá solicitar su devolución.

Para proceder a la devolución, se dispondrá la publicación de la solicitud en el BOCAIB para que, en el plazo de dos meses desde su publicación, pueda procederse al embargo de la misma por quienes tengan derecho a ello.

Transcurrido el plazo indicado sin ninguna reclamación, el Secretario General Técnico de la Consejería de Economía y Hacienda resolverá autorizando su devolución.

Artículo 51.

1. El director de juegos o persona que le sustituya tendrá permanentemente, a disposición de los funcionarios del servicio de control, información suficiente sobre el número de visitantes, divisas cambiadas, «drop» realizado e ingresos de cada una de las mesas, así como la recaudación de las máquinas.

2. Anualmente la empresa titular del casino deberá remitir a la sección de juego de la Consejería de Economía y Hacienda, dentro de los ocho primeros meses de cada año, la auditoría externa de sus Estados Financieros, así como copia de la declaración del Impuesto de Sociedades.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera.

Se faculta a la Consejería de Economía y Hacienda para modificar el anexo del presente reglamento, así como para dictar las disposiciones necesarias para el desarrollo y aplicación de lo dispuesto en el mismo.

Segunda.

Las renovaciones de las autorizaciones se efectuarán conforme a los requisitos y condiciones establecidas en este Reglamento.

Tercera.

El plazo máximo para resolver sobre las autorizaciones establecidas en este reglamento, que traigan causa de las solicitudes formuladas por los interesados, será de seis meses a contar desde la presentación de la documentación completa de éstas.

Cuarta.

Se procede, en el anexo del presente reglamento, a la modificación de determinados aspectos del catálogo de juegos, aprobado mediante Orden Ministerial de 9 de octubre de 1979, a la vez que se añaden al mismo tres juegos nuevos: el póquer sintético, el póquer sin descarte y la ruleta de la fortuna.

Quinta.

En tanto en cuanto no se apruebe el reglamento de máquinas recreativas y de azar de la CAIB, el régimen aplicable de las máquinas «C» contempladas en el presente Decreto será el previsto en los artículos 9 y ss. del RD 593/1990, de 27 de abril (BOE núm. 117, de 16 de mayo).

Sexta.

En lo referente al procedimiento sancionador, y en tanto en cuanto no se apruebe la Ley del Juego de la CAIB, se estará a lo dispuesto en la Ley 34/1987, de 26 de diciembre, de Potestad Sancionadora de las Administraciones Públicas en materia de juegos de suerte, envite o azar, y en el Decreto 135/1996, de 5 de julio, de Distribución de Competencias en materia de Casinos, Juegos y Apuestas.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

1. Las empresas titulares de casinos de juego que, al momento de entrada en vigor del presente reglamento, tengan autorizado algún casino en el ámbito territorial de la CAIB, dispondrán de un plazo máximo de seis meses para adaptarse a los requisitos contenidos en los artículos 5 y 50 del presente reglamento, salvo lo referente a la ampliación de capital, que podrá desembolsarse en cinco años. No obstante, este último plazo podrá ser ampliado por el Secretario General Técnico de la Consejería de Economía y Hacienda, previa solicitud de la empresa titular, si las circunstancias así lo aconsejan.

2. Las empresas titulares de casinos de juego que, al momento de entrada en vigor del presente reglamento, tengan autorizado algún casino en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de las Islas Baleares, dispondrán de cinco años para completar la fianza hasta la cuantía contemplada en el artículo 50 para dichas empresas, fijándose la cuantía inicial en 50 millones de pesetas.

✐ Ap. 2 derogado con efectos desde 1 enero 2002 por disp. derog. 4 de Decreto 132/2001, de 30 noviembre.

3. Las empresas titulares de casinos de juego que, al momento de entrada en vigor del presente reglamento, tengan autorizado algún casino en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de las Islas Baleares, no podrán acogerse al cambio de emplazamiento del casino de juego previsto en el artículo 17.1.m) del presente reglamento, en tanto no se haya otorgado por parte del Organismo Autonómico competente una segunda autorización de instalación de casino en el ámbito territorial de la Isla de Mallorca.

✐ Ap. 3 derogado por disp. derog. 2 Decreto 132/2001, de 30 noviembre.

Segunda.

Los expedientes de modificación, así como las autorizaciones, que se encuentren en tramitación ante la Consejería de Economía y Hacienda al momento de entrada en vigor del presente reglamento, deberán atenerse, en cuanto a los requisitos, condiciones y trámites necesarios, a las disposiciones del mismo.

Tercera.

Las autorizaciones de instalación, y de apertura y funcionamiento de casinos de juego otorgadas con arreglo a la legislación anterior, tendrán el plazo de vigencia que en ellas se indique, debiéndose ajustar su renovación a lo previsto en el presente reglamento.

ANEXO

✐ Sin efecto por disp. derog. 2 de Orden de 16 noviembre 2002.

e) Canarias

§ 142 DECRETO 204/2001, DE 3 DICIEMBRE. APRUEBA EL REGLAMENTO DE CASINOS DE JUEGO DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE CANARIAS

(BOCAN núm. 162, de 17 diciembre [LCAN 2001, 292])

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

El Estatuto de Autonomía de Canarias atribuye a esta Comunidad Autónoma competencias exclusivas en materia de Casinos, Juegos y Apuestas.

Dichas competencias fueron transferidas por el Real Decreto 1116/1985, de 5 de junio, materializándose en la Ley 6/1985, de 30 de diciembre, Reguladora de los Juegos y Apuestas en Canarias. La competencia relativa a los Casinos se desarrolló por el Decreto 173/1989, de 31 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos.

Posteriormente el Parlamento de Canarias actualizó la Ley de los Juegos y Apuestas, con la aprobación de la Ley 6/1999, de 26 de marzo, que otorga facultades reglamentarias para su desarrollo, lo que se hace mediante el Reglamento de Casinos de Juego a que se refiere este Decreto.

En su virtud, previo dictamen de la Comisión del Juego y las Apuestas, de acuerdo con el Consejo Consultivo de Canarias, a propuesta del Consejero de Presidencia e Innovación Tecnológica y previa deliberación del Gobierno en su reunión del día 3 de diciembre de 2001, dispongo:

Artículo único.

Se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Canarias en los términos del anexo a este Decreto.

DISPOSICIÓN TRANSITORIA

Única.

Los titulares de las autorizaciones de instalación vigentes a la entrada en vigor del presente Reglamento, deberán adaptarse en el plazo de un año, a las disposiciones del mismo relativas a capital social, fianzas y demás requisitos generales establecidos para las sociedades titulares de autorizaciones administrativas.

El incumplimiento del plazo anteriormente establecido podrá dar lugar a la revocación de la autorización.

DISPOSICIONES DEROGATORIAS

Primera.

Queda derogado el Decreto 173/1989, de 31 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos.

Segunda.

Asimismo quedan derogadas cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo dispuesto en el presente Decreto.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se faculta al Consejero de Presidencia e Innovación Tecnológica para el desarrollo del presente Reglamento.

Segunda.

El presente Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de Canarias».

ANEXO

Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Canarias

CAPÍTULO I

Objeto

Artículo 1. Objeto.

Tendrán la consideración de Casinos de Juego los establecimientos abiertos al público que reuniendo los requisitos exigidos y previamente autorizados, se dediquen a la explotación mercantil de la organización de los juegos de suerte, envite o azar que tengan la consideración de «exclusivos de casinos de juego» en el Catálogo de Juegos y Apuestas de Canarias.

Asimismo, podrá autorizarse en los Casinos la explotación de máquinas recreativas y de azar, así como la práctica del juego del bingo, en la forma y con las condiciones que se establecen en sus respectivos reglamentos.

CAPÍTULO II

Autorizaciones administrativas

Sección 1ª Régimen jurídico

Artículo 2. Régimen jurídico de las autorizaciones.

1. La instalación y explotación de los Casinos de Juego está sometida a autorización administrativa y se concederá dentro del marco general de planificación determinado por el Gobierno de Canarias.

2. Será de aplicación en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Canarias, la planificación de las autorizaciones de Casinos de Juego establecidas en la normativa vigente.

3. Sólo podrán autorizarse los juegos exclusivos de Casinos de Juego previstos en el Catálogo de Juegos y Apuestas de Canarias y los que, con posterioridad, pudieran incluirse en dicho Catálogo. Asimismo, podrá autorizarse en los Casinos la práctica de los juegos permitidos para Salas de Bingo y Salones Recreativos, en la forma y con las condiciones que se establezcan en los correspondientes Reglamentos.

4. Las denominaciones de los Juegos de Casino, modalidades, elementos para su ejercicio y reglas de dichos juegos, se ajustarán a lo dispuesto en el Catálogo de Juegos y Apuestas de Canarias.

Sección 2ª Autorización de instalación

Artículo 3. Procedimiento para la obtención de la autorización de instalación de Casinos de Juego.

La autorización de instalación de Casinos de Juego se concederá con arreglo al procedimiento que se establece en los artículos contenidos en el presente capítulo.

Artículo 4. La concesión de autorización.

La concesión de autorizaciones para la instalación de Casinos de Juego se realizará previo el correspondiente concurso público, que será convocado mediante Orden del Consejero competente en materia de juegos y apuestas, en la que se establecerán las bases del mismo.

Artículo 5. Requisitos de las empresas.

1. Las empresas que pretendan obtener autorización de instalación, deberán cumplir los siguientes requisitos:

a) Habrán de constituirse necesariamente bajo la forma de sociedad anónima.

b) Deberán estar constituidas en origen con arreglo a la legislación de alguno de los países miembros de la Unión Europea y, en todo caso, estar domiciliadas en España.

c) Su objeto social habrá de ser la explotación de Casinos de Juego. Asimismo, el objeto social podrá comprender la titularidad de los servicios complementarios a que hace referencia el artículo 6.1 de este Reglamento.

d) El capital social mínimo habrá de ser de 500.000.000 de pesetas o 3.005.060,52 euros, totalmente suscrito y desembolsado, cuya cuantía no podrá disminuir durante la total existencia de la sociedad.

e) Las acciones representativas del capital social habrán de ser nominativas.

f) La sociedad habrá de tener administración colegiada y los administradores habrán de ser personas físicas.

Artículo 6. Servicios de los Casinos de Juego.

1. Los titulares de las autorizaciones de Casinos de Juego podrán prestar al público los siguientes servicios:

a) Servicio de bar.

b) Servicio de restaurante.

c) Salas de estar.

d) Salas de espectáculos o fiestas.

e) Salas de teatro y cinematografía.

f) Salas de convenciones.

g) Salas de conciertos.

h) Salas de exposiciones.

i) Piscina e instalaciones gimnásticas o deportivas.

j) Establecimiento de compras y guardería.

k) Establecimiento turístico hotelero con categoría no inferior al de cuatro estrellas.

2. La prestación de los servicios complementarios será facultativa, pero devendrán obligatorios si se previesen en la solicitud y fuesen incluidos en la autorización de instalación.

3. Los servicios complementarios que preste el Casino podrán pertenecer o ser explotados por personas o empresas distintas de la titular del Casino, que deberán localizarse en el mismo inmueble o conjunto arquitectónico, y la empresa del Casino responderá solidariamente con el titular o explotador en su caso, de la calidad de los servicios prestados.

Artículo 7. Solicitud de autorización.

1. La solicitud de otorgamiento de la autorización de instalación de los Casinos de Juego se dirigirá al Consejero competente en materia de juegos y apuestas del Gobierno de Canarias y se presentará por cualquiera de las formas previstas en la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común y en la Ley Territorial de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas de Canarias.

2. La solicitud se presentará con tres copias, haciendo constar en la misma los siguientes extremos:

a) Nombre y apellidos, edad, nacionalidad, profesión, domicilio y número de Documento Nacional de Identidad del solicitante, o documento equivalente, caso de ser extranjero, así como la calidad con que actúa en nombre de la sociedad interesada.

b) Denominación, duración y domicilio de la sociedad anónima representada si estuviese constituida, o proyecto de la misma.

c) Nombre comercial y situación geográfica del edificio o solar en que pretende instalarse el Casino de Juego, con especificación de sus dimensiones y características generales.

d) Nombre y apellidos, edad, nacionalidad, profesión, domicilio, número de Documento Nacional de Identidad o equivalente, en caso de nacionalidad extranjera, de los socios o promotores, especificando su respectiva cuota de participación, y de los administradores de la sociedad, así como en su caso, de los Directores, Gerentes o Apoderados en general.

e) Declaración de someterse a las disposiciones legales relativas a los juegos de suerte, envite o azar.

f) Fecha en que se pretende la apertura del Casino de Juego.

g) Juegos cuya práctica en el Casino se pretende sean autorizados, dentro de los incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas de Canarias.

Artículo 8. Requisitos de la solicitud.

Las solicitudes deberán ir acompañadas de los siguientes documentos en cuadruplicado ejemplar:

a) Copia o testimonio notarial de la escritura de constitución de la sociedad y de sus Estatutos, con constancia fehaciente de su inscripción en el Registro Mercantil.

Si la sociedad no se hubiese constituido, se presentará meramente proyecto de la escritura y de los Estatutos.

b) Copia o testimonio notarial del poder del solicitante, cuando no sea representante estatutario o legal, que deberá ser bastanteado por la Dirección General del Servicio Jurídico del Gobierno de Canarias.

c) Certificados negativos de antecedentes penales de los socios o promotores, administradores de la sociedad, Directores Generales y Apoderados con facultades de administración. Si alguna de las personas expresadas fuera extranjera no residente en España, deberá acompañarse también documento equivalente expedido por la autoridad competente del país de su residencia, y traducido por el Servicio de Interpretación de Lenguas del Ministerio de Asuntos Exteriores.

Si la sociedad no estuviese constituida, la indicada documentación se presentará en el momento de solicitar, en su caso, la autorización de apertura y funcionamiento.

d) Certificación del Registro de la Propiedad de los solares y, en su caso, del edificio en que se instalará el Casino de Juego, o documentos que acrediten suficientemente la disponibilidad sobre dicho inmueble.

e) Modelo de contrato entre la sociedad y el Director de Juegos.

f) Estimación de la plantilla aproximada de personas que habrán de prestar sus servicios en el Casino, con indicación de las categorías o puestos de trabajo respectivos.

g) Memoria en la que se describa la organización y funcionamiento del Casino de Juego, con sujeción a las disposiciones del presente Reglamento, así como los servicios complementarios que pretendan prestar al público y los tipos genéricos de actos artísticos, culturales y espectáculos, etc., que se propone organizar.

Dicha memoria habrá de contener una descripción detallada de los sistemas previstos de admisión y control de los jugadores, selección, formación, gestión y control del personal; criterios de calidad y revisiones periódicas del material de juego, contabilidad y caja, indicando en todo el origen y garantía de la tecnología a emplear en la organización y funcionamiento del Casino.

h) Planos y proyectos del Casino de Juego, con especificaciones de todas sus características técnicas, incluyendo las obras complementarias o de adaptación que sean necesarias redactados por técnico competente y visados por el correspondiente colegio profesional.

i) Estudio económico financiero que comprenderá como mínimo un estudio de la inversión, con desglose y detalle de las aportaciones que constituyen el capital social, descripción de las fuentes de financiación, previsiones de explotación y previsiones de rentabilidad.

j) Relación de medidas de seguridad a instalar entre las que se cuente, necesariamente, instalación contra incendios, producción autónoma de energía eléctrica de entrada automática en servicio, vigilantes de seguridad y cajas fuertes.

k) Cuantos otros documentos estimen pertinentes, en especial, en orden al afianzamiento de las garantías personales y financieras de los miembros de la sociedad y de esta misma.

Artículo 9. Informes complementarios.

1. Recibida la solicitud a que se refiere el artículo 7 de este Reglamento, por la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, se interesará del Ayuntamiento de la población afectada informe sobre la idoneidad de la instalación del Casino de Juego, considerando criterios urbanísticos y sociales, que deberá ser emitido en el plazo de treinta días. Asimismo deberá solicitarse informe del correspondiente Cabildo Insular, que será evacuado en el mismo plazo.

Si el informe sobre emplazamiento urbanístico fuera desfavorable no podrá otorgarse la autorización de instalación.

2. Las solicitudes deberán ser asimismo informadas en un plazo de treinta días, por la Comisión del Juego y las Apuestas en Canarias.

Artículo 10. Adjudicación de las autorizaciones.

1. Los concursos para adjudicación de autorizaciones de instalación de Casinos de Juego se resolverán mediante Orden del Consejero competente en materia de casinos, juegos y apuestas, en el plazo de seis meses, transcurrido dicho plazo, los solicitantes podrán entender desestimadas sus solicitudes.

2. En la resolución del concurso se valorarán preferentemente los siguientes criterios por orden de prelación:

a) Mayor generación de puestos de trabajo.

b) Garantías personales y financieras de los solicitantes.

c) Tecnología para la organización del establecimiento.

d) Calidad de las instalaciones y servicios complementarios.

e) Medidas de seguridad proyectadas.

f) Medidas dirigidas a la promoción y fomento del turismo en Canarias.

g) Actuaciones conducentes a la formación profesional del personal del Casino y en general, a la formación profesional turística.

✐ Ap. 2 modificado por disp. adic. 1 de Decreto 299/2003, de 22 diciembre.

3. Con carácter previo a la resolución de las autorizaciones deberá recaer el correspondiente informe de orden público por el Ministerio del Interior.

4. El concurso podrá declararse desierto si, a juicio de la Administración, las propuestas no cumplen los requisitos exigidos en la convocatoria.

5. El otorgamiento de la autorización podrá condicionarse a la modificación de cualquiera de los extremos contenidos en el expediente. En el plazo de diez días desde la notificación, los interesados deberán manifestar su conformidad a la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas, quedando sin efecto la autorización en otro caso.

Artículo 11. Contenido de la autorización.

La Orden que autorice la instalación del Casino de Juego expresará:

a) Denominación, duración, domicilio, capital social y participación de capital extranjero en la sociedad titular.

b) Nombre comercial y localización del Casino.

c) Relación de los socios o promotores, con especificación de sus participaciones respectivas en el capital, y de los miembros del Consejo de Administración, Consejero Delegado, Directores Generales o Apoderados, si los hubiere.

d) Aprobación o modificación del proyecto arquitectónico propuesto, de los servicios o actividades complementarias de carácter turístico y de las medidas de seguridad.

e) Juegos autorizados, de entre los incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas de Canarias.

f) Aprobación o modificaciones del modelo de contrato con el Director de Juegos.

g) Plazo para proceder a la apertura, haciendo constar la obligación de solicitar y obtener previamente la autorización de apertura y funcionamiento.

h) Obligación de proceder, en el plazo máximo de treinta días, a la constitución de la sociedad, si no lo estuviera ya.

Sección 3ª Autorización de apertura y funcionamiento

Artículo 12. Procedimiento para la obtención de la autorización de apertura y funcionamiento.

1. Dentro del plazo señalado en la autorización de instalación, treinta días antes, como mínimo, de la fecha prevista para la apertura del Casino, la sociedad titular solicitará de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas, la autorización de apertura y funcionamiento.

Si la apertura no pudiese efectuarse dentro del plazo concedido por la autorización de instalación, la sociedad titular deberá instar de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas la oportuna prórroga, justificando debida y detalladamente las causas que impidan el cumplimiento del plazo. La Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas resolverá discrecionalmente, otorgando o denegando la prórroga, en el plazo de diez días.

En caso de denegación, así como cuando expirase el plazo sin solicitar prórroga, se declarará caducada la autorización de instalación, procediéndose a notificar la declaración.

2. La solicitud de autorización de apertura y funcionamiento deberá ir acompañada de los siguientes documentos:

a) Copia o testimonio notarial de la escritura de constitución de la sociedad y de sus Estatutos,

con constancia fehaciente de su inscripción en el Registro Mercantil o de haber sido solicitada; todo ello en el caso de que no se hubiera aportado anteriormente.

b) Copia autenticada de la licencia municipal de apertura del establecimiento.

c) Certificación acreditativa de hallarse al corriente en el cumplimiento de sus obligaciones tributarias con el Estado, la Comunidad Autónoma y la Seguridad Social.

d) Certificación acreditativa de haber constituido en la Tesorería de la Comunidad Autónoma, a disposición de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas, una fianza de 100.000.000 de pesetas o 601.012,10 euros. La fianza podrá constituirse en metálico o por aval bancario, y deberá mantenerse por la totalidad de su importe durante todo el período de vigencia de la autorización.

La fianza quedará afecta al pago forzoso de las sanciones pecuniarias que los Órganos de las Consejerías competentes en materia de economía, hacienda y comercio y de juegos y apuestas, impongan a la sociedad titular del Casino, así como de los premios que deban ser abonados a los jugadores y a las disposiciones fiscales reguladoras de la Tasa del Juego.

e) Copia del alta censal de comienzo, modificación o cese de la actividad en los tributos que procedan y documento de alta en el Impuesto de Actividades Económicas.

f) Copia de los contratos de trabajo del personal y documentos profesionales del mismo.

g) Relación del Director de Juegos y de los Subdirectores o de los miembros del Comité de Dirección, en su caso, y del personal de juegos, Secretaría-Recepción, Caja y Contabilidad, que vayan a prestar servicios en el Casino, con especificación de sus nombres, apellidos, edad, nacionalidad, domicilio y número de Documento Nacional de Identidad o pasaporte en caso de extranjeros, acompañando certificado negativo de antecedentes penales de todos ellos, o documento de valor equivalente, si se tratase de extranjeros.

h) Relación detallada de los juegos a practicar con indicación del número de mesas correspondientes a cada uno de ellos y de los límites mínimos y máximos, en su caso, de las apuestas en cada juego, así como el número y tipo de máquinas a instalar y el número de carruseles en que se integran.

i) Propuesta de horario máximo de funcionamiento de Salas de Juego.

j) Indicación de las casas suministradoras del material de juego a emplear, así como de los modelos, en su caso.

Artículo 13. Inspección, propuesta y resolución.

Recibida la solicitud y documentación a que se refiere el artículo anterior, el Director General competente en materia de casinos, juegos y apuestas ordenará practicar la inspección oportuna, que se realizará en un plazo de diez días, para comprobar el cumplimiento de los requisitos de la instalación y demás obligaciones legales. La inspección se practicará en presencia de un representante de la sociedad titular y de la misma se levantará acta.

Si verificada la inspección, se observasen deficiencias subsanables, el Director General competente en materia de casinos, juegos y apuestas las comunicará al interesado concediéndole un plazo de treinta días para la subsanación de las mismas. Transcurrido dicho plazo y previo informe de la Inspección del Juego y las Apuestas, el Director General formulará la correspondiente propuesta, resolviendo el Consejero competente en materia de casinos, juegos y apuestas el otorgamiento o denegación de la autorización.

El plazo para resolver la autorización de apertura y funcionamiento será de un mes. La falta de resolución y notificación expresa en dicho plazo producirá efectos estimatorios.

En tanto se lleve a efecto la inspección o se subsanen las deficiencias a que se refieren los párrafos anteriores, se suspenderá el plazo para resolver.

Artículo 14. Contenido de la resolución.

En la resolución de autorización habrá de constar:

a) Las especificaciones mencionadas en los apartados a), b) y c) del artículo 11.

b) El horario máximo de funcionamiento de las Salas de Juego.

c) La relación de juegos autorizados y número de mesas o elementos para ello, con expresión del número y tipo de máquinas a instalar así como el número de carruseles en que se integran.

d) Los límites mínimos y máximos de las apuestas. A instancia del solicitante, la resolución podrá autorizar, para cada uno de los juegos o mesas determinadas, una banda de fluctuación de límites mínimos de apuestas.

e) Los plazos para la apertura de la totalidad de los servicios del Casino, si no entran todos simultáneamente en servicio. Si la autorización de apertura y funcionamiento se refiriese a una instalación provisional se hará constar el plazo para proceder a la apertura de la instalación definitiva, la cual no podrá exceder de dos años, salvo que, a juicio de la Administración, se concediera una prórroga por período máximo de un año.

f) Los nombres y apellidos del Personal Directivo, Director de Juegos, Subdirectores, y en su caso, de los miembros del Comité de Dirección.

g) Plazo de duración de la autorización con indicación de la fecha exacta de extinción de la misma.

h) Aforo máximo permitido.

i) Cumplimiento de las exigencias previstas por leyes sectoriales en cuanto a autorizaciones y licencias se refieran, de los servicios complementarios del Casino.

La resolución que deniegue la autorización solicitada será convenientemente motivada.

Artículo 15. Comunicación.

La resolución se comunicará con traslado de copia literal de la misma a la Consejería competente en materia de economía, hacienda y comercio del Gobierno de Canarias, al Cabildo Insular y Ayuntamiento correspondientes.

Sección 4ª Modificaciones

Artículo 16. Modificación de las autorizaciones.

1. El contenido de las autorizaciones de instalación y de las de apertura y funcionamiento podrá ser modificado por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas, previa solicitud de la sociedad titular.

2. Las transmisiones de acciones sólo requerirán autorización previa cuando, por sí solas o acumulativamente, supongan el cambio de titularidad de más del 5 por 100 del capital social, o cuando, cualquiera que sea el número de acciones transmitidas, el adquirente sea extranjero. En todo caso, la sociedad deberá comunicar a la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas todas las transmisiones de acciones que no requieran autorización previa dentro de los quince días siguientes a la conclusión del acuerdo.

3. Las modificaciones a que este artículo se refiere deberán resolverse en el plazo de un mes, produciendo efectos estimatorios la falta de resolución y notificación expresas.

Artículo 17. Otras modificaciones.

1. La modificación de extremos o circunstancias del Casino no contenidas en las autorizaciones de instalación o de apertura y funcionamiento requerirá la autorización previa de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas, en los siguientes casos:

a) Modificar la escritura de constitución o Estatutos de la sociedad en cuanto al régimen jurídico de las acciones y a la estructura y facultades de los órganos de administración.

b) Constituir cargas reales de cualquier naturaleza y sobre el inmueble o inmuebles en que el Casino se asiente.

c) Introducir modificaciones sustanciales en el edificio o locales del Casino o en sus medidas de seguridad.

d) Modificar el régimen de prestación de la fianza.

2. Las modificaciones a que este artículo se refiere deberán resolverse en el plazo de un mes, produciendo efectos estimatorios la falta de resolución y notificación expresas.

Sección 5ª Vigencia de las autorizaciones

Artículo 18. Plazo de las autorizaciones y su renovación.

1. La autorización de apertura y funcionamiento tendrá una duración máxima de diez años, pudiendo ser renovada por períodos de igual duración.

2. Seis meses antes, como mínimo de la fecha de expiración de cada plazo de vigencia de la autorización, la sociedad titular habrá de instar del Consejero competente en materia de casinos, juegos y apuestas la renovación de la autorización, el cual resolverá previa propuesta del Director General competente en dicha materia.

Artículo 19. Revisión de la instalación.

La Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas, a través de su Servicio de Inspección, procederá cada dos años a la revisión completa de las instalaciones de los Casinos de Juego, al objeto de comprobar el grado de mantenimiento y el cumplimiento de las condiciones previstas en las autorizaciones otorgadas.

Sección 6ª Extinción

Artículo 20. De la extinción de las autorizaciones.

Se extinguirá la autorización de instalación y la de apertura y funcionamiento de los Casinos de Juego y cesará, en consecuencia, la explotación de los mismos en los casos que se relacionan a continuación:

1. Por renuncia voluntaria de la empresa titular manifestada por escrito a la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

2. Por incumplimiento sobrevenido de cualquiera de los requisitos que se imponen a las sociedades titulares de la autorización en el artículo 5 del presente Reglamento.

3. Por sanción administrativa firme.

4. Por caducidad de la autorización.

CAPÍTULO III

Dirección y personal de los casinos de juego

Sección 1ª Personal directivo

Artículo 21. De la Dirección de los Juegos.

1. La dirección de los juegos y el control de su desarrollo corresponden al Director de Juegos, sin perjuicio de las facultades generales que correspondan a los órganos de dirección o administración de la sociedad titular.

2. El Director de Juegos deberá ser asistido en el desempeño de sus funciones por un Comité de Dirección o si no existiera éste por uno o varios Subdirectores. La existencia del Comité de Dirección no excluirá el nombramiento de Subdirector o Subdirectores si ello se estima necesario.

Los miembros del Comité de Dirección, así como el/los Subdirector/es habrán de ser nombrados por el Consejo de Administración de la sociedad.

3. El Comité de Dirección, cuando existiera, estará compuesto como mínimo por cuatro miembros, de los cuales uno habrá de ser necesariamente el Director de Juegos, que deberán ser mayores de edad y estar en pleno uso de sus derechos civiles.

4. El Subdirector o Subdirectores habrán de ser asimismo mayores de edad y estar en pleno uso de sus derechos civiles.

5. El Director de Juegos, o la persona que lo sustituya, tendrá facultad para resolver los supuestos controvertidos sobre reclamaciones de los jugadores en apuestas entregadas a los empleados de las mesas de juego.

Artículo 22. Personal Directivo.

1. El nombramiento del Director de Juegos y de los restantes miembros del Comité de Dirección y asimismo de los Subdirectores, en su caso, requerirá la aprobación del Consejero competente en materia de casinos, juegos y apuestas, la que se otorgará en la autorización de apertura y funcionamiento.

2. La aprobación a que se refiere el apartado anterior podrá ser revocada en caso de incumplimiento grave de sus funciones, previa la instrucción del correspondiente expediente.

3. En caso de incapacidad, dimisión o cese de las personas a que se refiere el apartado 1, la sociedad deberá comunicarlo dentro de los cinco días siguientes a la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

En el caso del Director de Juegos, la sociedad nombrará transitoriamente para asumir sus funciones y de forma inmediata, a uno de los Subdirectores, si existieran, o a uno de los restantes miembros del Comité de Dirección; lo que se comunicará a la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas en el mismo plazo.

4. Dentro de los treinta días siguientes a la extinción del contrato, la sociedad deberá proponer

a la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas, la persona que lo sustituya, acompañando los datos y documentos previstos en el artículo 12.2.g), así como, en su caso, el contrato de prestación de servicios.

Artículo 23. Funciones.

1. El Director de Juegos, los Subdirectores y los demás miembros del Comité de Dirección son los responsables de la ordenación y correcta explotación de los juegos ante la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas y la sociedad titular. Sólo ellos podrán impartir órdenes al personal de juegos conforme al reparto de funciones que entre los mismos establezcan los órganos rectores de la sociedad.

2. El Director de Juegos permanecerá en el Casino durante las horas en que los juegos se celebren. Si hubiera de ausentarse, deberá ser sustituido de inmediato por uno de los Subdirectores o por un miembro del Comité de Dirección. En su defecto, podrá ser sustituido también por uno de los inspectores o empleados de la máxima categoría existente en el Casino. El nombre del sustituto, en este último caso, deberá ser puesto en conocimiento del funcionario encargado del control del juego y las apuestas en el Casino.

3. El Director de Juegos es responsable de la custodia del material de juegos existente en el Casino, de los ficheros de jugadores y demás documentación, así como de la correcta llevanza de la contabilidad específica de los juegos. Todos los objetos indicados deberán hallarse permanentemente a disposición del funcionario encargado del control del juego y las apuestas en el Casino.

Artículo 24. Prohibiciones.

Está prohibido al Director de Juegos, a los Subdirectores y a los miembros del Comité de Dirección:

a) Participar en los juegos, bien directamente o bien mediante persona interpuesta.

b) Recibir por cualquier título participaciones porcentuales de los ingresos brutos del Casino o de los beneficios de los juegos.

c) Participar en la distribución del tronco de propinas a que se refiere el artículo 27.

Sección 2ª Personal no directivo

Artículo 25. Del personal no directivo.

1. El personal que preste servicios en las salas de juego deberá ser debidamente identificado por la entidad titular del Casino en la forma que estime pertinente.

2. Las altas y ceses que por cualquier causa se produzcan en el personal de juego, serán comunicados por la sociedad a la Dirección General competente en materia de casinos, juegos y apuestas, dentro de los cinco días siguientes a que se produzcan.

3. Sólo podrá prestar servicios en las salas de juego de los Casinos el personal cuya identificación haya sido comunicada a la Dirección General competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

Artículo 26. Prohibiciones.

1. Queda prohibido al personal no directivo del Casino:

a) Entrar o permanecer en las Salas de Juego fuera de sus horas de servicio, excepto con la autorización de la Dirección, o normativa específica que así lo establezca.

b) Participar directamente o por medio de persona interpuesta en los juegos de azar que se practiquen en los Casinos existentes en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Canarias.

c) Percibir participaciones porcentuales de los ingresos brutos del Casino o de los beneficios de los juegos, sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo siguiente.

d) Conceder préstamos a los jugadores.

e) Llevar trajes con bolsillos.

f) Transportar fichas, placas o dinero durante su servicio en el interior del Casino de forma diferente a la prevista en las normas de funcionamiento de los juegos, o guardarlos de forma que su procedencia o utilización no pudieran ser justificadas.

g) Consumir bebidas alcohólicas o drogas durante las horas de servicio.

2. Las prohibiciones contenidas en los apartados a), c), d) y f) del número anterior son aplicables a la totalidad del personal que preste servicio en el Casino, sea o no empleado de la sociedad titular. Las contenidas en los apartados b) y g) son aplicables al personal de juegos y sus auxiliares, al personal

de recepción y caja, así como al personal del servicio de seguridad. La contenida en el apartado e) es aplicable al personal que desempeñe funciones de Croupier o cambista en las mesas de juego y al personal de caja.

Artículo 27. Propinas.

1. La sociedad titular del Casino podrá acordar la no admisión de propinas por parte de los jugadores; en cuyo caso, habrá de advertirse a éstos en forma claramente visible en el acceso al Casino o en el servicio de recepción. Si se admitiesen las propinas, su entrega será siempre discrecional, en cuanto a su ocasión y cuantía.

2. Queda prohibido al Director de Juegos, a los Subdirectores, a los miembros del Comité de Dirección y al restante personal de juegos solicitar propinas de los jugadores o aceptarlas a título personal. En las Salas de Juego, las propinas que por cualquier título entreguen los jugadores deberán ser inmediatamente depositadas en las huchas que a tal efecto existirán en las mesas de juego y, en su caso, en los departamentos de Recepción y Caja, sin que puedan ser guardadas de otra forma en todo o en parte. En caso de error o abuso, el Director de Juegos dispondrá lo procedente en cuanto a su devolución. El importe de las propinas se contará al finalizar el horario de juego y se anotará diariamente en una cuenta especial.

3. La sociedad titular del Casino deberá someter a la autorización de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas, los criterios de distribución del tronco de propinas. El tronco estará constituido por parte de la masa global de propinas, con cargo a la cual habrán de abonarse necesariamente, los salarios del personal del Casino, las cuotas de la Seguridad Social y las atenciones y servicios sociales en favor del indicado personal y de los clientes. En la misma forma deberán ser autorizadas las modificaciones de la distribución.

La autorización a que este apartado se refiere deberá resolverse en el plazo de dos meses, produciendo efectos estimatorios la falta de resolución y notificación expresas.

CAPÍTULO IV

De las salas de juego y de su funcionamiento

Sección 1ª Procedimiento de admisión

Artículo 28. Admisión a las Salas de Juego.

1. No se permitirá la entrada a las Salas de Juego de los Casinos a las siguientes personas:

a) A los menores de edad.

b) A los que pretendan acceder portando armas u objetos que puedan utilizarse como tales.

c) A las personas que por decisión judicial, comunicada a los Casinos de Juego o a la Administración Pública de la Comunidad Autónoma de Canarias, por medio fehaciente, sean declaradas incapaces.

d) A los que estén incluidos en el Registro de prohibidos, bien por tratarse de personas respecto de las cuales se hubiese solicitado la prohibición de entrada por sí mismas o por sus representantes legales, bien respecto a aquellas personas a quienes se les prohíba la entrada en las condiciones establecidas en el presente Reglamento.

2. En el supuesto previsto en la letra d) del apartado anterior, la tramitación y resolución del correspondiente expediente de inclusión en el Registro de prohibidos corresponderá a la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas. El levantamiento de la prohibición se realizará a instancia de parte y deberá tramitarse en la misma forma que su imposición. Las indicadas prohibiciones tendrán carácter reservado.

El procedimiento a que este apartado se refiere deberá resolverse en el plazo de quince días, produciendo efectos estimatorios cuando se inicie por solicitud del interesado y de caducidad cuando la prohibición sea declarada de oficio por la Administración.

3. El control respecto de las prohibiciones a que se refiere el presente artículo será ejercido por los servicios de admisión del Casino, bajo la superior inspección del Director de Juegos y de los funcionarios encargados del control del juego y las apuestas en el Casino, a quienes corresponderá la decisión en caso de duda. Si el Director de Juegos advirtiera la presencia en la sala de alguna persona comprendida en las prohibiciones referidas, deberá invitarle a que la abandone de inmediato.

Artículo 29. Condiciones especiales de admisión.

Los Casinos podrán solicitar de la Dirección General competente en materia de casinos, juegos y apuestas, la autorización para imponer otras prohibiciones o condiciones especiales de admisión a las

Salas de Juego. Dicha autorización, que tendrá carácter discrecional y que será dictada en el plazo de dos meses, deberá ser suficientemente motivada. En todo caso todas las prohibiciones o condiciones especiales de acceso que se autoricen deberán hallarse impresas y expuestas, en lugar visible, en el servicio de admisión del Casino.

Artículo 30. Otras prohibiciones.

1. Con independencia de las condiciones y prohibiciones a que se refieren los artículos anteriores, el Director de Juegos podrá prohibir la entrada a las Salas de Juego a aquellas personas de las que consten indicios racionales que permitan suponer fundadamente que puedan observar una conducta desordenada o cometer irregularidades en la práctica de los juegos. Podrá asimismo invitarles a abandonar las salas si ya estuvieran en ellas. El Casino está obligado a declarar al visitante los motivos de la no admisión.

2. De la misma manera, el Director podrá invitar a abandonar el Casino a las personas que, aun no constando antecedentes de las mismas, produzcan perturbaciones en el orden de las Salas de Juego o cometan irregularidades en la práctica de los juegos, cualquiera que sea la naturaleza de unas y otras.

3. Las decisiones de prohibición de entrada o de expulsión adoptadas por el Casino serán comunicadas, dentro de los cinco días siguientes a que se produzcan, a la Dirección General competente en materia de casinos, juegos y apuestas, suficientemente motivadas.

Las personas que no se encuentren conformes con su expulsión o prohibición de entrada al Casino podrán dirigirse, dentro de los siete días siguientes, al Director General competente en materia de casinos, juegos y apuestas, exponiendo las razones que les asisten.

El Director General, previa la instrucción del correspondiente expediente, resolverá dentro de los quince días siguientes, el mantenimiento de la prohibición efectuada por el Casino o el levantamiento de la misma.

Artículo 31. Tarjetas de entrada.

1. Para tener acceso a las Salas de Juego, los visitantes deberán obtener en el servicio de admisión del Casino, que deberá encontrarse a la entrada del mismo, una tarjeta de entrada.

2. En los casos de primera visita, la tarjeta de entrada será facilitada previa presentación del Documento Nacional de Identidad, pasaporte, permiso de conducción de vehículos a motor o documento bastante de carácter oficial, si el solicitante es español. Si fuera extranjero, se le exigirá el pasaporte o documento bastante de carácter oficial, siempre que en el mismo figure su nombre completo, dirección, fotografía y firma.

En visitas posteriores, dichos requisitos podrán ser sustituidos por suficiente acreditación, a juicio del Director de Juegos, quien se responsabilizará de la identidad del visitante. Si el Casino dispusiera de los soportes informáticos adecuados, donde figuren los datos identificativos del visitante, así como una foto digitalizada de su documento identificador, será suficiente la aportación verbal del número del documento identificador o su nombre y apellidos.

3. La tarjeta de entrada tiene siempre carácter nominativo. Las personas en cuyo favor se expidan están obligadas a presentarla en todo momento a requerimiento de los empleados del Casino o de los funcionarios responsables del control del juego y las apuestas en el Casino. Si no lo hicieren serán expulsadas de las Salas de Juego.

4. Las tarjetas de entrada estarán numeradas correlativamente y contendrán, al menos, los datos siguientes: nombre y apellidos, número de la ficha personal del cliente, a que se refiere el artículo siguiente, fecha de emisión, precio, en su caso, plazo de validez, firma del Director de Juegos o sello del Casino, salvo que el servicio de admisión estuviese mecanizado. En el reverso de dicha tarjeta deberán figurar las obligaciones contempladas en el apartado anterior.

5. Las tarjetas de entrada podrán expedirse a un precio unitario que fijará la entidad titular del Casino, previa comunicación a la Dirección General competente en materia de casinos, juegos y apuestas. El Casino podrá establecer tarjetas especiales de grupo y para visitantes distinguidos.

6. La tarjeta de entrada da derecho al acceso a la Sala o Salas de Juego que existan en el Casino, así como a la práctica de los juegos en la forma establecida reglamentariamente para cada uno de ellos. La Consejería competente en materia de juegos y apuestas, a petición de la sociedad titular, podrá autorizar discrecionalmente, dentro del plazo de dos meses, la existencia de salas privadas, a las que sólo se tendrá acceso previa invitación de la Dirección del Casino. El acceso y disfrute de los restantes servicios complementarios del Casino podrá subordinarse a la expedición de entradas independientes, con sujeción a las normas especiales que regulen cada tipo de actividad.

7. La expedición de tarjetas podrá sustituirse transitoriamente, caso de producirse una aglomera-

ción en el servicio de admisión del Casino, por la entrega de un volante provisional, previo depósito del importe de la tarjeta y verificación de los datos del documento identificador.

8. No será exigible la expedición de tarjetas de entrada para el acceso a las salas de juego a las personas que acudan al Casino, a requerimiento de la Dirección, en cumplimiento de sus funciones profesionales y que el fin de su visita no sea el disfrute de los servicios ofertados.

Artículo 32. Controles de entrada.

1. Las tarjetas de entrada serán separadas a medida que sean expedidas de un talonario cuya matriz reproducirá el número de orden de la tarjeta; este número será correlativo para cada una de las series (días, semana, mes, temporada, etcétera).

2. La matriz del talonario se conservará por los Servicios del Casino, a disposición de los funcionarios encargados del control del juego y las apuestas en el Casino. No obstante, semestralmente podrá procederse a la destrucción de las matrices.

Previamente a ello, dichos funcionarios deberán levantar acta en la que se hagan constar los talonarios a destruir, con indicación de la numeración de cada uno de ellos, sus series (de día, semana, etc.) y precios respectivos. El acta se levantará por triplicado, conservando el funcionario el original, una copia el Casino y remitiéndose la tercera a la Consejería competente en materia de economía, hacienda y comercio.

3. En el servicio de admisión del Casino deberá existir, cuando menos, un doble fichero, que deberá ser consultado previamente a la expedición de la tarjeta, y que constará:

a) El primero, de una ficha numerada y nominativa de cada persona que sea admitida al Casino. Dicha ficha será extendida en la primera visita al Casino y deberá contener los siguientes datos: nombre y apellidos, dirección completa del titular y número del documento identificador exhibido. También contendrá un espacio en blanco para observaciones y para la anotación de las fechas sucesivas en que el titular acceda al Casino.

b) El segundo, de una ficha nominativa de las personas que tuviesen prohibido el acceso al Casino.

4. El contenido de ambos ficheros tendrá carácter reservado y sólo podrá ser revelado por el Casino a instancia de las autoridades gubernativas y judiciales, por motivos de inspección y control de orden público o de investigación criminal, así como a requerimiento de los funcionarios encargados del control del juego y las apuestas en el Casino.

5. La Dirección General competente en materia de casinos, juegos y apuestas podrá autorizar a los Casinos de Juego la implantación de sistemas mecanizados o mediante ordenador, tanto para la llevanza de los ficheros a que se refiere el apartado 4 del presente artículo, como para la expedición de las tarjetas de entrada, eximiendo del cumplimiento de los requisitos no esenciales, que no sean susceptibles de conservación adecuada en los soportes magnéticos respectivos, o sean incompatibles con el funcionamiento mecanizado del sistema.

La autorización a que este apartado se refiere deberá resolverse en el plazo de dos meses, produciendo efectos estimatorios la falta de resolución y notificación expresas.

Artículo 33. Información de normas de funcionamiento.

1. En el servicio de admisión del Casino deberán exponerse al público las normas generales de funcionamiento de las Salas de Juego que la Dirección estime de interés, y, necesariamente, las relativas al horario, cambio de moneda extranjera, obligación de jugar con dinero en efectivo, apuestas máximas y mínimas en cada tipo de juego, condiciones de admisión, precios de las tarjetas y juegos que puedan practicarse en el Casino.

2. Asimismo, podrán existir folletos conteniendo las reglas para la práctica de los juegos que existan en el Casino, con arreglo a las prescripciones del Catálogo de Juegos y Apuestas de Canarias.

Sección 2ª Normas de funcionamiento

Artículo 34. Infraestructura.

1. Las condiciones de las Salas de Juego y demás dependencias de los Casinos de Juego se ajustarán, en cuanto a sus condiciones técnicas y de seguridad, a lo previsto en el Proyecto de Instalación que sirvió de base a la adjudicación de la autorización, así como a lo dispuesto en la normativa vigente en materia de espectáculos públicos y actividades clasificadas, y demás disposiciones de aplicación.

2. De las Salas de Juego:

2.1. Las Salas de Juego deberán encontrarse en el mismo edificio del Casino. La disposición de los locales debe ser tal que las salas estén aisladas y no sea normalmente visible su interior desde la vía pública o desde los locales de libre acceso del público.

2.2. Los visitantes de las Salas de Juego deben entrar en el establecimiento y salir de él por las mismas puertas que los restantes clientes del Casino. Podrá autorizarse, sin embargo, accesos o entradas independientes para servicios complementarios del Casino, cuando su naturaleza así lo hiciera aconsejable.

La autorización a que este número se refiere deberá resolverse en el plazo de tres meses desde su solicitud, produciendo efectos estimatorios la falta de resolución y notificación expresas.

2.3. En el interior de las Salas de Juego no se admitirán otros servicios complementarios que los de cafetería, bar o restaurante, los cuales deberán estar claramente separados de las mesas, aunque no necesariamente mediante tabiques o cerramientos de obra.

2.4. El pavimento y paredes de las salas deberán estar revestidos de material no combustible que además favorezca la insonorización. Con independencia de la general del local, cada mesa dispondrá de iluminación propia, que elimine las sombras sin producir brillos que puedan deslumbrar a los jugadores o empleados. Todas las Salas de Juego dispondrán de aire acondicionado.

2.5. Las Salas de Juego deberán estar dotadas de salidas de emergencia suficientes para el aforo autorizado del local y dotadas de las medidas de seguridad necesarias para evitar accesos incontrolados desde el exterior. A estos efectos, se estará a lo que disponga la normativa sobre espectáculos públicos.

2.6. Las Salas de Juego dispondrán de un sistema de grabación, por cámara de vídeo o sistema equivalente que den cobertura a todas y cada una de las mesas, que deberán permanecer en funcionamiento durante el transcurso de los juegos.

El sistema de grabación deberá ser en color y con mecanismo indicativo de fecha y hora. Las cintas se conservarán por el Casino durante un período mínimo de cinco días laborables y en caso de reclamación, hasta tanto resuelva la misma la autoridad competente.

3. De las Salas exteriores de máquinas:

3.1. Los Casinos de Juego podrán disponer de Salas exteriores para la explotación de máquinas recreativas y de azar, que deberán localizarse en el mismo inmueble o conjunto arquitectónico, y disponer de entrada independiente respecto a la general del Casino.

Estas máquinas podrán explotarse también en las Salas de juegos, de manera que su ruido no perturbe la normal práctica de los restantes juegos.

3.2. Las paredes y el suelo de la sala deberán estar recubiertas de material ignífugo, que además favorezca la insonorización.

3.3. La Sala exterior dispondrá de puertas de emergencia proporcionadas a su aforo máximo previsible y estará dotada de mecanismos que impidan su apertura desde el exterior. En este sentido, por cada cien máquinas instaladas existirá una puerta de emergencia en el lado opuesto a la puerta de acceso, con una anchura mínima de dos metros. En el caso que por el aforo existan tres o más puertas de emergencia, una de ellas estará situada a una distancia no inferior a cinco metros de la más cercana de las de emergencia.

3.4. No existirán en la Sala exterior enchufes, ni tomas de corriente al alcance del público, salvo los precisos para la conexión de las máquinas, que deberán hallarse provistos de tomas de tierra y debidamente asegurados para evitar su manipulación.

3.5. Si las máquinas se colocan en hilera, unas junto a otras, la distancia de separación entre frontales de cada hilera, no podrá bajar de 1,50 metros de anchura, ni de 0,50 metros entre los laterales.

3.6. La densidad máxima de máquina en la Sala exterior no podrá ser superior a una máquina por cada dos metros cuadrados útiles. En todo caso, la resistencia del forjado estará calculada para soportar el número de máquinas previsto para instalar, así como el aforo de personas y demás elementos de la Sala exterior.

3.7. El acceso a la Sala exterior de máquinas, desde el interior del Casino, deberá estar concebido de tal forma que los clientes que se encuentren en el mismo puedan pasar libremente a aquélla.

Los clientes de la Sala exterior de máquinas deberán, en cambio, pasar por el servicio de admisión del Casino para acceder al mismo.

3.8. A la entrada de la Sala exterior de máquinas existirá un servicio de control que requerirá la presentación del DNI, permiso de conducir, pasaporte o documento equivalente en caso de extranjeros, para impedir la entrada a los menores de 18 de años.

3.9. En el interior de la Sala exterior de máquinas, deberá existir una caja para efectuar los

cambios de billetes o fichas por monedas, con la dotación de moneda metálica suficiente para permitir el funcionamiento de las máquinas durante toda la sesión. Podrá existir, asimismo, en dicha Sala, un servicio de bar.

3.10. La apertura de los depósitos de ganancias de las máquinas deberá efectuarse, salvo caso de necesidad, durante las horas en que la Sala exterior se halle cerrada al público. Dichas ganancias se harán constar en el libro de control de dichas máquinas.

Artículo 35. Horarios de apertura y cierre.

1. Dentro de los límites máximos del horario general fijados en la autorización de apertura y funcionamiento, el Casino determinará las horas en que efectivamente comiencen y terminen los juegos, pudiendo establecer horarios distintos para los días laborables, festivos y vísperas, pero sin que en ningún caso el funcionamiento de las Salas de Juegos del Casino pueda exceder de once horas diarias.

2. El Casino comunicará a la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas el horario u horarios realmente practicados en las Salas de Juegos. Si se propusiera variarlo, tanto para reducirlo como para ampliarlo dentro de los límites máximos de la autorización, deberá comunicarlo igualmente a dicha Consejería.

3. No obstante lo dispuesto en los apartados anteriores, el Casino podrá exceder el horario general autorizado, en cuanto se refiere a la hora de cierre, con carácter excepcional, para la práctica del bacarrá o del póker en todas o alguna de sus modalidades de círculo.

El horario de funcionamiento de las salas de boule, de las salas privadas y de la Sala exterior de máquinas, podrá ser distinto del general del Casino, y habrá de ser autorizado específicamente por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

La autorización a que este apartado se refiere deberá resolverse en el plazo de siete días desde su solicitud, produciendo efectos estimatorios la falta de resolución y notificación expresas.

4. El horario de funcionamiento del Casino deberá anunciarse gráficamente en la recepción o control de visitantes. La apertura al público y la finalización de los juegos deberán producirse a las horas previstas, sin que puedan alterarse, salvo en la forma prevista en el apartado 2 del presente artículo. El Casino no podrá suspender los juegos antes de la hora prevista, salvo por causa de fuerza mayor o cuando, faltando menos de dos horas para la fijada para el cierre, transcurran treinta minutos sin que se encuentre ningún visitante en las Salas de Juegos.

5. Durante el horario de funcionamiento de las Salas de Juegos, el Casino podrá suspender transitoriamente la admisión de visitantes cuando el número de asistentes en el interior haga desaconsejable su incremento por razones de seguridad o de grave inconveniente para la práctica de los juegos.

Asimismo, podrá suspender la entrada de nuevos visitantes siempre que falten menos de dos horas para la finalización de los juegos, sin perjuicio de que éstos continúen hasta el término del horario normal.

Artículo 36. Servicios financieros.

1. Los Casinos de Juego podrán efectuar cambios de moneda extranjera en sus dependencias de caja o instalar oficinas exclusivamente dedicadas a ello, con sujeción a las normas vigentes sobre cambio de divisas. En ningún caso podrá efectuarse el cambio en las mesas de juego.

2. También podrán instalarse en los Casinos, oficinas dependientes de entidades bancarias y cajeros automáticos de las mismas, cuya instalación, funcionamiento y operaciones se sujetarán a las normas que dicten los Organismos correspondientes en el ámbito de sus respectivas competencias.

3. Las oficinas comprendidas en los dos apartados anteriores deberán permanecer abiertas al público durante todo el horario normal de funcionamiento de las Salas de Juegos.

Artículo 37. Funcionamiento de las Salas de Juegos.

1. Los visitantes de las Salas de Juegos no estarán obligados a participar en los mismos.

2. Una vez efectuado el anticipo sobre la caja de una mesa determinada, el Casino está obligado a ponerla en funcionamiento cuando se presente el primer jugador y a continuar el juego hasta la hora fijada para su terminación. Una vez iniciado el juego en cada mesa de la manera descrita, la partida no podrá ser interrumpida antes de la hora en ninguna mesa, salvo cuando los jugadores se retiren de alguna de ellas o cuando concurra el supuesto a que se refiere el apartado siguiente. El Director de Juegos, con la conformidad del funcionario encargado del control del juego y las apuestas en el Casino, podrá también clausurar el juego en una mesa cuando existan fundadas sospechas de que el juego se desarrolla o pueda desarrollarse incorrecta o fraudulentamente, de lo que se levantará el acta oportuna.

3. Cuando en las salas funcionen varias mesas de juego y la partida haya perdido animación en

alguna de ellas, el Director de Juegos, de conformidad con los jugadores presentes en dicha mesa, podrá suspender la partida, pero dejando en servicio mesas del mismo juego en número suficiente, para que dichos jugadores puedan continuar la partida. La suspensión podrá ser definitiva, procediéndose al cierre de la mesa, o temporal, en cuyo caso, se cerrará el anticipo, retirándose los empleados de la mesa hasta que se reanude la partida de nuevo. Al comienzo de la sesión en las Salas de Juegos, cuando el número de jugadores presentes no aconseje la puesta en funcionamiento de todas las mesas al mismo tiempo, el Director de Juegos podrá efectuar la apertura de mesas de manera paulatina.

En todo caso, durante el horario en que el Casino se encuentre abierto al público deberán hallarse en servicio, como mínimo, una mesa de bola y otra de naipes. En los juegos de círculo sólo existirá obligación de poner en servicio la mesa cuando concurran, al menos, cuatro jugadores. Quedan exceptuadas las mesas de juego que se hallen ubicadas en las salas privadas.

4. Los juegos cesarán obligatoriamente a la hora fijada como límite. En cada mesa de juego, momentos antes de la hora límite, el Jefe de Mesa anunciará en alta voz: «las tres últimas bolas», en las mesas de bola, ruleta y ruleta americana, «el último tirador», «las cinco últimas manos», en las mesas de punto y banca y bacarrá, «el último sabot», en las mesas de black-jack, y las «tres últimas jugadas» en cualquiera de las modalidades del póker y black-jack, con barajador. En las mesas de treinta y cuarenta, la partida debe detenerse en el último corte que se efectúe dentro de los treinta últimos minutos del horario.

5. Si el Casino tuviera autorizada, al amparo de lo establecido en el artículo 14.d), la posibilidad de modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinadas, la misma se ejercerá con sujeción a los siguientes requisitos:

a) Durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el Casino podrá variar el límite de apuestas de la misma, anunciando en voz alta lo previsto en el apartado anterior.

b) En todo caso, el Casino debe mantener en funcionamiento una mesa, al menos, con el límite mínimo de apuestas autorizadas para dicho tipo de juego, a menos que en la autorización concreta se dispusiera otra cosa.

6. Para los juegos de naipes, se autorizan mesas con paños reversibles, de tal forma, que en una misma mesa, se puedan poner en funcionamiento distintos juegos en la misma jornada. En este caso, cada tipo de juego llevará sus registros y contabilidad específicos.

Artículo 38. Apuestas.

1. Los juegos deben practicarse solamente con dinero efectivo. Quedan prohibidas y carecerán de todo valor las apuestas bajo palabra, así como toda forma de asociación de dos o más jugadores con el ánimo de sobrepasar los límites máximos en cada tipo de apuestas establecidas en las distintas mesas de juego.

2. Las sumas constitutivas de las apuestas estarán representadas por billetes de curso legal en España o bien por fichas y placas facilitadas por el Casino.

3. La Dirección del Casino podrá establecer que todas las apuestas se efectúen con múltiplos del mínimo autorizado para cada mesa, lo que debe ponerse en conocimiento, previamente, a los jugadores.

Artículo 39. Fichas y placas.

1. En los juegos llamados de contrapartida, como la bola, el treinta y cuarenta, la ruleta, la ruleta americana, el black-jack, los dados, el punto y banca, las apuestas sólo pueden efectuarse mediante fichas y placas.

2. El cambio de billetes por fichas o placas para los juegos antedichos, puede efectuarse en las dependencias de caja, que se ubicarán en las Salas de Juegos, o bien en la propia mesa. Se prohíbe en todo caso, efectuar cambio por mediación de los empleados que se encuentren entre los jugadores.

3. El cambio de dinero o placas por fichas en la mesa de juego se efectuará por el Croupier, que, tras colocar en un lugar visible de la mesa, dispuesto al efecto, los billetes de banco desplegados o la placa, dirá en alta voz su valor. Acto seguido, alineará y contará ante sí de manera ostensible las fichas, pasándolas al cliente o efectuando la apuesta por éste solicitada.

Finalmente, y asimismo de manera ostensible, colocará la placa o ficha cambiada en la caja de la mesa, y el billete o billetes en otra caja distinta, metálica y cerrada con llave.

4. Los billetes cambiados no podrán sacarse de su caja sino al final de la partida y con objeto de efectuar la cuenta. Esto no obstante, si la acumulación de billetes en las cajas fuera excesiva, o por riesgos de seguridad, podrán extraerse éstas y efectuar la cuenta de los billetes en el departamento de caja o en otra dependencia destinada al efecto, en presencia del funcionario encargado del control del

juego y las apuestas en el Casino, si estuviera presente. La cuantía de los billetes así contados se hará constar en un acta, que firmarán el funcionario y el Director de Juegos o persona que le sustituya, y cuya copia se introducirá en la caja que haya de volver a ser colocada en la mesa o en la que ya se hubiera colocado para sustituir a ésta. Este procedimiento será también aplicable para la cuenta parcial de las propinas, en el caso de que la caja respectiva no admitiese más fichas.

Artículo 40. Operaciones de cambio.

1. En los juegos llamados de círculo, como el bacarrá, o el póker, en todas o alguna de sus modalidades, la suma en banca debe componerse exclusivamente de fichas y placas. Las apuestas pueden efectuarse en billetes de banco, pero en caso de pérdida, su cambio es obligatorio.

2. Las operaciones de cambio habrán de ser efectuadas en las dependencias de caja de las salas. En las mesas de juego, los jugadores sólo podrán cambiar a un empleado del Casino, distinto del Croupier y que no tendrá otra función que la indicada.

Este empleado extraerá las fichas o placas cambiadas de una caja especial localizada junto a la mesa que contendrá una suma fijada por el Director de Juegos al comienzo de cada temporada de juegos.

3. Cuando el empleado encargado del cambio precise de un mayor número de fichas y placas para su caja, expedirá un documento indicativo de las fichas y placas que solicita de la caja central y de las placas o billetes de banco a cambiar. Dicho documento, firmado por el empleado y por el Jefe de partida, será remitido a la caja central mediante otro empleado especial, el cual devolverá sin demora al encargado del cambio, el número exacto de fichas y placas solicitadas. El documento acreditativo del cambio deberá quedar depositado en la caja central.

El procedimiento previsto en este apartado será también de aplicación cuando sea preciso cambiar placas por fichas en las mesas de juego a que se refiere el artículo precedente.

Artículo 41. Cantidades o apuestas perdidas, olvidadas o abandonadas.

1. Las cantidades o apuestas que se encuentren perdidas u olvidadas en el suelo o sobre las mesas de juego, o abandonadas durante las partidas, y cuyo propietario se desconozca, serán llevadas de inmediato a la caja central del Casino y anotadas en un registro especial. Su importe se hará constar en una partida especial de la contabilidad del Casino cuyo saldo deberá coincidir, al finalizar el año, con la suma que arroje el registro antes aludido.

2. En el caso de apuestas abandonadas durante las partidas, el importe se determinará por el total de la apuesta inicial olvidada, más las ganancias que ésta produjese en la primera partida. Este importe seguirá el mismo procedimiento que el establecido en el punto anterior.

3. Si el legítimo propietario de la cantidad o apuesta hallada apareciese y demostrase de manera indiscutible su derecho, el Casino le restituirá el importe que le correspondiera. Dicho importe se anotará en la partida especial de la contabilidad y en el registro a que se refiere el apartado 1, haciendo constar en éste la fecha del reintegro, el nombre y domicilio del interesado, pruebas presentadas y una referencia a la anotación primitiva.

4. Las cantidades registradas en el Casino por este concepto serán entregadas, dentro de los primeros treinta días de cada año, a la Dirección General competente en materia de casinos, juegos y apuestas, con destino a obras de asistencia social o beneficencia. Dicha Dirección General determinará la cuantía y las entidades sociales o benéficas a las que se entregarán esas cantidades.

Artículo 42. Naipes.

1. Las barajas o juegos completos de naipes para uso del Casino deberán estar agrupadas en mazos de seis, denominadas «medias docenas». Cada «media docena» llevará un número de orden asignado por el fabricante de naipes, que se anotará a su recepción en un libro especial visado por la Dirección General competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

2. Los Casinos de Juegos no podrán adquirir «medias docenas» de naipes más que a los fabricantes autorizados. Dichos fabricantes no podrán facilitar tales naipes más que a los Casinos legalmente autorizados. Cada Casino podrá imprimir su logotipo en el reverso de los naipes.

3. En cada Casino, y dentro de las Salas de Juego, existirá un armario, colocado en lugar visible, con la inscripción «depósito de naipes», en el que se guardarán necesariamente todas las «medias docenas» nuevas o usadas, junto con el libro registro a que alude el apartado 1.

El armario estará permanentemente cerrado con llave, de la cual sólo existirán dos ejemplares, que se hallarán en poder del Director de Juegos, o persona que le sustituya. El armario sólo se abrirá para extracción de «medias docenas» o para el depósito de las nuevas o usadas, siempre en presencia del titular de la llave y del empleado que haya de hacerse cargo de los naipes, o bien para inspección de

su contenido, a requerimiento del funcionario encargado del control del juego y las apuestas en el Casino.

4. El Casino sólo empleará, en los juegos, naipes que se hallen en perfecto estado. Cualquier jugador podrá pedir que se compruebe el estado de los naipes, lo que se hará de inmediato, decidiendo el Director de Juegos si son hábiles para su uso.

Los juegos de naipes desechados, marcados o deteriorados deben ser guardados en el depósito de naipes hasta su destrucción posterior, sin que por ningún concepto puedan ser vendidos o entregados gratuitamente a cualquier persona. La destrucción se hará en presencia del funcionario encargado del control del juego y las apuestas en el Casino, que anotará la destrucción en el libro registro correspondiente.

5. Lo dispuesto en los apartados anteriores será aplicable a los juegos de dados, los cuales deberán hallarse en envases cerrados y precintados, que antes de su utilización se romperán a la vista del público o ante el funcionario encargado del control del juego y las apuestas en el Casino. Su conservación y destrucción se efectuará en la forma prevista para los naipes.

Artículo 43. Control de naipes.

1. Las «medias docenas» serán extraídas del depósito de naipes en el momento en que vayan a ser utilizadas. Si fueran nuevas se desempaquetarán en la misma mesa de juego, invitando al público y jugadores a comprobar que los precintos están intactos.

2. Los naipes serán colocados sobre la mesa boca arriba para que pueda comprobarse que no ha habido cambio en el orden de colocación de los mismos por el fabricante. El Croupier procederá a contarlos y, acto seguido, los depositará de nuevo sobre el tapete y los mezclará estando los naipes boca abajo. Los naipes que ya hubieren sido utilizados en una partida anterior serán mezclados de la misma forma.

3. La mezcla se hará en un montón, con los dedos separados y los naipes agrupados en pequeños paquetes, de manera que no se levanten del tapete y no se modifique el orden resultante. Ningún naipe deberá ser separado o señalado.

4. Durante la partida, al finalizar cada talla y antes de efectuarse la mezcla, el Croupier dividirá los naipes en dos montones: uno, de los naipes levantados, y otro, de los tapados. Seguidamente volverá de una sola vez el primer montón sobre el segundo y procederá a mezclarlos en la forma indicada en los dos apartados anteriores.

5. Cuando la partida haya terminado, los naipes deberán volverse a colocar de inmediato en el orden establecido por el fabricante, así como ser examinados para detectar las marcas que puedan tener.

6. Cuando en cualquier momento se compruebe que ha desaparecido algún naipe de los mazos examinados, o que en los mismos existen naipes en exceso, marcados o que parezcan extraños al mazo de origen, se retirará de la mesa la «media docena» correspondiente y se dará cuenta inmediata, con todas las indicaciones relativas a la forma y circunstancias en que el defecto fue descubierto, al funcionario encargado del control del juego y las apuestas que esté presente en el Casino, el cual levantará el acta correspondiente.

7. Para todos los juegos de naipes, se autorizan mecanismos automáticos para realizar su mezcla.

Artículo 44. Canje de fichas y placas.

1. El Casino canjeará a los jugadores las fichas y placas que se hallen en su poder, ya sean restos de las cambiadas con anterioridad, ya sean constitutivas de ganancias, por su importe en moneda de curso legal, sin poder efectuar deducción alguna.

2. El pago en metálico podrá ser sustituido por la entrega de un cheque contra cuenta del Casino, en cuyo caso se levantará acta por duplicado firmada por el perceptor y un cajero o persona que lo sustituya, conservando cada una de las partes un ejemplar.

El pago mediante cheque sólo procederá a petición del jugador o previa su conformidad expresa, salvo en los casos en que se haya reducido en un 50 por 100, en la caja central del Casino, la suma en metálico que establece el artículo 47.

3. Si el cheque resultase impagado, en todo o en parte, el jugador podrá dirigirse al Director General competente en materia de casinos, juegos y apuestas, en reclamación de la cantidad adeudada, acompañando la copia del acta a que se refiere el apartado anterior.

El Director General dará traslado de la reclamación antedicha al Director de Juegos del Casino y, oído al mismo y comprobada la autenticidad del acta y el impago de la deuda, le concederá un plazo de tres días hábiles para depositar en la Dirección General competente en materia de casinos, juegos

y apuestas, la cantidad adeudada. Dicha cantidad será entregada al reclamante con expresa reserva de las acciones civiles o penales que pudieran corresponder a las partes.

Si el Casino no efectuase el depósito antedicho, sin más trámite, el Consejero competente en materia de casinos, juegos y apuestas pondrá a disposición del reclamante la cantidad adeudada con cargo a la fianza depositada por el Casino.

4. Si por cualquier circunstancia el Casino no pudiera abonar las ganancias a los jugadores, el Director de Juegos ordenará la inmediata suspensión de los juegos y recabará la presencia del funcionario responsable del control del juego y las apuestas en el Casino, ante el cual se extenderán las correspondientes actas de adeudo en la forma prevista en el apartado 2 de este artículo.

Copia de las referidas actas se remitirán al Director General competente en materia de casinos, juegos y apuestas, el cual podrá proponer la suspensión provisional de la autorización de apertura y funcionamiento concedida y procederá, en todo caso, en la forma prevista en el apartado 3 de este artículo.

5. Si el Director de Juegos, en representación del Casino, no depositase en plazo las cantidades adeudadas y la fianza fuera insuficiente para hacer frente a las deudas acreditadas en las actas, el Director General competente en materia de casinos, juegos y apuestas requerirá a la sociedad titular del Casino a presentar ante el Juzgado competente solicitud de suspensión de pagos.

Lo dispuesto en el párrafo anterior será de aplicación tanto en el supuesto del apartado 3, como en el del apartado 4 del presente artículo. En todo caso, el Director General incoará el correspondiente expediente sancionador para proceder a la depuración de las responsabilidades que procedan.

6. El Casino no estará obligado a expedir a los jugadores certificaciones acreditativas de sus ganancias.

Artículo 45. Anticipos a las mesas de juego.

1. Las mesas dedicadas a juegos de contrapartida recibirán de la caja central del Casino, en el momento de comenzar la partida, un anticipo en fichas o placas para responder de las ganancias de los jugadores, cuyo monto se determinará con arreglo a las prescripciones del presente artículo.

Dicho anticipo se repondrá por la caja central del Casino cuantas veces sea necesario durante la partida. La cuantía de las reposiciones será determinada en cada momento por el Director de Juegos.

Los anticipos deben facilitarse a la mesa, en la medida de lo posible, en fichas y placas de pequeño valor, a fin de eliminar los cambios entre la mesa y la caja central.

2. El importe de los anticipos será, como mínimo, el siguiente:

a) En el juego de la bola, el resultado de multiplicar por 4.000 la cuantía de la apuesta mínima fijada por la autorización de apertura y funcionamiento.

b) En los juegos de la ruleta, ruleta americana y dados, el resultado de multiplicar por 15.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

c) En los juegos de treinta y cuarenta y punto y banca el resultado de multiplicar por 10.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

d) En el juego de black-jack, el resultado de multiplicar por 5.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

e) En los juegos de póker de contrapartida, el resultado de multiplicar por 5.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

Artículo 46. Registro de anticipos.

1. Las fichas y placas constitutivas del anticipo serán trasladadas a la mesa en una caja especialmente destinada a este fin. El contenido se entregará al Jefe de Mesa.

2. Una vez en la mesa, las fichas y placas serán colocadas sobre la misma y contadas por el Croupier. La cantidad resultante será pronunciada por él mismo en alta voz y anotada seguidamente en el registro de anticipos que tendrá el Jefe de Mesa. Todo ello en presencia del Director de Juegos o persona que lo sustituya, el cual firmará dicho Registro junto con el funcionario responsable del control del juego y las apuestas en el Casino, si se hallase presente. El mismo procedimiento se seguirá cuando sea preciso hacerse nuevos anticipos en el transcurso de la partida.

3. Al término de la jornada se procederá a contar las existencias de fichas y placas de la mesa y los billetes cambiados en la misma, anotándose las cantidades resultantes en el registro de anticipos. La cuenta se hará en presencia de un empleado, al menos, de la mesa, de un cajero y del Director de Juegos o persona que le sustituya, los cuales certificarán bajo su responsabilidad la exactitud de la anotación efectuada, firmando a continuación. Si el funcionario responsable del control del juego y

las apuestas en el Casino se hallara presente, firmará también en el registro. En el caso de que el cierre de la mesa se realice antes de la hora de cierre del Casino, el recuento se podrá realizar en las dependencias de caja u otra destinada a tal fin, siempre que las mismas cuenten con cámaras de vídeos y con la presencia de las personas indicadas anteriormente.

En cualquier caso, en la apertura y cierre de la mesa, la presencia del Director de Juegos en el recuento podrá ser sustituida por la de un Subdirector, por algún miembro del Comité de Dirección o por alguno de los empleados de la máxima categoría.

4. Las operaciones referidas a los apartados anteriores deberán ser realizadas con la suficiente lentitud para que los presentes puedan seguirlas en todo su detalle.

Cualquiera de los asistentes al acto podrá solicitar el registro de anticipos para asegurarse de que las cantidades anotadas en él corresponden exactamente a las pronunciadas. Asimismo, el funcionario responsable del control del juego y las apuestas en el Casino podrá efectuar cuantas comprobaciones estime precisas.

Artículo 47. Registros de caja y mesas.

1. Los Casinos de Juego deberán tener en su caja central al comienzo de cada sesión, una suma de dinero que, como mínimo, será de igual cuantía a la del importe del anticipo correspondiente a la mesa de ruleta con el mínimo de apuestas más elevado. Esta suma de dinero podrá sustituirse parcialmente por la tenencia de una cantidad equivalente, bloqueada de una cuenta bancaria y disponible en todo momento para el pago de premios, previa autorización de la Dirección General competente en materia de casinos, juegos y apuestas. No obstante, la cantidad existente en metálico en la caja central no podrá ser inferior al 50 por 100 del total.

La autorización a que este apartado se refiere deberá resolverse en el plazo de quince días desde su solicitud, produciendo efectos estimatorios la falta de resolución y notificación expresas.

2. Con independencia de las restantes obligaciones contables que reglamentariamente se establezcan, la caja central del Casino deberá llevar un registro especial por mesas, para anticipos y reposiciones.

Artículo 48. Documentación a disposición del público.

1. En los locales del Casino deberán existir a disposición del público, un ejemplar de la Ley de los Juegos y Apuestas, un ejemplar del presente Reglamento y del Catálogo de Juegos y Apuestas de Canarias.

2. Sobre cada mesa de juego, o en lugar próximo a la misma y en sitio bien visible para cualquiera de los jugadores, deberá figurar un anuncio en el que se indiquen el número de la mesa, el importe del anticipo inicial y las apuestas mínimas y máximas permitidas en las distintas suertes.

CAPÍTULO V

Documentación contable de los juegos

Artículo 49. Control de ingresos.

1. Con independencia de la contabilidad general del Casino y la de carácter fiscal, que serán reguladas por los organismos competentes en la materia, el control documental de los ingresos producidos por los juegos, se llevará a cabo mediante el registro de beneficios, en los juegos de círculo; el registro de anticipos, en los juegos de contrapartida y el libro registro de control de ingresos para uno y otro tipo de juegos.

2. Estos libros y registros habrán de hallarse encuadernados y foliados, y serán diligenciados y sellados por la Dirección General competente en materia de casinos, juegos y apuestas. No deberán presentar enmiendas ni raspaduras, haciéndose las correcciones que sean necesarias en tinta roja, las cuales deberán ser salvadas con la firma del Director de Juegos o persona que lo sustituya y del funcionario encargado del control del juego y las apuestas en el Casino si se hallase presente.

Artículo 50. Registro de anticipos.

1. En cada una de las mesas dedicadas a juegos de contrapartida, como la bola, la ruleta, la ruleta americana, el treinta y cuarenta, el black-jack, los dados y el punto y banca, existirá un registro de anticipos, que llevará su número, que será el mismo de la mesa a que se refiere.

2. En el registro de anticipos se anotarán en la forma prevista en el artículo 46 del presente Reglamento, el importe del anticipo inicial y, en su caso, el de los anticipos complementarios, así como el importe total de las existencias en la caja de efectivo al final de cada sesión.

3. El registro de anticipos se cerrará por sesiones y se totalizará cada día, al final del cual los

resultados obtenidos deberán ser trasladados al libro-registro de control de ingresos. El uso del registro de anticipos es obligatorio, estando prohibida la inscripción directa en el libro-registro de control de ingresos.

Artículo 51. Registro de beneficios.

1. En cada una de las mesas de juego de círculo, como el bacarrá o el póker en todas su modalidades, existirá un registro de beneficios para anotar el ingreso bruto percibido por el Casino en la práctica de dichos juegos.

2. En dicho registro se hará constar necesariamente:

a) Nombre exacto del juego a que corresponde cada mesa.

b) Número de orden del registro, que deberá ser el mismo de la mesa.

c) Hora de apertura de la partida.

d) Horas de interrupción y reanudación de la partida, en su caso.

e) Nombre de los Croupieres y Cambistas.

f) Nombre del banquero o banqueros en el bacarrá a dos paños, ya sea a banca abierta o limitada.

3. A la finalización de la partida se procederá por el Croupier, en presencia del Director de Juegos o persona que lo sustituya y de un Cajero, a la apertura del pozo o «cagnotte» y a la cuenta de las fichas y placas existentes en el mismo, pronunciando el Croupier en voz alta la cantidad total. Ésta será anotada de inmediato en el registro de beneficios, en el cual certificarán el Director de Juegos o persona que lo sustituya, un cajero y un empleado de la mesa, bajo su responsabilidad, la exactitud de la anotación efectuada, firmando a continuación.

Artículo 52. Registro de control de ingresos.

1. En el libro registro de control de ingresos se anotarán los resultados de los registros de anticipos o de beneficios de cada una de las mesas, totalizados por día.

2. Las anotaciones en el libro de registro de control de ingresos se efectuarán al final de la jornada y antes, necesariamente, del comienzo de la siguiente. Se extraerá el resultado total, haciéndolo constar en número y letras, certificando a continuación su exactitud el Director de Juegos o persona que lo sustituya.

3. Con carácter mensual, la Dirección del Casino remitirá a la Dirección General competente en materia de casinos, juegos y apuestas, extracto contable en el que se rellenen los diferentes conceptos de ingresos habidos en ese período.

CAPÍTULO VI

Publicidad

Artículo 53. Régimen de publicidad de los Casinos.

1. La publicidad de las actividades de los Casinos de Juego estará sujeta a previa autorización administrativa, que deberá otorgarse dentro de los quince días siguientes a la solicitud.

2. Sin perjuicio de lo dispuesto en los apartados siguientes, queda prohibida expresamente toda forma de publicidad de las actividades de los Casinos de Juego, que incite o estimule la práctica del juego, salvo la publicidad meramente informativa.

3. Se entenderán autorizadas, sin necesidad de petición previa al respecto, las siguientes actividades publicitarias de los Casinos de Juego:

a) La instalación de uno o varios rótulos luminosos en la fachada del edificio o en el acceso al recinto urbanístico donde el Casino se enclave, de conformidad con las Ordenanzas Municipales correspondientes.

b) La instalación de rótulos indicativos de los accesos al Casino, todo ello con sujeción a las Ordenanzas Municipales y a la normativa de publicidad de carreteras.

c) La publicidad genérica e informativa del Casino y de sus servicios complementarios. Queda prohibida, en todo caso, la entrega callejera o indiscriminada de folletos publicitarios, que podrán depositarse en hoteles, agencias de viaje, aeropuertos y establecimientos turísticos en general.

d) La elaboración y obsequio de objetos publicitarios de escaso valor económico, con el nombre o anagrama del Casino, como llaveros, ceniceros, cajas de cerillas, etcétera.

CAPÍTULO VII

Documentación a conservar en el local

Artículo 54. Libro de Inspección de Juegos.

1. Todos los Casinos de Juego tendrán obligatoriamente un «Libro de Inspección de Juegos», que será diligenciado por la Dirección General competente en materia de casinos, juegos y apuestas, y que estará en todo momento a disposición de los funcionarios adscritos al Servicio de Inspección de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

2. El Libro de Inspección de Juegos debe contener los datos de carácter general que se detallan en el modelo que se incorpora como anexo I, constar de 50 hojas, 49 de ellas impresas a dos caras, extendiéndose en cada cara la diligencia de la visita, con datos de fecha, resultado y observaciones, dejando constancia de la misma el funcionario actuante con su firma.

Artículo 55. Libro de Reclamaciones.

1. Todos los Casinos de Juego tendrán a disposición de los clientes «Libros de Reclamaciones», que serán diligenciados por la Dirección General competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

Los Libros de Reclamaciones estarán integrados por juegos unitarios de impresos, conforme al modelo normalizado, que se inserta como anexo II al presente Reglamento, compuesto por un folio original de color blanco, una copia color amarillo y otra color verde.

2. Para formular su reclamación, el usuario del Casino podrá en cualquier momento, previa presentación de su DNI o documento equivalente, interesar del Director de Juegos, Subdirectores o de cualquier miembro del Comité de Dirección, que se le facilite el Libro de Reclamaciones.

El reclamante deberá rellenar el impreso con claridad, exponiendo los hechos motivo de queja, con expresión de la fecha en que ésta se formula y remitirá el original, en el plazo de cuarenta y ocho horas a la Dirección General competente en materia de casinos, juegos y apuestas, conservando la copia verde en su poder y quedando la copia amarilla en el Libro de Reclamaciones.

Al original de la hoja, el reclamante unirá cuantas pruebas o documentos sirvan para el mejor enjuiciamiento de los hechos.

La reclamación a que este apartado se refiere deberá resolverse en el plazo de tres meses, produciendo efectos estimatorios la falta de resolución y notificación expresas.

CAPÍTULO VIII

Régimen sancionador

Sección 1ª Infracciones administrativas

Artículo 56. Infracciones.

Son infracciones administrativas en materia de casinos de juego las acciones u omisiones tipificadas como tales en la Ley de los Juegos y Apuestas.

Sección 2ª Sanciones

Artículo 57. Multas.

1. Las faltas muy graves serán sancionadas con multa desde 10.000.001 pesetas o 60.101,22 euros hasta 50.000.000 de pesetas o 300.506,05 euros, las graves con multa desde 100.001 pesetas o 601,02 euros hasta 10.000.000 de pesetas o 60.101,21 euros, y las leves hasta 100.000 pesetas o 601,01 euros. En todo caso, el Gobierno podrá revisar anualmente la cuantía de las multas para adaptarlas a la coyuntura económica.

2. La sanción será proporcionada a cada clase de infracción y se graduará de acuerdo con los siguientes criterios:

– Malicia del infractor.

– El importe del beneficio ilícito.

– Los perjuicios ocasionados.

– Carácter continuado de la infracción cometida.

En ningún caso la cuantía de la multa puede ser inferior al quíntuplo de las cantidades defraudadas.

3. Las sanciones llevarán implícita la devolución de los beneficios ilícitamente obtenidos a la Administración o a los perjudicados que sean identificados.

4. En el supuesto de infracciones administrativas muy graves, además de la multa correspondiente, el órgano competente podrá imponer adicionalmente las siguientes sanciones:

a) Suspensión por un período de hasta un año o revocación definitiva de la autorización de apertura y funcionamiento.

b) Clausura por un período de hasta un año o definitiva del establecimiento donde tiene lugar la gestión o explotación del juego.

c) El decomiso y, cuando la sanción sea firme, la destrucción de los materiales con que se haya cometido la infracción.

5. De las infracciones cometidas por los Directores, Gerentes, Apoderados, Administradores o personal directivo de las empresas o establecimientos de juego, así como del personal a su servicio, será solidariamente responsable la entidad titular.

Artículo 58. Competencias.

1. La competencia para la iniciación de los procedimientos sancionadores se entiende atribuida al órgano que tenga encomendada la gestión en materia de casinos, juegos y apuestas.

Una vez instruidos los procedimientos, se elevarán las actuaciones al órgano competente para sancionar.

2. La imposición de sanciones corresponderá a los órganos determinados en la Ley de los Juegos y Apuestas y en los Reglamentos correspondientes.

Artículo 59. Prescripción.

1. Las infracciones leves prescribirán a los seis meses, las graves a los dos años y las muy graves a los tres años.

2. Las sanciones impuestas por faltas leves prescribirán al año, las impuestas por faltas graves a los dos años y las impuestas por faltas muy graves a los tres años.

3. El plazo de prescripción de las infracciones comenzará a contar desde el día en que se hubiesen cometido.

Interrumpirá la prescripción la iniciación, con conocimiento o notificación al interesado del procedimiento sancionador, por cualquiera de los medios previstos en la legislación de procedimiento administrativo común, volviendo a transcurrir de nuevo el plazo de prescripción desde que el expediente sancionador estuviere paralizado por más de un mes por causa no imputable al presunto responsable.

4. El plazo de prescripción de las sanciones comenzará a contarse desde el día siguiente a aquel en que adquiera firmeza la resolución por la que se impone la sanción.

Interrumpirá la prescripción la iniciación, con conocimiento del interesado, del procedimiento de ejecución volviendo a transcurrir el plazo si aquél está paralizado durante más de un mes por causa no imputable al infractor.

Sección 3ª Facultades de la Administración

Artículo 60. Medidas cautelares.

1. En los supuestos de presuntas infracciones graves o muy graves el órgano competente podrá ordenar con carácter cautelar el precinto y depósito del material afectado o prohibir la práctica del juego en los locales donde, en su caso, se haya cometido la infracción a resultas de la resolución que, en definitiva, sea dictada.

2. En los casos de presuntas faltas muy graves, los funcionarios adscritos al Servicio de Inspección del Juego, al levantar acta por dichas infracciones, podrán precintar el material de juegos objeto de infracción como medida cautelar urgente de la Administración, para impedir que ésta se siga cometiendo en perjuicio de los intereses públicos y descrédito de la norma sancionadora. La notificación al interesado de la adopción de dichas medidas se entenderá realizada a través de la propia acta, en la que se harán constar los recursos pertinentes. En estos casos, y en el supuesto del apartado anterior, el órgano competente para resolver el expediente deberá confirmar o levantar las medidas cautelares adoptadas en el plazo máximo de quince días, quedando sin efecto aquéllas si, vencido dicho plazo, no se hubieren ratificado.

En todo caso, dichas medidas quedarán sin efecto si no se inicia el procedimiento en dicho plazo o cuando el acuerdo de iniciación no contenga un pronunciamiento expreso acerca de las mismas.

3. No obstante lo dispuesto en los apartados anteriores, corresponderá al titular del departamento competente en la materia, la adopción de la medida cautelar consistente en la clausura o cierre de casinos de juego.

Sección 4ª Procedimiento sancionador

Artículo 61. Formas de iniciación.

El procedimiento sancionador se iniciará por resolución del órgano competente, por propia iniciativa o como consecuencia de:

a) Acta levantada por los funcionarios adscritos al Servicio de Inspección del Juego en el ejercicio de sus funciones.

b) Orden superior.

c) Petición razonada de otros órganos administrativos.

d) Denuncia.

Artículo 62. Actuaciones previas.

Con anterioridad a la iniciación del procedimiento, podrán practicarse actuaciones previas con objeto de esclarecer los hechos y sus responsables, con el fin de determinar si concurren las circunstancias para el inicio del procedimiento o el archivo de las actuaciones.

Artículo 63. Iniciación.

1. El procedimiento sancionador se iniciará por resolución del órgano competente, en la que se hará constar:

– Identificación del presunto responsable.

– Hechos que motivan la incoación del procedimiento, su posible calificación y sanciones que pudieran corresponderle.

– Identidad del Instructor, y en su caso del Secretario, con expresa indicación del régimen de recusación de los mismos.

– Normas que atribuyan la competencia e identificación del órgano para iniciar y resolver el procedimiento.

– Medidas cautelares que, en su caso, se hayan acordado por el órgano competente para iniciar el procedimiento sancionador, sin perjuicio de las que se puedan adoptar durante el mismo.

2. La resolución de iniciación se comunicará al instructor, con traslado de cuantas actuaciones existan al respecto.

3. Igualmente, dicha resolución será notificada al interesado concediéndole un plazo de quince días hábiles para que formule las alegaciones y solicite en su caso el recibimiento a prueba, articulando los medios admitidos en derecho de que intente valerse.

Artículo 64. Instrucción.

a) Práctica de pruebas.

1. Recibidas las alegaciones o transcurrido el plazo establecido en el artículo 63.3 del presente Reglamento, el instructor acordará de oficio o a instancia de parte la apertura de un período de prueba cuando exista disconformidad en los hechos o éstos fueran relevantes para la resolución del procedimiento por un plazo no superior a treinta días ni inferior a diez.

2. En el acuerdo que se notificará a los interesados se podrá rechazar de forma motivada la práctica de aquellas pruebas que, en su caso, hubiesen propuesto aquéllos cuando sean improcedentes o innecesarias al no alterar la resolución final a favor del presunto responsable.

3. La práctica de la prueba que el órgano instructor estime pertinente se realizará de conformidad con lo establecido en la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

b) Propuesta de Resolución.

Presentadas o no alegaciones en plazo, o concluida, en su caso, la fase probatoria, el órgano instructor del procedimiento formulará propuesta de resolución en la que se fijarán de forma motivada los hechos, especificándose los que se consideren probados y su exacta calificación jurídica, se determinará la infracción que, en su caso, aquéllos constituyan y la persona o personas que resulten responsables, especificándose la sanción que propone que se imponga y las medidas cautelares que se hubiesen adoptado, en su caso, por el órgano competente para iniciar el procedimiento o por el instructor del mismo; o bien se propondrá la declaración de no existencia de infracción o responsabilidad.

Artículo 65. Resolución.

1. El órgano competente dictará resolución que será motivada y decidirá todas las cuestiones planteadas por los interesados y aquellas otras derivadas del procedimiento.

2. En la resolución no se podrán aceptar hechos distintos de los determinados en la fase de instrucción del procedimiento. No obstante, cuando el órgano competente para resolver considere que la infracción reviste mayor gravedad que la determinada en la propuesta de resolución, se notificará al inculpado para que aporte cuantas alegaciones estime convenientes, concediéndole un plazo de quince días.

3. La resolución del procedimiento sancionador, además de contener los elementos previstos en la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, incluirá la valoración de las pruebas practicadas, y especialmente de aquellas que constituyan los fundamentos básicos de la decisión, fijará los hechos, la persona o personas responsables, la infracción o infracciones cometidas, las circunstancias modificativas de la responsabilidad, en su caso, concurrentes y la sanción o sanciones que se imponen, o bien la declaración de no existencia de infracción o responsabilidad.

4. La resolución se notificará a los interesados. Si el procedimiento se hubiese iniciado como consecuencia de orden superior o petición razonada, la resolución se comunicará al órgano administrativo autor de aquélla.

5. El plazo máximo para resolver el procedimiento sancionador y notificar la resolución será el que establezcan las normas aplicables.

6. Se entenderá caducado el procedimiento y se procederá al archivo de las actuaciones, transcurrido el plazo señalado en el apartado anterior, excepto en los casos en que el procedimiento se hubiera paralizado por causa imputable al interesado en los que interrumpirá el cómputo del plazo para resolver el procedimiento y notificar la resolución.

Artículo 66. Efectos de la resolución.

1. La resolución que no ponga fin a la vía administrativa podrá ser recurrida en alzada. Contra la resolución que ponga fin a la vía administrativa, podrá interponerse el recurso potestativo de reposición previo al contencioso-administrativo.

2. La resolución que no ponga fin a la vía administrativa no será ejecutiva en tanto no haya recaído resolución del recurso de alzada que, en su caso, se haya interpuesto, o haya transcurrido el plazo para su interposición sin que éste se haya deducido.

3. Cuando el infractor sancionado recurra la resolución adoptada, la resolución del recurso y del procedimiento de revisión de oficio que, en su caso, se interponga o substancie, no podrá suponer la agravación de su situación inicial.

4. En el supuesto contemplado en el apartado 2, en la resolución se podrán adoptar las disposiciones cautelares precisas para garantizar su eficacia en tanto no sean ejecutivas.

Las mencionadas disposiciones podrán consistir en el mantenimiento de las medidas cautelares que, en su caso, se hubiesen adoptado en el procedimiento sancionador.

En todo caso, las disposiciones cautelares estarán sujetas a las limitaciones que la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común establece para las medidas cautelares.

ANEXO I

Libro de Inspección de Juegos

A - DATOS DE CARÁCTER GENERAL

DENOMINACIÓN DEL CASINO DE JUEGO .....
DIRECCIÓN .....
FECHA DE AUTORIZACIÓN .....
HORARIO DE FUNCIONAMIENTO DE LA SALA .....
RELACIÓN DE SERVICIOS AUTORIZADOS .....
.....
RELACIÓN DE JUEGOS AUTORIZADOS .....
.....

Nº DE MÁQUINAS RECREATIVAS AUTORIZADAS:

"A" .....
"B" .....
"C" .....

....., a ..... de ..... de 2..... .

Por la Dirección General de Administración Territorial y Gobernación

Fdo.: .....

Por el Casino

Fdo.: .....

B - HOJA DE INSPECCIÓN

Inspección efectuada el día ..... de ..... de ..... 2....., a las ..... horas, por el Inspector del Juego de la Consejería de Presidencia e Innovación Tecnológica nº ..... en la que se detectan las siguientes incidencias:

EL INSPECTOR DEL JUEGO

Fdo.: .....

ANEXO II

Libro de Reclamaciones

HOJA DE RECLAMACIONES

D. ....., con D.N.I. nº ....., vecino de ....., con domicilio en ....., nº ....., nº de teléfono .....

MANIFIESTO: .....
.....
.....

....., a ..... de ..... de 2..... .

El Reclamante:

Fdo.: .....

El Encargado del establecimiento:

Fdo.: .....

f) Cantabria

§ 143 DECRETO 127/2002, DE 24 OCTUBRE. APRUEBA EL REGLAMENTO DE CASINOS DE JUEGO

(BOC núm. 210, de 30 octubre [LCTB 2002, 263])

El Estatuto de Autonomía para Cantabria atribuye, en el artículo 24.25 a la Comunidad Autónoma de Cantabria la competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas.

Por Real Decreto 1387/1996, de 7 de junio, se transfirieron de la Administración del Estado a la Comunidad Autónoma de Cantabria las funciones y servicios en esta materia.

En el ejercicio de la referida competencia fue aprobada por el Parlamento de Cantabria la Ley de Cantabria 4/1998, de 2 de marzo, del Juego, cuya disposición final primera autoriza al Consejo de Gobierno para dictar las disposiciones necesarias para su desarrollo.

El presente Reglamento contiene una regulación del subsector de Casinos de Juego que se extiende a los requisitos que han de reunir tanto las empresas titulares de los Casinos como las empresas de gestión con las que aquéllas contraten, el régimen de autorizaciones de instalación, apertura y funcionamiento; el régimen relativo al personal de los casinos; y por último, las normas de admisión y funcionamiento de las salas de juego.

Por cuanto antecede, previo informe de la Comisión Regional de Juego, de acuerdo con el dictamen del Consejo de Estado, a propuesta del Consejero de Presidencia, y previa deliberación del Gobierno de Cantabria, en su reunión del día 24 de octubre de 2002.

Artículo único.

Se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego que a continuación se inserta.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se faculta al Consejero de Presidencia para dictar las disposiciones necesarias para el desarrollo y aplicación del presente Reglamento.

Segunda.

El presente Decreto entrará en vigor a los veinte días naturales desde el siguiente a su publicación en el «Boletín Oficial de Cantabria».

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Queda derogado el Decreto 25/1998, de 26 de marzo, por el que se regula la comunicación a la Administración de determinados contratos celebrados por empresas de Juego.

REGLAMENTO DE CASINOS DE JUEGO

CAPÍTULO I

Ámbito, objeto y régimen jurídico

Artículo 1. Objeto.

El presente Reglamento tiene por objeto la regulación de los establecimientos autorizados, las empresas y el personal propios de Casinos en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Cantabria.

Artículo 2. Casinos de Juego.

1. La autorización, organización y desarrollo de los juegos de Casinos, se atendrán a las normas

contenidas en el presente Reglamento y a la Ley del Juego de Cantabria 4/1998 de 2 de marzo, y a cuantas disposiciones la desarrollen y complementen.

2. Tendrán la consideración legal de Casinos de Juego, los locales y establecimientos que, reuniendo los requisitos exigidos por el presente Reglamento, posean la autorización otorgada por la Consejería de Presidencia.

3. Queda prohibida la organización y práctica de juegos que con el mismo o distinto nombre, constituyan modalidades de los juegos propios de Casinos y se realicen fuera de dichos establecimientos o al margen de las autorizaciones, requisitos y condiciones establecidos en este Reglamento. Asimismo, ningún establecimiento que no esté autorizado como Casino de Juego podrá ostentar esta denominación.

Artículo 3. Juegos.

1. A tal efecto se consideran juegos exclusivos de Casinos los siguientes:

– Ruleta Francesa

– Ruleta Americana con un solo cero

– Veintiuno o Black Jack

– Bola o Boule

– Treinta y Cuarenta

– Punto y Banca

– Baccará, Chemin de Fer o Ferrocarril

– Baccará a dos paños

– Dados o Craps

– Rueda de la Fortuna

– Póker sin descarte

– Póker sintético

2. Cualquier otro juego que se pretenda incluir en el futuro con este carácter de exclusividad, deberá ser regulado previamente en el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma de Cantabria.

Artículo 4. Otros juegos.

Además de los juegos establecidos en el artículo anterior, en los Casinos de Juego y al amparo de sus licencias como tal, la Consejería de Presidencia podrá autorizar la instalación de Salas de Bingo y Salones de Juego de máquinas tipos B y C, siéndoles de aplicación en este caso sus reglamentaciones específicas en cuanto a su funcionamiento, salvo lo previsto en el artículo 19 g) respecto de horarios máximos, y en cuanto a condiciones de los locales en que estos juegos se practiquen, que deberán estar situados en el mismo edificio o conjunto arquitectónico del Casino y podrán tener accesos o entradas independientes.

CAPÍTULO II

Artículo 5. Servicios complementarios.

1. En los Casinos de Juego deberán prestarse al público, al menos, los siguientes servicios:

a) Servicio de bar

b) Servicio de restaurante

c) Sala de estar

La prestación de otros servicios será facultativa, pero devendrá obligatoria si se solicitaran y fueran incluidos en la autorización de instalación.

El régimen de funcionamiento de los servicios a que se refiere el párrafo anterior, será establecido libremente por la dirección de la empresa.

2. Los servicios complementarios que se presten en el Casino podrán ser explotados por persona física o jurídica distinta de la que ostente la titularidad del Casino y deberán localizarse en el mismo inmueble o conjunto arquitectónico. El titular del Casino responderá solidariamente con el explotador de la prestación de servicios.

CAPÍTULO III

Empresas titulares y de gestión

Artículo 6. Requisitos.

Las empresas titulares de un Casino de Juego deberán reunir los siguientes requisitos:

a) Constituirse bajo la forma de sociedades anónimas y tener por objeto único y exclusivo la explotación de un Casino y servicios complementarios y, eventualmente el desarrollo de actividades de promoción turística.

b) Ostentar la nacionalidad de cualquiera de los países de la Unión Europea y estar domiciliada en España.

c) Tener un capital social mínimo de 1.200.000 euros totalmente suscrito y desembolsado, cuya cuantía no podrá disminuir durante la existencia de la Sociedad como titular de la autorización.

d) Las acciones representativas del capital social habrán de ser nominativas.

e) La participación directa o indirecta de capital extranjero no podrá exceder de los límites establecidos en el régimen especial de las inversiones extranjeras en España.

f) La Sociedad habrá de tener administración colegiada. Los administradores habrán de ser personas físicas, sin que el número de consejeros extranjeros pueda exceder del proporcional a la parte de capital extranjero. Si alguno de los administradores fuese extranjero sus facultades deberán ser mancomunadas y no solidarias. A estos efectos, se considera como extranjero a los ciudadanos de países no integrantes de la Unión Europea.

g) Ninguno de los accionistas, ya sea persona física o jurídica, podrá ostentar participaciones en el capital ni cargos directivos en más de una sociedad explotadora de Casinos de Juego, en el ámbito territorial de la Comunidad de Cantabria.

h) Estar inscrita en el Registro del Juego de Cantabria.

i) Tener constituida una fianza de 300.000 euros.

Artículo 7. Concurso.

El otorgamiento de la autorización de instalación de un Casino requiere previa convocatoria de concurso público en que se valorará mediante criterios tasados, entre otros, el interés turístico y social del proyecto, la solvencia técnica y financiera de los promotores y el programa de inversiones, de acuerdo en todo caso con la planificación que apruebe el Consejo de Gobierno. La concesión no excluye la necesidad de obtener las licencias preceptivas.

Artículo 8. Solicitudes.

1. Las solicitudes de autorización para la instalación de un Casino de Juego deberán dirigirse al Consejero de Presidencia del Gobierno de Cantabria, presentándose por cuadruplicado ejemplar y haciendo constar las siguientes circunstancias:

a) Nombre y apellidos, edad, nacionalidad, domicilio y NIF del solicitante, así como la representación con que actúa.

b) Denominación social, duración y domicilio de la sociedad.

c) Nombre comercial del Casino de Juego y situación geográfica del edificio o solar en que pretende instalarse el mismo, con especificación de sus dimensiones y características generales.

d) Nombre y apellidos, edad, nacionalidad, domicilio, NIF, de los socios o promotores, especificando su respectiva cuota de participación y de los administradores, asi como, en su caso, de los miembros del Consejo de Administración, Consejero-Delegado, Directores Generales o Apoderados, si los hubiere.

e) Fecha en que se pretende la apertura del Casino.

f) Juegos que se pretende sean autorizados, dentro de los incluidos en el correspondiente Catálogo.

g) Cuantas otras circunstancias se establezcan en la convocatoria del concurso.

Artículo 9. Tramitación.

Las solicitudes que se presenten para participar en el concurso público del artículo siete deberán ir acompañadas de los siguientes documentos por cuadruplicado ejemplar:

a) Copia o testimonio notarial de la escritura de constitución de la Sociedad, con constancia fehaciente de su inscripción en el Registro Mercantil. Si la Sociedad estuviese en proceso de constitución deberá aportarse el proyecto de la Escritura.

b) Copia o testimonio notarial del poder del solicitante, cuando no sea representante estatutario legal.

c) Certificado negativo de antecedentes penales de los promotores, administradores de la Sociedad, Directores Gerentes y Apoderados con facultades de administración. Si alguna de las personas expresadas fuere extranjero no residente en España, deberá acompañar también documento equivalente expedido por la autoridad competente del país de su residencia y traducido por el Servicio de Interpretación de Lenguas del Ministerio de Asuntos Exteriores.

d) Documentos que acrediten la disponibilidad sobre los solares e inmuebles del edificio donde se instalará el Casino durante el plazo para el que se solicita la autorización.

e) Estimación de la plantilla aproximada de personas que habrán de prestar servicios en el Casino, con indicación de las categorías o puestos de trabajo respectivos.

f) Memoria en la que se describa la organización y funcionamiento del Casino de Juego, con sujeción a las disposiciones del presente Reglamento, así como los servicios complementarios que se pretendan prestar al público y los tipos genéricos de actos artísticos, culturales, espectáculos y cualquier otros de similares características que se propone organizar. Dicha memoria deberá contener una descripción detallada de los sistemas previstos de admisión y control de los jugadores; selección, formación, gestión del personal; criterios de calidad y revisiones periódicas del material de juego, contabilidad y caja indicando en todo caso el origen y garantía de la tecnología a emplear en la organización y funcionamiento del Casino.

g) Planos y proyectos del Casino de Juego, con especificaciones de todas sus características técnicas y, en especial, en cuanto a abastecimiento de aguas potables, tratamiento y evacuación de aguas residuales, tratamiento y eliminación de basuras, instalación eléctrica, accesos y aparcamientos y demás servicios exigidos por el ordenamiento urbanístico y normativas de edificación. El proyecto deberá referirse, en su caso, a las obras complementarias o de adaptación que sean necesarias. En todo caso, la sala principal de los Casinos de Juego tendrá una superficie mínima de 300 metros cuadrados y una altura libre de techos no inferior a 3,20 m y el aforo se fijará conforme a lo establecido en la NBE-CPI.

h) Estudio económico-financiero, que comprenderá, como mínimo, un estudio de la inversión, con desglose y detalle de las aportaciones que constituyen el capital social, descripción de las fuentes de financiación, previsiones de explotación y previsiones de rentabilidad.

i) Relación de las medidas de seguridad a instalar en el Casino, entre las que habrán de contarse necesariamente instalación contra incendios, unidad de producción autónoma de energía eléctrica de entrada automática en servicio, servicio de vigilantes de seguridad y cajas fuertes, sistemas de extracción de humos, puertas de emergencia y plan de evacuación con cumplimiento de las exigencias establecidas en las disposiciones vigentes en la materia.

j) Cuantas otras circunstancias se establezcan en la convocatoria del concurso.

También podrán acompañar a las solicitudes cuantos otros documentos se estimen pertinentes, en especial en orden al afianzamiento de las garantías personales y financieras del solicitante o de los miembros de la Sociedad y de esta misma.

Artículo 10. Propuesta.

Presentadas las solicitudes y documentación anexa, así como la información complementaria que pueda ser requerida y previo informe de cada uno de los Ayuntamientos respectivos que deberán ser emitidos en el plazo de treinta días desde la petición de los mismos por parte de la Consejería de Presidencia, reputándose favorables transcurrido dicho plazo sin recibir contestación de aquéllos, el Secretario General elaborará y elevará propuesta de resolución al Consejero de Presidencia.

Artículo 11. Resolución.

1. La resolución del concurso se realizará por Orden del Consejero de Presidencia.

2. La Orden que autorice la instalación del Casino de Juego expresará:

a) Denominación social, duración, domicilio, capital social y, en su caso, participación del capital extranjero de la Sociedad ya constituida.

b) Nombre comercial y localización del Casino.

c) La inscripción en el Registro del Juego de Cantabria.

d) Relación de los socios, con especificación de sus participaciones respectivas en el capital, y de los miembros del Consejo de Administración, Consejero-Delegado, Directores Generales o Apoderados, si los hubiere.

e) Aprobación o modificaciones del proyecto arquitectónico propuesto de los servicios o actividades complementarias de carácter turístico, y de las medidas de seguridad.

f) Juegos autorizados, de entre los incluidos en el Catálogo.

g) Plazo máximo para proceder a la apertura, tras la obtención preceptiva de la licencia municipal de apertura y la autorización de funcionamiento.

3. El otorgamiento de la autorización podrá condicionarse a la modificación de cualquiera de los extremos contenidos en el expediente. En el plazo de diez días hábiles desde la notificación, los interesados deberán manifestar su conformidad al Consejero de Presidencia, quedando caducada la autorización en otro caso.

4. Durante la tramitación del expediente, la Consejería de Presidencia podrá dirigirse a los solicitantes interesando de ellos cuantas aclaraciones e información complementaria estimen oportunas.

5. La autorización de instalación podrá transmitirse a título gratuito u oneroso.

Artículo 12. Notificación y Publicación.

La Orden que resuelva el concurso se notificará a los interesados, a la Delegación del Gobierno en Cantabria y al Ayuntamiento que corresponda y se publicará en el «Boletín Oficial de Cantabria».

Artículo 13. Empresas de gestión.

1. Las entidades titulares de los Casinos, podrán contratar la explotación de las actividades de juego con una Empresa de gestión de juego.

2. Las empresas de gestión de juego a que se refiere el párrafo anterior habrán de reunir los siguientes requisitos:

a) Constituirse bajo la forma de sociedades anónimas o de responsabilidad limitada y tener por objeto la gestión de casinos.

b) Ostentar la nacionalidad de cualquiera de los países de la Unión Europea y estar domiciliada en España.

c) Tener un capital social mínimo 300.000 euros, totalmente suscrito y desembolsado.

d) Las acciones representativas del capital social habrán de ser nominativas.

e) La participación directa o indirecta de capital extranjero no podrá exceder de los límites establecidos en el régimen especial de las inversiones extranjeras en España.

f) Ninguno de los socios o accionistas, ya sea persona física o jurídica, podrá ostentar participaciones en el capital ni cargos directivos en más de una sociedad de gestión de Casinos de Juego, en el ámbito territorial de la Comunidad de Cantabria.

g) Estar inscrita en el Registro del Juego de Cantabria.

Artículo 14. Solicitud y tramitación.

1. Las empresas de gestión requerirán la previa autorización de la Consejería de Presidencia del Gobierno de Cantabria. La solicitud se dirigirá al titular de la misma haciendo constar los datos siguientes:

a) Nombre y apellidos, edad, nacionalidad, domicilio y numero del DNI del solicitante, así como la representación con que actúa en nombre de la sociedad interesada.

b) Denominación social, duración, domicilio y capital social de la sociedad representada.

c) Nombre y apellidos, edad, nacionalidad, estado, profesión, domicilio y número del DNI o documento equivalente en caso de nacionalidad extranjera, de los socios o promotores, especificando su respectiva cuota de participación, así como de los miembros del Consejo de Administración, Consejero-Delegado, Directores Generales o Apoderados, si los hubiere.

2. A la solicitud deberán acompañarse los siguientes documentos:

a) Copia o testimonio notarial de la escritura de constitución de la Sociedad.

b) Certificado de inscripción en el Registro Mercantil.

c) Memoria explicativa del programa de actividades de la sociedad, en la que habrán de constar los medios técnicos y personales de que se dispone para desempeñar su objeto social, así como una evaluación de los recursos económicos y de las previsiones de explotación y rentabilidad.

3. Si la solicitud o documentación adoleciesen de algún defecto, la Consejería de Presidencia lo comunicará al solicitante, concediéndole un plazo no inferior a diez días para su subsanación. Si el

requerimiento no fuese cumplimentado en el plazo concedido, el expediente se archivará sin más trámite.

4. Completo el expediente, el órgano competente, elevará al Consejero de Presidencia propuesta en el sentido de autorizar o no a la sociedad para la gestión del juego. La resolución del Consejero tendrá carácter discrecional y será notificada al interesado, inscribiéndose la Sociedad en la correspondiente sección del Registro del Juego de Cantabria.

5. Transcurridos tres meses desde la solicitud sin que haya resolución expresa, se entenderá estimada la misma.

Artículo 15. Vigencia y renovaciones.

La autorización prevista en el párrafo 4 del artículo anterior tendrá un plazo de duración de diez años. La renovación de las autorizaciones se solicitará y tramitará con dos meses de antelación a su caducidad.

Artículo 16. Extinción de la autorización.

Las autorizaciones concedidas a las empresas de gestión serán revocadas por resolución del Consejero de Presidencia, en los siguientes casos:

a) A solicitud de los interesados.

b) Por no proceder a su renovación en los plazos previstos.

c) Cuando el titular de la autorización perdiera alguna de las condiciones o requisitos legales que se hubieran precisado para su otorgamiento.

Artículo 17. Contratos.

Se comunicarán y remitirán copia completa a la Consejería de Presidencia en el plazo de los cinco días posteriores a su formalización, los contratos que las entidades titulares de los Casinos de Juego celebren con estas empresas de gestión, debidamente autorizadas conforme a los requisitos señalados en el presente Reglamento.

CAPÍTULO IV

Artículo 18. Autorización de apertura y funcionamiento.

1. Dentro del plazo señalado en la autorización de instalación y veinte días antes, como mínimo, de la fecha prevista para la apertura del Casino, el titular solicitará de la Consejería de Presidencia la autorización de apertura y funcionamiento.

2. Si la apertura no pudiera efectuarse dentro del plazo concedido por la autorización, la Sociedad titular deberá instar al Consejero de Presidencia la oportuna prórroga, justificando debida y detalladamente las causas que impiden el cumplimiento del plazo. El Consejero, resolverá discrecionalmente otorgando o denegando la prórroga. En este segundo caso, así como cuando expirase el plazo sin solicitar prórroga, se declarará caducada la autorización, procediéndose a notificar, comunicar y publicar la declaración de caducidad conforme a lo dispuesto en el artículo 12.

Artículo 19. Solicitud.

La solicitud de autorización de apertura y funcionamiento deberá ir acompañada de los siguientes documentos:

a) Licencia municipal de obras y actividad.

b) Certificación acreditativa de haber constituido la fianza a que se refiere el artículo 6 de este Reglamento.

c) Relación del Director de Juegos y de los Subdirectores o de los miembros del Comité de Dirección, en su caso, y del personal de Juegos, Secretaría-Recepción, Caja y Contabilidad que vayan a prestar servicios en el Casino, con especificación de sus nombres, apellidos, edad, nacionalidad, domicilio y número del DNI o pasaporte en el caso de extranjeros, acompañando certificado negativo de antecedentes penales de todos ellos o documento de valor equivalente si se tratase de extranjeros.

d) Certificado de técnico competente, visado por el colegio profesional respectivo, acreditativo del funcionamiento idóneo de todas las instalaciones relacionadas con el juego, así como de las medidas de seguridad del Casino.

e) Certificado final de obra y de que la misma se corresponde exactamente con el proyecto básico presentado conforme a lo exigido en el apartado h) del artículo 9 del presente Reglamento.

f) Relación detallada de los juegos a practicar, con indicación del número de mesas correspon-

dientes a cada uno de ellos y de los límites mínimos y máximos, en su caso, de las apuestas en cada juego.

g) Propuesta de horario máximo de funcionamiento de las salas de juego, salas de bingo y salones de máquinas.

h) Indicación de las empresas suministradoras del material de juego a emplear, así como de los modelos, en su caso, que deberán cumplir la normativa de homologación promulgada en la Comunidad Autónoma de Cantabria.

i) Declaración de Obra Nueva, en su caso.

Artículo 20. Tramitación y resolución.

1. Recibidas la solicitud y documentación a que se refiere el artículo anterior, la Consejería de Presidencia ordenará practicar la inspección oportuna para comprobar el cumplimiento de los requisitos de la instalación y demás obligaciones legales. La inspección habrá de ser practicada en presencia del Director de Juegos y de dos representantes legales de la Sociedad titular, y de la misma se levantará acta.

2. Verificada la inspección el Consejero de Presidencia dictará resolución por la que se otorgue o deniegue la autorización solicitada. La denegación sólo podrá acordarse por incumplimiento de requisitos constatados en el acta de inspección que se reflejará en resolución motivada en la que se concederá un plazo para subsanar las deficiencias observadas. Transcurrido dicho plazo, volverá a practicarse la oportuna inspección y si su resultado fuese negativo, el Consejero de Presidencia dictará resolución declarando revocada la autorización de instalación.

Artículo 21. Resolución.

En la resolución de otorgamiento de la autorización habrá de constar:

a) Las especificaciones a que se refieren los apartados a), b) y c) del artículo 11, párrafo segundo.

b) El horario máximo de funcionamiento de las Salas de Juego, de acuerdo con la normativa vigente.

c) Fechas de apertura y cierre de las temporadas de funcionamiento, en el caso de que disponga de Salas de Juego Adicionales.

d) La relación de los juegos autorizados y número de mesas o elementos para ello.

e) Los límites mínimos y máximos, en su caso, de las apuestas. A instancia del solicitante, la resolución podrá autorizar, para cada uno de los juegos o para mesas determinadas, una banda de fluctuación de límites mínimos de apuestas.

f) Los plazos para la apertura de la totalidad de los servicios del Casino, si no entraran todos simultáneamente en servicio. Si la autorización de apertura y funcionamiento se refiriese a una instalación provisional, se hará constar la fecha para proceder a la apertura de la instalación definitiva.

g) Los nombres y apellidos del Director de Juegos, de los Subdirectores y de los miembros del Comité de Dirección, en su caso.

h) El plazo de duración de la autorización.

Artículo 22. Notificación.

1. La resolución de autorización será notificada al interesado con traslado de copia de la misma a aquellas entidades que se relacionan en el artículo 12.

2. Si la autorización introdujese modificaciones respecto de lo especificado por el solicitante, éste deberá manifestar su conformidad o reparos en el plazo de diez días desde la notificación. En este supuesto, el Consejero de Presidencia resolverá sobre los reparos y lo notificará al interesado, que deberá manifestar su aceptación en el plazo que se señale, quedando sin efecto la autorización en otro caso.

3. Dentro de los treinta días siguientes a la apertura al público del Casino, el titular deberá presentar en la Consejería de Presidencia los siguientes documentos, en el caso de que no se hubiesen aportado con anterioridad:

a) Copia de la licencia municipal de apertura del establecimiento.

b) Copia del alta en la licencia fiscal del Impuesto de Actividades Económicas.

c) Copia de los contratos de trabajo del personal a que se refiere el apartado c) del artículo 19 de este Reglamento.

d) Copia de la escritura de constitución.

4. Dentro de los treinta días siguientes a la apertura al público del Casino, el titular deberá comunicar a la Consejería de Presidencia la fecha exacta en que ésta se produjo, a efectos del cómputo de los plazos a que hace referencia el artículo siguiente.

Artículo 23. Vigencia y renovación.

1. La autorización de apertura y funcionamiento se concede por un período de diez años, teniendo el primero de ellos carácter provisional y computándose a partir del día siguiente a aquel en que se produjo la apertura al público del Casino. La autorización podrá renovarse por períodos de igual duración.

2. Seis meses antes, como mínimo, de la fecha de expiración de cada plazo de vigencia de la autorización, el titular habrá de solicitar la renovación ante el Consejero de Presidencia, el cual resolverá. La denegación de la solicitud, que habrá de ser motivada y requerirá previa audiencia del interesado, sólo podrá acordarse cuando concurra alguno de los siguientes motivos:

a) La existencia de alguna de las causas legales que den lugar a la revocación o a la suspensión de la autorización.

b) El manifiesto descuido en la conservación de las instalaciones o en la prestación de los servicios complementarios obligatorios y la negligencia notoria en la llevanza del negocio.

c) Haber sido sancionado el titular al menos por dos veces por infracciones muy graves mediante resoluciones firmes en vía administrativa.

d) No encontrarse el titular al corriente de pago de sus obligaciones tributarias y de Seguridad Social.

3. Si la autorización de apertura y funcionamiento se hubiera otorgado para una instalación provisional, la autorización inicial por un año sólo podrá renovarse por períodos de igual duración hasta la entrada en funcionamiento de la instalación definitiva. La apertura de ésta deberá ser autorizada y tramitada en la forma prevista por los artículos 18 al 23 del presente Reglamento, no siendo precisa la presentación de los documentos que, aportados para la instalación provisional, fuesen válidos para la definitiva.

4. Si la apertura de la instalación definitiva se produjese antes de transcurrir un año desde la entrada en funcionamiento de la instalación provisional, la autorización se otorgará por el período que reste del indicado año, haciendo constar en la misma el plazo para solicitar la renovación a que se refiere el apartado 2 del presente artículo. Si la apertura de la instalación definitiva no se produjese en el plazo señalado en la autorización de instalación o en las prórrogas concedidas, la caducidad de la autorización de instalación que se acuerde conllevará la de la autorización de apertura y funcionamiento otorgada para la instalación provisional.

5. No obstante lo dispuesto en el apartado 1, el órgano competente procederá cada cinco años, como mínimo, a la revisión completa de las instalaciones del Casino y de todas las restantes circunstancias previstas en los artículos 6, 9 y 19, al objeto de comprobar el grado de mantenimiento y el cumplimiento de las condiciones previstas en las autorizaciones otorgadas.

Artículo 24. Transmisión de la autorización.

La autorización de apertura y funcionamiento podrá transmitirse a título gratuito u oneroso, debiendo reunir los siguientes requisitos:

a) La autorización deberá llevar vigente, al menos, seis años.

b) El transmitente deberá encontrarse al corriente del pago de todas sus obligaciones tributarias y de Seguridad Social.

c) El transmitente y adquirente, no podrán encontrarse incursos en procedimiento sancionador en materia de casinos, juegos y apuestas por causa que lleve emparejada la revocación de la autorización e inhabilitación.

d) El adquirente deberá reunir todos los requisitos exigidos para el otorgamiento de las autorizaciones de instalación y de apertura y funcionamiento de casinos de juego recogidos en el presente Reglamento.

e) La transmisión deberá formalizarse por medio de escritura pública.

Artículo 25. Caducidad y cancelación.

La autorización de apertura y funcionamiento de un Casino de Juego se cancelará, y por tanto se producirá la caducidad o revocación de la autorización de instalación en los siguientes casos:

a) Por renuncia del titular manifestada por escrito ante la Consejería de Presidencia, que dictará resolución al efecto.

b) Por disolución de la sociedad titular.

c) Por el transcurso del plazo de validez sin haber solicitado su renovación o prórroga.

d) Por impago de los tributos específicos sobre el juego o la ocultación total o parcial de la base imponible de los mismos.

e) Por resolución motivada adoptada por el procedimiento correspondiente y que recoja alguna de las siguientes causas:

– Falsedad en los datos para la obtención de las autorizaciones.

– Modificación de los términos establecidos en las respectivas autorizaciones sin haber obtenido la autorización previa del artículo siguiente.

– El incumplimiento de la obligación sobre constitución y mantenimiento de las fianzas establecidas en el presente Reglamento.

– Cuando se perdieran algunos de los requisitos señalados en el artículo 6 del presente Reglamento.

– Por pérdida de la disponibilidad legal o de hecho del local o establecimiento donde está ubicado el Casino de Juego.

– Por caducidad o revocación firme de la licencia municipal de apertura.

Artículo 26. Modificaciones.

1. Requerirán autorización previa de la Consejería de Presidencia las modificaciones de las autorizaciones de instalación y de las de apertura y funcionamiento que impliquen:

a) Modificaciones sustanciales en las medidas de seguridad.

b) Modificaciones sustanciales en el edificio o locales del Casino.

c) Modificaciones o reformas a efectuar en el edificio del Casino de Juego que conlleven cambios en su estructura, configuración o afecten a medidas de seguridad.

d) Suspensión del funcionamiento del Casino por un período superior a siete días.

e) Transmisión de la autorización a que alude el artículo 24.

f) Modificaciones en el capital social de la sociedad titular que impliquen la entrada de nuevos socios o accionistas.

g) Constituir cargas reales de cualquier naturaleza sobre los inmuebles en los que se asienta el Casino.

h) Transmisión de acciones.

i) Cualquier forma de alteración del capital social.

2. Requerirá comunicación previa a la Consejería de Presidencia las modificaciones que impliquen:

a) Juegos a practicar en el Casino.

b) Mínimos y máximos de las apuestas.

c) Horario de apertura y cierre.

d) Período anual de funcionamiento.

e) Modificaciones de los órganos de administración y cargos directivos.

f) Modificaciones o reformas a efectuar en el edificio del Casino de Juego que no conlleven cambios en su estructura, configuración o afecten a medidas de seguridad.

g) Suspensión del funcionamiento del Casino por un período inferior a siete días.

h) Las alteraciones que se produzcan en la plantilla del personal.

i) Los cambios de máquinas o mesas relacionadas con el juego.

3. Para efectuar las modificaciones a que se refieren las letras a), b) y d) del apartado 1, y las letras a), b), c), d), g), h) e i) del apartado 2 deberán ser oídos los representantes de los trabajadores.

CAPÍTULO V

Dirección y personal de los casinos de juego

Artículo 27. Órganos de dirección.

1. La dirección de los juegos y el control de su desarrollo corresponden al Director de Juegos,

sin perjuicio de las facultades generales que correspondan al titular o a los órganos de dirección o administración de la Sociedad en su caso.

2. El Director de Juegos será auxiliado en el desempeño de sus funciones por uno o varios Subdirectores o por un Comité de Dirección.

3. Los miembros del Comité de Dirección, asi como el o los Subdirectores, habrán de ser nombrados por el Consejo de Administración de la Sociedad titular de la autorización, o por el órgano o persona en quien estén delegadas las facultades del mismo.

4. El Comité de Dirección, en su caso, estará compuesto como mínimo por cuatro miembros, uno de los cuales habrá de ser necesariamente el Director de Juegos.

Artículo 28. Comunicaciones.

1. En caso de muerte, incapacidad, dimisión o cese de las personas a que se refiere el artículo 21-g), el titular del Casino deberá comunicarlo dentro de los cinco días siguientes a la Consejería de Presidencia. En el caso del Director de Juegos, el titular nombrará transitoriamente para asumir sus funciones, y de forma inmediata, al Subdirector o a uno de los Subdirectores, lo que se comunicará a la Consejería en el mismo plazo.

2. Dentro de los treinta días siguientes al cese, el titular deberá comunicar a la Consejería de Presidencia la persona que haya de sustituir al cesado, acompañando los datos y documentos previstos en el apartado c) del artículo 19.

Artículo 29. Facultades.

1. El Director de Juegos, los Subdirectores y demás miembros del Comité de Dirección son los responsables ante la Consejería de Presidencia de la ordenación y correcta explotación de los juegos, dentro de los términos de la autorización administrativa y de la normativa vigente en materia de juego.

2. En caso de ausencia, el Director de Juegos podrá ser sustituido en sus funciones por los Subdirectores y los miembros del Comité de Dirección. Si la ausencia fuera superior a un día, el nombre del sustituto deberá ser comunicado a la Inspección de Juego de la citada Consejería.

3. El Director de Juegos, o persona que le sustituya, es responsable de la custodia del material de juego existente en el Casino, de los ficheros de los jugadores y demás documentación, asi como de la correcta llevanza de la contabilidad específica de los juegos. Todos los objetos indicados deberán hallarse permanentemente a disposición de la inspección de juego.

Artículo 30. Prohibiciones.

Está prohibido al Director de Juegos, a los Subdirectores y a los miembros del Comité de Dirección:

a) Participar en los juegos que se desarrollen en el propio Casino, bien directamente o bien mediante persona interpuesta.

b) Desempeñar funciones propias de los empleados de las Salas de Juego salvo a los miembros del Comité de Dirección que tengan la consideración de Jefes de Sala. Esto no obstante, los Subdirectores y Jefes de Sala podrán sustituir transitoriamente a los Jefes de Mesa en el desempeño de su función, previa comunicación al funcionario de la inspección de juego, si éste se hallase presente.

c) Recibir por cualquier título participaciones porcentuales de los ingresos brutos del Casino o de los beneficios de los juegos.

d) Participar en la distribución del tronco de propinas, salvo los miembros del Comité de Dirección que tengan la consideración de Jefes de Sala.

Artículo 31. Personal de juego.

1. Todo el personal de servicio en las salas de juego, así como el de secretaría, recepción, caja y contabilidad, habrá de ser contratado en cualquiera de las formas previstas en la legislación laboral vigente.

2. Los ceses que, por cualquier causa, se produzcan en el personal a que se refiere el apartado anterior, serán comunicados por la Sociedad titular o, en su caso, por la Sociedad de gestión a la Consejería de Presidencia, a través de su Inspección de Juego.

Artículo 32. Documento profesional.

1. Sólo el personal debidamente autorizado por la Consejería de Presidencia podrá prestar servicios en los Casinos de Juego. Dicha autorización se efectuará a través de la expedición del oportuno documento profesional, del que habrán de estar provistos en todo caso.

2. El documento profesional será expedido previa solicitud del interesado, que deberá acreditar

no estar inhabilitado para el ejercicio de la profesión, así como su capacitación profesional mediante certificación de la empresa donde haya prestado su servicio, lo preste o pretenda prestarlo. Dicho documento tendrá una duración de diez años y validez en toda la Comunidad Autónoma. No obstante, podrá ser revocado en ejecución de sentencia firme o como consecuencia del ejercicio de la potestad sancionadora.

3. El documento profesional será de tres categorías:

a) Dirección: Comprende los cargos de Director de Juegos, Subdirectores, miembros del Comité de Dirección, salvo los miembros que tengan la consideración de Jefes de Sala, Gerente y los cargos directivos de la sociedad titular del Casino.

b) Juegos: Comprende el personal que presta servicios directamente relacionados con el desarrollo de los juegos, así como los servicios de recepción.

c) Servicios: Para el resto del personal afecto a las funciones de secretaria y contabilidad.

4. El personal del Casino está obligado a proporcionar a los funcionarios encargados de la inspección de juego toda la información que se les solicite y que se refiera al ejercicio de las funciones propias de cada uno.

Artículo 33. Prohibiciones para el personal de juego.

1. Queda prohibido a la totalidad del personal que presta servicios en el Casino, sea o no empleado de la empresa titular:

a) Entrar o permanecer en las Salas de Juego fuera de sus horas de servicio, salvo con autorización del Director de Juegos, quedando excluidos de tal prohibición los miembros de los órganos de dirección.

b) Percibir participaciones porcentuales de los ingresos brutos del Casino o de los beneficios de los juegos, sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo siguiente.

c) Conceder préstamos a los jugadores.

d) Transportar fichas, placas o dinero durante su servicio en el interior del Casino de forma diferente a la prevista en las normas de funcionamiento de los juegos, o guardarlas de forma que su procedencia o utilización no pudieran ser justificadas.

2. Además de las prohibiciones contempladas en el punto anterior, queda prohibido al personal relacionado directamente con los juegos y sus auxiliares, así como al de Recepción, Caja y Seguridad:

a) Participar directamente o por medio de tercera persona en los juegos de azar que se practiquen en el Casino de Juego en que presta sus servicios.

b) Consumir bebidas alcohólicas durante las horas de servicio.

3. Las personas que desempeñen funciones de croupier o cambista en las mesas de juego y el personal de Caja no podrán llevar trajes con bolsillos.

Artículo 34. Propinas.

1. La sociedad titular del Casino podrá acordar la no admisión de propinas por parte del personal, en cuyo caso habrá de advertirse a los jugadores en forma claramente visible en el acceso al Casino o en el Servicio de Recepción. Si se admitiesen propinas, su entrega será siempre discrecional en cuanto a su ocasión y cuantía.

2. La Consejería de Presidencia, previa audiencia de la Sociedad titular y de los representantes de los trabajadores, podrá prohibir temporal o definitivamente la admisión de propinas cuando se hubieran cometido abusos en la exigencia o percepción de las mismas.

3. Queda prohibido al Director de Juegos, Subdirectores, miembros del Comité de Dirección y demás personal de juegos, solicitar propinas de los jugadores o aceptarlas a título personal. En las Salas de Juego, las propinas que por cualquier título entreguen los jugadores deberán ser inmediatamente depositadas en las cajas que a tal efecto existirán en las mesas de juego y, en su caso, en los departamentos de Recepción y Caja, sin que puedan ser guardadas de otra forma, en todo o en parte. En caso de error o abuso, la Dirección de Juegos dispondrá lo procedente en cuanto a su devolución. El importe de las propinas se contará al finalizar el horario de juego y se anotará diariamente en un Libro-Registro especial diligenciado por la Consejería de Presidencia.

4. La sociedad titular del Casino o, en su caso, la Sociedad de gestión deberá comunicar a la Consejería de Presidencia, los criterios de distribución del tronco de propinas. El tronco estará constituido por la masa global de las propinas y se repartirá una parte entre los empleados en función de la actividad que cada uno desarrolle y otra para atender los costes de personal y atenciones sociales a favor de los clientes. La distribución del tronco será establecida de común acuerdo entre la sociedad

titular o, en su caso, la sociedad de gestión y los representantes de los trabajadores. En la misma forma se deberá proceder para las modificaciones de distribución.

CAPÍTULO VI

Admisión a las salas de juego

Artículo 35. Prohibiciones.

1. La entrada a las Salas de Juego de los Casinos está prohibida a:

a) Los menores de edad.

b) Los que por decisión judicial hayan sido declarados incapaces, pródigos o culpables de quiebra fraudulenta, en tanto no sean rehabilitados.

c) Las personas que den muestra de encontrarse en estado de embriaguez y a los que puedan perturbar el orden, la tranquilidad o el desarrollo de los juegos.

d) Las personas que pretendan entrar portando armas u objetos que puedan utilizarse como tales.

e) Las personas a las que les haya sido prohibida la entrada por la Secretaría General, en los términos previstos en el ordenamiento jurídico, por haber sido así solicitado: 1) por sí mismas, 2) por su cónyuge, 3) por sus hijos mayores de edad, así como, 4) por los padres, respecto de los hijos que convivan con ellos bajo su dependencia económica.

f) Las personas que se encuentren incluidas en el Registro de Prohibidos.

2. En los casos 2), 3) y 4) del apartado e) anterior, la Consejería de Presidencia, tras la instrucción de las diligencias oportunas, adoptará la resolución que proceda, incluyéndose en el correspondiente Registro y comunicándolo a todos los Casinos de Juego o a aquel a que se refiera la prohibición. El levantamiento de la misma deberá tramitarse en la misma forma de la imposición.

3. El contenido de este Registro será reservado y será aplicado por los servicios de admisión del Casino. Si el Director de Juegos advirtiera la presencia en la Sala de Juego de alguna persona comprendida en las prohibiciones referidas, deberá invitarle a que la abandone de inmediato.

Artículo 36. Otras prohibiciones.

1. Con independencia de las prohibiciones anteriores, el Director de Juegos podrá proceder a la expulsión del Casino de las personas que produzcan perturbaciones en el orden de las salas de juego o cometan irregularidades en la práctica de los juegos cualquiera que sea la naturaleza de unas y otras.

2. Estas decisiones de expulsión serán comunicadas a la Consejería de Presidencia, a través de su Inspección de Juego. Dicha Consejería, previas las comprobaciones que estime oportunas y con audiencia del interesado, podrá, discrecionalmente y en atención a criterios de proporcionalidad y reincidencia, ordenar su inclusión en el Registro de prohibidos por períodos de tiempo determinados.

3. Las personas que consideren injustificada su expulsión o prohibición de entrada al Casino, podrán dirigirse dentro de las setenta y dos horas siguientes a la Secretaría General de la Consejería de Presidencia formulando las alegaciones que estimen pertinentes. Este órgano, previas las diligencias oportunas decidirá sobre la admisión del reclamante o remitirá a éste a los tribunales de justicia si se controvirtieren derechos civiles.

Artículo 37. Condiciones de admisión.

1. Los Casinos podrán exigir a los visitantes determinadas condiciones en cuanto a su vestimenta o etiqueta, tanto con carácter permanente como restringidas a determinadas épocas, jornadas u horas de funcionamiento de las Salas de Juego. Esta circunstancia deberá advertirse en forma claramente visible en el Servicio de Admisión.

2. Los Casinos habrán de solicitar autorización de la Consejería de Presidencia para imponer otras condiciones o prohibiciones de admisión en las salas de juego, diferentes de las mencionadas en el presente Reglamento.

Artículo 38. Servicio de admisión.

1. Para tener acceso a las Salas de Juego, los visitantes deberán obtener una tarjeta de entrada que les será expedida en el Servicio de Admisión del Casino.

2. La tarjeta de entrada será facilitada previa presentación del DNI, permiso de conducir, pasaporte o documento oficial suficiente de identificación. Dará derecho al acceso a las salas de juego que existan en el Casino, así como a practicar los juegos en la forma establecida reglamentariamente para cada uno de ellos.

3. Las tarjetas de entrada tienen siempre carácter nominativo. Las personas en cuyo favor se

expidan están obligadas a presentarla en todo momento a requerimiento de los empleados del Casino o de los funcionarios encargados de la inspección del mismo. Si no lo hicieren o no pudieren hacerlo serán requeridos para abandonar las salas de juego.

4. Las tarjetas de entrada estarán numeradas correlativamente y contendrán, al menos, los datos siguientes: Nombre y apellidos, DNI o equivalente, número de la ficha personal del cliente, fecha de emisión, plazo de validez y firma del Director de Juegos o sello del Casino.

5. Las tarjetas de entrada se expedirán, con carácter general, con validez para un solo día y a un precio unitario, que fijará la Sociedad titular del Casino, y que deberán comunicar oportunamente a la Consejería de Presidencia.

No obstante lo dispuesto en el párrafo anterior, el Casino podrá establecer tarjetas especiales de precio inferior al unitario en los casos siguientes:

a) Personas que asistan a convenciones o congresos celebrados en la Comunidad de Cantabria.

b) Personas integrantes de viajes colectivos.

c) Personas o grupos que utilicen los servicios complementarios del Casino.

6. Podrán expedirse tarjetas de validez superior a un día, por períodos de una semana, un mes o toda la temporada anual, y cuyo precio fijará la Sociedad titular del Casino que lo comunicará oportunamente a la Consejería de Presidencia.

7. La expedición de tarjetas podrá sustituirse transitoriamente, caso de producirse una aglomeración en el Servicio de Admisión del Casino, por la entrega de un volante provisional, previo depósito del documento identificador e importe de la tarjeta.

8. La Consejería de Presidencia, a petición de la sociedad titular, podrá autorizar discrecionalmente la existencia de salas privadas, a las que sólo se tendrá acceso previa invitación de la dirección del Casino. El acceso y disfrute de los restantes servicios complementarios del Casino podrá subordinarse a la expedición de entradas independientes, con sujeción a las normas especiales que regulen cada tipo de actividad.

Artículo 39. Tarjetas de entrada.

1. Las tarjetas de entrada serán correlativas para cada día, semana, mes y temporada.

2. En el Servicio de Admisión del Casino deberá existir, al menos, un doble registro informático, que habrá de ser consultado previamente a la expedición de la tarjeta y que constará:

a) El primero, de un registro numerado y nominativo de cada persona que sea admitida al Casino. Dicho registro será realizado en la primera visita al Casino y deberá contener los siguientes datos: Nombre y apellidos, fecha de nacimiento, dirección completa del titular y número del documento identificador exhibido. También contendrá un espacio para la anotación de las fechas sucesivas en que el titular acceda al Casino.

b) El segundo, de un registro nominativo de las personas que tuviesen prohibido el acceso al Casino.

3. El contenido de ambos registros tendrá carácter reservado y sólo podrá ser revelado por el Casino a instancia de los funcionarios encargados de la inspección del mismo y de las autoridades judiciales. Esto no obstante, los datos obrantes en el fichero de prohibidos, podrán ser comunicados a otros casinos que habrán de guardar sobre los mismos idéntica reserva.

4. La expedición de tarjetas de entrada podrá efectuarse mediante sistema informático.

5. El tratamiento informático de toda la información contenida en estos registros, queda sometido a lo establecido en la normativa que regule el tratamiento automatizado de datos de carácter personal.

Artículo 40. Libro de reclamaciones.

1. En todos los Casinos de Juego, existirá un Libro de Reclamaciones e Incidencias, debidamente foliado y sellado por la Consejería de Presidencia, cuya custodia será responsabilidad del Director de Juegos.

2. En dicho Libro se redactarán, mediante diligencias diferenciadas, las incidencias que se hubieran producido y las reclamaciones que los jugadores deseen formular. Las primeras deberán ser firmadas por el Director de Juegos y las segundas por éste y el reclamante, sin cuyo DNI y firma carecerán de valor.

3. Todas las diligencias contenidas en este Libro, serán remitidas a la Inspección de Juego de la Consejería de Presidencia en el plazo de cuarenta y ocho horas.

CAPÍTULO VII

Funcionamiento de las salas de juego

Artículo 41. Condiciones.

1. Las Salas de Juego deben encontrarse en el mismo edificio del Casino, salvo que la Consejería de Presidencia autorice excepcionalmente otra ubicación. La disposición de los locales debe ser tal que las salas estén aisladas y no sea normalmente visible su interior desde la vía pública.

2. Los accesos o entradas a los servicios complementarios del Casino podrán ser independientes de los previstos para los visitantes de las salas de juego.

3. En el interior de las salas de juego no se admitirán otros servicios complementarios que los de cafetería, bar o restaurante y aquellos otros debidamente autorizados por la Consejería de Presidencia, los cuales deberán estar claramente separados de las mesas, aunque no necesariamente mediante tabiques o cerramientos de obra.

Artículo 42. Horario de funcionamiento.

1. Dentro de los límites máximos de horario fijados por la autorización de apertura y funcionamiento, el Casino determinará las horas de apertura y cierre de las salas de juego, pudiendo establecer horarios distintos para los días laborables, festivos y vísperas.

2. El Casino comunicará a la Consejería de Presidencia el horario realmente practicado en las salas de juego. Si se propusiera variarlo, tanto para reducirlo como para ampliarlo dentro de los límites máximos de la autorización, deberá comunicarlo igualmente y no podrán ponerse en práctica sino cuando ésta exprese su conformidad o transcurran cinco días hábiles desde la comunicación sin que haya manifestado su oposición al cambio.

3. No obstante lo dispuesto en los apartados anteriores, el Casino podrá exceder el horario autorizado en cuanto se refiere a la hora de cierre para la práctica de los juegos de círculo en todas o algunas de sus modalidades, siempre que el número de jugadores lo justifique, pero sin que en ningún caso las salas de juego puedan estar abiertas más de tres horas sobre el horario máximo de apertura.

El horario de funcionamiento de las salas de máquinas, podrá ser distinto del general de las salas de juego, y habrá de ser autorizado específicamente.

4. El horario de funcionamiento de las salas de juego del Casino deberá anunciarse gráficamente en el local destinado a la recepción o control de visitantes. La apertura al público y la finalización de los juegos deberán producirse precisamente a las horas autorizadas. El Casino no podrá suspender los juegos antes de la hora prevista, salvo por causa de fuerza mayor o cuando, faltando menos de dos horas de la fijada para el cierre, transcurran treinta minutos sin que se encuentre ningún visitante en la sala de juego.

5. Durante el horario de funcionamiento de las salas de juego, el Casino podrá suspender transitoriamente la admisión de visitantes cuando el número de asistentes en el interior haga desaconsejable su incremento por razones de seguridad pasiva o grave inconveniente o molestia para la práctica normal de los juegos y, en todo caso, siempre que se haya completado el aforo máximo autorizado.

6. El horario de funcionamiento de las salas privadas contempladas en el apartado 8 del artículo 38 del presente Reglamento, podrá ser distinto del general de la Sala Principal de Juegos y habrá de ser autorizado específicamente por la Consejería de Presidencia.

Artículo 43. Cambio de divisas.

1. Los Casinos de Juego podrán efectuar cambios de moneda extranjera en sus dependencias de caja o instalar oficinas exclusivamente dedicadas a ello con sujeción a las normas vigentes sobre cambio de divisas. En ningún caso podrá efectuarse el cambio en las mesas de juego.

2. La Consejería de Presidencia podrá autorizar la instalación de cajeros automáticos de entidades bancarias fuera de las salas de juego, con sujeción a las normas vigentes sobre la materia.

Artículo 44. Funcionamiento de las mesas de juego.

1. Los visitantes de las salas de juego no están obligados a participar en los mismos.

2. Una vez efectuado el anticipo sobre la caja de una mesa determinada, el Casino está obligado a ponerla en funcionamiento cuando se presente el primer jugador y a continuar el juego hasta la hora fijada para su terminación. Una vez iniciado el juego en cada mesa de la manera descrita, la partida no podrá ser interrumpida antes de la hora en ninguna mesa, salvo cuando los jugadores se retiren de alguna de ellas o cuando concurra el supuesto a que se refiere el apartado siguiente. El Director de Juegos, con la conformidad de los funcionarios de la inspección de juego, si se hallasen presentes,

podrá también clausurar el juego en una mesa cuando existan fundadas sospechas de que el juego se desarrolla incorrecta o fraudulentamente de lo que se levantará el acta oportuna.

3. Cuando en las salas funcionen varias mesas de juego y la partida haya perdido animación en alguna de ellas, el Director de Juegos podrá suspender la partida, pero dejando en servicio mesas del mismo juego en número suficiente para que los jugadores presentes puedan continuar la partida. La misma regla se aplicará al comienzo de la sesión en las salas de juego, cuando el número de jugadores presentes no aconseje la puesta en funcionamiento de todas las mesas al mismo tiempo, en cuyo caso la apertura de mesas podrá efectuarse de manera paulatina.

4. En todo caso, una vez abierto al público el Casino, la apertura de las mesas de juego autorizadas se llevará a cabo a medida que lo demanden las necesidades de los clientes presentes.

5. Los juegos cesarán obligatoriamente a la hora fijada como límite. En cada mesa de juego, momentos antes de la hora límite, el Jefe de la Mesa anunciará en alta voz: «las tres últimas bolas» en las mesas de bola, ruleta francesa y ruleta americana; «el último tirador» en las mesas de dados; «tres últimas tiradas» en la Rueda de la Fortuna; «las cinco últimas manos» en las mesas de punto y banca, baccará y póker en cualquiera de sus modalidades y «el último sabot» en las mesas de Black Jack. En las mesas de treinta y cuarenta, la partida debe detenerse en el último corte que se efectúe dentro de los treinta últimos minutos de horario.

6. Si el Casino estuviera autorizado al amparo de lo establecido en el artículo 21, ap. e), la posibilidad de modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinadas, ésta se ejercerá con sujeción a los siguientes requisitos:

a) Durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa de ruleta, el Casino podrá variar el límite de apuesta de la misma, siempre al alza. Dicha variación se anunciará en las tres últimas bolas al mínimo inicial de la mesa.

b) En todo caso, el Casino deberá poner en funcionamiento una mesa, al menos, con el límite mínimo de apuestas autorizado para dicho juego.

Esta variación en los mínimos de apuestas afectará al anticipo que debe entregarse a cada mesa, al límite máximo de las apuestas y a la suma de dinero que el Casino debe tener en caja como garantía de las apuestas en la forma establecida por el presente Reglamento.

7. El Casino podrá realizar torneos en los diferentes juegos que tenga autorizados, con las bases y condiciones que específicamente establezca y autorice la Consejería de Presidencia.

8. El Casino podrá disponer de mesas reversibles debidamente homologadas, que podrán servir para jugar Black Jack o Póker sin descarte indistintamente y siempre que ambas mesas cumplan la normativa fiscal correspondiente.

9. También podrán utilizarse para los juegos señalados en el apartado anterior, barajadores automáticos debidamente homologados.

Artículo 45. Naturaleza de las apuestas.

1. Los juegos podrán practicarse solamente con dinero efectivo. Quedan prohibidas y carecerán de todo valor las apuestas bajo palabra, así como toda forma de asociación de dos o más jugadores con el ánimo de sobrepasar los límites máximos en cada tipo de apuestas establecidas en las distintas mesas de juego.

2. Las sumas constitutivas de las apuestas estarán representadas por billetes y moneda metálica de curso legal en España, o bien por fichas o placas facilitadas por el Casino.

Artículo 46. Juegos de contrapartida.

1. En los juegos llamados de contrapartida, las apuestas sólo podrán efectuarse mediante fichas o placas.

2. El cambio de dinero por fichas o placas para los juegos citados, puede efectuarse en las dependencias de caja que deberá haber en las salas de juego o bien en la propia mesa. Se prohíbe en todo caso efectuar cambios por mediación de los empleados que se encuentren entre los jugadores, salvo en las salas de máquinas donde podrá existir la figura de cajeros ambulantes que podrán efectuar cambios de monedas a aquellos jugadores que lo soliciten.

3. El cambio de dinero o placas por fichas en la mesa de juego se efectuará por el croupier que, tras colocar en un lugar visible de la mesa dispuesto al efecto, el billete o billetes de banco desplegados o las placas, dirá en voz alta su valor. Acto seguido, alineará y contará ante sí de manera ostensible las fichas, pasándolas al cliente o efectuando la apuesta por éste solicitada. Finalmente, y asimismo de manera ostensible, colocará la placa o ficha cambiada en la caja de la mesa y el billete lo introducirá en un recipiente metálico y cerrado con llave que forma parte de la misma mesa de juego. Los billetes

cambiados no podrán extraerse de su caja sino al final de la partida y con objeto de efectuar la cuenta cierre de la mesa.

Artículo 47. Juegos de círculo.

1. En los juegos llamados de círculo, como el baccará en todas sus modalidades y el póker sintético, la suma en banca debe componerse exclusivamente de fichas y placas. Las apuestas pueden efectuarse en moneda de curso legal pero, en caso de pérdida, su cambio es obligatorio.

2. Las operaciones de cambio habrán de ser efectuadas en las dependencias de caja de las salas. En las mesas de juego, los jugadores sólo podrán cambiar a un empleado del Casino, distinto del croupier y que no tendrá otra función que la indicada. Este empleado extraerá las fichas o placas cambiadas de una caja especial situada junto a la mesa, que contendrá una suma fijada por el Director de Juegos.

3. Cuando el empleado encargado del cambio precise de un mayor número de fichas y placas para su caja, expedirá un documento indicativo de las fichas y placas que solicita de la caja central y de las placas o billetes de banco a cambiar. Dicho documento, firmado por el empleado y por el Jefe de Mesa, será remitido a la caja central mediante otro empleado, el cual devolverá al cambista el número exacto de fichas y placas solicitadas. El documento acreditativo del cambio deberá quedar depositado en la caja central.

El procedimiento señalado será también de aplicación cuando sea preciso cambiar placas o fichas en las mesas de juego a que se refiere el artículo precedente.

Artículo 48. Apuestas olvidadas o extraviadas.

1. Las cantidades o apuestas que se encuentren olvidadas o perdidas en el suelo o sobre las mesas de juego, o abandonadas durante las partidas y cuyo propietario se desconozca, serán llevadas de inmediato a la caja principal del Casino y anotadas en un Libro-Registro especial. Su importe se hará constar en una partida especial de la contabilidad del Casino, cuyo saldo deberá coincidir, al finalizar la temporada, con la suma que arroje el registro antes aludido.

2. En el caso de cantidades abandonadas durante las partidas, el importe se determinará por el total de la apuesta inicial olvidada, sin computar en el mismo las ganancias que pudieran haberse acumulado hasta el momento en que se advierta, después de buscar a su propietario y que las cantidades o apuestas están efectivamente abandonadas.

3. Si el legítimo propietario de la cantidad o apuesta hallada apareciese y demostrase de manera indiscutible su derecho, el Casino le restituirá dicha cantidad. El importe de la restitución se anotará en la partida especial de la contabilidad y en el Libro-Registro antes mencionado, haciendo constar en éste la fecha del reintegro, el nombre y domicilio del interesado, pruebas presentadas y una referencia a la anotación primitiva.

4. Las cantidades ingresadas por el Casino en este concepto, serán entregadas dentro de los treinta primeros días de cada año al Ayuntamiento de la localidad en que aquél se halle para obras de asistencia social o beneficencia, cumplido el plazo previsto en el artículo 615 del Código Civil.

Artículo 49. Naipes.

1. Las barajas o juegos completos de naipes para uso del Casino deberán estar agrupadas en cajas del número que se determine para cada juego. Cada caja llevará un número de orden asignado por el fabricante de naipes que se anotará a su recepción en un Libro-Registro especial, diligenciado por la Consejería de Presidencia.

2. Los Casinos de Juego no podrán adquirir cajas de naipes más que a los fabricantes autorizados. Dichos fabricantes no podrán facilitar tales naipes más que a los Casinos legalmente autorizados. Cada Casino podrá imprimir su logotipo en el reverso de los naipes. Los documentos de adquisición de naipes al fabricante, deberán estar autorizados por la inspección de juego de la Consejería de Presidencia.

3. En cada Casino, y dentro de las Salas de Juego, existirá un armario, con la inscripción «depósito de naipes», en el que se guardarán necesariamente las cajas nuevas o usadas, junto con el Libro-Registro a que alude el apartado primero. Este armario estará permanentemente cerrado con llave, que se hallará en poder del Director de Juegos o persona que le sustituya. El armario sólo se abrirá para la extracción de barajas o para el depósito de las nuevas o usadas, siempre en presencia del titular de la llave y del empleado que haya de hacerse cargo de los naipes, o bien para inspección de su contenido, a requerimiento de los funcionarios encargados de la inspección del Casino.

No obstante ello, se podrá autorizar la existencia de una dependencia fuera de las salas de juego que, cumpliendo las mismas condiciones de seguridad y custodia señaladas para el depósito de naipes, sirva para almacenar el resto de las cajas nuevas de naipes adquiridos que no quepan en aquél.

4. El Casino sólo empleará naipes que se hallen en perfecto estado y que cumplan las normas de homologación determinadas por la Consejería de Presidencia. Cualquier jugador podrá pedir que se compruebe el estado de los naipes, lo que se hará de inmediato, decidiendo el Director de Juegos si son hábiles para su uso.

Los juegos de barajas desechadas, marcadas o deterioradas, deben ser colocadas en el depósito de naipes hasta su destrucción posterior, sin que por ningún concepto puedan ser vendidas o entregadas gratuitamente a cualquier persona. La destrucción se hará en presencia de un funcionario encargado de la inspección del Casino, quien previamente comprobará si las cajas están completas, anotando posteriormente la destrucción en el Libro-Registro.

5. Lo dispuesto en los apartados anteriores será aplicable a los juegos de dados, los cuales deberán hallarse en envases cerrados y precintados que antes de su utilización se romperán a la vista del público o ante el funcionario encargado de la inspección del Casino. Su conservación y destrucción se efectuará en la forma prevista para los naipes.

Artículo 50. Comprobación de los naipes.

1. Los naipes serán extraídos de su depósito en el momento en que vayan a ser utilizados. Si fueran nuevos se desempaquetarán en la misma mesa de juego, invitando al público y jugadores a comprobar que los precintos están intactos.

2. Los naipes serán colocados sobre la mesa boca arriba para que pueda comprobarse que no ha habido cambio en el orden de colocación de los mismos por el fabricante. El croupier procederá a contarlos y, acto seguido, los depositará de nuevo sobre el tapete y los mezclará estando las cartas boca abajo. Los naipes que ya hubiesen sido utilizados en una partida anterior serán mezclados de la misma forma.

3. La mezcla se hará en un solo montón, con los dedos separados y los naipes agrupados en paquetes pequeños, de manera que no se levanten del tapete y no se modifique el orden resultante. Ningún naipe debe ser separado o señalado.

4. Durante la partida, al finalizar cada talla y antes de efectuarse la mezcla, el croupier dividirá los naipes en dos montones uno de las cartas levantadas y otro de las tapadas. Seguidamente volverá de una sola vez el primer montón sobre el segundo y procederá a mezclarlas en la forma indicada en los dos apartados anteriores.

5. Cuando la partida haya terminado, los naipes deberán volverse a colocar de inmediato en el orden establecido por el fabricante, así como ser examinados para detectar las marcas que puedan tener.

6. Cuando en cualquier momento se compruebe que ha desaparecido algún naipe de los mazos examinados, o que parezcan extraños al mazo de origen, se retirará de la mesa el mazo correspondiente y se dará cuenta inmediata, con todas las indicaciones relativas a la forma y circunstancias en que el defecto fue descubierto, a los funcionarios encargados de la inspección del Casino si están presentes, o en su defecto se levantará acta que se comunicará a los mismos.

Artículo 51. Canje de fichas y placas.

1. El Casino canjeará a los jugadores las fichas y placas que se hallen en su poder por su importe en moneda de curso legal, sin poder efectuar deducción alguna.

2. El pago en metálico podrá ser sustituido por la entrega de un cheque contra la cuenta del Casino, en cuyo caso se levantará acta por duplicado, firmada por el perceptor y un cajero o persona que le sustituya, conservando cada una de las partes un ejemplar.

El pago mediante cheque sólo procederá a petición del jugador o previa su conformidad expresa, salvo en los casos en que se haya reducido en un 50% la suma en metálico que establece el artículo 54. En todo caso, se estará a lo dispuesto en el Reglamento de la Ley 19/1993 de 28 de diciembre, sobre determinadas medidas de prevención del blanqueo de capitales, aprobado por Real Decreto 925/1995, de 9 de junio.

3. Si el cheque resultase impagado en todo o en parte, el jugador podrá dirigirse a la Consejería de Presidencia en reclamación de la cantidad adeudada, acompañando la copia del acta a que se refiere el apartado anterior. Tras oír al Director de Juegos y comprobada la autenticidad del acta y el impago de la deuda, el órgano competente concederá al Casino un plazo de tres días hábiles para depositar en la Caja General de Depósitos la cantidad adeudada, que se entregará al jugador. Si no lo hiciere, expedirá al jugador el oportuno mandamiento de pago con el que éste podrá hacer efectiva la cantidad contra la fianza depositada por el Casino.

En cualquier caso, en la resolución que dicte la Consejería de Presidencia se hará expresa reserva de las acciones civiles o penales que pudieran corresponder a las partes.

4. Si por cualquier circunstancia el Casino no pudiera abonar las ganancias a los jugadores, la Dirección de Juegos ordenará la inmediata suspensión de los juegos y recabará la presencia de los funcionarios encargados de la inspección del Casino, ante los cuales se extenderán las correspondientes actas de adeudo en la forma prevista en el apartado 2 de este artículo.

Copia de las referidas actas se remitirán a la Consejería de Presidencia, la cual podrá acordar la suspensión provisional de la autorización concedida y procederá en todo caso en la forma prevista en el apartado 3 de este artículo.

5. Si la Dirección del Casino no depositase en plazo las cantidades adeudadas y la fianza fuera insuficiente para hacer frente a las deudas acreditadas en las actas, la Consejería de Presidencia no librará mandamiento de pago contra la fianza y requerirá a la Sociedad titular del Casino a presentar ante el Juzgado competente solicitud de suspensión de pagos, que se tramitará conforme a la legislación vigente en la materia.

Lo dispuesto en el párrafo anterior será de aplicación tanto en el supuesto del apartado 3 como en el del apartado 4 del presente artículo. En todo caso, la Consejería de Presidencia incoará el oportuno expediente sancionador para la depuración de las responsabilidades que procedan.

6. El Casino no estará obligado a expedir a los jugadores certificaciones acreditativas de sus ganancias.

Artículo 52. Anticipos mínimos.

1. Las mesas dedicadas a juegos de contrapartida recibirán de la caja central del Casino, en el momento de comenzar la partida, un anticipo en fichas y placas para responder de las ganancias de los jugadores, cuyo monto se determinará con arreglo a las prescripciones del presente artículo.

2. Dicho anticipo se repondrá por la caja central del Casino cuantas veces sea necesario durante la partida, pero la cuantía de los nuevos anticipos será siempre la misma que la del anticipo inicial.

3. El importe de los anticipos será, como mínimo, el siguiente:

a) En el juego de la bola, el resultado de multiplicar por 4.000 la cuantía de la apuesta mínima fijada por la autorización de apertura y funcionamiento.

b) En los juegos de la Ruleta Francesa, Ruleta Americana y Dados, el resultado de multiplicar por 15.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

c) En el juego de la Rueda de la Fortuna el resultado de multiplicar por 10.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

d) En los juegos de Treinta y Cuarenta y Punto y Banca, el resultado de multiplicar por 10.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

e) En el juego de Black-Jack y Póker sin descarte, el resultado de multiplicar por 5.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

Artículo 53. Control de resultados.

1. Las fichas y placas constitutivas del anticipo serán trasladadas a la mesa en una caja especialmente destinada a este fin. El contenido se entregará al Jefe de Mesa.

2. Una vez en la mesa, las fichas y placas serán colocadas sobre la misma y contadas por el croupier. La cantidad resultante será pronunciada por el mismo en alta voz y anotada seguidamente en el registro de anticipos. Todo ello en presencia del Director de Juegos o persona que le sustituya, el cual firmará dicho registro junto con el Jefe de Mesa y funcionario encargado de la inspección del Casino si se hallare presente. El mismo procedimiento se seguirá cuando sea preciso hacer nuevos anticipos en el transcurso de la partida.

3. Al término de la jornada se procederá a contar las existencias de fichas y placas de la mesa y los billetes cambiados en la misma, anotándose las cantidades resultantes en el registro de anticipos. La cuenta se hará en presencia, en todo caso, de un empleado, al menos, de la mesa, un cajero, el Jefe de Mesa y el Director de Juegos o persona que le sustituya, los cuales certificarán bajo su responsabilidad la exactitud de la anotación efectuada, firmando a continuación. Si los funcionarios encargados de la inspección del Casino se hallaran presentes, firmarán también el registro. En cualquier caso, en la apertura y cierre de las mesas, la presencia del Director de Juegos en el recuento podrá ser sustituida por la de un Subdirector o por algún miembro del Comité de Dirección.

4. Las operaciones referidas en los dos apartados anteriores deberán ser realizadas con la suficiente lentitud para que los presentes puedan seguirlas en todo su detalle. Cualquiera de los asistentes al acto podrá solicitar el registro de anticipos para asegurarse de que las cantidades anotadas en él corresponden exactamente a las pronunciadas. Asimismo, los funcionarios encargados de la inspección del Casino podrán efectuar cuantas comprobaciones estimen precisas.

Artículo 54. Depósito mínimo para pago de premios.

Los Casinos de Juego deberán tener en su caja central, al comienzo de cada sesión, una suma de dinero que, como mínimo, será de igual cuantía a la del importe del anticipo correspondiente a la mesa de ruleta con el mínimo de apuestas más elevado. Esta suma de dinero podrá sustituirse parcialmente por la tenencia de una cantidad equivalente, bloqueada en una cuenta bancaria y disponible en todo momento para el pago de premios, previamente autorizada por la Consejería de Presidencia. No obstante, la cantidad existente en metálico en la caja central no podrá ser inferior al 50% del total.

Artículo 55. Información al público.

1. En los locales del Casino deberá existir a disposición del público, un ejemplar de la Ley del Juego de Cantabria, otro del presente Reglamento y otro del Catálogo de Juegos, así como del reglamento de régimen interior del establecimiento, si lo hubiera.

2. Sobre cada mesa de juego o en un lugar próximo a la misma, y en sitio visible para cualquiera de los jugadores, deberá figurar un anuncio en el que se indique el número de la mesa, el importe del anticipo inicial y las apuestas mínimas y máximas permitidas en las distintas suertes.

3. En el servicio de admisión del Casino podrán hallarse folletos gratuitos en los que consten las normas generales de funcionamiento de las Salas de juego que la Dirección estime de interés y, necesariamente, las relativas al horario, cambio de moneda extranjera, obligación de jugar con dinero efectivo, apuestas máximas y mínimas en cada tipo de juego, condiciones de admisión, precios de las tarjetas, y, sucintamente, las normas de los juegos que puedan practicarse en el Casino.

Artículo 56. Régimen de publicidad.

1. Sin perjuicio de lo dispuesto en los apartados siguientes, queda prohibida toda forma de publicidad de las actividades de los Casinos de Juego que incite o estimule a la práctica del juego.

2. Se entenderán autorizadas sin necesidad de petición previa al respecto, las siguientes actividades:

a) La instalación de uno o varios rótulos luminosos en la fachada del edificio o en el acceso al edificio o recinto donde el Casino se enclave.

b) La instalación de rótulos indicativos de los accesos al Casino y vallas publicitarias, todo ello con sujeción a las ordenanzas municipales y a la normativa de publicidad en carreteras.

c) La elaboración de folletos publicitarios del Casino y de sus servicios complementarios que podrán depositarse en hoteles, agencias de viaje, restaurantes, aeropuertos o establecimientos turísticos en general.

d) La elaboración y obsequio de objetos publicitarios de escaso valor económico con el anagrama del Casino, como llaveros, ceniceros, cajas de cerillas, etcétera.

e) La publicación en los medios de comunicación con ocasión de espectáculos o actividades suplementarias en el Casino o de alguno de sus servicios complementarios o en caso de patrocinio por éste de actividades deportivas, recreativas o culturales.

f) Reportajes sobre el Casino y sus instalaciones y actividades que signifiquen un motivo turístico para Santander y la Comunidad de Cantabria.

3. Todas las manifestaciones publicitarias deberán respetar los principios generales del ordenamiento publicitario, las ordenanzas municipales y la normativa de publicidad en carreteras.

CAPÍTULO VIII

Documentación contable de los juegos

Artículo 57. Documentación contable.

1. Además de la contabilidad general de la empresa titular del Casino, que regula el Código de Comercio y de la de carácter fiscal establecida por la normativa específica de cada impuesto, el control documental de ingresos producidos por los juegos, se llevará a cabo mediante el registro de beneficios en los juegos de círculo, el registro de anticipos en los juegos de contrapartida y el Libro-Registro de control de ingresos, para uno y otro tipo de juegos.

2. Estos libros y registros específicos de los juegos habrán de hallarse encuadernados, foliados y sellados por la Consejería de Presidencia. No deberán presentar enmiendas ni raspaduras, haciéndose las correcciones que sean necesarias en tinta roja, las cuales deberán ser salvadas con la firma del Director de Juegos o personas que le sustituyan o de los funcionarios de la inspección si estos últimos se hallasen presentes.

Artículo 58. Registro de anticipos.

1. En cada una de las mesas dedicadas a juegos de contrapartida, existirá un registro de anticipos, que llevará un número que será el mismo de la mesa a que se refiera.

2. En el registro de anticipos se anotarán, en la forma descrita en el artículo 52 del presente Reglamento, el importe del anticipo inicial y, en su caso, el de los anticipos complementarios, así como el importe total de las existencias en la caja de efectivo y fichas, al final de cada sesión.

3. El registro de anticipos se cerrará por sesiones y se totalizará cada día, al final del cual los resultados obtenidos deberán ser trasladados al Libro-Registro de control de ingresos. El uso del registro de anticipos es obligatorio, estando prohibida la inscripción directa en el Libro-Registro de control de ingresos.

Artículo 59. Registro de beneficios.

1. En cada una de las mesas de juego de círculo, como el baccará en sus diversas modalidades y el póker sintético, existirá un registro de beneficios para anotar el ingreso bruto percibido por el Casino en la práctica de dichos juegos.

2. En dicho registro, que se ajustará al modelo oficial, habrá que hacer constar:

a) Nombre exacto del juego a que corresponde cada mesa.

b) Número de orden del registro, que deberá ser el mismo de la mesa.

c) Hora de apertura de la partida.

d) Horas de interrupción y reanudación de la partida, en su caso.

e) Nombre de los croupieres.

f) Nombre del banquero o banqueros en el baccará a dos paños, ya sea a banca abierta o limitada.

3. A la finalización de la partida se procederá por el croupier, en presencia del Director de Juegos o persona que le sustituya y de un cajero, a la apertura del pozo y a la cuenta de fichas y placas existentes en el mismo, pronunciando el croupier en voz alta la cantidad total. Ésta será anotada de inmediato en el registro de beneficios, en el cual certificarán el Director de Juegos o persona que le sustituya, el Jefe de Mesa y un cajero, bajo su responsabilidad, la exactitud de la anotación efectuada, firmando a continuación.

Artículo 60. Registro de control de ingresos.

1. En el Libro-Registro de control de ingresos se anotarán los resultados de los registros de anticipos o de beneficios de cada una de las mesas, totalizados por día. El Libro-Registro se ajustará al modelo oficial.

2. Las anotaciones en el Libro-Registro de control de ingresos se efectuarán al final de la jornada y antes necesariamente del comienzo de la siguiente. Se extraerá el resultado total, haciéndolo constar en número y letras, certificando a continuación su exactitud la Dirección de Juegos.

Artículo 61. Fianzas.

1. Todas las fianzas señaladas en el presente Reglamento deberán constituirse en la Tesorería General del Gobierno de Cantabria.

2. Las fianzas podrán constituirse en metálico, por aval bancario o mediante póliza de caución individual y habrán de formalizarse a favor del órgano competente de la Comunidad Autónoma.

3. La fianza responderá del pago de los salarios, sanciones y responsabilidades económicas ante la Administración Autonómica, por este orden.

4. Si se produjese la disminución de la cuantía de la fianza, la empresa o entidad que hubiere constituido la misma dispondrá de un plazo máximo de un mes para completarla en la cuantía obligatoria. De no cumplirse lo anterior, se producirá la cancelación de la inscripción o caducidad de las autorizaciones.

5. Desaparecidas las causas que motivaron su constitución se podrá solicitar su devolución. Se dispondrá la publicación de la solicitud en el «Boletín Oficial de Cantabria» para que, en el plazo de dos meses desde su publicación, pueda procederse al embargo de la misma por quienes tengan derecho a ello. Transcurrido el plazo indicado sin ninguna reclamación, se remitirá el expediente a la Consejería de Presidencia en donde se constituyó la fianza autorizando su devolución.

6. En el caso de que la sociedad titular del Casino de Juego tenga autorizadas Salas de Juego Adicionales en la Región, deberá depositar una fianza adicional de 60.000 euros por cada una de ellas.

Artículo 62. Información anual.

1. La Dirección de Juegos tendrá permanentemente a disposición de los funcionarios de la inspección de juego, información suficiente sobre el número de visitantes, divisas cambiadas, drop realizado e ingresos de cada una de las mesas, así como de la recaudación de las máquinas de azar.

2. Anualmente la empresa titular del Casino, deberá remitir a la Consejería de Presidencia, dentro de los ocho primeros meses de año, la auditoría externa de sus estados financieros.

CAPÍTULO IX

Régimen sancionador

Artículo 63. Infracciones y sanciones.

1. Son infracciones administrativas en materia de los juegos incluidos en el presente Reglamento, las acciones u omisiones tipificadas en la Ley 34/1987, de 26 de diciembre, de Potestad Sancionadora de la Administración Pública en materia de juegos de suerte, envite o azar.

2. La comisión de infracciones administrativas será sancionada, de conformidad con la clasificación de aquéllas en función de su gravedad, con las sanciones previstas en la Ley 4/1998 de 2 de marzo, del Juego de Cantabria.

Artículo 64. Procedimiento sancionador.

Para el esclarecimiento de los hechos constitutivos de infracción administrativa, determinación de los responsables e imposición de las sanciones que correspondan, se aplicará el procedimiento previsto en el Reglamento para el ejercicio de la potestad sancionadora, aprobado por el Real Decreto 1398/1993, de 4 de agosto.

Las sanciones por infracción muy grave, que comporten la revocación de la autorización administrativa o clausura definitiva de un Casino de Juego, una vez que sean firmes en vía administrativa, se harán públicas en el «Boletín Oficial de Cantabria» y, si se estima conveniente, en la prensa.

Artículo 65. Órganos competentes.

Las infracciones muy graves serán sancionadas por el Consejo de Gobierno, y las graves y leves por el Consejero de Presidencia.

Artículo 66. Vigilancia y control.

De acuerdo con lo establecido en la Ley de Cantabria 4/1998, de 2 de marzo, del Juego, la vigilancia y control de las actividades de juego en los Casinos, se ejecutará en colaboración con el Ministerio del Interior de conformidad con el convenio suscrito entre ambas Administraciones Públicas, de 23 de mayo de 1996.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

Las sociedades titulares de un Casino de Juego, asi como las empresas de gestión en su caso, deberán adaptarse a las disposiciones y demás requisitos señalados por el presente Reglamento en el plazo de seis meses. El incumplimiento del referido plazo podrá dar lugar a la revocación o denegación de la autorización.

Segunda.

Las autorizaciones vigentes mantendrán el plazo de vigencia que en ellas se indique. Su renovación se ajustará a lo regulado por la Ley de Cantabria 4/1998, de 2 de marzo, del Juego y demás disposiciones establecidas en el presente Reglamento.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

Única.

ESCUELA DE CROUPIERS

La Consejería de Presidencia podrá autorizar la instalación de escuelas de croupiers dentro de los Casinos en orden a la formación de personal para la futura prestación de servicios en los mismos. También podrá autorizar la presencia en sus salas de juego de este personal, en virtud de convenio suscrito con el INEM, con la prohibición expresa de que, durante las sesiones de juego, no puedan

desarrollar funciones de manejo de dinero o fichas de valor. Durante el horario en el que la Sala de Juego se encuentre cerrada al público, las prácticas de la escuela de croupiers podrán realizarse en las propias mesas de dicha Sala de Juegos, y con las fichas utilizadas habitualmente en el desarrollo de las partidas, siendo el Director de Juegos el responsable último de la custodia de este material de juego. En todo caso, estas autorizaciones tendrán carácter nominativo y un plazo de vigencia determinado que, en ningún caso, podrá ser superior al período de formación.

g) Castilla-La Mancha

§ 144 DECRETO 90/2000, DE 11 ABRIL. APRUEBA EL REGLAMENTO DE CASINOS DE JUEGO DE CASTILLA-LA MANCHA

(DOCM núm. 36, de 14 abril [LCLM 2000, 110])

PREÁMBULO

El Estatuto de Autonomía de Castilla-La Mancha atribuye a la Comunidad Autónoma, en su artículo 31.1.21ª, competencia exclusiva en materia de casinos, juego y apuestas, con exclusión de las Apuestas Mutuas Deportivo-Benéficas.

En uso de dicha competencia exclusiva, las Cortes de Castilla-La Mancha aprobaron la Ley 4/1999, de 31 de marzo, del Juego de Castilla-La Mancha, que fue publicada en el DOCM núm. 22, del 16 de abril, entrando en vigor al día siguiente de su publicación.

La precitada Ley del Juego insta al Consejo de Gobierno, en su disposición adicional primera, a proceder a la aprobación del Reglamento de Casinos de Juego, en el que se han de desarrollar las determinaciones del texto legal, en relación con este subsector de los juegos de suerte, envite o azar. A satisfacer dicho mandato se encamina la presente norma reglamentaria.

En su virtud, a propuesta de la consejera de Administraciones Públicas, oído el Consejo Consultivo de Castilla-La Mancha y previa deliberación del Consejo de Gobierno, en su reunión de fecha 11 de abril de 2000, dispongo:

Artículo único.

Se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de Castilla-La Mancha que a continuación se inserta.

REGLAMENTO DE CASINOS DE JUEGO

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES Y RÉGIMEN DE AUTORIZACIONES

CAPÍTULO I

Ámbito, objeto y régimen jurídico

Artículo 1. Ámbito y objeto.

El presente Reglamento tiene por objeto la regulación, en el territorio de Castilla-La Mancha, de los juegos propios de casinos, en sus distintas modalidades, de los establecimientos autorizados para su desarrollo así como de las actividades económicas que tengan relación con los mismos.

Artículo 2. Régimen jurídico.

1. La autorización, organización y desarrollo de los juegos de casinos se atendrá a las normas contenidas en la Ley 4/1999, de 31 de marzo, del Juego de Castilla-La Mancha y modificaciones de la misma realizadas por Ley 13/1999, de 15 de diciembre, de Presupuestos Generales de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha para el año 2000, en el presente Reglamento y en cuantas disposiciones se dicten en desarrollo de las citadas normas.

2. Tendrán la consideración legal de casinos de juego, los locales y establecimientos que, reuniendo los requisitos exigidos en el presente Reglamento, posean la pertinente autorización otorgada por el Consejo de Gobierno.

3. La autorización de casinos de juego sólo podrá producirse cuando éstos formen parte de un complejo turístico.

4. Queda prohibida la organización y práctica de juegos que, con el mismo o distinto nombre, constituyan modalidades de los juegos propios de casinos y se realicen fuera de dichos establecimientos o al margen de las autorizaciones, requisitos y condiciones establecidas en este Reglamento y en las disposiciones complementarias. Asimismo, ningún establecimiento que no esté autorizado como casino de juego podrá ostentar esta denominación.

CAPÍTULO II

De los juegos

Artículo 3. Juegos de casinos.

Se consideran juegos exclusivos de casinos y, por tanto, sólo podrán practicarse en los locales o establecimientos autorizados como casinos de juego, los siguientes:

– Ruleta.

– Ruleta americana con un solo cero.

– Veintiuno o «black jack».

– Bola o «boule».

– Treinta y cuarenta.

– Punto y banca.

– Ferrocarril, «baccarrá» o «chemin de fer».

– «Baccarrá» a dos paños.

– Dados o «craps».

– Máquinas de tipo C.

– Póker.

– Keno.

Artículo 4. Otros juegos.

1. Además de los juegos establecidos en el artículo anterior, en los casinos de juego podrán practicarse otros juegos conforme a lo señalado en el artículo 10.3 de la Ley del Juego de Castilla-La Mancha.

2. Los juegos a que hace referencia el apartado anterior deberán incluirse en el Catálogo de Juegos y Apuestas.

La Dirección General competente en materia de juego podrá aprobar la introducción de variaciones en las reglas de las juegos autorizados en el caso de competiciones organizadas en los casinos como eventos de carácter especial.

✐ Ap. 2 párr. 2º añadido por art. único.1 de Decreto 1/2007, de 16 enero.

3. Queda prohibida la práctica en casinos de juego de cualquier otro juego que, con igual o distinto nombre, no sea de los enumerados en este capítulo o se practique al margen de los requisitos y condiciones establecidos en el presente Reglamento, aun en el caso de que constituyan modalidades de aquéllos.

✐ Ap. 3 suprimido por art. único.2 de Decreto 1/2007, de 16 enero.

CAPÍTULO III

De las empresas titulares

Artículo 5. Requisitos de las empresas titulares.

Para poder ser empresas titulares de un casino de juego deberán reunirse los siguientes requisitos:

a) Habrán de constituirse necesariamente bajo la forma jurídica de sociedad anónima o sociedad de responsabilidad limitada.

b) La sociedad deberá ostentar la nacionalidad de cualquiera de los países de la Unión Europea.

c) Su objeto social habrá de ser la explotación de un casino y el desarrollo de actividades de promoción turística.

d) El capital social mínimo habrá de ser de cinco mil millones de pesetas, totalmente suscrito,

cuya cuantía no podrá disminuir durante la existencia de la sociedad. Dicho capital deberá estar totalmente desembolsado antes del inicio de las operaciones del casino.

e) Las acciones o participaciones representativas del capital social habrán de ser nominativas.

f) La sociedad habrá de tener administración colegiada. Los administradores habrán de ser personas físicas, sin que el número de consejeros extranjeros pueda exceder proporcionalmente en el número total de consejeros, a la proporción de capital extranjero en el capital social de la sociedad. A estos efectos, se considera como extranjeros a los ciudadanos de países no integrantes de la Unión Europea y capital extranjero al aportado por personas físicas o jurídicas no domiciliadas en alguno de los países de la Unión Europea.

✐ Ap. f) renumerado por art. único.3 de Decreto 1/2007, de 16 enero. Su anterior numeración era ap. g).

g) Ninguno de los socios o accionistas, ya sea persona física o jurídica, podrá ostentar participaciones en el capital ni cargos directivos en más de una sociedad titular de casinos de juego, en más de tres empresas titulares o explotadoras de salas de bingo, ni en más de ocho empresas operadoras de máquinas recreativas y de azar o titulares de salones de juego, siempre dentro de la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha.

✐ Ap. g) renumerado por art. único.3 de Decreto 1/2007, de 16 enero. Su anterior numeración era ap. h).

h) Inscribirse, una vez se sea titular de la autorización, en el Registro General del Juego.

✐ Ap. h) renumerado por art. único.3 de Decreto 1/2007, de 16 enero. Su anterior numeración era ap. i).

Artículo 6. Otorgamiento de las autorizaciones.

1. La autorización a una empresa para la instalación y explotación de un casino de juego, se efectuará por el Consejo de Gobierno a propuesta del consejero de Administraciones Públicas.

2. Para el otorgamiento de dicha autorización se tendrán en cuenta los siguientes criterios de valoración:

a) El interés social del complejo turístico del que forme parte el casino.

b) La solvencia de los promotores y sus antecedentes profesionales.

c) La calidad de las instalaciones y los servicios complementarios que se presten.

d) El programa de inversiones.

e) Ubicación e influencia directa e indirecta que pueda tener la apertura del nuevo casino sobre los ya existentes, de modo que no perturbe el desarrollo ordenado de los mismos.

f) Generación de puestos de trabajo y plan de formación del personal y recursos humanos con que se cuenta.

g) Viabilidad económica del proyecto.

h) Tecnología que se pretende implantar para la organización y gestión de juego.

i) La propuesta de convenio específico, con las condiciones generales y de cualquier otro tipo que el ofertante estime convenientes.

j) Cualesquiera otros criterios previstos en la pertinente convocatoria.

Artículo 7. Solicitudes de autorizaciones para instalar casinos.

Las sociedades mercantiles interesadas en la obtención de una autorización de casino de juego, deberán presentar la correspondiente solicitud que contenga:

a) Nombre y apellidos, edad, nacionalidad, estado, profesión, domicilio y número de documento nacional de identidad del solicitante, o documento equivalente, caso de ser extranjero, así como la calidad con la que actúa en nombre de la sociedad interesada.

b) Denominación, duración y domicilio de la sociedad representada, o proyecto de la misma.

c) Descripción del complejo turístico del que formará parte el casino que pretenda instalarse, con especificación de sus características generales y las repercusiones sociales y económicas que habrán de generar en beneficio de la comunidad.

d) Nombre y apellidos, edad, nacionalidad, estado, profesión, domicilio y número de documento nacional de identidad, o documento equivalente en caso de nacionalidad extranjera, de los socios o promotores, especificando su respectiva cuota de participación y de los administradores de la sociedad, así como, en su caso, de los directores, gerentes o apoderados en general.

e) Si entre los socios o promotores se encontraran personas físicas o jurídicas que operen en el sector de los casinos de juego, en el ámbito nacional o internacional, se hará así constar en la oportuna

declaración comprensiva, además, de la intervención que dichas personas puedan tener en la gestión del casino si se obtuviere la autorización.

f) Fecha en la que se pretende la apertura del casino de juego.

g) Juegos cuya práctica en el casino se pretende que sean autorizados, dentro de los incluidos en los artículos 3 y 4 de este Reglamento.

h) Compromiso de operar el casino durante todo el año, durante el período de vigencia de la autorización.

Artículo 8. Documentación adjunta a las solicitudes.

Las solicitudes deberán ir acompañadas de los siguientes documentos, en cuadruplicado ejemplar:

a) Copia o testimonio notarial de la escritura de constitución de la sociedad y de sus estatutos debidamente inscritos en el Registro Mercantil.

b) Si la sociedad no se hubiese constituido, se presentará proyecto de la escritura y de los estatutos.

c) Copia o testimonio notarial del poder del solicitante, cuando no sea representante legal.

d) Certificados negativos de antecedentes penales de los promotores, administradores de la sociedad, directores, gerentes y apoderados con facultades de administración. Si alguna de las personas expresadas fuere extranjero no residente en España, deberá acompañar también documento equivalente expedido por la autoridad competente del país de su residencia, y traducido por el Servicio de Interpretación de Lenguas del Ministerio de Asuntos Exteriores.

e) Certificación del Registro de la Propiedad de los solares en los que, en su caso, se desarrollará el complejo turístico y, en particular del edificio en que se instalará el casino de juego, o documentos que acrediten la disponibilidad sobre dichos solares e inmuebles.

f) Estimación de la plantilla aproximada de personas que habrán de prestar servicios en el casino y los puestos de trabajo que se pretendan crear en el complejo turístico en el que aquél se integra.

g) Memoria en la que se describa la organización y funcionamiento del casino de juego, con sujeción a las disposiciones del presente Reglamento, así como los servicios complementarios que se pretendan prestar al público y los tipos genéricos de actos artísticos, culturales, espectáculos y demás que se propone organizar. Dicha memoria habrá de contener una descripción detallada de la selección, formación, gestión y control del personal; criterios de calidad y revisiones periódicas del material de juego, contabilidad y caja, indicando, en todo caso, el origen y garantía de la tecnología a emplear en la organización y funcionamiento del casino.

h) Estudio económico-financiero, que comprenderá, como mínimo, un estudio de la inversión, con desglose y detalle de las aportaciones que constituyen el capital social, descripción de las fuentes de financiación, previsiones de explotación y previsiones de rentabilidad.

i) Relación de las medidas de seguridad a instalar en el casino, entre las que habrán de contarse, necesariamente, instalación contra incendios, unidad de producción autónoma de energía eléctrica de entrada automática en servicio, servicio de vigilantes jurados de seguridad y cajas fuertes.

j) Planos básicos del casino de juego y del complejo turístico, con especificaciones de todas sus características técnicas y, en especial, en cuanto a abastecimiento de aguas potables, tratamientos y evacuación de aguas residuales, tratamiento y eliminación de basuras, instalación eléctrica, accesos y aparcamientos y demás servicios exigidos por ordenamiento urbanístico. El proyecto deberá referirse, en su caso, a las obras complementarias o de adaptación que sean necesarias.

k) Proyecto específico, en su caso, de las instalaciones para la formación del personal.

Artículo 9. Autorizaciones para instalar casinos adicionales.

Una vez transcurrido el plazo de diez años previsto en la disposición transitoria quinta de la Ley del Juego de Castilla-La Mancha, el Consejo de Gobierno podrá otorgar otras autorizaciones, cuidando la influencia directa o indirecta que pueda tener cada nuevo casino sobre los ya existentes, para asegurar así el desenvolvimiento ordenado de todas las autorizaciones concedidas. Dicho plazo se contará desde la fecha de efectos de la autorización de apertura y funcionamiento del correspondiente casino.

✐ Párr. 1º inciso 2º añadido por art. único.4 de Decreto 1/2007, de 16 enero.

Las empresas solicitantes deberán cumplir los requisitos y presentar las solicitudes, en las mismas condiciones expuestas en los artículos precedentes.

Artículo 10. Tramitación de las solicitudes.

Presentadas las solicitudes y documentación anexa, previo informe del Ayuntamiento respectivo, así como la información complementaria que pueda ser requerida por la Consejería de Administraciones Públicas, ésta deberá proponer al Consejo de Gobierno la decisión fundamentada sobre la respectiva solicitud.

Artículo 11. Resolución de las solicitudes.

1. El Consejo de Gobierno podrá:

a) Declarar desierta la convocatoria cuando no se hubiere formalizado solicitud alguna.

b) Denegar todas las solicitudes presentadas.

c) Conceder autorización de instalación de casino de juego a una o, en su caso, varias de las entidades solicitantes, respetando el límite máximo de autorizaciones legalmente establecido.

2. En la autorización que se conceda se expresará, al menos, lo siguiente:

a) Denominación, duración, domicilio y capital social de la sociedad titular.

b) Nombre comercial y localización del casino y del complejo turístico en el que esté inserto.

c) Relación de socios promotores, con especificación de sus participaciones respectivas en el capital, y de los miembros de los órganos de administración.

d) Aprobación del proyecto propuesto, y de los servicios o actividades complementarias de carácter turístico y de las medidas de seguridad.

e) Juegos autorizados.

f) Fecha límite para proceder a la apertura, haciendo constar la obligación de solicitar y obtener previamente la licencia municipal de apertura y la autorización de funcionamiento.

g) Obligación de proceder, en el plazo máximo de treinta días, a la constitución de la sociedad, si no estuviera ya constituida. En todo caso la efectividad de la autorización quedará supeditada a la constitución de la sociedad que debe recibirla como titular de la misma.

h) Intransmisibilidad de la autorización.

i) Si se hubieran propuesto instalaciones específicas para la formación del personal, la autorización señalará si en las mismas se podrán practicar los juegos autorizados y las condiciones en las que se permite. Tal autorización concretará el plazo por la que se concede expirando, en todo caso, cuando se proceda la apertura del casino.

3. El otorgamiento de la autorización podrá condicionarse a la modificación de algunos de los extremos contenidos en el expediente siempre que las modificaciones pretendidas no constituyan variantes sustanciales a la propuesta recibida. En el plazo de treinta días hábiles desde la notificación, los interesados deberán manifestar su conformidad o no aceptación a la Consejería de Administraciones Públicas.

CAPÍTULO IV

Autorizaciones de apertura y funcionamiento

Artículo 12. Solicitud de apertura y funcionamiento.

1. Dentro del plazo señalado en la autorización de instalación y como mínimo treinta días antes de la fecha prevista para la apertura del casino, la sociedad titular solicitará de la Consejería de Administraciones Públicas la autorización de apertura y funcionamiento.

2. Si la apertura no pudiera efectuarse dentro del plazo concedido por la autorización de instalación, la sociedad titular deberá solicitar ante la Consejería la oportuna prórroga, justificando debida y detalladamente las causas que impiden el cumplimiento del plazo. La Consejería de Administraciones Públicas, previos los informes pertinentes, informará al Consejo de Gobierno sobre el otorgamiento de la prórroga solicitada. Denegada la prórroga o transcurrido el plazo para la apertura, la autorización será revocada.

Artículo 13. Documentación complementaria.

La solicitud de autorización de apertura y funcionamiento deberá ir acompañada de los siguientes documentos:

a) Licencia municipal de obras y de actividad.

b) En su caso, identificación de la empresa que gestionará la explotación del casino.

c) Relación del personal que haya de prestar servicios en el casino, acompañada de fotocopia compulsada de los respectivos contratos de trabajo y de acreditaciones personales.

d) Certificación acreditativa de haber constituido la fianza a que se refiere el artículo 45 de este Reglamento.

e) Certificación de obra terminada y de que las obras e instalaciones realizadas, se corresponden con el proyecto básico por el que se concedió la autorización de instalación.

f) Certificado de técnico competente, visado por el colegio profesional respectivo, acreditativo del funcionamiento idóneo de todas las instalaciones relacionadas con el juego, así como de las medidas de seguridad y vigilancia del casino.

g) Copia o testimonio notarial de la escritura de declaración de obra nueva, en su caso, con constancia fehaciente de su liquidación e inscripción en el Registro de la Propiedad.

h) Cuantos otros documentos acrediten el cumplimiento de las condiciones establecidas en la resolución de autorización de la instalación, en el caso de que en aquélla los hubiera.

Artículo 14. Tramitación y resolución de la solicitud de apertura.

1. Recibida la solicitud y documentación a que se refiere el artículo anterior, la Consejería de Administraciones Públicas ordenará practicar la inspección oportuna para comprobar el cumplimiento de los requisitos de la instalación y demás obligaciones legales. La inspección habrá de ser practicada en presencia de los representantes legales de la sociedad titular, así como de los técnicos que aquélla designe, y de la misma se levantará el acta e informe correspondiente.

2. Si el examen de los documentos presentados y el resultado de la inspección fuesen satisfactorios, la Consejería de Administraciones Públicas extenderá la autorización de apertura y funcionamiento. Si, por el contrario, se comprobara la existencia de deficiencias, se concederá plazo para su subsanación, transcurrido el cual, si se mantuvieran, la Consejería informará al Consejo de Gobierno a los efectos de que el mismo adopte la resolución que corresponda.

Artículo 15. Vigencia y renovación de las autorizaciones para la instalación de casinos.

1. La autorización para la instalación de un casino se concederá inicialmente por un período de treinta años.

Si durante la vigencia de la autorización, su titular solicitara la apertura de salas adicionales del casino en el complejo turístico del que forme parte el autorizado, la Administración competente, previas las comprobaciones oportunas en orden a la idoneidad del establecimiento para la práctica del juego, podrá autorizar la existencia de dichas salas por el tiempo que reste a la autorización inicial y sus eventuales prórrogas.

2. Seis meses antes, como mínimo, de la fecha de expiración de cada plazo de vigencia de la autorización, la sociedad titular habrá de instar de la Consejería de Administraciones Públicas la renovación de la autorización, aportando al efecto cuantos documentos le sean requeridos, la cual, previo informe de la Comisión del Juego, informará al Consejo de Gobierno, a los efectos de que éste proceda, en su caso, a la renovación de la autorización. La denegación de la solicitud, en su caso, habrá de ser motivada y sólo podrá acordarse cuando concurra alguna de las causas que, conforme a lo dispuesto en el artículo 16 de este Reglamento, den lugar a la revocación o caducidad de las autorizaciones. Esta decisión deberá ser igualmente adoptada por el Consejo de Gobierno.

3. No obstante lo dispuesto en el apartado 1, el Servicio Regional de Control de Juego procederá cada dos años, como mínimo, a la revisión completa de las instalaciones del casino y del cumplimiento de los requisitos previstos en el presente Reglamento, con el objeto de comprobar el grado de mantenimiento y cumplimiento de las condiciones previstas en las autorizaciones otorgadas. En caso de incumplimiento, el Servicio deberá informar a la Consejería de Administraciones Públicas, a efectos de la aplicación de las sanciones que pudieran corresponder.

4. La sociedad titular comunicará a la Administración competente cuantos acuerdos adopte que afecten a la gestión operativa del casino.

Artículo 16. Extinción y revocación de las autorizaciones.

1. Las autorizaciones de instalación y de apertura y funcionamiento de los casinos de juego se extinguirán por el transcurso de su período de validez sin haberse solicitado su renovación. Producida la extinción, el consejero de Administraciones Públicas dictará resolución declarando la caducidad.

2. Además del supuesto previsto en el apartado anterior, el consejero de Administraciones Públicas declarará extinguida la autorización de instalación del casino en los siguientes casos:

a) Por renuncia de la sociedad titular, manifestada por escrito a la Consejería de Administraciones Públicas.

b) Por disolución de la sociedad titular de la autorización.

c) Por pérdida de la disponibilidad legal sobre el inmueble o inmuebles donde se ubique el casino.

3. El Consejo de Gobierno, a propuesta del consejero de Administraciones Públicas, podrá acordar la revocación de las autorizaciones de instalación de los casinos de juego, previa audiencia de la sociedad titular, en los siguientes supuestos:

a) La falta de solicitud o la pérdida definitiva de efectos, por cualquier causa, de la autorización de apertura y funcionamiento.

b) El incumplimiento de alguno o algunos de los requisitos esenciales exigidos para el otorgamiento de las autorizaciones de instalación o de apertura y funcionamiento.

c) La falta de funcionamiento de los casinos de juego durante un tiempo superior a la mitad del período anual de apertura que tuvieran autorizado.

d) El cierre definitivo de los locales por la Autoridad competente, a consecuencia del incumplimiento de las normas de seguridad sobre espectáculos públicos y actividades recreativas.

e) La falta de constitución o de reposición de la fianza a que se refiere el artículo 45 del presente Reglamento, en los plazos previstos al efecto.

f) La falta de pago en período voluntario de los tributos específicos sobre el juego, en los términos establecidos en la Ley del Juego.

4. Así mismo, el Consejo de Gobierno podrá acordar la revocación de las autorizaciones de instalación de los casinos de juego como consecuencia de la adopción de nuevos criterios de apreciación. En tales casos, la revocación comportará el resarcimiento de los daños y perjuicios que se causaren.

5. La caducidad, extinción y revocación de las autorizaciones de instalación de los casinos de juego conllevarán la automática revocación de las autorizaciones de apertura y funcionamiento.

Artículo 17. Modificaciones de las autorizaciones.

Requerirán informe previo de la Comisión del Juego y autorización expresa de la Consejería de Administraciones Públicas, las modificaciones de las autorizaciones de instalación que impliquen incorporar nuevos juegos a practicar en el casino y cambios en el período anual de funcionamiento. De igual modo se requerirá la autorización para realizar cambios en la estructura y cantidad de máquinas de juego, incluidas en la petición original de autorización.

Las modificaciones que únicamente afecten al nombre comercial que figure en la autorización de instalación sólo requerirán la aprobación de la Consejería de Administraciones Públicas.

✐ Párr. 2º añadido por art. único.5 de Decreto 1/2007, de 16 enero.

TÍTULO II

DE LA SALA DE JUEGO, DEL PERSONAL Y DEL FUNCIONAMIENTO

CAPÍTULO I

De los casinos de juego

Artículo 18. Servicios de los casinos de juego.

1. La sala principal de los casinos de juego tendrá un aforo mínimo de quinientas personas y una superficie mínima de mil metros cuadrados, sin incluir en ella ningún tipo de servicio complementario ubicado en su interior, así como las dependencias auxiliares.

2. Los casinos de juego deberán prestar al público, obligatoriamente, los siguientes servicios:

a) Servicio de bar.

b) Servicio de restaurante.

c) Sala de estar.

d) Sala de espectáculos o fiestas.

e) Centro de convenciones para 2.000 personas.

f) Instalaciones hoteleras.

3. Asimismo, tendrán carácter facultativo los siguientes servicios:

a) Sala de teatro y cinematógrafos.

b) Sala de conciertos.

c) Sala de exposiciones.

d) Instalaciones gimnásticas o deportivas.

e) Establecimientos de compras.

4. Los servicios complementarios que preste el casino, podrán pertenecer o ser explotados por personas o empresas distintas de la titular del casino, pero deberán localizarse en el mismo inmueble o conjunto arquitectónico.

Artículo 19. Admisión o acceso a los casinos de juego.

El titular del casino será responsable de la admisión de personas al mismo, asumiendo, en tal carácter, la obligación de impedir el juego a las personas a las que el artículo 29 de la Ley del Juego de Castilla-La Mancha prohíbe el acceso a los establecimientos dedicados a juegos y apuestas, siempre y cuando objetivamente sean identificables.

CAPÍTULO II

Del funcionamiento de los casinos de juego

Artículo 20. Horario de funcionamiento de los casinos. Su difusión y publicidad.

1. El titular del casino determinará libremente las horas en que efectivamente comiencen y terminen los juegos, pudiendo establecer horarios distintos para los días laborables, festivos y vísperas, de lo que deberá informar a la Consejería de Administraciones Públicas en el plazo de cinco días. El horario de funcionamiento del casino de juego se adecuará al del complejo turístico del que forme parte.

2. Durante el horario de funcionamiento de las salas de juego, el casino podrá suspender transitoriamente la admisión de visitantes, cuando el número de asistentes en el interior haga desaconsejable su incremento por razones de seguridad o grave inconveniente o molestia para la práctica normal de los juegos.

3. Las actividades publicitarias y promocionales de los casinos de juego serán libres en los términos establecidos en la Ley 4/1999, de 31 de marzo, del Juego de Castilla-La Mancha.

✐ Ap. 3 añadido por art. único.6 de Decreto 1/2007, de 16 enero.

4. Se entiende por publicidad de las actividades de los casinos de juego su difusión por cualquier medio.

✐ Ap. 4 añadido por art. único.6 de Decreto 1/2007, de 16 enero.

5. Se entiende por promoción cualquier actividad que consista en la entrega de bienes o en la prestación de servicios con carácter gratuito o por precio inferior al de mercado.

✐ Ap. 5 añadido por art. único.6 de Decreto 1/2007, de 16 enero.

Artículo 21. Cambio de moneda extranjera.

1. Los casinos de juego podrán efectuar cambios de moneda extranjera en sus dependencias de caja o instalar oficinas exclusivamente dedicadas a ello, con sujeción a las normas vigentes sobre cambio de divisas. En ningún caso podrá efectuarse el cambio en las mesas de juego.

2. También podrán instalarse en los casinos, fuera de las salas de juego, oficinas dependientes de entidades bancarias, cuya instalación, funcionamiento y operaciones se sujetarán a las normas o instrucciones que dicte el Ministerio de Economía y Hacienda.

3. Las oficinas comprendidas en los dos apartados anteriores deberán permanecer abiertas al público durante todo el horario normal de funcionamiento de las salas de juego.

4. La Consejería de Administraciones Públicas podrá autorizar la instalación de cajeros automáticos de entidades bancarias fuera de las salas de juego.

Artículo 22. Funcionamiento de las mesas de juego.

1. Los visitantes de las salas de juego no están obligados a participar en los mismos.

2. Una vez efectuado el anticipo sobre la caja de una mesa determinada, el casino está obligado a ponerla en funcionamiento cuando se presente el primer jugador y a continuar el juego hasta la hora fijada para su terminación. Una vez iniciado el juego en cada mesa de la manera descrita, la partida no podrá ser interrumpida antes de la hora en ninguna mesa, salvo cuando los jugadores se retiren de alguna de ellas o cuando concurra el supuesto a que se refiere el apartado siguiente.

3. Cuando en las salas funcionen varias mesas de juego y la partida haya perdido animación en alguna de ellas, la gerencia del casino podrá suspender la partida pero dejando en servicio mesas del mismo juego en número suficiente, a su criterio, para que los jugadores presentes puedan continuar la partida. La misma regla se aplicará al comienzo de la sesión en las salas de juego cuando el número de jugadores presentes no aconseje la puesta en funcionamiento de todas las mesas al mismo tiempo, en cuyo caso la apertura de mesas podrá efectuarse de manera progresiva.

Artículo 23. Naturaleza de las apuestas.

1. Los juegos deberán practicarse solamente con dinero efectivo. Quedan prohibidas y carecerán de todo valor las apuestas bajo palabra.

2. Las empresas autorizadas para instalar un casino podrán fijar libremente los montos máximos y mínimos de las apuestas; las modificaciones deberán ser comunicadas a la Consejería de Administraciones Públicas en el plazo de cinco días.

3. Las sumas constitutivas de las apuestas estarán representadas por dinero en efectivo o por fichas, placas o cualquier otro medio de representación del valor que facilite el propio casino. En uno y otro caso su valor estará expresado en euros.

✐ Ap. 3 modificado por art. único.7 de Decreto 1/2007, de 16 enero.

Artículo 24. Las apuestas en los juegos de contrapartida.

1. En los juegos llamados de contrapartida, como la bola, el treinta y el cuarenta, ruleta, ruleta americana, «black jack», dados, punto y banca, y póker, las apuestas sólo pueden efectuarse mediante fichas o placas cuyo valor estará expresado en euros.

2. El cambio de dinero por fichas o placas para los juegos antes dichos, puede efectuarse en las dependencias de caja que deberá haber en las salas de juego o bien en la propia mesa mediante el pago de su valor con euros.

3. El cambio de dinero o placas por fichas en la mesa de juego se efectuará por el «croupier» que tras colocar en un lugar visible de la mesa dispuesta al efecto, el billete o billetes de banco desplegados o las placas, dirá en voz alta su valor. Acto seguido, alineará y contará ante sí de manera ostensible las fichas pasándolas al cliente o efectuando la apuesta por éste solicitada. Finalmente, y asimismo de manera ostensible, colocará la placa o ficha cambiada en la caja de la mesa y el billete lo introducirá en otra caja distinta, metálica y cerrada con llave, que normalmente formará parte de la misma mesa del juego.

4. Los billetes cambiados no podrán sacarse de su caja sino al final de la partida y con objeto de efectuar la cuenta. Esto no obstante, si la acumulación de billetes en las cajas fuera excesiva, podrán extraerse éstas y efectuar la cuenta de los billetes en el departamento de caja o en otra dependencia destinada al efecto. Este procedimiento será también aplicable para la cuenta parcial de las propinas en el caso de que la caja respectiva no admitiese más fichas.

Artículo 25. Las apuestas en los juegos de círculo.

1. En los juegos llamados de círculo, como el «baccarrá» en todas sus modalidades y el póker, la suma en banca debe componerse exclusivamente de fichas y placas con sus valores expresados en euros.

2. Las operaciones de cambio habrán de ser efectuadas en las dependencias de caja de las salas. En las mesas de juegos los jugadores sólo podrán cambiar a un empleado del casino, distinto del «croupier», que no tendrá otra función que la indicada. Este empleado extraerá las fichas o placas cambiadas de una caja especial localizada junto a la mesa, que contendrá un monto en fichas y euros que el gerente del casino determinará antes de iniciarse el horario de juegos.

3. Cuando el empleado encargado del cambio precise de un mayor número de fichas y placas para su caja, expedirá un documento indicativo de las fichas y placas que solicita de la caja central y de las placas o billetes de banco a cambiar. Dicho documento, firmado por el empleado y por el jefe de partida, será remitido a la caja central mediante otro empleado especial, el cual devolverá sin demora al encargado del cambio el número exacto de fichas y placas solicitadas. El documento acreditativo del cambio deberá quedar depositado en la caja central.

El procedimiento previsto en este apartado será también de aplicación cuando sea preciso cambiar placas o fichas en las mesas de juego a que se refiere el artículo precedente.

Artículo 26. Apuestas olvidadas o perdidas.

1. Las cantidades o apuestas que se encuentren olvidadas o perdidas en el suelo o sobre las mesas de juego, o abandonadas durante las partidas y cuyo propietario se desconozca, serán llevadas de inmediato a la caja principal del casino y anotadas en un registro especial. Su importe se hará constar

en una partida especial de la contabilidad del casino, cuyo saldo deberá coincidir, al finalizar la temporada, con la suma que arroje el registro antes aludido.

2. En el caso de cantidades abonadas durante las partidas, el importe se determinará por el total de la apuesta inicial olvidada, sin computar en el mismo las ganancias que pudieran haberse acumulado hasta el momento en que se advierta, después de buscar a su propietario, que las cantidades o apuestas están efectivamente abandonadas.

3. Si el legítimo propietario de la cantidad o apuesta hallada apareciese y demostrase de manera indiscutible su derecho, el casino le restituirá dicha cantidad. El importe de la restitución se anotará en la partida especial de la contabilidad y en el registro a que se refiere el apartado 1, haciendo constar en éste la fecha del reintegro, el nombre y domicilio del interesado, pruebas presentadas y una referencia a la anotación primitiva.

4. Transcurrido un año, las cantidades ingresadas por el casino por este concepto serán transferidas al Ayuntamiento de la localidad en que aquél se halle con destino a obras de beneficencia o asistencia social.

✐ Ap. 4 modificado por art. único.8 de Decreto 1/2007, de 16 enero.

Artículo 27. Barajas o juegos completos de naipes.

1. Las barajas o juegos completos de naipes para uso del casino deberán estar agrupadas en manos de seis, denominadas «medias docenas». Cada «media docena» llevará un número de orden asignado por el fabricante de naipes, que se anotará a su recepción en un libro especial visado por la Consejería de Administraciones Públicas.

2. Los casinos de juego no podrán adquirir «medias docenas», de naipes más que a los fabricantes autorizados. Dichos fabricantes no podrán facilitar tales naipes más que a los casinos legalmente autorizados. Cada casino podrá imprimir su logotipo en el reverso de los naipes. El Registro de fabricantes autorizados será llevado por la Administración, y permitirá que esté abierto permanentemente a nuevas inscripciones.

3. En cada casino y dentro de las salas de juego, existirá un armario con la inscripción «depósito de naipes», en el que se guardarán necesariamente todas las «medias docenas» nuevas o usadas, junto con el libro de registro a que alude el apartado 1.

Este armario estará permanentemente cerrado con llave, que se hallará en poder de la gerencia del casino. El armario sólo se abrirá para la extracción de «medias docenas» o para el depósito de las nuevas o usadas, siempre en presencia del titular de la llave y del empleado que haya de hacerse cargo de los naipes, o bien para inspección de su contenido a requerimiento de los funcionarios encargados de la inspección.

4. El casino sólo empleará en los juegos naipes que se hallen en perfecto estado. Cualquier jugador podrá pedir que se compruebe el estado de los naipes, lo que se hará de inmediato, decidiendo la gerencia del casino si son hábiles para su uso.

5. Los juegos de naipes desechados, marcados o deteriorados deben ser colocados en sus «medias docenas» completos y guardados en el depósito de naipes hasta su destrucción posterior, sin que por ningún concepto, puedan ser vendidos o entregados gratuitamente a cualquier persona. La destrucción se hará en presencia de los funcionarios de control, quienes previamente comprobarán si las «medias docenas» están completas, procediéndose posteriormente a anotar su destrucción en el libro de registros que se menciona en el apartado 1.

6. Lo dispuesto en los apartados anteriores será aplicable a los juegos de dados, los cuales deberán hallarse en envases cerrados y precintados, que antes de su utilización se romperán a la vista del público o ante los funcionarios del Servicio de Control del casino. Su conservación y destrucción se efectuará en la forma prevista para los naipes.

Artículo 28. Comprobación de los naipes.

1. Las «medias docenas», serán extraídas del depósito de naipes en el momento en que vayan a ser utilizadas. Si fueran nuevas, se desempaquetarán en la misma mesa de juego, invitando al público y jugadores a comprobar que los precintos están intactos.

2. Los naipes serán colocados sobre la mesa boca arriba para que pueda comprobarse que no ha habido cambio en el orden de colocación de los mismos por el fabricante. El «croupier» procederá a contarlos y, acto seguido, los depositará de nuevo sobre el tapete y los mezclará, estando las cartas boca abajo. Los naipes que ya hubieran sido utilizados en una partida anterior, serán mezclados de la misma forma.

3. La mezcla se hará en un solo montón, con los dedos separados y los naipes agrupados en

paquetes pequeños, de manera que no se levanten del tapete y no se modifique el orden resultante. Ningún naipe debe ser separado o señalado.

4. Durante la partida, al finalizar cada talla y antes de efectuarse la mezcla, el «croupier» dividirá los naipes en dos montones: uno de las cartas levantadas y otro de las tapadas. Seguidamente, volverá de una sola vez el primer montón sobre el segundo y procederá a mezclarlos en la forma indicada en los dos apartados anteriores.

5. Cuando la partida haya terminado, los naipes deberán ser examinados para detectar las marcas que puedan tener.

✐ Ap. 5 modificado por art. único.9 de Decreto 1/2007, de 16 enero.

6. Cuando en cualquier momento se compruebe que ha desaparecido algún naipe de los mazos examinados, o que en los mismos existen naipes en exceso, marcados o que parezcan extraños al mazo de origen, se retirará de la mesa la «media docena» correspondiente y se dará cuenta inmediata, con todas las indicaciones relativas a la forma y circunstancias en que el defecto fue descubierto, a los funcionarios del Servicio de Control, si están presentes en el casino o, en su defecto, se levantará acta que se comunicará a los mismos, todo ello bajo responsabilidad de la gerencia del casino.

Artículo 29. Canje de fichas y placas.

1. El casino canjeará a los jugadores las fichas y placas que se hallen en su poder, ya sean restos de los cambiados con anterioridad o constitutivas de ganancias, por su importe en moneda española o euros, sin poder efectuar deducción alguna.

2. El pago en efectivo en cualquiera de esas monedas podrá ser sustituido por la entrega de un cheque contra la cuenta del casino, al que le corresponderá determinar los procedimientos para la realización y registro de esa operación.

El pago mediante cheque sólo procederá a petición del jugador o previa su conformidad expresa, pudiendo, si el operador lo considerase conveniente, poner dichos extremos en conocimiento de la Autoridad competente, sin perjuicio de lo dispuesto en las leyes aplicables.

3. Si el cheque resultase impagado, en todo o en parte, el jugador podrá dirigirse a la Consejería de Administraciones Públicas en reclamación de la cantidad adeudada, acompañando la copia del documento que le entregó el casino junto con el cheque. La Consejería oirá a la gerencia del casino y, comprobado el impago de la deuda, le concederá un plazo de tres días hábiles para depositar en la Consejería la cantidad adeudada, que se entregará al jugador. Si no lo hiciere, expedirá al jugador el oportuno mandamiento de pago, con el que éste podrá hacer efectiva la cantidad en la Caja General de Depósitos contra la fianza depositada por el casino.

En cualquier caso, en la resolución que dicte la Consejería hará expresa reserva de acciones civiles o penales que pudieran corresponder a las partes.

4. Si por cualquier circunstancia el casino no pudiera abonar las ganancias a los jugadores, la gerencia ordenará la inmediata suspensión de los juegos y recabará la presencia de los funcionarios encargados del Servicio de Control, ante los cuales se extenderán las correspondientes actas de adeudo en la forma prevista en el apartado 2 de este artículo.

5. Si la gerencia del casino no depositase en plazo las cantidades adeudadas y la fianza fuera insuficiente para hacer frente a las deudas acreditadas en las actas, la Consejería de Administraciones Públicas no librará mandamiento de pago contra la fianza y requerirá a la sociedad titular del casino a presentar ante el Juzgado competente solicitud de suspensión de pagos, que se tramitará conforme a la legislación vigente en la materia.

En todos estos casos, la Consejería de Administraciones Públicas incoará el oportuno expediente sancionador para la depuración de las responsabilidades que procedan.

6. El casino no estará obligado a expedir a los jugadores certificaciones acreditativas de sus ganancias.

Artículo 30. Anticipos mínimos a las mesas.

1. Las mesas dedicadas a juegos de contrapartida recibirán de la caja central del casino, en el momento de comenzar la partida, un anticipo en fichas y placas para responder de las ganancias de los jugadores, cuyo monto se determinará con arreglo a las prescripciones del presente artículo.

Dicho anticipo se repondrá por la caja central del casino cuantas veces sea necesario durante la partida pero la cuantía de los nuevos anticipos será siempre la misma que la del anticipo inicial.

2. Los anticipos deben incluir para la mesa, en la medida de lo posible, una cantidad suficiente de fichas y placas de pequeño valor, a fin de reducir o eliminar los cambios entre la mesa y la caja central. El importe de tales anticipos será fijado por la gerencia del casino de modo que el mismo

responda a los pagos estimados que el casino deba hacer en la mesa, considerando el monto de las apuestas permitido y el número estimado de jugadores que concurrirán a la misma.

Artículo 31. Control de resultados de cada mesa de juego.

1. Las fichas y placas constitutivas del anticipo serán trasladadas a la mesa en una caja especialmente destinada a este fin. El contenido se entregará al jefe de mesa.

2. Una vez en la mesa, las fichas y placas serán colocadas sobre la misma y contadas por el «croupier». La cantidad resultante será pronunciada por el mismo en alta voz y anotada seguidamente por el registro de anticipos. Todo ello en presencia de los empleados del casino que su gerencia designe, los cuales firmarán dicho registro junto con los funcionarios encargados del control del casino, si se hallaren presentes. El mismo procedimiento se seguirá cuando sea preciso hacerse nuevos anticipos en el transcurso de la partida.

3. Al término de la jornada, se procederá a contar las existencias de fichas y placas de la mesa y los billetes cambiados en la misma, anotándose las cantidades resultantes en el registro de anticipos. La cuenta se hará en presencia de los empleados del casino que designe su gerencia, los cuales certificarán bajo su responsabilidad, la exactitud de la anotación efectuada firmando a continuación. Si los funcionarios encargados del control del casino se hallaran presentes, firmarán también en el registro.

4. Las operaciones referidas en los dos apartados anteriores deberán ser realizadas con la suficiente lentitud para que los presentes puedan seguirlas en todo su detalle. Cualquiera de los funcionarios o empleados del casino, asistentes del acto, podrá solicitar el registro de anticipos para asegurarse de que las cantidades anotadas en él corresponden exactamente a las pronunciadas. Asimismo, los funcionarios encargados del control del casino podrán efectuar cuantas comprobaciones estimen precisas.

Artículo 32. Depósito mínimo para pago de premios.

1. Los casinos de juego deberán tener en su caja central al comienzo de cada sesión, salvo decisión de la gerencia del casino de tener un monto mayor, una suma de dinero que, como mínimo, será de igual cuantía a la del importe del anticipo correspondiente a la mesa de ruleta con el mínimo de apuestas más elevado. Esta suma de dinero podrá sustituirse parcialmente por la tenencia de una cantidad equivalente, bloqueada en una cuenta bancaria y disponible en todo momento para el pago de premios y previa autorización de la Consejería de Administraciones Públicas. No obstante, la cantidad existente en metálico en la caja central no podrá ser inferior al 50% del total.

2. Con independencia de las restantes obligaciones contables que reglamentariamente se establezcan, la caja central del casino deberá llevar un registro especial por mesas para anticipos y reposiciones.

Artículo 33. Documentos e información mínima en la sala.

1. En los locales del casino deberá existir, a disposición del público, un ejemplar de la Ley del Juego de Castilla-La Mancha, otro del presente Reglamento y otro de los aspectos del Reglamento interior del establecimiento, si lo hubiere, que deban ser conocidos por el público.

2. Sobre cada mesa de juego, o en un lugar próximo, y en sitio visible para cualquiera de los jugadores, deberá anunciarse el número de aquélla y las apuestas mínima y máxima permitidas.

✐ Ap. 2 modificado por art. único.10 de Decreto 1/2007, de 16 enero.

CAPÍTULO III

Del personal

Artículo 34. Nombramiento de los órganos de dirección.

1. El nombramiento de directivos y administradores de las empresas titulares de los casinos y el de los miembros de la gerencia de los mismos, será puesto en conocimiento de la Consejería de Administraciones Públicas, sin que, en ningún caso, el nombramiento pueda recaer en personas incursas en cualquiera de las situaciones descritas en el artículo 27.3 de la Ley del Juego de Castilla-La Mancha.

2. En caso de muerte, incapacidad, dimisión o cese de las personas a que se refiere el apartado 1, la sociedad titular de la autorización deberá comunicarlo, dentro de los cinco días siguientes, a la Consejería de Administraciones Públicas. La sociedad nombrará transitoriamente personal adecuado para asumir esas funciones y, de forma inmediata, procederá a reemplazar a dichas personas, con los mismos procedimientos expuestos.

3. Dentro de los treinta días siguientes al cese, la sociedad deberá informar a la Consejería de Administraciones Públicas la persona que se dispone a nombrar para el reemplazo de ese personal.

Artículo 35. Facultades de los órganos de dirección del casino.

1. Sin perjuicio de las responsabilidades en que puedan incurrir las empresas titulares de la autorización para la explotación de casinos, los directivos y administradores de dichos establecimientos serán responsables de la ordenación y correcta explotación de los juegos dentro de los términos de la autorización administrativa, de las normas de la Ley del Juego de Castilla-La Mancha y del presente Reglamento. Sólo ellos podrán impartir órdenes al personal de juegos, conforme al reparto de funciones que entre los mismos establezcan los órganos rectores de la sociedad.

2. La empresa titular del casino designará a la persona responsable de la custodia del material de juegos existente en el casino, de los ficheros de los jugadores y demás documentación, así como de la correcta llevanza de la contabilidad específica de los juegos. Todos los objetos indicados deberán hallarse permanentemente a disposición de los funcionarios encargados del control del casino que lo soliciten.

Artículo 36. Prohibiciones para los directivos y administradores.

A los directivos y administradores de los casinos les está prohibido:

a) Participar en los juegos que se desarrollen en el propio casino, bien directamente o bien mediante persona interpuesta.

b) Desempeñar funciones propias de los empleados de las salas de juego. Esto no obstante, otros empleados podrán sustituir transitoriamente a los jefes de mesa en el desempeño de su función pero en ningún caso a los «croupieres».

c) Recibir por cualquier título participaciones porcentuales de los ingresos brutos del casino.

d) Participar en la distribución de propinas a que se refiere el artículo 40.

Artículo 37. Personal de juego y otros.

Todo el personal de servicio en las salas de juego, así como el de secretaría, recepción, caja y contabilidad, habrá de ser contratado en cualquiera de las formas previstas en la legislación laboral vigente.

Artículo 38. Documento profesional.

1. La Consejería de Administraciones Públicas otorgará al personal que deba prestar servicios en los casinos de juego y que se hagan acreedores al mismo, el documento profesional del que habrán de estar provistos todas las personas cuya actividad profesional esté directamente relacionada con el desarrollo de los juegos. Dicha acreditación podrá hacerse extensiva a las personas que realicen funciones de agencia o representación comisionada de la empresa operadora del casino.

✐ Ap. 1, inciso 2º añadido por art. único.11 de Decreto 1/2007, de 16 enero.

2. El documento profesional será expedido por la Consejería de Administraciones Públicas, previa solicitud del interesado, que deberá acreditar no estar inhabilitado para el ejercicio de la profesión, así como tener la necesaria capacitación profesional mediante certificación de la empresa donde preste su servicio o vaya a prestarlo o de las empresas donde los hubiere prestado. El documento tendrá validez por cinco años y se renovará por períodos de igual duración. No obstante, podrá ser revocado en ejecución de sentencia que inhabilite para el ejercicio de esta actividad o como consecuencia del ejercicio de la potestad sancionadora.

3. El documento profesional será de cuatro categorías:

a) Dirección, para todos los cargos directivos que integran la gerencia del casino.

b) Juego, para el personal que presta sus servicios directamente relacionados con el desarrollo de los juegos en el casino.

c) Servicios, para el resto del personal.

d) Agentes, para las personas relacionadas con la empresa operadora del casino mediante un vínculo de carácter mercantil.

✐ Ap. 3 modificado por art. único.12 de Decreto 1/2007, de 16 enero.

4. Todo el personal del casino está obligado a proporcionar a los agentes de la autoridad competente en materia de juegos, toda la información que se les solicite y que se refiera al ejercicio de las funciones propias de cada uno.

Artículo 39. Prohibiciones para el personal del casino.

1. Queda prohibido a todo el personal de los casinos de juego:

a) Entrar o permanecer en las salas de juego fuera de sus horas de servicio, salvo con autorización

de la gerencia. Quedan exceptuados de esta prohibición los directivos, administradores y representantes sindicales.

b) Percibir participaciones porcentuales de los ingresos brutos del casino o de los beneficios de los juegos, sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo siguiente.

c) Conceder préstamos a los jugadores, actividad que queda reservada a la empresa titular de la autorización o, en su caso, al operador del casino, con autorización de aquélla.

✐ Ap. 1 c) modificado por art. único.13 de Decreto 1/2007, de 16 enero.

d) Transportar fichas, placas o dinero durante su servicio en el interior del casino de forma diferente a la prevista en las normas de funcionamiento de los juegos, o guardarlas de forma que su procedencia o utilización no pudieran ser justificadas.

2. Queda prohibido al personal de juegos y sus auxiliares, así como al de recepción, caja y seguridad:

a) Participar directamente o por medio de tercera persona en los juegos de azar que se practiquen en el casino de juego en que presta sus servicios.

b) Consumir bebidas alcohólicas durante horas de servicio.

3. Las personas que desempeñen funciones de «croupier» o cambista en las mesas de juego y el personal de caja no podrán llevar trajes con bolsillos.

Artículo 40. Propinas.

1. La sociedad titular del casino podrá acordar la no admisión de propinas por parte del personal, en cuyo caso habrá de advertirse a los jugadores en forma claramente visible en el acceso al casino o en el servicio de recepción. Si se admitiesen propinas, su entrega por parte del jugador será siempre discrecional en cuanto a ocasión y cuantía.

2. La Consejería de Administraciones Públicas, previa audiencia de la sociedad titular, podrá prohibir, temporal o definitivamente, la admisión de propinas cuando se hubieran cometido abusos en la exigencia o percepción de las mismas.

3. En las salas de juego, las propinas que por cualquier título entreguen los jugadores, deberán ser inmediatamente depositadas en las cajas que a tal efecto existirán en las mesas de juego y, en su caso, en los departamentos de recepción y caja, sin que puedan ser guardadas de otra forma, en todo o en parte. En caso de error o abuso, la gerencia del casino dispondrá lo procedente en cuanto a su devolución.

El importe de las propinas se contará al finalizar el horario de juego y se anotará diariamente en una cuenta especial.

CAPÍTULO IV

De la documentación contable de la empresa titular, de los juegos, garantías y obligaciones

Artículo 41. Documentación contable.

1. El control documental de ingresos producidos por los juegos se llevará a cabo mediante el registro de anticipos y el registro de beneficios de cada uno de los juegos.

2. Los libros y registros específicos de los juegos habrán de hallarse encuadernados, foliados y sellados por la Consejería de Administraciones Públicas. No deberán presentar enmiendas ni raspaduras, haciéndose las correcciones que sean necesarias en tinta roja, las cuales deberán ser salvadas con la firma del gerente del casino.

La contabilidad de los juegos podrá ser llevada también mediante sistemas informáticos cuya implantación deberá ser previamente autorizada por la Dirección General competente en materia de juego.

✐ Ap. 2, párr. 2º añadido por art. único.14 de Decreto 1/2007, de 16 enero.

Artículo 42. Registro de anticipos.

1. En cada una de las mesas dedicadas a juegos de contrapartida, como la de bola, ruleta, ruleta americana, treinta y el cuarenta, «black jack», dados, póker, y el punto y banca, existirá un registro de anticipos que llevará un número que será el mismo de la mesa a que se refiere.

2. En el registro de anticipos se anotará el importe del anticipo inicial y, en su caso, el de los anticipos complementarios, así como el importe total de las existencias en la caja de efectivo y ficha al final de cada sesión.

3. El registro de anticipos se cerrará por sesiones y se totalizará cada día, al final del cual los

resultados obtenidos deberán ser trasladados al libro-registro de control de ingresos. El uso del registro de anticipos es obligatorio, estando prohibida la inscripción directa en el libro-registro de control de ingresos.

Artículo 43. Registro de beneficios.

1. Para cada una de las mesas de juego de círculo existirá un registro de beneficios para anotar el ingreso bruto percibido por el casino en la práctica de cada juego.

2. En dicho registro, que se ajustará al modelo oficial, habrá que hacer constar:

a) Nombre exacto del juego a que corresponde cada mesa.

b) Número de orden del registro, que deberá ser el mismo de la mesa.

c) Hora de apertura de la partida.

d) Horas de interrupción y reanudación de la partida, en su caso.

e) Nombre de los «croupieres» y cambista.

3. A la finalización de la partida se procederá al registro de beneficios certificándose por el gerente del casino o persona que lo sustituya, un cajero y un empleado de la mesa, bajo su responsabilidad, la exactitud de la anotación efectuada, firmando a continuación.

Artículo 44. Libro-registro de control de ingresos.

1. En el libro-registro de control de ingresos se anotarán los resultados de los registros de anticipos o de beneficios de cada una de las mesas, totalizados por día.

2. Las anotaciones en el libro-registro de control de ingresos se efectuarán al final de la jornada y antes necesariamente del comienzo de la siguiente. Se extraerá el resultado total, haciéndolo constar en número y letras, certificando a continuación su exactitud el gerente del casino.

Artículo 45. Fianzas.

1. Con carácter previo a la autorización de apertura y funcionamiento la empresa titular de la autorización de instalación del casino de juego deberá constituir una fianza de 750 millones de pesetas, o su equivalente en euros.

2. La fianza deberá constituirse a favor de la Consejería de Administraciones Públicas.

3. La fianza podrá constituirse en metálico, por aval bancario, títulos de Deuda Pública o póliza de caución individual y deberá mantenerse en constante vigencia y por la totalidad de su importe.

Cuando la fianza se preste mediante aval, no se podrá utilizar el beneficio de excusión a que se refieren los artículos 1830 del Código Civil y concordantes.

4. La fianza quedará afectada al pago forzoso de las sanciones pecuniarias que los órganos de la Administración eventualmente impongan a la sociedad titular del casino, así como de los premios que deban ser abonados como consecuencia de la explotación del casino y al pago de los tributos específicos sobre el juego. Tales obligaciones se harán efectivas de oficio contra la fianza depositada, una vez transcurrido, en su caso, el período de pago voluntario. Si la fianza fuera insuficiente para satisfacerlas deberá iniciarse el cobro por la vía de apremio de la parte de deuda pendiente de pago.

5. Si se produjese la disminución de la cuantía de la fianza, la sociedad titular del casino dispondrá de un plazo máximo de dos meses para completarla en la cuantía obligatoria. De no cumplirse lo anterior, previo el requerimiento fehaciente correspondiente, se producirá la cancelación de la inscripción y la revocación de las autorizaciones.

6. Desaparecidas las causas que motivaron su constitución, se podrá solicitar su devolución. Para ello, se dispondrá la publicación de la solicitud en el «Diario Oficial de Castilla-La Mancha» para que, en el plazo de dos meses desde su publicación, pueda procederse a la satisfacción de los derechos de carácter económico que se ostenten frente a la empresa titular de la autorización. Transcurrido el plazo indicado sin ninguna reclamación, se autorizará su devolución.

Artículo 46. Información anual.

1. El gerente del casino o persona que le sustituya, tendrá permanentemente a disposición de los funcionarios del Servicio de Control, información suficiente sobre el número de visitantes, divisas cambiadas, «drop» realizado e ingresos de cada una de las mesas, así como de la recaudación de las máquinas.

2. Anualmente, la empresa titular del casino deberá remitir a la Consejería de Administraciones Públicas, dentro de los ocho primeros meses de cada año, la auditoría externa de sus estados financieros, así como copia de la declaración del Impuesto sobre Sociedades.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

La Consejería de Administraciones Públicas, en el plazo máximo de doce meses, a contar desde la entrada en vigor del presente Reglamento, abrirá un plazo para la presentación de las solicitudes de autorización mediante la correspondiente convocatoria para la concesión de autorización de instalación de un casino de juego en la Comunidad Autónoma.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Dentro de los cuatro meses siguientes a la entrada en vigor del presente Reglamento, el Consejo de Gobierno dictará las siguientes normas reglamentarias:

1. Los Reglamentos específicos de los juegos incluidos en el artículo 3 de este Reglamento y los que se autoricen adicionalmente, de conformidad al artículo 4 del mismo.

2. El Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha.

3. El Registro General del Juego de Castilla-La Mancha y el Registro de Limitación de Acceso al Juego.

4. Las normas reglamentarias que determinen las infracciones administrativas en materia de juegos y apuestas según lo previsto en el artículo 31.1 de la Ley del Juego de Castilla-La Mancha.

5. Las normas reglamentarias que determinen las condiciones de instalación y explotación de las máquinas de juego tipo «C».

Segunda.

Se autoriza a la Consejería de Administraciones Públicas para dictar las disposiciones necesarias para el cumplimiento y desarrollo de lo dispuesto en el presente Reglamento.

h) Castilla y León

§ 145 DECRETO 1/2008, DE 10 ENERO. APRUEBA EL REGLAMENTO REGULADOR DE LOS CASINOS DE JUEGO

(BOCyL núm. 10, de 16 enero [LCyL 2008, 9])

El Estatuto de Autonomía de Castilla y León declara en su artículo 70.1.27º que la Comunidad Autónoma tiene competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas, excepto las loterías y apuestas del Estado y los juegos autorizados por el Estado en el territorio nacional a entidades sin ánimo de lucro.

La Ley 4/1998, de 24 de junio, Reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León, aborda de una manera global y sistemática la actividad del juego y de las apuestas, estableciendo las reglas básicas sobre las que debe sentarse la ordenación de estas actividades y prevé el ulterior desarrollo reglamentario.

Partiendo de la Ley 4/1998, de 24 de junio, esta Comunidad ha ido dictando diversas disposiciones reglamentarias, al amparo de lo dispuesto en su artículo 9, con el objetivo de disciplinar distintas facetas de esta materia.

La Comunidad ha regulado hasta el momento la planificación sobre la instalación de casinos de juego, mediante el Decreto 133/2000, de 8 de junio, que abordó la distribución territorial de los casinos de juego en Castilla y León, tratando de evitar que se pudiera producir territorialmente una concentración de la oferta de juegos de casino, así como, su proliferación excesiva con las repercusiones económicas y sociales que ello conllevaría.

Asimismo, en el Anexo 7º del Decreto 44/2001, de 22 de febrero, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de Castilla y León, se han regulado los denominados juegos exclusivos de casinos.

Por otro lado, mediante Decreto 7/2007, de 25 de enero, se ha procedido a regular la actividad publicitaria y promocional del juego y de las apuestas en la Comunidad de Castilla y León, regulación que tiene especial incidencia en el subsector que se ordena en el presente Decreto, en tanto que los casinos de juego también forman parte de los atractivos turísticos del municipio y hacen frecuente uso de la publicidad para dar a conocer, no ya los juegos propiamente dichos, sino los servicios complementarios que ofrece, tales como hostelería o restauración.

Faltaba, sin embargo, la Norma que debe regular con carácter general diversos aspectos de esta actividad, entre otros, los requisitos sustantivos y procedimentales relativos al otorgamiento de las autorizaciones administrativas de instalación y de apertura y funcionamiento de los casinos de juego; sus actividades propias y complementarias; los establecimientos donde se desarrollen las actividades; los requisitos que deben reunir las personas físicas y jurídicas que de cualquier forma intervengan en la organización y desarrollo de las actividades propias y complementarias de los casinos y los derechos, obligaciones, limitaciones y prohibiciones de los jugadores, junto con otros aspectos sustanciales para este sector, como las salas de juego y su funcionamiento, de las mesas de juego y el régimen sancionador propio.

Ello supone contar con una regulación autonómica propia, frente a la aplicación que se venía haciendo hasta ahora de la normativa estatal contenida en la Orden del Ministerio del Interior de 9 de enero de 1979, por la que se aprobó el Reglamento de Casinos de Juego.

En definitiva, mediante el Reglamento que se aprueba en este Decreto, se pretende alcanzar una ordenación integral de los casinos de juego, plenamente adecuada a las reglas, principios y criterios de la Ley del Juego autonómica y a los Decretos de planificación y del Catálogo de Juegos y Apuestas.

Su objetivo básico no es otro que mejorar el control administrativo que debe ejercerse sobre este tipo de actividades, con evidente trascendencia económica y social, reforzando, de otra parte, las garantías necesarias que deben reunir las empresas dedicadas a su desarrollo en el devenir de su

actividad empresarial, todo ello a fin de ofrecer a los jugadores, en particular, y a los consumidores y usuarios, en general, la necesaria seguridad jurídica que ampare cualquier derecho que les pueda asistir.

En su virtud, la Junta de Castilla y León, a propuesta del Consejero de Interior y Justicia, de acuerdo con el Consejo Consultivo de Castilla y León, y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su reunión de 10 de enero de 2008, dispone:

Artículo único.

Se aprueba el Reglamento Regulador de los Casinos de Juego de la Comunidad de Castilla y León, cuyo texto se inserta a continuación.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

Única. Normativa de aplicación.

A partir de la entrada en vigor de este Decreto no resultará de aplicación en la Comunidad de Castilla y León el Reglamento estatal de Casinos de Juego, aprobado por la Orden del Ministerio del Interior de 9 de enero de 1979.

DISPOSICIÓN TRANSITORIA

Única. Adecuación al Reglamento.

Las empresas titulares de casinos de juego que a la entrada en vigor del Reglamento que se aprueba sean titulares de casinos en el ámbito territorial de Castilla y León, dispondrán de un plazo de 6 meses para adaptarse a lo dispuesto en él, en todo lo que resulte procedente y, en particular, deberán prestar dentro del plazo indicado la garantía prevista en su artículo 16.

Las autorizaciones o modificaciones que se encuentren en tramitación a la entrada en vigor del presente Reglamento deberán sujetarse a las previsiones contenidas en el mismo.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única. Derogación normativa.

Quedan derogadas las normas siguientes:

1. El artículo 2 del Decreto 212/1994, de 29 de septiembre, sobre desconcentración de funciones de la Consejería de Presidencia y Administración Territorial en los Delegados Territoriales de la Junta de Castilla y León en materia de juegos, espectáculos públicos y asociaciones.

2. Cuantas disposiciones de igual o inferior rango en lo que se opongan a lo dispuesto en el presente Decreto y en el Reglamento que en él se aprueba.

DISPOSICIONES FINALES

Primera. Desarrollo normativo.

Se faculta a la Consejería competente en materia de juego a dictar cuantas disposiciones sean necesarias para el desarrollo de este Decreto.

Segunda. Entrada en vigor.

El presente Decreto, y el Reglamento que en él se aprueba, entrarán en vigor a los veinte días de su publicación en el «Boletín Oficial de Castilla y León».

REGLAMENTO REGULADOR DE LOS CASINOS DE JUEGO DE LA COMUNIDAD DE CASTILLA Y LEÓN

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

CAPÍTULO I

Objeto, ámbito de aplicación y régimen jurídico

Artículo 1. Objeto y ámbito de aplicación.

1. El presente Reglamento tiene por objeto la regulación del régimen jurídico de los casinos de juego ubicados en el ámbito territorial de la Comunidad de Castilla y León.

2. Su ámbito de aplicación comprende la regulación de:

a) Los requisitos sustantivos y procedimentales relativos al otorgamiento de las autorizaciones administrativas de instalación y de apertura y funcionamiento de los casinos de juego.

b) Las actividades propias y complementarias de los casinos de juego.

c) Los establecimientos donde se desarrollen las actividades mencionadas en la letra anterior.

d) Los requisitos que deben reunir las personas físicas y jurídicas que de cualquier forma intervengan en la organización y desarrollo de las actividades propias y complementarias de los casinos de juego.

e) Los derechos, obligaciones, limitaciones y prohibiciones de los jugadores.

Artículo 2. Régimen jurídico.

1. Tendrán la consideración de casinos de juego los locales o establecimientos que, reuniendo los requisitos exigidos en el presente Reglamento, hayan sido autorizados para la práctica de los juegos a que hace referencia el artículo 13 de la Ley 4/1998, de 24 de junio, Reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León.

En lo sucesivo, ningún establecimiento que no esté autorizado como «casino de juego» podrá ostentar esta denominación.

2. El régimen jurídico de los casinos de juego se regirá por lo dispuesto en el presente Reglamento, la Ley 4/1998, de 24 de junio, y por las demás disposiciones generales y normas reglamentarias que la desarrollen o complementen.

Será de aplicación a los casinos de juego el régimen jurídico vigente en la Comunidad de Castilla y León relativo a las condiciones de seguridad establecidas en la normativa sobre espectáculos públicos y actividades recreativas accesibles al público en general, así como la normativa vigente en materia de drogodependencias y medidas sanitarias sobre venta y consumo de alcohol y tabaco.

CAPÍTULO II

Servicios complementarios

Artículo 3. Prestación y carácter.

1. Los casinos de juego deberán prestar al público, al menos, los siguientes servicios:

a) Servicio de bar.

b) Servicio de restaurante.

c) Salas de estar.

d) Sala de espectáculos o fiestas.

La prestación de otros servicios, como sala de teatro, de cine, de conciertos, de exposiciones, hoteles, etc., será facultativa, pero devendrá obligatoria si se solicitaran y fueran incluidos en la autorización de instalación.

2. Los servicios complementarios que se presten en el casino podrán ser explotados por persona física o jurídica distinta de la que ostente la titularidad del casino y deberán localizarse en el mismo inmueble o conjunto arquitectónico. El titular del casino responderá solidariamente con el explotador de la prestación de servicios.

CAPÍTULO III

Juegos

Artículo 4. Juegos practicables.

1. De conformidad con lo dispuesto en el artículo 13.1 de la Ley 4/1998, de 24 de junio, y en el Anexo 7º del Decreto 44/2001, de 22 de febrero, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Castilla y León, se consideran juegos exclusivos de casinos y, por tanto, sólo podrán practicarse en los locales o establecimientos autorizados como casinos de juego, los siguientes:

a) Ruleta francesa.

b) Ruleta americana.

c) Veintiuna o «Black-Jack».

d) Bola o Boule.

e) Treinta y Cuarenta.

f) Punto y Banca.

g) Ferrocarril, Bacarrá o Chemin de Fer.

h) Bacarrá a dos paños.

i) Dados o Craps.

j) Póquer de contrapartida.

k) Póquer de círculo.

l) Ruleta de la fortuna.

2. El desarrollo de estos juegos estará sometido a las condiciones, elementos, reglas y prohibiciones establecidas en la Ley 4/1998, de 24 de junio, en el Decreto 44/2001, de 22 de febrero y a las disposiciones y resoluciones que para su desarrollo y aplicación se dicten.

3. Queda prohibida la organización y práctica de los juegos exclusivos de casinos de juego o de sus modalidades, cualquiera que sea la denominación que se les otorgue, cuando se realicen fuera de los establecimientos autorizados o al margen de los requisitos y condiciones establecidos por la normativa aplicable.

Artículo 5. Otros juegos.

1. Además de los juegos establecidos en el artículo anterior, en los casinos de juego podrán instalarse máquinas de las definidas en el Reglamento Regulador de las Máquinas de Juego y de los Salones Recreativos y de Juego de la Comunidad de Castilla y León, aprobado por Decreto 12/2005, de 3 de febrero.

Asimismo, previa autorización del órgano directivo central competente en materia de juego podrán practicarse otros juegos incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Castilla y León, sometiéndose a las condiciones, elementos, requisitos y prohibiciones establecidos en el referido Catálogo.

2. El órgano directivo central competente en materia de juego podrá autorizar la celebración de torneos y campeonatos de juegos de casino.

Artículo 6. Prohibición de realización de otros juegos.

Queda prohibida la realización en los casinos de juego de cualquier otro juego distinto de los previstos en este Capítulo o que se practique al margen de las condiciones, elementos, requisitos y prohibiciones establecidos en la normativa aplicable, aun en el supuesto de que constituyan simples modalidades de aquéllos.

TÍTULO II

EMPRESAS TITULARES Y RÉGIMEN DE LAS AUTORIZACIONES

CAPÍTULO I

Empresas titulares

Artículo 7. Prohibición de otorgamiento a determinadas personas de autorizaciones relativas a casinos de juego.

1. No podrán ser titulares de las autorizaciones contempladas en este Reglamento quienes se

encuentren en alguna de las siguientes circunstancias, en la fecha de solicitud de la correspondiente autorización de instalación:

a) Haber sido condenado dentro de los cinco años anteriores a la fecha de la solicitud mediante sentencia firme por delito de falsedad, contra las personas, contra la propiedad o contra la Hacienda Pública.

Esta previsión alcanzará a la persona jurídica en la que alguno de sus directivos o miembros de los órganos de gobierno se encuentre incurso en dicho supuesto.

b) Haber solicitado la declaración de concurso, haber sido declarado insolvente en cualquier procedimiento, hallarse declarado en concurso, estar sujeto a intervención judicial o haber sido inhabilitado conforme a la ley concursal sin que haya concluido el período de inhabilitación fijado en la sentencia de calificación del concurso.

c) Haber sido sancionado mediante resolución administrativa firme por dos o más infracciones tributarias graves, en los últimos cinco años, en materia de juegos y apuestas.

2. No será válida la transmisión de acciones de las empresas titulares de casinos de juego cuando sus nuevos accionistas se encuentran incursos en las circunstancias contempladas en el apartado primero de este artículo.

3. La incursión en alguna de las circunstancias mencionadas con posterioridad al otorgamiento de la autorización llevará aparejada su revocación y de los derechos que de ella deriven de forma directa o indirecta, sin que pueda volver a solicitarse durante los cinco años posteriores a la fecha de su revocación.

Artículo 8. Requisitos de las empresas titulares de casinos de juego.

Las empresas titulares de casinos de juego deberán reunir los siguientes requisitos:

a) Constituirse bajo la forma jurídica de sociedad anónima conforme a la legislación española.

b) Tener por objeto social exclusivo la explotación de casinos de juego y, eventualmente, el desarrollo de las actividades complementarias de ejercicio obligatorio a que se refiere el apartado 1 del artículo 3 del presente Reglamento.

c) Ostentar la nacionalidad de cualquier estado miembro de la Unión Europea o firmante del acuerdo del espacio económico europeo.

d) La participación directa o indirecta de capital extranjero se ajustará a lo establecido en la legislación vigente en materia de inversiones exteriores. A efectos del presente Reglamento, tienen la condición de extranjeros los nacionales de estados no pertenecientes a la Unión Europea.

e) El capital social mínimo habrá de ser de 3.005.060,52 euros, totalmente suscrito y desembolsado, sin que pueda disminuir su cuantía a partir del momento de su desembolso.

f) Las acciones representativas del capital social deberán ser nominativas y su transmisión a nuevos accionistas y las variaciones de su capital social requerirá previa comunicación del órgano directivo central competente en materia de juego.

g) La administración de la sociedad será colegiada. Los administradores podrán ser personas físicas o jurídicas.

h) Ninguna persona física o jurídica podrá ser socia o accionista de más de dos empresas titulares de casinos de juego ubicados en el territorio de Castilla y León. Se entenderá, a estos efectos, que existe identidad entre las personas u organizaciones cuando formen parte de un mismo grupo de sociedades.

i) Al amparo de lo dispuesto en el artículo 22.6 de la Ley 4/1998, de 24 de junio, ninguna persona podrá ocupar puestos de naturaleza directiva en más de una sociedad titular de casinos de juego ubicados en la Comunidad de Castilla y León, salvo que pertenezcan al mismo grupo empresarial.

j) Deberá inscribirse, una vez que sea titular de la autorización de apertura y funcionamiento, en el Registro de Empresas Relacionadas con las Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad de Castilla y León.

CAPÍTULO II

Régimen de las autorizaciones

Artículo 9. Autorizaciones preceptivas.

Para la instalación y explotación de casinos de juego en la Comunidad de Castilla y León será

necesaria la obtención de las autorizaciones de instalación y de apertura y funcionamiento a que se refieren los artículos siguientes, en los términos y a través de los procedimientos establecidos en ellos.

Sección 1ª Autorización de instalación

Artículo 10. Carácter y limitaciones.

1. La autorización administrativa de instalación de casino de juego es el acto administrativo en cuya virtud se declara a una persona habilitada para implantar en el plazo máximo de dos años, computados desde su notificación, un establecimiento destinado a casino de juego en la Comunidad de Castilla y León.

2. El otorgamiento de autorizaciones administrativas para la instalación de casino de juego se efectuará por uno o varios concursos públicos, de acuerdo con lo dispuesto por los artículos 4.2 y 13.3 de la Ley 4/1998, de 24 de junio.

3. A los efectos de lo previsto en el artículo 4.8 de la Ley 4/1998, de 24 de junio, en ningún caso se autorizará la instalación de casinos de juego a menor distancia de 300 metros de los accesos normales de entrada o salida a centros de educación preescolar, centros que impartan enseñanzas escolares y centros de enseñanza universitaria.

Para la medición de distancias se partirá del eje de la vía pública a la que dé frente cada una de las puertas de acceso al casino, tomando tal eje desde la perpendicular trazada desde el centro de aquellas puertas de acceso, siguiéndose luego el vial más corto que utilicen los peatones y que tenga la consideración legal de dominio público.

Artículo 11. Convocatoria del concurso público y criterios de valoración.

1. La concesión de autorización para la instalación de un casino de juego se realizará mediante concurso público que garantice los principios de publicidad, concurrencia y objetividad.

2. La convocatoria del concurso público, a que se hace referencia en el apartado anterior, se realizará mediante Orden de la Consejería competente en materia de juego, que se publicará en el «Boletín Oficial de Castilla y León», en la que se recogerán las bases que habrán de regirlo. La Orden deberá especificar, de conformidad con lo dispuesto por el artículo 13.5 de la Ley 4/1998, de 24 de junio, el plazo concreto para el que se convoca la concesión.

3. El plazo de recepción de solicitudes será como mínimo de tres meses desde la fecha de publicación del concurso público.

4. Para el otorgamiento de la autorización de instalación se atenderá preferentemente a los siguientes criterios:

a) Programa de inversiones, en cuanto a su incidencia social y económica para la Comunidad de Castilla y León.

b) Solvencia de los promotores, tanto profesional como financiera.

c) Interés turístico del proyecto, en virtud de la localización y ubicación que se proponga por cada interesado, así como, de las medidas dirigidas a la promoción y fomento del turismo en Castilla y León.

d) Generación del empleo y las medidas propuestas para apoyar la estabilidad y calidad del mismo.

e) Calidad y singularidad arquitectónica del inmueble o inmuebles a construir, rehabilitar o adaptar.

f) Reducción con respecto al plazo máximo de dos años para la apertura efectiva del casino de juego.

g) La tecnología utilizada para la organización y gestión de los juegos que se pretendan desarrollar.

h) Calidad de las instalaciones y dotaciones o servicios complementarios que se prevean.

i) Medidas de control y seguridad proyectadas para los locales.

j) La oferta de ocio complementaria.

k) Informe del Ayuntamiento del municipio donde se pretenda ubicar.

l) Cualesquiera otros criterios objetivos de valoración previstos en las bases del concurso público, que se ponderarán entre sí en los términos previstos por la propia Orden de convocatoria.

Artículo 12. Solicitud de la autorización de instalación.

Las sociedades anónimas interesadas en la obtención de una autorización de instalación de casinos de juego, que cumplan los requisitos establecidos en el artículo 8 del presente Reglamento, podrán tomar parte y presentar la correspondiente solicitud en el plazo previsto en la Orden de convocatoria del concurso. Dicha solicitud deberá reflejar los siguientes extremos:

a) Nombre y apellidos, nacionalidad, domicilio y número de documento nacional de identidad o documento equivalente de otro país, del firmante o firmantes de la solicitud, y la calidad con que actúa en nombre de la sociedad interesada.

b) Denominación, duración y domicilio de la sociedad solicitante, ya constituida o en proyecto.

c) Nombre y apellidos, nacionalidad, domicilio y número de documento nacional de identidad o documento equivalente de otro país, de los socios o partícipes que constituyan o vayan a constituir la sociedad, especificando su respectiva cuota de participación en el capital social, y de los miembros de los órganos de administración de la sociedad, así como, en su caso, de los directores, gerentes o apoderados.

d) Nombre comercial previsto para el casino y situación geográfica del edificio, solar o, en su caso, del complejo donde aquél vaya a instalarse, con especificación de las dimensiones y características generales.

e) Fecha límite para completar la ejecución de las obras y la instalación de los servicios complementarios del casino de juego, así como, del complejo turístico en el que hubiera de integrarse el mismo, en su caso.

f) Fecha límite para la apertura del casino de juego.

g) Juegos que se pretendan realizar en el casino.

h) Período anual de funcionamiento del casino de juego.

Artículo 13. Documentación adjunta a la solicitud.

1. Las solicitudes deberán ir acompañadas de la siguiente documentación:

a) Copia compulsada o testimonio notarial de la escritura de constitución de la sociedad anónima y de sus estatutos, con constancia fehaciente de su inscripción en el Registro Mercantil.

Si la sociedad no se hubiese constituido, se presentará proyecto de la escritura y de los estatutos, así como, el compromiso de los promotores, redactado en escritura pública, de su constitución, en caso de resultar adjudicataria.

b) Copia o testimonio notarial del poder otorgado a favor del firmante de la solicitud debidamente bastanteado, cuando no sea representante estatutario o legal.

c) Certificados negativos de antecedentes penales de los socios o partícipes, administradores de la sociedad, directores, gerentes y apoderados con facultades de administración. Si alguna de las personas expresadas fuere extranjero no residente en España, deberá acompañar documento equivalente expedido por la autoridad competente del estado de su residencia y traducido por el Servicio de Interpretación de Lenguas del Ministerio competente en materia de asuntos exteriores.

d) Declaración jurada de no hallarse incurso en los supuestos contemplados en las letras b) y c), del apartado 1, del artículo 7 de este Reglamento y de que no se incurre en ninguna de las causas de prohibición de otorgamiento de la autorización previstas en las letras h) e i) del artículo 8 de este Reglamento.

e) Certificación del Registro de la Propiedad o aportación de los documentos que acrediten fehacientemente la disponibilidad sobre los solares o inmuebles donde se instalará el casino de juego.

f) Estudio económico-financiero que comprenderá, como mínimo, un estudio de la inversión con desglose y detalle de las aportaciones que constituyen el capital social, descripción de las fuentes de financiación, previsiones de explotación y de rentabilidad.

g) Documentos que acrediten la solvencia de la sociedad, o de los promotores si aún no se ha constituido formalmente, en su doble vertiente:

1ª Financiera (balances, auditorías, certificados bancarios, etc.) durante los tres últimos años.

2ª Profesional, en relación al desarrollo de actividades de juego, envite o azar y, especialmente casinos, en los últimos diez años.

h) Estimación de la plantilla media que habrá de prestar servicios en el casino de juego, con indicación de las categorías o los puestos de trabajo y la naturaleza y plazo de los contratos. Deberá

acompañarse una memoria que contendrá descripción detallada de los procedimientos de selección, formación, gestión y control del personal.

i) Planos y proyecto básico tanto del casino de juego como, en su caso, del complejo turístico en el que se integrará, con especificación de todas sus características técnicas, incluyendo las obras complementarias o de adaptación que sean necesarias, redactados por técnico competente y visado por el correspondiente colegio profesional, con especificación de sus dimensiones y características generales.

j) Se relacionarán las instalaciones y dotaciones complementarias que pretenda prestar al público y los tipos genéricos de actos artísticos, culturales y espectáculos, restauración, etc., que se proponga organizar.

k) Estudio social, turístico, dotacional y de infraestructuras de la zona en la que pretenda instalarse el casino (aproximadamente hasta cincuenta kilómetros de distancia alrededor), así como, de las vías de comunicación que presenta dicha zona, todo ello amparado en datos oficiales.

l) Memoria en la que se describa la organización y funcionamiento del casino de juego, con sujeción a las disposiciones del presente Reglamento, así como de los servicios complementarios que se pretendan prestar al público y los tipos genéricos de actos artísticos, culturales, sociales, recreativos y similares que se propone promover y organizar.

m) Memoria de las previsiones de explotación y previsiones de rentabilidad del casino y la organización o funcionamiento del mismo, con sujeción a las disposiciones legales vigentes.

Dicha memoria habrá de contener también una descripción detallada de los sistemas previstos de admisión y control de los jugadores; selección, formación, gestión y control del personal; criterios de calidad y revisiones periódicas del material de juego, el régimen de contabilidad y caja, indicando, en todo caso, el origen y garantía de la tecnología a emplear en la organización y funcionamiento del casino.

n) Relación de las medidas de seguridad a instalar en el casino, entre las que habrán de figurar necesariamente, instalación contra incendios, unidad de producción autónoma de energía eléctrica de entrada automática en servicio, servicio de vigilantes jurados de seguridad y cajas fuertes.

o) Justificante de la constitución de garantía provisional por 12.020 euros en cualquiera de las modalidades de prestación previstas en el artículo 3 del Decreto 7/2003, de 16 de enero, por el que se regula la Caja General de Depósitos de la Comunidad de Castilla y León, a disposición de la Consejería competente en materia de juego, dentro del plazo establecido para la presentación de solicitudes en la Orden de convocatoria. Esta garantía se presentará en la Caja General de Depósitos de la Comunidad de Castilla y León ubicada en la Tesorería General de la Junta de Castilla y León o ante cualquiera de las Secciones de Tesorería de los Servicios Territoriales competentes en materia de Hacienda existentes en cada Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León.

p) Modelo de contrato entre la sociedad y quien ocupe el cargo de dirección de los juegos.

2. Los interesados podrán adjuntar con las solicitudes otros documentos, informes, o certificaciones, que estimen convenientes para la valoración del proyecto presentado.

Artículo 14. Tramitación de las solicitudes.

1. Presentadas las solicitudes y documentación anexa, así como la documentación complementaria que pueda ser requerida, el órgano directivo central competente en materia de juego solicitará del Ayuntamiento afectado la emisión de informe sobre la idoneidad de la instalación, atendidos, en su caso, los aspectos urbanísticos. Dicho informe se emitirá en el plazo de treinta días naturales, a contar desde su petición, y se considerará favorable si transcurrido dicho plazo no hubiera comunicación expresa, dándose traslado del mismo a la comisión de valoración del concurso.

2. Durante la tramitación del expediente, el órgano directivo central competente en materia de juego podrá dirigirse a los solicitantes para pedir las aclaraciones y la información complementaria que estime oportuna.

3. Las bases del concurso establecerán la composición de la comisión de valoración, cuyo funcionamiento se ajustará a lo establecido para los órganos colegiados en el Capítulo IV del Título V de la Ley 3/2001, de 3 de julio, del Gobierno y de la Administración de la Comunidad de Castilla y León, así como en los preceptos básicos contenidos en el Capítulo II del Título II de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

4. En el plazo máximo de tres meses, computados desde la fecha de su constitución la comisión de valoración, previo informe de la Comisión de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Castilla y León, elaborará y elevará al Consejero competente en materia de juego propuesta motivada de resolu-

ción del concurso de otorgamiento a favor de la solicitud de mayor valoración, conteniendo, en su caso, además lista de solicitudes admitidas y excluidas y una relación, por orden de puntuación, de los proyectos presentados y admitidos atendiendo con estricta sujeción a los criterios valorativos fijados por el apartado 4 del artículo 11 de este Reglamento. En el supuesto de que ninguna solicitud reuniese los requisitos objetivos mínimos exigibles se propondrá que se declare desierto el concurso y se devuelvan las fianzas provisionales constituidas.

5. Si la convocatoria hubiera previsto el otorgamiento de más de una autorización de instalación, la propuesta de la comisión de valoración podrá contener una declaración de idoneidad en favor de más de una solicitud, sin superar en ningún caso el número máximo de autorizaciones de instalación previstas.

Artículo 15. Resolución de autorización de instalación.

1. La resolución del concurso público se realizará por Orden de la Consejería competente en materia de juego a propuesta de la comisión de valoración, en un plazo no superior a cuatro meses a contar desde la expiración del plazo de presentación de solicitudes.

La Orden de resolución podrá adjudicar el concurso, autorizando la instalación del casino de juego, o declararlo desierto en el supuesto de que ninguno de los solicitantes reúnan las condiciones exigidas o sus propuestas no ofrezcan las garantías establecidas en las bases de la convocatoria.

2. La Orden de la Consejería competente en materia de juego que efectúe la adjudicación y autorice la instalación de cada uno de los casinos de juego expresará:

a) Denominación, duración, domicilio, capital social y participación de capital extranjero en la sociedad titular.

b) Nombre comercial y localización del casino.

c) Relación de los socios o promotores, con especificación de sus participaciones respectivas en el capital y de los miembros del Consejo de Administración, Consejero Delegado, Directores, Gerentes o Apoderados, si los hubiere.

d) Aprobación o modificación del proyecto arquitectónico propuesto, de los servicios o actividades complementarias de carácter turístico y de las medidas de seguridad.

e) Juegos autorizados.

f) Aprobación o modificación del modelo de contrato con el director de juegos.

g) Día en que finalice el plazo para proceder a la apertura, haciendo constar la obligación de solicitar y obtener previamente la autorización de apertura y funcionamiento.

h) Obligación de proceder, en el plazo máximo de treinta días, a la constitución de la sociedad, si no lo estuviera ya.

i) Obligación de constituir, en el plazo máximo de treinta días, la fianza a que se refiere el artículo siguiente.

j) Intransmisibilidad de la autorización de instalación.

3. La Orden será objeto de notificación individual, sin perjuicio de la publicación en el «Boletín Oficial de Castilla y León» de un extracto de aquélla para general conocimiento.

4. La autorización de instalación del casino de juego podrá condicionarse a la modificación de cualquiera de los extremos del proyecto presentado o al cumplimiento de determinados requisitos, siempre que no afecten a los criterios que han servido de base a la propuesta de adjudicación. En el plazo de cinco días, a contar desde la notificación de la Orden de resolución, el adjudicatario provisional deberá manifestar expresamente su conformidad con las citadas manifestaciones, quedando suspendidos todos los efectos de la resolución hasta que se produzca la citada manifestación de conformidad o transcurra el plazo concedido al efecto.

5. Si el interesado manifestase expresamente su conformidad con las modificaciones o con el cumplimiento de los requisitos fijados, el concurso se entenderá definitivamente resuelto. Por el contrario, si la sociedad interesada no manifestase expresamente su conformidad en el plazo concedido, se entenderá que el adjudicatario provisional desiste del procedimiento de solicitud, debiendo dictarse nueva Orden de revocación de la anterior y de resolución del concurso de otorgamiento.

6. Decaerá el derecho a la autorización de instalación si no se procediese a la constitución de la sociedad en el plazo establecido. Dicho extremo deberá acreditarse ante el órgano directivo central competente en materia de juego mediante remisión de copia legitimada de la escritura de constitución de la sociedad, con constancia fehaciente de su inscripción en el Registro Mercantil.

7. La Orden de resolución del concurso de otorgamiento ordenará la devolución de las fianzas

provisionales constituidas, con excepción de la formalizada por el adjudicatario o adjudicatarios de la autorización de instalación.

Artículo 16. Garantía de la ejecución del proyecto. Garantía definitiva.

1. La sociedad adjudicataria deberá constituir garantía por importe de 750.000 euros, en cualquiera de las modalidades de prestación previstas en el artículo 3 del Decreto 7/2003, de 16 de enero, a disposición de la Consejería competente en materia de juego. Esta garantía se depositará en la Caja General de Depósitos de la Comunidad de Castilla y León ubicada en la Tesorería General de la Junta de Castilla y León o en cualquiera de las Secciones de Tesorería de los Servicios Territoriales competentes en materia de Hacienda existentes en cada Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León.

2. El depósito tendrá por objeto garantizar la completa ejecución del proyecto presentado en los plazos señalados al efecto en la solicitud de autorización de instalación o dentro de la prórroga o prórrogas que, en su caso y previa solicitud debidamente motivada, pueda conceder el Consejero competente en materia de juego.

3. La falta de ejecución total o parcial de las obligaciones previstas en el apartado anterior dará lugar, previa audiencia de la sociedad interesada, a la ejecución de la garantía, salvo que dicha inejecución obedeciera a causas de fuerza mayor debidamente acreditadas.

4. Esta garantía, una vez finalizada la realización de todas las obras y los servicios incluidos en el proyecto presentado por el adjudicatario, será sustituida por una nueva garantía definitiva, en la misma cuantía, forma y condiciones que las previstas en el apartado 1 de este artículo, que quedará afecta a las responsabilidades administrativas y tributarias derivadas del ejercicio de la actividad del juego, al abono de los premios, al pago de las sanciones pecuniarias impuestas por los órganos de la Administración de la Comunidad de Castilla y León por comisión de infracciones cuya cuantía no hubiera sido satisfecha, así como a las tasas por actuaciones administrativas en materia de juego.

5. La garantía definitiva se mantendrá en su totalidad hasta que la Administración acuerde su devolución. Si en virtud de los oportunos procedimientos reglamentarios con motivo de la ejecución de la garantía, se produjese una disminución de su cuantía, la empresa habrá de reponerla en la cuantía obligatoria en el plazo máximo de quince días siguientes a contar desde la fecha de la detracción. En caso contrario, quedará en suspenso inmediatamente la autorización de apertura y funcionamiento. Transcurridos dos meses sin que la reposición se llevara a efecto, se revocará la autorización de instalación del casino de juego.

6. Si la cuantía de la garantía definitiva depositada fuera insuficiente para satisfacer las indicadas responsabilidades, la diferencia se hará efectiva por la vía de apremio sobre el patrimonio de la empresa.

7. Únicamente se procederá a la devolución de la garantía definitiva cuando desaparezcan las causas que motivaron su constitución y siempre que no hubiera responsabilidades pendientes o, si las hay, sean satisfechas.

8. Para la devolución de la garantía constituida cuando resulte procedente, y a solicitud de la sociedad dirigida al órgano directivo central competente en materia de juego, deberán requerirse los informes necesarios de los órganos administrativos competentes sobre la existencia de responsabilidades pendientes y procederse a la publicación en el «Boletín Oficial de la Comunidad de Castilla y León» del anuncio de solicitud de devolución para que, en el plazo máximo de un mes, los posibles interesados puedan ejercer los derechos que afecten a la garantía definitiva. Transcurrido el plazo anterior y evacuados los informes mencionados, se dictará resolución por el órgano directivo central competente en materia de juego ordenando su devolución, o su incautación total o parcial, según proceda.

Sección 2ª Autorización de apertura y funcionamiento

Artículo 17. Solicitud.

1. Dentro del plazo establecido en la autorización de instalación y treinta días antes, como mínimo, de la fecha prevista para la apertura del casino de juego, la Sociedad titular de la autorización de instalación deberá solicitar del órgano directivo central competente en materia de juego la autorización de apertura y funcionamiento del casino de juego. La solicitud podrá presentarse en el registro de la Consejería competente en materia de juego o cursarse al referido registro a través de cualquiera de los medios previstos en el artículo 38.4 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre.

2. Si la apertura no pudiese efectuarse dentro del plazo otorgado por la autorización de instalación, la sociedad titular deberá instar del órgano directivo central competente en materia de juego la oportuna prórroga o prórrogas, justificando debida y detalladamente las causas que impiden el cumplimiento del plazo. El órgano directivo central competente en materia de juego, previa solicitud de los

informes que resulten pertinentes, resolverá discrecionalmente, otorgando o denegando la prórroga, o concediendo ésta por un plazo inferior al solicitado.

3. El incumplimiento de los plazos previstos para la solicitud de apertura y funcionamiento y, eventualmente del otorgado por la prórroga o prórrogas concedidas, determinará la declaración de caducidad de la autorización de instalación e incautación de la fianza definitiva, salvo causas de fuerza mayor debidamente acreditadas.

Artículo 18. Documentación adjunta a la solicitud.

1. La solicitud de autorización de apertura y funcionamiento deberá ir acompañada de los siguientes documentos:

a) Licencia ambiental y de apertura del establecimiento, y escritura de declaración de obra nueva.

b) Justificante de hallarse en alta y, en su caso, al corriente del pago del Impuesto sobre Actividades Económicas en el epígrafe apropiado.

c) Justificante de hallarse en alta la empresa y, en su caso, sus empleados en el régimen correspondiente de la Seguridad Social.

d) Certificado de técnico competente, visado por el colegio profesional respectivo, acreditativo del funcionamiento adecuado de las instalaciones relacionadas con el juego, así como de las medidas de seguridad y vigilancia del casino de juego.

e) Copia o testimonio notarial de la escritura de declaración de obra nueva, en su caso, o resguardo acreditativo de su presentación, con constancia fehaciente de su liquidación e inscripción en el Registro de la Propiedad.

f) Certificados negativos de antecedentes penales de los socios o partícipes, administradores de la sociedad, directores, gerentes y apoderados con facultades de administración. Si alguna de las personas expresadas fuere extranjero no residente en España, deberá acompañar documento equivalente expedido por la autoridad competente del estado de su residencia y traducido por el Servicio de Interpretación de Lenguas del Ministerio competente en materia de asuntos exteriores.

g) Relación de todo el personal que prestará sus servicios en el casino de juego, acompañada de fotocopia de sus respectivos contratos de trabajo, con especificación de sus lugares de trabajo, sus nombres y apellidos, nacionalidad si son extranjeros, domicilio y documento nacional de identidad o similar. Se adjuntarán además las certificaciones, declaraciones y documentación de todos ellos que acrediten el cumplimiento de los requisitos dispuestos por los artículos 4.7 y 26 de la Ley 4/1998, de 24 de junio.

h) Relación detallada de los juegos a practicar, con indicación del número inicial de mesas correspondientes a cada uno de ellos y de las bandas de fluctuación de los límites mínimos y máximos, si procede, de las apuestas en las diversas mesas.

i) Propuesta de horario máximo de funcionamiento de las diferentes salas de juego.

j) Indicación de las empresas fabricantes o comercializadoras que suministren el material de juego a utilizar así como de los modelos, si procede.

k) Todos los documentos que acrediten el cumplimiento de las condiciones establecidas en la resolución de autorización de instalación, en el caso de que hubieran.

2. La Orden que convoque el concurso público podrá exigir la presentación de otros documentos o certificaciones no relacionados en el apartado anterior.

Artículo 19. Tramitación y resolución.

1. Recibida la solicitud y documentación a la que se refieren los artículos anteriores, el órgano directivo central competente en materia de juego ordenará practicar la inspección oportuna del casino para comprobar el cumplimiento de los requisitos de la instalación y demás obligaciones legales. La inspección habrá de ser practicada en presencia de los representantes legales de la sociedad titular, así como de los asesores y facultativos que ésta designe. De aquélla se levantará acta y se emitirá el correspondiente informe.

Asimismo, se solicitará al Ministerio competente en la materia la emisión de informe respecto a cuestiones de seguridad pública.

2. Si del resultado de las inspecciones se observaran deficiencias en el casino de juego, en sus instalaciones o en cuestiones de seguridad pública, se concederá por el órgano directivo central competente en materia de juego, mediante resolución motivada, un plazo máximo de tres meses para subsanarlas. Transcurrido dicho plazo, volverá a practicarse nueva visita de inspección, en los términos previstos en el apartado anterior, con objeto de verificar la subsanación de las deficiencias originaria-

mente observadas. Si el resultado de la nueva inspección también fuera negativo, el órgano directivo central competente en materia de juego denegará la autorización de apertura y funcionamiento, que conllevará la revocación de la autorización de instalación y la incautación de la garantía prevista en el artículo 16.

3. En la resolución de otorgamiento de la autorización de apertura y funcionamiento se deberán especificar, al menos, los siguientes datos:

a) La denominación, duración, domicilio y capital social de la sociedad titular de la autorización.

b) El nombre comercial y la localización del casino de juego.

c) En su caso, período anual de funcionamiento del casino de juego.

d) El horario de funcionamiento de las salas de juego del casino de juego.

e) La relación de los distintos juegos autorizados y el número máximo de mesas o elementos para cada uno de ellos.

f) Los límites mínimos y máximos de las apuestas. A instancia del solicitante, la resolución podrá autorizar, bien para cada uno de los juegos o bien para determinadas mesas, una banda de fluctuación del límite mínimo de apuestas.

g) Nombre y apellidos del director de juegos y del subdirector o, en su caso, de los subdirectores y de los miembros del comité de dirección.

h) El plazo de validez de la autorización de conformidad con lo dispuesto en el artículo siguiente del presente Reglamento.

4. La resolución que autorice la apertura y funcionamiento del casino será comunicada a la sociedad titular de la autorización de instalación y al Ayuntamiento del municipio en cuyo término municipal se pretende la explotación del casino de juego.

5. Dentro de los diez días siguientes a la apertura al público del casino, la sociedad titular deberá comunicar al órgano directivo central competente en materia de juego la fecha exacta en que aquélla se produjo.

Artículo 20. Vigencia y renovación de las autorizaciones.

1. La autorización de instalación permanecerá en vigor mientras conserve su vigencia la autorización de apertura y funcionamiento.

2. La autorización de apertura y funcionamiento del casino de juego tendrá un Período de validez de diez años, renovable por períodos de igual duración, sin perjuicio de su posible revocación por las causas establecidas en el artículo 23 de este Reglamento.

3. La renovación de la autorización de apertura y funcionamiento del casino de juego habrá de solicitarse por la entidad titular dentro del último año de su vigencia y, al menos, con una antelación de seis meses a la finalización de su Período de validez. La renovación tendrá carácter reglado y deberá ser concedida siempre que se cumplan los requisitos exigidos por la legislación vigente en el momento de su solicitud.

4. La solicitud de renovación de la autorización de apertura y funcionamiento se dirigirá al órgano competente en materia de juego acompañándose los documentos exigidos para su otorgamiento cuyo contenido hubiera experimentado alguna modificación.

5. La solicitud de renovación será resuelta por el órgano directivo central competente en materia de juego en el plazo máximo de seis meses, a contar desde la fecha de la presentación completa de la documentación. Transcurrido dicho plazo sin haberse dictado resolución expresa, podrá entenderse estimada la solicitud.

6. Con independencia de las inspecciones que hayan de realizarse para el otorgamiento y renovación de las autorizaciones, los servicios de inspección, vigilancia y control procederán cada dos años, como mínimo, a la revisión completa de las instalaciones del casino, al objeto de verificar el cumplimiento de las condiciones y requisitos previstos tanto en el presente Reglamento como en las disposiciones que se dicten para su desarrollo y en las autorizaciones otorgadas.

7. De no solicitarse la renovación en el plazo establecido se dictará resolución por el órgano directivo central competente en materia de juego declarando extinguida la autorización de apertura y funcionamiento, ordenándose la devolución de la garantía prevista en el artículo 16 de este Reglamento si no hubiese responsabilidades pendientes.

Artículo 21. Transmisión de las autorizaciones de apertura y funcionamiento.

La autorización de apertura y funcionamiento podrá ser transmitida entre sociedades que cumplan con los requisitos previstos en el presente Reglamento previa notificación al órgano directivo central

competente en materia de juego, siempre que hayan transcurrido diez años desde su otorgamiento o cinco desde su renovación, subrogándose la nueva empresa en todos los derechos y obligaciones y plazo de vigencia de la anterior. A estos efectos, el órgano directivo central competente en materia de juego podrá realizar las comprobaciones oportunas con el fin de que el adquirente cumpla las mismas condiciones exigidas al adjudicatario.

Artículo 22. Modificación de las autorizaciones.

1. Requerirán autorización previa del órgano directivo central competente en materia de juego las modificaciones de las autorizaciones de instalación y de apertura y funcionamiento que supongan variaciones sobre:

a) El emplazamiento del casino de juego en el mismo municipio.

Dicha modificación requerirá el cumplimiento de las condiciones de otorgamiento de la autorización de instalación y de apertura y funcionamiento concedidas al casino, apreciándose, en todo caso, los criterios de valoración establecidos en las bases del concurso y siempre con el informe favorable del Ayuntamiento o Ayuntamientos interesados.

b) Reformas sustanciales que supongan algún cambio de estructura en el edificio o locales.

c) Modificaciones sustanciales de las medidas de seguridad.

d) Límites mínimos y máximos de las apuestas.

e) Horario máximo de funcionamiento de las salas de juego.

f) Incorporación de nuevos juegos o supresión de los ya autorizados.

g) Período anual de funcionamiento del casino.

h) Modificaciones de la escritura de constitución o de los estatutos de la sociedad que afecten al régimen jurídico de las acciones y a la estructura y facultades de los órganos de administración.

i) Modificación de la forma de constitución de las garantías previstas en el presente Reglamento.

j) Constitución de cargas reales, de cualquier naturaleza, sobre el inmueble en que se asiente el casino.

k) Suspensión del funcionamiento del casino por un período superior a siete días.

2. Las modificaciones señaladas en el apartado anterior se entenderán estimadas por silencio administrativo transcurridos seis meses desde su solicitud sin haberse dictado la correspondiente resolución.

3. Requerirán comunicación previa al órgano directivo central competente en materia de juego las siguientes modificaciones de las autorizaciones de instalación y de apertura y funcionamiento:

a) Modificaciones no sustanciales en los edificios o locales del casino o en sus medidas de seguridad.

b) Suspensión del funcionamiento del casino por un período inferior a siete días.

c) La transmisión de las acciones entre socios de la sociedad.

d) Los cambios y traslados de las máquinas relacionadas con el desarrollo de los juegos. No obstante, la instalación y explotación de las máquinas de juego se ajustará a las disposiciones de su reglamentación específica.

4. Las restantes modificaciones de las autorizaciones de instalación y de apertura y funcionamiento no previstas expresamente entre las recogidas en el presente Reglamento requerirán, en todo caso, su comunicación previa al órgano directivo central competente en materia de juego.

Artículo 23. Extinción y revocación de las autorizaciones.

1. Las autorizaciones de instalación y de apertura y funcionamiento de los casinos de juego se extinguirán en los siguientes casos:

a) Por la finalización del período de validez sin que se haya procedido a su renovación.

b) Por renuncia de la sociedad titular, manifestada por escrito al órgano administrativo que concedió la autorización.

c) Por disolución de la sociedad titular de la autorización.

d) Por pérdida de la disponibilidad legal o de hecho sobre el inmueble o inmuebles donde se ubique el casino.

2. El Consejero competente en materia de juego podrá acordar, previa audiencia de la sociedad

titular, la revocación de las autorizaciones de instalación y de apertura y funcionamiento de los casinos de juego, en los siguientes supuestos:

a) La falta de finalización de las obras e instalación de los servicios del casino de juego, o del complejo turístico en que aquél se integren, dentro de los plazos señalados al efecto. Ello sin perjuicio de la incautación de la garantía prevista en el artículo 16 de este Reglamento.

b) Por la comprobación de inexactitudes esenciales en alguno de los datos aportados en la solicitud o modificación para la obtención de autorizaciones.

c) Por la pérdida sobrevenida de alguno de los requisitos esenciales exigidos para la obtención de las autorizaciones de instalación y de apertura y funcionamiento.

d) La falta de funcionamiento del establecimiento acreditado fehacientemente durante un tiempo superior a tres meses, salvo autorización.

e) Por suspensión de la licencia municipal de apertura o cierre de los locales por la autoridad competente, a consecuencia del incumplimiento de las normas de seguridad sobre espectáculos públicos y actividades recreativas.

f) La falta de constitución o de reposición de las fianzas previstas en el plazo y cuantía obligatoria.

g) Por impago total o parcial de los tributos específicos sobre juego en período voluntario, ausencia de garantía en caso de aplazamiento o recurso.

h) Como resultado de sanción firme en vía administrativa en materia de juego.

3. La extinción y revocación de la autorización de instalación del casino de juego conllevarán la automática revocación de las autorizaciones de apertura y funcionamiento, así como la incautación de la garantía a que se refiere el artículo 16 del presente Reglamento.

TÍTULO III

DIRECCIÓN Y PERSONAL DE LOS CASINOS DE JUEGO

CAPÍTULO I

Disposiciones comunes al personal

Artículo 24. Contratación.

1. Todo el personal que preste sus servicios en las salas de juego, así como el de secretaría, recepción, caja y contabilidad habrá de ser contratado por escrito siéndole de aplicación la legislación laboral vigente, sin perjuicio de lo dispuesto en las normas especiales que pueda dictar la autoridad laboral y de los convenios colectivos que resulten de aplicación.

2. Las alteraciones que se produzcan en el personal a que se refiere el apartado anterior serán comunicadas por la sociedad titular al órgano directivo central competente en materia de juego, dentro de los cinco días siguientes a producirse.

3. En el caso de contratación de nuevo personal, cualquiera que sea su condición, se acompañarán los documentos, certificaciones y declaraciones necesarias que acrediten el cumplimiento de lo dispuesto en los artículos 4.7 y 26 de la Ley 4/1998, de 24 de junio.

Artículo 25. Documento profesional.

1. Sólo el personal debidamente habilitado por las Delegaciones Territoriales de la Junta de Castilla y León podrá prestar servicios en los casinos de juego. Dicha habilitación se efectuará mediante la expedición del oportuno documento profesional a todas aquellas personas cuya actividad profesional esté directamente relacionada con el desarrollo de los juegos.

2. El personal en servicio deberá portar en todo momento el documento profesional o copia de la solicitud de expedición una vez transcurrido el plazo de expedición.

3. El documento profesional se clasifica en las siguientes categorías:

a) Dirección: Para el desempeño de los puestos o el ejercicio de los cargos de la dirección del juego, de la subdirección y de los miembros del comité de dirección.

b) Juegos: Para el personal que presta servicios directamente relacionados con el desempeño de los juegos, así como en los servicios de admisión, caja, administración y seguridad.

c) Servicios: Para el resto del personal.

4. Los documentos profesionales serán expedidos por la Delegación Territorial en la provincia

respectiva a petición del interesado o de la sociedad donde prestará sus servicios, en el plazo máximo de dos meses desde la presentación de la solicitud, previa comprobación de que no concurre causa de inhabilitación para el ejercicio de la profesión. La solicitud deberá ir acompañada de los documentos que acrediten su capacitación profesional, mediante certificación de la sociedad, empresa, organización o escuela donde haya prestado servicios o impartido los cursos. Transcurrido el plazo sin haberse notificado resolución expresa, se entenderá estimada la solicitud, quedando habilitado para la prestación de la actividad solicitada, pudiendo reclamar la efectiva expedición del documento.

5. Los documentos profesionales serán expedidos por un plazo de cinco años y podrán ser renovados por idéntico período.

6. El documento profesional será revocado por el órgano directivo central competente en materia de juego, previa audiencia del interesado, cuando dejen de cumplirse los requisitos exigidos para su otorgamiento.

7. La imposición de una sanción firme en vía administrativa por la comisión de una infracción administrativa grave o muy grave anula el documento profesional del sancionado.

Asimismo, el titular del documento profesional podrá ser inhabilitado mediante resolución sancionadora firme en vía administrativa por la comisión de una infracción administrativa muy grave, privando a su titular de la posibilidad de ejercer esa actividad en cualquiera de los casinos de juego ubicados en la Comunidad de Castilla y León por un período de dos a quince años.

8. Todo el personal del casino deberá estar provisto de sus correspondientes documentos profesionales mientras se encuentre prestando servicio, y está obligado a proporcionar a los funcionarios adscritos a los servicios de inspección, vigilancia y control del juego toda la información que les soliciten en relación con el ejercicio de sus propias funciones.

Artículo 26. Propinas.

1. La sociedad titular del casino de juego podrá acordar la no admisión de propinas por parte del personal, en este caso se advertirá de esta circunstancia a los jugadores, de forma bien visible, en el acceso al casino de juego o en el servicio de recepción. Si se admitiesen propinas, su entrega será siempre discrecional, en cuanto a su ocasión o cuantía, sin que el personal del casino de juego pueda solicitarlas o aceptarlas a título personal.

2. El órgano directivo central competente en materia de juego, previa audiencia de la sociedad titular y de los representantes de los trabajadores, podrá prohibir temporal o definitivamente, la admisión de propinas cuando se hubieren cometido abusos en su exigencia o percepción. En la resolución que se dicte acordando la prohibición temporal se determinarán las condiciones específicas requeridas para su levantamiento.

3. Las propinas que por cualquier causa entreguen los jugadores en las mesas de juego deberán ser depositadas de forma inmediata en las cajas que a tal efecto existirán en las mesas de juego y, en su caso, en los departamentos de admisión y caja. En caso de error o abuso, quien ejerza la dirección del juego tiene que disponer lo que corresponda en cuanto a su devolución.

4. Finalizado el horario de juego se procederá al cómputo del importe de las propinas de ese día y a su anotación en una cuenta especial que reflejará la fecha y hora del recuento, la cantidad existente en la caja especial, así como, el nombre y firma de la persona que ejerza la dirección del juego o de quien le sustituya.

El tronco de propinas estará constituido por su masa global y se repartirá una parte entre los empleados, en función de la actividad que cada uno desarrolle, y otra para atender a los costes de personal y las atenciones sociales a favor de los clientes y empleados del casino.

5. Los criterios de distribución serán establecidos de común acuerdo entre la sociedad titular y los representantes de los trabajadores y comunicados al órgano directivo central competente en materia de juego.

En los casinos de nueva apertura los criterios de distribución inicialmente, en tanto no estén elegidos los representantes de los trabajadores, serán establecidos por la sociedad titular y comunicados al órgano directivo central competente en materia de juego.

Artículo 27. Escuelas de crupieres.

1. El órgano directivo central competente en materia de juego, podrá autorizar el establecimiento de escuelas de crupieres en el interior de los casinos de juego cuya finalidad sea la formación de personal para la futura prestación de servicios en aquéllos.

2. El personal en formación podrá asistir como espectador a las sesiones de juego, si bien no podrá desarrollar funciones de manejo de dinero o fichas de valor. Durante el horario en el que la sala

de juego se encuentre cerrada al público, las prácticas de la escuela de crupieres podrán realizarse en las propias mesas de dicha sala de juegos y con las fichas utilizadas habitualmente en el desarrollo de las partidas, siendo quien ejerza la dirección del juego, o quien le sustituya, el responsable último de la custodia de este material de juego. En todo caso, estas autorizaciones tendrán carácter nominativo y un plazo de vigencia determinado que, en ningún caso, podrá ser superior al período de formación.

CAPÍTULO II

Personal directivo

Artículo 28. Dirección de los juegos.

1. La dirección de los juegos y el control de su desarrollo corresponden preferentemente a la persona que ejerza el puesto de director de juegos, sin perjuicio de las facultades generales que corresponden a los órganos de dirección o administración de la sociedad titular.

2. La persona que ejerza la dirección de los juegos puede ser auxiliado en el desempeño de sus funciones por un comité de dirección o, si no existiera éste, por una o varias personas que ejerzan el cargo de subdirección. La existencia del comité de dirección no excluirá el nombramiento de una o varias personas para ejercer el cargo de subdirección, si se estima necesario.

3. El comité de dirección, cuando existiera, estará compuesto como mínimo por cuatro miembros, uno de los cuales habrá de ser necesariamente quien ocupe el cargo de dirección de los juegos. Deberán ser mayores de edad y encontrarse en pleno uso de los derechos civiles.

4. La persona o personas que ejerzan el cargo de subdirección habrán de ser, asimismo, mayores de edad y estar en pleno uso de sus derechos civiles.

Artículo 29. Nombramiento y suplencia.

1. Los miembros del comité de dirección, así como la persona o personas que ejerzan los cargos de dirección de los juegos y de subdirección, habrán de ser nombrados por el consejo de administración de la sociedad o por el órgano o persona en quien estén delegadas sus facultades. El primer nombramiento requiere la aprobación del Consejero competente en materia de juego, y constará en la autorización de apertura y funcionamiento.

2. En caso de fallecimiento, incapacidad, dimisión o cese de algún miembro del personal de dirección la sociedad deberá comunicarlo dentro de los cinco días siguientes al órgano directivo central competente en materia de juego. Tratándose de la persona que ocupe la dirección del juego, la sociedad tiene que nombrar transitoriamente para asumir sus funciones, y de forma inmediata, a uno de quienes ejerzan el cargo de subdirección o alguno de los miembros del comité de dirección, y lo comunicará en el mismo plazo al referido órgano directivo central.

3. Dentro de los treinta días siguientes al fallecimiento, incapacidad, dimisión o cese, la sociedad nombrará a la persona que tenga que sustituirla, comunicándose en el plazo de cinco días al órgano directivo central competente en materia de juego, acompañada de la documentación, certificaciones o declaraciones pertinentes que acrediten el cumplimiento de lo dispuesto en los artículos 4.7 y 26 de la Ley 4/1998, de 24 de junio.

Artículo 30. Facultades de los órganos de dirección.

1. La persona que ejerza la dirección de los juegos, quien o quienes ejerzan el cargo de subdirección y, en su caso, los otros miembros del comité de dirección son los responsables de la ordenación y correcta explotación de los juegos frente a la Administración y la sociedad titular, dentro de los términos de la autorización administrativa y de las normas de este Reglamento, del catálogo de juegos y el resto de normativa de general aplicación. Sólo ellos pueden impartir órdenes al personal de juegos, según el reparto de funciones que entre éstos establezcan los órganos rectores de la sociedad, y les corresponde la facultad de resolver las reclamaciones de los jugadores y de los visitantes del casino de juego, sin perjuicio de que pueda hacerse uso de las hojas de reclamaciones correspondientes.

2. La persona que ejerza la dirección de los juegos puede ser sustituida en sus funciones por quien ejerza el cargo de subdirección y por los miembros del comité de dirección. Excepcionalmente, y en todo caso por tiempo no superior a un día, puede ser sustituido también por uno de los inspectores o empleados de control de la máxima categoría existente en el casino de juego. El nombre del sustituto deberá ser puesto, acto seguido, en conocimiento de los funcionarios adscritos a los servicios de inspección, vigilancia y control del juego.

3. La persona que ocupe la dirección del juego, o quien lo sustituya, quien o quienes ejerzan el cargo de subdirección y los otros miembros del comité de dirección son solidariamente responsables, salvo en el caso de que pudiera determinarse una responsabilidad directa o específica respecto de la custodia del material del juegos existentes en el casino, de los ficheros de los jugadores, del resto de

documentación y de la correcta manera de llevar la contabilidad específica de los juegos. Todos los elementos indicados tienen que encontrarse permanentemente a disposición de los funcionarios adscritos a los servicios de inspección, vigilancia y control del juego.

Artículo 31. Limitaciones y prohibiciones sobre los propietarios y el personal de dirección.

1. Se prohíbe la participación como jugadores, directamente o por medio de terceras personas, de los propietarios o accionistas del casino de juego, así como a sus cónyuges, ascendientes y descendientes hasta el primer grado.

2. La persona que ocupe la dirección del juego, quien o quienes ejerzan el cargo de subdirección y, en su caso, los otros miembros del comité de dirección no pueden:

a) Participar, directamente o por medio de terceras personas, en los juegos y apuestas que se desarrollan en el casino de juego.

b) Ejercer funciones propias de los empleados de las salas de juego, salvo los miembros del comité de dirección que ostenten la categoría de jefatura de sector. No obstante, quien o quienes ejerzan el cargo de subdirección y los miembros del comité de dirección pueden transitoriamente sustituir a quienes ejerzan la jefatura de mesa en el ejercicio de su función, pero en ningún caso a quienes desempeñan labores de crupier, así como, en situaciones de emergencia, al resto de los empleados de las salas de juego con la finalidad de evitar la falta de servicio mínimo a los visitantes del casino de juego en estas circunstancias o por razones de seguridad, salvaguarda de las personas y custodia de todos los elementos de juego, fichas y dinero expuesto en las salas de juego.

c) Recibir, por cualquier título, participaciones porcentuales de los ingresos brutos del casino de juego o en los beneficios de los juegos, excepto los dividendos que pudieran corresponderles si fueran accionistas de la sociedad.

d) Participar en la distribución de propinas, salvo los miembros del comité de dirección que ostenten la categoría de jefatura de sector, en cuyo caso podrán percibirlas.

e) Conceder préstamos a los jugadores.

f) Consumir bebidas alcohólicas, drogas, y/o sustancias estupefacientes o psicotrópicas durante las horas de servicio.

CAPÍTULO III

Personal de juego y de servicios

Artículo 32. Limitaciones y prohibiciones sobre el resto del personal.

1. El personal que presta sus servicios en el casino de juego, sea o no empleado de la sociedad titular, no podrá:

a) Entrar o permanecer en las salas de juego fuera de las horas en las que desarrollan sus funciones o por razones ajenas al servicio, excepto con la autorización de la dirección del casino de juego.

b) Recibir participaciones porcentuales de los ingresos brutos del casino de juego o de los beneficios de los juegos, excepto los dividendos que pudieran corresponderles si fueran accionistas de la sociedad, sin perjuicio de lo dispuesto en relación con las propinas.

c) Conceder dinero, fichas o crédito a los jugadores o visitantes.

d) Transportar fichas, placas o dinero durante el servicio en el interior del casino de juego de forma diferente a la prevista reglamentariamente, o guardarlas de forma que su procedencia o utilización no puedan ser justificadas.

2. El personal de juegos, incluidos los auxiliares, el personal de recepción, de caja y de seguridad, no podrá:

a) Participar directamente o por medio de tercera persona en los juegos de azar y apuestas que se practiquen en el casino.

b) Consumir bebidas alcohólicas, drogas, y/o sustancias psicotrópicas o estupefacientes durante las horas de servicio.

3. El personal que desarrolla sus funciones en las mesas de juego, como crupier o cambista, y el personal de caja, no pueden llevar vestimentas con bolsillos.

TÍTULO IV

SALAS DE JUEGO Y SU FUNCIONAMIENTO

CAPÍTULO I

Salas de juego

Sección 1ª Requisitos generales de las salas de juego

Artículo 33. Condiciones básicas.

1. En los casinos de juego, aparte de la sala o salas principales de juego, podrán autorizarse salas privadas y otras salas donde se permitirá la instalación de máquinas recreativas y de azar, los juegos de bola o boule y la ruleta de la fortuna y mesas de demostración de los otros juegos de contrapartida autorizados, con los límites de apuesta correspondientes a la mitad inferior de las bandas de fluctuación autorizadas para cada juego, y que deberán contar con los mismos requisitos de seguridad que los de la sala de juegos principal.

2. Las salas a que se refiere el apartado anterior deben encontrarse en el mismo edificio del casino, salvo que el órgano directivo central competente en materia de juego autorice excepcionalmente otra ubicación. La disposición de los locales debe ser tal que las salas estén separadas las unas de las otras y no sea visible su interior desde la vía pública o desde los locales de libre acceso del público.

3. Los visitantes de las salas de juego deben entrar en el establecimiento y salir por las mismas puertas que los restantes clientes del casino. Sin embargo, podrán autorizarse por el órgano directivo central competente en materia de juego accesos o entradas independientes para salas que se encuentren separadas de las salas principales de juego, que pueden tener requisitos de admisión diferenciados según su respectivo reglamento, así como también para los servicios complementarios del casino o las salas privadas cuando su naturaleza así lo hiciera aconsejable.

4. En el interior de las salas de juego no se admitirán otros servicios complementarios que los de cafetería, bar o restaurante, los cuales deberán estar claramente separados de las mesas.

5. La construcción y la decoración de la sala de juego tienen que reunir los requisitos de seguridad activa y pasiva requeridos y aquellas estarán dotadas de salidas de emergencia suficientes para el aforo del local, todo ello de conformidad con lo dispuesto por la normativa sobre espectáculos públicos y actividades recreativas. Deberán disponer además de las medidas de seguridad necesarias para evitar accesos incontrolados desde el exterior. El pavimento y paredes de las salas deberán estar revestidos de material no combustible que favorezca la insonorización.

6. Con independencia de la iluminación general del local, cada mesa de juego y las máquinas dispondrán de iluminación propia que elimine las sombras sin producir brillos que puedan deslumbrar a los jugadores o empleados. Todas las salas de juego dispondrán de instalación de aire acondicionado.

Sección 2ª Acceso y permanencia

Artículo 34. Tarjeta de entrada.

1. Para tener acceso a la sala de juego principal y sala o salas privadas, los visitantes deberán obtener una tarjeta de entrada, en el servicio de admisión del casino de juego, que deberá encontrarse en la entrada de éste.

2. La tarjeta de entrada será facilitada previa presentación del documento nacional de identidad, pasaporte o permiso de conducción de vehículos a motor, si el solicitante es español. Si fuera extranjero, se le exigirá el pasaporte o documento bastante para justificar su estancia en España, conforme a la legislación española, siempre que en éste figure su nombre completo, dirección, fotografía y firma.

3. La tarjeta de entrada tiene siempre carácter nominativo. Las personas en cuyo favor se expidan están obligadas a presentarla en todo momento a requerimiento de los empleados del casino de juego o de los funcionarios adscritos a los servicios de inspección, vigilancia y control del juego. Si no lo hicieran o no pudieran hacerlo serán expulsados de las salas de juego.

4. Las tarjetas de entrada estarán numeradas correlativamente y contendrán, al menos, los datos siguientes: Nombre y apellidos, número del documento nacional de identidad, número de la ficha personal del cliente a que se refiere el artículo siguiente, fecha de emisión, plazo de validez, firma de la persona que ejerza la dirección del juego o sello del casino de juego.

5. Las tarjetas de entrada se expedirán a un precio unitario que deberá ser comunicado al órgano directivo central competente en materia de juego. Se podrán establecer tarjetas especiales de precio inferior al unitario en los casos siguientes:

a) Personas que asistan a convenciones o congresos celebrados en la Comunidad de Castilla y León.

b) Personas integrantes de viajes colectivos.

c) Personas o grupos de personas que utilicen los servicios complementarios del casino.

d) Tarjetas de validez superior a un día, que podrán expedirse por una semana, por un mes o por toda la temporada.

6. El casino de juego podrá también expedir tarjetas gratuitas especiales para visitantes distinguidos.

7. La tarjeta de entrada da derecho al acceso a la sala o salas principales de juego que existan en el casino, así como a la práctica de los juegos en la forma establecida reglamentariamente para cada uno de ellos.

El órgano directivo central competente en materia de juego, a petición de la sociedad titular, podrá autorizar la existencia de salas privadas a las que sólo se tendrá acceso previa invitación de la dirección del casino de acuerdo con la autorización prevista en el apartado 3, del artículo 33 de este Reglamento. El acceso y disfrute de los restantes servicios complementarios del casino podrá subordinarse a la expedición de entradas independientes, con sujeción a las normas especiales que regulen cada tipo de actividad.

8. En la tarjeta de entrada deberá figurar que los visitantes no están obligados a participar en los juegos y apuestas que se desarrollan en el casino de juego.

9. La expedición de tarjetas podrá sustituirse transitoriamente, caso de producirse una aglomeración en el servicio de admisión del casino de juego, por la entrega de un volante provisional, previa identificación del visitante mediante la exhibición de alguno de los documentos a que hace referencia el apartado 2 de este artículo y el depósito del importe de la tarjeta, la cual habrá de ser entregada posteriormente a cada titular, una vez haya sido formalizada.

Artículo 35. Requisitos formales de las tarjetas y de los registros de visitantes y prohibidos.

1. Las tarjetas de entrada se emitirán por medio de un sistema informático que comprenda, además, la llevanza de los registros de visitantes y de prohibidos.

2. Las tarjetas de entrada serán numeradas correlativamente por cada una de sus modalidades. La información contenida en las tarjetas se mantendrá en la base de datos del sistema durante, al menos, un año, y estará a disposición de los funcionarios adscritos a los servicios de inspección, vigilancia y control del juego.

3. En el servicio de admisión del casino deberá existir, cuando menos, un doble registro informático que habrá de ser consultado previamente a la expedición de la tarjeta, y que constará:

a) El primero, de una ficha numerada y nominativa de cada persona que sea admitida al casino de juego. Dicha ficha será extendida en la primera visita al casino y deberá contener los siguientes datos: Nombre y apellidos, fecha de nacimiento, dirección completa del titular y número del documento de identificación personal exhibido. También contendrá un espacio en blanco para observaciones y para la anotación de las fechas sucesivas en que el titular acuda al casino.

b) El segundo, de una ficha nominativa de las personas que tuviesen prohibido el acceso al casino de juego.

4. El contenido de ambos registros tendrá carácter reservado y quedará sometido a las garantías previstas por Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal. Sólo podrá ser revelado por el casino a instancia de los funcionarios adscritos a los servicios de inspección, vigilancia y control del juego, o de las autoridades judiciales. No obstante, los datos obrantes en el registro a que se refiere la letra b) del apartado anterior podrán ser comunicados a otros casinos y deberán guardar idéntica reserva.

Artículo 36. Personas eximidas de tarjeta de entrada.

1. No será exigible la expedición de tarjetas de entrada para el acceso a las salas de juego y demás dependencias del casino de juego a las autoridades y a sus agentes y a los funcionarios públicos que acudan en el cumplimiento de sus funciones.

2. Las personas mencionadas en el apartado anterior acreditarán su identidad en el servicio de admisión del casino y tendrán libre acceso a todas las dependencias, de acuerdo con las funciones que les competan pero no podrán participar en los juegos ni disfrutar de los servicios complementarios del casino sino en la medida que lo exija el cumplimiento de las funciones que hayan de desempeñar.

3. El órgano directivo central competente en materia de juego podrá determinar los requisitos de

protocolo y, si procede, de identificación para la entrada o visita en los casinos de juego de autoridades, personalidades y acompañantes.

Artículo 37. Información y controles disponibles en el servicio de admisión.

1. En el servicio de admisión del casino de juego existirán a disposición de los visitantes folletos gratuitos en los que consten las normas generales de funcionamiento de las salas de juego que la dirección estime de interés y, necesariamente, las relativas al horario, al cambio de moneda extranjera, a la obligación de jugar con dinero efectivo, excepto en las máquinas de tipo «C», o de azar, autorizadas a utilizar tarjetas magnéticas o electrónicas debidamente homologadas, las apuestas máximas y mínimas en cada tipo de juego, las condiciones de admisión, los precios de las tarjetas y los juegos que pueden practicarse.

2. Existirán a disposición de los visitantes diversos ejemplares gratuitos de la Ley 4/1998, de 24 de junio, del Decreto 44/2001, de 22 de febrero, de este Reglamento y, si lo hubiere, del reglamento de régimen interior del casino.

3. Existirán, igualmente, «Hojas de Reclamaciones» en los términos y condiciones previstos por la normativa aplicable a los espectáculos públicos y actividades recreativas.

4. A la entrada de las salas de juego, o en el mismo servicio de admisión, deberá establecerse un control a cargo de un empleado del casino de juego que recibirá el nombre de fisonomista. Este empleado podrá anotar en un libro especial el nombre y apellidos del visitante o el número de su ficha personal, la hora de entrada en la sala de juegos, así como, cuantos datos y circunstancias se estimen convenientes.

Artículo 38. Prohibición de acceso y permanencia.

1. La entrada y permanencia en las salas de juego de los casinos está prohibida a:

a) Los menores de edad y los incapacitados legalmente a que se refiere el artículo 7.1, de la Ley 4/1998, de 24 de junio.

b) Los incapacitados judicialmente, siempre que la resolución judicial haya sido puesta en conocimiento del casino de juego por el propio órgano jurisdiccional o por cualquiera de las personas interesadas en el procedimiento judicial.

c) Quienes presenten síntomas de embriaguez, intoxicación por drogas o enajenación mental y los que ostensiblemente puedan perturbar el orden, la tranquilidad y el desarrollo de los juegos.

d) Las personas que se encuentren incluidas en el Registro de Prohibidos a que se refiere el artículo 40 del presente Reglamento, elaborado a tenor de lo dispuesto en el citado artículo 7.3 de la Ley 4/1998, de 24 de junio.

e) Las personas que no cumplan con las condiciones relativas a la vestimenta, etiqueta u otras condiciones especiales establecidas por el casino que estarán expuestas, para público conocimiento, en el servicio de admisión.

2. Deberá también impedirse el acceso y permanencia de las personas respecto de las cuales se determine la falsedad de sus documentos de identificación aportados al servicio de admisión.

3. El control del cumplimiento de las prohibiciones será ejercido por el servicio de admisión del casino de juego, bajo la superior inspección de quien ostente el cargo de la dirección del juego a quien corresponderá la decisión en caso de duda. Si éste advirtiera la presencia en la sala de alguna persona comprendida en las prohibiciones referidas deberá invitarle a que la abandone de inmediato.

Artículo 39. Decisiones de expulsión.

1. Con independencia de las prohibiciones recogidas en el artículo anterior, quien ostente el cargo de la dirección del juego podrá expulsar a las personas que se conduzcan de forma violenta, produzcan perturbaciones en el orden de las salas de juego o cometan irregularidades en la práctica de los juegos, cualquiera que sea la naturaleza de unas y otras, o se nieguen a presentar la tarjeta de entrada de conformidad con lo establecido en el apartado 3 del artículo 34 del presente Reglamento. Entre otras, tendrán la consideración de irregularidades en la práctica de los juegos, no sólo la violación de las reglas del juego, sino también la utilización de elementos electrónicos o cualesquiera otros que permitan al jugador ventajas en el juego.

2. Las expulsiones contempladas en el apartado anterior y las que pudieran acordarse al amparo de lo dispuesto en la letra c) del apartado 1 del artículo anterior, serán comunicadas, en el plazo máximo de cuarenta y ocho horas, al órgano directivo central competente en materia de juego que, efectuadas las comprobaciones oportunas y previa audiencia del interesado, podrá, en su caso, acordar motivadamente su inclusión en el Registro de Prohibidos a que se refiere el artículo siguiente a los

efectos de privar su derecho de acceso a los casinos de juego, sin perjuicio de la posible tramitación de los procedimientos sancionadores a que hubiere lugar.

Artículo 40. Registro de prohibidos.

1. El órgano directivo central competente en materia de juego elaborará un Registro de Prohibidos sin acceso a casinos de juego, en el que se determinará el ámbito territorial, plazo de prohibición y sus causas. Su contenido tendrá carácter reservado y estará sometido a las garantías previstas en la Ley Orgánica 15/1999, 13 de diciembre.

2. El Registro de Prohibidos incluirá:

a) Las personas que voluntariamente lo soliciten.

b) Las personas que, previa petición de la sociedad titular del casino de juego, haya acordado el órgano directivo central competente en materia de juego, en cuyo caso la prohibición sólo obligará al casino que la solicitó, salvo que las circunstancias aconsejen extender dicha prohibición.

c) Las personas a que se refiere el artículo 7.2 de la Ley 4/1998, de 24 de junio.

Artículo 41. Condiciones de admisión.

1. Los casinos de juego podrán exigir, con carácter general, a los visitantes determinadas condiciones en cuanto a su vestimenta o etiqueta, tanto con carácter permanente como restringidas a determinadas épocas, jornadas u horas de funcionamiento de las salas de juego. Esta circunstancia deberá advertirse en forma claramente visible en el servicio de admisión.

2. Habrán de solicitar autorización administrativa previa del órgano directivo central competente en materia de juego para imponer otras condiciones o prohibiciones de admisión a las salas de juego diferentes de las mencionadas, siendo denegadas si fuesen arbitrarias, injustificadamente discriminatorias o lesivas para los derechos y libertades de la persona.

Artículo 42. Publicidad, motivación y reclamación relacionadas con las prohibiciones y condiciones.

1. Todas las prohibiciones y condiciones referidas en los artículos anteriores deberán hallarse impresas y expuestas en lugar visible del local en que se efectúe el trámite de admisión de los visitantes.

2. El casino de juego está obligado a motivar por escrito, si se solicitase por los funcionarios adscritos a los servicios de inspección, vigilancia y control del juego o por el órgano directivo central competente en materia de juego, las razones de denegación de la admisión o de la expulsión del visitante.

3. Las personas que consideren injustificada su prohibición de acceso o expulsión del casino de juego podrán dirigirse, dentro de los siete días siguientes, al órgano directivo central competente en materia de juego exponiendo las razones que le asisten. Previas las consultas oportunas, ésta decidirá en el plazo de quince días sobre la admisión del reclamante o le remitirá a los Tribunales de Justicia si se hubiesen vulnerado sus derechos o libertades.

CAPÍTULO II

Funcionamiento de las salas y mesas de juego

Sección 1ª Funcionamiento de las salas

Artículo 43. Horario.

1. Dentro de los límites máximos de horario fijados en la autorización de apertura y funcionamiento, el casino de juego determinará las horas en que efectivamente comiencen y terminen los juegos y podrá establecer horarios distintos para los días laborales, festivos y vísperas, así como, para los servicios complementarios y, en su caso, para la sala de máquinas y salas privadas, pero sin que en ningún caso el funcionamiento de la sala principal de juegos del casino pueda exceder de veinte horas diarias.

2. El casino comunicará al órgano directivo central competente en materia de juego el horario u horarios realmente practicados en las distintas salas y en los servicios complementarios. Si se propusiera variarlos, tanto para reducirlos como para ampliarlos dentro de los límites máximos de la autorización, deberá comunicarlo al órgano directivo central competente en materia de juego y no podrán ponerse en práctica sino cuando ésta exprese su conformidad o transcurran cinco días hábiles desde la comunicación sin que haya manifestado su oposición al cambio.

3. No obstante lo dispuesto en los apartados anteriores, el casino podrá exceder el horario autorizado en cuanto se refiere a la hora de cierre para la práctica de los juegos de círculo en todas o alguna

de sus modalidades, siempre que el número jugadores lo justifique, pero sin que en ningún caso las salas de juego puedan estar abiertas más de dos horas sobre el horario máximo de apertura.

4. El horario de funcionamiento de la sala o salas del casino deberá anunciarse en la zona de admisión de visitantes. La apertura al público y la finalización de los juegos deberán producirse precisamente a las horas previstas, sin que puedan alterarse, salvo en la forma prevista en el apartado segundo del presente artículo. El casino no podrá suspender los juegos antes de la hora prevista, salvo por causa de fuerza mayor o cuando, faltando menos de dos horas para la fijada para el cierre, transcurran treinta minutos sin que se encuentre ningún visitante en la sala de juego.

5. Durante el horario de funcionamiento de las salas de juego el casino podrá suspender transitoriamente la admisión de visitantes cuando se haya completado el aforo máximo permitido, o cuando el número de asistentes en el interior haga desaconsejable su incremento por razones de seguridad pasiva o de grave inconveniente o molestia para la práctica normal de los juegos. Asimismo, podrá impedir la entrada de nuevos visitantes siempre que faltasen menos de dos horas para la finalización de los juegos, sin perjuicio de que éstos continúen hasta el término del horario normal.

Artículo 44. Cambio de divisas, cajeros y oficinas bancarias.

1. Los casinos de juego podrán efectuar cambios de moneda extranjera en sus dependencias de caja o instalar oficinas exclusivamente dedicadas a ello, con sujeción a las normas vigentes sobre cambio de divisas. En ningún caso podrá efectuarse el cambio en las mesas de juego.

2. También podrán instalarse en los casinos oficinas dependientes de entidades bancarias o cajeros automáticos, cuya instalación, funcionamiento y operaciones se sujetarán a las normas o instrucciones que dicten los organismos correspondientes en el ámbito de sus respectivas competencias.

3. Las oficinas e instalaciones comprendidas en los dos apartados anteriores deberán permanecer abiertas al público durante todo el horario normal de funcionamiento de las salas de juego.

Sección 2ª Funcionamiento de las mesas de juego

Artículo 45. Reglas comunes de funcionamiento de las mesas de juego.

1. Durante todo el horario de apertura del casino es responsabilidad directa de la dirección del juego, o de la persona que le sustituya, la puesta en servicio del número de mesas necesarias para garantizar un buen servicio al público, así como el adecuado desarrollo de los juegos. En todo caso, habrán de estar en servicio simultáneo y durante toda la sesión, como mínimo, una mesa de ruleta y otra de naipes de contrapartida.

2. Una vez efectuado el anticipo sobre la caja de una mesa determinada, el casino está obligado a ponerla en funcionamiento cuando se presente el primer jugador y a continuar el juego hasta la hora fijada para su terminación. Una vez iniciado el juego en cada mesa, de la manera descrita, la partida no podrá ser interrumpida antes de hora en ninguna mesa, salvo cuando los jugadores se retiren de alguna de ellas o cuando concurra el supuesto a que se refiere el apartado siguiente. La persona que ostente la dirección del juego podrá también clausurar el juego en una mesa cuando existan fundadas sospechas de que el juego se desarrolla o puede desarrollarse incorrecta o fraudulentamente, levantándose el acta correspondiente.

3. Cuando en las salas funcionen varias mesas de juego y la partida haya perdido animación en alguna de ellas, la persona que ostente la dirección del juego podrá suspender la partida, pero dejando en servicio mesas del mismo juego en número suficiente, según su criterio, para que los jugadores presentes puedan continuar la partida. La misma regla se aplicará al comienzo de la sesión en las salas de juego, cuando el número de jugadores presentes no aconseje la puesta en funcionamiento de todas las mesas al mismo tiempo, en cuyo caso, y sin perjuicio de lo dispuesto en el apartado 1 del presente artículo, la apertura de mesas podrá efectuarse de manera progresiva.

4. Los juegos cesarán obligatoriamente a la hora límite que el casino tenga autorizada. En cada mesa de juego, momentos antes de la hora límite, la persona que ejerza la jefatura de la mesa anunciará en voz alta: «las tres últimas bolas», en las mesas de bola, ruleta francesa y ruleta americana; «el último tirador», en las mesas de dados; «las tres últimas tiradas», en la ruleta de la fortuna; «las cinco últimas manos», en las mesas de punto y banca, bacarrá y póquer en cualquiera de sus modalidades; y el «último sabot», en las mesas de «black-jack». En las mesas de treinta y cuarenta, la partida debe detenerse en el último corte que se efectúe dentro de los treinta últimos minutos del horario que tuvieran señalado. En las máquinas tiene que anunciarse: «los últimos cinco minutos».

5. Si el casino tuviera autorizada, al amparo de lo establecido en la letra f), del apartado 3, del artículo 19 del presente Reglamento, la posibilidad de modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinadas, esta posibilidad se ejercerá con sujeción a los siguientes requisitos:

a) Durante el desarrollo de la sesión, y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el casino podrá variar su límite de apuesta, anunciando las tres últimas bolas o manos con el límite anterior y completando el anticipo de la mesa, si procediese. La variación del límite de apuesta de una mesa determinada se limitará a una sola vez por sesión de juego y siempre en el sentido de aumentarlo, nunca de disminuirlo.

b) En todo caso, el casino deberá mantener en funcionamiento una mesa, al menos, con el límite mínimo de apuestas autorizado para dicho juego, a menos que en la solicitud y autorización concreta se pidiese y dispusiera otra cosa.

6. El casino podrá realizar torneos en los diferentes juegos que tenga autorizados, con las bases y condiciones que específicamente establezca y autorice el órgano directivo central competente en materia de juego.

7. El casino podrá disponer de mesas reversibles, que podrán servir para jugar a «black-jack» o póquer sin descarte indistintamente, cuya homologación no será necesaria si lo están cada una de las mesas de los dos juegos individualmente consideradas, y siempre que ambas mesas cumplan la normativa fiscal correspondiente.

Artículo 46. Naturaleza de las apuestas.

1. Los juegos se practicarán únicamente con dinero en efectivo, excepto en las máquinas de tipo «C», o de azar, autorizadas a utilizar tarjetas magnéticas o electrónicas debidamente homologadas.

Quedan prohibidas y carecerán de todo valor las apuestas bajo palabra y toda forma de asociación de dos o más jugadores con el ánimo de sobrepasar los límites máximos en cada tipo de apuestas establecidos en las distintas mesas de juego.

2. Las sumas constitutivas de las apuestas estarán representadas por billetes y moneda metálica de curso legal en España, o bien por fichas o placas facilitadas por el casino a su riesgo y ventura, a cambio de los medios legales de pago y cuyo valor se expresará en todo caso en euros.

3. La dirección del casino de juego podrá establecer que todas las apuestas se efectúen con múltiplos enteros del mínimo autorizado para cada mesa.

4. Por Orden de la Consejería competente en materia de juego se podrá regular la incorporación de sistemas informatizados de las apuestas y jugadas al funcionamiento de los juegos de mesa.

Artículo 47. Apuestas en los juegos de contrapartida.

1. En los juegos llamados de contrapartida, como la bola, el treinta y cuarenta, la ruleta francesa, la ruleta americana, la ruleta de la fortuna, el «black-jack», los dados, el punto y banca y el póquer sin descarte, las apuestas sólo pueden efectuarse mediante fichas o placas.

2. El cambio de moneda de curso legal en España por fichas o placas, para los juegos antes mencionados, podrá efectuarse en las dependencias de caja que deberá haber en las salas de juego o bien en la propia mesa. Se prohíbe en todo caso efectuar cambio por mediación de los empleados que se encuentren entre los jugadores.

3. El cambio de moneda de curso legal en España, o placas por fichas en la mesa de juego, se efectuará por el crupier que, tras colocar en un lugar visible de la mesa dispuesto al efecto el billete o billetes desplegados o la placa, dirá en voz alta su valor. Acto seguido, alineará y contará de manera ostensible las fichas, pasándolas al cliente o efectuando la apuesta por éste solicitada. Finalmente, y asimismo de manera ostensible, colocará la placa o ficha cambiada en la caja de la mesa y la moneda de curso legal en España la introducirá en otra caja distinta, metálica y cerrada con llave, que habrá de formar parte de la misma mesa de juego.

4. Los billetes cambiados no podrán sacarse de su caja sino al final de la partida y con objeto de efectuar el recuento. No obstante, si la acumulación de billetes en las cajas fuera excesiva, podrán extraerse éstas y efectuar la cuenta de los billetes en el departamento de caja o en otra dependencia destinada al efecto, pero en todo caso en presencia del funcionario adscrito a los servicios de inspección, vigilancia y control del juego, si estuviera presente. La cuantía de los billetes así contados se hará constar en un acta sucinta que firmarán el funcionario, en su caso, y quien ejerza la dirección del juego o persona que le sustituya, cuya copia se introducirá en la caja que haya de volver a ser colocada en la mesa o en la que ya se hubiera colocado para sustituir a ésta. Este procedimiento será también aplicable para la cuenta parcial de las propinas, en el caso de que la caja respectiva no admitiese más fichas.

Artículo 48. Apuestas en los juegos de círculo.

1. En los juegos llamados de círculo, como el bacarrá en todas sus modalidades y el póquer sintético, la suma en banca debe componerse exclusivamente de fichas y placas, con sus valores

expresados en euros. Las apuestas pueden efectuarse en moneda de curso legal pero, en caso de pérdida, su cambio es obligatorio.

2. Las operaciones de cambio habrán de ser efectuadas en las dependencias de caja de las salas. En las mesas de juego, los jugadores sólo podrán cambiar a un empleado del casino, distinto del crupier, y que no tendrá otra función que la indicada. Este empleado extraerá las fichas o placas cambiadas de una caja especial localizada junto a la mesa, que contendrá una suma fijada por quien ejerza la dirección del juego.

3. Cuando el empleado encargado del cambio precise de un mayor número de fichas y placas para su caja, expedirá un documento indicativo de las fichas y placas que solicita de la caja central y de las placas o billetes a cambiar. Dicho documento, firmado por el empleado y por quien ejerza la jefatura de la mesa, será remitido a la caja central, que devolverá sin demora al encargado del cambio el número exacto de fichas y placas solicitadas. El documento acreditativo del cambio deberá quedar depositado en la caja central.

4. El procedimiento previsto en el apartado anterior será también de aplicación cuando sea preciso cambiar placas o fichas en las mesas de juego a que se refiere el artículo anterior.

Artículo 49. Apuestas olvidadas o perdidas.

1. Las cantidades o apuestas que se encuentren olvidadas o perdidas en el suelo o sobre las mesas de juego, o abandonadas durante las partidas, y cuyo propietario sea desconocido, serán llevadas de inmediato a la caja principal del casino y anotadas en un registro especial.

Su importe se hará constar en una partida especial de la contabilidad del casino, cuyo saldo deberá coincidir, al finalizar la temporada, con la suma que arroje el registro antes aludido.

2. En el caso de cantidades abandonadas durante las partidas, el importe se determinará por el total de la apuesta inicial olvidada, sin computar las ganancias que pudieran haberse acumulado hasta el momento en que se advierta, y que se declare por quien desempeñe labores de crupier o persona que ejerza la jefatura del juego, que las cantidades o apuestas están efectivamente abandonadas.

3. Si el propietario de la cantidad o apuesta hallada apareciese y demostrase de manera indiscutible su derecho el casino le restituirá dicha cantidad. El importe de la restitución se anotará en la partida especial de la contabilidad y en el registro a que se refiere el apartado primero, haciendo constar en éste la fecha del reintegro, el nombre y domicilio del interesado, pruebas presentadas y una referencia a la anotación primitiva.

4. Las cantidades obtenidas por el casino por este concepto serán entregadas al finalizar la temporada anual de juego a entidades o asociaciones dedicadas a obras de asistencia social o beneficencia.

Artículo 50. Barajas o juegos completos de naipes.

1. Las barajas o juegos completos de naipes para uso del casino deberán estar agrupadas en mazos de seis, denominadas medias docenas. Cada media docena llevará un número de orden asignado por el fabricante de naipes, que se anotará a su recepción en un libro registro especial visado por la Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León en la provincia respectiva.

2. Los casinos no podrán adquirir medias docenas de naipes más que a los fabricantes autorizados. Dichos fabricantes no podrán facilitar tales naipes más que a los casinos legalmente autorizados, que podrán imprimir su logotipo en el reverso. Los documentos de adquisición de naipes al fabricante deberán estar autorizados por los funcionarios adscritos a los servicios de inspección, vigilancia y control del juego.

3. En cada casino, y dentro de las salas principales de juego y, en su caso, de las salas privadas, existirá un armario colocado en lugar visible con la inscripción «depósito de naipes», en el que se guardarán necesariamente todas las medias docenas nuevas o usadas, junto con el libro registro a que alude el apartado primero de este artículo.

El armario estará permanentemente cerrado con llave, que se hallará en poder de quien ejerza la dirección del juego o persona que le sustituya. El armario sólo se abrirá para la extracción de medias docenas o para el depósito de las nuevas o usadas, siempre en presencia del titular de la llave y del empleado que haya de hacerse cargo de los naipes, o bien para inspección de su contenido, a requerimiento de los funcionarios adscritos a los servicios de inspección, vigilancia y control del juego.

Podrá existir una dependencia fuera de la sala de juego que, cumpliendo las mismas condiciones de seguridad y custodia señaladas para el depósito de naipes, sirva para almacenar el resto de las cajas nuevas de naipes adquiridos que no quepan en los armarios de las salas.

4. El casino sólo utilizará naipes que se hallen en perfecto estado y que cumplan con las normas de homologación que determine el órgano directivo central competente en materia de juego.

Antes del comienzo de cada partida, cualquier jugador podrá pedir que se compruebe el estado de los naipes, lo que se hará de inmediato, decidiendo la persona que ejerza la dirección del juego si son aptos para su uso.

5. Los juegos de naipes desechados, marcados o deteriorados deben ser colocados completos en sus medias docenas y guardados en el depósito de naipes hasta su destrucción posterior, sin que por ningún concepto puedan ser vendidos o entregados gratuitamente a cualquier persona. La destrucción se hará en presencia del funcionario adscrito a los servicios de inspección, vigilancia y control del juego, quien previamente comprobará si las medias docenas están completas, anotando posteriormente la destrucción en el libro registro.

6. Lo dispuesto en los apartados anteriores será aplicable a los juegos de dados, los cuales deberán hallarse en envases cerrados y precintados, que antes de su utilización se romperán a la vista del público o ante el funcionario adscrito a los servicios de inspección, vigilancia y control del juego. Su conservación y destrucción se efectuará en la forma prevista para los naipes.

Artículo 51. Comprobación y barajado de los naipes.

1. Las medias docenas serán extraídas del depósito de naipes en el momento en que vayan a ser utilizadas. Si fueran nuevas se desempaquetarán en la misma mesa de juego, invitando a los jugadores a comprobar que los precintos están intactos.

2. Los naipes serán colocados sobre la mesa boca arriba para que pueda comprobarse que no ha habido cambio en su orden de colocación por el fabricante. El crupier procederá a contarlos y, acto seguido, los depositará de nuevo sobre el tapete y los mezclará, estando las cartas boca abajo. Los naipes que ya hubieren sido utilizados en una partida anterior serán mezclados de la misma forma.

3. La mezcla se hará en un solo montón, con los dedos separados y los naipes agrupados en paquetes pequeños, de manera que no se levanten del tapete y de que no se modifique el orden resultante. Ningún naipe debe ser separado o señalado.

4. Durante la partida, si se utiliza el procedimiento de mezcla manual de naipes, al finalizar cada talla y antes de efectuarse la mezcla, el crupier dividirá los naipes en dos montones: uno, de las cartas levantadas, y otro, de las tapadas. Seguidamente, volverá de una sola vez el primer montón sobre el segundo y procederá a mezclarlas en la forma indicada en los dos apartados anteriores.

5. Cuando la partida haya terminado, los naipes deberán volverse a colocar de inmediato en el orden establecido por el fabricante, siendo examinados para detectar las marcas que puedan tener.

6. Cuando en cualquier momento se compruebe que ha desaparecido algún naipe de los mazos examinados, o que en ellos existen naipes en exceso, marcados o que parezcan extraños al mazo de origen, se retirará de la mesa la media docena correspondiente y se dará cuenta inmediata, con todas las indicaciones relativas a la forma y circunstancias en que el defecto fue descubierto, a los funcionarios adscritos a los servicios de inspección, vigilancia y control del juego si estuvieran presentes en el casino o, en su defecto, se levantará acta para que les sea comunicada.

Artículo 52. Cambio de fichas y placas.

1. El casino canjeará a los jugadores las fichas y placas que se hallen en su poder por su importe en moneda de curso legal en España, sin poder efectuar deducción alguna.

2. El casino puede denegar al visitante o jugador el cambio de las fichas o placas cuando tenga sospechas fundadas de su procedencia ilícita. En este caso, la persona que ejerza la dirección del juego tendrá que remitir informe a los funcionarios adscritos a los servicios de inspección, vigilancia y control del juego o dar cuenta inmediata a los agentes de la autoridad.

3. El pago en metálico podrá ser sustituido por la entrega de un cheque o talón bancario contra la cuenta del casino, en cuyo caso se levantará acta por duplicado, firmada por el perceptor y un cajero o persona que lo sustituya, conservando cada una de las partes un ejemplar.

El pago mediante cheque o talón bancario sólo procederá a petición del jugador o previa su conformidad expresa, salvo en los casos en que se haya reducido en un cincuenta por ciento la suma en metálico del depósito mínimo para pagos de premios a que se refiere el apartado 1, del artículo 55, del presente Reglamento.

4. Si el cheque o talón resultase impagado en todo o en parte, el jugador podrá dirigirse al órgano directivo central competente en materia de juego en reclamación de la cantidad adeudada, acompañando la copia del acta a que se refiere el apartado anterior. Comprobada la autenticidad del acta y el impago de la deuda, previa audiencia a la persona que ejerza la dirección del juego, se concederá a la empresa titular del casino un plazo de tres días hábiles para depositar la cantidad adeudada en la Caja General de Depósitos dependiente de la Tesorería General de la Consejería competente en materia de Hacienda o ante cualquiera de las Secciones de Tesorería de los Servicios Territoriales competentes

en materia de Hacienda existentes en cada Delegación Territorial, de la Junta de Castilla y León, entregándose de inmediato al jugador. Si no lo hiciere, el órgano directivo central competente en materia de juego expedirá al jugador el oportuno mandamiento de pago, con el que éste podrá hacer efectiva la cantidad en la Caja General de Depósitos contra la garantía depositada por el casino. En cualquier caso, en la resolución que se dicte se hará expresa reserva de las acciones civiles o penales que pudieran corresponder a las partes.

5. Si por cualquier circunstancia el casino no pudiera abonar las ganancias a los jugadores, la persona que ejerza la dirección del juego ordenará la inmediata suspensión de los juegos y recabará la presencia de los funcionarios adscritos a los servicios de inspección, vigilancia y control del juego, ante los cuales se extenderán las correspondientes actas de adeudo en la forma prevista en el apartado tercero de este artículo.

Copia de las referidas actas se remitirán al órgano directivo central competente en materia de juego la cual podrá acordar la suspensión provisional de la autorización de apertura y funcionamiento y procederá, en todo caso, en la forma prevista en el apartado 4 de este artículo.

6. Si la dirección del casino no depositase en plazo las cantidades adeudadas y la fianza fuera insuficiente para hacer frente a las deudas acreditadas en las actas, el órgano directivo central competente en materia de juego no librará mandamiento de pago contra la fianza y requerirá a la sociedad titular del casino a presentar ante el juzgado competente solicitud de declaración de concurso, que se tramitará conforme a la legislación vigente en la materia.

En todo caso, el órgano directivo central competente en materia de juego incoará el oportuno expediente sancionador para la depuración de las responsabilidades que procedan.

7. El casino no estará obligado a expedir a los jugadores certificaciones acreditativas de sus ganancias.

Artículo 53. Anticipos a las mesas de juego.

1. Las mesas dedicadas a juegos de contrapartida recibirán de la Caja Central del casino, en el momento de comenzar la partida, un anticipo en fichas y placas para responder de las ganancias de los jugadores.

Dicho anticipo se repondrá por la Caja Central cuantas veces sea necesario durante la partida, pero la cuantía de los nuevos anticipos será siempre la misma que la del anticipo inicial.

Los anticipos deben facilitarse a la mesa, en la medida de lo posible, en fichas y placas de pequeño valor a fin de reducir o eliminar los cambios entre la mesa y la Caja Central.

2. El importe de los anticipos será, como mínimo, el siguiente:

a) En el juego de la bola, el resultado de multiplicar por 4.000 la cuantía de la apuesta mínima fijada por la autorización de apertura y funcionamiento.

b) En los juegos de la ruleta francesa, ruleta americana y dados, el resultado de multiplicar por 15.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

c) En el juego de la ruleta de la fortuna, el resultado de multiplicar por 10.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

d) En los juegos de treinta y cuarenta y punto y banca, el resultado de multiplicar por 10.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

e) En el juego del «black-jack» y póquer sin descarte, el resultado de multiplicar por 5.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

Artículo 54. Control de resultados de las mesas de juego.

1. Las fichas y placas constitutivas del anticipo a que se refiere el artículo anterior, serán trasladadas a la mesa en una caja especialmente destinada a este fin y que no puede contener mayor cantidad de fichas y placas que las que corresponden al mencionado anticipo. El contenido se entregará a la persona que ejerza la jefatura de la mesa.

2. Una vez en la mesa, las fichas y placas serán colocadas sobre ella y contadas por quien ejerza las labores de crupier, al que corresponde pronunciar en alta voz la cantidad, siendo anotada seguidamente en el libro-registro de anticipos previsto en el artículo 58 del presente Reglamento, que tendrá la persona que ejerza la jefatura de la mesa. Todo ello se hará en presencia de quien ejerza la dirección del juego o persona que le sustituya, el cual firmará dicho registro junto con los funcionarios adscritos a los servicios de inspección, vigilancia y control del juego, si se hallaren presentes. El mismo procedimiento se seguirá cuando sea preciso hacer nuevos anticipos en el transcurso de la partida.

3. Al término de la jornada se procederá a contar las existencias de fichas y placas de la mesa y

los billetes cambiados en ella, anotándose las cantidades resultantes en el citado libro-registro de anticipos. La cuenta se hará en presencia, en todo caso, de un empleado con labores de crupier, de un empleado con labores cajero y quien ejerza la dirección del juego o persona que le sustituya, los cuales certificarán bajo su responsabilidad de la exactitud de la anotación efectuada, firmando a continuación. Si los funcionarios adscritos a los servicios de inspección, vigilancia y control del juego se hallaren presentes, firmarán también el registro.

4. Cuando proceda el cierre simultaneo de varias mesas, la presencia de quien ejerza la dirección del juego en el recuento podrá ser sustituida por quien tenga cargo de subdirección, por algún miembro del Comité de Dirección o por alguno de los empleados de máxima categoría.

5. Las operaciones referidas en los dos apartados anteriores deberán ser realizadas con la suficiente lentitud para que los presentes puedan seguirlas en todo su detalle.

Cualquiera de los asistentes al acto podrá solicitar el libro-registro de anticipos para asegurarse de que las cantidades anotadas en él corresponden exactamente a las pronunciadas. Asimismo, los funcionarios adscritos a los servicios de inspección, vigilancia y control del juego podrán efectuar tantas comprobaciones como estimen precisas.

Artículo 55. Depósito mínimo para pago de premios.

1. Los casinos de juego deberán tener en su caja central, al comienzo de cada sesión, una suma de dinero que, como mínimo, será de igual cuantía a la del importe del anticipo correspondiente a la mesa de ruleta con el mínimo de apuestas más elevado. Esta suma de dinero podrá sustituirse parcialmente por la tenencia de una cantidad equivalente, bloqueada en una cuenta bancaria y disponible en todo momento para el pago de premios y previa autorización del órgano directivo central competente en materia de juego. No obstante, la cantidad existente en metálico en la Caja Central no podrá ser inferior al cincuenta por ciento del total.

2. Con independencia de las restantes obligaciones contables que reglamentariamente se establezcan, la caja central del casino deberá llevar un registro especial por mesas para anticipos y reposiciones.

Artículo 56. Información en las mesas de juego.

Sobre cada mesa de juego o en un lugar próximo a ella, y en lugar visible para cualquiera de los jugadores, deberá figurar un anuncio en el que se indique el número de la mesa, el importe del anticipo inicial y las apuestas mínimas y máximas permitidas en las distintas suertes.

Sección 3ª Documentación contable de los juegos y apuestas

Artículo 57. Documentación contable.

1. Con independencia de la contabilidad general que debe llevar la sociedad titular del casino de conformidad con lo que dispone la legislación mercantil y la de carácter fiscal establecida en la normativa específica de cada tributo, el control documental de los ingresos producidos por los juegos se llevará a cabo, siempre que no exista un sistema informatizado y autorizado por el órgano directivo central competente en materia de juego, mediante el libro-registro de anticipos en los juegos de contrapartida, el libro-registro de beneficios en los juegos de círculo y el libro-registro de control de ingresos, para uno y otro tipo de juegos.

2. Estos libros-registros habrán de hallarse encuadernados y foliados y serán diligenciados y sellados por la Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León de la provincia respectiva.

Además, tienen que llevarse con el cuidado y regularidad exigidas para los libros de comercio, no deberán presentar enmiendas ni raspaduras y las correcciones que sean necesarias tienen que hacerse en tinta roja, las cuales deberán ser salvadas con la firma de quien ejerza la dirección del juego o persona que le sustituya y de un funcionario adscrito a los servicios de inspección, vigilancia y control del juego, si se hallare presente.

Artículo 58. Libro-registro de anticipos en los juegos de contrapartida.

1. En cada una de las mesas dedicadas a juegos de contrapartida, como la bola, la ruleta francesa, la ruleta americana, la rueda de la fortuna, el treinta y cuarenta, el «black-jack», los dados, el punto y banca y los póqueres de contrapartida, existirá un libro-registro de anticipos, que tiene que llevar un número que coincidirá con el de la mesa a que se refiere.

2. En el registro de anticipos se anotarán, en la forma descrita por el artículo 53 del presente Reglamento, el importe del anticipo inicial y, en su caso, el de los anticipos complementarios, así como el recuento final de las existencias de placas, fichas, billetes y monedas en las cajas correspondientes a cada mesa de juego, al final de cada sesión, anotando el importe del resultado final de la mesa.

3. El registro de anticipos se cerrará por sesiones y se totalizará cada día, al final del cual los resultados obtenidos deberán ser trasladados al libro-registro de control de ingresos.

4. El uso de este libro es obligatorio, y está prohibida la inscripción directa en el libro-registro de control de ingresos.

Artículo 59. Libro-registro de beneficios en los juegos de círculo.

1. En cada una de las mesas de juego de círculo, como el bacarrá a dos paños y los póqueres de círculo, existirá un libro-registro de beneficios para anotar el ingreso bruto percibido por el casino en la práctica de dichos juegos.

2. En dicho registro constará:

a) Nombre exacto del juego a que corresponde cada mesa.

b) Número de orden del registro, que coincidirá con el de la mesa.

c) Hora de apertura de la partida.

d) Horas de interrupción y reanudación del juego, en su caso.

e) Nombre de los crupieres y cambista.

f) Nombre del banquero o banqueros en el bacarrá a dos paños, ya sea a banca abierta o limitada.

3. A la finalización de la partida se procederá por el crupier, en presencia de quien ejerza la dirección del juego, o persona que le sustituya, y de un empleado con labores de cajero, a la apertura del pozo o «cagnotte» y a la cuenta de las fichas y placas existentes, pronunciando el crupier en voz alta la cantidad total, que será anotada de inmediato en el libro-registro de beneficios. Quien ejerza la dirección del juego, un empleado con labores de cajero y un empleado de la mesa, certificarán bajo su responsabilidad, la exactitud de la anotación efectuada, firmando a continuación.

En las operaciones a que se refiere el presente apartado, quien ejerza la dirección del juego puede ser sustituido por alguien con cargo de subdirección o un miembro del comité de dirección.

Artículo 60. Libro-registro de control de ingresos.

1. En el libro-registro de control de ingresos se anotarán los resultados de los libros-registros anteriores de cada una de las mesas, totalizados por día.

2. Las anotaciones en este libro se efectuarán al final de la jornada y, necesariamente, antes del comienzo de la siguiente. Se extraerá el resultado total, haciéndolo constar en números y letras, certificando a continuación su exactitud quien ejerza la dirección del juego, que puede ser sustituido por alguien con cargo de subdirección o un miembro del comité de dirección.

Artículo 61. Información.

1. La persona que ejerza la dirección del casino o quien le sustituya deberá tener permanentemente a disposición de los funcionarios adscritos a los servicios de inspección, vigilancia y control del juego, información suficiente sobre el número de visitantes, divisas cambiadas, drop realizado e ingresos de cada uno de las mesas, así como de la recaudación de las máquinas.

2. Dentro del mes siguiente al vencimiento de cada trimestre, la empresa titular del casino de juego deberá remitir al órgano directivo central competente en materia de juego la información suficiente sobre el número de visitantes, divisas cambiadas, drop realizado e ingresos de cada una de las mesas, así como de la recaudación de las máquinas de azar que tenga instaladas.

TÍTULO V

RÉGIMEN SANCIONADOR

CAPÍTULO I

Infracciones y sanciones

Artículo 62. Infracciones.

1. Son infracciones administrativas en materia de casinos de juego las tipificadas y sancionadas como tales infracciones en la Ley y en el presente Reglamento, que introduce especificaciones o graduaciones al cuadro de infracciones previstas en la referida Ley.

2. Dichas infracciones se clasifican en muy graves, graves y leves.

Artículo 63. Infracciones muy graves.

Son infracciones muy graves las tipificadas en el artículo 32 de la Ley 4/1998, de 24 de junio, y especialmente las siguientes:

a) La fabricación, importación, distribución, comercialización y explotación de material de casinos de juego o de cualquier elemento de juego de casino no homologado.

b) La organización, instalación, gestión o explotación de casinos de juego y de sus juegos, así como permitir estas actividades, sin haber obtenido la correspondiente autorización o inscripción o los documentos exigidos en el presente Reglamento y en sus normas de desarrollo o con incumplimiento de los requisitos y condiciones establecidos en el mismo.

c) La organización, gestión, explotación e instalación de juegos de casino en establecimientos, recintos o lugares no autorizados o por personas no autorizadas, así como consentir estas actividades.

d) La utilización de datos o aportación de documentos no conformes con la realidad para obtener los permisos, autorizaciones e inscripciones previstos en este Reglamento.

e) La cesión de las autorizaciones concedidas con arreglo a lo dispuesto en el presente Reglamento sin cumplir las condiciones y requisitos establecidos en el mismo.

f) La modificación unilateral de cualquiera de las condiciones esenciales en virtud de las cuales se concedieron las autorizaciones previstas en el presente Reglamento.

g) La manipulación o alteración de los juegos y apuestas de casino o de su material de juego.

h) La concesión de préstamos, directamente o por medio de terceras personas, a los jugadores o apostantes, realizada por parte de los titulares o empleados de las empresas o entidades dedicadas a su gestión, organización y explotación del casino, así como sus cónyuges, ascendientes y descendientes en primer grado.

i) La participación como jugadores, directamente o por medio de terceras personas, realizada por parte de los titulares o empleados de las empresas o entidades dedicadas a su gestión, organización y explotación del casino, así como sus cónyuges, ascendientes y descendientes en línea directa de primer grado.

j) La participación directa en el desarrollo de los juegos de casino de los propietarios, accionistas o partícipes de las empresas de casino, así como, sus cónyuges, ascendientes y descendientes hasta el primer grado.

k) El impago total o parcial a los jugadores de las cantidades que obtuviesen como premio.

l) La obstrucción e impedimento a la actuación inspectora de control y vigilancia realizada por agentes de la autoridad, así como por los funcionarios y órganos encargados o habilitados específicamente para el ejercicio de tales funciones.

m) La contratación de personal que no disponga de documento profesional.

n) Efectuar publicidad de los juegos de casino o establecimientos en que se practiquen sin la debida autorización o al margen de los límites fijados en la misma.

o) Permitir la práctica de juegos de casino o la entrada a los establecimientos donde se practiquen, a las personas que lo tienen prohibido de acuerdo con las normas vigentes.

p) La admisión de apuestas o la concesión de premios que excedan de los máximos previstos por este Reglamento para cada tipo de juego.

q) Ejercer coacción o intimidación sobre los jugadores en caso de protesta o reclamación.

r) La reincidencia por la comisión de una segunda infracción grave en el plazo de un año.

Artículo 64. Infracciones graves.

Son infracciones graves las tipificadas en el artículo 33 de la Ley 4/1998, de 24 de junio, y especialmente las siguientes:

a) La transferencia de acciones sin notificarlo previamente.

b) No tener o llevar o hacerlo incorrectamente, los libros, hojas de reclamaciones o registros exigidos en la Ley 4/1998, o en el presente Reglamento, negarse a ponerlos a disposición de quien los reclame, así como no dar curso a las reclamaciones formuladas.

c) No remitir en plazo a los órganos competentes la información y datos que la normativa exija.

d) No exhibir en el establecimiento o, en su caso, en las máquinas, el documento acreditativo de la correspondiente autorización, así como aquellos otros que la normativa exija.

e) La conducta desconsiderada hacia los jugadores o apostantes, tanto durante el desarrollo del juego o de la apuesta, como en el caso de protestas o reclamaciones de éstos.

f) La conducta de los jugadores y visitantes que consista en la participación en juegos de casino clandestinos o ilegales, la manipulación de los elementos de juego, la perturbación del orden en las salas de juego, la omisión de la colaboración debida con los agentes de la autoridad o quienes desarrollen funciones de Inspección y, en general, cualquier comportamiento que suponga incumplimiento de los requisitos o prohibiciones establecidos en la normativa vigente.

g) El incumplimiento de las normas técnicas previstas en el presente Reglamento.

h) La reincidencia, por la comisión de una tercera infracción leve en el plazo de un año.

Artículo 65. Infracciones leves.

Son infracciones leves las tipificadas como tales en el artículo 34 de la Ley 4/1998, de 24 de junio, y en particular:

a) Colocar la documentación que ha de mostrar el local o que ha de llevar incorporada la máquina de manera que se dificulte su visibilidad, o la no adopción de las medidas necesarias para impedir su deterioro o manipulación.

b) En general, cualquier acción u omisión que supongan el incumplimiento de los requisitos o prohibiciones establecidos en la Ley 4/1998, de 24 de junio, o en el presente Reglamento, siempre que no tengan la consideración de infracción grave o muy grave.

CAPÍTULO II

Competencia y procedimiento sancionador

Artículo 66. Competencia sancionadora.

1. Corresponderá a la Junta de Castilla y León la imposición de sanciones por infracciones muy graves, siempre que la multa supere la cantidad de 180.303,63 euros o comporte la revocación de la autorización sin posibilidad de reobtenerla en un plazo mínimo de cinco años, la clausura del establecimiento o la inhabilitación del titular de la autorización por el mismo plazo.

2. Corresponderá al Consejero competente en materia de juego la imposición del resto de sanciones.

Artículo 67. Las sanciones y su graduación.

La comisión de infracciones administrativas en materia de casinos de juego será sancionada de conformidad con lo dispuesto en el artículo 35 de la Ley 4/1998, de 24 de junio, y su graduación se ajustará a lo establecido en el artículo 36 del citado Texto Legal.

Artículo 68. Prescripción y medidas cautelares.

Por lo que respecta al régimen de prescripción de las infracciones y sanciones y a la adopción de medidas cautelares, se ajustará a lo dispuesto en los artículos 38 y 39 de Ley 4/1998, de 24 de junio, y en el Decreto 189/1994, de 25 de agosto, por el que se aprueba el Reglamento Regulador del Procedimiento Sancionador de la Administración de la Comunidad de Castilla y León.

Artículo 69. Procedimiento.

El procedimiento sancionador se tramitará conforme lo dispuesto en el Título IX de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, y en el Decreto 189/1994, de 25 de agosto.

i) Cataluña

§ 146 DECRETO 204/2001, DE 24 JULIO. APRUEBA EL REGLAMENTO DE CASINOS DE JUEGO

(DOGC núm. 3443, de 1 agosto [LCAT 2001, 492])

En virtud de la competencia exclusiva atribuida a la Generalidad de Cataluña en materia de casinos, juegos y apuestas por el artículo 9.32 del Estatuto de Autonomía, el Parlamento de Cataluña aprobó la Ley 15/1984, de 20 de marzo, del Juego y, posteriormente, la Ley 1/1991, de 27 de febrero, Reguladora del Régimen Sancionador en Materia de Juego.

El artículo 5.1 de la Ley 15/1984, de 20 de marzo, atribuye al Departamento de Gobernación, ahora de Interior, de acuerdo con el Decreto 297/1999, de 29 de noviembre, de creación y reorganización de departamentos de la Administración de la Generalidad de Cataluña, la potestad de aprobación de las reglamentaciones especiales de los juegos.

En cumplimiento del mandato del artículo 5.2 de la Ley 15/1984, de 20 de marzo, antes mencionada, el Reglamento de casinos de juego aprobado por este Decreto regula el régimen y el ámbito de aplicación, los requisitos que tienen que cumplir las sociedades que pueden ser autorizadas para la instalación y la apertura y el funcionamiento de casinos de juego, el régimen de tramitación, modificación, renovación y cancelación de las autorizaciones, y otros aspectos relativos a las salas de juego y su funcionamiento, los mecanismos de control y los servicios complementarios, así como el personal de los casinos. Finalmente, en lo que concierne al régimen sancionador, remite a la vigente Ley 1/1991, de 27 de febrero, citada, y a la Ley 10/1990, de 15 de junio, sobre Policía del Espectáculo, las actividades recreativas y los establecimientos públicos.

Así mismo, aprobado el Catálogo de juegos que pueden practicarse exclusivamente en los casinos de juego por el Decreto 386/2000, de 5 de diciembre, con la aprobación ahora del Reglamento de casinos de juego se cumple la Resolución 531/V, de 26 de marzo, del Parlamento de Cataluña, que insta al Gobierno a elaborar y aprobar el reglamento de casinos, dado que todavía está vigente el reglamento estatal aprobado antes de 1980.

En consecuencia, considerando lo que dispone la disposición final 3 de la Ley 15/1984, de 20 de marzo, del Juego, y de acuerdo con el dictamen de la Comisión Jurídica Asesora, a propuesta del consejero de Interior y con la deliberación previa del Gobierno, decreto:

Artículo único.

Se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego, cuyo texto figura en el anexo.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

A partir de la entrada en vigor de este Decreto no es de aplicación en el ámbito de Cataluña el Reglamento de Casinos de Juego, aprobado por la Orden de 9 de enero de 1979.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Quedan derogados los artículos 71 al 75 del Decreto 144/1994, de 14 de junio, por el que se regulan y se adecuan, de acuerdo con la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, los procedimientos reglamentarios que afectan a las materias de régimen local, juego, espectáculos, actividades recreativas, policía autonómica y local y personal al servicio de la Generalidad.

ANEXO

Reglamento de Casinos de Juego

TÍTULO PRELIMINAR

DISPOSICIONES GENERALES Y RÉGIMEN DE AUTORIZACIONES

CAPÍTULO I

Objeto, ámbito y régimen jurídico

Artículo 1. Objeto y ámbito.

La autorización, la organización y el desarrollo de los juegos de los casinos de juego están sujetos a las disposiciones contenidas en la Ley 15/1984, de 20 de marzo, del Juego, en la Ley 1/1991, de 27 de febrero, Reguladora del Régimen Sancionador en Materia de Juego, en la Ley 10/1990, de 15 de junio, sobre Policía del Espectáculo, las actividades recreativas y los establecimientos públicos, en este Reglamento y en el resto de disposiciones de carácter general o complementario de desarrollo que resulten aplicables.

Artículo 2. Régimen jurídico.

2.1. Tienen la consideración legal de casinos de juego y, por lo tanto, pueden practicarse en ellos los juegos a que hacen referencia los artículos 3 y 4 de este Reglamento, los locales y los establecimientos que, reuniendo los requisitos exigidos por este Reglamento, tengan las autorizaciones otorgadas por la Dirección General del Juego y de Espectáculos.

2.2. Está prohibida la organización y la práctica de juegos que, con el mismo o distinto nombre, constituyan modalidades de los juegos propios de los casinos de juego y se realicen fuera de estos establecimientos o al margen de las autorizaciones, de los requisitos y de las condiciones establecidas en este Reglamento. Así mismo, ningún establecimiento que no esté autorizado como casino de juego puede disfrutar de esta denominación.

CAPÍTULO II

Los juegos

Artículo 3. Juegos de casinos.

3.1. Se consideran juegos exclusivos de casinos y, por tanto, sólo pueden practicarse en los locales o establecimientos autorizados como casinos de juego, los incluidos en el Decreto 386/2000, de 5 de diciembre, por el que se aprueba el Catálogo de juegos que pueden practicarse exclusivamente en los casinos de juego, y las máquinas de azar tipo C, sin perjuicio de lo que dispone la disposición adicional 1 de este Reglamento.

3.2. Los juegos a los que se refiere el apartado anterior tienen que desarrollarse de acuerdo con los requisitos, los elementos y las reglas establecidas por el Decreto 386/2000, de 5 de diciembre, y por el Reglamento de máquinas recreativas y de azar, aprobado por el Decreto 28/1997, de 21 de enero.

Artículo 4. Otros juegos.

4.1. En los casinos de juego está prohibida la práctica de cualquier otro juego que, con igual o distinto nombre, no sea de los enumerados en este capítulo 2 o se practique al margen de los requisitos y de las condiciones establecidas en este Reglamento, incluso en el caso de que constituyan modalidades de aquéllos, salvo la celebración de juegos tradicionales sin apuestas con valor dinerario previa comunicación a la Dirección General del Juego y de Espectáculos.

4.2. No obstante lo que dispone el apartado anterior, la Dirección General del Juego y de Espectáculos puede autorizar torneos y campeonatos de juegos de casino.

TÍTULO I

EL RÉGIMEN DE LAS AUTORIZACIONES

CAPÍTULO I

Las empresas titulares

Artículo 5. Requisitos de las empresas titulares.

5.1. Las empresas titulares de casinos de juego, para poder obtener las correspondientes autorizaciones, tienen que reunir los requisitos siguientes:

a) Tienen que adoptar cualquiera de las modalidades de sociedad mercantil.

b) La sociedad tiene que tener la nacionalidad de cualquiera de los estados miembros de la Unión Europea o firmantes del Acuerdo del espacio económico europeo.

c) Su objeto social tiene que ser la explotación de casinos de juego objeto de la solicitud de autorización y, si procede, de los otros servicios complementarios o accesorios relacionados con su explotación.

d) El capital social mínimo tiene que ser el exigido en cada caso por la normativa mercantil vigente, totalmente suscrito y desembolsado.

e) Las variaciones del capital social y las transmisiones de acciones o participaciones tienen que ser comunicadas a la Dirección General del Juego y de Espectáculos.

f) La participación de capital extranjero en las empresas a que se refiere este Reglamento tiene que ajustarse a la normativa vigente sobre inversiones extranjeras.

g) Ninguno de los socios o accionistas, ya sea persona física o jurídica, puede tener participaciones en el capital ni cargos directivos en más de tres sociedades explotadoras de casinos de juego, dentro del ámbito de la Comunidad Autónoma de Cataluña.

h) Ninguna sociedad puede ser titular de más de tres autorizaciones de instalación de casinos en Cataluña.

5.2. Las empresas titulares de autorizaciones de instalación de casinos, con carácter previo a la solicitud de la autorización de apertura y funcionamiento a que se refiere el capítulo 3 del título 1 de este Reglamento, tienen que constituir una fianza de 100 millones de pesetas o 601.012,10 euros.

5.3. Las fianzas tienen que constituirse en la Caja General de Depósitos de la Generalidad de Cataluña, a disposición de la autoridad competente, de acuerdo con lo que establece el artículo 3 del Decreto 221/1999, de 27 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de la caja general de depósitos de la Generalidad de Cataluña, y se unifica el régimen de las garantías que ante ella pueden presentarse, y quedan afectas a las responsabilidades económicas en que las empresas pudieran incurrir en razón de lo que prevé este Reglamento, de acuerdo con lo que dispone el artículo 18 de la Ley 1/1991, de 27 de febrero, Reguladora del Régimen Sancionador en Materia de Juego. La Administración tiene preferencia por su importe sobre cualquier otro acreedor.

5.4. Así mismo, de acuerdo con lo que prevé el mencionado artículo 18 de la Ley 1/1991, de 27 de febrero, la fianza queda sujeta al pago forzoso de las sanciones pecuniarias que los órganos de la administración impongan a la entidad titular, y al pago de los premios que tengan que ser abonados como consecuencia de la explotación de los casinos de juego.

5.5. Las fianzas tienen que ser mantenidas en su totalidad mientras subsistan las circunstancias que motivaron la constitución. Si se produce la disminución de la cuantía o la extinción o la cancelación de la garantía de acuerdo con la normativa específica, la empresa tiene que reponerla o completarla en el plazo máximo de dos meses. El incumplimiento de esta obligación en el plazo establecido da lugar a la suspensión de los efectos de la autorización de apertura y funcionamiento en la empresa y a la incoación de un expediente de cancelación de autorizaciones con audiencia del interesado. La suspensión tiene que mantenerse hasta que haya sido repuesta o completada la fianza o hasta que haya sido resuelto el expediente de cancelación, previa audiencia del interesado.

5.6. Las fianzas pueden cancelarse cuando desaparezcan las causas de su constitución, siempre que no existan responsabilidades pendientes o si ha transcurrido el plazo máximo de prescripción de estas responsabilidades. En estos supuestos tienen que ser devueltas después de haber hecho la liquidación, si procede.

5.7. Para la recuperación de las fianzas constituidas, y a solicitud de la sociedad que las haya constituido, tiene que solicitarse información de los órganos administrativos competentes sobre la existencia de responsabilidades pendientes y tiene que ordenarse la publicación de la solicitud de

devolución en el «Diari Oficial de la Generalitat de Catalunya» para que en el plazo de dos meses los posibles interesados puedan ejercer los derechos que afecten a la fianza que se pretende recuperar. Transcurrido este plazo, tiene que procederse a la devolución, previa liquidación de las responsabilidades pendientes, si hubieran.

5.8. La publicación y el transcurso del plazo señalado no son necesarios en el caso de sustitución de fianzas, siempre que se compruebe la no existencia de obligaciones pendientes o, si hay, sean satisfechas.

CAPÍTULO II

Autorización de instalación

Artículo 6. Forma de otorgamiento de las autorizaciones.

6.1. La autorización a una empresa para la instalación y explotación de un casino de juego tiene que efectuarse previa convocatoria de concurso público.

6.2. La convocatoria de concurso público tiene que realizarse mediante resolución del director general del Juego y de Espectáculos.

6.3. La resolución de convocatoria del concurso tiene que publicarse en el «Diari Oficial de la Generalitat de Catalunya» y tiene que recoger las bases que lo rigen y los criterios objetivos de valoración de las circunstancias siguientes:

a) El interés turístico del proyecto.

b) Las garantías personales y financieras de los promotores.

c) La calidad de las instalaciones y los servicios complementarios que se presten.

d) El programa de inversiones.

e) La ubicación y la influencia directa e indirecta que puedan tener la apertura del nuevo casino sobre los ya existentes.

f) La generación de puestos de trabajo, el plan de formación del personal y los recursos humanos con que se cuenta.

g) La viabilidad económica del proyecto basándose en los estudios realizados.

h) La tecnología que se pretende adoptar para la organización y la gestión de los juegos.

Artículo 7. Solicitudes.

Las sociedades mercantiles que cumplan los requisitos especificados en el artículo 5 de este Reglamento, o las personas que actúen por cuenta de la correspondiente sociedad proyectada, interesadas en la obtención de una autorización para la instalación y explotación de un casino de juego, pueden tomar parte en el concurso convocado al efecto presentando una solicitud que tiene que recoger:

a) La identificación del representante de la sociedad solicitante y la cualidad con que actúa en nombre de la sociedad interesada, o bien la identificación de quien actúe por cuenta de la sociedad en proyecto.

b) La denominación, la duración y el domicilio de la sociedad constituida o, si la sociedad no está constituida, la denominación, la duración y el domicilio previstos.

c) El nombre comercial previsto para el casino y la situación geográfica del edificio o solar donde pretende instalarse, con la especificación de las dimensiones y las características generales.

d) La identificación de los socios, especificando la respectiva cuota de participación, y de los miembros de los órganos de administración de la sociedad y apoderados. Si la sociedad no se ha constituido tendrán que identificarse los promotores o futuros socios fundadores y los órganos de administración previstos.

e) La determinación del emplazamiento y la justificación de la influencia sobre los casinos de juego existentes, en relación con la planificación del juego establecida en Cataluña.

f) El plazo previsto para la apertura del casino contado desde la fecha de otorgamiento de la autorización de instalación.

g) Los juegos para los que se solicita la autorización, dentro de los incluidos en el artículo 3 de este Reglamento.

h) Los períodos anuales de funcionamiento del casino.

Artículo 8. Documentación adjunta a la solicitud.

Las solicitudes tienen que llevar adjuntos los documentos siguientes en duplicado ejemplar:

a) Copia o testimonio notarial de la escritura de constitución de la sociedad y de sus estatutos, con constancia fehaciente de la inscripción en el Registro Mercantil. Si la sociedad no se ha constituido, se presentará proyecto de la escritura y de los estatutos.

b) Copia o testimonio notarial del poder del solicitante, cuando no sea representante legal.

c) Certificación del Registro de la Propiedad de los solares y, si procede, del edificio donde se instalará el casino de juego, o los documentos que acreditan la disponibilidad sobre estos solares e inmuebles.

d) Estimación de la plantilla aproximada de personas que tienen que prestar servicios en el casino con indicación de las categorías o los puestos de trabajo respectivos.

e) Memoria donde se describa la organización y el funcionamiento del casino de juego, con sujeción a las disposiciones de este Reglamento, los servicios complementarios que se pretenden prestar al público y los tipos genéricos de actos artísticos o culturales y de espectáculos, entre otros, que se propone organizar. Esta memoria tiene que contener una descripción detallada de los sistemas previstos de admisión y control de los jugadores, selección, formación, gestión y control del personal, criterios de calidad y revisiones periódicas del material de juego, contabilidad y caja indicando en todo caso el origen y la garantía de la tecnología que tienen que utilizar en la organización y el funcionamiento del casino.

f) Planos y proyectos del casino de juego con especificación de todas las características técnicas exigidas por el ordenamiento urbanístico. El proyecto tiene que referirse, si procede, a las obras complementarias o de adaptación que sean necesarias.

g) Estudio económico y financiero que tiene que comprender, como mínimo, un estudio de la inversión realizada o prevista, con el desglose y detalle de las aportaciones que constituyan o tengan que constituir el capital social u otras aportaciones, y la descripción de las fuentes de financiación, previsiones de explotación y previsiones de rentabilidad.

h) Relación de las medidas de seguridad que tienen que instalarse en el casino, entre las cuales tiene que contarse necesariamente con la instalación contra incendios, unidad de producción autónoma de energía eléctrica de entrada automática en servicio, servicio de seguridad y cajas fuertes.

También pueden adjuntarse a las solicitudes los documentos que se estiman pertinentes, en especial para el afianzamiento de las garantías personales y financieras de los miembros de la sociedad y de esta misma sociedad.

Artículo 9. Tramitación.

9.1. Una vez transcurrido el plazo de presentación de solicitudes y de la documentación anexa que tiene que adjuntarse de acuerdo con lo que establezca la convocatoria, la Dirección General del Juego y de Espectáculos enviará una copia al ayuntamiento de la localidad donde se pretenda instalar el casino a fin de que emita informe en que se pronuncie sobre la conformidad de la localización con los usos señalados para la zona por el ordenamiento urbanístico correspondiente.

9.2. Durante la tramitación del expediente, la Dirección General del Juego y de Espectáculos puede dirigirse a los solicitantes para pedir las aclaraciones y la información complementaria que estime oportunas.

9.3. Así mismo, en el plazo de 30 días a contar desde la finalización del plazo de presentación de solicitudes, la Dirección General del Juego y de Espectáculos tiene que elaborar informe previo respecto de la solicitud o solicitudes presentadas en el que se podrá condicionar la admisión de la solicitud a la modificación de algunos aspectos o al cumplimiento de determinados requisitos, de acuerdo con lo que dispone este Reglamento. Este informe tiene que enviarse a los solicitantes a fin de que en el plazo de 10 días desde su recepción manifiesten su conformidad con las modificaciones propuestas y/o con el cumplimiento de los requisitos exigidos. Si esta aceptación o conformidad no fuese comunicada dentro el plazo establecido, se entenderá que se ha desistido del procedimiento de solicitud de la autorización.

9.4. Transcurrido el plazo de presentación de las respectivas manifestaciones de conformidad, la Dirección General del Juego y de Espectáculos tiene que emitir en el plazo de 20 días informe sobre la solicitud presentada que resulte más idónea de acuerdo con la documentación aportada, los criterios que tienen que valorarse según la convocatoria y lo que establece el artículo siguiente para los supuestos de concurrencia de solicitudes. En el caso de que el solicitante más idóneo sea una sociedad no constituida o en proyecto, la Dirección General del Juego y de Espectáculos le requerirá a fin de que en el plazo de 30 días proceda a la constitución de la sociedad y así lo acredite, confirmando también

los datos previstos en los apartados a), b) y d) del artículo 7 de este Reglamento en relación con la sociedad que se ha constituido y aportando copia de la escritura social y de los estatutos. Este último plazo puede prorrogarse por la Dirección General, por causa debidamente justificada.

Artículo 10. Concurrencia de solicitudes.

Cuando hubieran diversas solicitudes en concurrencia, se tendrán en cuenta los criterios de preferencia que señale la convocatoria, entre los cuales tendrá carácter prioritario la planificación sectorial y de conjunto, el grado de saturación de la demanda global de juego, y la idoneidad del emplazamiento solicitado, de acuerdo con los apartados e) y f) del artículo 6.3 de este Reglamento.

Así mismo, si la convocatoria hubiera previsto la concesión de más de una autorización de acuerdo con la planificación del juego vigente en Cataluña, el informe que tiene que emitir la Dirección General del Juego y de Espectáculos de acuerdo con el apartado 4 del artículo anterior podrá considerar como idónea más de una solicitud, sin superar en ningún caso el número máximo de autorizaciones que se hubiera previsto.

Artículo 11. Resolución.

11.1. La resolución que autoriza la instalación del casino de juego es dictada por el director general del Juego y de Espectáculos y tiene que expresar:

a) Denominación, duración, domicilio de la sociedad titular y capital social.

b) Relación de los socios, con especificación de sus aportaciones o participaciones respectivas en el capital, y los miembros de los órganos de administración y representación de la sociedad y los apoderamientos.

c) Nombre comercial y localización del casino.

d) Aprobación o modificaciones del proyecto arquitectónico propuesto, de los servicios complementarios y de las medidas de seguridad.

e) Salas de juego previstas para la instalación de los diferentes juegos autorizados.

f) Plazo máximo para solicitar la autorización de apertura y funcionamiento del casino, haciendo constar la obligación de solicitar y obtener previamente las correspondientes licencias municipales de acuerdo con lo que establece el artículo 22 del Decreto 239/1999, de 31 de agosto, por el que se aprueba el catálogo de los espectáculos, las actividades recreativas y los establecimientos públicos sometidos a la Ley 10/1990, de 15 de junio, sobre Policía del Espectáculo, las actividades recreativas y los establecimientos públicos.

11.2. La resolución del concurso, que podrá en todo caso declararlo desierto, tiene que publicarse en el «Diari Oficial de la Generalitat de Catalunya» y tiene que notificarse en forma a todos los concursantes y al ayuntamiento de la localidad donde se pretenda ubicar el casino.

11.3. La autorización tiene carácter intransmisible.

CAPÍTULO III

Autorización de apertura y funcionamiento

Artículo 12. Solicitud de autorización de apertura y funcionamiento.

12.1. Dentro del plazo señalado en la autorización de instalación, la sociedad titular tiene que solicitar a la Dirección General del Juego y de Espectáculos la autorización de apertura y funcionamiento.

12.2. Si la documentación complementaria a que hace referencia el artículo siguiente no puede aportarse junto con la solicitud, la sociedad titular tendrá que solicitar la prórroga oportuna, justificando debidamente y detalladamente las causas que lo impiden. El director general del Juego y de Espectáculos, con los informes previos pertinentes, tiene que resolver otorgando o denegando la prórroga. En caso de denegación y cuando expire el plazo sin solicitar prórroga, se declarará caducada la autorización de instalación.

Artículo 13. Documentación complementaria.

A la solicitud de autorización de apertura y funcionamiento tienen que adjuntarse los documentos siguientes:

a) Licencia municipal de obras y certificación de obra acabada y que las obras e instalaciones realizadas se corresponden con el proyecto básico por el que se concedió la autorización de instalación, con indicación expresa del aforo de los diferentes espacios o salas del casino, y las otras licencias municipales de acuerdo con lo que prevé el artículo 22 del Decreto 239/1999, de 31 de agosto, por el

que se aprueba el catálogo de los espectáculos, las actividades recreativas y los establecimientos públicos sometidos a la Ley 10/1990, de 15 de junio, sobre Policía del Espectáculo, las actividades recreativas y los establecimientos públicos.

b) Certificación acreditativa de haber constituido la fianza a que se refiere el artículo 5.2 de este Reglamento.

c) Relación provisional del personal que tenga que prestar servicios en el casino, con especificación de los lugares de trabajo.

d) Relación detallada de los juegos a practicar, con indicación del número inicial de mesas correspondientes a cada uno de ellos y de las bandas de fluctuación de los límites mínimos y máximos, si procede, de las apuestas en las diversas mesas, salas y juegos, así como de las máquinas recreativas y de azar.

e) Propuesta de horario máximo de funcionamiento de las diferentes salas de juego y servicios ofrecidos a los visitantes.

f) Indicación de las entidades suministradoras de material de juego a utilizar, así como de los modelos, si procede.

g) Todos los documentos que acrediten el cumplimiento de los condicionantes establecidos en la resolución de autorización de instalación, en el caso de que hubieran.

Artículo 14. Tramitación y resolución.

14.1. Una vez recibida la solicitud y la documentación a que se refiere el artículo anterior, la Dirección General del Juego y de Espectáculos tiene que ordenar la práctica de las correspondientes inspecciones para comprobar el cumplimiento de los requisitos de la instalación y otras obligaciones legales. Las inspecciones tienen que practicarse en presencia de los representantes de la sociedad titular y de los técnicos que aquélla designe, y tiene que levantarse el acta y el informe correspondientes.

14.2. Si como resultado de la inspección o de la documentación presentada se observaran deficiencias subsanables, tiene que concederse el plazo adecuado para corregirlas. Transcurrido este plazo, tienen que volver a practicarse las comprobaciones oportunas, y si el resultado es negativo tiene que dictarse una resolución denegatoria de la autorización, que comportará también la caducidad de la autorización de instalación.

14.3. Si el examen de los documentos presentados y el resultado de la inspección son satisfactorios, la Dirección General del Juego y de Espectáculos tiene que conceder la autorización de apertura y funcionamiento.

Artículo 15. Requisitos formales de la resolución.

En la resolución de autorización de apertura y funcionamiento del casino, se tiene que hacer constar:

a) Identificación de la sociedad titular y nombre comercial del casino.

b) Las fechas de apertura y de cierre de las temporadas de funcionamiento del casino, o el carácter permanente.

c) El horario máximo de funcionamiento de las diversas salas de juegos y servicios, así como los correspondientes aforos.

d) La relación de juegos autorizados y del número inicial de mesas y máquinas, señalando los límites mínimos y máximos de las apuestas o, si procede, las correspondientes bandas de fluctuación.

e) La fecha de apertura o de inicio de la actividad del casino y los plazos para la apertura de la totalidad de los servicios del casino, si no entran todos simultáneamente en servicio. Si la autorización de apertura y funcionamiento se refiere a una instalación provisional, se tiene que hacer constar la fecha límite para proceder a la apertura de la instalación definitiva.

f) Los nombres y apellidos del director de juegos, de los subdirectores y de los miembros del comité de dirección, si procede.

g) El plazo de duración de la autorización de acuerdo con lo que dispone el artículo 17 de este Reglamento.

Artículo 16. Notificación de la resolución.

16.1. La resolución tiene que notificarse a la sociedad titular de la autorización de instalación y al ayuntamiento de la localidad donde se ubique el casino.

16.2. Si la autorización introdujera modificaciones respecto de lo solicitado, la sociedad titular de la autorización de instalación tiene que manifestar su conformidad o las objeciones en el plazo de

diez días desde la notificación. En el segundo caso, la Dirección General del Juego y de Espectáculos ha de resolver sobre las objeciones y notificarlo al titular a fin de que manifieste su aceptación en el plazo que se señale, quedando caducadas en caso contrario las autorizaciones de apertura y funcionamiento y de instalación.

Artículo 17. Vigencia y renovación.

17.1. La autorización de apertura y funcionamiento tiene una vigencia de quince años y será renovable por períodos sucesivos de quince años.

17.2. Seis meses antes, como mínimo, de la fecha de expiración de cada plazo de vigencia de la autorización, la sociedad titular tiene que instar de la Dirección General del Juego y de Espectáculos la renovación de la autorización, la cual resolverá concediendo o denegando la renovación solicitada. La denegación de la solicitud, si procede, tiene que ser motivada y sólo puede acordarse cuando concurra alguna de las causas que, de acuerdo con lo que dispone el artículo 9 de la Ley 1/1991, de 27 de febrero, Reguladora del Régimen Sancionador en Materia de Juego, den lugar a la revocación.

17.3. Si la autorización de apertura y funcionamiento del casino se ha otorgado para una instalación provisional, la autorización se concederá inicialmente por un año, renovable por períodos de igual duración hasta la entrada en funcionamiento de la instalación definitiva, de acuerdo con lo que prevé el artículo 15.e) de este Reglamento. La apertura de esta instalación definitiva tiene que ser autorizada y tramitada en la forma prevista por los artículos 12 al 17 de este Reglamento y no hará falta la presentación de los documentos que, aportados para la instalación provisional, fueran válidos para la definitiva.

17.4. Si la apertura de la instalación definitiva no se produce en el plazo señalado en la autorización de apertura y funcionamiento, se producirá la caducidad de la autorización de apertura y funcionamiento de la instalación provisional, que comportará también la de la autorización de instalación.

17.5. La Dirección General del Juego y de Espectáculos, sin perjuicio de la realización de las inspecciones y controles que se consideren oportunos, tiene que proceder como mínimo cada 5 años a la revisión completa de las instalaciones del casino, con el objeto de comprobar su grado de mantenimiento y el cumplimiento de los requisitos y condiciones legales y reglamentarios exigidos por el otorgamiento de la autorización de apertura y funcionamiento.

Artículo 18. Cancelación o extinción de autorizaciones.

Puede cancelarse la autorización de apertura y funcionamiento de un casino de juego, y por tanto producirse la extinción de la autorización de instalación en los casos siguientes:

a) Por renuncia de la sociedad titular manifestada por escrito a la Dirección General del Juego y de Espectáculos.

b) Por disolución de la sociedad titular.

c) Por el transcurso del plazo de validez sin haber solicitado la renovación.

d) Como consecuencia de la imposición de una sanción firme en materia de juego, de acuerdo con lo que dispone la Ley 1/1991, de 27 de febrero, Reguladora del Régimen Sancionador en Materia de Juego, que comporte la revocación de la autorización.

e) Por resolución motivada adoptada en el procedimiento correspondiente, que tiene que ajustarse, en todo caso, a lo que prevé la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, y que recoja alguna de las causas siguientes:

1. Por pérdida de la disponibilidad legal o real del local o establecimiento donde está situado el casino de juego.

2. Por la concurrencia de cualquiera de las causas que prevé el artículo 9 de la Ley 1/1991, de 27 de febrero, Reguladora del Régimen Sancionador en Materia de Juego.

3. Cuando el casino permanezca cerrado por más de treinta días consecutivos sin autorización previa o causa justificada.

Artículo 19. Modificaciones de las autorizaciones.

19.1. Requieren autorización previa de la Dirección General del Juego y de Espectáculos las modificaciones de las autorizaciones de instalación y de las de apertura y funcionamiento que afecten a alguno de los aspectos siguientes:

a) La variación estatutaria del régimen jurídico de las aportaciones, acciones o participaciones de la sociedad.

b) El cambio del emplazamiento del casino de juego, tanto en su instalación provisional como

definitiva. Esta modificación implicará la modificación de la autorización de instalación teniéndose que dar cumplimiento a aquello que establece el artículo 9.1 de este Reglamento y hará falta la solicitud y obtención de una nueva autorización de apertura y funcionamiento referida al nuevo emplazamiento.

c) Las modificaciones en la estructura o configuración del edificio o los locales del casino.

d) La sustitución del director de juegos, subdirectores o miembros del comité de dirección.

e) Las variaciones relativas a los juegos autorizados.

f) Las modificaciones de los límites mínimos y máximos y de las bandas de fluctuación de mínimos y máximos de las apuestas.

g) Las variaciones en el horario máximo de apertura y de cierre de las salas y servicios.

h) Los cambios relativos al período anual de funcionamiento.

i) La constitución de cargas reales de cualquier naturaleza sobre los inmuebles donde se encuentra el casino, excepto en el caso en que los inmuebles no fueran propiedad de la sociedad titular de la autorización de instalación del casino.

j) La suspensión del funcionamiento del casino.

19.2. Cualquier otra modificación no contenida en los apartados anteriores y, especialmente la variación del régimen de administración de la sociedad, de la composición de los órganos de administración o el otorgamiento de apoderamientos o delegaciones, tendrá que ser comunicada a la Dirección General del Juego y de Espectáculos.

TÍTULO II

LAS SALAS DE JUEGO, SU FUNCIONAMIENTO Y MECANISMOS DE CONTROL Y LOS SERVICIOS COMPLEMENTARIOS

CAPÍTULO I

Las salas de juego

Artículo 20. Condiciones de las salas de juego.

20.1. En los casinos de juego, aparte de la sala o salas principales de juego, podrán autorizarse salas privadas y otras salas donde se permitirá la instalación de máquinas recreativas y de azar, los juegos de la Bola y la Rueda de la fortuna y mesas de demostración de los otros juegos de contrapartida autorizados, con límites de apuesta correspondientes a la mitad inferior de las bandas de fluctuación autorizadas para cada juego.

20.2. Las salas a que se refiere el apartado anterior tienen que encontrarse en el mismo recinto del casino, a menos que la Dirección General del Juego y de Espectáculos autorice excepcionalmente otra ubicación. La disposición de los locales tiene que ser tal que las salas estén separadas las unas de las otras y no sea normalmente visible el interior desde la vía pública o desde los locales de libre acceso al público.

20.3. Los visitantes de las salas de juego tienen que entrar en el establecimiento y salir por las mismas puertas que los otros clientes del casino. Sin embargo, la Dirección General del Juego y de Espectáculos a propuesta de la sociedad titular puede autorizar discrecionalmente accesos o entradas independientes para las salas que se encuentren separados de las salas principales de juego, que pueden tener requisitos de admisión diferenciados según su respectivo reglamento, así como también para los servicios complementarios del casino o las salas privadas cuando su naturaleza así lo haga aconsejable.

20.4. En el interior de las salas de juego no se admiten más servicios complementarios que los de cafetería, bar o restaurante y salas de espectáculos o fiestas, que tienen que estar claramente separados de las mesas, aunque no necesariamente mediante tabiques o cierres de obra.

20.5. La construcción y la decoración de la sala de juego tiene que reunir los requisitos de seguridad activa y pasiva exigidos por la normativa sobre espectáculos públicos, así como salidas de emergencia suficientes para el aforo previsible del local y medidas de seguridad con el fin de evitar accesos incontrolados desde el exterior.

20.6. El pavimento y las paredes de las salas han de estar revestidas de material no combustible que favorezca la insonorización.

20.7. Con independencia de la iluminación general del local, las mesas y las máquinas tienen que disponer de iluminación propia que elimine las sombras sin producir efectos que puedan deslumbrar

a los jugadores o empleados. Todas las salas de juego tienen que disponer de instalación de aire acondicionado.

20.8. La señalización, los carteles de información general de carácter fijo y los documentos de oferta de servicios tienen que ajustarse a las exigencias de la Ley 1/1998, de 7 de enero, de Política Lingüística.

20.9. El traslado y transporte del material de juegos de casinos tiene que ser autorizado por el director general del Juego y de Espectáculos.

Artículo 21. Admisión.

21.1. La entrada en las salas de juego de los casinos está prohibida a:

a) Las personas a que se refiere el artículo 9 de la Ley 15/1984, de 20 de marzo, del Juego.

b) Las personas que por resolución judicial tengan limitado el acceso a salas de juego, siempre que la mencionada resolución haya sido puesta en conocimiento del casino.

c) Las personas a que hace referencia el artículo 16.4 de la Ley 10/1990, de 15 de junio, sobre Policía del Espectáculo, las actividades recreativas y los establecimientos públicos.

d) Las personas que se encuentren incluidas en la base de datos de personas que tienen prohibida la entrada en bingos y casinos.

21.2. El control del respeto de las prohibiciones a que se refiere este artículo es ejercido por los servicios de admisión de los casinos. Si el director de juegos advierte la presencia en la sala de alguna persona comprendida en las prohibiciones mencionadas, tendrá que invitarla a abandonarla inmediatamente.

21.3. Asimismo, tiene que impedirse el acceso de las personas respecto de las cuales se determine la falsedad de sus documentos de identificación atendiendo a la obligación de identificación prevista en el artículo 24.1 de este Reglamento, sin perjuicio de otras responsabilidades que puedan derivarse de la falsedad mencionada.

21.4. Además, de acuerdo con las limitaciones del acceso a los establecimientos públicos previstas en el artículo 9 del Decreto 200/1999, 27 de julio, por el que se regula el derecho de admisión a los establecimientos públicos donde se realizan espectáculos y actividades recreativas, el director de juegos del casino o persona que lo sustituya tiene que impedir el acceso o expulsar del casino a las personas con actitudes violentas o que puedan producir peligro o molestias según lo expresado en el mencionado precepto. Estas expulsiones tienen que ser comunicadas a la Dirección General del Juego y de Espectáculos, sin perjuicio de lo que establece el artículo 9.4 del Decreto 200/1999 citado.

Artículo 22. Otras condiciones de admisión.

Los casinos pueden exigir a quien quiera acceder a ellos determinadas condiciones relativas a la vestimenta o etiqueta u otras condiciones especiales, tanto con carácter permanente como restringidas en determinadas épocas, jornadas u horas de funcionamiento de las salas de juego, de acuerdo con lo que dispone el Decreto 200/1999, 27 de julio, por el que se regula el derecho de admisión a los establecimientos públicos donde se realizan espectáculos y actividades recreativas.

Artículo 23. Registro de visitantes.

Los casinos tienen que disponer, mediante un soporte o sistema informático, de un registro de visitantes donde se anoten los datos identificativos de los visitantes y la información relativa a las visitas sucesivas, con las garantías que prevé la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal.

✐ Modificado por disp. adic. 3 de Decreto 24/2005, de 22 febrero.

Artículo 24. Servicio de admisión.

24.1. El servicio de admisión del casino tiene que identificar a todos los visitantes antes de facilitarles el acceso y tiene que abrir, en la primera visita, una ficha en el registro de visitantes en el que tienen que figurar, como mínimo, los datos siguientes:

a) Nombre y apellidos.

b) Número del documento nacional de identidad, del carné de conducir, del pasaporte o del documento equivalente, y si procede registro de parámetros biométricos autorizados.

c) Fecha de nacimiento.

d) Fecha de apertura de la ficha.

24.2. En visitas posteriores, será suficiente la identificación de los visitantes.

24.3. Las fichas personales tienen carácter reservado y sólo podrán ser reveladas por el casino previa autorización de la Dirección General del Juego y de Espectáculos y de acuerdo con lo que dispone la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal.

24.4. Para tener acceso a las salas de juego, los visitantes tienen que obtener en los servicios de admisión del casino una tarjeta de entrada.

24.5. La tarjeta de entrada es facilitada previa presentación del documento nacional de identidad, pasaporte, permiso de conducción de vehículos a motor, o documento suficiente para justificar su estancia en España conforme a la legislación vigente, siempre que en el mismo figure su nombre completo, dirección, fotografía y firma.

24.6. Las tarjetas de entrada tienen siempre carácter nominativo. Las personas a favor de las cuales se expidan están obligadas a presentarla en todo momento a requerimiento de los empleados del casino. Si no lo hacen serán invitadas a abandonar las salas de juego.

24.7. Las tarjetas de entrada están numeradas correlativamente y contienen, al menos, los datos siguientes: nombres y apellidos, número del documento nacional de identidad o equivalente, número de la ficha personal del cliente, fecha de emisión, plazo de validez, firma del director de juegos o sello del casino.

La Dirección General del Juego y de Espectáculos puede autorizar un procedimiento de admisión con requisitos de identificación diferenciados para los grupos, viajes o visitas colectivas.

24.8. Las tarjetas de entrada se expiden a un precio unitario que es fijado por la Dirección General del Juego y de Espectáculos, a propuesta del casino, y tienen validez para un solo día.

No obstante, el casino, con la autorización previa de la Dirección General del Juego y de Espectáculos, puede establecer tarjetas especiales de precio inferior al unitario en los casos siguientes:

a) Visitantes o grupos de personas invitadas.

b) Personas que asistan a convenciones o congresos.

c) Personas integrantes de viajes colectivos.

d) Grupos de personas que utilicen los servicios complementarios del casino.

e) Tarjetas de validez superior a un día, que pueden expedirse por una semana, por un mes o por toda la temporada anual, y cuyo precio tiene que ser fijado por la Dirección General del Juego y de espectáculos a propuesta del casino.

24.9. La Dirección General del Juego y de Espectáculos puede autorizar también la expedición de tarjetas especiales para visitantes invitados.

24.10. La tarjeta de entrada da derecho al acceso a la sala o salas principales de juego que haya en el casino y a la práctica de los juegos en la forma establecida reglamentariamente para cada uno de ellos.

24.11. En los accesos independientes a determinadas salas separadas de las salas principales de juego y a las salas privadas, sólo se tendrá acceso con la invitación previa de la dirección del casino de acuerdo con la autorización prevista al artículo 20.3 de este Reglamento.

24.12. El acceso y el disfrute de los restantes servicios complementarios del casino puede subordinarse a la expedición de entradas independientes, con sujeción a las normas especiales que regulan cada tipo de actividad.

24.13. La expedición de tarjetas puede sustituirse transitoriamente, en caso de producirse una aglomeración en el servicio de admisión del casino, por la entrega de un volante provisional, previa exhibición del documento identificador y pago del importe de la tarjeta, la cual tendrá que ser entregada posteriormente a cada titular, una vez haya sido formalizada.

24.14. En el servicio de admisión del casino ha de haber folletos gratuitos donde consten las normas generales de funcionamiento de las salas de juego que la dirección del casino estime de interés y, necesariamente, las relativas al horario, el cambio de moneda extranjera, la obligación de jugar con dinero en efectivo, las apuestas máximas y mínimas en cada tipo de juego, las condiciones de admisión, los precios de las tarjetas y los juegos que puedan practicarse en el casino.

24.15. El servicio de admisión del casino tiene la obligación de ejercer con la debida diligencia el control de los requisitos de la admisión de los visitantes.

Artículo 25. Excepciones a la expedición de la tarjeta de entrada.

25.1. No es exigible la expedición de tarjetas de entrada para el acceso a las salas de juego y otras dependencias del casino a los funcionarios que en el cumplimiento de sus funciones se personen y tengan relación con las actuaciones y actividades que se desarrollen en el casino.

25.2. Las personas mencionadas en el apartado anterior tienen que acreditar su identidad en el servicio de admisión del casino y tendrán libre acceso a todas las dependencias, de acuerdo con sus funciones. No podrán participar, sin embargo, en los juegos ni disfrutar de los servicios complementarios de los casinos en la medida en que no lo exija el cumplimiento de las funciones que tengan que desarrollar.

25.3. La Dirección General del Juego y de Espectáculos tiene que determinar los requisitos de protocolo y, si procede, de identificación para la entrada o visita en los casinos de autoridades, personalidades y acompañantes.

CAPÍTULO II

El funcionamiento de las salas de juego

Artículo 26. Horarios de funcionamiento.

26.1. Dentro de los límites máximos de horario fijados por la autorización de apertura y funcionamiento, el casino tiene que determinar las horas en que efectivamente empiezan y acaban los juegos y puede establecer horarios distintos para las diferentes salas y servicios y para los días laborables, festivos y vísperas, pero sin que en ningún caso el funcionamiento de la sala principal de juegos del casino pueda exceder de veinte horas diarias.

26.2. El casino tiene que comunicar a la Dirección General del Juego y de Espectáculos el horario o los horarios realmente practicados en la sala principal de juegos. Si se propone variarlos, tanto para reducirlos como para ampliarlos dentro de los límites máximos de la autorización, tiene que comunicarlo igualmente y no pueden ponerse en práctica sino cuando la Dirección General del Juego y de Espectáculos exprese su conformidad o transcurran tres días hábiles desde la comunicación sin que haya manifestado oposición al cambio.

26.3. El horario de funcionamiento de la sala o salas del casino tiene que anunciarse gráficamente en el local destinado a la recepción o control de visitantes. La apertura al público y la finalización de los juegos tienen que producirse precisamente a las horas previstas, sin que puedan alterarse, excepto en la forma prevista en el apartado 2 de este artículo. El casino no puede suspender los juegos antes de la hora prevista, a menos que exista causa mayor o cuando, faltando menos de dos horas para la fijada para el cierre, transcurran treinta minutos sin que se encuentre ningún visitante en la sala de juego.

26.4. Durante el horario de funcionamiento de las salas de juego, el casino tiene que suspender transitoriamente la admisión de visitantes por razones del aforamiento autorizado, o cuando se haga desaconsejable el incremento por razones de seguridad pasiva o grave inconveniente o molestia para la práctica normal de los juegos.

Artículo 27. Cambio de divisas, cajeros automáticos y oficinas bancarias.

27.1. Los casinos de juego pueden efectuar cambios de moneda extranjera en sus dependencias de caja y en los cajeros automáticos existentes o instalar oficinas exclusivamente dedicadas a ello, con sujeción a las normas vigentes sobre cambio de divisas. En ningún caso puede efectuarse el cambio en las mesas de juego.

27.2. También pueden instalarse en los casinos, fuera de las salas de juego, oficinas dependientes de entidades bancarias de acuerdo con la normativa vigente.

Artículo 28. Funcionamiento de las mesas de juego.

28.1. Los visitantes de las salas de juego no están obligados a participar en los juegos.

28.2. Una vez efectuado el anticipo sobre una mesa determinada, el casino está obligado a ponerla en funcionamiento cuando se presente el número mínimo de jugadores que determinen las reglas de funcionamiento del juego correspondiente y a continuar el juego hasta la hora fijada para la finalización; asimismo, pueden celebrarse nuevas sesiones en la misma mesa en momentos diferentes de la jornada, de acuerdo con la afluencia de jugadores. Una vez iniciado el juego en cada mesa de la manera descrita, la partida no puede ser interrumpida antes de la hora de finalización en ninguna mesa, excepto cuando los jugadores se retiren de alguna o cuando concurra el supuesto a que se refiere el apartado siguiente. El director de juegos puede también clausurar el juego en una mesa cuando haya fundadas sospechas de que el juego se desarrolla incorrecta o fraudulentamente. Este hecho tiene que ser comunicado a la Dirección General del Juego y de Espectáculos.

28.3. Cuando en las salas funcionen diversas mesas de juego y la partida haya perdido animación en alguna de ellas, el director de juegos puede suspender la partida, pero dejando en servicio mesas del mismo juego en número suficiente, según su criterio, para que los jugadores presentes puedan continuar la partida. La misma regla tiene que aplicarse al inicio de la sesión en las salas de juego

cuando el número de jugadores presentes no aconseje la puesta en funcionamiento de todas las mesas al mismo tiempo, caso en que la apertura de mesas puede efectuarse de manera progresiva.

28.4. En todo caso, durante el transcurso de todo el horario en que las salas principales de juego del casino se encuentren abiertas al público, tiene que ponerse en servicio, como mínimo, una mesa de Ruleta francesa o americana y una mesa de Black Jack, siempre que los mencionados juegos sean autorizados en el casino. En los otros juegos de contrapartida, tienen que seguirse las normas establecidas en los apartados anteriores; y en los juegos de círculo sólo existe la obligación de poner en servicio la mesa cuando concurran, al menos, cuatro jugadores.

28.5. Los juegos cesan obligatoriamente a la hora fijada como límite en cada sala de juego. Momentos antes de la hora límite, el jefe de la mesa o inspector tiene que anunciar en voz alta: «las tres últimas bolas», en las mesas de Bola, Ruleta francesa y Ruleta americana de un solo cero; «las tres últimas tiradas», en las mesas de dados; «las últimas cinco manos», en las mesas de Punto y banca, Póquer y Bacará en cualquiera de sus modalidades; y el último sabot en la mesa de Black Jack. En las mesas de Treinta y cuarenta, la partida tiene que detenerse en el último corte que se efectúe dentro de los treinta últimos minutos de horario y en las máquinas tiene que anunciarse: «los últimos 5 minutos».

28.6. Durante el desarrollo de la sesión, y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el casino puede variar el límite de apuesta, anunciando las tres últimas bolas, jugadas o manos y complementando el anticipo de la mesa si corresponde, de acuerdo con lo que establece el artículo 41 de este Reglamento.

En todo caso, el casino tiene que poner en funcionamiento una mesa, al menos, de Ruleta y de Black Jack, con el límite mínimo de apuestas autorizado para estas mesas de juego, a menos que en la autorización concreta se disponga otra cosa.

Artículo 29. Naturaleza de las apuestas.

29.1. Los juegos tienen que practicarse sólo con dinero en efectivo. Están prohibidas y carecen de todo valor las apuestas bajo palabra y toda forma de asociación de dos o más jugadores con el ánimo de sobrepasar los límites máximos en cada tipo de apuestas establecidas en las diferentes mesas de juego.

29.2. Las sumas constitutivas de las apuestas están representadas por billetes y moneda metálica de curso legal, o por fichas o placas facilitadas por el casino por su cuenta y riesgo, a cambio de los medios legales de pago.

29.3. La dirección del casino puede establecer que todas las apuestas se efectúen en múltiplos enteros del mínimo autorizado para cada mesa.

29.4. La Dirección General del Juego y de Espectáculos puede autorizar, desde el momento que lo considere oportuno, la incorporación de sistemas informatizados de las apuestas y jugadas al funcionamiento de los juegos de mesa aprobados en el Catálogo de juegos de casino.

Artículo 30. Las apuestas en los juegos de contrapartida.

30.1. En los juegos llamados de contrapartida, como la Bola, el Treinta y cuarenta, la Ruleta francesa, la Ruleta americana, el Black Jack, los Dados o craps, el Punto y banca, los póqueres de contrapartida y la Rueda de la fortuna, las apuestas sólo pueden efectuarse mediante fichas o placas.

30.2. El cambio de dinero por fichas, para los juegos antes mencionados, puede efectuarse en las dependencias de caja que ha de haber en las salas de juego o bien en la misma mesa.

30.3. El cambio de dinero y fichas o placas en la mesa de juego se efectúa por el crupier que después de colocar en un lugar visible de la mesa, dispuesto al efecto, el billete o los billetes de banco desplegados o la placa, tiene que decir en voz alta su valor. Acto seguido, tiene que alinear y contar delante de él de manera ostensible las fichas pasándolas al cliente o efectuando la apuesta por éste solicitada. Finalmente, y asimismo de manera ostensible, tiene que colocar la placa o ficha cambiada en la caja de la mesa y el billete tiene que introducirlo en otra caja diferente y con cierre de seguridad.

30.4. Los billetes cambiados no pueden sacarse de la caja hasta el final de la partida y con la finalidad de efectuar el recuento. No obstante, si la acumulación de billetes en las cajas fuera excesiva, pueden extraerse éstos y efectuar la cuenta de los billetes en el departamento de caja o en la dependencia destinada a tal efecto. La cuantía de los billetes así contados se tiene que hacer constar en un acta sucinta que tiene que firmar el director de juegos o persona que lo sustituya. La copia del acta tiene que introducirse en la caja que tenga que volver a estar colocada en la mesa o en la que ya se hubiera colocado para sustituirla.

Este procedimiento es también aplicable para la cuenta parcial de las propinas a que hace referencia el artículo 53 de este Reglamento, en caso de que la caja respectiva no admitiera más fichas.

Artículo 31. Las apuestas en los juegos de círculo.

31.1. En los juegos llamados de círculo, como el Bacará, el Bacará a dos paños y los póqueres de círculo, la suma en banca tiene que componerse exclusivamente de fichas y placas. Las apuestas pueden efectuarse en billetes de banco, pero en caso de pérdida, su cambio es obligatorio.

31.2. Las operaciones de cambio tienen que ser efectuadas en las dependencias de caja de las salas de juego. En las mesas de juego, los jugadores sólo pueden cambiar a través de un empleado del casino, diferente del crupier y que no tiene que tener otra función que la indicada. Este empleado tiene que extraer las fichas o placas cambiadas de una caja especial situada junto a la mesa, que tiene que contener una suma fijada por el director de juegos.

31.3. Cuando el empleado encargado del cambio necesite un mayor número de fichas y placas para su caja, tiene que expedir un documento indicativo de las fichas y placas que solicita de la caja central y de las placas o billetes de banco a cambiar. Este documento, firmado por el empleado y por quien desarrolla las funciones de jefe de partida, tiene que ser enviado a la caja central mediante otro empleado, el cual tiene que devolver sin demora al encargado del cambio el número exacto de fichas y placas solicitadas. El documento acreditativo del cambio tiene que quedar depositado en la caja central.

El procedimiento previsto en este apartado tiene que aplicarse también cuando sea necesario cambiar placas o fichas en las mesas de juego a que se refiere el artículo precedente.

Artículo 32. Cantidades o apuestas olvidadas o perdidas.

32.1. Las cantidades o apuestas que se encuentran olvidadas o perdidas en el suelo o sobre las mesas de juego, o abandonadas durante las partidas, cuyo propietario sea desconocido, tienen que ser llevadas inmediatamente a la caja central del casino y anotadas en un registro especial. Su importe se tiene que hacer constar en una partida especial de la contabilidad del casino, cuyo saldo tiene que coincidir, al acabar la temporada, con la suma que dé el registro antes aludido.

32.2. En el caso de cantidades abandonadas durante las partidas, el importe tiene que determinarse por el total de la apuesta inicial olvidada, sin computar las ganancias que pudieran haberse acumulado hasta el momento en que se compruebe, después de buscar al propietario, que las cantidades o apuestas estén efectivamente abandonadas.

32.3. Si el legítimo propietario de la cantidad o apuesta encontrada aparece y demuestra de manera indiscutible su derecho, el casino tiene que restituirle esta cantidad. El importe de la restitución tiene que anotarse en la partida especial de la contabilidad y en el registro a que se refiere el apartado 1, haciendo constar la fecha del reintegro, el nombre y la dirección del interesado, las pruebas presentadas y una referencia a la anotación primitiva.

32.4. Las cantidades ingresadas por el casino en este concepto tienen que ser entregadas anualmente a entidades sin ánimo de lucro que se dediquen a obras de asistencia social o beneficencia.

Artículo 33. Barajas o juegos completos de naipes.

33.1. Las barajas o juegos completos de naipes para uso del casino tienen que estar agrupados en grupos de seis, denominados «media docena». Cada «media docena» tiene que llevar un número de orden asignado por el fabricante de naipes, que tiene que anotarse al recibirlas en un libro de registro especial visado por la Dirección General del Juego y de Espectáculos.

33.2. Los casinos de juego sólo pueden adquirir «medias docenas» de naipes autorizados. Estos naipes sólo pueden ser facilitados en los casinos legalmente autorizados, optativamente con el logotipo del casino en su reverso.

33.3. En cada casino, y dentro de las salas de juego, hay un armario colocado en lugar visible con la inscripción «depósito de naipes», donde se han de guardar las medias docenas nuevas o usadas, junto con el libro de registro a que alude el apartado 1 de este artículo. Puede existir, fuera de la sala de juego, un almacén de seguridad para el depósito de las reservas de naipes dentro de las cajas cerradas y precintadas enviadas por el fabricante de naipes.

El armario tiene que estar permanentemente cerrado con llave, que se encuentra en poder del director de juegos o persona que lo sustituya. El armario sólo puede abrirse para la extracción de «medias docenas» o para el depósito de las nuevas o usadas, siempre en presencia de aquél y del empleado que tenga que hacerse cargo de los naipes, o bien para la inspección del contenido.

33.4. El casino sólo tiene que utilizar, en los juegos, naipes que se encuentren en perfecto estado. Cualquier jugador puede pedir que se compruebe el estado de los naipes, cosa que tiene que hacerse inmediatamente y el director de juegos tiene que decidir si son hábiles para el uso.

Los juegos de naipes rechazados marcados o deteriorados han de ser colocados, en «medias doce-

nas», completos y guardados en el depósito de naipes hasta su destrucción posterior, sin que bajo ningún concepto puedan ser vendidos o entregados gratuitamente a cualquier persona. La destrucción tiene que llevarse a cabo previa autorización de la Dirección General de Juego y de Espectáculos.

33.5. Lo que disponen los apartados anteriores es aplicable a los juegos de dados, los cuales tienen que encontrarse en envases cerrados y precintados que antes de utilizarse tienen que abrirse a la vista del público. Su conservación y destrucción tiene que hacerse en la forma prevista para los naipes.

Artículo 34. Comprobación y barajado de los naipes.

34.1. Las «medias docenas» tienen que extraerse del depósito de naipes en el momento en que vayan a ser utilizadas. Si son nuevas tienen que desempaquetarse en la misma mesa de juego y tiene que invitarse al público y a los jugadores a comprobar que los precintos están intactos.

34.2. Los naipes se han de colocar sobre la mesa boca arriba para que pueda comprobarse que no hay cambio en el orden de colocación de éstos por el fabricante. El crupier tiene que contarlos y, a continuación, tiene que depositarlos de nuevo sobre el tapete y tiene que removerlos estando las cartas boca abajo. Los naipes que ya hubieran sido utilizados en una partida anterior tienen que moverse de la misma forma.

34.3. El barajado tiene que hacerse en un solo montón, con los dedos separados y los naipes agrupados en paquetes pequeños, de manera que no se levanten del tapete y no se modifique el orden resultante. Ningún naipe tiene que ser separado o señalado.

34.4. Durante la partida, si se utiliza el procedimiento de mezcla manual de naipes, al acabar cada corte y antes de efectuarse la mezcla, el crupier tiene que dividir los naipes en dos montones: el de las cartas levantadas y el de las tapadas. Si se utiliza el procedimiento de mezcla mecánica de naipes, el crupier tiene que introducirlos en el mezclador automático para su mezcla y distribución en proceso continuo. Seguidamente tiene que ponerse de una sola vez el primer montón sobre el segundo y tienen que moverse en la forma indicada en los dos apartados anteriores.

34.5. Cuando la partida haya acabado, los naipes tienen que volver a colocarse inmediatamente en el orden establecido por el fabricante y tienen que ser examinados para detectar las marcas que puedan tener.

34.6. Si en cualquier momento se comprueba que ha desaparecido algún naipe de las barajas examinadas, o que hay naipes en exceso, marcados, o que parezcan extraños a la baraja de origen tiene que retirarse de la mesa la «media docena» correspondiente y tiene que levantarse acta con todas las indicaciones relativas a la forma y circunstancias en que el defecto fue descubierto, que será comunicada a los funcionarios de inspección y control de la policía de la Generalidad, mozos de escuadra.

Artículo 35. Cambio de fichas y placas.

35.1. El casino tiene que cambiar a los visitantes o jugadores sus fichas y placas de juego por su importe en moneda de curso legal, sin poder efectuar ninguna deducción.

El casino puede denegar al visitante o jugador el cambio de las fichas o placas cuando tenga sospechas fundadas de su procedencia ilícita o con objeto de dar cumplimiento a las previsiones de la Ley 19/1993, de 28 de diciembre, sobre determinadas medidas de prevención de blanqueo de capitales. En este caso, el director de juegos tendrá que remitir informe a los funcionarios de inspección y control de la policía de la Generalidad, mozos de escuadra a los efectos oportunos.

35.2. El pago en metálico puede ser sustituido por la entrega de un cheque contra la cuenta del casino, entregando en este caso un recibo, que tiene que ser firmado por duplicado por el perceptor y un cajero o persona que lo sustituya, conservando cada una de las partes un ejemplar.

El pago mediante cheque es procedente a petición del jugador, previa la conformidad expresa del casino, salvo los casos en que se haya reducido en un 50% en la caja central del casino la suma en metálico que establece el artículo 37 de este Reglamento.

35.3. Si el cheque resulta impagado, del todo o en parte, el jugador puede dirigirse a la Dirección General del Juego y de Espectáculos en reclamación de la cantidad debida, adjuntando la copia del recibo a que se refiere el apartado anterior. La Dirección General del Juego y de Espectáculos escuchará al director de juegos y una vez comprobada la autenticidad del recibo y el impago de la deuda, le concederá un plazo de tres días hábiles para depositar en la Dirección General del Juego y de Espectáculos la cantidad debida que tiene que entregarse al jugador. Si no lo hace, expedirá al jugador el oportuno mandamiento de pago, con lo que este podrá hacer efectiva la cantidad en la caja general de depósitos contra la fianza depositada por el casino, de acuerdo con lo que establece el artículo 27 del Decreto 221/1999, de 27 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de la caja general de

depósitos de la Generalidad de Cataluña, y se unifica el régimen de las garantías que ante ella se puedan presentar.

En cualquier caso, en la resolución que dicte la Dirección General del Juego y de Espectáculos tiene que hacerse expresa reserva de las acciones civiles o penales que pudieran corresponder a las partes.

35.4. El casino no está obligado a expedir a los jugadores certificaciones acreditativas de sus ganancias.

Artículo 36. Adelantos mínimos en las mesas.

36.1. Las mesas dedicadas a juegos de contrapartida reciben de la caja central del casino, en el momento de empezar la partida, un anticipo en fichas y placas para responder de las ganancias de los jugadores, cuyo importe se determina de acuerdo con las prescripciones de este artículo. Este anticipo tiene que reponerse por la caja central del casino tantas veces como haga falta durante la partida, pero la cuantía de los nuevos anticipos tiene que ser siempre la misma que la del anticipo inicial.

Los anticipos tienen que facilitarse en la mesa, en la medida en que sea posible, en fichas y placas de pequeño valor con el fin de reducir o eliminar los cambios entre la mesa y la caja central.

36.2. El importe de los anticipos tiene que ser, como mínimo, el siguiente:

a) En el juego de la Bola, el resultado de multiplicar por 4.000 la cuantía de la apuesta mínima fijada por la autorización de apertura y funcionamiento.

b) En los juegos de la Ruleta francesa, la Ruleta americana, la Rueda de la fortuna y los dados, el resultado de multiplicar por 15.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

c) En los juegos del Treinta y cuarenta, los póqueres de contrapartida y el Punto y banca, el resultado de multiplicar por 10.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

d) En el juego del Black Jack, el resultado de multiplicar por 5.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

Artículo 37. Depósito mínimo para pago de premios.

Los casinos de juego tienen que tener en la caja central, al inicio de cada sesión, una suma dinero que, como mínimo sea de igual cuantía a la del importe del anticipo correspondiente a la mesa de ruleta con el mínimo de apuestas más elevado. Esta suma de dinero puede sustituirse parcialmente por la tenencia de una cantidad equivalente, bloqueada en una cuenta bancaria y disponible en todo momento para el pago de premios, y previa autorización de la Dirección General del Juego y de Espectáculos. No obstante, la cantidad existente en metálico en la caja central no puede ser inferior al 50% del total.

CAPÍTULO III

Mecanismos de control

Artículo 38. Control de resultados de cada mesa de juego.

38.1. Las fichas y placas constitutivas del anticipo tienen que trasladarse a la mesa en una caja especialmente destinada a esta finalidad, que no puede contener mayor cantidad de fichas y placas que las que corresponden al mencionado anticipo. El contenido tiene que entregarse al jefe de mesa.

38.2. Una vez en la mesa, las fichas y las placas tienen que colocarse sobre ésta y el crupier tiene que contarlas. La cantidad resultante tiene que pronunciarse por éste en voz alta y tiene que anotarse seguidamente en el Libro registro de anticipos y resultados, previsto en el artículo 41 de este Reglamento, que tiene que tener el jefe de mesa. Todo eso en presencia del director de juegos o persona que lo sustituya, el cual tiene que firmar este registro. El mismo procedimiento tiene que seguirse cuando sea preciso hacer nuevos anticipos en el transcurso de la partida.

38.3. Al acabar la jornada tienen que contarse las existencias de fichas y placas de la mesa y los billetes cambiados en ésta, bien en la propia mesa, bien en la caja o dependencia habilitada especialmente al efecto para su recuento, anotándose las cantidades resultantes en el Libro registro de anticipos y resultados. La cuenta tiene que hacerse en presencia, en todo caso, de un empleado, al menos, de mesas, de un cajero y del director de juegos o persona que lo sustituya, los cuales tienen que certificar bajo su responsabilidad la exactitud de la anotación efectuada, firmando a continuación. En cualquier caso, en la apertura y cierre de las mesas, la presencia del director de juegos en el recuento puede ser sustituida por la de un subdirector, por algún miembro del comité de dirección o por algunos de los empleados de máxima categoría.

38.4. Las operaciones referidas en los dos apartados anteriores tienen que ser realizadas con la

suficiente lentitud para que los presentes puedan seguirlas en todo su detalle. Cualquiera de los asistentes en el acto puede solicitar el libro registro de anticipos y resultados para asegurarse de que las cantidades anotadas corresponden exactamente a las pronunciadas.

Artículo 39. Documentos e información mínima en la sala.

39.1. En los locales del casino ha de haber a disposición del público un ejemplar de la Ley 15/1984, de 20 de marzo, del Juego y de la Ley 1/1991, de 27 de febrero, reguladora del régimen sancionador en materia de juego, otro de este Reglamento, otro del Catálogo vigente de juegos que pueden practicarse en los casinos de juego y otro del Reglamento interior del establecimiento, si hubiera.

39.2. Sobre cada mesa de juego o en un lugar próximo a ésta, y en lugar visible para cualquiera de los jugadores, tiene que figurar un anuncio en el que se indique el número de la mesa, el importe del anticipo inicial y las apuestas mínimas y máximas autorizadas en los juegos.

Artículo 40. Documentación contable.

40.1. Con independencia de la contabilidad general de la empresa titular del casino y de la de carácter fiscal establecida por la normativa específica de cada impuesto, el control documental de ingresos producidos por los juegos de mesa tiene que llevarse a cabo, siempre que no exista un sistema informatizado y autorizado por la Dirección General de Juego y de Espectáculos, mediante el libro-registro de anticipos y resultados en los juegos de contrapartida, el libro-registro de resultados en los juegos de círculo y el libro resumen de control de resultados, según modelos aprobados oficialmente.

40.2. Estos libros específicos de control de los juegos tienen que estar encuadernados y foliados y tienen que estar diligenciados por la Dirección General del Juego y de Espectáculos. Además, tienen que llevarse con el cuidado y regularidad exigidas para los libros de comercio, no tienen que presentar enmiendas ni raspaduras, y las correcciones que sean necesarias tienen que hacerse en tinta roja y tienen que ser salvadas con la firma del director de juegos o persona que lo sustituya.

Artículo 41. Libros-registro de anticipo y resultados en los juegos de contrapartida.

41.1. En cada una de las mesas dedicadas a juegos de contrapartida, como la Bola, la Ruleta francesa, la Ruleta americana, la Rueda de la fortuna, el Treinta y cuarenta, el Black Jack, los dados, el Punto y banca y los póqueres de contrapartida, tiene que haber un libro-registro de anticipo y resultados que tiene que llevar un número que tiene que ser el mismo de la mesa a que se refiere.

41.2. En los libros-registro de anticipos y resultados tienen que anotarse, en la forma descrita en el artículo 38 de este Reglamento, el importe del anticipo inicial y, si procede, el de los anticipos complementarios, así como el recuento final de las existencias de placas, fichas, billetes y monedas en las cajas correspondientes a cada mesa de juego, al final de cada sesión, anotando el importe del resultado final de la mesa.

Artículo 42. Libros-registro de resultados en los juegos de círculo.

42.1. En cada una de las mesas de juego de círculo, como el Bacará, el Bacará a dos paños y los póqueres de círculo, tiene que haber un libro-registro de resultados para anotar el ingreso bruto percibido para el casino en la práctica de estos juegos.

42.2. En este registro que tiene que ajustarse al modelo oficial se tiene que hacer constar:

a) El nombre exacto del juego a que corresponde cada mesa.

b) Número de orden del registro que tiene que ser el mismo de la mesa.

c) Hora de apertura de la partida.

d) Horas de interrupción y de reinicio de la partida, si procede.

e) Nombre de los crupieres y cambista.

f) Nombre del banquero o banqueros en el Bacará a dos paños, ya sea banca abierta o limitada.

42.3. Al acabar la partida el crupier, en presencia del director de juegos, o persona que lo sustituya, y de un cajero, tiene que abrir el pozo o cagnotte, tiene que contar las fichas y placas que haya y tiene que pronunciar en voz alta la cantidad total. Ésta tiene que ser anotada inmediatamente en el correspondiente libro-registro de resultados, en el cual el director de juegos, el cajero y un empleado de la mesa tienen que certificar, bajo su responsabilidad, la exactitud de la anotación efectuada y tienen que firmar a continuación.

En las operaciones a que se refiere el presente apartado, el director de juegos puede ser sustituido por un subdirector o un miembro del comité de dirección.

Artículo 43. Libro-resumen de control de resultados.

43.1. En el libro-resumen de control de resultados tiene que anotarse el resultado de cada una de las mesas, totalizados por días.

43.2. Las anotaciones en el libro-resumen de control de resultados tienen que efectuarse al final de la jornada y antes necesariamente del inicio de la siguiente. Tiene que extraerse el resultado total, haciéndolo constar en números y letras, y a continuación tiene que certificar su exactitud el director de juegos o un subdirector o miembro del comité de dirección.

Artículo 44. Información anual.

44.1. El titular de la autorización está obligado a enviar a la Dirección General del Juego y de Espectáculos o, si procede al correspondiente servicio territorial del Departamento competente en materia de juego y de espectáculos, la información que expresamente se requiera.

✐ Ap. 1 modificado por disp. final 7 de Decreto 243/2007, de 6 noviembre.

44.2. Dentro del mes siguiente al vencimiento de cada trimestre, la empresa titular del casino de juego tiene que enviar a la Dirección General del Juego y de Espectáculos información suficiente sobre el número de visitantes, divisas cambiadas, ingresos de entradas, resultados de las mesas y recaudación de las máquinas.

CAPÍTULO IV

Servicios complementarios

Artículo 45. Servicios complementarios de los casinos de juego.

45.1. Los casinos de juego tienen que prestar al público obligatoriamente los servicios complementarios siguientes:

a) Servicio de bar.

b) Servicio de restaurante.

c) Zonas de estar.

d) Sala de espectáculos o fiestas.

45.2. Tienen carácter facultativo, entre otros, los servicios complementarios siguientes:

a) Sala de teatro y cine.

b) Sala de convenciones.

c) Sala de conciertos.

d) Sala de exposiciones.

e) Piscinas e instalaciones gimnásticas o deportivas.

f) Establecimientos de compras.

La prestación de estos servicios se convierte en obligatoria si se habían previsto en la solicitud y estaban incluidos en la autorización de instalación, y cese de los mismos requiere causa justificada y autorización previa.

45.3. Los servicios complementarios que preste el casino pueden pertenecer o ser explotados por persona o empresas distintas del titular del casino, y tienen que localizarse en el mismo inmueble o conjunto arquitectónico, a menos que la Dirección General del Juego y de Espectáculos autorice la celebración de espectáculos y actuaciones de carácter cultural, artístico o turístico, por razones de aforo, en locales de la misma localidad o comarca.

TÍTULO III

EL PERSONAL DE LOS CASINOS

CAPÍTULO I

Normas generales sobre el personal

Artículo 46. Documento profesional.

46.1. Sólo el personal autorizado debidamente por la Dirección General del Juego y de Espectáculos puede prestar servicios en los casinos de juego. Esta autorización tiene que efectuarse a través de

la expedición del oportuno documento profesional, del que tendrá que estar provisto todo el personal de los casinos de acuerdo con la clasificación siguiente:

a) Dirección del juego: dirección, subdirección y comité de dirección.

b) Salas de juegos: juego, caja y valets.

c) Servicios generales: administración, mantenimiento, seguridad, recepción, relaciones públicas y porteros.

d) Servicios complementarios: restaurantes, bares, sala de fiestas, y otros servicios complementarios.

46.2. La expedición del documento profesional tiene carácter discrecional. Así mismo, el documento profesional puede ser revocado o suspendido en ejecución de sentencia que inhabilite para el ejercicio de esta actividad o como consecuencia del ejercicio de la potestad sancionadora.

46.3. La suspensión y revocación del documento profesional priva a su titular de la posibilidad de ejercer su función en cualquiera de los casinos de Cataluña.

46.4. Todo el personal del casino está obligado a proporcionar a los agentes de la autoridad competente en materia de juego toda la información que se les solicite y que se refiera al ejercicio de las funciones propias de cada uno.

CAPÍTULO II

Personal directivo

Artículo 47. Órganos de dirección de los juegos.

47.1. La dirección de los juegos y el control de su desarrollo corresponden primariamente al director de juegos o director del casino, sin perjuicio de las facultades generales que correspondan a los órganos de dirección o administración de la sociedad titular.

47.2. El director de juegos puede ser auxiliado en el ejercicio de sus funciones por un comité de dirección o, si éste no existiera, por uno o diversos subdirectores. La existencia de comité de dirección no excluye el nombramiento de subdirector o subdirectores, si así se estima necesario.

Los miembros del comité de dirección y el subdirector o los subdirectores tienen que ser nombrados por el órgano de administración de la sociedad.

47.3. El comité de dirección, cuando haya, tiene que estar compuesto como mínimo por dos miembros, uno de los cuales tiene que ser necesariamente el director de juegos, que tienen que ser mayores de edad y encontrarse en pleno uso de los derechos civiles.

47.4. El subdirector o los subdirectores tienen que ser, asimismo, mayores de edad y encontrarse en pleno uso de los derechos civiles.

47.5. El personal a que hace referencia este artículo y que se relacione con el público, ha de estar en condiciones de poderlo atender en cualquiera de las lenguas oficiales de Cataluña.

Artículo 48. Nombramiento de los órganos de dirección.

48.1. El nombramiento del director de juegos o director del casino, de los restantes miembros del comité de dirección y de los subdirectores requiere la aprobación de la Dirección General del Juego y de Espectáculos, la cual tiene que otorgarse, si procede, en la autorización de apertura y funcionamiento.

48.2. La aprobación a que se refiere el apartado anterior puede ser revocada de acuerdo con lo que dispone la Ley 1/1991, de 27 de febrero, reguladora del régimen sancionador en materia de juego.

48.3. En caso de muerte, incapacidad, dimisión o cese de las personas a que se refiere el apartado 1 de este artículo, la sociedad tiene que comunicarlo dentro de los cinco días siguientes a la Dirección General del Juego y de Espectáculos. En el caso del director de juegos, la sociedad tiene que nombrar transitoriamente para asumir sus funciones, y de forma inmediata, a uno de los subdirectores, si hay, o a uno de los miembros del comité de dirección, lo que tiene que comunicarse a la Dirección General del Juego y de Espectáculos en el mismo plazo.

48.4. Dentro de los treinta días siguientes a la muerte, incapacidad, dimisión o cese de las personas a que se refiere el apartado 1 de este artículo, la sociedad tiene que proponer a la Dirección General del Juego y de Espectáculos a la persona que tenga que sustituirla, con indicación de sus datos de acuerdo con el artículo 13.c) y adjuntando, si procede, el contrato de prestación de servicios.

Artículo 49. Facultades de los órganos de dirección.

49.1. El director de juegos, los subdirectores y los otros miembros del comité de dirección son

los responsables de la ordenación y correcta explotación de los juegos frente a la Administración y la sociedad titular, dentro de los términos de la autorización administrativa y de las normas de este Reglamento, del Catálogo de juegos de casinos y el resto de normativa de general aplicación. Sólo ellos pueden impartir órdenes al personal de juegos, según el reparto de funciones que entre éstos establezcan los órganos rectores de la sociedad, y a ellos corresponde la facultad para resolver las reclamaciones de los jugadores y de los visitantes del casino, sin perjuicio de que pueda hacerse uso en todo momento de las hojas de reclamación correspondientes.

49.2. El director de juegos puede ser sustituido en sus funciones por los subdirectores y por los miembros del comité de dirección. Excepcionalmente, y en todo caso por tiempo no superior a un día, puede ser sustituido también por uno de los inspectores o empleados de control de la máxima categoría existente en el casino.

49.3. El director de juegos, o persona que lo sustituya, los subdirectores y los otros miembros del comité de dirección son solidariamente responsables, salvo en el caso de que pudiera determinarse una responsabilidad directa o específica respecto de la custodia del material de los juegos existente en el casino, del resto de documentación y de la correcta manera de llevar la contabilidad específica de los juegos. Todos los elementos indicados tienen que encontrarse permanentemente a disposición de los funcionarios de inspección y control de la policía de la Generalidad, mozos de escuadra.

Artículo 50. Limitaciones para los órganos de dirección.

El director de juegos, los subdirectores y los miembros del comité de dirección no pueden:

a) Participar en los juegos que se desarrollan en el casino, bien directamente o bien mediante persona interpuesta.

b) Ejercer funciones propias de los empleados de las salas de juego. No obstante, los subdirectores y los miembros del comité de dirección pueden sustituir transitoriamente a los inspectores o jefes de mesa en el ejercicio de su función, pero en ningún caso a los crupieres, así como en situaciones de emergencia al resto de los empleados de las salas de juego con la finalidad de evitar la falta de servicio mínimo a los visitantes del casino en estas circunstancias o por razones de seguridad, salvaguarda de las personas y custodia de todos los elementos de juego, fichas y dinero expuesto en las salas de juego.

c) Recibir por cualquier título participaciones porcentuales de los ingresos brutos del casino o de los beneficios del juego, excepto los dividendos que pudieran corresponderles si fueran accionistas de la sociedad.

d) Participar en la distribución de propinas a que se refiere el artículo 53.4 de este Reglamento.

CAPÍTULO III

Personal de servicios y de juego

Artículo 51. Personal de servicios y de juego.

51.1. Todo el personal de servicios y de las salas de juego tiene que ser contratado de acuerdo con cualquiera de las modalidades previstas en normativa laboral vigente y tiene que disponer del documento profesional a que hace referencia el artículo 46 de este Reglamento.

51.2. Todo el personal de las salas de juego y el que se relacione con el público tiene que estar en condiciones de poder atenderlo en cualquiera de las lenguas oficiales de Cataluña.

Artículo 52. Limitaciones para el personal del casino.

52.1. El personal que presta sus servicios en el casino, sea o no empleado de la sociedad titular, no puede:

a) Entrar o permanecer en las salas de juego fuera de las horas de servicio o por razones ajenas al servicio, excepto con la autorización de la dirección del casino.

b) Percibir participaciones porcentuales a los ingresos brutos del casino o de los beneficios de los juegos, sin perjuicio de lo que dispone el artículo siguiente.

c) Conceder dinero, fichas o crédito a los jugadores o visitantes.

d) Transportar fichas, placas o dinero durante el servicio en el interior del casino de forma diferente a la prevista reglamentariamente, o guardarlas de forma que su procedencia o utilización no puedan ser justificadas.

52.2. El personal de juegos, incluidos sus auxiliares, y el personal de recepción, caja y de seguridad no puede:

a) Participar directamente o mediante tercera persona en los juegos de azar que se practican en los casinos autorizados en el territorio de Cataluña.

b) Consumir bebidas alcohólicas o drogas tóxicas, estupefacientes o sustancias psicotrópicas durante las horas de servicio.

52.3. El personal que desarrolla las funciones de crupier o de cambista en las mesas de juego y el personal de caja no puede llevar trajes con bolsillos.

Artículo 53. Propinas.

53.1. La sociedad titular del casino puede acordar la no admisión de propinas por parte del personal, lo que, en este caso, tiene que advertirse a los jugadores en forma claramente visible en el acceso al casino o en el servicio de recepción. Si se admiten propinas, su entrega será siempre discrecional en cuanto a la ocasión y la cuantía.

53.2. La Dirección General del Juego y de Espectáculos, previa audiencia de la sociedad titular, puede suspender temporal o definitivamente la admisión de propinas, cuando se hubieran cometido abusos en la exigencia o la percepción de éstas, determinando las condiciones específicas requeridas para el levantamiento de la suspensión cuando sea temporal.

53.3. Está prohibido al director de juegos, a los subdirectores, a los miembros del comité de dirección y al personal de juegos solicitar propinas de los jugadores o aceptarlas a título personal. En las salas de juego, las propinas que por cualquier título entregan los jugadores tienen que ser inmediatamente depositadas en las cajas que para este efecto tiene que haber en las mesas de juego y, si procede, en los departamentos de recepción y caja, sin que puedan ser guardadas de otra forma, en todo o en parte. En caso de error o abuso, el director de juegos tiene que disponer lo que corresponda en cuanto a la devolución.

El importe de las propinas se cuenta al acabar el horario de juego y se anota diariamente en una cuenta especial.

53.4. La sociedad titular del casino tiene que someter a la autorización de la Dirección General del Juego y de Espectáculos los criterios de distribución de propinas.

TÍTULO IV

INSPECCIÓN Y SANCIONES

CAPÍTULO I

Inspección

Artículo 54. Inspección y vigilancia.

La inspección y la vigilancia de lo que regula este Reglamento corresponde, de acuerdo con lo que prevé el artículo 20 de la Ley 1/1991, de 27 de febrero, Reguladora del Régimen Sancionador en Materia de Juego, al servicio de inspección del juego. Todo eso sin perjuicio de las funciones encomendadas a los órganos competentes en materia de inspección financiera y tributaria.

CAPÍTULO II

Infracciones y sanciones

Artículo 55. Régimen sancionador.

El incumplimiento de lo que establece este Reglamento tiene que sancionarse de acuerdo con lo que disponen la Ley 1/1991, de 27 de febrero, reguladora del régimen sancionador en materia de juego, la Ley 10/1990, de 15 de junio, sobre Policía del Espectáculo, las Actividades Recreativas y los Establecimientos Públicos, y el Decreto 278/1993, de 9 de noviembre, sobre el procedimiento sancionador de aplicación a los ámbitos de competencia de la Generalidad.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera. Práctica del juego de la plena o bingo.

En los casinos de juego autorizados de acuerdo con este Reglamento podrán practicarse los juegos regulados en el Reglamento del juego de la plena o bingo aprobado por el Decreto 147/2000, de 11 de abril.

La efectiva autorización de la práctica de este juego tiene que recogerse en la resolución de autorización de apertura y funcionamiento del casino.

Segunda. Instalación de escuelas de crupieres y del resto del personal de los casinos.

La Dirección General del Juego y de Espectáculos puede autorizar a las empresas titulares de autorizaciones de instalación de casinos la instalación de escuelas de crupieres y del resto del personal de los casinos, cuya finalidad sea la formación de personal en orden a la futura prestación de servicios en los casinos.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera. Autorizaciones de instalación de casinos vigentes.

El plazo de vigencia de las autorizaciones de instalación de casinos que en el momento de entrada en vigor de este Reglamento se encuentren concedidas o renovadas, se entiende ampliado a quince años contados a partir de la fecha de la autorización o de la renovación, de acuerdo con lo que establece el artículo 17.1 de este Reglamento.

Segunda. Adecuación de fianzas.

Las empresas titulares de autorizaciones de casinos de juego que, en el momento de entrada en vigor de este Reglamento, tengan autorizado algún casino en el ámbito territorial de Cataluña, dispondrán de seis meses para completar la fianza hasta la cuantía fijada en el artículo 5.2 de este Reglamento.

§ 147 DECRETO 386/2000, DE 5 DICIEMBRE. APRUEBA EL CATÁLOGO DE JUEGOS QUE PUEDEN PRACTICARSE EXCLUSIVAMENTE EN LOS CASINOS DE JUEGO

(DOGC núm. 3294, de 29 diciembre [LCAT 2000, 695])

El artículo 9.32 del Estatuto de autonomía de Cataluña declara que la Generalidad tiene competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas, con exclusión de las Apuestas Mutuas Deportivo-benéficas. En consecuencia, el Parlamento de Cataluña aprobó la Ley 15/1984, de 20 de marzo, del juego.

El artículo 5 de dicha Ley 15/1984, de 20 de marzo, establece que el Departamento de Interior, de acuerdo con el Decreto 297/1999, de 26 de noviembre, de Creación y Reorganización de Departamentos de la Administración de la Generalidad de Cataluña, ha de aprobar las reglamentaciones especiales de los juegos y de las apuestas incluidos en el Catálogo, las cuales han de regular los condicionamientos y las prohibiciones que se consideran necesarios para poderlos practicar.

En virtud de lo que disponen el artículo 3 y la disposición adicional primera de la Ley 15/1984, de 20 de marzo, del juego, se aprobó el Decreto 325/1985, de 28 de noviembre, por el que se aprueba el primer Catálogo de juegos y apuestas autorizados en Cataluña.

Hasta ahora, al no haberse hecho uso de las facultades reglamentarias relativas a las reglamentaciones especiales de los juegos de casinos, y de acuerdo con lo que dispone el artículo 2 del Decreto 325/1985, de 28 de noviembre, se ha aplicado en Cataluña en esta materia la Orden ministerial de 9 de octubre de 1979, por la que se aprueba el Catálogo de juegos.

Teniendo en cuenta la finalidad concreta perseguida por la Ley 15/1984, de 20 de marzo, del juego, resulta evidente la necesidad de complementar mediante una disposición de carácter reglamentario el marco jurídico regulador de los juegos que se pueden practicar en los casinos, por otro lado necesario después de quince años de aplicación de la Orden ministerial de 9 de octubre de 1979, al tiempo que se actualiza su contenido.

Así pues, mediante este nuevo reglamento se pretende unificar la normativa existente en la materia y adecuarla a los principios de la mencionada Ley con la finalidad de obtener una completa regulación de cada uno de los juegos que pueden practicarse en los casinos. Además, con esta nueva normativa se pretende una mejora del control administrativo que ha de mantenerse sobre este tipo de actividades con clara trascendencia económica y social.

En consecuencia, y de acuerdo con el dictamen de la Comisión Jurídica Asesora, a propuesta del consejero de Interior y con la deliberación previa del Gobierno, decreto:

Artículo 1.

Se aprueba el Catálogo de juegos que se pueden practicar exclusivamente en los casinos de juego, cuyo texto se adjunta en el Anexo 1.

Artículo 2.

Los juegos que se pueden practicar exclusivamente en los casinos de juego son los siguientes: Ruleta francesa, Ruleta americana de un solo cero, Black Jack o Veintiuno, Bola o Boule, Treinta y cuarenta, Dados o Craps, Punto y banca, Bacará o Chemin de Fer o Ferrocarril, Bacará a dos paños, Póqueres de contrapartida (Póquer sin descarte y Póquer Trijoker), Póqueres de círculo (Póquer cubierto en su variedad de Póquer Cubierto de 5 cartas con descarte, y Póquer descubierto en sus modalidades de Seven Stud Póquer, Omaha, Hold'em, Five Stud Póquer y Póquer sintético), y Rueda de la fortuna.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera.

El Catálogo de juegos y apuestas autorizados en Cataluña, previsto en el artículo 1.1 del Decreto 325/1985, de 28 de noviembre, por el que se aprueba el primer Catálogo de juegos y apuestas autorizados en Cataluña, se amplía con los juegos siguientes: Póqueres de contrapartida (Póquer sin descarte

y Póquer Trijoker), Póqueres de círculo (Póquer cubierto en su variedad de Póquer cubierto de 5 cartas con descarte, y Póquer descubierto en sus modalidades de Seven Stud Póquer, Omaha, Hold'em, Five Stud Póquer y Póquer sintético), y Rueda de la fortuna.

Segunda.

El director del casino, en los términos establecidos en el Reglamento de casinos de juego, puede modificar los mínimos y los máximos de las apuestas en los juegos incluidos en el Catálogo del Anexo 1 de este Decreto.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Queda derogado el artículo 2 del Decreto 325/1985, de 28 de noviembre, por el que se aprueba el primer Catálogo de juegos y apuestas autorizados en Cataluña.

DISPOSICIÓN FINAL

Este Decreto entrará en vigor el día siguiente de su publicación en el «Diari Oficial de la Generalitat de Catalunya».

ANEXO I

Catálogo de juegos que se pueden practicar exclusivamente en los casinos de juego

JUEGOS QUE SE PUEDEN PRACTICAR EXCLUSIVAMENTE EN LOS CASINOS

01. Ruleta francesa.

I. Denominación.

La Ruleta francesa es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, cuya característica esencial consiste en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador y en que la posibilidad de ganar depende del movimiento de una bola que se mueve dentro de una rueda horizontal giratoria.

II. Elementos del juego: instrumentos de la Ruleta francesa.

1. Cilindro o cubeta y disco giratorio.

La ruleta está compuesta por un cilindro de madera, de aproximadamente 56 centímetros de diámetro, en cuyo interior hay un disco giratorio sostenido por un eje metálico. Este disco, cuya parte superior tiene una superficie inclinada, está dividido en 37 casillas radiales separadas por pequeños tabiques también metálicos. Estos compartimentos, alternativamente rojos y negros, están numerados del 1 al 36, más el cero, que suele ser blanco o verde, pero que nunca puede ser ni rojo ni negro. Nunca son vecinos dos números consecutivos, y los números, la suma de cuyas cifras sea número par, son siempre negros, así como también el 10 y el 29, y con la excepción del 19. Un dispositivo que sobresale del eje permite dar a la ruleta un movimiento giratorio en un plano horizontal.

2. Mesa, tablero y paño.

La ruleta se juega en una mesa larga y rectangular, en cuyo centro o en un extremo se encuentra la ruleta. A un lado de ésta está situado el tablero con el paño en el que están dibujados los mismos 36 números distribuidos en tres columnas de 12, un espacio reservado al cero y otros para las distintas jugadas, en los que están impresos los términos o abreviaturas que indican estas jugadas y, opcionalmente, algunas combinaciones de jugadas de uso más frecuente por parte de los jugadores.

III. Personal.

El personal destinado a cada ruleta es el siguiente: un jefe de mesa, dos crupieres y, opcionalmente, un tercer crupier (o un extremo de mesa).

1. El jefe de mesa se encarga de dirigir la partida y controlar los cambios que se realizan durante su curso y le está prohibido manipular, en forma alguna, el dinero, las placas o las fichas.

2. Los crupieres deben encargarse, sucesivamente y siguiendo un orden de rotación establecido, de accionar el cilindro y lanzar la bola, así como de llevar a cabo las demás operaciones necesarias para la realización del juego, cuyo contenido se especifica en el apartado correspondiente a las reglas de funcionamiento del juego. Asimismo, pueden colocar las apuestas sobre la mesa.

3. El crupier en el extremo de mesa se encarga de colocar, a petición de los jugadores presentes en la mesa, las apuestas en la zona que controla, y de ejercer una vigilancia particular sobre dichas apuestas a fin de evitar errores, discusiones y posibles fraudes.

IV. Reglas de la Ruleta.

1. Jugadas posibles.

Los jugadores pueden hacer uso de las jugadas siguientes:

A) Posibilidades o suertes múltiples.

a) Pleno o número entero. Consiste en hacer la apuesta en cualquiera de los 37 números, y el jugador que gana obtiene 35 veces el importe de su apuesta.

b) Pareja o caballo. La apuesta se coloca a caballo sobre la línea que separa dos números y el jugador que gana obtiene 17 veces el importe de su apuesta.

c) Fila transversal. Se juega a los tres números seguidos que constituyen una fila, colocando la apuesta en medio de la línea longitudinal que separa las filas de los espacios laterales destinados a las jugadas sencillas y también el (0, 1, 2) y el (0, 2, 3). Si sale uno de los tres números, el jugador obtiene 11 veces el importe de su apuesta.

d) Cuadro. La apuesta se hace sobre los cuatro números contiguos que forman un cuadro, y también el (0, 1, 2, 3) colocando la apuesta en el punto de intersección de las líneas que separan estos números. En caso de ganar, obtiene ocho veces el importe de su apuesta.

e) Seisena o doble fila transversal. La apuesta incluye seis números y en caso de ganar, obtiene cinco veces el importe de su apuesta.

f) Columna. Abarca la apuesta de los 12 números que integran una columna, y en caso de ganar, obtiene dos veces el importe de su apuesta.

g) Docena. Abarca la apuesta de los números del 1 al 12 (primera docena), los números del 13 al 24 (segunda docena) o los números del 25 al 36 (tercera docena), y en caso de ganar, obtiene dos veces el importe de su apuesta.

h) Dos columnas o columna a caballo. Se apuesta a los 24 números que corresponden a dos columnas contiguas y la ganancia es la mitad de la apuesta.

i) Dos docenas o docena a caballo. Se apuesta a los 24 números que corresponden a dos docenas contiguas y la ganancia es la mitad de la apuesta.

En todos estos casos, el jugador que gana conserva su apuesta y puede retirarla.

B) Posibilidades o suertes sencillas.

a) Posibilidades. Los jugadores pueden apostar sobre par o impar (números pares o impares); sobre rojo o negro (números rojos o negros); o sobre «falta» (números del 1 al 18) o «pasa» (números del 19 al 36). La ganancia es el valor de la cantidad apostada.

En todos estos casos, el jugador que gana conserva su apuesta y puede retirarla.

b) Supuesto de salida del cero. En este caso, se ofrecen al jugador que haya apostado dos soluciones sobre una jugada sencilla. Primera, retirar la mitad de su apuesta, mientras que la otra mitad se pierde a favor de la banca, y segunda, dejar la totalidad de su apuesta en la «cárcel». Si en la jugada siguiente no sale el cero, las apuestas ganadoras colocadas en la cárcel recuperan su libertad, y se pierden definitivamente todas las demás.

Si el cero sale por segunda o tercera vez, etc., el jugador tiene la misma opción, teniendo en cuenta el valor inicial de su apuesta, y pierde el 50% de su valor en cada salida del cero. Si está por debajo del mínimo de la mesa, la apuesta queda en la cárcel hasta que se libere, si procede.

Si el cero sale en la última jugada de la sesión, el jugador está obligado a aceptar el reintegro de la mitad, de la cuarta parte, de la octava parte, etc., de su apuesta inicial, según sea la primera, segunda, tercera salida consecutiva, etc., del número cero.

2. Mínimo y máximo de las apuestas.

A) El mínimo de las apuestas en la Ruleta está determinado por la autorización concedida por la Dirección General del Juego y de Espectáculos.

B) El máximo se fija teniendo en cuenta las posibilidades o jugadas que existen:

a) En las jugadas múltiples, el máximo representa en el pleno o número entero, 10, 20 ó 30 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, 20, 40 ó 60 veces; en la fila transversal, 30, 60 ó 90 veces; en el cuadro, 40, 80 ó 120 veces; en la seisena, 60, 120 ó 180 veces; en la columna y docena, 120, 240 ó 360 veces; en la doble columna y doble docena, 240, 480 ó 720 veces.

b) En las suertes sencillas, el máximo representa 180, 360 ó 540 veces la cantidad fijada como mínimo de la apuesta. Los mínimos en las apuestas denominadas suertes sencillas podrán ser fijados hasta cinco veces el mínimo autorizado sobre un número entero.

3. Funcionamiento del juego.

Las fases sucesivas del juego son las siguientes:

a) El crupier encargado de maniobrar la ruleta debe accionar el disco giratorio obligatoriamente cada vez en un sentido opuesto al anterior y lanzar la bola en el sentido inverso.

b) Antes de esta maniobra y también mientras la fuerza centrífuga retiene a la bola girando por la parte superior de la galería, los jugadores pueden realizar sus apuestas hasta el momento en que el crupier, debido a que el movimiento de la bola se hace más lento y está a punto de caer en el disco, anuncie «no va más». A partir de este momento, no deben aceptarse más apuestas sobre el paño.

c) Cuando la bola se para definitivamente en una de las 37 casillas, el crupier anuncia en voz alta el número y las jugadas sencillas ganadoras, y toca con su raqueta el número ganador para mostrarlo ostensiblemente al público. A continuación, los crupieres retiran las apuestas perdedoras y pagan las ganadoras, según el orden siguiente: dobles columnas, columnas, dobles docenas y docenas; jugadas sencillas (rojo o negro, pares o impares, pasa o falta); seisenas, filas transversales, cuadros y parejas o caballos y, en último lugar, los plenos o números enteros. Los crupieres indistintamente pagan las apuestas ganadoras tras retirar las apuestas perdedoras.

d) Si una ficha o cualquier otro objeto cae en el cilindro durante la rotación de la bola o la bola salta fuera del cilindro, o en el caso de un lanzamiento defectuoso de la bola, el jefe de mesa ha de detener el juego y anunciar inmediatamente en voz alta «no va nada», recibir la bola y entregarla al crupier para que la vuelva a lanzar después de haberla colocado en el número en el que ha caído en la jugada anterior.

e) Al final de cada sesión, el cilindro debe cerrarse con una tapa con llave, precinto o sistema de seguridad equivalente.

02. Ruleta americana de un solo cero.

El funcionamiento de la variedad americana de la ruleta responde a los mismos principios que rigen para la Ruleta francesa. Por eso, en este apartado únicamente se recogen aquellas reglas que son específicas de la Ruleta americana, y, en consecuencia, para todo lo que no está previsto, se consideran aplicables las disposiciones que hacen referencia a la ruleta francesa contenidas en el epígrafe 01 de este Catálogo.

I. Instrumentos de la Ruleta americana.

La mesa debe ser de dimensiones que permitan participar a un número limitado de jugadores. Puede autorizarse el uso de mesas dobles.

Existen varias diferencias con respecto a la Ruleta francesa:

a) Las apuestas se colocan encima de uno de los dos lados de la mesa de juego en espacios reservados para el cero y para las otras jugadas, sobre los términos o abreviaturas correspondientes y, opcionalmente, para algunas combinaciones de jugadas de uso más frecuente por parte de los jugadores.

b) La utilización de fichas de juego denominadas «de color». En el borde de la mesa y de forma bien visible se coloca un número de compartimentos o marcadores transparentes igual a la cifra máxima de colores existentes. Estos compartimentos, claramente separados los unos de los otros, están destinados a recibir una ficha, sin valor predeterminado, sobre la que se coloca un marcador que indica el valor dado por el jugador a las fichas de ese color. Este valor puede ir desde el mínimo hasta el máximo de la apuesta de la mesa sobre el número entero, y debe adaptarse al valor individual de las fichas existentes en el casino.

c) El jefe de mesa podrá también autorizar las apuestas hechas directamente con fichas de valor individual, de las existentes en el casino, siempre y cuando el número de apuestas no resulte excesivo para el adecuado desarrollo y control del juego.

II. Elementos personales.

El personal destinado a cada ruleta es un inspector o jefe de mesa (para un máximo de cuatro mesas contiguas), un crupier y, eventualmente, un auxiliar encargado, entre otras funciones de asistencia, de ordenar las pilas de fichas si no existe máquina clasificadora de fichas.

Si no le ayuda el auxiliar o la máquina clasificadora de fichas, el crupier es quien debe reconstruir las pilas de fichas.

El jefe de mesa es responsable de la claridad y regularidad del juego, de los pagos, de todas las operaciones efectuadas en su mesa y del control de los marcadores.

III. Funcionamiento del juego.

Los pagos deben efectuarse siempre en el orden siguiente: doble columna, columna, pasa, impar, negro, rojo, par, falta, doble docena, docena, seisena, fila transversal, cuadro, pareja o caballo y en

último lugar el pleno o número entero; pero si un jugador posee diversas combinaciones ganadoras se pagan todas al mismo tiempo aunque las apuestas sean de distinta clase. Los pagos se efectúan con fichas de color de un valor determinado, propias del jugador ganador, o con fichas y placas de valor o con ambas.

IV. Salida del cero.

En las jugadas sencillas, en el caso de que salga el cero, se pierde la mitad de la apuesta y se recupera la otra mitad.

V. Mínimo y máximo de las apuestas.

El mínimo de la apuesta está determinado por la autorización concedida por la Dirección General del Juego y de Espectáculos. El jugador, en el momento en que se atribuye una serie y color de fichas fija el valor que desee otorgar a estas fichas, dentro de los límites del mínimo y el máximo sobre el número entero. Si no se hace uso de esta facultad, cada una de sus fichas valdrá el mínimo de la apuesta de la mesa. En todo caso, solamente se pueden realizar las apuestas por un valor que permita su pago con el mínimo de la mesa.

El máximo está fijado de la siguiente manera:

a) En las jugadas sencillas, el máximo representa 180, 360 ó 540 veces la cantidad fijada como mínimo de apuesta sobre un número entero. Los mínimos en las apuestas denominadas suertes sencillas podrán ser fijados hasta cinco veces el mínimo autorizado sobre un número entero.

b) En las jugadas múltiples, el máximo viene representado, en el pleno o número entero, por 10, 20 ó 30 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, por 20, 40 ó 60 veces; en la fila transversal, por 30, 60 ó 90 veces; en el cuadro, por 40, 80 ó 120 veces; en la seisena, por 60, 120 ó 180 veces; en la columna y en la docena, por 120, 240 ó 360 veces; y en la doble columna y en la doble docena, por 240, 480 ó 720.

03. Black Jack o Veintiuno.

I. Denominación.

El Black Jack o Veintiuno es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, que se practica con naipes, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, siendo el objetivo del juego conseguir veintiún puntos o aproximarse sin pasar de este límite.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Se juega al Black Jack con seis barajas de las denominadas inglesas de 52 cartas cada una, tres de un color y tres de otro distinto. Las figuras valen 10 puntos, el as un punto u 11, según convenga al jugador, y las otras cartas tienen su valor nominal.

2. Distribuidor o sabot (manual o automático).

Es un recipiente en el que se introducen las cartas para distribuirlas, una vez barajadas convenientemente. Las cartas se deslizan en este recipiente y aparecen de una en una.

Todos los distribuidores deben estar numerados en cada establecimiento y guardados en el armario de las cartas o, si son automáticos, de forma que cumplan condiciones equivalentes de seguridad. El director o el empleado responsable se encarga de su distribución a las distintas mesas al empezar la sesión.

El distribuidor debe ser obligatoriamente de un modelo debidamente autorizado para este juego por la Dirección General del Juego y de Espectáculos.

III. Personal.

1. El inspector o jefe de mesa.

Le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que se le presenten durante su curso. Puede haber un inspector o jefe de mesa por cada dos mesas o hasta cuatro, si son contiguas.

2. El crupier.

Es quien dirige la partida, y se encarga de barajar las cartas, distribuirlas a los jugadores, pagar las apuestas ganadoras y retirar las apuestas perdedoras.

IV. Jugadores.

1. Jugadores sentados.

El número de jugadores a los que les está permitido participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en la mesa de juego, hasta una cifra máxima de seis a nueve.

Si algunas plazas no quedan cubiertas, los jugadores pueden apostar sobre las vacantes. Asimismo pueden apostar sobre la mano de cualquier otro jugador, hasta un límite de tres apuestas totales por casilla y claramente separadas, con su consentimiento o, en caso necesario, con el consentimiento del jefe de mesa y dentro de los límites de la apuesta máxima. En cualquier caso, el jugador situado en la primera línea de delante de cada casilla es quien manda en la casilla.

Cada mano de un jugador se considera individualmente y debe seguir el orden normal de distribución y petición de cartas.

2. Jugadores de pie.

También pueden participar en el juego jugadores de pie dentro del límite de tres apuestas totales autorizadas por casilla en el número 1 de este apartado, que apuesten sobre la mano de un jugador, siempre que éste no se oponga o, en caso necesario, con el consentimiento del jefe de mesa y dentro de los límites de la apuesta máxima por cada plaza. Sin embargo, no pueden dar consejos ni instrucciones al jugador sentado, y deben aceptar sus iniciativas.

V. Reglas del juego.

1. Posibilidades de juego.

a) Juego simple o Black Jack.

Cuando se han efectuado todas las apuestas el crupier distribuye un naipe a cada mano, comenzando por su izquierda, siguiendo el sentido de las agujas del reloj, y dándose él mismo otro naipe.

Después, y siempre en el mismo orden, distribuye un segundo naipe a cada mano.

Seguidamente pregunta a los jugadores que tienen la mano si quieren naipes adicionales. Cada jugador puede rehusar o pedir naipes complementarios, uno a uno, hasta que lo considere oportuno, pero en ningún caso puede pedir naipes suplementarios si ha obtenido ya una puntuación de 21 o más.

Si una mano obtiene una puntuación superior a 21, pierde, y el crupier recoge inmediatamente su apuesta y los naipes antes de pasar a la mano siguiente.

Cuando los jugadores han hecho su juego el crupier, siempre que queden competidores en esa mano, se da a sí mismo una o varias cartas. Al llegar a 17 puntos debe plantarse y no puede coger naipes suplementarios. En caso contrario, debe pedir otros naipes hasta que el total de su puntuación llegue a 17 o más. Cuando tenga un as entre sus cartas, debe contarlo como 11 puntos si con este valor llega a 17 o más, y siempre que no cuente, con el as, más de 21 puntos; en este caso el as tendrá el valor de un punto.

El crupier, después de anunciar su puntuación, recoge las apuestas perdedoras y paga las ganadoras, de derecha a izquierda. Entonces recoge las cartas y las coloca boca abajo en un recipiente destinado a este fin, y retira las suyas en último lugar.

Si la banca ha sobrepasado los 21 puntos debe pagar todas las apuestas que permanezcan todavía encima de la mesa de juego.

Si no llega a los 21 puntos, recoge las apuestas de las manos que tengan una puntuación inferior a la suya y paga las que la tienen superior. Las manos que han obtenido una puntuación igual a la de la banca son consideradas nulas y sus titulares pueden retirar sus apuestas una vez se hayan recogido sus cartas.

Los pagos se efectúan a la par, es decir, por el mismo importe de la apuesta, pero si un jugador hace un Black Jack, que consiste en llegar a los 21 puntos sólo con los dos primeros naipes, se le paga a razón de tres por dos. El Black Jack siempre gana a la puntuación de 21 obtenida con más de dos cartas.

b) El seguro.

Cuando el primer naipe del crupier es un as, los jugadores pueden asegurarse contra el posible Black Jack de la banca. El crupier propone este seguro al conjunto de los jugadores y antes de dar la tercera carta al primer jugador que la pida. A partir de este momento, nadie puede asegurarse.

El jugador que se asegura deposita encima de la línea de seguro, situada delante de su plaza, una cantidad como máximo igual a la mitad de su apuesta primitiva. Si el crupier saca entonces un 10, es decir, consigue un Black Jack, recoge las apuestas que pierden y paga los seguros a razón de dos por uno. Si no consigue un Black Jack, recoge los seguros y cobra o paga las otras apuestas como en el juego simple.

c) Las parejas.

Cuando un jugador recibe las dos primeras cartas del mismo valor, puede jugar a dos manos. Si utiliza esta posibilidad debe hacer una apuesta igual a la suya inicial sobre la otra carta. Estas dos

cartas y estas dos apuestas se consideran entonces como manos separadas e independientes, y cada una tiene su valor y destino propios. Puede, por tanto, formar tantas manos como número de cartas de igual valor reciba.

El jugador se planta, pide carta y juega en iguales condiciones que en el juego simple, comenzando por la mano que está situada más a su derecha antes de pasar a la siguiente. Si forma una nueva pareja puede de nuevo separarla y depositar otra apuesta igual.

Si un jugador separa una pareja de ases, recibirá un solo naipe por cada as que ha formado una nueva mano.

Si un jugador separa una pareja de ases o una pareja de cartas que valen 10 puntos cada una y con la siguiente totaliza 21 puntos, esta jugada no se considera como un Black Jack, y si resulta ganadora, se paga a la par.

d) Apuesta doble.

Cuando el jugador obtiene 9, 10 u 11 puntos con los dos primeros naipes, puede doblar su apuesta. En este caso, sólo tiene derecho a un único naipe suplementario. La doble apuesta está autorizada para todas las manos, incluidas las parejas.

2. Apuestas acumuladas.

Podrán autorizarse, por la Dirección General del Juego y de Espectáculos, las denominadas apuestas y premios acumulados, con relación a combinaciones especiales de naipes obtenidas por parte de los jugadores dentro de sus manos en el curso de las partidas ordinarias y también entre varias mesas de Black Jack.

3. Mínimo y máximo de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, han de realizarse dentro de los límites del mínimo y del máximo, antes de distribuir las cartas:

a) El mínimo viene fijado por la autorización concedida por la Dirección General del Juego y de Espectáculos.

b) El máximo de las apuestas se fija en la autorización en 20, 25, 50, 100 ó 200 veces el mínimo de la apuesta. El máximo se entiende por mano y no puede ser sobrepasado por la suma de las apuestas realizadas sobre cada mano por parte de uno o varios jugadores.

4. Funcionamiento del juego.

Existen diversas operaciones que son previas al inicio de cada partida:

a) Se extraen los naipes del depósito, se desempaquetan y se mezclan y se barajan siguiendo las normas del Reglamento de casinos de juego.

b) Finalizadas las operaciones previas, se baraja y corta cada una de las pilas por separado, como mínimo tres veces. Acto seguido, los seis juegos se reúnen y se cortan y, finalmente, la media docena se presenta a un jugador para un nuevo y último corte. Después de este último corte, el crupier coloca un separador de muestra o bloqueo, a fin de dejar como reserva una cantidad de cartas equivalente como mínimo a un juego. A continuación se introducen las cartas en el distribuidor.

c) Distribuidor o barajador automático. Si se utiliza el procedimiento de mezcla automática de naipes, el crupier los introducirá en el distribuidor automático para su mezcla y distribución en proceso continuo.

d) Antes de distribuir las cartas, el crupier separa las cinco primeras del distribuidor y después empieza la partida.

Las cartas se distribuyen siempre boca arriba. Cuando aparece el separador, si el distribuidor de naipes es manual, el crupier debe enseñarlo al público y debe anunciar que la jugada que se está realizando es la última del corte.

Si en el distribuidor aparece una carta boca arriba debe ser eliminada.

04. Bola o Boule.

I. Denominación.

La Bola o Boule es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, y la posibilidad de ganar, al igual que en la Ruleta, depende del movimiento de una bola que se mueve dentro de una plataforma circular.

II. Elementos del juego.

El juego de la Bola se practica en una mesa, en cuyo centro hay una plataforma circular y, en sus lados, los paños destinados a recibir las apuestas. También puede incluir un solo paño.

La mencionada plataforma consiste en un plato circular de aproximadamente 1,50 metros de diámetro inserto en un cuadro de aproximadamente 1,85 metros de lado. En el centro hay un saliente, a cuyo alrededor se distribuyen dos filas, con 18 orificios, y con la numeración del 1 al 9, en uno de los cuales irá a caer la bola de caucho o material similar, indicando así el número ganador.

Los orificios con los números 1, 3, 6 y 8 son de color negro, los de los números 2, 4, 7 y 9 de color rojo, y el número 5 debe ser de un color diferente, pero nunca rojo o negro.

Los paños de juego están divididos en un número determinado de casillas que corresponden a las diversas jugadas posibles.

III. Personal.

El personal destinado es el jefe de mesa y los crupieres.

1. El jefe de mesa.

El jefe de mesa es quien dirige la partida y se encarga de lanzar la bola y controlar los pagos y los cambios.

2. Los crupieres.

Los crupieres, uno para cada paño, son los encargados de efectuar las otras operaciones necesarias según las reglas de funcionamiento del juego.

IV. Jugadores.

En cada partida pueden participar un número indeterminado de jugadores.

V. Reglas del juego.

1. Jugadas posibles.

Se pueden hacer dos tipos de jugadas:

Primera: apostar sobre un número entero, del 1 al 9, en este caso el ganador obtiene siete veces el valor de su apuesta; y segunda: apostar sobre una jugada sencilla (rojo o negro, par o impar, pasa o falta) y el ganador obtiene una ganancia igual al valor de su apuesta. En todos estos casos, el ganador recupera su apuesta.

Sin embargo, cuando sale el número 5, se pierden todas las apuestas realizadas sobre las jugadas sencillas.

2. Mínimo y máximo de apuestas.

El mínimo de apuestas está fijado en la autorización concedida por la Dirección General del Juego y de Espectáculos. No obstante, el director responsable del establecimiento puede abrir los paños con una apuesta mínima igual a dos veces la autorizada, siempre que este mínimo se mantenga, al menos en un paño.

El máximo de apuestas está fijado en la autorización. Para las apuestas sobre un número entero, el máximo no puede ser inferior a 40 veces, ni superior a 100 veces el mínimo autorizado, y para las jugadas sencillas no puede ser inferior a 200 veces ni superior a 500 veces el citado mínimo.

Este máximo se aplica, por mesa, a cada jugador considerado aisladamente. Por ello, el establecimiento no puede fijar un máximo para el conjunto de apuestas que pertenezcan a jugadores distintos y colocadas sobre un número entero o sobre una jugada sencilla.

3. Funcionamiento del juego.

Los jugadores realizan las apuestas a partir del momento en que el jefe de la partida anuncia «hagan sus apuestas». Estas se colocan, en forma de fichas, en una de las casillas del paño elegida por el jugador. A continuación el crupier lanza la bola a lo largo del borde superior del plato circular, en el que da numerosas vueltas antes de llegar a la zona de los orificios. En este momento el crupier anuncia «no va más». A partir de entonces cualquier apuesta depositada después de este anuncio es rechazada y el crupier devuelve con su rastrillo las fichas al jugador que ha apostado tarde.

Una vez que la bola queda inmovilizada en un orificio, quien ha lanzado la bola anuncia el resultado, anunciando en voz alta el número ganador y las jugadas sencillas.

Entonces, el crupier recoge, con su raqueta, todas las apuestas perdedoras, dejando encima de la mesa las apuestas ganadoras, a las que añade la ganancia. El jugador que gana recupera, en todos los casos, su apuesta y puede retirarla del juego.

05. Treinta y cuarenta.

I. Denominación.

El Treinta y cuarenta es un juego de azar de los denominados de contrapartida practicado con

cartas, en el que los participantes juegan contra el establecimiento y que tiene varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Al Treinta y cuarenta se juega con seis barajas de las denominadas francesas, de 52 cartas cada una, todas del mismo color, sin índices. Las figuras valen 10 puntos, el as un punto y las otras cartas su valor nominal.

2. Mesa de juego.

Debe tener forma de escudo y estar dividida en cuatro casillas, dos de las cuales, de mayor tamaño, corresponden al rojo y al negro; ambas han de estar separadas por una banda central que debe contener el color, y más abajo se coloca una casilla en forma triangular para el inverso.

En la parte opuesta se sitúa el jefe de mesa y a cada uno de sus lados los dos crupieres. Al frente y a la izquierda del crupier que corta debe haber una ranura en la que se depositan las cartas usadas y delante de los dos crupieres la caja que contiene las fichas y los billetes.

III. Personal.

Cada mesa debe tener permanentemente destinados a su servicio un jefe de mesa y dos crupieres.

1. Jefe de mesa.

El jefe de mesa es el responsable de que el juego se desarrolle correctamente.

2. Crupieres.

Debe haber dos, situados uno frente al otro. Uno de ellos, el crupier que corta, se encarga de repartir las cartas, y el otro del pago de las apuestas ganadoras y de retirar las apuestas perdedoras.

IV. Jugadores.

En cada partida pueden apostar un número indeterminado de jugadores.

V. Reglas del juego.

1. Jugadas posibles.

Deben formarse dos filas desplazadas de cartas, la de arriba se denomina negra y la de abajo roja. Se distribuyen las cartas hasta que se obtiene para cada fila una puntuación comprendida entre 30 y 40.

Los jugadores pueden utilizar las jugadas siguientes, en las cuales las apuestas ganadoras se pagan a la par, es decir, reciben el equivalente del importe de la apuesta:

a) Rojo o negro: gana la fila que tiene las cartas con un valor más cercano a 31.

b) Color o inverso: hay color si la fila ganadora es del mismo color que la primera carta de la fila negra. En caso contrario hay inverso.

Si dos filas de cartas forman el mismo punto, el juego es nulo excepto si este punto es 31. En este caso rigen las mismas disposiciones que regulan el sistema del cero en la ruleta.

2. Mínimo y máximo de las apuestas.

El mínimo de las apuestas está determinado por la autorización concedida por la Dirección General del Juego y de Espectáculos.

El máximo no puede ser inferior a 100 veces ni superior a 1.000 veces el mínimo establecido.

3. Desarrollo del juego.

Una vez el crupier ha realizado la operación de barajar, el jugador más cercano a la derecha de dicho crupier corta las cartas.

Seguidamente el crupier coloca una carta separadora antes de las cinco últimas cartas de la baraja. La aparición de esta carta separadora determina el final del juego actual, procediéndose a poner sobre la mesa y boca abajo las cinco últimas cartas y al recuento de las mismas.

Después de haber introducido las cartas en el sabot, se reparten boca arriba sobre la mesa, empezando obligatoriamente por la fila negra. Cuando el total llega o sobrepasa los 31 puntos se inicia la colocación de las cartas en la fila roja. A continuación el crupier anuncia en voz alta la puntuación de cada fila y las jugadas ganadoras (por ejemplo: dos negro y color ganan o negro e inverso ganan, y exactamente igual empezando por el rojo, es decir, dos rojo y color ganan o negro e inverso ganan, el crupier anuncia también color gana o color pierde). Seguidamente se pagan las apuestas ganadoras, operación que se realiza obligatoriamente jugada a jugada, comenzando siempre por color o inverso,

y después negro y rojo y por las apuestas más alejadas del crupier. Sólo después de haberse retirado las apuestas perdedoras se pueden pagar las apuestas ganadoras.

Las cartas deberán permanecer sobre la mesa todo el tiempo que dure la retirada y pago de apuestas, de forma que los jugadores puedan verificar las puntuaciones de los distintos juegos o jugadas.

Toda carta separada y descubierta por error debe ser «quemada» inmediatamente.

06. Dados o Craps.

I. Denominación.

El juego de los dados o craps es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos del juego: dados.

El juego de los dados se juega con dos dados, del mismo color, de material transparente, con las superficies bruñidas, de 15 a 25 mm de lado. Han de tener todas las aristas bien definidas y cortantes, los ángulos vivos y los puntos marcados al ras. No se admiten, por tanto, dados con aristas biseladas, ángulos redondeados o puntos cóncavos.

En una de las caras debe figurar el número de orden del fabricante y las siglas del establecimiento, sin que ello perjudique su equilibrio.

En cada sesión se ponen a disposición de cada mesa dedicada al juego de los dados, un mínimo de cinco dados en perfecto estado y distintos de los usados en la sesión anterior.

En la partida se utilizan dos dados, mientras que los otros quedan en reserva en una cavidad prevista para esta finalidad en las mesas de juego, en caso de tener que substituir los primeros dados.

III. Personal.

En cada mesa de dados debe haber un jefe de mesa, dos crupieres y un stickman.

1. Jefe de mesa.

El jefe de mesa es el responsable de la claridad y regularidad del juego. Colabora con los crupieres en la manipulación de las fichas y deposita el dinero en la caja.

2. Crupieres.

Los crupieres se ocupan de recoger las apuestas perdedoras, de colocar, si es necesario, las apuestas sobre la caja indicando el punto, y de pagar las apuestas ganadoras. Se ocupan, también, de los cambios de billetes y fichas que soliciten los jugadores.

3. Stickman.

El stickman es el encargado de comprobar el buen estado de los dados, de entregarlos a los jugadores y de hacer las advertencias precisas para el desarrollo del juego. También podrá emplazar/recoger las apuestas sobre las suertes o jugadas múltiples.

Cuando funcione solamente la mitad de la mesa o se utilice la mesa reducida de dados (Mini-craps, European Seven-Eleven, etc.) tendrá que haber, como mínimo, un crupier-stickman.

IV. Reglas del juego.

1. Jugadas.

Los jugadores sólo pueden utilizar las siguientes clases de jugadas:

A) Suertes o jugadas sencillas, que se pagan a la par.

Win. Que se juega en la primera tirada cuando todavía no hay un punto establecido. Gana con el 7 o el 11, pierde con el 2, 3 ó 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y el número que ha salido es el punto, lo que indica el crupier mediante un marcador especial colocado sobre la caja correspondiente a este número. A partir de la jugada siguiente, las apuestas sobre el win ganan si el punto se repite, pierden si sale el 7 y se repiten si sale otra cifra. Los dados cambian de mano cuando sale el 7, que hace perder.

Don't win. Que se juega en la primera tirada cuando todavía no hay punto establecido. Gana con el 2 o el 3, pierde con el 7 o el 11 y da resultado nulo en el 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y la que ha salido es el punto. A partir de la jugada siguiente las apuestas sobre don't win ganan si sale el 7 y pierden si el punto se repite.

Come. Se juega en cualquier momento después de la primera tirada, cuando resulta punto establecido. Esta jugada gana si sale el 7 o el 11 en la tirada siguiente y pierde si sale el 2, 3 ó 12. Si sale cualquier otra cifra, la apuesta se coloca en la casilla correspondiente, y a partir de la jugada siguiente, gana si sale este número y pierde con el 7 y el resultado queda pendiente si sale cualquier otro número.

Don't come. Se juega en cualquier momento después de la primera tirada, cuando resulta punto establecido. Gana si sale el 2 o el 3, pierde con el 7 o el 11 y da resultado nulo con el 12. Si sale otra cifra, la apuesta se coloca en la casilla correspondiente, y a partir de la jugada siguiente, gana si sale el 7 y pierde si sale el punto sobre el que está colocada la apuesta.

Las apuestas colocadas sobre win y sobre come no pueden retirarse y han de jugarse hasta que se hayan ganado o perdido.

Field. Se juega en cualquier momento de la partida, y cada tirada es decisiva. Gana si sale el 2, 3, 4, 9, 10, 11 ó 12 y pierden todos los otros resultados. Se paga doble si sale el 2 o el 12 y a la par por las otras puntuaciones.

Big 6. Se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 6 formada de cualquier modo y pierde si la puntuación es 7. Mientras no salga ninguna de estas dos puntuaciones la apuesta continúa, aunque puede ser retirada por el jugador.

Big 8. Se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 8 formada de cualquier modo y pierde si la puntuación es 7. Mientras no salga ninguna de estas dos puntuaciones la apuesta continúa, pero el jugador la puede retirar.

Under 7. Se juega en cualquier momento de la partida. Gana si el total de los puntos que forman los dados es inferior a 7 y pierde si es igual o superior a 7.

Over 7. Se juega en cualquier momento de la partida. Gana cuando la puntuación formada por los dados es superior a 7 y pierde cuando es igual o inferior a 7.

B) Suertes o jugadas múltiples que se pueden jugar en cualquier momento de la partida:

Hard ways. Se juega sobre los totales de 4, 6, 8 ó 10 formados por dobles, y las apuestas pueden retirarse después de cada tirada no decisiva. Gana si sale el doble escogido y pierde con el 7 o si el total del número no está formado por dobles. El doble de 2 y el doble de 5 se pagan a siete veces la apuesta; el doble de 3 y el doble de 4, a nueve veces la apuesta.

Juego de 7. Se paga a cuatro veces la apuesta. Gana si sale 7; pierde si sale cualquier otro resultado.

Juego de 11. Se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 11; pierde si sale cualquier otro resultado.

Any craps. Se paga siete veces la apuesta. Gana si sale el 2, 3 o el 12; pierde si sale cualquier otro resultado

Craps 2. Se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 2; pierde con cualquier otro resultado.

Craps 3. Se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 3; pierde con cualquier otro resultado.

Craps 12. Se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 12; pierde con cualquier otro resultado.

Horn. Se paga cuatro veces la apuesta. Esta jugada, que asocia el craps con el juego del 11, gana si sale 2, 3, 12, u 11; pierde con cualquier otro resultado.

C) Suertes o jugadas asociadas que sólo pueden jugarse cuando la jugada simple correspondiente, cuyo punto se conoce, ha sido apostada y siguen su suerte, aunque pueden ser retiradas después de un juego no decisivo.

La jugada asociada al win, cuya apuesta se hace en la proximidad y en el exterior de la jugada sencilla correspondiente, gana con el punto, pierde con el 7 y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta se paga 2 por 1 si el punto es 4 ó 10; 3 por 2 si el punto es 5 ó 9; 6 por 5 si el punto es 6 u 8.

La jugada asociada al don't win, cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la jugada sencilla correspondiente, gana con el 7; pierde con el punto y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta se paga 1 por 2 si el punto es 4 ó 10; 2 por 3 si el punto es 5 ó 9 y 5 por 6 si el punto es 6 u 8.

La jugada asociada del come, cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal, da la jugada simple correspondiente o próxima a ella. Esta jugada gana, pierde o da resultado nulo en las mismas condiciones que el come, y se paga igual que la jugada asociada al win.

La jugada asociada del don't come, cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la jugada simple correspondiente. Esta jugada gana, pierde o da resultado nulo en las mismas condiciones que el don't come, y se paga igual que la jugada asociada al don't win.

D) Las place bets, que pueden jugarse en cualquier momento de la partida sobre los números 4, 5, 6, 9 ó 10, pudiendo retirarse las apuestas en las tiradas no decisivas.

La CENTER bet, en la que la apuesta se hace según la posición del jugador, a caballo sobre la

línea, delante o detrás de cualquier número elegido. Esta jugada gana si el punto sale antes del 7; pierde con el 7 o da resultado nulo si sale cualquier otra puntuación. La apuesta se paga 7 por 6 si el punto es 6 u 8; 7 por 5 si el punto es 5 ó 9, y 9 por 5 si el punto es 4 ó 10.

La wrong bet, en la que la apuesta se hace en la casilla posterior del número escogido y que el crupier indica con la ayuda de una contramarca con la indicación wrong bet. Gana si sale el 7 antes del punto; pierde si sale el punto o da resultado nulo si sale cualquier otra puntuación. La apuesta se paga 4 por 5 si el punto es 6 u 8, 5 por 8 si el punto es 5 ó 9, y 5 por 11 si el punto es 4 ó 10.

2. Apuestas.

Las apuestas mínima y máxima se determinan en la autorización del casino.

En las jugadas sencillas, la apuesta máxima no puede ser inferior a 20 veces ni superior a 1.000 veces el mínimo de la mesa, pudiendo determinar la Dirección del casino que las apuestas sean múltiples del mínimo de las diferentes suertes o jugadas.

En las jugadas múltiples, la apuesta máxima ha de calcularse de forma que la posible ganancia sea, como mínimo, igual al que está permitido para el máximo sobre las jugadas sencillas y, como máximo, igual al triple de esta ganancia.

En las jugadas asociadas del win y come, la apuesta máxima está determinada por el importe de las apuestas hechas efectivamente sobre las jugadas sencillas correspondientes.

En las jugadas asociadas del don't win y del don't come, el máximo de la apuesta se fija en función del punto jugado, es decir, para 4 y 10, el 200 por 100 del importe de la apuesta hecha sobre la jugada sencilla correspondiente; para el 5 y 9, el 150 por 100 de este importe, y para el 6 y 8, el 120 por 100 del mismo importe.

En las CENTER bet, el máximo de la apuesta está en función del punto jugado y es igual al máximo de las apuestas en las jugadas sencillas para el 4, 5, 9 y 10 o el 120 por 100 de este máximo para 6 y 8.

En las wrong bet, el máximo de la apuesta está en función del punto jugado, y es igual al 125 por 100 del máximo de las apuestas sobre las jugadas sencillas para 6 y 8, al 160 por 100 de máximo para 5 y 9, y al 220 por 100 para 4 y 10.

3. Funcionamiento.

El número de jugadores que puede jugar en cada mesa de dados no está limitado.

Los dados se ofrecen a los jugadores al iniciarse la partida, comenzando por el que está situado a la izquierda de los crupieres y siguiendo después el sentido de las agujas del reloj. Si un jugador rechaza los dados, éstos pasan al jugador siguiente en el orden previsto. El stickman pasa los dados al jugador mediante un bastón, evitando tocarlos con la mano excepto cuando los haya de examinar o recoger si han caído al suelo.

El jugador que lanza los dados debe hacerlo inmediatamente después del anuncio de «no va más», y no debe frotarlos ni guardarlos en la mano.

La persona que lanza los dados puede pedir que se cambien antes de hacer la tirada, pero no puede hacerlo durante la serie de lanzamientos precisos para conseguir el número designado como punto, excepto en el caso de que un dado salte fuera de la mesa y caiga al suelo. En dicho caso se le ofrece escoger para acabar la partida entre los cuatro dados de la mesa que quedan. Si al final de ésta no se encuentra el dado perdido, se provee a la mesa de un nuevo juego de dados y se retira el anterior.

Los dados se lanzan a lo largo de la mesa, de tal manera que se detengan dentro de la misma y siempre con la intención de hacer que ambos dados toquen el borde opuesto al jugador que los ha lanzado.

Los dados han de rodar y no resbalar para que la jugada sea válida. Si los dados se rompen, superponen o caen de la mesa o encima del borde de la mesa o en el cesto de los dados de reserva o si la tirada no ha sido correcta, el stickman anuncia tirada nula.

Si los dados caen encima de fichas de juego, la tirada es válida. Los casos no previstos serán resueltos por el jefe de mesa.

El jefe de mesa puede privar a un jugador de su derecho a tirar los dados, si éste incumple repetidamente las reglas del lanzamiento.

Después de un número determinado de tiradas, el jefe de mesa puede acordar un cambio de dados. El stickman anuncia, entonces, «cambio de dados» y, con el bastón, pone frente al jugador los dados restantes al servicio de la mesa. El jugador coge dos para hacer la tirada y, a la vista de los jugadores, los restantes se devuelven al recipiente previsto con este objeto.

No pueden efectuarse apuestas después del «no va más». El jugador que tira los dados debe apostar sobre el win o el don't win antes de hacer la tirada, y puede jugar además sobre las otras jugadas posibles.

Para el cierre de la mesa se anunciarán «las tres últimas tiradas». Las apuestas sin resultado después de la última tirada serán devueltas al jugador.

07. Punto y banca.

I. Denominación.

El Punto y banca es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, que enfrenta a diversos jugadores contra el establecimiento y que pueden apostar a favor de «banca» o a favor de «punto». Corresponde en todos los casos al establecimiento el ejercicio de la banca.

II. Elementos del juego.

1. Cartas.

Se utilizan seis barajas, de 52 cartas, con índices, la mitad de un color y la otra mitad de otro. Los naipes podrán ser usados varias veces, siempre y cuando se encuentren en buen estado.

2. Distribuidor, sabot o carro.

Se tiene en cuenta lo dispuesto en el número 2 del apartado II del epígrafe 03 de este Catálogo (juego de Black Jack o Veintiuno).

3. Mesa de juego.

De forma ovalada, con dos entrantes situados uno frente al otro, destinados a acoger al jefe de mesa y a los dos crupieres, respectivamente. La mesa debe tener una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del jefe de mesa, que lleva el número 1. La numeración debe ser correlativa, aunque puede eliminarse el número 13. Cada departamento puede acoger a un jugador sentado. Existe, asimismo, igual número de casillas destinadas a recibir las apuestas hechas a favor de «banca» que para las hechas a favor de «punto» e igual número de casillas para apostar a favor de la «igualdad». Su numeración se corresponde con la de los departamentos de los jugadores.

La superficie central de la mesa debe contener las aberturas siguientes: una destinada a recibir las cartas usadas, llamada cesta; una o dos para las propinas, y otra para introducir los billetes que se cambien por fichas o placas.

También podrá practicarse el juego de Punto y banca en una mesa reducida, de forma similar al del juego del Black Jack o Veintiuno (que puede permitir el uso alternativo y reversible para ambos juegos de una misma mesa) y para un número de jugadores sentados igual o inferior a 7 (mesa de Mini Punto y banca) e igual o inferior a 9 (mesa de Midi Punto y banca). En estas mesas no podrán participar jugadores de pie y se substituirá la cesta para recibir las cartas usadas por un recipiente situado a la derecha del crupier y destinado a este fin.

III. Personal.

Cada mesa de juego debe tener un jefe de mesa y, según sus dimensiones, uno, dos o tres crupieres.

1. Jefe de mesa o inspector.

Le corresponde la dirección del juego en todas las fases, sin perjuicio de las funciones que se le atribuyen en este epígrafe.

En las mesas de Mini Punto y banca y Midi Punto y banca, el jefe de mesa o inspector podrá tener a su cargo hasta cuatro mesas si éstas son contiguas.

También lleva una lista en la que se determina el orden de prioridad para cubrir las plazas que queden vacantes.

2. Crupieres.

Son los responsables de las apuestas de sus respectivos lados de la mesa, así como de recoger las apuestas perdedoras y pagar las apuestas ganadoras. Les corresponde también barajar las cartas e introducirlas en el sabot y en la cesta, una vez usadas. Asimismo, les corresponde recibir las propinas e introducirlas en las ranuras destinadas a recogerlas, deben anunciar el inicio de cada partida y la mano ganadora, y también deben informar a los jugadores sobre las reglas que se deben seguir en cada caso. Además deben pasar el sabot, recoger los naipes al final de cada jugada y comprobar su estado.

En las mesas de Mini Punto y banca y Midi Punto y banca el desarrollo de la partida corre a cargo de un crupier.

IV. Jugadores.

Pueden participar en el juego los jugadores sentados frente a los departamentos numerados y, a opción de la dirección del casino, los jugadores que permanezcan de pie.

La distribución de las cartas por parte de los jugadores es optativa. Se establece un turno rotativo a partir del jugador situado frente al departamento número 1. Si algún jugador no quiere realizar la distribución, el sabot pasa al que está situado a su derecha.

El jugador que distribuye las cartas juega la mano de «banca», pero puede hacer apuesta a favor de la mano de «punto»; la mano de «punto» corresponde al jugador que ha realizado la apuesta más alta; si no hay apuestas a favor de «punto», el crupier descubre las cartas. Se pierde el derecho a distribuir las cartas cuando «banca» pierde la jugada y el sabot pasa al jugador correspondiente, de acuerdo con el turno establecido.

La distribución de las cartas de «punto» y de «banco» en las mesas de Mini Punto y banca y Midi Punto y banca se efectúa por el crupier, sin que se permita a los jugadores tocar las cartas.

V. Banca.

El establecimiento se constituye en banca y le corresponde el cobro y pago de las apuestas. En el caso de que la mano de «banca» salga ganadora, el pago será de 19 a 20; en el caso de que la mano de «punto» salga ganadora, el pago será a la par.

En el caso de «igualdad», el pago será de 8 a 1. Las apuestas sobre «igualdad» no podrán ser superiores al 10% del máximo de la mesa.

El mínimo de las apuestas puede ser diferente para cada mesa pero en ningún caso puede ser inferior al mínimo autorizado por la Dirección General del Juego y de Espectáculos. El máximo de las apuestas se fija para cada mesa entre 20 y 100 veces el mínimo y la Dirección del casino puede determinar que las apuestas sean múltiples del mínimo de la mesa.

VI. Reglas del juego.

1. El «punto» y la «banca» reciben inicialmente dos cartas. El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que lleva inscritos, excepto el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico, y el as, que vale un punto. En la suma de los puntos se desestiman las decenas y sólo tiene valor, a efectos del juego, la cifra de las unidades. Gana quien tiene una puntuación de nueve o la más cercana a esta cifra.

En caso de empate, las apuestas que jueguen «punto» o «banca» pueden ser retiradas y se procederá al pago de las apuestas realizadas sobre la «igualdad».

Una vez recibidas las dos primeras cartas por la mano de «banca», si la puntuación de alguna de las dos manos es 8 ó 9, finaliza el juego y la otra mano no puede pedir una tercera carta.

2. Reglas de la tercera carta.

a) Para la mano de «punto», cuando su puntuación es de 0, 1, 2, 3, 4 ó 5 debe pedir carta; y cuando su puntuación es de 6 ó 7, debe plantarse.

b) Para la mano de «banca», el juego se efectúa según lo que disponen las reglas de tirada de la banca en el juego de Punto y banca previstas en la figura 1 del anexo 2.

VII. Desarrollo del juego.

Realizadas las operaciones de recuento, de barajar las cartas y de cortar la baraja, se coloca en el interior del mazo una carta de bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, teniendo en cuenta que por debajo de esta carta queden siete. La aparición de la carta de detención determina el final de la partida y no puede efectuarse ninguna jugada más a excepción de la que se está llevando a cabo en este momento.

A continuación el crupier extrae una primera carta y la descubre. El valor de ésta determina el número de cartas que deben inutilizarse e introducir en la cesta o recipiente. Para este caso concreto, el valor de las figuras y de los dieces es de 10 puntos.

La orden del crupier, «no va más» y a continuación «cartas», está dirigida al jugador que tiene el distribuidor para que éste reparta dos cartas, boca abajo, a cada mano. La primera y tercera carta que corresponden a la mano de «punto» son trasladadas al crupier, y quedan la segunda y cuarta carta que corresponden a «banca» bajo la esquina frontal derecha del distribuidor o carro. Inmediatamente, las cartas de la mano de «punto» se entregan al jugador sentado que haya realizado la apuesta más alta a favor de la citada mano, quien las enseña y a continuación las devuelve al crupier que anuncia su puntuación total y las coloca a su derecha. Asimismo, el jugador que distribuye las cartas, las descubre y las traslada al crupier. Este anuncia el punto total para las dos cartas y las coloca a su izquierda.

Cuando de acuerdo con las reglas establecidas, el «punto» haya de plantarse, el crupier anuncia:

«El punto se planta con (...) (puntuación total)». En caso contrario, dirá en voz alta: «Carta para el punto». Se aplican las mismas reglas a la mano de «banca».

Acabada la jugada, el crupier anuncia la mano con la puntuación más alta, y ésta es la que gana. A continuación se retiran las apuestas perdedoras y se pagan las apuestas ganadoras.

08. Bacará, Chemin de fer o Ferrocarril.

I. Denominación.

El Chemin de fer, conocido también como Bacará o Ferrocarril, es un juego de cartas, de los denominados de círculo, que enfrenta a diversos jugadores entre sí. Uno de los jugadores tiene la banca y pueden apostar contra la misma todos los jugadores sentados y los que estén de pie tras ellos. El crupier anunciará, de acuerdo con la mesa, si se juega libre o ateniéndose a la tabla de reglas de tirada.

II. Elementos de juego.

1. Cartas.

Se utilizan seis barajas de 52 cartas, de las denominadas francesas sin índices, la mitad de un color y la otra mitad de un color distinto.

Los naipes pueden usarse diversas veces y no se deben substituir por otros mientras estén en perfecto estado. Por lo que respecta a las características que deben reunir las cartas y a la forma como han de ser barajadas y manejadas durante el juego, se tiene en cuenta lo dispuesto en el Reglamento de casinos de juego.

2. Distribuidor o sabot.

Se tendrá en cuenta lo dispuesto en el número 2 del apartado II del epígrafe 03 de este Catálogo.

3. Mesa de juego.

Será de forma ovalada, con un entrante en uno de sus lados más grandes, que indica la posición del crupier. La mesa debe tener una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del crupier. Cada departamento sólo puede acoger a un jugador.

La superficie central de la mesa debe tener las siguientes aberturas o ranuras: una en el centro, también llamada cesta, en la que se introducen las cartas usadas; otra a la derecha del crupier, llamada pozo o cagnotte, para las deducciones en beneficio de la casa, y otra, o si es necesario dos, para las propinas. La cantidad que constituye la banca está situada frente al crupier, a su izquierda, y a su derecha se sitúan las ganancias del banquero que no constituyen la banca (las que el crupier no ha puesto en juego), es decir, el «garaje».

III. Personal.

Cada mesa de juego debe tener permanentemente a su servicio un inspector, un crupier y un cambista. Además, puede haber opcionalmente servidores auxiliares.

1. Inspector.

Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la dirección del casino y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa de juego. Lleva una relación de los jugadores que aspiran a ocupar las plazas que puedan quedar vacantes.

2. Crupier.

Sin perjuicio de las funciones que se le atribuyen en este epígrafe, el crupier tiene atribuidas las funciones siguientes: recontar, barajar e introducir las cartas en el distribuidor; trasladar las cartas a los jugadores mediante su pala; anunciar en voz alta las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; calcular e ingresar la cantidad que corresponde al pozo en la ranura correspondiente, e introducir las cartas usadas y las propinas en las ranuras destinadas a tal fin.

Asimismo le corresponde la custodia y control de la suma que constituye la banca y el pago de las ganancias a los jugadores. También le corresponde orientar a los jugadores que lo soliciten sobre las reglas aplicables en cada caso.

3. Cambista.

Situado de pie delante o bien detrás del crupier, debe efectuar el cambio del dinero por fichas a los jugadores que lo soliciten, así como también al crupier.

4. Servidores auxiliares.

Además puede haber servidores auxiliares que no pueden intervenir en nada relacionado con el desarrollo del juego, de las cartas o de las fichas sobre la mesa.

IV. Jugadores.

Frente a cada uno de los departamentos de la mesa puede sentarse un jugador. La superficie de los departamentos puede ser usada para depositar las fichas y manejar, si es necesario, las cartas. También pueden participar en el juego todos los jugadores que lo deseen, si se sitúan de pie alrededor de la mesa y detrás de los que estén sentados.

Con carácter general, se establece el orden de prioridad siguiente entre los jugadores: los jugadores sentados, por delante de los que están de pie; entre los primeros se sigue la numeración correlativa de los departamentos a partir del que está situado a la derecha del banquero. Entre los que están de pie, se sigue el mismo orden de prioridades que entre los sentados. El jugador sentado que cambia de lugar durante una talla está obligado a dejar pasar la mano («saludar»); además no puede ejercer su derecho de prioridad para adquirir la mano pasada, es decir, para coger la banca o para hacer de banco hasta que no haya saludado. Lo mismo sirve para cuando un jugador ocupa una plaza vacante durante la distribución de un distribuidor.

Si el cambio de asiento o la llegada de un nuevo jugador se realiza al terminar la talla, el orden de prioridades quedará intacto.

La ocupación de plazas vacantes se hará de la manera siguiente: tendrán prioridad, durante la talla, los jugadores inscritos en la lista de espera que tiene el inspector. Una vez acabada la talla, tendrán prioridad los jugadores sentados que han solicitado cambio de plaza.

En ningún caso podrá un jugador ocupar una plaza de asiento en varias mesas de juego simultáneamente.

El jugador que por dos veces consecutivas haya rechazado coger la mano debe abandonar su plaza en la mesa de juego.

Está prohibido a los jugadores de pie desplazarse de lugar para seguir la mano. El jugador que así lo haga será el primero a quien se cobrará o el último a quien se pagará, según el caso.

En ningún caso puede ocuparse una plaza de asiento momentáneamente vacía.

V. Banca.

La banca se adjudica inicialmente al jugador sentado a la derecha del crupier (sentado frente al departamento número 1), es rotatoria y sigue el orden de numeración de los departamentos.

Cualquier jugador, sentado o de pie, puede, en cualquier pase de la banca, asociarse al banquero si éste lo acepta y pone a su disposición la misma cantidad que el banquero. El asociado no puede intervenir en el juego en ningún momento y gana o pierde en las mismas condiciones que el banquero.

El jugador puede retener la banca mientras gana pero en el caso de que pierda ha de cederla al jugador sentado a su derecha. También es así cuando la banca ha sido abandonada voluntariamente. Si alguno de los jugadores no quiere coger la banca, ésta sigue pasando según el orden establecido. En cualquier caso, el jugador que coge la banca debe hacerlo, como mínimo, con la misma cantidad que la del jugador que la ha abandonado voluntariamente.

Si ninguno de los jugadores sentados quiere tener la banca, ésta se ofrece a los jugadores que están de pie, y si ninguno de éstos la quiere, el jugador que ha cedido la banca o que ha pasado la mano puede volver a adquirirla por la misma cantidad. La mano pasada adquirida por un solo jugador tiene preferencia sobre la que ha sido adquirida en asociación. El banquero que ha pasado la mano no puede asociarse con el jugador que la ha adquirido posteriormente.

Si la banca no ha sido adquirida en el turno rotativo, se subasta y se adjudica al mejor postor de entre todos los jugadores sentados y de pie, excepto el banquero. Los jugadores sentados sólo tienen prioridad sobre los que están de pie en el caso de licitaciones iguales.

Si algún jugador que está de pie adquiere la banca («coge la mano») y la vuelve a pasar, la banca se ofrece al primer jugador sentado a la derecha del último jugador que ha tenido la banca. Si el jugador que adquiere la banca está sentado en el momento de pasarla, la banca se ofrece primero al jugador sentado a su derecha.

Una vez adjudicada la banca, el total que la forma puede aumentarse por el jugador en relación a la cantidad ofrecida, pero nunca disminuirse.

Si la banca adjudicada es superior a la banca anterior, el jugador que ha hecho banca tiene derecho, antes de pasarle la mano, a tomar las cartas, aunque su apuesta sea inferior a la de otros jugadores, pero sólo por una jugada.

El banquero que pasa la mano, así como su asociado, no pueden participar en la subasta de la mano que acaban de pasar, pero sí pueden hacerlo cuando el nuevo banquero pasa la mano, y así sucesivamente, siempre que sea por la misma cantidad que él la pasó. Si ningún jugador adquiere la

banca, ésta vuelve al jugador situado a la derecha del banquero que ha pasado la mano, quien debe aceptarla por el mínimo establecido en la mesa. En caso de no hacerlo, debe ceder su plaza.

Si el jugador que ha adquirido una mano pasada pierde, el distribuidor vuelve al jugador sentado a la derecha del banquero que ha pasado la mano.

El jugador que adquiere la banca está obligado a dar las cartas al menos una vez. Si se niega, la banca se subasta, pero no puede licitar por ella ni este jugador ni el anterior banquero si se ha pasado la mano. Si en esta primera jugada hay igualdad de puntos la banca puede ser cedida de acuerdo con las reglas generales.

El mínimo de punto o mínimo de apuestas, es decir, la cantidad mínima para poder jugar como punto contra la banca, no ha de ser necesariamente idéntico para las distintas mesas, ni puede ser inferior en ningún caso al mínimo autorizado por la Dirección General del Juego y de Espectáculos, y debe aparecer ostensiblemente indicado en la mesa.

El máximo del punto o cantidad máxima que puede exponer un jugador es la cantidad que equivale a la que tiene la banca en cada jugada. Cuando un jugador llega a la citada cantidad se dice que «hace banca».

El máximo de la banca debe ser equivalente a 100 veces el mínimo autorizado para el punto y el mínimo de la banca no puede ser inferior al de éste. A solicitud previa de los casinos, se puede autorizar que la banca juegue sin un máximo limitado.

La deducción en beneficio del establecimiento queda fijado en un 5 por 100 sobre las cantidades ganadas por el banquero en cada jugada.

«Garaje» es la cantidad o conjunto de cantidades que el banquero excluye del juego cuando se dan los casos o circunstancias siguientes:

a) Garaje voluntario. Las ganancias obtenidas por el banquero pasan normalmente a formar parte de la banca, pero éste puede decidir excluirlos voluntariamente del juego siempre que su suma supere una cantidad equivalente a 50 veces el mínimo del punto, que pasa, entonces, a formar parte del «garaje».

El banquero podrá excluir voluntariamente del juego la mitad de la banca en todos los pases a partir del segundo. Cuando no se cubra la banca en su totalidad, el banquero podrá instar al crupier a doblar la cantidad dentro de la Banca en esta jugada, pasando el resto a formar parte del «garaje». También podrá retirar la mitad de la banca resultante, si corresponde según el párrafo anterior. Antes de iniciar la siguiente jugada el crupier pedirá al banquero si desea o no formar «garaje».

b) Garaje obligatorio. Es la cantidad que el banquero debe excluir del juego en la medida en que el importe de la banca exceda la suma de valores de los puntos.

c) Garaje impropio. Es la parte de la banca que el banquero no puede poner en juego porque excede la cantidad máxima permitida a la banca, es decir, 100 veces el mínimo del punto.

d) Exclusión del «garaje». En el caso de que la banca juegue sin un máximo limitado, el banquero puede renunciar al «garaje» anunciando «todo va».

VI. Reglas del juego.

El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta que son los que llevan inscritos, excepto el 10 y las figuras que no tienen ningún valor numérico y el as que vale un punto. Se suma la puntuación de las cartas, se desprecian las decenas y sólo tiene un valor la cifra de las unidades.

Gana el juego que tiene puntuación nueve o la más cercana a esta cifra. Si hay empate la jugada se considera nula.

Inicialmente y de forma alternativa, el banquero reparte dos cartas cubiertas al jugador que se enfrenta con él, y se da a sí mismo dos cartas también cubiertas. Cuando recibe estas cartas, si ve que la puntuación es de ocho o nueve, las descubre y se abate el juego, debiendo el contrario mostrar también su juego.

En los demás casos el jugador que se enfrenta a la banca puede solicitar una tercera carta o considerarse servido, lo que anunciará utilizando los términos «carta» y «no», respectivamente. La actuación del jugador ha de tener en cuenta las reglas de tirada siguientes:

a) Cuando tiene 0, 1, 2, 3 ó 4 ha de pedir carta.

b) Cuando tiene 5 puede optar.

c) Cuando tiene 6 ó 7 debe plantarse.

Respecto al banquero y siempre que se juegue con las reglas de tirada, se aplicarán las reglas para

la banca incluidas en el juego de «Punto y banca» (figura 1 del anexo 2), con las dos excepciones siguientes:

a) Si la suma de sus dos primeras cartas es de 5 y la tercera carta servida al «Punto» es un 4, podrá optar entre pedir carta o plantarse.

b) Si la suma de sus dos primeras cartas es de 3 y la tercera carta servida al «Punto» es un 9, podrá optar entre pedir carta o plantarse.

Si el jugador hace banco, no se aplican estas reglas y se tiene libertad para pedir carta o quedar servido, siempre y cuando lo autorice el inspector antes de empezar la partida. A continuación, el banquero puede optar entre pedir carta o no hacerlo, excepto cuando tiene cero (bacará), entonces es obligatorio solicitar una tercera carta. A diferencia de las anteriores, la tercera carta se da siempre descubierta. El juego finaliza con el anuncio de la puntuación de cada jugador, el descubrimiento de las cartas y el pago o retirada de las apuestas, en su caso.

Cada jugador puede solicitar al crupier aclaraciones sobre las reglas del juego, y éste está obligado a darlas. Si el jugador tiene puntuación de 5 y solicita consejo al crupier, éste debe hacer que se plante.

El banquero puede, si lo desea, solicitar al crupier las reglas de jugadas de la banca. En este caso debe ajustarse a aquello que se establece de acuerdo con lo que prevén las reglas de tiraje de la banca en el juego del bacará de la figura 2 del anexo 2.

Una vez cubierta la banca, el banquero y cualquier jugador sentado o de pie podrá abonar (apostar a favor de la banca) una cantidad determinada, que dará al crupier cuando diga: «abono la diferencia»; pero sólo en este caso.

No se permite el abono en asociación. Los abonos quedarán afectados solamente en la jugada en la que se produzcan, sin obtener prioridad ni causando obligación respecto a la jugada siguiente ni posterior, siempre dentro de los máximos y mínimos autorizados para la salida inicial de la banca.

El número de abonos permitido será un máximo de tres. Los casos no previstos se resolverán por el inspector de la mesa.

VII. Desarrollo del juego.

Para que el juego pueda empezar, es imprescindible que haya como mínimo cuatro jugadores en la mesa, cifra que debe mantenerse durante toda la partida.

Al comienzo de cada partida, el crupier, después de barajar las cartas, las ofrece a los jugadores y dice «señores, las cartas pasan». Cualquier jugador puede barajar las cartas, pero el crupier las debe barajar por última vez cuando le sean devueltas. Una vez hecho esto, ofrece las cartas al jugador situado a su izquierda, y así sucesivamente, hasta que alguno de los jugadores corte la baraja.

A continuación, antes de las siete cartas finales de la baraja, se coloca una carta-bloqueo o de detención, de un color que permita diferenciarla de las demás. La aparición de esta carta determina el final de la partida, no pudiendo realizarse ninguna otra jugada, excepto la que se lleva a cabo en aquel momento.

Adjudicada la banca, el banquero anuncia la cantidad puesta en juego, que se entrega en fichas al crupier, quien las coloca encima de la mesa, a su izquierda. Seguidamente, el crupier anuncia la suma e indica a los jugadores cuál es la cifra máxima que pueden jugar; para este fin utiliza la expresión «hay (...) pesetas/euros en la banca».

Si hay varios jugadores que quieren hacer banca, se sigue el orden de prioridades establecido en el apartado IV.

La banca hecha por un solo jugador, incluso si está de pie, tiene preferencia sobre la banca en asociación.

Si ningún jugador, sentado o de pie, está dispuesto a hacer banco, puede anunciarse «banca parcial», con la expresión «banca con la mesa», para lo cual la cantidad de la apuesta debe ser la mitad de la banca. A continuación, el crupier invita al resto de los jugadores a completar con sus apuestas la suma en la banca, hasta que con la voz «no van más apuestas» da por finalizado el tiempo de apostar.

El jugador que ha anunciado «banca con la mesa» tiene derecho a coger las cartas, incluso si está de pie, excepto cuando alguien dice la frase «con la mesa y último completo», y da prioridad al hecho de completar la otra mitad. La «banca con la mesa» se considera un acto aislado y no da prioridad para la jugada siguiente, excepto que la haya hecho solo.

Si nadie hace banca, ni «banca con la mesa», las cartas se dan al jugador sentado cuya apuesta sea más alta. En el caso de apuestas iguales, se sigue el orden general de prioridades entre jugadores. Está prohibido que un jugador sentado una su apuesta a la de otros jugadores, estén de pie o sentados.

La petición de banco no tiene preferencia cuando las cartas han sido distribuidas, excepto cuando el jugador repite banco, «banca seguida», en cuyo caso puede hacerlo incluso después de la distribución de las cartas siempre que otro jugador las tenga ya en la mano. Tiene derecho a pedir «banca seguida» el jugador que ha hecho banco y ha perdido.

Si en el caso de «banca seguida» el crupier, por error, da las cartas a otro jugador, éstas pueden ser reclamadas si todavía no se han visto (la carta se considera vista cuando se ha levantado del paño).

Si la petición de «banca seguida» se produce después de la distribución y entrega de las cartas a otro jugador, éste tiene preferencia si ha cogido las cartas y las ha visto.

Si, una vez se ha anunciado correctamente «banca seguida», un jugador coge las cartas antes de que el crupier las dé al jugador que ha anunciado «banca seguida», las cartas se le retiran aunque se hayan visto y se entregan al jugador al que correspondan.

Cualquier «banca seguida» abandonada puede ser recuperada en el caso de que la puntuación entre el banquero y otro jugador o jugadores sea la misma.

Si nadie hace banco y sólo un jugador apuesta contra la banca, este jugador tiene derecho al «banca seguida».

Una vez realizadas las apuestas y después de la voz del crupier «no va más», el banquero extrae las cartas del distribuidor y las distribuye alternativamente de una en una, comenzando por el jugador contrario. El crupier traslada las cartas hasta este jugador mediante la pala. El banquero tiene formalmente prohibido distribuir las cartas antes de que el crupier haya anunciado «no van más apuestas»; sin embargo, puede instar al crupier a que retire las apuestas efectuadas una vez que ha dicho esta frase.

Una vez examinadas las cartas y solicitada, si es necesario, una tercera, se descubren los respectivos juegos, y el crupier paga al ganador. Si el ganador ha sido el banquero, el crupier hace la deducción correspondiente al pozo o cagnotte, e introduce el importe en la ranura destinada a tal efecto. Las ganancias del banquero pasan a formar parte de la banca, excepto si éste decide excluirlas del juego, de acuerdo con lo previsto en el apartado V. En tal caso el crupier las coloca encima de la mesa, a su derecha.

Cuando se han terminado las cartas de un distribuidor, el crupier realiza las operaciones correspondientes de barajar, cortar e introducir la baraja en el distribuidor. El banquero que gana la última jugada de una talla tiene derecho a continuar como banquero en la próxima jugada si ofrece una cantidad igual a la que en aquel momento constituía la banca.

Si algún jugador lo pide, las cartas deben ser controladas al final de la talla.

VIII. Errores e infracciones en el juego.

1. Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas. Las cartas que se han extraído no pueden reintegrarse al distribuidor en ningún caso, y el jugador que las ha extraído irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en un caso extraordinario el inspector cree que no debe aplicarse esta regla en todo su rigor, la carta o las cartas extraídas deben ser obligatoriamente rechazadas y no pueden ser utilizadas por el jugador que toma la mano pasada.

Cualquier carta que aparezca descubierta cuando se extrae del distribuidor se considera inservible y se retira sin que por este motivo los jugadores puedan disminuir o retirar sus apuestas.

Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada se anula.

Si una carta cae al suelo sólo puede ser recogida por el crupier o cualquier otro empleado del establecimiento, y conserva su valor. Seguidamente se reemprende el juego.

2. Errores del crupier.

Si el crupier descubre accidentalmente alguna carta durante la distribución, los jugadores deben ajustarse a las reglas del juego del banquero y del «punto». En el caso de que las dos cartas del «punto» se descubran, el banquero debe tener en cuenta lo que disponen las reglas de tirada de la banca, y debe pedir carta en los casos opcionales. Cualquier otra falta cometida por el crupier mientras reparte las cartas anula la jugada, siempre que la falta no pueda rectificarse sin perjuicio para el banquero o para el jugador.

Si el crupier anuncia «carta», por error, cuando el punto ha dicho «no», la jugada se restablece tal como se indica en las reglas mencionadas. Si el banquero tiene 0, 1, 2, 3, 4, o 5 y ya ha sacado una carta, esta carta se le adjudica; si ha sacado dos, se le adjudica la primera y se rechaza la segunda; si tiene 6 ó 7, se rechaza cualquier carta extraída.

3. Errores del banquero.

Si el banquero extrae una quinta carta después de haberse dado dos a sí mismo, está obligado a aceptarla en el caso de que el «punto» no solicite una tercera carta.

Si en la distribución inicial, el banquero se da más de dos cartas, se considera que tiene una puntuación de cero (bacará), aunque conserve su derecho a pedir otra carta.

Si al dar la tercera carta, el banquero da, por error, dos cartas al jugador contrario, se le adjudica la carta con la que forme una puntuación más alta. Pasa lo contrario cuando el banquero se da a sí mismo dos cartas en lugar de una.

Si durante la distribución de las primeras cartas del «punto», el banquero deja caer alguna en la cesta, se considera que el «punto» abate con el 9. Cuando pasa esto con la tercera carta del «punto», se considera que su puntuación es 9. En este caso el banquero tiene derecho a una tercera carta, excepto si tiene 7.

Si durante el reparto, el banquero descubre la primera o la tercera carta, si van las dos dirigidas al «punto», el banquero debe descubrir su carta respectiva. Si el banquero descubre por error las dos cartas dirigidas al contrario, además de descubrir sus dos cartas, debe ajustar obligatoriamente su juego a las reglas de tirada de la banca.

El banquero ha de hablar siempre después del «punto». Si abate antes de que éste se haya pronunciado, los jugadores pueden retirar sus apuestas. Cuando el banquero, si tiene 8 ó 9, da u ofrece cartas, pierde su derecho a abatir.

El banquero pierde la jugada si introduce alguna carta en la cesta antes de que la hayan visto de manera inequívoca el resto de los jugadores.

No puede hacerse ninguna reclamación contra el banquero cuando la jugada ha finalizado y las apuestas se hayan cobrado o pagado.

4. Errores de los jugadores.

Está formalmente prohibido mirar lentamente las cartas recibidas o tenerlas demasiado rato en la mano. Si cualquier jugador tarda demasiado tiempo en anunciar su juego no puede continuar teniendo las cartas.

Excepto el crupier, nadie puede dar consejos a los jugadores. Si alguien infringe esta regla, deberá atenerse a lo que disponen las reglas de tirada.

Si por error el «punto» dice «carta» en lugar de «no», o viceversa, el banquero tiene derecho a darle o negarle la carta, salvo que el punto tenga bacará. En cualquier caso, el banquero ha de pronunciarse antes de sacar la carta.

Si el «punto» se olvida de mostrar la carta cuando le toca, pierde este derecho; si ha perdido carta, la decisión la toma el banquero. Si el «punto» que tiene 9 se olvida de abatir pierde la jugada si el banquero abate con 8.

Cualquier otro error en el anuncio del juego, por parte del «punto», debe ser rectificado y se deben rechazar, si es necesario, las cartas puestas en juego como consecuencia de este error. Se exceptúa de esta regla al jugador que hace banco, quien, en este caso, debe sufrir las consecuencias de su error, excepto si tiene cero (bacará) con sus dos primeras cartas. En este caso siempre puede solicitar una tercera carta.

Si el jugador tira las cartas al cesto antes de que nadie las haya visto, la jugada se da por perdida.

Las apuestas de los puntos deben estar situadas al descubierto sobre la mesa y las deben vigilar ellos mismos. No se puede aceptar ninguna reclamación si no se ha cumplido esta regla. Si hay apuestas colocadas sobre la línea, juegan la mitad, y cualquier otro anuncio que hace el jugador obliga al crupier a efectuar inmediatamente el cambio y ningún jugador puede oponerse.

Los casos no previstos en este epígrafe del Catálogo de juegos deben ser sometidos a la apreciación del inspector de la mesa, quien resolverá.

09. Bacará a dos paños.

I. Denominación.

El bacará a dos paños es un juego de cartas de los denominados de círculo, que enfrenta a un jugador que es la banca con los otros jugadores. Contra el jugador que es la banca pueden apostar tanto los jugadores sentados alrededor de la mesa como los que están de pie detrás de éstos.

También recibe el nombre de banca o «banca francesa» y puede constar de dos modalidades: «banca limitada» y «banca libre o abierta». En el primer caso, el banquero sólo responde por la cantidad que, situada encima de la mesa, constituye la banca en cada momento. En la «banca libre» o «banca abierta», su titular responde a todas las apuestas sin límite.

En la banca limitada existe un límite o cifra máxima para constituir la banca, independientemente de que durante el juego el banquero supere con sus ganancias la cantidad máxima de adjudicación.

II. Elementos del juego.

1. Cartas.

Se utilizan barajas de 52 cartas de las denominadas francesas, sin índices, y es obligatorio que sean siempre barajas a estrenar. Son necesarias seis barajas, tres de un color y tres de otro distinto, tanto en la banca libre como en la banca limitada.

2. Distribuidor o sabot.

Debe tenerse en cuenta lo dispuesto en el número 2 del apartado II del epígrafe 03 de este catálogo.

3. Mesa de juego.

Debe ser ovalada, con un entrante en uno de sus lados más grandes, que indica la posición del crupier. Frente a éste se coloca el banquero, quien tiene a su derecha el primer paño, formado por un continuo de departamentos numerados a partir del más próximo al banquero, que lleva el número 1; a su izquierda está el segundo paño, con el mismo número de departamentos y con una numeración correlativa iniciada con el número siguiente al último del primer paño, en el departamento situado más cerca del banquero. Además, cada paño debe tener una superficie delimitada destinada a recoger las apuestas que se quieran realizar sobre el otro paño. Las apuestas colocadas sobre la línea que separa aquella superficie del resto del paño, juegan en los dos paños a partes iguales.

En la parte libre de la mesa hay una primera ranura para las cartas llamada cesta; una segunda ranura a la derecha del crupier para las deducciones en beneficio de la casa sobre las ganancias del banquero, que recibe el nombre de pozo o cagnotte, y una tercera ranura, que también pueden ser dos, para recoger las propinas.

III. Personal.

El personal necesario es un inspector, un crupier, un cambista y, opcionalmente, un auxiliar. Se les aplica respectivamente lo dispuesto en los números 1, 2, 3 y 4 del apartado III del epígrafe 08 de este Catálogo.

IV. Jugadores.

También llamados «puntos», cada uno puede ocupar uno de los departamentos numerados de la mesa. Asimismo, pueden sentarse más jugadores que deben situarse detrás de los primeros entre los distintos departamentos.

Igualmente pueden realizar apuestas, en cualquiera de los paños, todos los jugadores que estén de pie detrás de los que están sentados.

El orden de prioridad para las apuestas entre los jugadores es el siguiente: en un mismo paño, los jugadores sentados en los departamentos numerados más cercanos al banquero; a continuación, el resto de jugadores por el mismo orden que los sentados.

Si se anuncia «banca» en los dos paños, se efectúa un sorteo para determinar la prioridad de los paños.

Las cartas sólo pueden ser manejadas por los jugadores que estén sentados en departamentos numerados, y se establece un turno rotatorio según el orden de numeración de cada paño. En el caso de ganar la banca, el jugador ha de ceder las cartas siguiendo el orden establecido. Se exceptúa de esta regla al jugador que hace banco y que está de pie o sentado para manejar cartas.

Los jugadores que quieran ocupar una plaza de asiento, deben inscribirse en la lista de espera que lleva el inspector de cada mesa.

V. Banca.

1. A la hora de la apertura, el inspector anuncia el nombre del banquero y la cantidad del importe de la banca. Si no hay banquero, el inspector subasta la banca y la adjudica al mejor postor, pudiendo todos los jugadores licitar para obtenerla.

Si hay licitaciones iguales la adjudicación se efectúa por sorteo.

La adjudicación puede darse para una o más tallas y a juicio del director de juegos, para uno o más días. El importe de la banca debe depositarse antes del inicio de la partida, en la caja del casino, en efectivo o en cheques librados por banco.

El banquero puede abandonar la banca una vez efectuada la primera jugada, y debe anunciar la cantidad que retira. Si el banquero gana y se retira no puede volver a ser banquero durante el mismo distribuidor. Se entiende que la banca ha saltado cuando se queda sin fondos. En este caso, el banquero

tiene derecho a continuar pero debe hacer un nuevo depósito igual o superior al inicial, o si no debe abandonar la banca. Si continúa con la banca puede cambiar de distribuidor.

En cualquiera de los dos casos, si el banquero abandona la banca, el inspector vuelve a ofrecerla a otro jugador por la misma cantidad inicial. Si nadie la acepta, o bien se subasta o bien se sortea otra vez, comenzando después otro distribuidor. Si no se presenta ningún licitador se da por terminada la partida.

El mínimo y el máximo de las apuestas serán los que el casino tenga autorizados. Los mínimos pueden variar para las distintas mesas de juego.

La cantidad que forme la banca será necesariamente limitada en la modalidad de banca limitada. Dentro de la autorización se fijará el máximo y el mínimo de la banca.

2. En la banca libre no existe límite máximo para la banca, y el establecimiento no puede fijar un límite máximo para las apuestas de los jugadores. Cualquier jugador puede ser banquero si justifica la existencia de un depósito que se considere suficiente, en la caja del establecimiento o en la de una entidad de crédito previamente admitida por la dirección del establecimiento, de manera que se puedan pagar todas las apuestas sin que la responsabilidad del establecimiento pueda verse comprometida en ningún momento.

El bacará con «banca libre» sólo puede practicarse en una mesa por cada establecimiento y por un máximo de dos sesiones separadas entre sí por la hora de cenar. En cada sesión se juegan dos tallas.

3. La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada, para la «banca limitada», en un 2 por 100 sobre las cantidades ganadas en cada jugada por el banquero, y en 1,25 por 100 para la «banca libre».

VI. Reglas del juego.

Las reglas que contiene el apartado VI del epígrafe 08 del juego de bacará de este Catálogo son aplicables con carácter general. Sin perjuicio de ello se establecen las adaptaciones que se detallan a continuación.

Se enfrentan dos jugadores, uno por cada paño, contra el banquero, siguiendo el orden establecido en el apartado IV, párrafo 5 del presente epígrafe.

Si la puntuación de las dos primeras cartas es de 0, 1, 2, 3 y 4, los jugadores deben pedir una tercera carta; si la citada puntuación es de 5 tienen libertad para pedir carta o quedar servidos y, finalmente, si es de 8 ó 9 deben descubrir sus cartas. El jugador que al principio de la partida haga banca queda excluido de esta regla.

El banquero puede pedir carta o plantarse, excepto si solicita las reglas de tirada de la banca al crupier. En este caso debe seguirlas siempre que se indique lo mismo para los dos paños. Las reglas de tirada de la banca son las que se explican en el apartado VI del epígrafe 08 de este Catálogo (figura 2 del anexo 2).

Un 8 con las dos primeras cartas gana siempre a un 8 o a un 9 conseguidos utilizando una tercera carta.

Se puede pedir banco por cualquier jugador, sentado o de pie, por una sola vez y al comienzo de cada partida. El banco incluye los dos paños, pero el juego se desarrolla exactamente igual que si fuesen dos jugadores, de manera que el jugador no puede ver las cartas del segundo paño hasta que se haya jugado en el primer paño. En el caso de que el juego sea nulo, puede repetirse la jugada hasta dos veces más. Se entiende que el juego es nulo cuando ninguno de los dos jugadores ha perdido o ha ganado.

Está prohibido a los puntos el juego en asociación.

VII. Desarrollo del juego.

Es condición imprescindible para que comience el juego que haya un mínimo de dos jugadores por paño, cifra que ha de mantenerse durante toda la partida.

Una vez realizadas las operaciones de recuento, barajar y cortar la baraja, se coloca en ella una carta-bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las otras, teniendo en cuenta que por debajo de esta carta queden 10. La aparición de la carta de detención determina el final de la partida y no puede realizarse ninguna jugada más, excepto la que se está jugando.

Adjudicada la banca de acuerdo con lo establecido en el apartado V, el banquero entrega al crupier la cantidad puesta en juego, en fichas, para que éste las custodie. Seguidamente, se realizan las apuestas en ambos paños, de acuerdo con el orden de prioridad que se establece en el apartado IV, párrafo 3, hasta que el crupier anuncia con la voz «no va más» el final del tiempo para apostar. Las apuestas no pueden colocarse inmediatamente a la derecha o a la izquierda del banquero y del crupier.

Las apuestas colocadas sobre la línea que separa la zona del jugador de la zona de las apuestas juegan la mitad, y las apuestas colocadas encima de la línea que separa la zona de apuestas de un paño de la zona de apuestas del otro juegan a los dos paños. En este caso, cuando la mitad de una apuesta a caballo representa un número impar de unidades de apuestas, se considera que la fracción más fuerte juega en el primer paño.

Entonces el banquero extrae las cartas del distribuidor y las reparte de una en una en el orden siguiente: primer paño, segundo paño y banca. El crupier traslada las cartas hasta los jugadores mediante una pala. Tienen las cartas y son los contrarios de la banca los jugadores a los que les corresponde, de acuerdo con el turno establecido en el apartado IV, párrafo 5. Si ha visto su puntuación, el jugador que tiene la mano, tanto si la descubre como si no, ha de dejar las cartas encima de la mesa. Una vez examinadas las cartas, los jugadores que son mano en cada paño deben pronunciarse según el orden respectivo y antes que el banquero. Finalizada la jugada, el crupier separa las cartas y anuncia el punto. El banquero debe mostrar su punto en los dos paños.

Seguidamente, el crupier paga las apuestas ganadoras y retira las perdedoras; si el banquero gana en los dos paños, o si su ganancia en un paño es superior a la pérdida en el otro, el crupier ingresa la cantidad que corresponde en el pozo o cagnotte, en la ranura destinada a dicho efecto. Las ganancias del banquero pasan a formar parte de la banca. Si algún jugador lo pide, las cartas son controladas al final de la talla.

VIII. Errores e infracciones en el juego.

1. Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo para las apuestas. En ningún caso las cartas que se han extraído pueden reintegrarse al distribuidor y el jugador que las ha sacado irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si excepcionalmente el director responsable del establecimiento cree que no debe aplicar esta regla, la carta o las cartas que se han extraído deben rechazarse obligatoriamente y el jugador que coge la mano no las puede utilizar.

Cualquier carta que aparezca descubierta cuando se extrae del distribuidor se considera inservible y debe retirarse sin que por ello los jugadores puedan disminuir o retirar sus apuestas.

Si durante la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre ellas, la jugada será considerada nula.

Si alguna carta cae al suelo conserva su valor y sólo puede ser recogida por el crupier o cualquier empleado del establecimiento, y se reanuda la partida seguidamente.

Si, por error, un jugador distinto del que tiene la mano da o toma las cartas se mantiene la jugada siempre que el jugador que tiene la mano se haya pronunciado, y en la jugada siguiente se pasan las cartas al jugador al que correspondían.

2. Errores del banquero.

Si se puede hacer de forma evidente, se rectificará la jugada en todos los casos de distribución irregular; en caso contrario se anula la distribución.

Si el banquero da carta en un paño que ha dicho no o no da carta en un paño que lo ha solicitado, la jugada se restablece de acuerdo con las reglas de los errores de los jugadores.

Si durante la distribución se descubren las dos cartas de un paño, la jugada debe efectuarse de acuerdo con lo dispuesto en el número 3 de este apartado y no puede aumentarse, disminuir o retirar ninguna apuesta.

Si durante la distribución algunas cartas caen en la cesta sin que se hayan visto, se anula la jugada para el paño que ha perdido las cartas o para los dos paños si corresponden al banquero. Si estas cartas son algunas de las de las terceras apuestas, y se han visto, las recupera el crupier y continúa la jugada.

3. Actuaciones del banquero en las jugadas restablecidas.

Si un paño descubre las cartas, el banquero está obligado a seguir las reglas de tirada de la banca por lo que respecta al otro paño, y se ha de pedir tercera carta en los dos supuestos opcionales.

Cuando las reglas de tirada indican pedir carta en un paño y plantarse en el otro, el banquero es libre de plantarse o pedir si el error es de un jugador o del crupier; si el error es del banquero, éste debe pedir carta obligatoriamente si tiene 5 o menos, y plantarse en caso contrario. Dar una carta a un paño que no la ha solicitado o dar a un paño la carta destinada al otro no es una falta del banquero, que no pierde su derecho a solicitar una tercera carta.

Cuando las reglas de tirada de la banca indican lo mismo para los dos paños, el banquero deberá seguirlo.

4. Errores de los jugadores.

Si el primer paño dice «no», y tiene menos de 5, y el segundo paño ha recibido carta, esta carta

vuelve al primer paño; entonces el segundo paño recibe la carta siguiente, tanto si el banquero la ha recogido como si no, y el banquero debe actuar de acuerdo con lo dispuesto en el número 3 de este apartado.

Si el primer paño pide carta, y tiene seis o más, la carta que ha recibido va al segundo paño, si ha pedido carta, o al banquero, de acuerdo con las reglas contenidas en el número 3 de este apartado.

Si el primer paño dice «carta» y después «no» y viceversa, el crupier debe hacer especificar al jugador qué desea y verificar su puntuación. Si ésta es de 5, la primera palabra se considera correcta; si tiene otro punto, la jugada se establece de acuerdo con las reglas de los párrafos anteriores.

El jugador que dice «no», teniendo 8 ó 9, pierde su derecho a descubrir el juego y se pide carta, la jugada se restablecerá de acuerdo con los párrafos anteriores.

Las mismas reglas se aplicarán entre el segundo paño y el banquero en caso de error de este paño.

5. Está formalmente prohibido mirar lentamente las cartas recibidas y tenerlas en la mano demasiado rato. Cualquier jugador que tarde demasiado en anunciar su juego, no puede conservar las cartas.

Excepto el crupier, nadie puede dar consejos a los jugadores. Cuando se infringe esta regla, se aplica lo dispuesto en las reglas de tirada.

Si las cartas del banquero o de alguno de los paños se tiran a la cesta sin mostrar, se considera que su puntuación era cero (bacará). Si esta falta la comete el crupier, se deben recoger las cartas y la puntuación se debe reconstituir de acuerdo con el testimonio del jugador cuyas cartas son las que se han tirado a la cesta, y de los demás jugadores que las han visto.

El banquero que anuncia un punto que no es el suyo puede solicitar una tercera carta siempre y cuando los demás jugadores no hayan mostrado sus puntos. En caso contrario se aplica lo dispuesto en el número 3 de este apartado.

No se puede formular ninguna reclamación una vez finalizada la jugada correspondiente y habiéndose pagado o cobrado las apuestas.

Los casos no previstos en este Catálogo de juegos son resueltos por el inspector.

10. Póquer de contrapartida en la variedad de póquer sin descarte.

I. Denominación.

El póquer sin descarte en un juego de azar de los denominados de contrapartida practicado con cartas y en el que los participantes juegan contra el establecimiento. Se juega con cinco cartas y el objetivo del juego es conseguir una combinación de cartas de valor más alto que la de la banca.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Se juega con una baraja de características similares a las utilizadas en el juego de Black Jack o Veintiuno de 52 cartas. Su valor, ordenadas de mayor a menor es: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As puede utilizarse como la carta más pequeña delante del 2 o como un As detrás de la K.

2. Distribuidor o sabot debidamente autorizado por la Dirección General del Juego y de Espectáculos para este juego. La distribución con sabot automático debe efectuarse de cinco en cinco cartas.

3. Mesa de juego.

Debe ser de características similares a la mesa de Black Jack, con siete casillas de apuestas divididas en dos espacios, uno para el «Ante» (apuesta inicial) y, delante, otro para la segunda apuesta, y opcionalmente siete espacios bien diferenciados para jugar la apuesta del seguro prevista en la letra a) del apartado VII de este epígrafe y, si procede, las ranuras con contador para jugar la apuesta del progresivo prevista en la letra b) del apartado VII de este epígrafe, así como una abertura para introducir las propinas.

4. Está permitido el uso alternativo y reversible de mesas para la práctica de juegos de naipes de contrapartida, según las normas previstas en el número 3 del apartado II del epígrafe 07 de este Catálogo.

III. Personal.

1. Inspector o jefe de mesa.

Es la persona encargada de controlar el juego y de resolver los problemas que, durante su transcurso, se presenten. Puede haber un inspector o jefe de mesa para cada sector de juego de naipes de contrapartida.

2. Crupier.

Tiene la banca y dirige la partida. Tiene como cometido barajar las cartas, distribuirlas a los jugadores, retirar las apuestas perdedoras y pagar las ganadoras. También anuncia las distintas fases del juego y efectúa el cambio de dinero en efectivo por fichas a los jugadores.

IV. Jugadores: sentados.

El número de jugadores sentados que pueden participar en el juego debe coincidir con el número de casillas de apuestas marcadas en la mesa de juego, hasta un máximo de siete.

Opcionalmente el director de juegos podrá autorizar la participación de hasta tres apuestas en cada casilla.

En todos los casos, el jugador sentado frente a cada casilla no puede mostrar sus cartas a los demás jugadores ni pedir consejo.

En ningún caso podrán hacerse comentarios sobre el desarrollo de la partida.

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

a) Escalera real de color. Es la combinación formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (ejemplo: As, K, Q, J y 10 de trébol). Se paga 100 veces la apuesta.

b) Escalera de color. Es la combinación formada por cinco cartas correlativas del mismo palo sin que ésta coincida con las cartas más altas (ejemplo: 4, 5, 6, 7 y 8 de trébol). Se paga 25 veces la apuesta.

c) Póquer. Es la combinación formada por cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo: cuatro K y un 7). Se paga 20 veces la apuesta.

d) Full. Es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y dos cartas distintas también del mismo valor (ejemplo: tres 7 y dos 8). Se paga 7 veces la apuesta.

e) Color. Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo (ejemplo: As, 4, 7, 8 y Q de trébol). Se paga 5 veces la apuesta.

f) Escalera. Es la combinación formada por cinco cartas correlativas que no son de un mismo palo (ejemplo: 7, 8, 9, 10 y J). Se paga 4 veces la apuesta.

g) Trío. Es la combinación formada por cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y las dos restantes no forman pareja (ejemplo: tres Q, un 7 y un 2). Se paga 3 veces la apuesta.

h) Doble pareja. Es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor y dos cartas también del mismo valor pero distinto al anterior (ejemplo: dos K, dos 7 y un As). Se paga 2 veces la apuesta.

i) Pareja. Es la combinación formada por dos cartas de un mismo valor y tres cartas diferentes (ejemplo: dos Q, un 6, un 9 y un As). Se paga 1 vez la apuesta.

j) Cartas mayores. Es la combinación formada cuando no se produce ninguna de las combinaciones anteriores. En caso de que el jugador y el crupier tengan un As y una K, se comparan sucesivamente las cartas restantes según su valor de mayor a menor y ganará la carta de valor más alto. Se paga una vez la apuesta.

En cualquier caso, el jugador sólo gana las apuestas cuando su combinación es superior a la del crupier, y la pierde si es inferior.

Cuando el crupier y el jugador tienen la misma jugada, gana la apuesta quien tiene la combinación formada por cartas de valor más alto, según las reglas siguientes:

a) Cuando ambos tienen póquer, gana el formado por cartas de valor más alto (ejemplo: un póquer de K gana a un póquer de Q).

b) Cuando ambos tienen full, gana quien tiene las tres cartas iguales de valor más alto.

c) Cuando ambos tienen escalera de cualquier tipo, gana quien tiene la carta de valor más alto.

d) Cuando ambos tienen color, gana quien tiene la carta de valor más alto (según lo descrito para cartas mayores).

e) Cuando ambos tienen trío, gana el que está formado por las cartas de valor más alto (igual que en el póquer).

f) Cuando ambos tienen doble pareja, gana el que tiene la pareja formada por cartas de valor más alto. Si coincide, se pasa a la segunda pareja y, en último lugar, a la carta que queda de valor más alto.

g) Cuando ambos tienen pareja, gana quien la tiene de valor más alto, y si coincide se pasa a la carta de valor más alto de las cartas restantes (según lo descrito para cartas mayores).

En caso de empate, por tratarse de jugadas de igual valor, el jugador conserva su apuesta pero no gana ningún premio.

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben efectuarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa, de acuerdo con las bandas de fluctuación que tenga autorizadas el casino.

3. Banda de fluctuación para la apuesta inicial.

Debe tener como límite máximo el de 10, 20 ó 25 veces el límite mínimo establecido en las bandas de fluctuación autorizadas por la Dirección General del Juego y de Espectáculos.

VI. Desarrollo del juego.

Las cartas se extraen del depósito, se desempaquetan y se barajan según lo dispuesto en el Reglamento de casinos de juego.

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deben efectuar sus apuestas iniciales dentro de los límites mínimos y máximos de la mesa de juego. Seguidamente, el crupier cierra las apuestas anunciando «no va más» e inicia la distribución de las cartas de una en una y boca abajo, a cada jugador, empezando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Da también carta a la banca, y completa la distribución de las cinco cartas a cada jugador y a la banca, con la excepción de la última carta para la banca que se da descubierta. Sin quitar los brazos de la mesa y quedando siempre las cartas a la vista del crupier, los jugadores miran sus cartas, y tienen la opción de continuar el juego si dicen «voy» y de retirarse si dicen «paso». Los que optan por «ir» deben doblar la apuesta. Los que optan por «pasar» pierden la apuesta inicial, que el crupier retira en aquel momento y deben dejar sus cartas boca abajo sobre la mesa de juego para que el crupier compruebe el número de cartas y las recoja.

Una vez los jugadores han decidido si «ir» o «pasar», el crupier descubre las cuatro cartas tapadas de la banca. La banca sólo juega si entre sus cartas hay como mínimo un As y una K, o una combinación superior. Si no es así, la banca ha de pagar a cada jugador que permanezca en juego a la par, es decir, un importe idéntico a la apuesta inicial.

Si la banca juega, el crupier compara sus cartas con las de los jugadores y paga las combinaciones superiores a la suya de acuerdo con lo establecido en el apartado V.1 de las reglas del juego para la segunda apuesta, y abona a la par (1 por 1) la apuesta inicial.

Los jugadores cuyas combinaciones sean inferiores a la del crupier, pierden sus apuestas, que son retiradas por el crupier.

En caso de empate se hace lo dispuesto en el número 1 del apartado V de este epígrafe.

Cualquier error en la distribución de las cartas, o bien en el número o bien en la aparición indebida de alguna carta descubierta, comporta la anulación de toda la jugada.

Está prohibido que los jugadores intercambien información sobre sus cartas o que las descubran antes de tiempo. Cualquier violación de esta prohibición comporta la pérdida de la totalidad de la apuesta.

Una vez retiradas las apuestas perdedoras y pagados los premios a las ganadoras, se da por terminada la jugada y se inicia una nueva.

VII. Opciones de juegos adicionales.

Opcionalmente, el casino podrá ofertar las siguientes posibilidades de juego:

a) «Seguro».

El jugador deberá depositar en la casilla destinada a tal fin y antes de comenzar a distribuir las cartas, una apuesta no superior a la mitad del mínimo de la mesa. Dentro de las normas de funcionamiento del póquer sin descarte, y en caso de obtener una de las combinaciones que se indican a continuación, el jugador tiene opción a la siguiente tabla de pago:

Full: 100 veces la cantidad única estipulada.

Póquer: 300 veces la cantidad única estipulada.

Escalera de color: 1.000 veces la cantidad única estipulada.

Escalera real: 2.000 veces la cantidad única estipulada.

b) «Progresivo».

Hay una apuesta adicional independiente para los jugadores llamada «progresivo», cuyo objetivo es conseguir un premio especial, que depende solamente de la jugada que obtenga el jugador y del importe acumulado por el progresivo en aquel momento, previa la deducción autorizada a favor del establecimiento. Para jugar al progresivo, cada jugador debe depositar una cantidad estipulada en la ranura con contador destinada a esta finalidad. Asimismo, puede existir un progresivo común a varias mesas. El desarrollo de esta modalidad de juego ha de estar expuesta en un lugar visible de la mesa y debe indicar las combinaciones que comportan premio y su importe.

Las combinaciones que posibilitan la obtención del progresivo son: escalera real que obtiene el acumulado de todas las mesas, y escalera de color que obtiene un 10 por 100 del acumulado. El importe de la apuesta del progresivo no puede ser superior a la mitad de la apuesta mínima de la mesa.

c) Comprar una carta adicional.

Existe otra posibilidad de juego que consiste en el descarte de un solo naipe. Se compra esta carta a la banca por la misma cantidad que la apuesta inicial del jugador interesado en el descarte. Para ello, en el momento que le corresponda el turno de juego al jugador interesado, éste depositará el naipe descartado juntamente con la misma cantidad de su apuesta inicial, que le dará derecho a recibir una carta adicional.

11. Póquer de contrapartida en la variedad de póquer «Trijoker».

I. Denominación.

El «Trijoker» es un juego de azar practicado con naipes, de los denominados de contrapartida y exclusivo de los casinos de juego, en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar de conseguir unas combinaciones de cartas determinadas. Se establece la jugada mínima para ganar en pareja de J.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Se juega con una baraja de similares características a las utilizadas en el juego del Black Jack o Veintiuno de 52 cartas. El valor de aquéllas, ordenadas de mayor a menor, será el siguiente: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2.

2. Distribuidor o sabot debidamente autorizado para este juego por la Dirección General del Juego y de Espectáculos.

3. Mesa de juego.

Será de dimensiones similares a la utilizada en el juego del Black Jack, con siete espacios separados para los jugadores. Cada espacio tiene tres casillas para efectuar las apuestas, de las cuales al menos dos están numeradas con las referencias 1 y 2. Además tiene dos casillas diferenciadas para colocar las dos cartas comunes a todos los jugadores, y una abertura para introducir las propinas.

4. Será permitido el uso alternativo y reversible de mesas para la práctica de juegos de naipes de contrapartida, según las normas previstas al apartado II.3 del epígrafe 07 de este catálogo.

III. Personal.

1. Inspector o jefe de mesa.

Es la persona encargada de controlar el juego y resolver los problemas que se susciten durante su desarrollo. Podrá haber un inspector o jefe de mesa para cada sector de juego de naipes de contrapartida.

2. Crupier.

Tiene la banca y dirige la partida. Además, tiene encomendada la función de barajar las cartas, la distribución de éstas a los jugadores, la retirada de las apuestas perdedoras y el pago de las ganadoras. Anuncia también las distintas fases del juego y efectúa el cambio de dinero en efectivo por fichas a los jugadores.

IV. Jugadores.

Podrán participar un máximo de siete jugadores y cada jugador sólo podrá jugar en una casilla. Está prohibido enseñar sus cartas a los demás jugadores, o comentarles su jugada, mientras dure la mano. No se admite la participación de jugadores que se encuentren de pie en torno a la mesa.

V. Reglas del juego.

Las combinaciones posibles del juego, ordenadas de mayor a menor valor, son las siguientes:

a) Escalera real de color. Es la formada por las cinco cartas de mayor valor de un mismo palo en el siguiente orden correlativo: As, K, Q, J y 10.

b) Escalera de color. Es la formada por cinco cartas del mismo palo, en orden correlativo, sin que éste coincida con las cartas de mayor valor.

c) Póquer. Es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor.

d) Full. Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor y distinto al de las anteriores.

e) Color. Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo.

f) Escalera simple. Es la combinación formada por cinco cartas, en orden correlativo y de distinto palo.

g) Trío. Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor y las otras dos sin formar pareja.

h) Doble pareja. Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del de las anteriores.

i) Pareja. Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas de igual valor que tienen que ser, como mínimo, J.

La tabla de pagos, en orden ascendente, es la siguiente:

a) Pareja de J o mayor: 1 a 1.

b) Doble pareja: 2 a 1.

c) Trío: 3 a 1.

d) Escalera simple: 5 a 1.

e) Color: 8 a 1.

f) Full: 11 a 1.

g) Póquer: 50 a 1.

h) Escalera de color: 200 a 1.

i) Escalera real de color: 500 a 1.

VI. Máximos y mínimos de las apuestas.

1. Normas generales.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del casino de juego, deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para la mesa. Se entiende que el mínimo y máximo es para cada una de las tres casillas de cada jugador.

El director de juegos del casino podrá fijar los límites mínimos y máximos de las apuestas según la banda de fluctuación que tenga autorizada por la Dirección General del Juego y de Espectáculos.

2. Bandas de fluctuación.

Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán como límite máximo el de 10, 20 ó 30 veces el mínimo establecido en las bandas recogidas en las correspondientes autorizaciones de funcionamiento.

VII. Desarrollo del juego.

1. Extracción y distribución de naipes.

La extracción de naipes del depósito, el desempaquetado y la mezcla de los mismos se atendrán a las reglas contenidas en la normativa aplicable en el Reglamento de casinos de juego.

2. Intervalo de apuestas.

Después de haber mezclado los naipes, el crupier propondrá a los jugadores que hagan sus apuestas. Cada jugador deberá efectuar tres apuestas iguales, una en cada una de las tres casillas dispuestas en su departamento. Cuando las apuestas estén efectuadas y el crupier haya anunciado el «no va más», éste comenzará a repartir los naipes cubiertos, uno por uno y alternativamente a los jugadores y comenzando por su izquierda. Seguidamente, colocará un naipe cubierto en la casilla situada enfrente de él y a su izquierda. A continuación, repartirá un segundo naipe cubierto a cada jugador, y colocará otro naipe cubierto en la casilla situada a su derecha. Repartirá después un tercer naipe cubierto a cada jugador. Si se descubriera por error uno de los naipes de los jugadores, la mano continuará normalmente. Si se descubriera uno de los dos naipes comunes para todos los jugadores y situados delante del crupier, se continuará la jugada normalmente, a excepción de que sea una J o mayor, en cuyo caso, se anulará la mano completa.

Después de que cada jugador haya visto sus cartas y a medida que le corresponda su turno, tiene

la opción de retirar la apuesta número 1 o dejarla en juego. Cuando todos los jugadores hayan decidido el destino de su apuesta número 1, el crupier descubre la carta situada en la casilla a su izquierda. Esta carta es común para todos los jugadores y forma parte de la mano de cada uno de ellos. Después de conocer el valor de la primera carta común, cada jugador puede retirar su apuesta número 2 o dejarla en juego, independientemente del destino de la primera apuesta. A continuación, el crupier descubre la segunda carta situada en la casilla de su derecha. Esta carta es también común para todos los jugadores y forma parte de sus respectivas combinaciones. Hasta este momento, los jugadores deben tener una, dos o tres apuestas en juego, dependiendo de sus decisiones anteriores.

3. Desenlace de la jugada.

Según la tabla de pagos que se hallará expuesta en cada una de las mesas, el crupier procede a pagar cada una de las apuestas ganadoras en la proporción establecida y a cobrar las perdedoras, comenzando por su derecha. El jugador que aún tenga tres apuestas en juego y gane la jugada, cobrará la proporción establecida en cada una de sus tres apuestas. Si su jugada no es ganadora, perderá las apuestas en juego.

Al finalizar, el crupier retirará las cartas, comprobando las mismas.

Al finalizar la jornada, el jefe de mesa anunciará «las tres últimas jugadas».

VIII. Reglas comunes.

1. Errores.

Cualquier error que se produjese durante la distribución de las cartas, en el número de las mismas o bien en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada, salvo lo especificado en el apartado VII.2 de este epígrafe.

Las cartas deberán permanecer en todo momento sobre la mesa.

2. Prohibiciones.

Queda prohibido a los jugadores intercambiar información sobre las cartas, descubrirlas antes de tiempo o pedir consejo sobre las jugadas.

12. Póqueres de círculo: normas generales y comunes a las diferentes variedades del póquer de círculo.

I. Denominación.

El póquer de círculo es un juego de cartas de los denominados de círculo porque enfrenta a varios jugadores entre sí. El objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible con una serie de cartas.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Se juega con una baraja de las denominadas cartas inglesas de características similares a las utilizadas en el juego de Black Jack o Veintiuno de 52 cartas. El valor de las mismas ordenadas de mayor a menor es: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As puede ser utilizado como la carta más pequeña delante de la menor con que se juegue o como As detrás de la K.

2. Mesa de juego.

Es de forma ovalada por uno de sus lados y con un ligero entrante en el lado contrario destinado a acoger al crupier. La mesa tiene una serie de espacios o departamentos separados y numerados a partir de la derecha del crupier que lleva el número 1. Cada departamento dará acogida a un jugador sentado.

La mesa debe tener las siguientes aberturas o ranuras: una a la derecha del crupier para las deducciones en beneficio de la casa, llamada pozo o cagnotte y otra, a la izquierda, para introducir las propinas.

3. Beneficio.

El beneficio del establecimiento se podrá obtener eligiendo una de las dos opciones que se describen a continuación:

a) Un porcentaje sobre el bote que, en ningún caso superará el 5%, y que se aplicará en cada uno de los intervalos de apuestas.

b) Un porcentaje que oscilará entre el 10 y el 20% del máximo de la mesa o del resto, por sesión, según la modalidad de póquer que se juegue. Se entiende por sesión, una hora de juego más las dos últimas manos.

La dirección de juego del casino puede fijar previamente la duración de cada partida siempre que

lo haga público a los jugadores. En el caso de que el casino no utilice esta facultad, la duración de la partida tiene que ser, como mínimo, la necesaria para que cada jugador que inicia la partida pueda tener la mano en dos ocasiones.

III. Personal.

Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un crupier. La zona donde se desarrolle el juego está controlada por un jefe de sector o equivalente y, además, puede haber un cambista para diversas mesas.

1. Jefe de sector o equivalente.

Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la dirección del casino, le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en las mesas de juego y llevará una relación de jugadores que deseen ocupar las plazas que puedan quedar vacantes.

2. Crupier.

Sin perjuicio de las funciones que más adelante se le atribuyen, tendrá encomendadas las siguientes: recuento, mezcla y reparto de las cartas a los jugadores; anuncio en voz alta de las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; cálculo e ingreso del beneficio correspondiente al establecimiento introduciéndolo en la ranura que para dicho fin existe en la mesa; introducción de las propinas en la ranura de la mesa destinada a tal efecto; control del juego y vigilancia para que ningún jugador apueste fuera de turno; custodia y control de la suma que constituye el bote y el pago del mismo. Igualmente resolverá a los jugadores las dudas sobre las reglas a aplicar en cada momento de la partida y en el caso de que tenga problemas con algún jugador se lo debe comunicar al jefe de sector o equivalente.

3. Cambista.

Caso de que la dirección lo considere necesario, podrá haber una persona que atenderá a las distintas mesas y cuya función principal será cambiar dinero por fichas.

IV. Jugadores.

Frente a cada uno de los espacios o departamentos de la mesa de juego, sólo se podrá sentar un jugador. La superficie de los espacios podrá ser utilizada para depositar las fichas y mantener, en su caso, las cartas.

Al comienzo de la partida se sortearán los puestos.

Si la partida ya está iniciada será el jefe de sector o equivalente quien asigna el puesto en la mesa si hay plaza libre.

A petición propia un jugador puede descansar dos jugadas o manos sin perder el puesto en la mesa.

V. Prohibiciones.

Está totalmente prohibido que un jugador abandone la mesa de juego dejando encargado a otro jugador que le realice e iguale las apuestas, pues cada jugador juega por sí mismo y no se permiten las actuaciones siguientes:

a) El juego por parejas ni siquiera temporalmente.

b) Jugarse el bote conjuntamente.

c) Repartirse el bote voluntariamente.

d) La connivencia entre jugadores.

e) Comprar o añadir fichas al resto para aumentarlo, una vez que se ha iniciado la jugada.

f) Prestarse dinero entre jugadores.

g) Guardarse las fichas de su resto.

h) Retirar las cartas de la mesa o alejarlas de la vista del crupier y de los demás jugadores.

VI. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones que se describen a continuación:

a) Escalera de color real: es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (As, K, Q, J y 10).

b) Escalera de color: es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo, sin que ésta coincida con las cartas más altas (ejemplo: 6, 7, 8, 9 y 10).

c) Póquer: es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo: cuatro K y un 6).

d) Full: es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos también distintas de igual valor (ejemplo: tres 8 y dos 7).

e) Color: es la combinación formada por cinco cartas no correlativas de un mismo palo (ejemplo: 5, 7, 10, Q y As de tréboles).

f) Escalera: es la combinación formada por cinco cartas correlativas de distintos palos.

g) Trío: es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas del mismo valor y las dos restantes sin formar pareja (ejemplo: tres 8, un 7 y un 2).

h) Figuras: es la combinación formada por cinco cartas que deben ser As, K, Q o J. Esta combinación sólo se utiliza en las variedades de póquer cubierto.

i) Doble pareja: es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos parejas de cartas de distinto valor (ejemplo: dos 6, dos J y un As).

j) Pareja: es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor (ejemplo: dos 4, un 6, un 9 y un As).

k) Carta mayor: cuando una jugada no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana el jugador que tenga la carta mayor.

En las variantes de póquer que se jueguen con menos de 52 cartas, el color es más importante que el full.

2. Empates.

Cuando diversos jugadores tienen póquer, gana el que lo tiene de valor superior (ejemplo: un póquer de K supera a uno de Q).

Cuando diversos jugadores tienen full, gana el que tiene las tres cartas iguales de valor más alto.

Cuando diversos jugadores tienen escalera, de cualquier tipo, gana el que tiene la carta de valor más alto.

Cuando diversos jugadores tienen color, gana el que tiene la carta de valor más alto.

Cuando diversos jugadores tienen trío, gana el que lo tiene formado por las cartas de valor más alto.

Cuando diversos jugadores tienen figuras, gana el que tiene la pareja más alta, y si coincide, se considera la carta de valor más alto.

Cuando diversos jugadores tienen doble pareja, gana el que tiene la pareja formada por las cartas de valor más alto; si coincide, se considera la segunda pareja, y en último lugar, la carta que queda de valor más alto.

Cuando diversos jugadores tienen pareja, gana el que la tiene de valor más alto y, si coincide, se considera la carta de valor más alto de las restantes.

3. Mínimos y máximos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites mínimos y máximos que tenga autorizados el casino.

a) Normas generales sobre estos límites.

El mínimo y el máximo de la mesa depende de la modalidad de póquer que se juegue. El mínimo puede variar entre el 20 y el 40% del máximo y el «Ante» (apuesta inicial) será como máximo un 50% del mínimo de la mesa.

Se puede jugar con tres límites diferentes:

1) «Split limit»: el máximo de la apuesta está limitado por la mitad del bote.

2) Bote con límite: el máximo de la apuesta está limitado por el bote.

3) Bote sin límite: no existe límite para la apuesta máxima; el mínimo no puede ser nunca inferior al autorizado, el cual deberá aparecer ostensiblemente visible en la mesa.

b) Normas especiales.

El director del casino, dentro de los límites autorizados, puede variar el límite de la apuesta de una mesa una vez puesta en funcionamiento con previo anuncio a los jugadores.

VII. Desarrollo del juego.

Es condición indispensable para que la partida pueda comenzar que haya en la mesa de juego como mínimo cuatro jugadores, número que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

1. Reparto de cartas.

Al principio de cada partida el crupier debe señalar claramente con una pieza redonda («marca») quién tiene la mano, colocándola delante del jugador. La mano irá rotando en el sentido contrario a las agujas del reloj cada vez que procede un nuevo reparto de cartas.

El crupier debe comprobar que están la totalidad de las cartas que componen la baraja y barajarlas, al menos 3 veces, de forma que no sean vistas por los jugadores, con el siguiente orden: mezclar (tipo «Chemin de fer») –agrupar– barajar.

Las cartas también pueden ser barajadas por cualquier jugador, pero el último barajado, en la forma prevista en el párrafo anterior, siempre lo realiza el crupier, que seguidamente ofrece las cartas al jugador situado a la izquierda de la mano para que proceda al corte o talla.

Si en el momento de cortar queda al descubierto alguna carta del mazo se debe volver a barajar.

Al realizar el corte se deben de cumplir las siguientes condiciones:

a) Usar una sola mano.

b) La dirección del corte debe ser recta y alejándose del cuerpo.

c) La mano libre no puede tocar la baraja hasta que, después del corte, los montones de cartas se hayan reunido otra vez.

d) La mano libre no debe obstaculizar la vista a los jugadores de tal forma que no puedan ver el procedimiento de corte.

Una vez que se ha realizado el corte, los jugadores que participan en la jugada deben realizar previamente una apuesta denominada «Ante» (apuesta inicial) fijada por el casino y acto seguido, el crupier reparte las cartas en el sentido contrario de las agujas del reloj.

El crupier debe tener cuidado al dar las cartas de que no sean vistas por los otros jugadores. Por ello, al repartirlas, no puede levantarlas sino deslizarlas sobre la mesa.

2. Intervalos o turnos de apuestas.

Acto seguido se inician las apuestas y el crupier va indicando a quién le corresponde apostar, según la variante del póquer de que se trate. Todas las apuestas se reúnen en un lugar común llamado bote.

Al llegar el turno de las apuestas los jugadores tienen las siguientes opciones:

a) «Retirarse» y salir del juego, para lo cual debe dar a conocer su intención, cuando sea su turno, poniendo las cartas encima de la mesa alejándolas lo más posible de las cartas que se están usando en el juego. En este caso el crupier retira sus cartas, las cuales no deben ser vistas por nadie.

Cuando un jugador se retira no puede participar en el bote, renuncia a todas las apuestas que haya realizado y no puede expresar ninguna opinión sobre el juego ni mirar las cartas de los otros jugadores.

b) «Pasar». Cualquier jugador al que le ha llegado el turno de apostar y decide no hacerlo, tendrá que decir «paso» siempre y cuando ningún jugador anterior haya realizado una apuesta durante ese intervalo de apuestas. Cualquier jugador que esté participando en el juego puede reservarse hasta que alguno de los jugadores decida apostar, en cuyo caso para seguir participando en el juego tiene que cubrir la apuesta o subirla si lo desea.

c) «Cubrir» la apuesta metiendo en el bote el número suficiente de fichas para que el valor que representen dichas fichas sea igual a la de cualquier otro jugador pero no superior.

d) «Subir» la apuesta metiendo en el Bote el número de fichas suficientes para cubrir la apuesta e incluyendo algunas fichas más para superar la apuesta, lo que dará lugar a que los jugadores, situados a su derecha, realicen alguna de las acciones anteriormente descritas.

Dependiendo de la variedad de póquer y en cada intervalo de apuestas, el número de veces que un jugador puede realizar una subida puede estar limitado; pero en el caso de que sólo existan dos jugadores no hay límite al número de veces.

Al final de las apuestas todos los jugadores que permanezcan en juego («activos») deben haber puesto el mismo valor de fichas en el bote.

Si al finalizar el turno de las apuestas sólo hay un jugador que ha realizado una apuesta y todos los demás han pasado, gana automáticamente la mano y se lleva el bote sin necesidad de enseñar sus cartas.

Antes de realizar la apuesta, cada jugador puede reunir sus fichas dentro del espacio de la mesa que le corresponde. Se considera que un jugador ha realizado la apuesta cuando traslada las fichas más allá de la línea que delimita su espacio o, en situaciones poco claras, desde el momento en que el crupier introduce las fichas en el bote y no ha habido objeciones por parte del jugador.

Un jugador no puede realizar una apuesta, ver la reacción de los demás jugadores y subir la apuesta. Las apuestas deben realizarse de una forma clara e inmediata, sin simular dudas respecto a dicha jugada.

Los jugadores que estén jugando la mano deben hablar solamente lo estrictamente necesario y, además, en cada intervalo de apuestas no pueden realizarlas como si tuvieran la máxima combinación con intención de confundir y engañar a los demás jugadores. Caso de que alguno de los jugadores actuase de la forma anteriormente descrita le será llamada la atención por el crupier y, si reincide, el jefe de sector decidirá de forma irrevocable sobre su participación o continuación en la partida.

Los jugadores deben disponer del dinero suficiente en fichas para terminar la mano. Si no lo tuvieran jugarán en proporción a la cantidad apostada.

El crupier debe mantener las cartas eliminadas y los descartes bajo control; ningún jugador está autorizado a verlos durante la partida. Las demás cartas que tiene el crupier para repartir deben estar juntas y ordenadas durante todo el juego salvo en el momento del reparto.

El crupier debe mantener la baraja en una posición lo más horizontal posible, sin realizar desplazamientos con ella y la parte superior de la misma debe estar siempre a la vista de los jugadores. Cuando no tenga la baraja en la mano debe protegerla poniendo una ficha del bote encima.

3. Pagos de las combinaciones ganadoras.

Una vez que las apuestas han sido igualadas, en el último intervalo de apuestas, cada jugador que previamente no se haya retirado debe mostrar sus cartas de modo que pueda verse la combinación que tiene para establecer la combinación ganadora.

El jugador que haya hecho la última apuesta mostrará las cartas en primer lugar y a continuación y por turno los restantes jugadores empezando por la derecha del jugador que las haya descubierto en primer lugar.

No es necesario que un jugador diga la combinación que tiene al mostrar las cartas ni tampoco se tiene en cuenta lo que haya dicho pues es el crupier quien establece el valor de las combinaciones descubiertas e indica cuál es el jugador con la combinación más alta y, si es el caso, corrige las combinaciones que hayan sido erróneamente anunciadas por los jugadores.

Una vez que todos los jugadores han podido ver las cartas de la mano ganadora, el crupier recogerá las cartas de las combinaciones perdedoras y la ganadora sólo será retirada cuando el crupier le haya entregado el bote.

En el caso de que haya combinaciones del mismo valor, el crupier repartirá el bote entre los distintos jugadores que tengan la misma combinación, en proporción a sus respectivos restos.

Ningún jugador puede influir o criticar el juego que realice otro.

No se permite que haya personas ajenas al juego mirando el desarrollo de la partida, salvo el personal del casino debidamente autorizado.

Las cartas que da el crupier durante la mano sólo se mostrarán cuando el crupier lo indique al final de la jugada.

Solamente los jugadores pueden ver sus cartas cubiertas y son responsables de que nadie más las vea.

VIII. Errores e infracciones en el juego.

1. Errores en el reparto.

En general, si durante el reparto de las cartas se dan algunos de los casos que más abajo se indican, se considera que ha habido error en el reparto y todas las cartas son recogidas por el crupier que inicia la mano de nuevo. Los casos que se tienen en cuenta son:

a) Si los jugadores no reciben las cartas en el orden normal.

b) Si un jugador recibe menos cartas de las debidas y no se puede corregir el error antes de comenzar las apuestas.

c) Si un jugador recibe más cartas de las debidas y no se puede corregir el error antes de comenzar las apuestas.

d) Si al comenzar la mano un jugador recibe una carta que no le corresponde y se tiene constancia de que la ha visto.

e) Si hay más de una carta boca arriba en la baraja.

f) Si se descubre que faltan una o más cartas en la baraja.

g) Si se descubre que la baraja es defectuosa.

2. Errores del crupier.

a) Si el crupier anuncia una mano de modo equivocado, se considera que las cartas hablan por sí mismas, y se tiene en cuenta la combinación de cartas existente sobre la mesa.

b) Si el crupier, en el reparto de las cartas, le da una carta a un jugador ausente no se considera error en el reparto. En el caso de que el jugador no llegue cuando le toca su turno se retira su mano y deja de jugar.

c) Si el crupier, en el reparto de las cartas, le da una carta a un jugador que no va a jugar la mano o a un sitio que se encuentra vacío, no se considera un error en el reparto sino que el crupier da las cartas normalmente incluido dicho espacio vacío y cuando termina recoge las cartas.

3. Errores del jugador.

a) El jugador debe tomar todas sus decisiones con carácter inmediato con el fin de no retrasar el desarrollo de la partida; caso contrario será advertido por el crupier.

b) Si un jugador al apostar mezcla sus cartas con los descartes, creyendo que no han ido más jugadores a igualar su apuesta, pierde el bote salvo que el crupier o el jefe de sector puedan reconstruir la mano sin lugar a dudas. Como norma general se debe intentar siempre reconstruir la mano y por consiguiente jugar el bote.

c) Si un jugador para cubrir una apuesta mete en el bote un número insuficiente de fichas no tiene derecho a retirarlas; sólo podrá añadir las precisas para igualar la apuesta.

d) Si un jugador mete en el bote una ficha por importe superior al necesario, sin anunciar la subida de la apuesta, se considera que cubre sólo la apuesta y se le devuelve la cantidad que ha puesto de más.

e) Si un jugador por error descubre sus cartas, el juego sigue siendo válido.

f) Si un jugador efectúa una apuesta fuera de su turno se considera válida pero cuando llegue su turno de apuestas no puede subir la misma.

g) Si uno o varios jugadores, al repartir las cartas, no han puesto el «ante» en el bote se considera que la mano es válida y deben poner el «ante» si quieren participar en la mano. En el caso de que no sea posible determinar quiénes son los jugadores que no han puesto la apuesta inicial se juega la mano con un bote reducido.

h) Si un jugador pone en contacto, voluntaria o involuntariamente, sus cartas con las de otro jugador le será anulada su mano así como la del otro jugador.

i) Si a un jugador se le pasa el turno de apostar debe ponerlo en conocimiento del crupier inmediatamente. El jefe de sector analizará la situación y tomará la decisión oportuna la cual tendrá carácter irrevocable.

IX. Variantes de póquer de círculo.

Las distintas variantes de póquer de círculo responden a los principios expuestos en los apartados precedentes de este epígrafe. Estas variantes de póquer de círculo recogidas en este Catálogo son la variante de póquer cubierto de 5 cartas con descarte y las cinco variantes de póquer descubierto siguientes: «Seven Stud Póquer», «Omaha», «Hold'em», «Five Stud Póquer» y póquer sintético.

Las normas específicas de cada una de las variantes de póquer citadas en este apartado se recogen en los apartados siguientes de este epígrafe y, en todo lo no previsto de forma específica, se regularán por las referidas normas generales contenidas en los apartados I a VIII de este epígrafe.

12.1. Póquer cubierto de 5 cartas con descarte.

I. Elementos del juego: cartas.

Dependiendo del número de jugadores se podrá jugar con 52 ó 32 cartas.

II. Reglas del juego: desarrollo del juego.

Una vez puesto el «ante» por los jugadores que participan en la jugada, reciben cinco cartas, todas cubiertas, comenzando el primer intervalo de apuestas. La mano y los demás jugadores pueden actuar de las siguientes formas:

a) «Abrir» el bote haciendo una apuesta siempre y cuando tenga una pareja de J o una combinación mayor.

b) «Pasar», es decir, no hacer ninguna apuesta en ese momento pero se reserva el derecho de cubrir o subir la apuesta posteriormente. Un jugador puede pasar teniendo o no una combinación tan buena como una pareja de J.

Si el jugador con la combinación mayor pasa, el siguiente jugador que le toque hablar puede abrir

el bote o pasar, y así sucesivamente. Una vez que alguno de los jugadores que participan en la partida haya apostado, el bote está abierto y cada jugador en su turno podrá, a partir de entonces, retirarse, cubrir o subir la apuesta.

Si todos los jugadores que participan en la jugada pasan, se produce lo que se llama una «mano en blanco». El juego continúa, realizándose otro «ante» y en este caso se necesitará al menos una pareja de Q para abrir el bote. Si esa jugada fuera nuevamente en blanco se necesitaría al menos una pareja de K en la siguiente; si esa partida fuera nuevamente en blanco se necesitaría una pareja de As para la siguiente mano. En el caso de que la mano fuese nuevamente en blanco, el crupier seguirá dando cartas hasta que alguno de los jugadores pudiera abrir el juego con una pareja de As como mínimo.

Una vez que han sido igualadas todas las apuestas, los jugadores que siguen en la partida pueden descartarse, comenzando por el primero que abrió el bote, de una o más cartas cubiertas, diciendo en voz alta el número de las que quiere descartarse. El crupier cogerá un número de cartas equivalentes de la parte superior de la baraja y las entregará al jugador de manera que tenga cinco.

Cada jugador, en su turno, recibe el número de cartas solicitadas antes que el siguiente se descarte.

Un jugador que no quiera cambiar sus cartas se dice que «está servido» y debe decirlo o dar un golpe encima de la mesa cuando le llegue el turno de descartarse.

El jugador que abrió el bote puede descartarse de una o más cartas de las que le permitieron hacer la combinación para abrir. Su descarte se colocará boca abajo sobre el bote de tal manera que al finalizar la jugada pueda comprobarse que tenía la combinación mínima para abrir.

Si el crupier, al dar las cartas de los descartes, nota cuando ha dado la penúltima que no va a tener suficientes para completar los mismos, debe barajar junto con la última carta todas las que se hayan descartado previamente, pedir al jugador anterior al que tiene que recibir la siguiente carta que corte y continuar con el reparto con el nuevo montón. Los descartes del jugador que abrió el bote y del jugador que tiene que recibir las cartas no se incluyen si se han mantenido separadas y se pueden identificar.

En cualquier momento del descarte, y hasta que llegue el turno de las apuestas, cualquier jugador puede solicitar que cada uno de los demás diga el número de cartas de las que se ha descartado.

Una vez que se ha finalizado el reparto, el jugador que abrió el bote debe pasar o apostar. En el caso de que dicho jugador se haya retirado es el jugador que se encuentra a su derecha el que tiene el turno. Cada uno de los demás jugadores en su turno pueden retirarse, cubrir o subir las apuestas hasta que las mismas sean igualadas. En ese momento, se muestran por turno las cartas y la combinación más alta gana el bote.

III. Errores e infracciones en el juego.

1. Errores en el reparto.

a) Si un jugador recibe demasiadas cartas y lo indica antes de mirarlas el crupier debe recoger las cartas adicionales y colocarlas encima de la baraja. En el caso de que el jugador haya visto alguna de ellas se considera error en el reparto y se vuelve a iniciar la jugada.

b) Si un jugador recibe menos cartas y lo indica antes de mirarlas, el crupier debe darle las necesarias para completar el número adecuado de encima de la baraja. En el caso de que el jugador haya visto alguna de dichas cartas se considera error en el reparto y se vuelve a iniciar la jugada.

c) Si la primera carta que recibe un jugador se da boca arriba se considera error en el reparto y se vuelve a iniciar la jugada.

2. Errores del crupier.

Si el crupier retira la baraja antes de finalizar la jugada sin darse cuenta de que tienen que repartirse más cartas debe, si se puede, coger la parte superior de la baraja y repartir las cartas que faltan. En caso contrario, debe mezclar las cartas que no se han usado sin incluir las de descarte. La mano debe proceder de nuevo al corte y el crupier debe eliminar la primera carta antes de empezar a repartir.

3. Errores del jugador.

Si el jugador que abre el bote no puede demostrar que tenía la combinación necesaria para abrirlo, se considera que la jugada es «falsa».

Si una jugada es falsa el jugador que la haya cometido no puede ganar el bote. Se deberá retirar cuando se conozca la irregularidad, y cualquier ficha que haya apostado permanecerá en el bote. En el caso de que haya realizado la última apuesta y ésta no haya sido cubierta, se quedan en el bote las fichas apostadas para la siguiente partida. En el caso de que hubiese alguna duda es el jefe de sector quien decide en última instancia de acuerdo con la situación.

12.2. Variantes de póquer descubierto.

12.2.a. Póquer descubierto en la variante «Seven Stud Póquer».

I. Denominación.

El objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible con siete cartas, teniendo en cuenta que de esas cartas sólo tienen valor al descubrir la jugada cinco de ellas.

II. Reglas del juego.

1. Mínimos y máximos de las apuestas.

Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda de apuestas en función del bote pueden ser:

a) «Split limit»: en los dos primeros intervalos de apuestas se juega con el límite más bajo y en los tres siguientes con el límite más alto. Caso de que las dos primeras cartas descubiertas sean una pareja, se jugará con el límite más alto.

b) Bote limitado: en los dos últimos intervalos de apuestas el límite tiene los siguientes valores:

Igual a la mitad del bote que existe al dar la sexta carta.

Igual al bote que existe al dar la séptima carta.

En cada intervalo de apuestas cada jugador puede subir su apuesta como máximo tres veces y de acuerdo con los límites establecidos para cada intervalo.

2. Desarrollo del juego.

El crupier reparte tres cartas, de una en una, a cada uno de los jugadores, las dos primeras cubiertas y la tercera descubierta.

Acto seguido se inicia el primer intervalo de apuestas, el cual es indicado por el crupier a los jugadores mediante la frase «hagan sus apuestas». Empieza a hablar el jugador que tenga la carta más baja; en caso de igualdad, hablará el más cercano por la derecha a la mano.

El segundo intervalo de apuestas tiene lugar cuando ha terminado de repartirse la cuarta carta y cada jugador tiene dos cartas cubiertas y dos descubiertas. El jugador con la combinación de cartas más alta o en su defecto con la carta más alta, es el que abre este segundo intervalo de apuestas pudiendo pasar permaneciendo en juego («check») o apostar («bet»), y en ningún caso puede retirarse del juego.

Si al terminar este segundo intervalo de apuestas sólo hay un jugador que ha realizado una apuesta y todos los demás han pasado, gana automáticamente la mano y se lleva el bote.

Al finalizar el segundo intervalo de apuestas se les da una carta descubierta a los jugadores que no hayan pasado.

El tercer y cuarto intervalo de apuestas se realiza como el segundo.

El quinto intervalo de apuestas es el último y es anunciado por el crupier con las palabras «última carta» y le da a cada jugador que permanezca en la partida una carta cubierta. En caso de igualdad hablará el más cercano por la derecha a la mano.

Después de dar las tres primeras cartas y en cada uno de los tres siguientes repartos se separará una carta, hasta un total de cuatro, que deben quedar apartadas de las de descarte (cartas muertas). Estas cartas se pueden usar solamente en los siguientes casos:

a) Cuando el crupier al dar la séptima carta se salte el turno de un jugador, se le da la primera «carta muerta» siempre que las cartas de los demás jugadores hayan sido vistas. El jugador la recibe cuando el crupier haya terminado de dar las demás a los jugadores, es decir, es el último que recibe la carta. El objetivo de esta regla es mantener la secuencia de las cartas de la baraja para los demás jugadores.

b) Cuando el crupier, al repartir la séptima carta, se da cuenta de que no tiene suficientes para terminar este intervalo, usa dichas «cartas muertas» mezclándolas con las que todavía no se han repartido con el fin de completar la jugada.

c) Cuando no haya cartas suficientes para completar la séptima ronda, habiendo tenido en cuenta tanto los descartes realizados como las «cartas muertas», el crupier sacará una de las que quedan por repartir, la cual la colocará en el centro de la mesa y será la séptima carta para todos los jugadores (carta común).

III. Errores e infracciones en el juego.

1. Errores en el reparto.

a) Si al repartir las dos primeras cartas («hole cards») alguna de ellas queda al descubierto se pueden dar dos casos:

a.1) Que quede una de ellas al descubierto. En este caso esa carta es la carta descubierta y el jugador recibe la tercera carta que debería ser cubierta.

a.2) Que queden las dos primeras cartas descubiertas, en cuyo caso se le devuelve la apuesta inicial.

b) Si al repartir la séptima carta ésta es dada erróneamente, el crupier preguntará al jugador y de acuerdo con su respuesta, se aplicarán los siguientes criterios:

b.1) Si a pesar del error quiere seguir jugando, la carta se cubre y el juego sigue normalmente.

b.2) Si no desea seguir jugando, no tomará parte en el último intervalo de apuestas y jugará sólo con las apuestas realizadas hasta ese momento. Los demás jugadores seguirán jugando y apostarán el intervalo correspondiente de apuestas formándose un bote aparte («side pot») en el cual el jugador que no quiso seguir jugando no toma parte.

2. Errores del crupier.

a) Si en el reparto de la séptima carta, el crupier por error la da descubierta y sólo quedan dos jugadores en la partida, no se podrán subir las apuestas y se descubrirán directamente («showdown»).

b) Si el crupier empieza a distribuir las cartas sin que hayan finalizado las apuestas, debe mantener dicha carta sobre la mesa hasta que finalicen las mismas y luego retirar, aparte de dicha carta, tantas cartas como jugadores se mantengan en juego («burnt cards»). Dichas cartas cubiertas se ponen en un lugar separado de los descartes.

3. Errores del jugador.

Si un jugador por error descubre sus cartas cubiertas («hole cards») debe cubrirlas de nuevo pues el juego sigue siendo válido y la siguiente carta no se le dará cubierta.

12.2.b) Póquer descubierto en la variante «Omaha».

I. Denominación.

Es una variante del «Seven Stud Póquer» siendo el objetivo del juego alcanzar la mayor combinación posible eligiendo dos de las cuatro cartas que tiene el jugador en la mano y tres de las cinco cartas que son comunes a todos los jugadores y que están sobre la mesa.

II. Reglas del juego: desarrollo del juego.

Una vez que todos los jugadores que quieren participar en la jugada han puesto el «ante», el crupier da cuatro cartas cubiertas a los jugadores de una en una. Acto seguido se inicia el primer intervalo de apuestas.

Una vez finalizado el intervalo de apuestas separa una carta (carta quemada), la cual no se mezcla con los descartes y no es vista por los demás jugadores y coloca tres cartas descubiertas en el centro de la mesa, con lo que se inicia el segundo intervalo de apuestas.

Al finalizar el intervalo de apuestas, retira una nueva carta y coloca otra carta descubierta al lado de las anteriores en la mesa, con lo que empieza el tercer intervalo de apuestas.

Cuando se terminan las apuestas, se retira una nueva carta y se coloca una nueva carta descubierta en la mesa, al lado de la última, con lo que se inicia el cuarto y último intervalo de apuestas.

12.2.c) Póquer descubierto en la variante «Hold'em».

I. Denominación.

Es una variante del «Seven Stud Póquer» siendo el objetivo del juego alcanzar la mayor combinación posible, eligiendo cualesquiera de las siete cartas de que se dispone en cada jugada.

II. Reglas del juego: desarrollo del juego.

La única diferencia que existe con la variante de póquer «Omaha» es que en lugar de dar el crupier las cuatro cartas al inicio de la partida, sólo da a los jugadores dos cartas.

12.2.d) Póquer descubierto en la variante «Five Stud Póquer».

I. Denominación.

Es una variante del «Seven Stud Póquer» y el objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible entre las cinco cartas de que dispone cada uno de los jugadores.

II. Elementos del juego: cartas.

Se juega con 32 cartas en lugar de 52. De esas 52 cartas de la baraja sólo se escogen las siguientes: As, K, Q, J, 10, 9, 8 y 7.

III. Reglas del juego: desarrollo del juego.

El crupier da una carta cubierta a cada uno de los jugadores en lugar de dos y una descubierta con lo que empieza el primer intervalo de apuestas.

A continuación el crupier da a cada jugador una carta descubierta con lo que empieza el segundo intervalo de apuestas.

Al finalizar este intervalo de apuestas el crupier da una nueva carta descubierta a cada jugador con lo que empieza el tercer intervalo de apuestas.

Cuando se terminan las apuestas el crupier da una nueva carta descubierta, con lo que se inicia el cuarto y último intervalo de apuestas.

En esta variante, el jugador con la combinación más alta es el que inicia las apuestas.

12.2.e. Póquer descubierto en la variante de póquer sintético.

I. Denominación.

El objetivo del juego es conseguir la combinación de cartas del valor más alto posible, mediante la utilización de cinco cartas: dos repartidas por el crupier a cada jugador y tres de las cinco cartas comunes que el crupier alinea sobre la mesa de juego.

II. Elementos de juego: cartas.

Se juega con 28 cartas en lugar de las 52 cartas que tiene la baraja inglesa completa y sólo se utiliza el As, K, Q, J, 10, 9 y 8 de cada palo, según su valor y orden de importancia. El As se puede utilizar como la carta más pequeña delante del 8 o como carta más alta después de la K.

III. Mínimos y máximos de las apuestas.

Se juega con una cantidad mínima inicial denominada «resto». En caso de agotarse el resto, se podrán hacer reposiciones de acuerdo con la siguiente escala:

a) Resto inicial: de 10 a 200 veces la cantidad de la apuesta mínima de la mesa.

b) Reposiciones: de 5 a 100 veces la cantidad de la apuesta mínima de la mesa.

IV. Desarrollo del juego.

Una vez que todos los jugadores han colocado la apuesta denominada «ante» señalada por el casino, el crupier reparte dos cartas cubiertas a cada jugador y descubre la primera de las cinco cartas comunes.

A partir de este momento, comienza el primer turno de apuestas por el jugador que tiene la mano. Una vez hechas las apuestas, descubre la segunda carta. Seguidamente comienza el segundo turno de apuestas, que es abierto por el jugador que hace la apuesta más alta, y así sucesivamente hasta que descubre la quinta y última carta y empieza el último turno de apuestas.

Una vez acabadas las apuestas, se descubren las cartas comenzando por el jugador que realiza la última apuesta más alta, y se paga el bote al ganador o se reparte entre los ganadores si hay diversas jugadas del mismo valor.

V. Errores e infracciones en el juego.

1. Errores en el reparto.

Si durante el reparto de las cartas se produce alguno de los casos siguientes, todas las cartas han de ser recogidas por el crupier, quien debe iniciar de nuevo el reparto de cartas:

a) Si los jugadores no reciben las cartas en el orden establecido.

b) Si un jugador recibe más o menos de las dos cartas que le corresponden.

c) Si aparece alguna carta descubierta.

2. Errores del crupier.

a) Si el crupier descubre más de una carta de las cinco comunes, en cada intervalo de apuestas, se considera como válida la primera y se han de substituir las otras por cartas de la baraja que no se hayan usado, y en el caso de no haber suficientes se considera anulada la mano.

b) Si el crupier descubre una carta de las cinco comunes, antes de que haya finalizado el turno de apuestas, esta carta se considera nula y se ha de sustituir por otra nueva de las que quedan en la baraja.

13. Rueda de la fortuna.

I. Denominación.

La Rueda de la fortuna es un juego de azar exclusivo de casino de juego, de los llamados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador y la posibilidad de ganar depende del movimiento de una rueda giratoria.

II. Elementos del juego.

1. Mesa de juego.

Es de forma similar a la mesa del Black Jack, aunque de dimensiones más reducidas, en la que están marcados los tipos de apuestas en un número determinado de espacios que corresponden a los nombres de las diferentes jugadas que el jugador puede escoger para apostar: 24, 15, 7, 4, 2 y figura (existen dos), y sus premios correspondientes.

La mesa debe tener una caja para el anticipo, el pago de las apuestas ganadoras y la recogida de las apuestas perdedoras, y otra caja para dar cambio a los jugadores.

2. Rueda giratoria.

Con un diámetro no inferior a 150 cm y está situada detrás de la mesa y a una altura que sea claramente visible para los jugadores. Contiene dos círculos concéntricos compuestos por 54 casillas separadas entre ellas por dos pivotes rígidos, en los que hay, en el orden, número y la frecuencia correspondientes, los símbolos de las diferentes combinaciones posibles y sus respectivos premios.

Ha de estar fijada en un punto vertical sobre el centro de la rueda, una pieza de cuero, de plástico o de otro material flexible que llegue hasta el espacio situado entre los pivotes rígidos y que, al hacer girar la rueda, la fricción aminore su movimiento circular progresivamente hasta que finalmente se pare entre los dos pivotes rígidos de una determinada casilla, indicando así la combinación ganadora.

III. El personal.

Es el crupier que, bajo la supervisión general del personal de control de la sala, se encarga de anunciar la partida y el período de apuestas de los jugadores, hace girar la rueda, efectúa los pagos a las apuestas ganadoras y retira las apuestas perdedoras.

IV. Jugadores.

En cada partida puede participar un número indeterminado de jugadores.

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles y tabla de premios.

Se puede apostar a 24 posiciones y se paga a los ganadores 1 por 1; a 15 posiciones, y se paga a los ganadores 2 por 1; a 7 posiciones, y se paga a los ganadores 5 por 1; a 4 posiciones, y se paga a los ganadores 10 por 1; a 2 posiciones, y se paga a los ganadores 20 por 1. Cada una de las dos figuras se paga a 45 por 1.

2. Mínimo y máximo de las apuestas.

El máximo y mínimo de las apuestas está fijado dentro de la banda de fluctuación autorizada por la Dirección General del Juego y de Espectáculos.

3. Desarrollo del juego.

El crupier pone en movimiento la Rueda impulsándola en el sentido de las agujas del reloj al tiempo que anuncia a los jugadores «hagan sus apuestas». Antes de que la rueda se detenga, el crupier le da un nuevo impulso al tiempo que anuncia de forma bien audible a los jugadores «no va más». A partir de este momento no se admiten ni nuevas apuestas ni que éstas se toquen ni se retiren.

Como consecuencia del segundo impulso del crupier, la rueda da como mínimo 4 revoluciones completas de las 54 casillas.

Una vez la rueda se ha detenido entre dos pivotes, la pieza que la retiene señala una determinada casilla y, por tanto, la combinación ganadora.

Si la pieza que retiene se para sobre el pivote entre dos casillas o si alguna persona u objeto obstaculiza el libre movimiento giratorio de la rueda o si la rueda no ha dado las 4 revoluciones completas, la jugada se considera nula, se detiene el juego y se retoma el ciclo completo de una nueva jugada.

Las apuestas ganadoras se pagan de menor a mayor, los ganadores recuperan su apuesta inicial y el crupier retira las apuestas perdedoras.

No se admite la colocación de apuestas durante el pago de las apuestas ganadoras y la retirada de las perdedoras, correspondientes a la jugada previa.

ANEXO II

Figura 1: Reglas de tirada de la banca en el juego del Punto y banca

		Tercera carta de la mano del jugador										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuación total dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	T	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	T	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: Significa pedir tercera carta.

P: Significa plantarse.

Figura 2: Reglas de tirada de la banca en el juego de Bacará

		Tercera carta de la mano del jugador										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuación total dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	O	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	O	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: Significa pedir la tercera carta.

P: Significa plantarse.

O: Significa que puede optar.

j) Extremadura

§ 148 DECRETO 115/2000, DE 16 MAYO. APRUEBA EL REGLAMENTO DE CASINOS DE JUEGO DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE EXTREMADURA

(DOE núm. 59, de 23 mayo [LEXT 2000, 144])

La Ley 6/1998, de 18 de junio, de Juego de Extremadura, otorgaba facultades reglamentarias para su desarrollo, habida cuenta de la finalidad concreta perseguida por aquélla, resulta evidente la necesidad de complementar, mediante una disposición de carácter reglamentario, el marco jurídico regulador de los juegos de Casinos.

Es, pues, mediante este nuevo Reglamento con el que se pretende unificar la normativa existente en la materia, adecuarla a los principios de la Ley referida, con el objeto de obtener una regulación integral del subsector de Casinos de Juego, que comprende las disposiciones generales del régimen de autorizaciones, empresas que pueden ser organizadoras y gestoras de los mismos, personal que presta sus servicios y locales habilitados para la práctica de aquéllos, así como una completa regulación de cada uno de los juegos que pueden practicarse en los denominados Casinos de Juego. Con esta nueva normativa general se pretende una mejora del control administrativo que debe mantenerse sobre este tipo de actividades, con clara ascendencia económica y social, incrementando, de otra parte, las garantías necesarias que deben reunir las empresas que inciden en el desarrollo de estos juegos.

Por cuanto antecede, previo informe de la Comisión del Juego de la Comunidad de Extremadura, a propuesta del Consejero de Economía, Industria y Comercio y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su reunión de 16 de mayo de 2000, dispongo:

Artículo único.

Se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad de Extremadura, que a continuación se inserta.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera. Modificación del Decreto 61/1996, por el que se regula la modalidad del Bingo Acumulativo.

Uno. Se modifican los puntos 3, 4 y 5 del artículo 2 del Decreto 61/1996, de 7 de mayo, por el que se regula la modalidad del Bingo Acumulativo, que quedarán redactados con el siguiente tenor literal:

«3. El Bingo Acumulativo se formará con la detracción del cuatro por ciento del valor facial de la totalidad de los cartones vendidos en cada partida, porcentaje que se asignará de la siguiente forma:

– 1,5% a la formación del premio acumulado.

– 1% a la formación del acumulado reserva.

– 1,5% a la formación del premio superbingo.

La cantidad del Bingo Acumulativo detraído en cada partida se acumulará en sucesivas partidas en la forma antes descrita, hasta que la cantidad del Premio Acumulado alcance la cantidad de dos millones de pesetas, momento a partir del cual el 1,5% asignado al Premio Acumulado será destinado a incrementar la reserva, hasta que éste alcance la cifra de seis millones de pesetas. En este momento, la detracción del cuatro por ciento destinado al Bingo Acumulativo se afectará a la formación del Premio del Superbingo, sin límite máximo de cuantía.

4. Cuando se obtenga el Premio del Superbingo se abonará al jugador o jugadores que hayan obtenido este premio, la cantidad íntegra destinada al citado premio.

En la partida siguiente comenzará a constituirse con el porcentaje del 1,5% o, en su caso, del

4% previsto en el apartado 3 de este artículo, pasando el 2% de la reserva a constituir la primera dotación para el siguiente Superbingo.

5. Cuando se obtenga el Premio Acumulado, se abonará al jugador o jugadores que hayan obtenido este premio, la cantidad íntegra destinada al Premio Acumulado, así como la cantidad íntegra destinada al Premio de Superbingo.

En la partida siguiente, comenzará a constituirse de nuevo el Premio del Superbingo conforme al porcentaje del 1,5%, pasando el 2% de la reserva a constituir la primera dotación para el siguiente premio de superbingo, y el 98% restante, hasta el límite de dos millones de pesetas, a integrar la primera dotación para el siguiente premio acumulado».

Dos. Se modifica el artículo 3 del Decreto 61/1996, de 7 de mayo, por el que se regula la modalidad del Bingo Acumulativo, que quedará redactado de la siguiente forma:

«Artículo 3. De las obtenciones de los premios.

El premio o premios del Bingo Acumulativo se obtendrá en función del número de boletos máximo autorizado y de la venta de cartones, expresados en números, en cada partida, conforme a la escala siguiente:

Número de cartones vendidos en la partida	Bola máxima para Acumulado	Bola máxima para Superbingo
1 a 25	44 o menos	51 o menos
26 a 50	43 o menos	50 o menos
51 a 75	42 o menos	49 o menos
76 a 110	41 o menos	48 o menos
111 a 175	40 o menos	47 o menos
176 a 300	39 o menos	46 o menos
301 en adelante	38 o menos	45 o menos»

Tres. Se modifica el artículo 4 del Decreto 61/1996, de 7 de mayo, por el que se regula la modalidad del Bingo Acumulativo, que quedará redactado de la siguiente forma:

«Artículo 4. Del reparto de premios.

Del 100% de las cantidades jugadas se destinará un 69% al reparto de premios, un 11% para la Empresa explotadora del Bingo y el 20% restante para el pago de la tasa fiscal que grava la autorización, organización o celebración de juegos de suerte, envite o azar.

El desglose del reparto de los premios Acumulado y Superbingo, para las Salas que tengan autorización para ambas variantes será el siguiente:

– Premio Bingo 56%
– Premio Línea 9%
– Premio Bingo Acumulativo 4%»

Cuatro. Se añade un segundo párrafo al artículo 6 del Decreto 61/1996, de 7 de mayo, por el que se regula la modalidad del Bingo Acumulativo, que quedará redactado como sigue:

«No obstante lo dispuesto en el párrafo anterior, cuando los jugadores obtengan el premio superbingo, o los premios acumulado y superbingo, por importe no superior a las 300.000 pesetas, podrán solicitar a la Sala el abono del premio o premios en efectivo o metálico, en cuyo caso, el jugador, contra entrega del premio en efectivo, endosará a la empresa autorizada para el acumulativo el cheque a que se refiere el párrafo anterior, a fin de que el premio tenga su reflejo en la cuenta corriente del bingo acumulativo».

Segunda.

A los efectos gubernativos y fiscales, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 12 de la Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego de Extremadura, las máquinas tipo «grúa» se consideran del tipo B, salvo que expresa y singularizadamente, por razón de los premios, se puedan considerar del tipo A-1.

Esta consideración del tipo A-1 deberá constar en la propia máquina.

Tercera.

1. Las máquinas de tipo A-1, para poder ser explotadas en la Comunidad Autónoma de Extremadura, deberán:

– Estar homologadas en el territorio de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

– Haber pagado la tasa correspondiente, debiendo estar expuesto, de forma visible y permanentemente en el exterior de la máquina, el justificante del pago de la misma.

2. Para que estas máquinas sean homologadas:

– La solicitud deberá ir acompañada con el pliego de condiciones técnicas de la máquina o memoria descriptiva, en los términos establecidos en la legislación vigente.

– Que los premios consistan en juguetes, bisutería, cromos u objetos decorativos.

– Que los premios sean visibles desde el exterior de la máquina, estando prohibido que éstas expidan «vales» o recibos canjeables por objetos que se encuentren fuera de la máquina.

– Que la máquina, en todo caso, dé premios de valor singularizado inferior a 1.000 pesetas. El valor de los premios se determinará teniendo en cuenta el valor de mercado al por menor en Extremadura, con una deducción del 50% del precio.

3. Estas máquinas tienen la consideración de máquinas de juego de su explotación en establecimientos de hostelería.

DISPOSICIONES DEROGATORIAS

Primera.

Quedan derogadas las disposiciones de igual o inferior rango que se opongan a lo establecido en el presente Decreto y en el Reglamento por él aprobado, en defecto de cuyas previsiones y de sus disposiciones de desarrollo se aplicará el régimen contenido en la Orden del Ministerio del Interior de 9 de enero de 1979, por las que se aprobó el Reglamento de Casinos de Juego.

Segunda.

Queda sin efecto en el ámbito territorial de esta Comunidad Autónoma y, por tanto, excluido del régimen supletorio al que se refiere la disposición anterior, el artículo 26 de la Orden de 9 de enero de 1979, por la que se aprueba el Reglamento de Casinos, quedando por tanto suprimida la exigencia del documento profesional para el personal de casinos.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se autoriza a la Consejería de Economía, Industria y Comercio para dictar las disposiciones necesarias para el cumplimiento y desarrollo de lo dispuesto en el presente Decreto.

Segunda.

El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Diario Oficial de Extremadura».

REGLAMENTO DE CASINOS DE JUEGO DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE EXTREMADURA

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES Y RÉGIMEN DE AUTORIZACIONES

CAPÍTULO I

Ámbito, objeto y régimen jurídico

Artículo 1. Ámbito y objeto.

El presente Reglamento tiene por objeto la regulación, en el ámbito de la comunidad de extremadura, de los juegos propios de casinos en sus distintas modalidades y los establecimientos autorizados para su práctica, así como las actividades económicas que tengan relación con los mismos.

Artículo 2. Régimen jurídico.

La autorización, organización y desarrollo de los juegos de casinos se atendrán a las normas contenidas en el presente Reglamento y en la Ley 6/1998, de 18 de junio, del juego en la comunidad de extremadura, y a cuantas disposiciones la desarrollen y complementen.

Tendrán la consideración legal de casinos de juego y, por tanto, podrán practicarse en ellos los juegos a que hacen referencia los artículos 3 y 4 de este Reglamento, los locales y establecimientos

que, reuniendo los requisitos exigidos por el presente Reglamento, posean la autorización otorgada por la consejería de economía, industria y comercio.

Queda prohibida la organización y práctica de juegos que, con el mismo o distinto nombre, constituyan modalidades de los juegos propios de casinos y se realicen fuera de dichos establecimientos o al margen de las autorizaciones, requisitos y condiciones establecidos en este Reglamento. Asimismo, ningún establecimiento que no esté autorizado como casino de juego podrá ostentar esta denominación.

CAPÍTULO II

De los juegos

Artículo 3. Juegos de casinos.

1. Se consideran juegos exclusivos de casinos y, por tanto, sólo podrán practicarse en los locales o establecimientos autorizados como casinos de juego, los comprendidos en el apartado 1) del artículo 1 del Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

✐ Ap. 1 modificado por Disp. Adic. 1.1 De Decreto 130/2007, de 22 mayo.

2. Los juegos enumerados en el apartado anterior se desarrollarán conforme a los requisitos, elementos, reglas y prohibiciones establecidos, para cada uno de ellos, en el anexo del presente Reglamento que contiene el catálogo de juegos de la comunidad de extremadura y en las normas que en su desarrollo y sustitución se dicten mediante orden del Consejero de Economía, Industria y Comercio, de acuerdo con lo previsto en la Ley.

Artículo 4. Otros juegos.

1. Además de los juegos establecidos en el artículo anterior, en los Casinos de Juego podrán practicarse, previa autorización específica, los juegos autorizados a las Salas de Bingo y Salones de Juego.

2. Asimismo, podrán instalarse máquinas del tipo C o de azar, así como otros juegos o apuestas cuya práctica se pudiera autorizar en casinos de juego.

3. Queda prohibida la práctica en Casinos de Juego de cualquier otro juego que, con igual o distinto nombre, no sea de los enumerados en este capítulo II o se practique al margen de los requisitos y condiciones establecidos en el presente Reglamento, aun en el caso de que constituyan modalidades de aquéllos.

CAPÍTULO III

De las empresas titulares

Artículo 5. Requisitos de las empresas titulares.

Para poder ser empresas titulares de un Casino de Juego deberán reunirse los siguientes requisitos:

a) Habrán de constituirse necesariamente bajo la forma jurídica de Sociedad Anónima, conforme a la legislación de la Unión Europea.

b) La sociedad deberá ostentar la nacionalidad de cualquiera de los países de la Unión Europea, y estar domiciliada en España, en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

c) Su objeto social único y exclusivo habrá de ser la explotación del Casino de Juego, objeto de la solicitud de autorización, y en su caso de los demás servicios complementarios o accesorios relacionados con la explotación del mismo.

d) El capital social mínimo habrá de ser de 100.000.000 de pesetas (cien millones de pesetas), totalmente suscrito y desembolsado, cuya cuantía no podrá disminuir durante la existencia de la sociedad.

e) Las acciones representativas del capital social habrán de ser nominativas.

f) La participación directa o indirecta de capital extranjero no podrá exceder de los límites establecidos en el régimen especial para las inversiones extranjeras en España.

g) La sociedad habrá de tener administración colegiada con tres o más administradores. Los administradores habrán de ser personas físicas, sin que el número de consejeros extranjeros pueda exceder del proporcional a la parte de capital extranjero. Si alguno de los administradores fuese extranjero, sus facultades deberán ser mancomunadas y no solidarias. A estos efectos se consideran como extranjeros a los ciudadanos de países no integrantes de la Unión Europea.

h) Ninguno de los socios o accionistas, ya sea persona física o jurídica, podrá ostentar participaciones en el capital ni cargos directivos en más de una sociedad explotadora de Casinos de Juego, en

el ámbito territorial de la Comunidad de Extremadura, que se pudieran establecer adecuándose al requisito poblacional establecido en el artículo 8.4 de la Ley 6/1998, de Juego de Extremadura.

Artículo 6. Forma de otorgamiento de las autorizaciones.

1. La autorización a una empresa para la instalación y explotación de un local o establecimiento de Casino de Juego se efectuará previa convocatoria de concurso público.

2. La convocatoria de concurso público se realizará mediante Orden de la Consejería de Economía, Industria y Comercio.

3. La Orden de convocatoria del concurso recogerá las bases que lo regirán y los criterios objetivos que permitan que su adjudicación se otorgue valorando las siguientes circunstancias:

a) El interés del proyecto como oferta complementaria de carácter turístico.

b) Las garantías personales y financieras de los promotores, así como la experiencia de los mismos en proyectos similares.

c) La calidad de las instalaciones y los servicios complementarios que se presten, así como el programa de inversiones en cuanto a su incidencia social y económica para la Comunidad Autónoma de Extremadura.

d) Generación de puestos de trabajo y plan de formación del personal y recursos humanos con los que cuenta.

e) Impacto urbanístico y paisajístico del proyecto.

f) Distancia a núcleo de población residente.

g) Aportaciones financieras, excluidas las tributarias, en favor de la Administración de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

h) Viabilidad económica del proyecto en base a los estudios realizados.

i) Tecnología para la organización y gestión de juego que se pretende adoptar.

j) Plazo para el comienzo de las actividades.

4. El órgano competente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio podrá declarar desierto el concurso si las ofertas presentadas no reúnen los requisitos exigidos.

5. Para participar en el procedimiento de adjudicación será necesario acreditar la constitución previa, mediante aval bancario, a disposición de la Consejería de Economía, Industria y Comercio, de una garantía provisional equivalente al 2% del capital social.

Artículo 7. Solicitud.

Las sociedades mercantiles interesadas en la obtención de una autorización para la instalación y explotación de un Casino de Juego, que cumplan los requisitos especificados en el anterior artículo 5, podrán tomar parte en el concurso convocado al efecto, presentando una solicitud que debe recoger:

a) Nombre y apellidos, edad, nacionalidad, estado, profesión, domicilio y número del Documento Nacional de Identidad del solicitante, o documento equivalente, caso de ser extranjero, así como la calidad con la que actúa en nombre de la sociedad interesada.

b) Denominación, duración y domicilio de la Sociedad Anónima representada, o proyecto de la misma.

c) Nombre comercial del Casino y situación geográfica del edificio o solar en que pretende instalarse, con especificación de sus dimensiones y características generales.

d) Nombre y apellidos, edad, nacionalidad, estado, profesión, domicilio y número del Documento Nacional de Identidad, o documento equivalente en caso de nacionalidad extranjera, de los socios o promotores, especificando su respectiva cuota de participación y de los administradores de la sociedad, así como, en su caso, de los Directores, Gerentes o Apoderados en general.

e) Fecha límite para la apertura del Casino de Juego.

f) Juegos cuya práctica en el Casino se pretende que sean autorizados, dentro de los incluidos en los artículos 3 y 4 de este Reglamento.

g) Períodos anuales de funcionamiento del Casino o propósito de funcionamiento permanente.

Artículo 8. Documentación adjunta a la solicitud.

Las solicitudes deberán ir acompañadas de los siguientes documentos, en cuadruplicado ejemplar:

a) Copia compulsada o testimonio notarial de la escritura de constitución de la sociedad y de sus

Estatutos, con constancia fehaciente de su inscripción en el Registro Mercantil. Si la sociedad no se hubiese constituido, se presentará proyecto de la escritura y de los Estatutos.

b) Copia o testimonio notarial del poder del solicitante, cuando no sea representante legal.

c) Certificados negativos de antecedentes penales de los promotores, administradores de la sociedad, Directores, Gerentes y Apoderados con facultades de administración. Si alguna de las personas expresadas fuere extranjero no residente en España, deberá acompañar también documento equivalente expedido por la autoridad competente del país de su residencia, y traducido por el Servicio de Interpretación de Lenguas del Ministerio de Asuntos Exteriores.

d) Certificación del Registro de la Propiedad de los solares y, en su caso, del edificio en que se instalará el Casino de Juego, o documentos que acrediten la disponibilidad sobre dichos solares o inmuebles.

e) Estimación de la plantilla aproximada de personas que habrá de prestar servicios en el Casino, con indicación de las categorías o puestos de trabajo respectivos y del plazo de contratación.

f) Memoria en la que se describa la organización y funcionamiento del Casino de Juego, con sujeción a las disposiciones del presente Reglamento, así como los servicios complementarios que se pretendan prestar al público y los tipos genéricos de actos artísticos, culturales, espectáculos y demás que se propone organizar. Dicha memoria habrá de contener una descripción detallada de los sistemas previstos de admisión y control de los jugadores, selección, formación, gestión y control del personal, criterios de calidad y revisiones periódicas del material de juego, contabilidad y caja, indicando, en todo caso, el origen y garantía de la tecnología a emplear en la organización y funcionamiento del Casino.

g) Planos y proyectos del Casino de Juego, con especificaciones de todas sus características técnicas y en especial, en cuanto abastecimiento de aguas potables, tratamientos y evacuación de aguas residuales, tratamiento y eliminación de basuras, instalación eléctrica, accesos y aparcamientos y demás servicios exigidos por el ordenamiento urbanístico. El proyecto deberá referirse, en su caso, a las obras complementarias y/o de adaptación que sean necesarias.

h) La sala principal de los casinos de juego se proyectará para un aforo mínimo de 350 personas, y tendrá una superficie mínima de 700 metros cuadrados; en esta superficie mínima no se incluye la ocupada por cualquier tipo de servicio complementario ubicado en su interior, así como las dependencias auxiliares (caja, recepción y otras).

i) Estudio económico-financiero, que comprenderá como mínimo, un estudio de la inversión, con desglose y detalle de las aportaciones que constituyen el capital social, descripción de las fuentes de financiación, previsiones de explotación y previsiones de rentabilidad.

j) Relación de las medidas de seguridad a instalar en el Casino, entre las que habrán de contarse, necesariamente, instalación contra incendios, unidad de producción autónoma de energía eléctrica de entrada automática en servicio, servicio de vigilantes jurados de seguridad y cajas fuertes.

k) Certificado de estar al corriente con la Hacienda Estatal y Autonómica.

l) Declaración responsable otorgada ante autoridad administrativa o notario público de no haber sido sancionado por infracciones en materia de juego. Esta declaración será presentada por cada una de las personas a que se refiere la letra c) de este artículo.

m) Certificado municipal que acredite que el inmueble propuesto puede destinarse a uso como casino de juego de acuerdo con las normas urbanísticas vigentes.

También podrán acompañar a las solicitudes cuantos otros documentos estimen pertinentes, en especial en orden al afianzamiento de las garantías personales y financieras de los miembros de la sociedad y de esta misma.

Artículo 9. Tramitación.

Presentadas las solicitudes y documentación anexa, así como la información complementaria que pueda ser requerida, y previo informe de cada uno de los Ayuntamientos respectivos, que deberán ser emitidos en el plazo de treinta días desde la petición de los mismos por la Consejería de Economía, Industria y Comercio, reputándose favorables transcurrido dicho plazo sin recibir contestación de aquéllos, el órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio elaborará y elevará propuesta de resolución al Consejero de Economía, Industria y Comercio.

Artículo 10. Resolución.

1. Para la valoración de las solicitudes se constituirá una comisión compuesta por los siguientes miembros que establezca la Orden de convocatoria del concurso, entre los que figurarán obligatoria-

mente un interventor delegado, designado por el Interventor General de la Junta de Extremadura y un letrado del Gabinete Jurídico.

2. La resolución que autoriza la instalación del Casino de Juego se efectuará por Orden del Consejero de Economía, Industria y Comercio, que será publicada en el «Diario Oficial de Extremadura», y en ella se expresará:

a) Denominación, duración, domicilio, capital social y participación de capital extranjero en la sociedad titular.

b) Nombre comercial y localización del Casino.

c) Relación de los socios promotores, con especificación de sus participaciones respectivas en el capital, y de los miembros del Consejo de Administración, Consejero-Delegado, Directores Generales o Apoderados, si los hubiere.

d) Aprobación o modificaciones del proyecto arquitectónico propuesto, de los servicios o actividades complementarias de carácter turístico y de las medidas de seguridad.

e) Juegos autorizados, de entre los incluidos en el Catálogo.

f) Fecha límite para proceder a la apertura, haciendo constar la obligación de solicitar o obtener previamente la licencia municipal de apertura y la autorización de funcionamiento.

g) Obligación de proceder, en el plazo máximo de treinta días, a la constitución de la sociedad, si no estuviera ya constituida.

h) Posibilidad de transmitir la autorización, previa conformidad expresa de la Consejería de Economía, Industria y Comercio.

i) Obligación de constituir una fianza definitiva equivalente al 4% del capital social, que habrá de ser constituida a favor de la Consejería de Economía, Industria y Comercio, mediante aval bancario.

4. El otorgamiento de la autorización podrá condicionarse a la modificación de cualquiera de los extremos contenidos en el expediente. En el plazo de diez días hábiles desde la notificación, los interesados deberán manifestar su conformidad a la Consejería de Economía, Industria y Comercio, quedando caducada la autorización en otro caso.

5. La Comisión de valoración elaborará una lista por orden de puntuación en la que figurarán la totalidad de empresas que hubieran presentado ofertas, para el supuesto previsto en el artículo 11.3, y sin perjuicio de desestimar uno o varios proyectos.

CAPÍTULO IV

Autorizaciones de apertura y funcionamiento

Artículo 11. Solicitud de apertura y funcionamiento.

1. Dentro del plazo señalado en la autorización de instalación y como mínimo treinta días antes de la fecha prevista para la apertura del Casino, la sociedad titular solicitará al órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio la autorización de apertura y funcionamiento.

2. Si la apertura no pudiera efectuarse dentro del plazo concedido por la autorización de instalación, la sociedad titular deberá solicitar ante el órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio la oportuna prórroga, justificando debida y detalladamente las causas que impiden el cumplimiento del plazo. El órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio, previos los informes pertinentes, resolverá discrecionalmente, otorgando o denegando la prórroga. En este segundo caso, así como cuando expirase el plazo sin solicitar prórroga, se declarará caducada la autorización de instalación, procediéndose a publicar y notificar las resoluciones acordadas. Asimismo se procederá a la incautación de la fianza prevenida en el apartado i) del artículo anterior.

3. En el supuesto de declaración de caducidad de la autorización de instalación, por alguno de los motivos contemplados en este Reglamento y en la demás normativa aplicable, la Consejería de Economía, Industria y Comercio podrá adjudicarla a la siguiente empresa licitadora, previa audiencia, y siempre que reúna los requisitos exigidos para ello.

Artículo 12. Documentación complementaria.

La solicitud de autorización de apertura y funcionamiento deberá ir acompañada de los siguientes documentos:

a) Licencia municipal de obras y de actividad.

b) Relación del personal que haya de prestar servicios en el Casino, acompañada de fotocopia

compulsada de los respectivos contratos de trabajo y de sus acreditaciones personales, con especificación de los puestos de trabajo.

c) Certificación acreditativa de haber constituido la fianza a que se refiere el artículo 50 de este Reglamento.

d) Certificación de obra acabada y de que las obras e instalaciones realizadas se correspondan exactamente con el proyecto básico por el que se concedió la autorización de instalación.

e) Certificado de técnico competente, visado por el Colegio profesional respectivo, acreditativo del funcionamiento idóneo de todas las instalaciones relacionadas con el juego, así como de las medidas de seguridad del Casino.

f) Copia o testimonio notarial de la escritura de declaración de obra nueva, con constancia fehaciente de su liquidación e inscripción en el Registro de la Propiedad.

g) Relación detallada de los juegos a practicar con indicación del número de mesas correspondientes a cada uno de ellos y de los límites mínimos y máximos, en su caso, de las apuestas en cada juego.

h) Propuesta de horario máximo de funcionamiento de las salas de juego.

i) Indicación de las casas suministradoras del material de juego a emplear.

j) Cuantos otros documentos acrediten el cumplimiento de los condicionantes establecidos en la resolución de autorización de instalación, en el caso de que en aquélla los hubiera.

Artículo 13. Tramitación y resolución.

1. Recibida la solicitud y documentación a que se refiere el artículo anterior, el órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio ordenará practicar la inspección oportuna para comprobar el cumplimiento de los requisitos de la instalación y demás obligaciones legales. La inspección habrá de ser practicada en presencia de los representantes legales de la sociedad titular, así como de los técnicos que aquélla designe, y de la misma se levantará el acta e informe correspondiente.

2. Si el examen de los documentos presentados y el resultado de la inspección fuesen satisfactorios, el órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio extenderá la autorización de apertura y funcionamiento. No obstante, si el acuerdo fuera denegatorio, se reflejará en resolución motivada, previo haberse concedido un plazo para subsanar las deficiencias observadas. Transcurrido dicho plazo, volverán a practicarse las comprobaciones oportunas y si su resultado fuera negativo se dictará aquella resolución que conlleva la declaración de caducidad de la autorización de instalación que se poseía, y la incautación de la fianza a que se refiere el artículo 10.2 i).

Artículo 14. Requisitos formales de la resolución.

En la resolución de autorización de apertura y funcionamiento del Casino se harán constar:

a) Las especificaciones a que se refieren los apartados a), b) y c) del artículo 10.2.

b) Las fechas de apertura y cierre de las temporadas de funcionamiento del Casino.

c) La relación de los juegos autorizados y número de mesas o elementos para ello.

d) Los límites mínimos y máximos, en su caso, de las apuestas. A instancia del solicitante, la resolución podrá autorizar, para cada uno de los juegos o para mesas determinadas, una banda de fluctuación de límites mínimos de apuestas.

e) Los plazos para la apertura de la totalidad de los servicios del Casino, si no entraran todos simultáneamente en servicio. Si la autorización de apertura y funcionamiento se refiriese a una instalación provisional, se hará constar la fecha tope para proceder a la apertura de la instalación definitiva.

f) Los nombres y apellidos del Director de Juegos, de los Subdirectores y de los miembros del Comité de Dirección, en su caso.

g) El plazo de duración de la autorización.

h) La prohibición de ceder, a título oneroso o gratuito, la autorización otorgada.

Artículo 15. Vigencia y renovación.

1. La autorización de apertura y funcionamiento se concederá inicialmente por el plazo de un año con carácter provisional y será renovable por períodos sucesivos de diez años; el plazo de duración de la autorización provisional se computará a partir del día siguiente a aquel en que se produjo la apertura al público del Casino; el plazo de las autorizaciones definitivas se contará desde el día siguiente a aquel en que expirase la vigencia de la precedente.

2. Seis meses antes, como mínimo, de la fecha de expiración de cada plazo de vigencia de la

autorización, la sociedad titular habrá de instar del órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio la renovación de la autorización, indicando las aportaciones financieras en favor de la Administración de la Comunidad Autónoma de Extremadura, así como todos aquellos documentos que le sean requeridos. La denegación de la solicitud, en su caso, habrá de ser motivada y sólo podrá acordarse cuando concurra alguna de las causas que, conforme a lo dispuesto en el artículo 16 de este Reglamento, den lugar a la revocación.

3. Si la autorización de apertura y funcionamiento del Casino se hubiera otorgado para una instalación provisional, la autorización inicial por un año sólo podrá renovarse por períodos de igual duración hasta la entrada en funcionamiento de la instalación definitiva. La apertura de ésta deberá ser autorizada y tramitada en la forma prevista por los artículos 11 al 15 del presente Reglamento, no siendo precisa la presentación de los documentos que, aportados para la instalación provisional, fuesen válidos para la definitiva.

4. Si la apertura de instalación definitiva se produjese antes de transcurrir un año desde la entrada en funcionamiento de la instalación provisional, la autorización se otorgará por el período que reste del indicado año, haciendo constar en la misma el plazo para solicitar la renovación a que se refiere el apartado 2 del presente artículo.

5. Si la apertura de la instalación definitiva no se produjese en el plazo señalado en la autorización de instalación o en las prórrogas concedidas, la caducidad de la autorización de instalación que se acuerde conllevará la de la autorización de apertura y funcionamiento otorgada para la instalación provisional.

6. No obstante lo dispuesto en el apartado 1, el órgano correspondiente a la Consejería de Economía, Industria y Comercio procederá cada dos años, como mínimo, a la revisión completa de las instalaciones del Casino y de todas las restantes circunstancias previstas en los artículos 5, 8 y 12 del presente Reglamento, al objeto de comprobar el grado de mantenimiento y cumplimiento de las condiciones previstas en las autorizaciones otorgadas.

Artículo 16. Caducidad o extinción de las autorizaciones.

Podrá cancelarse la autorización de apertura y funcionamiento de un Casino de Juego, y por tanto producirse la caducidad o extinción de la autorización de instalación, en los siguientes casos:

a) Por renuncia de la sociedad titular manifestada por escrito a la Consejería de Economía, Industria y Comercio.

b) Por disolución de la sociedad titular.

c) Por el transcurso del plazo de validez sin haber solicitado su renovación o prórroga.

d) Como consecuencia de expediente sancionador en materia de juego que consista en la cancelación o revocación de la autorización.

e) Por impago de los impuestos específicos sobre el juego o la ocultación total o parcial de la base imponible de los mismos.

f) Por resolución motivada adoptada por el procedimiento correspondiente, que se ajustará, en todo caso, a lo previsto en la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, y que recoja alguna de las siguientes causas:

1. Falsedad en los datos aportados para la obtención de la autorización de instalación o para la autorización de apertura y funcionamiento.

2. Modificación de los términos establecidos en las respectivas autorizaciones sin haber obtenido la autorización previa establecida en este Reglamento.

3. El incumplimiento de la obligación que sobre la constitución de fianza, y mantenimiento de su vigencia e importe, está establecida en el presente Reglamento.

4. Cuando se dejara de reunir los requisitos a que se refiere el artículo 5 del presente Reglamento.

5. Por pérdida de la disponibilidad legal o de hecho del local o establecimiento donde está ubicado el Casino de Juego.

6. Por caducidad o revocación firme de la licencia municipal de apertura.

7. Cuando el Casino permanezca cerrado por más de treinta días consecutivos sin previa autorización.

En todos estos supuestos deberá indemnizarse el interés público con la incautación de la fianza del 4% a que se refiere la letra i) del artículo 10.2 de este Reglamento.

Artículo 17. Modificaciones de las autorizaciones.

1. Requerirán autorización previa del órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio las modificaciones de las autorizaciones de instalación y de las de apertura y funcionamiento que impliquen:

a) Juegos a practicar en el Casino.

b) Mínimos y máximos de las apuestas.

c) Horario máximo de apertura y cierre, previo informe de la Consejería de Presidencia y Trabajo.

d) Período anual de funcionamiento.

e) Modificaciones substanciales en las medidas de seguridad.

f) Modificaciones substanciales en el edificio o locales del Casino.

g) Modificaciones de los órganos de administración y cargos directivos.

h) Modificaciones en el cuerpo social de la sociedad titular que impliquen la entrada de nuevos socios o accionistas.

i) Constituir cargas reales de cualquier naturaleza sobre los inmuebles en los que se asienta el Casino.

j) Transmisiones de las acciones entre socios cuando se supere el 5% del capital social.

k) La suspensión del funcionamiento del casino por un período superior a siete e inferior a treinta días.

l) Incrementos del capital social cuando, no existiendo entrada de nuevos socios, se produzca variación de porcentajes de participación de cada uno de los socios o accionistas.

m) La modificación del emplazamiento del casino de juego que, en su caso, requerirá el cumplimiento de las condiciones de otorgamiento de la autorización de instalación y de apertura y funcionamiento concedidas al casino. Asimismo, y en orden a su otorgamiento o denegación, se valorarán las circunstancias previstas en el artículo 6.3 de este Reglamento.

2. Requerirán comunicación previa al órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio las modificaciones que impliquen:

a) Incremento del capital social cuando no exista modificación del accionariado ni variación de porcentajes de participación de cada uno de los socios o accionistas.

b) La suspensión del funcionamiento del Casino de Juego por un período inferior a siete días.

c) La transmisión de las acciones entre socios cuando no supere el 5% del capital social y no se realicen más de dos transmisiones en el período de un año.

d) Las alteraciones que se produzcan en las plantillas del personal al servicio del Casino.

e) Los cambios de máquinas relacionadas con el desarrollo del juego.

3. Las restantes modificaciones, no previstas expresamente entre las relacionadas anteriormente requerirán, en todo caso, la comunicación previa al órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio.

4. Si es socio o accionista de la sociedad titular del Casino de Juego una persona jurídica, ésta queda sujeta al régimen de autorización previa establecido en este artículo para la transmisión o modificación del cuerpo social de la misma.

TÍTULO II

DE LA SALA DE JUEGO, DEL PERSONAL Y DEL FUNCIONAMIENTO

CAPÍTULO I

De la sala de juego

Artículo 18. Servicios de los Casinos de Juego.

1. Los Casinos de Juego deberán prestar al público además de los juegos previstos a realizar en las salas de juego, los siguientes servicios obligatoriamente:

a) Servicio de bar.

b) Servicio de restaurante.

c) Sala de estar.

d) Sala de espectáculos o fiestas.

2. Asimismo, tendrán carácter facultativo los siguientes servicios:

a) Salas de teatro y cinematógrafo.

b) Sala de convenciones.

c) Sala de conciertos.

d) Sala de exposiciones.

e) Instalaciones gimnásticas o deportivas.

f) Establecimiento de compras.

g) Aparcamientos.

La prestación de estos servicios se convertirá en obligatoria si estuvieran previstos en la solicitud y fuesen incluidos en la autorización de instalación.

3. Los servicios complementarios que preste el Casino podrán pertenecer o ser explotados por persona o empresa distinta de la titular del Casino, deberán localizarse en el mismo inmueble o conjunto arquitectónico y la empresa titular del Casino de Juego responderá solidariamente, con el titular o explotador en su caso, de la calidad de los servicios prestados.

4. La responsabilidad mencionada en el número anterior lo será en cuanto al mantenimiento de las actividades previstas con arreglo al proyecto y al cumplimiento de cuantas normas se establezcan para el funcionamiento del casino y sus servicios.

Artículo 19. Salas de juego.

1. En los Casinos de Juego existirá una sala principal y podrá autorizarse salas privadas. No obstante, se admitirá la existencia de una antesala de la principal, en la que se permitirá la instalación de los siguientes juegos:

a) Ruleta francesa.

b) Ruleta de la fortuna.

c) Bola o «boule».

d) Máquinas del tipo C.

La existencia de esta antesala constará en la autorización de instalación y en la de apertura y funcionamiento.

2. Las salas a que se refiere el apartado anterior deberán encontrarse en el mismo edificio del Casino, y dispuestas de tal manera que permita el aislamiento entre ellas y no sea normalmente visible su interior desde la vía pública o desde los locales de libre acceso al público, salvo que el órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio autorice excepcionalmente otra ubicación.

3. Los accesos al Casino serán comunes para visitantes y jugadores. Podrán autorizarse, sin embargo, accesos o entradas independientes para los servicios complementarios del Casino, cuando su naturaleza así lo hiciere aconsejable.

4. En el interior de las salas de juego no se admitirán otros servicios complementarios que los de cafetería, bar o restaurante, los cuales deberán estar claramente separados de las mesas, aunque no necesariamente mediante tabiques o cerramientos de obra.

5. El pavimento y paredes de las salas deberán ser revestidos de material no combustible que favorezca la insonorización. Con independencia de la general del local, cada mesa dispondrá de iluminación propia, que elimine las sombras sin producir brillos que puedan deslumbrar a los jugadores o empleados. Todas las salas de juego dispondrán de instalación de aire acondicionado.

Artículo 20. Admisión.

1. La entrada a las salas de juego de los Casinos está prohibida a:

a) Los menores de dieciocho años aunque se encuentren emancipados.

b) Los que por decisión judicial hayan sido declarados incapaces, pródigos o culpables de quiebra fraudulenta, en tanto no sean rehabilitados.

c) Las personas que se encuentren en situación de libertad condicional o sometidos al cumplimiento de medidas de seguridad, si la resolución judicial así lo establece.

d) Las personas que den muestras de encontrarse en estado de embriaguez, toxicomanía o de

sufrir enfermedad mental y los que puedan perturbar el orden, la tranquilidad y el desarrollo de los juegos.

e) Las personas que pretendan entrar portando armas u objetos que puedan utilizarse como tales.

f) Las personas que se encuentren incluidas en el Registro de Limitaciones de Acceso.

g) El resto de personas a que se refiere el artículo 26 de la Ley 6/1998, del Juego de Extremadura.

2. El control del respeto de las prohibiciones a que se refiere el presente artículo será ejercido por los servicios de admisión del Casino. Si el Director de Juegos advirtiera la presencia en la sala de alguna persona comprendida en las prohibiciones referidas, deberá invitarle que la abandone de inmediato.

3. Con independencia de las condiciones y prohibiciones a que se refieren los apartados anteriores, el Director de Juegos debe invitar a abandonar el casino a las personas que, aun no constando antecedentes de las mismas, produzcan perturbaciones en el orden de las salas de juego o cometan irregularidades en la práctica de los juegos, cualquiera que sea la naturaleza de unas y otras. Estas expulsiones serán comunicadas de inmediato al órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio.

Artículo 21. Otras condiciones de admisión.

1. Los Casinos podrán exigir a quien desee acceder a la sala principal determinadas condiciones en cuanto a su vestimenta o etiqueta, tanto con carácter permanente como restringidas a determinadas épocas, jornadas u horas de funcionamiento de las salas de juego.

2. Para imponer otras condiciones o prohibiciones de admisión a las salas de juego diferentes de las mencionadas en el artículo anterior y en el apartado anterior, los Casinos habrán de solicitar autorización del órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio, la cual las denegará si fuesen arbitrarias, injustificadamente discriminatorias o lesivas a los derechos fundamentales de la persona.

3. Las condiciones especiales para admisión en los Casinos de Juego de acceso restringido serán fijadas en la autorización de apertura y funcionamiento, sin perjuicio de las adicionales que puedan establecerse posteriormente, previa autorización del órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio, unas y otras deberán respetar los límites a que se refiere el apartado anterior.

4. Todas las condiciones y prohibiciones especiales a que se refiere el presente artículo deberán hallarse impresas y expuestas en lugar visible del local en que se efectúe el trámite de admisión de los visitantes.

Artículo 22. Registro de prohibidos.

Los Casinos tendrán acceso al Registro de Limitaciones de Acceso contemplado en el artículo 26 de la Ley del Juego de Extremadura.

Artículo 23. Servicio de admisión.

1. Para tener acceso a las salas de juego principal y privadas, los visitantes deberán obtener una tarjeta de entrada en el servicio de admisión del Casino, que deberá encontrarse en la entrada del mismo. La tarjeta de entrada será facilitada previa identificación suficiente a juicio de la dirección, que en todo caso responderá de la veracidad de los datos que se hagan constar.

2. No será preceptiva la tarjeta de entrada para acceder a la antesala de la sala principal, si bien los interesados deberán presentar al servicio de admisión la identificación que la dirección del Casino estime suficiente.

3. Las tarjetas de entrada tienen siempre carácter nominativo. Las personas en cuyo favor se expidan están obligadas a presentarla en todo momento, a requerimiento de los empleados del Casino o de los funcionarios de control. Si no lo hicieren o no pudieran hacerlo, serán expulsados de las salas de juego.

4. Las tarjetas de entrada estarán numeradas correlativamente y contendrán, al menos, los datos siguientes: nombre y apellidos, número del Documento Nacional de Identidad o equivalente, número de identificación extranjero, número de la ficha personal del cliente, a que se refiere el artículo siguiente, fecha de emisión, plazo de validez, firma del Director de Juegos o sello del Casino.

5. Las tarjetas de entrada se expedirán a un precio unitario, que se fijará por el órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio a propuesta del Casino, y tendrán validez para un solo día.

No obstante lo dispuesto en el párrafo anterior, el Casino, previa autorización del órgano correspon-

diente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio, podrá establecer tarjetas especiales de precio inferior al unitario en los casos siguientes:

a) Personas que asistan a convenciones o congresos celebrados en la provincia donde se encuentre el Casino de Juego.

b) Personas integrantes de viajes colectivos.

c) Grupo de personas que utilicen los servicios complementarios del Casino.

d) Tarjetas de validez superior a un día, que podrán expedirse por una semana, por un mes o por toda la temporada anual, y cuyo precio fijará el órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio a propuesta del Casino, sin que pueda bajar de cinco, diez y veinticinco veces, respectivamente, del precio fijado para las de validez de un solo día.

6. La tarjeta de entrada da derecho al acceso a la sala o salas principales de juego que existan en el Casino, así como a la práctica de los juegos en la forma establecida reglamentariamente para cada uno de ellos.

El órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio, a petición de la sociedad titular, podrá autorizar discrecionalmente la existencia de salas privadas, a las que sólo se tendrá acceso previa invitación de la dirección del Casino. El acceso y disfrute de los restantes servicios complementarios del Casino podrá subordinarse a la expedición de entradas independientes, con sujeción a las normas especiales que regulen cada tipo de actividad.

7. La expedición de tarjetas podrá sustituirse transitoriamente, caso de producirse una aglomeración en el servicio de admisión del Casino, por la entrega de un volante provisional, previo depósito del documento identificador e importe de la tarjeta, que habrá de entregarse posteriormente al titular, una vez que se haya formalizado.

8. En el servicio de admisión del Casino deberán hallarse folletos gratuitos en los que consten normas generales de funcionamiento de las salas de juego que la dirección estime de interés y, necesariamente, las relativas a horario, cambio de moneda extranjera, obligación de jugar con dinero efectivo, apuestas máximas y mínimas en cada tipo de juego, condiciones de admisión, precios de las tarjetas y juegos que puedan practicarse en el Casino.

9. Asimismo, podrán existir folletos conteniendo las reglas para la práctica de los juegos que existan en el Casino.

Artículo 24. Requisitos de las tarjetas de entrada.

1. Las tarjetas de entrada se emitirán por medio de un sistema informático que comprenderá, asimismo, la llevanza de los registros de visitantes y de prohibidos.

2. Las tarjetas de entrada serán numeradas correlativamente por cada una de las modalidades referidas en el artículo anterior. La información contenida en las tarjetas se mantendrá en la base de datos del sistema durante seis meses y a disposición de los funcionarios encargados del control del casino.

3. Los registros de visitantes y de limitaciones de acceso contendrán la siguiente información: Nombre y apellidos, fecha de nacimiento, dirección del titular en España, y número de DNI, pasaporte equivalente. También contendrá la información de las fechas sucesivas en que el titular acuda al casino.

4. El contenido de ambos ficheros tendrá carácter reservado y sólo podrá ser revelado por el casino a los servicios de inspección, y previa instancia escrita, a las autoridades gubernativas o sus agentes por motivos de inspección y control, y a las autoridades jurisdiccionales. No obstante, los datos obrantes en el registro de prohibidos podrán ser comunicados a otros casinos, que habrán de guardar sobre los mismos idéntica reserva.

5. No será exigible la expedición de tarjetas de entrada para el acceso a las salas de juego y demás dependencias del casino a las autoridades y funcionarios autonómicos, estatales y locales en cuyo término municipal radique el casino, y demás funcionarios que, en cumplimiento de sus funciones, se personen en el mismo y tengan relación con las actividades y actuaciones que se desarrollen en el casino.

CAPÍTULO II

Del funcionamiento de las salas de juego

Artículo 25. Horario de funcionamiento.

1. Dentro de los límites máximos de horario fijados por la autorización de apertura y funcionamiento, el Casino determinará las horas en que efectivamente comiencen y terminen los juegos, pu-

diendo establecer horarios distintos para los días laborables, festivos y vísperas, pero sin que en ningún caso el funcionamiento de la sala principal de juegos del Casino pueda exceder de dieciséis horas diarias.

2. El Casino comunicará al órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio el horario u horarios realmente practicados en la sala principal de juegos. Si se propusiera variarlos, tanto para reducirlos como para ampliarlos dentro de los límites máximos de la autorización, deberá comunicarlo igualmente y no podrán ponerse en práctica sino cuando aquélla exprese su conformidad o transcurran tres días hábiles desde la comunicación sin que haya manifestado su oposición al cambio.

No obstante lo dispuesto en los apartados anteriores, el Casino podrá exceder el horario autorizado en cuanto se refiere a la hora de cierre, bien con carácter excepcional, bien con carácter normal, para la práctica del «baccará» en todas o algunas de sus modalidades, siempre que el número de jugadores presentes lo justifique, pero sin que en ningún caso las salas de juego puedan estar abiertas más de veinte horas sin interrupción.

3. El horario de funcionamiento de la sala de «boule», y en su caso de las salas privadas, podrá ser distinto del general de la sala principal de juegos y habrá de ser autorizado específicamente por el órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio.

4. El horario de funcionamiento de la sala o salas del Casino deberá anunciarse gráficamente en el local destinado a la recepción o control de visitantes. La apertura al público y la finalización de los juegos deberán producirse precisamente a las horas previstas, sin que puedan alterarse, salvo en la forma prevista en el apartado 2 del presente artículo. El Casino no podrá suspender los juegos antes de la hora prevista, salvo por causa de fuerza mayor o cuando, faltando menos de dos horas para la fijada para el cierre, transcurran treinta minutos sin que se encuentre ningún visitante en la sala de juego.

5. Durante el horario de funcionamiento de las salas de juego, el Casino podrá suspender transitoriamente la admisión de visitantes cuando el número de asistentes en el interior haga desaconsejable su incremento por razones de seguridad pasiva o grave inconveniente o molestia para la práctica normal de los juegos.

Artículo 26. Cambio de divisas.

1. Los Casinos de Juego podrán efectuar cambios de moneda extranjera en sus dependencias de caja o instalar oficinas exclusivamente dedicadas a ello, con sujeción a las normas vigentes sobre cambio de divisas. En ningún caso podrá efectuarse el cambio en las mesas de juego.

2. También podrán instalarse en los Casinos, fuera de las salas de juego, oficinas independientes de entidades bancarias españolas o Estados miembros de la Unión Europea, cuya instalación, funcionamiento y operaciones se sujetarán a las normas o instrucciones que dice el Ministerio de Economía y Hacienda.

3. Las oficinas comprendidas en los dos apartados anteriores deberán permanecer abiertas al público durante todo el horario normal de funcionamiento de las salas de juego.

4. El órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio podrá autorizar la instalación de cajeros automáticos de entidades bancarias fuera de las salas de juego.

Artículo 27. Funcionamiento de las mesas de juego.

1. Los visitantes de las salas de juego no están obligados a participar en los mismos. No obstante lo anterior, el casino podrá reservar, previa autorización del órgano competente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio, un área de la sala de juegos a visitantes que efectivamente participen en los mismos. Este área no podrá ser superior al 25% de la superficie de la sala de juegos ni podrá tener más del 50% de las mesas autorizadas para cada juego.

2. Una vez efectuado el anticipo sobre la caja de una mesa determinada, el Casino está obligado a ponerla en funcionamiento cuando se presente el primer jugador y a continuar el juego hasta la hora fijada para su terminación. Una vez iniciado el juego en cada mesa de la manera descrita, la partida no podrá ser interrumpida antes de la hora en ninguna mesa, salvo cuando los jugadores se retiren de alguna de ellas o cuando concurra el supuesto a que se refiere el apartado siguiente. El Director de Juegos, con la conformidad del funcionario encargado del control del Casino si éste se hallase presente, podrá también clausurar el juego en una mesa cuando existan fundadas sospechas de que el juego se desarrolla incorrecta o fraudulentamente, de lo que se levantará el acta oportuna.

3. Cuando en las salas funcionen varias mesas de juego y la partida haya perdido animación en alguna de ellas, el Director de Juegos podrá suspender la partida pero dejando en servicio mesas del mismo juego en número suficiente, a su criterio, para que los jugadores presentes puedan continuar la

partida. La misma regla se aplicará al comienzo de la sesión en las salas de juego cuando el número de jugadores presentes no aconseje la puesta en funcionamiento de todas las mesas al mismo tiempo, en cuyo caso la apertura de mesas podrá efectuarse de manera paulatina.

4. En el transcurso de todo el horario en el que el Casino se encuentre abierto al público, deberá poner en servicio, como mínimo, una mesa de cada juego autorizado. En todo caso habrán de estar en servicio simultáneamente, como mínimo, una mesa de ruleta francesa, otra de ruleta americana y otra de «blackjack».

Se exceptuarán de lo dispuesto en el apartado anterior las mesas correspondientes a juegos de círculo, que sólo habrán de ser puestas en servicio cuando lo soliciten, al menos, cuatro jugadores. También quedan exceptuadas las mesas de juego que se hallen ubicadas en las salas privadas.

5. Los juegos cesarán obligatoriamente a la hora fijada como límite. En cada mesa de juego, momentos antes de la hora límite, el jefe de la mesa anunciará en alta voz «las tres últimas bolas», en las mesas de bola, ruleta, ruleta americana y ruleta de la fortuna; «el último tirador» en las mesas de dados; «las últimas manos», en las mesas de punto y banca, póker, monten y «baccará», en cualquiera de sus modalidades; y el «último sabot» en la mesa de «blackjack». En las mesas de treinta y cuarenta, la partida debe detenerse en el último corte que se efectúe dentro de los treinta últimos minutos de horario.

6. Si el Casino tuviera autorizada, al amparo de lo establecido en el artículo 14 e), la posibilidad de modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinadas, esta posibilidad se ejercerá con sujeción a los siguientes requisitos:

a) Durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el Casino podrá variar el límite de apuesta de la misma, anunciando las tres últimas bolas o manos con el límite anterior, y completando el anticipo de la mesa si procediese.

b) En todo caso, el Casino deberá poner en funcionamiento una mesa, al menos, con el límite mínimo de apuestas autorizada para dicha mesa de juego, salvo que en la autorización concreta se dispusiera otra cosa.

Artículo 28. Naturaleza de las apuestas.

1. Los juegos deberán practicarse solamente con dinero efectivo. Quedan prohibidas y carecerán de todo valor las apuestas bajo palabra, así como toda forma de asociación de dos o más jugadores con el ánimo de sobrepasar los límites máximos en cada tipo de apuestas establecidos en las distintas mesas de juego.

2. Las sumas consecutivas de las apuestas estarán representadas por billetes y moneda metálica de curso legal en España o por fichas o placas facilitadas por el Casino a su riesgo y ventura.

3. La dirección del Casino podrá establecer que todas las apuestas se efectúen en múltiplos del mínimo autorizado para cada mesa.

Artículo 29. Las apuestas en los juegos de contrapartida.

1. En los juegos llamados de contrapartida, como la bola, el treinta y cuarenta, la ruleta americana, francesa o de la fortuna, el «blackjack», los dados, el punto y banca, el pocker sin descarte y el monte, las apuestas sólo pueden efectuarse mediante fichas o placas.

2. El cambio de dinero por fichas o placas, para los juegos antes dichos, puede efectuarse en las dependencias de caja que deberá haber en las salas de juego o bien en la propia mesa. Se prohíbe en todo caso efectuar cambios por mediación de los empleados que se encuentren entre los jugadores.

3. El cambio de dinero o placas por fichas en la mesa de juego se efectuará por el «croupier» que tras colocar en un lugar visible de la mesa dispuesta al efecto el billete o billetes de banco desplegados o las placas, dirá en voz alta su valor. Acto seguido, alineará y contará ante sí de manera ostensible las fichas pasándolas al cliente o efectuando la apuesta por éste solicitada. Finalmente y asimismo de manera ostensible, colocará la placa o ficha cambiada en la caja de la mesa y el billete lo introducirá en otra caja distinta, metálica cerrada con llave, que normalmente forma parte de la misma mesa de juego.

4. Los billetes cambiados no podrán sacarse de su caja sino al final de la partida y con objeto de efectuar la cuenta. Esto no obstante, si la acumulación de billetes en las cajas fuera excesiva, podrán extraerse éstas y efectuar la cuenta de los billetes en el departamento de caja o en otra dependencia destinada al efecto, pero en todo caso en presencia del funcionario encargado del control del Casino, si éste se hallara presente. La cuantía de los billetes así contados se hará constar en un acta sucinta que firmarán un funcionario del servicio de control en su caso y el Director de Juegos o persona que le sustituya, cuya copia se introducirá en la caja que haya de volver a ser colocada en la mesa o en la que ya se hubiera colocado para sustituir a ésta.

Este procedimiento será también aplicable para la cuenta parcial de las propinas, en el caso de que la caja respectiva no admitiese más fichas.

Artículo 30. Las apuestas en los juegos de círculo.

1. En los juegos llamados de círculo, como el «baccará» en todas sus modalidades y el pocker sintético, la suma en banca debe componerse exclusivamente de fichas y placas. Las apuestas pueden efectuarse en billetes de banco pero, en caso de pérdida, su cambio es obligatorio.

2. Las operaciones de cambio habrán de ser efectuadas en las dependencias de caja de las salas. En las mesas de juegos, los jugadores sólo podrán cambiar a un empleado del Casino, distinto del «croupier», y que no tendrá otra función que la indicada. Este empleado extraerá las fichas o placas cambiadas de una caja especial localizada junto a la mesa, que contendrá una suma fijada por el Director de Juegos al comienzo de cada temporada de juegos.

3. Cuando el empleado encargado del cambio precise de un mayor número de fichas y placas para su caja, expedirá un documento indicativo de las fichas y placas que solicita de la caja central y de las placas o billetes de banco a cambiar. Dicho documento, firmado por el empleado y por el jefe de partida, será remitido a la caja central mediante otro empleado especial, el cual devolverá sin demora al encargado del cambio el número exacto de fichas y placas solicitadas. El documento acreditativo del cambio deberá quedar depositado en la caja central.

El procedimiento previsto en este apartado será también de aplicación cuando sea preciso cambiar placas o fichas en las mesas de juego a que se refiere el artículo precedente.

Artículo 31. Apuestas olvidadas o perdidas.

1. Las cantidades o apuestas que se encuentren olvidadas o perdidas en el suelo o sobre las mesas de juego o abandonadas durante las partidas y cuyo propietario se desconozca, serán llevadas de inmediato a la caja principal del Casino y anotadas en un registro especial. Su importe se hará constar en una partida especial de la contabilidad del Casino, cuyo saldo debe coincidir, al finalizar la temporada, con la suma que arroje el registro antes aludido.

2. En el caso de cantidades abandonadas durante las partidas, el importe se determinará por el total de la apuesta inicial olvidada, sin computar en el mismo las ganancias que pudieran haberse acumulado hasta el momento en que se advierta, y que el «croupier» o el Director de juego la declaren como efectivamente abandonadas.

3. Si el legítimo propietario de la cantidad o apuesta hallada apareciese y demostrase de manera indiscutible su derecho el Casino le restituirá dicha cantidad. El importe de la restitución se anotará en la partida especial de la contabilidad y en el registro a que se refiere el apartado 1, haciendo constar en éste la fecha del reintegro, el nombre y domicilio del interesado, pruebas presentadas y una referencia a la anotación primitiva.

4. Las cantidades ingresadas por el Casino en este concepto serán entregadas a la Comunidad Autónoma de Extremadura para obras de interés social o público.

La entrega se hará dentro de los treinta primeros días de cada año.

Artículo 32. Barajas o juegos completos de naipes.

1. Las barajas o juegos completos de naipes para uso del Casino deberán estar agrupadas en mazos de seis, denominadas «medias docenas». Cada «media docena» llevará un número de orden asignado por el fabricante de naipes, que se anotará a su recepción en un libro especial visado por el órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio.

2. Los Casinos de Juego no podrán adquirir «medias docenas» de naipes más que a los fabricantes autorizados por la Consejería de Economía, Industria y Comercio. Dichos fabricantes no podrán facilitar tales naipes más que a los Casinos legalmente autorizados. Cada Casino podrá imprimir su logotipo en el reverso de los naipes.

3. En cada Casino y dentro de las salas de juego existirá un armario con la inscripción «Depósito de naipes», en el que se guardarán necesariamente todas las «medias docenas» nuevas o usadas, junto con el libro de registro a que alude el apartado 1.

4. El armario estará permanentemente cerrado con llave, que se hallará en poder del Director de Juegos o persona que le sustituya. El armario sólo se abrirá para la extracción de «medias docenas» o para el depósito de las nuevas o usadas, siempre en presencia del titular de la llave y del empleado que haya de hacerse cargo de los naipes, o bien para inspección de su contenido, a requerimiento del funcionario encargado de la vigilancia.

5. El Casino sólo empleará en los juegos naipes que se hallen en perfecto estado. Cualquier

jugador podrá pedir que se compruebe el estado de los naipes, lo que se hará de inmediato, decidiendo el Director de Juegos si son hábiles para su uso.

6. Los juegos de naipes desechados, marcados o deteriorados deben ser colocados en sus «medias docenas» completos y guardados en el depósito de naipes hasta su destrucción posterior, sin que por ningún concepto puedan ser vendidos o entregados gratuitamente a cualquier persona. La destrucción se hará en presencia de los funcionarios de control, quienes previamente comprobarán si las «medias docenas» están completas y contienen naipes marcados o deteriorados y posteriormente anotarán la destrucción en el libro de registro.

7. Lo dispuesto en los apartados anteriores será aplicable a los juegos de dados, los cuales deberán hallarse en envases cerrados y precintados, que antes de su utilización se romperán a la vista del público o ante los funcionarios del servicio de control del Casino. Su conservación y destrucción se efectúa en la forma prevista para los naipes.

Artículo 33. Comprobación de los naipes.

1. Las «medias docenas» serán extraídas del depósito de naipes en el momento en que vayan a ser utilizadas. Si fueran nuevas, se desempaquetarán en la misma mesa de juego, invitando al público y jugadores a comprobar que los precintos están intactos.

2. Los naipes serán colocados sobre la mesa boca arriba para que pueda comprobarse que no ha habido cambio en el orden de colocación de los mismos por el fabricante. El «croupier» procederá a contarlos y, acto seguido, los depositará de nuevo sobre el tapete y los mezclará, estando las cartas boca abajo. Los naipes que ya hubieran sido utilizados en una partida anterior serán mezclados de la misma forma.

3. Las mezclas se harán en un solo montón, con los dedos separados y los naipes agrupados en paquetes pequeños, de manera que no se levanten del tapete y no se modifique el orden resultante. Ningún naipe debe ser separado o señalado.

Durante la partida, al finalizar cada talla y antes de efectuarse la mezcla, el «croupier» dividirá los naipes en dos montones: uno de las cartas levantadas y otro de las tapadas. Seguidamente volverá de una sola vez el primer montón sobre el segundo y procederá a mezclarlas en la forma indicada en los dos apartados anteriores.

4. Cuando la partida haya terminado, los naipes deberán volverse a colocar de inmediato en el orden establecido por el fabricante, así como ser examinados para detectar las marcas que puedan tener.

5. Cuando en cualquier momento se compruebe que ha desaparecido algún naipe de los mazos examinados, que en los mismos existen naipes en exceso, marcados o que parezcan extraños al mazo de origen, se retirará de la mesa la «media docena» correspondiente y se dará cuenta inmediata, con todas las indicaciones relativas a la forma y circunstancias en que el defecto fue descubierto, a los funcionarios del servicio de control, si están presentes en el Casino, o en su defecto se levantará acta que se comunicará a los mismos.

Artículo 34. Canje de fichas y placas.

1. El Casino canjeará a los jugadores las fichas y placas que se hallen en su poder, ya sean restos de los cambiados con anterioridad, ya sean constitutivas de ganancias, por su importe en moneda de curso legal, sin poder efectuar deducción alguna.

2. El pago en metálico podrá ser sustituido por la entrega de un cheque contra cuenta del Casino, en cuyo caso se levantará acta por duplicado, firmada por el perceptor y un cajero o persona que le sustituya, conservando cada una de las partes un ejemplar.

El pago mediante cheque sólo procederá a petición del jugador o previa su conformidad expresa, salvo en los casos en que se haya reducido en un 50%, en la caja central del Casino, la suma en metálico que establece el artículo 37 o cuando la suma a abonar exceda la cantidad que establezca el órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio.

3. Si el cheque resultase impagado, en todo o en parte, el jugador podrá dirigirse al órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio en reclamación de la cantidad adeudada, acompañando la copia del acta a que se refiere el apartado anterior.

El órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio oirá al Director de Juegos y, comprobada la autenticidad del acta y el impago de la deuda, le concederá un plazo de tres días hábiles para acreditar ante el órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio el pago de la cantidad adeudada. Si no lo hiciere, enviará requerimiento a la entidad avalista para que proceda efectuar el pago de dicha cantidad al jugador.

En cualquier caso, en la resolución que dicte el órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio hará expresa reserva de las acciones civiles o penales que pudieran corresponder a las partes.

4. Si por cualquier circunstancia el Casino no pudiera abonar las ganancias a los jugadores, el Director de Juegos ordenará la inmediata suspensión de los juegos y recabará la presencia de los funcionarios encargados del servicio de control, ante los cuales se extenderán las correspondientes actas de adeudo en la forma prevista en el apartado 2 de este artículo. Copia de las referidas actas se remitirán al órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio, la cual podrá acordar la suspensión provisional de la autorización concedida y procederá en todo caso en la forma prevista en el apartado 3 de este artículo.

5. Si el Director de Juegos no depositase en plazo las cantidades adeudadas y la fianza fuera insuficiente para hacer frente a las deudas acreditadas en las actas, el órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio no librará mandamiento de pago contra la fianza y requerirá a la sociedad titular del Casino a presentar ante el Juzgado competente solicitud de suspensión de pagos, que se tramitará conforme a la legislación vigente en la materia.

Lo dispuesto en el párrafo anterior será de aplicación tanto en el supuesto del apartado 3 como en el del apartado 4 del presente artículo. En todo caso, el órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio incoará el oportuno expediente sancionador para la depuración de las responsabilidades que procedan.

6. El Casino no estará obligado a expedir a los jugadores certificaciones acreditativas de sus ganancias.

Artículo 35. Anticipos mínimos a las mesas.

1. Las mesas dedicadas a juegos de contrapartida recibirán de la caja central del Casino, en el momento de comenzar la partida, un anticipo de fichas y placas para responder de las ganancias de los jugadores, cuyo monto se determinará con arreglo a las prescripciones del presente artículo.

Dicho anticipo se repondrá por la caja central del Casino cuantas veces sea necesario durante la partida, pero la cuantía de los nuevos anticipos será siempre la misma que la del anticipo inicial.

Los anticipos deben facilitarse a la mesa, en la medida de lo posible, en fichas y placas de pequeño valor, a fin de reducir o eliminar los cambios entre la mesa y la caja central.

2. El importe de los anticipos será, como mínimo, el siguiente:

a) En el juego de la bola, el resultado de multiplicar por 4.000 la cuantía de la apuesta mínima fijada por la autorización de apertura y funcionamiento.

b) En los juegos de la ruleta, ruleta americana, ruleta de la fortuna y dados, el resultado de multiplicar por 15.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

c) En los juegos de treinta y cuarenta, pocker sin descarte, monte y punto y banca, el resultado de multiplicar por 10.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

d) En el juego del «blackjack», el resultado de multiplicar por 5.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

Artículo 36. Control de resultados de cada mesa de juego.

1. Las fichas y placas constitutivas del anticipo serán trasladadas a la mesa en una caja especialmente destinada a este fin. El contenido se entregará al jefe de mesa.

2. Una vez en la mesa, las fichas y placas serán colocadas sobre la misma y contadas por el «croupier». La cantidad resultante será pronunciada por el mismo en alta voz y anotada seguidamente en el registro de anticipos. Todo ello se hará en presencia del Director de Juegos o persona que le sustituya, el cual firmará dicho registro junto con los funcionarios encargados del control del Casino, si se hallaren presentes. El mismo procedimiento se seguirá cuando sea preciso hacerse nuevos anticipos en el transcurso de la partida.

3. Al término de la jornada se procederá a contar las existencias de fichas y placas de la mesa y los billetes cambiados en la misma, anotándose las cantidades resultantes en el registro de anticipos. La cuenta se hará en presencia, en todo caso, de un empleado, al menos, de la mesa, de un cajero y del Director de Juegos o persona que le sustituya, los cuales certificarán bajo su responsabilidad la exactitud de la anotación efectuada, firmando a continuación. Si los funcionarios encargados del control del Casino se hallaran presentes, firmarán también en el registro. En cualquier caso, en la apertura y cierre de mesas, la presencia del Director de Juegos en el recuento podrá ser sustituida por la de un Subdirector, por algún miembro del Comité de Dirección o por algunos de los empleados de máxima categoría.

4. Las operaciones referidas en los dos apartados anteriores deberán ser realizadas con la suficiente lentitud para que los presentes puedan seguirlas en todo su detalle. Cualquiera de los asistentes al acto podrá solicitar el registro de anticipos para asegurarse de que las cantidades anotadas en él corresponden exactamente a las pronunciadas. Asimismo, los funcionarios encargados del control del Casino podrán efectuar cuantas comprobaciones estimen precisas.

Artículo 37. Depósito mínimo para pago de premios.

1. Los Casinos de Juego deberán tener en su caja central, al comienzo de cada sesión, una suma de dinero que, como mínimo, será de igual cuantía a la del importe del anticipo correspondiente a la mesa de ruleta con el mínimo de apuestas más elevado. Esta suma de dinero podrá sustituirse parcialmente por la tenencia de una cantidad equivalente, bloqueada en una cuenta bancaria y disponible en todo momento para el pago de premios, y previa autorización del órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio. No obstante, la cantidad existente en metálico en la caja central no podrá ser inferior al 50% del total.

2. Con independencia de las restantes obligaciones contables que reglamentariamente se establezcan, la caja central del Casino deberá llevar un registro especial por mesas para anticipos y reposiciones.

Artículo 38. Documentos e información mínima en la sala.

1. En los locales del Casino deberá existir, a disposición del público, un ejemplar de la Ley del Juego de la Comunidad de Extremadura, otro del presente Reglamento y otro del reglamento interior del establecimiento, si lo hubiere.

2. Sobre cada mesa de juego o en un lugar próximo a la misma, y en sitio visible para cualquiera de los jugadores, deberá figurar un anuncio en el que se indique el número de la mesa, el importe del anticipo inicial y las apuestas mínimas y máximas permitidas en las distintas suertes.

CAPÍTULO III

Del personal

Artículo 39. Órganos de dirección de los juegos.

1. La dirección de los juegos y el control de su desarrollo corresponden primariamente al Director de Juegos, sin perjuicio de las facultades generales que correspondan a los órganos de dirección o administración de la sociedad titular.

2. El Director de Juegos podrá ser auxiliado, en el desempeño de sus funciones, por un Comité de Dirección y por uno o varios Subdirectores. La existencia de Comité de Dirección no excluirá el nombramiento de Subdirector o Subdirectores si ello se estima necesario.

Los miembros del Comité de Dirección, así como el o los Subdirectores, habrán de ser nombrados por el Consejo de Administración de la sociedad o por el órgano o persona en quien estén delegadas las facultades del mismo.

3. El Comité de Dirección, cuando existiera, estará compuesto como mínimo, por cuatro miembros, uno de los cuales habrá de ser necesariamente el Director de Juegos; deberán ser mayores de edad y estar en pleno uso de sus derechos civiles. Los extranjeros no comunitarios sólo podrán formar parte del Comité cuando desempeñen funciones de dirección de los juegos. Esto, no obstante, si el Director de Juegos fuese extranjero no comunitario, todos los miembros del Comité de Dirección deberán ser ciudadanos de la Unión Europea, a excepción de aquél.

4. El Subdirector o Subdirectores habrán de ser, asimismo, mayores de edad y estar en pleno uso de sus derechos civiles. Si el Director de Juegos fuese extranjero no comunitario, sólo uno de los Subdirectores podrá ser extranjero no comunitario, excepto si hubiera un solo Subdirector, en cuyo caso habrá de ser ciudadano de la Unión Europea.

Artículo 40. Nombramiento de los órganos de dirección.

1. El nombramiento del Director de Juegos y de los restantes miembros del Comité de Dirección, y asimismo de los Subdirectores requerirá la aprobación del órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio, la que se otorgará, en su caso, en la autorización de apertura y funcionamiento.

2. La aprobación a que se refiere el apartado anterior podrá ser revocada en caso de incumplimiento grave de sus funciones. La revocación de la aprobación se efectuará por el órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio, tendrá carácter motivado y obligará a la sociedad a removerle de su puesto.

3. En caso de muerte, incapacidad, dimisión o cese de las personas a que se refiere el apartado 1, la sociedad deberá comunicarlo, dentro de los cinco días siguientes, al órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio. En el caso del Director de Juegos, la sociedad nombrará transitoriamente para asumir sus funciones, y de forma inmediata, a uno de los Subdirectores, si existieran, o a uno de los miembros del Comité de Dirección.

4. Dentro de los treinta días siguientes al cese, la sociedad deberá proponer al órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio la persona que haya de sustituir al cesado.

Artículo 41. Facultades de los órganos de dirección.

1. El Director de Juegos, los Subdirectores y los demás miembros del Comité de Dirección, son los responsables de la ordenación y correcta explotación de los juegos ante la Administración y la sociedad titular, dentro de los términos de la autorización administrativa, de las normas de la Ley del Juego de la Comunidad de Extremadura, del presente Reglamento, y demás normativa aplicable. Sólo ellos podrán impartir órdenes al personal de juegos, conforme al reparto de funciones que entre los mismos establezcan los órganos rectores de la sociedad.

2. El Director de Juegos podrá ser sustituido en sus funciones por los Subdirectores y los miembros del Comité de Dirección. Excepcionalmente y en todo caso por tiempo no superior a un día, podrá ser sustituido también por uno de los inspectores o empleados de control de la máxima categoría existente en el Casino. El nombre del sustituto deberá ser puesto, acto seguido, en conocimiento de los funcionarios encargados del control del Casino, si se hallaren presentes y, en todo caso, será comunicado a los mismos.

3. El Director de Juegos, o persona que le sustituya, es responsable de la custodia del material de juegos existente en el Casino, de los ficheros de los jugadores y demás documentación, así como de la correcta llevanza de la contabilidad específica de los juegos. Todos los objetos indicados deberán hallarse permanentemente a disposición de los funcionarios encargados del control del Casino que lo soliciten.

Artículo 42. Prohibiciones para los órganos de dirección.

Está prohibido al Director de Juegos, a los Subdirectores y a los miembros del Comité de Dirección:

a) Participar en los juegos que se desarrollen en el propio Casino, bien directamente o bien mediante persona interpuesta.

b) Desempeñar funciones propias de los empleados de las salas de juego. Esto no obstante, los Subdirectores podrán sustituir transitoriamente a los jefes de mesa en el desempeño de su función, previa comunicación al funcionario encargado del control del Casino, si éste se hallare presente, pero en ningún caso a los «croupieres».

c) Recibir por cualquier título participaciones porcentuales de los ingresos brutos del Casino o de los beneficios de los juegos.

d) Participar en la distribución del tronco de propinas a que se refiere el artículo 45.4.

Artículo 43. Personal de juego y otros.

1. Todo el personal de servicio en las salas de juego, así como el de secretaría, recepción, caja y contabilidad, habrá de ser contratado en cualquiera de las formas presentes en la legislación laboral vigente, sin perjuicio de las normas especiales que pueda dictar la autoridad laboral y de los Convenios Colectivos que puedan concluirse.

2. Los ceses que, por cualquier causa, se produzcan en el personal a que se refiere el apartado anterior, serán comunicados por la sociedad al órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio.

Artículo 44. Prohibiciones para el personal del Casino.

1. Queda prohibido a la totalidad del personal, sea o no empleado de la sociedad titular, y a excepción de las personas a que se refiere el artículo 42:

a) Entrar o permanecer en las salas de juego fuera de sus horas de servicio, salvo con autorización de la dirección, excepto las personas a las que la legislación autorice dicha entrada y permanencia.

b) Percibir participaciones porcentuales de los ingresos brutos del Casino o de los beneficios de los juegos, sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo siguiente.

c) Conceder préstamos a los jugadores.

d) Transportar fichas, placas o dinero durante su servicio en el interior del Casino de forma

diferente a la prevista en las normas de funcionamiento de los juegos, o guardarlas de forma que su procedencia o utilización no pudieran ser justificadas.

2. Queda prohibido al personal de juegos y sus auxiliares, así como al de recepción, caja y seguridad:

a) Participar directamente o por medio de tercera persona en los juegos de azar que se practiquen en el Casino de Juego en que presta sus servicios.

b) Consumir bebidas alcohólicas durante las horas de servicio.

3. Las personas que desempeñen funciones de «croupier» o cambista en las mesas de juego y el personal de caja no podrán llevar trajes con bolsillos.

4. Los empleados que participen directamente en la práctica de los juegos, así como sus cónyuges, ascendientes y descendientes hasta el primer grado de consanguinidad, no podrán tener participación alguna en el capital de la sociedad titular del Casino.

Artículo 45. Propinas.

1. La sociedad titular del Casino, previo consulta al Comité de Empresa, podrá acordar la no admisión de propinas por parte del personal; en cuyo caso habrá de advertirse a los jugadores en forma claramente visible en el acceso al Casino o en el servicio de recepción. Si se admitiesen propinas, su entrega será siempre discrecional en cuanto a su ocasión y cuantía.

2. El órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio, previa audiencia de la sociedad titular, podrá prohibir temporal o definitivamente la admisión de propinas, cuando se hubieran cometido abusos en la exigencia o percepción de las mismas.

3. Queda prohibido al Director de Juegos, a los Subdirectores, a los miembros del Comité de Dirección y al personal de juegos solicitar propinas de los jugadores o aceptarlas a título personal. En las salas de juego, las propinas que por cualquier título entreguen los jugadores deberán ser inmediatamente depositadas en las cajas que a tal efecto existirán en las mesas de juego y, en su caso, en los departamentos de recepción y caja, sin que puedan ser guardadas de otra forma, en todo o en parte. En caso de error o abuso, el Director de Juegos dispondrá lo procedente en cuanto a su devolución.

El importe de las propinas se contará al finalizar el horario de juego y se anotará diariamente en una cuenta especial.

4. La sociedad titular del Casino deberá comunicar al órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio los criterios de distribución del tronco de propinas. El tronco estará constituido por la masa global de las propinas, y se repartirá una parte entre los empleados en función de la actividad que cada uno desarrolle y otra para atender a los costes de personal y servicios sociales en favor de los clientes. La distribución del tronco será establecida de común acuerdo entre la sociedad titular y los representantes de los trabajadores.

En la misma forma se deberá proceder para las modificaciones de distribución.

CAPÍTULO IV

De la documentación contable de la empresa titular, de los juegos y garantías y obligaciones

Artículo 46. Documentación contable.

1. Además de la contabilidad general de la empresa titular del Casino, que regula el Código de Comercio, y de la de carácter fiscal establecida por la normativa específica de cada impuesto, el control documental de ingresos producidos por los juegos se llevará a cabo mediante el registro de beneficios, en los juegos de círculo, el registro de anticipos en los juegos de contrapartida y el libro-registro de control de ingresos, para uno y otro tipo de juegos.

2. Estos libros y registros específicos de los juegos habrán de hallarse encuadernados, foliados y sellados por el órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio. No deberán presentar enmiendas ni raspaduras, haciéndose las correcciones que sean necesarias en tinta roja, las cuales deberán ser salvadas con la firma del Director de Juegos o personas que le sustituyan o de los funcionarios del servicio de control si estos últimos se hallasen presentes.

No obstante lo anterior, por Orden de la Consejería de Economía, Industria y Comercio podrán autorizarse la utilización de soportes informáticos.

Artículo 47. Registro de anticipos.

1. En cada una de las mesas dedicadas a juegos de contrapartida, como la de bola, ruleta, ruleta de la fortuna, ruleta americana, el treinta y cuarenta, el «blackjack», los dados, el pocker sin descarte,

el monte y el punto y banca, existirá un registro de anticipos que llevará un número que será el mismo de la mesa a que se refiere.

2. En el registro de anticipos se anotarán, en la forma descrita en el artículo 36 del presente Reglamento, el importe del anticipo inicial y, en su caso, el de los anticipos complementarios, así como el importe total de las existencias en la caja de efectivo y fichas al final de cada sesión.

3. El registro de anticipos se cerrará por sesiones y se totalizará cada día, al final del cual los resultados obtenidos deberán ser trasladados al libro-registro de control de ingresos. El uso del registro de anticipos es obligatorio, estando prohibida la inscripción directa en el libro-registro de control de ingresos.

Artículo 48. Registro de beneficios.

1. En cada una de las mesas de juego de círculo, como el «baccará», en sus diversas modalidades y el pocker sintético, existirá un registro de beneficios para anotar el ingreso bruto percibido por el Casino en la práctica de dichos juegos.

2. En dicho registro, que se ajustará al modelo oficial, habrá que hacer constar:

a) Nombre exacto del juego a que corresponde cada mesa.

b) Número de orden del registro, que deberá ser el mismo de la mesa.

c) Hora de apertura de la partida.

d) Horas de interrupción y reanudación de la partida, en su caso.

e) Nombre de los «croupieres», y cambista.

f) Nombre del banquero o banqueros en el «baccará» a dos paños, ya sea a banca abierta o limitada.

3. A la finalización de la partida se procederá por el «croupier» en presencia del Director de Juegos o persona que le sustituya y de un cajero, a la apertura del pozo o «cagnotte» y a la cuenta de fichas y placas existentes en el mismo, pronunciando el «croupier» en voz alta la cantidad total. Esta será anotada de inmediato en el registro de beneficios, en el cual certificarán el Director de Juegos o persona que le sustituya, un cajero y un empleado de la mesa, bajo su responsabilidad, la exactitud de la anotación efectuada, firmando a continuación.

Artículo 49. Libro-registro de control de ingresos.

1. En el libro-registro de control de ingresos se anotarán los resultados de los registros de anticipos o de beneficios de cada una de las mesas, totalizados por día. El libro-registro se ajustará al modelo oficial.

2. Las anotaciones en el libro-registro de control de ingresos se efectuarán al final de la jornada y antes necesariamente del comienzo de la siguiente. Se extraerá el resultado total, haciéndolo constar en número y letras, certificando a continuación su exactitud el Director de Juegos o un Subdirector o miembro del Comité de Dirección.

Artículo 50. Fianzas.

1. Con carácter previo a la solicitud de la autorización de apertura y funcionamiento a que se refiere el artículo 11 de este Reglamento, la empresa titular de la autorización de instalación del Casino de Juego deberá constituir una fianza de 100 millones de pesetas.

2. La fianza deberá constituirse a disposición del órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio.

3. La fianza podrá constituirse en hipoteca, prenda, avales o póliza de caución individual valoradas de acuerdo con las normas tributarias y deberá mantenerse en constante vigencia y por la totalidad de su importe.

Cuando la fianza se preste mediante aval solidario, no se podrán utilizar los beneficios de excusión, división y orden a que se refieren los artículos 1830 del Código Civil y concordantes.

4. La fianza quedará afecta al pago forzoso de las sanciones pecuniarias que los órganos de la Administración autonómica impongan a la sociedad titular de la sala, así como de los premios y tributos que deban ser abonados como consecuencia de la explotación del Casino. Esta fianza será inembargable, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 18 de la Ley del Juego de Extremadura.

5. Si se produjese la disminución de la cuantía de la fianza, la empresa o entidad que hubiere constituido la misma dispondrá de un plazo máximo de un mes para completarla en la cuantía obligatoria. De no cumplirse lo anterior, se producirá la cancelación de la inscripción o caducidad de las autorizaciones.

6. Desaparecidas las causas que motivaron su constitución, se podrá solicitar su devolución, si no hubiera responsabilidades pendientes o si hubiera transcurrido el plazo máximo de prescripción de dichas responsabilidades, en tales casos las fianzas serán devueltas previa liquidación, si ésta fuera procedente.

Artículo 51. Información anual.

1. El Director de Juegos o persona que le sustituya tendrá permanentemente, a disposición de los funcionarios del servicio de control, información suficiente sobre el número de visitantes, divisas cambiadas, «drop» realizado e ingresos de cada una de las mesas, así como la recaudación de las máquinas.

2. Dentro del mes siguiente al vencimiento de cada trimestre, la empresa titular del Casino de Juego remitirá al órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio un balance de sumas y saldos de sus cuentas generales.

3. Anualmente la empresa titular del Casino deberá remitir al órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio, dentro de los ocho primeros meses de cada año, la auditoría externa de sus Estados Financieros, así como copia de la declaración del Impuesto sobre Sociedades.

TÍTULO III

RÉGIMEN SANCIONADOR

CAPÍTULO I

Infracciones y sanciones

Artículo 52. Infracciones administrativas en materia de juego.

Son infracciones administrativas en materia de juego las acciones u omisiones voluntarias tipificadas en la Ley de Juego de Extremadura 6/1998, de 18 de junio. Tales infracciones se clasifican en muy graves, graves y leves.

Artículo 53. Infracciones muy graves.

Son infracciones o faltas muy graves las tipificadas en el artículo 31 de la Ley de Juego de Extremadura 6/1998, de 18 de junio, y especialmente las siguientes:

a) La explotación de Casinos de Juego sin las preceptivas autorizaciones de instalación y apertura y funcionamiento, o con tales autorizaciones caducadas.

b) La explotación de Casinos de Juego por empresas o por personas físicas o jurídicas distintas de las autorizadas.

c) Permitir o consentir la práctica de juegos de Casinos en locales no autorizados o por personas no autorizadas.

d) La cesión por cualquier título de las autorizaciones o permisos otorgados.

e) La modificación o vulneración de cualquiera de las condiciones esenciales en base a las cuales se concedieron las preceptivas autorizaciones de instalación y apertura y funcionamiento de Casinos de Juegos, al margen de las normas contenidas en la Ley del Juego de Extremadura o del presente Reglamento.

f) Obtener las correspondientes autorizaciones mediante la aportación de datos o documentos no conformes con la realidad.

g) La fabricación, comercialización y venta de elementos para la práctica de juegos de Casinos sin poseer la correspondiente homologación o incumpliendo los requisitos y condiciones establecidos en la misma.

h) La manipulación de los juegos y de las máquinas instaladas o explotadas en el Casino en perjuicio o beneficio de los jugadores.

i) La utilización de elementos de juego no homologados, así como la sustitución o manipulación fraudulenta de material de juego.

j) Permitir la práctica de juegos de Casinos, así como el acceso a los locales o Casinos autorizados, a personas que lo tengan prohibido conforme a lo establecido en la Ley del Juego de Extremadura o al presente Reglamento.

k) La concesión de préstamos a los jugadores o apostantes.

l) El impago total o parcial a los jugadores o apostantes de las cantidades con que hubieran sido premiados.

m) La participación como jugadores, directa o por medio de terceras personas, del personal empleado directivo, de los accionistas y partícipes de las empresas dedicadas a la gestión, organización y explotación del juego, así como la de los cónyuges, ascendientes y descendientes de aquéllos en línea directa de primer grado, en el juego que gestionen o exploten dichas empresas.

n) La admisión de un número de jugadores que exceda del aforo máximo autorizado por el Casino.

o) La negativa u obstrucción a la actuación inspectora de control y vigilancia realizada por agentes de la autoridad, así como por los funcionarios y órganos encargados o habilitados específicamente para el ejercicio de tales funciones.

p) La comisión de tres faltas graves en un período de doce meses.

Artículo 54. Infracciones graves.

Son infracciones o faltas graves las tipificadas en el artículo 32 de la Ley de Juego de Extremadura 6/1998, de 18 de junio, y especialmente las siguientes:

a) Efectuar publicidad de los juegos o de los locales o establecimientos en que se practiquen sin la debida autorización o al margen de los límites fijados en la misma.

b) Carecer o llevar incorrectamente los libros o registros exigidos en el presente Reglamento.

c) No facilitar a los órganos de la Administración la información requerida para un adecuado control de la actividad.

d) Reducir el capital de las sociedades o las fianzas por debajo de los límites establecidos en este Reglamento.

e) La transferencia de acciones o participaciones de capital social sin la previa autorización, o en su caso la realización de las modificaciones previstas en el artículo 17 del presente Reglamento que requieran autorización previa sin haberla obtenido.

f) La inexistencia de las medidas de seguridad exigidas en la autorización de instalación y apertura y funcionamiento o el mal funcionamiento de las mismas.

g) La comisión de tres infracciones leves en el plazo de doce meses.

Artículo 55. Infracciones leves.

Son infracciones o faltas leves las tipificadas como tales en el artículo 33 de la Ley de Juego de Extremadura 6/1998, de 18 de junio, y en particular:

a) Solicitar propinas a los jugadores por parte del personal de juego o aceptar éstas a título personal o, en su caso, aceptar propinas de los jugadores cuando estén expresamente prohibidas.

b) La realización de las modificaciones previstas en el artículo 17 del presente Reglamento sin la notificación al órgano correspondiente de la Administración.

c) Desempeñar trabajos o funciones, por parte de cualquier miembro del personal al servicio del Casino, distintas a las propias de su cualificación laboral, reflejada en la correspondiente acreditación personal.

d) Permitir la entrada de visitantes sin haber obtenido la tarjeta de entrada.

e) La negativa a recoger en acta las reclamaciones que deseen formular los jugadores o empleados de la sala.

f) La conducta desconsiderada sobre jugadores, tanto en el desarrollo del juego como en el caso de protestas o reclamaciones de éstos.

g) En general, el incumplimiento de los requisitos o prohibiciones establecidos en el presente Reglamento, siempre que no tengan la consideración de infracción grave o muy grave.

Artículo 56. Sanciones.

Las sanciones a imponer por la comisión de las infracciones anteriormente descritas serán las previstas en el art. 36 de la Ley de Juego de Extremadura 6/1998, de 18 de junio.

Artículo 57. Procedimiento.

El procedimiento sancionador se ajustará a lo previsto en la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, así como por el Reglamento de la Comunidad Autónoma de Extremadura sobre procedimientos sancionadores aprobado por Decreto 9/

1994, de 8 de febrero, sin perjuicio de las especificaciones que puedan establecerse por razón de la materia.

DISPOSICIÓN TRANSITORIA

Única.

Todas las referencias a unidades monetarias en pesetas que figuran en este Reglamento deberán entenderse sustituidas por su equivalencia en euros a partir de la fecha indicada por la legislación dictada sobre la materia.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera.

1. Se autoriza a la Consejería de Economía, Industria y Comercio para dictar las disposiciones necesarias para el cumplimiento y desarrollo de lo dispuesto en el presente Reglamento.

2. En particular se faculta a la Consejería de Economía, Industria y Comercio, para modificar las reglas esenciales que es preciso aplicar en los Juegos y Apuestas incluidos en el Catálogo.

Segunda.

El plazo máximo para resolver las autorizaciones establecidas en el presente Reglamento, que sean consecuencia de las solicitudes formuladas por los interesados, será de seis meses a contar desde la presentación de aquéllas, salvo que la dilación sea imputable a los interesados, en cuyo caso se le advertirá que, transcurridos tres meses, se producirá la caducidad del mismo. Transcurrido este plazo sin que el particular requerido realice las actividades necesarias para reanudar la tramitación, la Administración acordará el archivo de las actuaciones, notificándoselo al interesado. Contra la resolución que declare la caducidad procederán los recursos pertinentes, procediendo la incautación de la fianza.

Tercera.

Se procede, en el Anexo del presente Reglamento, al desarrollo del Catálogo de Juegos y Apuestas de acuerdo con las prescripciones contenidas en el art. 4 de la Ley de Juego de Extremadura 6/1998, de 18 de junio. Estando en vigor la Orden Ministerial de 9 de octubre de 1979, que recoge el catálogo de juegos, será de aplicación en la Comunidad Autónoma de Extremadura, si bien se procede a la modificación de algunos aspectos del citado catálogo de juegos, a la vez que se añaden al mismo tres juegos nuevos: el póker sintético, el póker sin descarte y la ruleta de la fortuna.

Cuarta.

El régimen de explotación de máquinas recreativas y de azar en los Casinos de Juego legalmente autorizados en la Comunidad de Extremadura será el que se contiene en el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar aprobado por el Real Decreto 2110/1998, de 2 de octubre, en tanto la Comunidad de Extremadura no dicte su propio Reglamento Máquinas Recreativas y de Azar.

Quinta.

1. El órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio elaborará un Registro de personas que tendrán prohibida su entrada a Casinos de Juego, en el que se determinará el ámbito territorial, plazo de prohibición y causas de la misma.

2. En dicho Registro de Limitaciones de Acceso se incluirán:

a) Las personas que voluntariamente lo soliciten, por sí mismos o por sus cónyuges, salvo en el caso de separación, o por sus hijos mayores de edad, así como los padres respecto de los hijos que convivan con ellos, bajo su dependencia económica.

b) Aquellas personas respecto de las que las empresas titulares de un Casino de Juego, por razones fundadas, soliciten su inclusión, en cuyo caso la prohibición sólo obligará al Casino que la solicitó, salvo que las circunstancias aconsejen extender dichas prohibiciones.

c) Las que, como consecuencia de expediente sancionador, queden expresamente sancionadas con prohibición de entrada por un tiempo determinado.

3. Dado que, en algunos casos, la inclusión en el Registro de Prohibidos tendrá efectos para todo el Estado, el órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio arbitrará las medidas precisas para la efectividad de dicho Registro y el modo de comunicación entre las Administraciones implicadas y, en su caso, con los establecimientos de juego que se establezca.

ANEXO

Catálogo de Juegos

1. **Ruleta.**

I. Denominación.–La ruleta es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, cuya característica esencial reside en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una bola que se mueve dentro de una rueda horizontal giratoria.

II. Elementos del juego.–Instrumentos de la ruleta.

El material de este juego se compone de un cilindro de madera, de unos 56 centímetros de diámetro, en cuyo interior se encuentra un disco giratorio sostenido por un eje metálico. Este disco, cuya parte superior presenta una superficie ligeramente cóncava, está dividido en 37 casillas radiales, separadas por pequeños tabiques metálicos. Dichos compartimentos, alternativamente rojos y negros, están numerados del 1 al 36, más el cero, que suele ser blanco o verde, pero que no podrá ser rojo ni negro. Nunca dos números consecutivos son vecinos, y, por otra parte, los números cuya suma de cifras sea par son siempre negros, así como el 10 y el 29 y a excepción del 19. Un dispositivo que sobresale del eje, consistente en dos travesaños entrecruzados en el centro mismo de la ruleta, permite darle a ésta un movimiento giratorio en un plano horizontal.

La ruleta se juega en una mesa larga y rectangular, en cuyo centro o extremo está la mencionada rueda. A un lado de ésta o a ambos se encuentra el tablero o tableros, en el que están dibujados los mismos 36 números rojos y negros, dispuestos en tres columnas de a doce, un espacio reservado al cero y otro para las diversas combinaciones o suertes en los que estarán impresos en español los distintos términos o abreviaturas indicativos de aquéllas.

Según que en la mesa existan uno o dos tableros, la ruleta se denomina «a un paño» o «a dos paños», respectivamente.

III. Personal.

1. Clases.

El personal afecto a cada ruleta comprende:

a) Para la denominada «a dos paños»: Un Jefe de mesa y un subjefe de mesa, que deben colocarse frente a frente y de cara al cilindro; cuatro «croupieres» que se sitúan en el centro de la mesa, respectivamente a derecha e izquierda de aquéllos, y dos extremos de mesa, instalados en las extremidades de ésta.

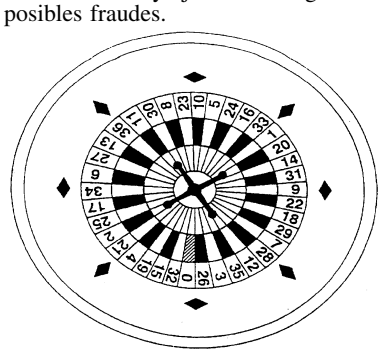
b) Para la denominada «a un solo paño»: Un Jefe de mesa, dos «croupieres» y un extremo de mesa.

2. Competencias.

a) El Jefe y el Subjefe tienen por misión dirigir la partida y controlar los cambios realizados en el curso de la misma estándoles prohibido manipular, de cualquier modo que sea, el dinero, las placas o las fichas.

b) Los «croupieres» deben encargarse, sucesivamente y siguiendo un orden de rotación establecido, de accionar el cilindro y lanzar la bola, así como de llevar a cabo las demás operaciones necesarias para la realización del juego, cuyo contenido se especifica en el apartado correspondiente a las reglas de funcionamiento. Asimismo, podrán colocar las posturas sobre la mesa.

c) Los extremos de mesa tienen por misión colocar las posturas en la zona que ellos controlan a petición de los jugadores presentes en la mesa y ejercer una vigilancia particular sobre aquéllas, a fin de evitar errores, discusiones y posibles fraudes.



IV. Reglas de la ruleta.

1. Combinaciones posibles.

Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones siguientes:

A) Posibilidades o suertes múltiples.

a) Pleno o número completo. Consiste en hacer la apuesta en uno cualquiera de los 37 números y proporciona al jugador que gana treinta y cinco veces su postura.

b) Pareja a caballo. La apuesta se pone a caballo sobre la línea que separa dos números y proporciona al jugador que gana diecisiete veces su postura.

c) Fila transversal. Se juega a los tres números seguidos que constituyen una fila, colocando su apuesta en medio de la línea longitudinal que separa las filas de los espacios laterales destinados a las suertes sencillas. Caso de salir uno de los tres números, el jugador obtiene once veces la cantidad que puso.

d) Cuadro. La apuesta se hace sobre cuatro números contiguos que forman un cuadro, colocándose la postura en el punto de intersección de las líneas que separan dichos números. En caso de ganancia, se obtiene ocho veces la citada postura.

e) Seisena o doble fila transversal. La apuesta comprende seis números y la posible ganancia supone cinco veces la apuesta.

f) Columna. Abarca la apuesta de los doce números que integran una columna, ascendiendo la posible ganancia a dos veces la cantidad apostada.

g) Docena. Abarca la apuesta los números del 1 al 12 (primera docena), los números del 13 al 24 (segunda docena) o los números del 25 al 36 (tercera docena), y la posible ganancia asciende a dos veces la cantidad apostada.

h) Dos columnas o columna a caballo. Se apuesta a 24 números correspondientes a dos docenas y la ganancia asciende a la mitad de la postura.

i) Dos docenas o docena a caballo. Se apuesta a 24 números pertenecientes a dos docenas y la ganancia asciende a la mitad de la postura.

En todos los casos, el jugador que gana conserva su apuesta y puede retirarla.

B) Posibilidades o suertes sencillas.

a) Posibilidades. Los jugadores pueden apostar sobre par o impar (números pares o impares); sobre rojo o negro (números rojos o negros); o sobre falta (números del 1 al 18) o pasa (números del 19 al 36).

En todos estos casos, el jugador que gana conserva su apuesta y puede retirarla. La ganancia asciende al valor de la cantidad apostada.

b) Supuesto de salida del cero. En este caso, dos soluciones se ofrecen al jugador que ha apostado sobre una suerte sencilla. Primero, retirar la mitad de su apuesta, mientras la otra mitad la recupera la banca; y segunda, dejar la totalidad de su apuesta en prisión. Si en la jugada siguiente no sale el cero, las posturas ganadoras colocadas en prisión recobran pura y simplemente su libertad, perdiéndose definitivamente todas las demás.

Si el cero sale por segunda, tercera vez, etc., el jugador tiene la misma opción, teniendo en cuenta que el valor inicial de su apuesta se considera que ha perdido el 50 por 100 de su valor a cada salida del cero. Si está por debajo del mínimo de la mesa, la apuesta debe quedar en prisión hasta que se libere.

Cuando el cero sale en la última jugada de la sesión, el jugador viene obligado a aceptar el reintegro de la mitad, de la cuarta parte, de la octava parte, etc., de su apuesta inicial, según se trate de la primera, segunda, tercera salida, etc., del número cero.

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

A) Normas generales sobre tales límites.

El mínimo de las apuestas en la ruleta viene determinado en la autorización concedida por la Consejería de Economía, Industria y Comercio.

El máximo se fijará teniendo en cuenta las combinaciones de juego existentes:

a) En las suertes sencillas, el máximo representa 180, 360 ó 540 veces la cantidad fijada como mínimo de postura.

b) En las suertes múltiples, el máximo viene representado:

En el pleno o número completo por 10, 20 ó 30 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, por 20, 40 ó 60 veces; en la fila transversal, por 30, 60 ó 90 veces; en el cuadro, por 40, 80 ó 120 veces; en la seisena, por 60, 120 ó 180 veces; en la columna y docena, por 120, 240 ó 360 veces; en la doble columna y doble docena, por 240, 480 ó 720 veces.

No obstante, dichos máximos podrán ser aumentados por el casino previa comunicación a la Consejería de Economía, Industria y Comercio. Dicha comunicación especificará el límite máximo, así como la duración prevista de su implantación.

B) Normas especiales.

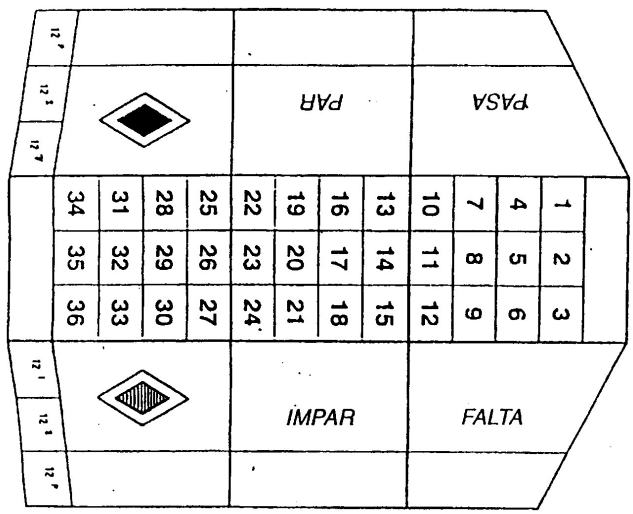
El Director del Casino podrá modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinados, siempre que el Casino tuviera autorización y, en todo caso, con sujeción a los siguientes requisitos:

a) Durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el Casino no podrá variar el límite de apuesta de la misma.

b) En todo caso, el Casino deberá poner en funcionamiento una mesa, al menos con el límite mínimo de apuestas autorizado para dicho juego, a menos que en la autorización concreta se dispusiera otra cosa.

Esta variación en los mínimos de las apuestas afectará al anticipo que debe entregarse a cada mesa, al límite máximo de las apuestas y a la suma de dinero que el Casino debe tener en caja como garantía de las apuestas en la forma establecida por el artículo 49 del Reglamento de Casinos.

PAÑO DE RULETA FRANCESA



3. Funcionamiento del juego.

Las fases sucesivas del mismo son las siguientes:

a) El croupier encargado de maniobrar el aparato debe obligatoriamente accionar cada vez el cilindro en un sentido opuesto a la anterior y lanzar la bola en el sentido inverso.

b) Antes de esta maniobra y mientras la fuerza centrífuga retiene a la bola en la galería, pueden los jugadores realizar sus apuestas, hasta el momento en que el croupier, debido a que el movimiento de la bola se hace más lento y está a punto de caer dentro del disco, anuncie no va más. Desde entonces, ninguna postura puede ser colocada sobre el paño.

c) Cuando la bola se detiene definitivamente en una de las treinta y siete casillas, el croupier anunciará en alta voz el número y las suertes sencillas ganadoras, tocando con su raqueta el citado número para designarlo ostensiblemente al público, procediéndose a continuación por los croupieres a retirar las apuestas perdidas y al pago de aquellas que han resultado ganadoras, según el orden siguiente: Columnas, docenas, dobles columnas y dobles docenas; suertes simples (rojo, negro, pares, impares, pasa y falta); filas transversales y seisenas, cuadro y parejas, y, en último lugar, los plenos o números completos. En las mesas con un solo pago serán indistintamente los croupieres los que pagarán las apuestas ganadoras después de retirar las apuestas perdedoras.

d) En el supuesto de que una ficha o cualquier otro objeto caiga en el cilindro durante la rotación de la bola o que la bola salte fuera del cilindro o en el caso de un lanzamiento defectuoso de la bola, el jefe de mesa debe detener el juego y anunciar inmediatamente en voz alta tirada nula, recibir la bola y entregarla al croupier para que la vuelva a lanzar, poniéndola antes en el número que cayó en la jugada anterior.

e) Al final de cada sesión, el cilindro deberá ser cerrado con una tapa provista de llave o precinto sellado.

2. **Ruleta Americana con un solo Cero**

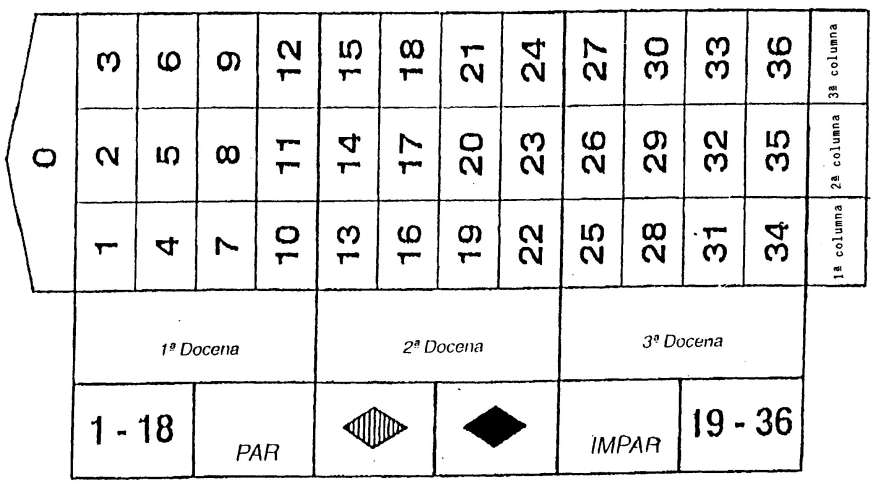
El funcionamiento de la variedad americana de la ruleta responde a los mismos principios que rigen la ruleta llamada europea o francesa. Por ello, en este apartado únicamente se recogen aquellas normas que son específicas de la ruleta americana, considerando aplicables, en consecuencia, para todo lo no previsto en ellas, las disposiciones referentes a la ruleta contenidas en el epígrafe 01 del presente Catálogo.

I. Instrumentos de la ruleta americana.

Dos diferencias existen con respecto a la ruleta europea:

a) Las apuestas se colocan sobre uno de los dos lados del tapete cuya disposición, para el caso de las apuestas en el lado izquierdo, es la que se refleja en la figura núm. 3.

RULETA AMERICANA



b) En el reborde del cilindro se colocará un número de cajas o compartimentos transparentes igual a la cifra máxima de colores existentes. Dichas cajas, netamente separadas las unas de las otras, están destinadas a recibir una ficha, sin valor determinado, sobre la cual se coloca un marcador que indica el valor dado a las fichas de ese color por el jugador. Este valor puede ir del mínimo al máximo de la postura de la mesa sobre un número entero, acomodándose al valor individual de las fichas existentes en el Casino.

Los marcadores del valor asignado a las fichas por el jugador podrán colocarse también en el lugar próximo a la mesa de juego a que se refiere el artículo 38.2 del Reglamento de Casinos de Juego o bien ser colocadas sobre un pedestal adherido al arco exterior del cilindro, de forma que su base está a la altura del reborde de este cilindro.

c) El jefe de mesa podrá autorizar las apuestas en fichas de valor individual existentes en el casino, siempre y cuando la utilización de estas fichas no impida la identificación del apostante. El mismo jefe de mesa podrá impedir nuevas apuestas mediante el uso de fichas de valor, cuando considere que el número de apuestas es excesivo para el adecuado desarrollo y control del juego.

II. Elementos personales.

a) La mesa de juego es de pequeñas dimensiones, aunque puede ser autorizado el uso de una mesa doble. Sólo podrá participar un número limitado de jugadores, de acuerdo con las características de la mesa.

b) El personal afecto a cada ruleta comprende un jefe de mesa, un croupier y, eventualmente, un auxiliar, encargado, entre otras funciones de asistencia al mismo, de ordenar los montones de fichas.

El jefe de mesa es responsable de la claridad y regularidad del juego, de los pagos, de todas las operaciones efectuadas en su mesa y del control de los marcadores.

III. Funcionamiento del juego.

a) En cada jugada, el croupier, cuando no está asistido por el auxiliar, debe reconstruir los montones de fichas.

b) Los pagos deben ser siempre efectuados en el orden siguiente: Doble columna, columna, pasa, impar, negro, rojo, par, falta, doble docena, docena, seisena, transversal, cuadro, pareja o caballo y en último lugar el pleno o número completo; pero si un jugador tiene varias combinaciones ganadoras, se pagan todas de una sola vez, aunque las apuestas sean de distinta clase. Los pagos se realizan con fichas de color de un valor determinado, propias del jugador ganador, o con fichas y placas de valor o ambas.

IV. Combinaciones del juego.

Dentro de las suertes sencillas, en caso de salida del cero, se pierde la mitad de la apuesta y se recupera la otra mitad.

V. Máximos y mínimos de las apuestas.

El mínimo de apuesta está determinado por la autorización concedida por la Consejería de Economía, Industria y Comercio. El jugador, en el momento en que se atribuye una serie de fichas, puede fijar el valor que desea dar a cada una de ellas, dentro de los límites del mínimo y máximo sobre un número entero. Si no se hace uso de esta facultad cada una de sus fichas representa el mínimo de la postura de la mesa.

El máximo se fija teniendo en cuenta las combinaciones de juego existentes:

a) En las suertes sencillas, el máximo representa 180, 360 ó 540 veces la cantidad fijada como postura mínima.

b) En las suertes múltiples, el máximo viene representado por:

En el pleno o número completo, por 10, 20 ó 30 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, por 20, 40, ó 60 veces; en la fila transversal, por 30, 60 ó 90 veces; en el cuadrado, por 40, 80 ó 120 veces; en la seisena, por 60, 120 ó 180 veces; en la columna y en la docena, por 120, 240 ó 360 veces; y en la doble columna y en la doble docena, por 240, 480 ó 720 veces.

No obstante, dichos máximos podrán ser aumentados por el casino previa comunicación a la Consejería de Economía, Industria y Comercio. Dicha comunicación especificará el límite máximo, así como la duración prevista de su implantación.

3. **Black-Jack o Veintiuno**

I. Denominación.

El Black-Jack o Veintiuno es un juego de azar practicado con naipes de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, siendo el objeto del juego alcanzar veintiún puntos o acercarse a ellos sin pasar de este límite.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Al Black-Jack se juega con seis barajas de 52 cartas cada una, tres de un color y tres de otro. Las figuras valen diez puntos, el as un punto u once, según convenga al jugador, y las otras cartas tendrán su valor nominal.

2. Distribuidor o sabot.

Es un recipiente donde se introducen las cartas, una vez barajadas convenientemente, para proceder a su distribución. En él se deslizan, apareciendo de una en una.

Todos los distribuidores deben ser numerados en cada establecimiento y guardados en el armario de las cartas o en otro distinto que cumpla las mismas exigencias. Su distribución a las diferentes mesas la realiza el Director o empleado responsable al comienzo de cada sesión, procurando evitar que los mismos distribuidores se destinen sistemáticamente a las mismas mesas.

Habrá de pertenecer obligatoriamente a un modelo homologado por el Ministerio de Industria y Energía.

III. Personal del Black-Jack.

El inspector o jefe de mesa.–Le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten. Puede existir un inspector o jefe de mesa cada dos mesas.

El croupier.–Es el que dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, el pago a los que resulten ganadores y retirar las posturas perdedoras.

IV. Jugadores.

a) Sentados. El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, cuya cifra máxima es siete. Si algunas plazas no están cubiertas, pueden los jugadores apostar sobre las vacantes. Asimismo podrán apostar sobre la mano de cualquier otro jugador con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima. En cualquier caso, el jugador situado en primera línea delante de cada casilla será el que mande en la misma.

Cada mano de un jugador será considerada individualmente y seguirá el orden normal de distribución y petición de cartas.

b) Pueden también participar en el juego los jugadores que están de pie, apostando sobre la mano de un jugador con el consentimiento de éste y dentro de los límites de la apuesta máxima de cada plaza. Sin embargo, no pueden dar al jugador consejos o instrucciones, debiendo aceptar sus iniciativas.

V. Reglas del juego.

1. Posibilidades de juego.

a) Juego simple o Black-Jack.–Cuando se hayan efectuado todas las apuestas el croupier distribuirá un naipe a cada mano, comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, y dándose él mismo otro naipe.

Después se distribuirá un segundo naipe, siempre en el mismo orden, a cada mano.

Seguidamente preguntará a los jugadores que tienen la mano si desean naipes adicionales.

Cada jugador podrá rehusar o pedir naipes complementarios, uno por uno, hasta que lo crea oportuno, pero en ningún caso podrá pedir naipes suplementarios si ha obtenido ya una puntuación de 21 o más. Cuando una mano obtenga una puntuación superior a 21, perderá y el croupier recogerá inmediatamente su apuesta y los naipes antes de pasar a la mano siguiente.

Cuando los jugadores hayan hecho su juego, el croupier se dará a sí mismo una o varias cartas.

Al llegar a 17 puntos deberá plantarse, no pudiendo tomar naipes suplementarios. En caso contrario, deberá pedir otros naipes hasta que el total de su puntuación alcance 17 o más.

Cuando tenga un as entre sus cartas, deberá contarlo como once puntos si con este valor alcanza 17 o más y siempre que no cuente con él más de 21 puntos, en cuyo caso, se tomará el valor de un punto.

El croupier, después de anunciar su puntuación, procederá a recoger las apuestas perdedoras y a pagar las ganadoras de derecha a izquierda. Irá entonces recogiendo las cartas y colocándolas con las caras hacia abajo en un recipiente destinado para este fin, apartando las suyas en último lugar.

Si el banquero se hubiera pasado de 21 puntos pagará todas las apuestas que aún están sobre el tapete.

Si no tuviera 21 puntos, recogerá las apuestas de las manos que tengan una puntuación inferior a la suya y pagará a aquellas que la tengan superior.

Las manos que hayan obtenido una puntuación igual a la del banquero serán nulas, pudiendo sus titulares retirar sus apuestas una vez hayan sido recogidas sus cartas.

Los pagos se harán a la par, es decir, por la misma cantidad de la apuesta, pero si un jugador hiciera un Black-Jack, que consiste en alcanzar 21 puntos con sólo dos naipes se le pagará siempre en razón de tres por dos. El Black-Jack ganará siempre a la puntuación de 21 obtenida con más de dos cartas.

b) El seguro.–Cuando el primer naipe del croupier sea un as, los jugadores podrán asegurarse contra el posible Black-Jack de la banca. El croupier propondrá este seguro al conjunto de jugadores y antes dará la tercera carta al primer jugador que la pida. A partir de este momento, nadie podrá asegurarse.

El jugador que se asegure depositará sobre la línea seguro, situada enfrente de su puesto, una cantidad como máximo igual a la mitad de su apuesta primitiva. Si el croupier sacara entonces un diez, es decir, si realizara un Black-Jack, recogerá las apuestas que pierden y pagará los seguros en razón de dos por uno. Si no realizara Black-Jack recogerá los seguros y cobrará o pagará las otras apuestas como en el juego simple.

c) Los pares.–Cuando un jugador recibe las dos primeras cartas del mismo valor, podrá jugar «a dos manos». Si utilizase esta posibilidad deberá hacer una apuesta igual a la suya inicial en la otra carta.

Estas dos cartas y estas dos apuestas serán consideradas entonces como manos separadas e independientes, teniendo cada una su valor y destino propios. Podrá, por tanto, formar tantas manos como sea el número de cartas de igual valor que reciba.

El jugador se plantará, pedirá cartas y jugará en las mismas condiciones que en el juego simple, empezando por la mano más a su derecha antes de pasar a la siguiente. Si formase un nuevo par, podrá de nuevo separarlo y depositará otra apuesta igual.

Cuando un jugador separara un par de ases, no se le permitirá pedir más que un solo naipe por cada as que ha formado una nueva mano.

Si un jugador separa un par de ases o un par de cartas que valgan 10 puntos cada una y con la siguiente totalizara 21 puntos, esta jugada no será considerada como Black-Jack, y se le pagará solamente una vez su apuesta.

d) Apuesta doble.–Cuando el jugador obtuviera 9, 10 u 11 puntos con los dos primeros naipes podrá doblar su apuesta. En este caso no tendrá derecho más que a un solo naipe suplementario. La doble apuesta estará autorizada para todas las manos comprendidos los pares.

2. Máximo y mínimo de las apuestas.–Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse, dentro de los límites del mínimo y máximo antes de distribuir las cartas.

a) El mínimo vendrá fijado por la autorización concedida por la Consejería de Economía, Industria y Comercio. Son aplicables a este juego las normas de la ruleta referentes a la posibilidad de modificar el mínimo y el máximo de las apuestas.

b) El máximo de las apuestas es fijado por cada mesa en la autorización en 50, 100 ó 200 veces el mínimo de la postura.

El máximo se entiende por mano y puede ser sobrepasado en el supuesto de un jugador sentado, titular de varias manos de otros jugadores.

3. Funcionamiento del juego.–Existen diversas operaciones que son previas al comienzo de cada partida:

a) La extracción de naipes del depósito, su desempaquetado y su mezcla se atendrán a las normas del Reglamento de Casinos de Juego.

b) Finalizadas las operaciones previas, cada uno de los montones se mezclará y cortará separadamente, al menos tres veces. Seguidamente, los seis juegos se reunirán y cortarán, y finalmente la media docena se presentará a un jugador para un nuevo y último corte. Después del mismo, el croupier colocará un separador de muestra o de bloqueo, a fin de dejar como reserva una cantidad de cartas equivalente como mínimo a un juego. A continuación se introducirán las cartas en el distribuidor o sabot.

c) Antes de distribuir las cartas, el croupier apartará las cinco primeras del distribuidor y comenzará después la partida.

Las cartas se distribuirán siempre con las caras hacia arriba. Cuando aparezca el separador, el croupier debe enseñarlo al público y anunciará que la jugada que está realizando es la última de la talla. Si apareciera una carta con la cara hacia arriba en el distribuidor, se eliminará.

4. **Boule o Bola**

I. Denominación.

La bola o boule es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar, igual que en la ruleta, del movimiento de una bola que se mueve dentro de una plataforma circular.

II. Elementos del juego.

El juego de la bola se practica en una mesa, en cuyo centro se encuentra la plataforma circular y, a sus lados, dos paños destinados a recibir las apuestas. También puede incluir un solo pago.

La mencionada plataforma consiste en un plato circular de 1,50 metros de diámetro inserto en un cuadro de 1,85 metros de lado. En el centro presenta un saliente alrededor del cual se distribuyen dos filas, con dieciocho orificios, y con la numeración del 1 al 9, en uno de los cuales vendrá a caer la bola de caucho indicando el número ganador.

De ellos, los orificios con los números 1, 3, 6 y 8 son de color negro, y de color rojo los números 2, 4, 7 y 9, siendo amarillo, o de otro color, pero nunca rojo o negro, el número 5.

Los paños de juego son idénticos y están divididos en un determinado número de casillas que corresponden a las diversas combinaciones posibles. El jugador puede elegir entre las suertes múltiples o sencillas, que consisten en realizar la apuesta sobre par o impar (números pares o impares), rojo o negro (números rojos o negros), pasa (números superiores al 5), y falta (números inferiores al 5). Este número 5 indicado no figura en ninguna de tales combinaciones, ocupa la casilla central del tablero y puede ser jugado como cualquier otro número, pero no es ni rojo ni negro y está excluido de la serie impar, pasa o falta.

III. El personal.

El personal afecto es el siguiente:

a) El jefe de mesa es el que dirige la misma.

b) Habrá croupieres, uno por cada pago, encargados de lanzar la bola, siguiendo un orden de rotación establecido por la dirección, sin que ninguno de ellos pueda especializarse en esta misión.

IV. Jugadores.

En cada partida pueden participar un número indeterminado de ellos.

V. Reglas del juego.

a) Combinaciones posibles.

Sólo se pueden usar dos combinaciones:

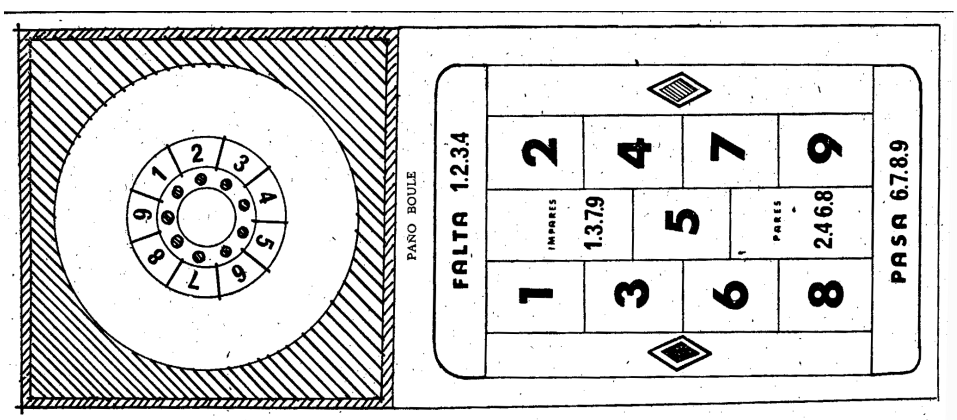
Primera: Apostar sobre un número entero, del 1 al 9, en cuyo caso el ganador recibe siete veces el valor de su apuesta; y segunda: Apostar sobre una suerte sencilla (rojo o negro, par o impar, pasa o falta). En todos estos casos, el ganador recupera su apuesta y recibe un valor igual a ella. Sin embargo, cuando sale el número 5, se pierden todas las apuestas realizadas sobre estas suertes sencillas.

b) Máximo y mínimo de apuestas.

El mínimo de apuestas viene fijado en la autorización concedida por la Consejería de Economía, Industria y Comercio. Sin embargo, el director responsable del establecimiento puede abrir los paños con una apuesta mínima igual a dos veces la autorizada, siempre que aquel mínimo sea mantenido, al menos, en un paño, durante todo el tiempo en que permanezca abierto dicho establecimiento.

El máximo de apuestas vendrá fijado en la autorización. Para las apuestas sobre un número entero, no podrá ser inferior a cuarenta veces, ni superior a cien veces el mínimo autorizado; y para las suertes sencillas no podrá ser inferior a doscientas veces ni superior a quinientas veces dicho número.

Este máximo se aplica, por mesa, a cada jugador considerado aisladamente. Por ello, el establecimiento no puede fijar un máximo para el conjunto de apuestas que pertenezcan a jugadores diferentes y colocados sobre un número entero o sobre una suerte sencilla.



c) Funcionamiento del juego.

Las apuestas se realizan por los jugadores a partir del momento en que el jefe de la partida anuncia hagan sus apuestas. Estas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas del tablero escogido por el jugador.

A continuación la bola es lanzada por el croupier a lo largo del borde exterior del plato circular, en el que dará numerosas vueltas antes de abordar la zona de los orificios. Es en este momento cuando el croupier pregunta «¿están hechas las apuestas?». Seguidamente anuncia «no va más». Desde entonces toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el croupier devuelve las fichas al apostante tardío con su rastrillo o raqueta.

Una vez que la bola queda inmovilizada en un orificio, el lanzador de la bola anuncia el resultado, diciendo en alta voz el número ganador y las suertes sencillas.

El croupier recoge entonces, con su rastrillo, todas las apuestas perdedoras, dejando sobre la mesa las apuestas ganadoras, a las que él añade la ganancia. El jugador que gana recupera, en todos los casos, su apuesta y puede retirarla del juego.

5. **Treinta y Cuarenta**

I. Denominación.

El treinta y cuarenta es un juego de azar practicado con cartas, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.–Al treinta y cuarenta se juega con seis barajas, de las denominadas francesas, de 52 cartas cada una, todas de un mismo color, sin índices. Las figuras valen diez puntos, el as un punto y las otras cartas su valor nominal.

2. Mesa de juego.–Tendrá forma de escudo, dividida en cuatro casillas, dos de ellas de mayor tamaño, que corresponderán al rojo y negro; ambas estarán separadas por una banda central que contendrá el color, situándose más abajo una casilla en forma triangular para el inverso.

En la parte opuesta se situará el jefe de mesa, colocándose a ambos lados de éste los dos croupieres. Delante y a la izquierda del croupier tallador existirá una ranura en la que se depositarán las cartas usadas y enfrente de los dos croupieres la caja que contiene la banca de la mesa.

III. El personal.

Cada mesa tendrá permanentemente destinados a su servicio un jefe de mesa y dos croupieres.

El jefe de mesa será el responsable del correcto desarrollo del juego.

Croupieres: Existirán dos, situados uno frente a otro. Uno de ellos, el croupier tallador, tendrá como misión el reparto de las cartas y el otro el pago de las apuestas ganadoras y la retirada de las posturas perdedoras.

IV. Jugadores.

En cada partida pueden apostar un número indeterminado de ellos.

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

Se han de formar dos filas desplazadas de cartas, la de arriba denominada negra y la de abajo roja. Se distribuirán cartas hasta que se obtenga por cada fila una puntuación comprendida entre treinta y cuarenta.

Los jugadores no pueden hacer uso más que de las combinaciones siguientes, por las que ellos reciben el equivalente de su apuesta.

a) Rojo o negro: Ganará la fila cuyas cartas tengan un valor más próximo a 31.

b) Color o inverso: Hay color si la fila ganadora es del mismo color que la primera carta de la fila negra.

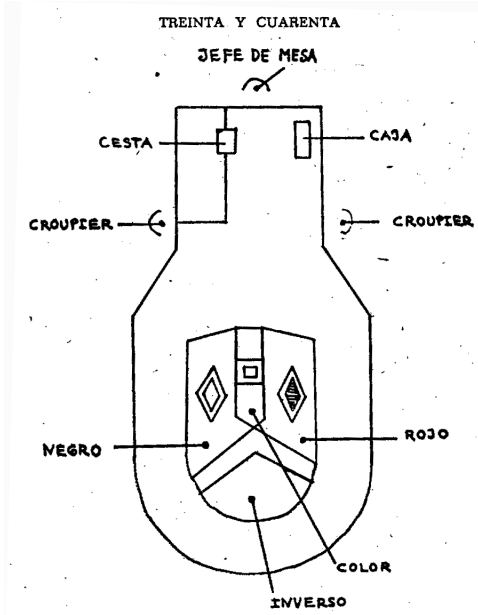
En caso contrario hay inverso.

Cuando dos filas de cartas forman el mismo punto, el juego es nulo salvo que dicho punto sea 31. En este caso rigen las mismas disposiciones que regulan el sistema del cero en la ruleta. Las apuestas iguales o superiores, mediante el depósito de 1 por 100 del importe de la apuesta efectuado en el momento de la postura; a este efecto se situará una señal o placa sobre la postura al realizar ésta.

2. Máximo y mínimo de las apuestas.

El mínimo de las apuestas viene determinado en la autorización concedida por la Consejería de Economía, Industria y Comercio.

El máximo será igual a mil veces el mínimo establecido.



3. Desarrollo del juego.

Una vez realizada la operación de mezclar las cartas por el croupier, se procederá por parte del jugador más próximo a la derecha de éste al corte de las mismas.

Acto seguido el croupier coloca una carta roja delante de las cinco últimas cartas del mazo.

La aparición de esta carta roja determina la anulación del juego en curso, procediéndose a poner en la mesa y boca abajo las cinco últimas cartas, así como al recuento de las mismas.

Después de ser introducidas las cartas en el sabot se realiza, en forma descubierta, la colocación de éstas sobre la mesa, que comenzará necesariamente por la fila negra. Cuando el total alcance o sobrepase los 31 puntos, se iniciará la colocación de cartas en la fila roja. A continuación el croupier anuncia en voz alta la puntuación de cada fila y las suertes ganadoras (por ejemplo: dos negro y color ganan o negro e inverso ganan, y lo mismo empezando por el rojo, es decir, dos rojo y color ganan o negro e inverso, el croupier anunciará también color gana o color pierde). Acto seguido, se procederá al pago de las apuestas ganadoras, operación que se realizará obligatoriamente suerte por suerte, comenzando siempre por color o inverso y después negro y rojo y por las apuestas más alejadas del croupier. Sólo después de haber sido retiradas las posturas perdedoras podrá procederse al pago de las apuestas ganadoras.

Las cartas habrán de permanecer sobre la mesa durante todo el tiempo que dure la retirada y pago de las apuestas, de forma que los jugadores pueden verificar las puntuaciones de los distintos juegos.

6. **Dados o Craps**

I. Denominación.

El juego de dados es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos del juego.

1. Dados.–El juego de dados se juega con dos dados, del mismo color, de material transparente, con las superficies pulimentadas, de 20 a 25 mm de lado.

Deberán tener los bordes bien definidos (cortantes), los ángulos vivos y los puntos marcados al ras.

No se admitirán, por tanto, dados con bordes biselados, ángulos redondeados o puntos cóncavos.

En una de las caras figurará el número de orden del fabricante y las siglas del establecimiento, sin que ello perjudique a su equilibrio.

En cada sesión se pondrán a disposición de cada mesa dedicada al juego de los dados seis dados en perfecto estado y distintos de los usados en la sesión anterior.

Dos dados se utilizarán en la partida, quedando en reserva los otros cuatro, en una cavidad prevista a este efecto en las mesas de juego, para el caso de tener que sustituir a los primeros.

III. Personal.

En cada mesa de dados prestará sus servicios un jefe de mesa, dos croupieres y un stickman.

El jefe de mesa es el responsable de la claridad y regularidad del juego, colaborando con los croupieres en el manejo de fichas y depositando el dinero en caja.

Los croupieres se ocuparán de recoger las apuestas perdidas, colocar en su caso, las apuestas sobre la caja indicando el punto y pagar las apuestas ganadoras. Se ocuparán, asimismo, de los cambios de billetes y fichas que solicitan los jugadores.

El stickman estará encargado de comprobar el buen estado de los dados, de entregarlos a los jugadores y de hacer las advertencias precisas para el desarrollo del juego.

IV. Reglas del juego.

1. Combinaciones.

Los jugadores no podrán hacer uso más que de las siguientes clases de suertes:

A. Suertes sencillas, que se pagarán a la par:

Win.–Que se juega a la primera tirada. Gana con 7 u 11, pierde con 2, 3 ó 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y el número que ha salido es el punto, que se indica por el croupier mediante una placa colocada sobre la caja correspondiente a este número. Las apuestas sobre el Win ganan si el punto se repite, pierden si sale el 7 y se repiten si sale otra cifra. Los dados cambian de mano cuando sale el 7, que hace perder.

Don't Win.–Que se juega a la primera tirada. Gana con 2 ó 3, pierde con 7 u 11 y da resultado nulo en 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y la que ha salido es el punto. Las apuestas sobre Don't Win ganan si sale el 7 y pierden si el punto se repite.

Come.–Que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Esta suerte gana si sale el 7 ó el 11 en la tirada siguiente y pierde si sale el 2, 3 ó 12. Si sale otra cifra cualquiera, la apuesta es colocada sobre la casilla que lleva el número que salió, y a partir de la tirada siguiente, gana si sale el citado número y pierde con el 7, quedando pendiente el resultado si sale cualquier otro número.

Don't Come.–Que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Gana si sale el 2 ó 3, pierde con el 7 ó el 11 y da resultado nulo con el 12.

Si sale cualquier otra cifra, la apuesta es colocada en la casilla correspondiente, y a partir de la siguiente jugada, gana si sale el 7 y pierde si sale el punto sobre el que está colocada la apuesta. Las apuestas colocadas sobre Win no pueden ser retiradas y deben jugar hasta que se hayan ganado o perdido.

Field.–Que se juega en cualquier momento de la partida, siendo decisiva cada tirada. Gana si sale el 2, 3, 4, 9, 10, 11 ó 12 y pierden los restantes resultados. Se paga doble si sale el 2 ó el 12, y a la par para las otras puntuaciones.

Big 6.–Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 6 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es 7.

Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continúa, aunque puede ser retirada por el jugador.

Big 8.–Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 8 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es de 7. Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continúa, pero puede retirarla el apostante.

Under 7.–Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si el total de los puntos formados por los dados es inferior a 7 y pierde si es igual o superior a 7.

Over 7.–Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana cuando la puntuación formada por los dados es superior a 7, y pierde cuando es igual o inferior a 7.

B. Suertes múltiples, que se pueden jugar en cualquier momento de la partida:

Hard Ways.–Que se juega sobre los totales de 4, 6, 8 ó 10 formados por dobles, pudiendo ser retiradas las apuestas después de cada tirada no decisiva.

Gana si sale el doble elegido y pierde con el 7 o si el total del número no está formado por dobles. El doble de 2 y el doble de 5 se pagan siete veces la apuesta; el doble de 3 y el doble de 4, nueve veces la apuesta.

Juego de 7. Que se paga quince veces la apuesta.

Gana si sale 7; pierde si sale cualquier otro resultado.

Juego de 11. Que se paga quince veces la apuesta.

Gana si sale el 11; pierde si sale cualquier otro resultado.

Any Craps.–Que se paga siete veces la apuesta.

Gana si sale el 2, 3 ó 12; pierde si sale cualquier otro resultado.

Craps 2. Que se paga treinta veces la apuesta.

Gana si sale el 2; pierde con cualquier otro resultado.

Craps 3. Que se paga quince veces la apuesta.

Gana si sale el 3; pierde con cualquier otro resultado.

Craps 12. Que se paga treinta veces la apuesta.

Gana si sale el 12; pierde con cualquier otro resultado.

Horm.–Que se paga cuatro veces la apuesta. Esta suerte, que asocia el Craps con el juego del 11, gana si sale 2, 3, 12 u 11; pierde con cualquier otro resultado.

C. Suertes asociadas, que sólo pueden jugarse cuando la suerte simple correspondiente, cuyo punto es conocido, ha sido ya apostada y siguen la suerte de ésta, aunque pueden ser retiradas después de un juego no decisivo.

La suerte asociada al Win, cuya apuesta se hace en la proximidad y al exterior de la suerte sencilla correspondiente, gana con el punto, pierde con el 7 y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta es pagada 2 por 1 si el punto es 4 ó 10; 3 por 2 si el punto es 5 ó 9; 6 por 5 si el punto es 6 u 8.

La suerte asociada al Don't Win, cuya apuesta se hace sobre la puesta principal de la suerte sencilla correspondiente, gana con el 7; pierde con el punto y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta se paga 1 por 2 si el punto es 4 ó 10; 2 por 3 si el punto es 5 ó 9, y 5 por 6 si el punto es 6 u 8.

La suerte asociada del Come, cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal da la suerte simple correspondiente o próxima a ella. Esta suerte gana, pierde o da resultado nulo en las mismas condiciones que el Come y se paga como la suerte asociada del Win.

La suerte asociada al Don't Come, cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte simple correspondiente. Esta suerte gana, pierde o da resultado nulo en las mismas condiciones que el Don't Come y se paga como la suerte asociada al Don't Win.

D. Las Place Bets, que pueden jugarse en cualquier momento de la partida sobre los números 4, 5, 6, 9 ó 10 y pueden ser retiradas las apuestas en las tiradas no decisivas.

La Right Bet, en la que la apuesta se hace según la posición del jugador, a caballo sobre la línea, delante o detrás de cualquier número elegido. Esta suerte gana si el punto sale antes del 7; pierde con el 7 o da resultado nulo. La apuesta se paga 7 por 6 si el punto es 6 u 8; 7 por 5 si el punto es 5 ó 9, y 9 por 5, si el punto es 4 ó 10.

La Wrong Bet, en la que la apuesta se hace en la casilla posterior del número elegido y que se indica por el croupier, con la ayuda de una contramarca con la indicación Wrong Bet. Gana si sale el 7 antes del punto; pierde si sale el punto o da resultado nulo. La apuesta es pagada 4 por 5 si el punto es 6 u 8, 5 por 8 si el punto es 5 ó 9 y 5 por 11 si el punto es 4 ó 10.

2. Apuestas.–Las apuestas mínima y máxima se determinarán en la autorización del Casino.

En las suertes sencillas, la apuesta máxima no podrá ser inferior a 100 veces ni superior a 1.000 veces del mínimo de la mesa.

En las suertes múltiples, la apuesta máxima será calculada de forma que la ganancia posible sea, al menos igual a la permitida por el máximo sobre las suertes sencillas, y a lo más, igual al triple de dicha ganancia.

En las apuestas asociadas, de Win y Come, la apuesta máxima se determinará por el importe de las apuestas efectivamente hechas sobre las suertes sencillas correspondientes.

En las suertes asociadas del Don't Win y del Don't Come el máximo de la apuesta se fijará en función del punto jugado, esto es, para 4 y 10, el 200 por 100 del importe de la apuesta hecha sobre la suerte sencilla correspondiente; para el 5 y 9, el 150 por 100 de dicho importe, y para 6 u 8, el 120 por 100 del mismo importe.

En las Right Bet, el máximo de la apuesta estará en función del punto jugado e igual al máximo de las apuestas en las suertes sencillas para 4, 5, 9 y 10 o el 120 por 100 de este máximo para 6 y 8.

En las Wrong Bet, el máximo de la apuesta estará en función del punto jugado, e igual al 125 por 100 del máximo de las apuestas sobre las suertes sencillas para 6 y 8, al 160 por 100 de este máximo para el 5 y 9 y al 220 por 100 para el 4 y 10.

3. Funcionamiento.–El número de jugadores que podrá ocupar cada mesa de dados no estará limitado.

Los dados serán ofrecidos a los jugadores comenzando, al iniciarse la partida, por aquel que se encuentre a la izquierda de los croupieres y después siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Si un jugador rehusa los dados pasarán al jugador siguiente, en el orden previsto. El stickman pasará los dados al jugador por medio de un bastón, evitando tocarlos, más que cuando tenga que examinarlos, o recogerlos cuando caigan al suelo.

El jugador que lance los dados deberá hacerlo inmediatamente después del anuncio de «ya no va más», y no deberá frotarlos ni guardarlos en la mano.

El tirador podrá pedir que se cambien los dados antes de lanzarlos, pero no podrá hacerlo durante la serie de lanzamientos precisos para alcanzar el número designado como punto, salvo en el caso de que un dado salte fuera de la mesa, cayendo en el suelo, en cuyo caso se le ofrecerá elegir entre los cuatro dados restantes de la mesa, para terminar la jugada. Si al término de la misma el dado perdido no se encontrara, se proveerá a la mesa de un nuevo juego de dados, retirando los anteriores.

Los dados se lanzarán a lo largo de la mesa, de tal manera que se detengan dentro de la misma, después de que ambos dados hayan tocado el borde opuesto al jugador que los ha lanzado.

Los dados deberán rodar y no deslizarse para que la jugada resulte válida. Si los dados se rompen, se superponen, se montan sobre una ficha o caen de la mesa o encima del borde de la misma o en el cesto de los dados de reserva, o si el lanzamiento no ha sido correcto, el stickman anunciará tirada nula.

El Jefe de mesa podrá privar a un jugador de su derecho a tirar los dados, si incumple repetidamente las reglas del lanzamiento. Después de un número determinado de tiradas, el jefe de mesa podrá acordar el cambio de dados.

El stickman anunciará entonces cambio de dados y pondrá delante del jugador, con el bastón, los seis dados al servicio de la mesa. El jugador cogerá dos para lanzarlos y los cuatro restantes serán devueltos, a la vista de los jugadores, a la caja prevista a estos efectos.

No podrán hacerse apuestas después del «ya no va más». El jugador que tira los dados deberá apostar sobre el «Win» o sobre el «Don't Win» antes de lanzarlos, pudiendo jugar además sobre todas las demás suertes posibles.

7. **Punto y Banca**

I. Denominación.

El Punto y Banca es un juego de cartas que enfrenta a varios jugadores entre sí, pudiendo el resto de aquéllos apostar tanto a favor de la banca como contra ella. Corresponde en todo caso al Establecimiento el ejercicio de la banca.

II. Elementos de juego.

1. Cartas.–Se utilizarán seis barajas, de 52 cartas, con índices, la mitad de un color y la otra mitad de otro. Los naipes podrán ser usados varias veces, siempre y cuando se encuentren en perfecto estado.

2. Distribuidor o «sabot».–Se estará a lo dispuesto en el número 2 del apartado II del epígrafe 3 del presente Catálogo.

3. Mesa de juego.–Será de forma ovalada, con dos cortes o hendiduras situadas una enfrente a otra en los lados mayores de la mesa, destinados a acoger al jefe de mesa y a los dos croupieres, respectivamente. La mesa tendrá una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del jefe de mesa, que llevará el número uno. La numeración será correlativa, si bien podrá eliminarse el número 13. Cada departamento puede dar acogida a un jugador sentado. Existe asimismo

igual número de casillas destinadas a recibir las apuestas hechas a favor de la banca. Su numeración se corresponderá con la de los departamentos de los jugadores.

La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas: Una destinada a recibir las cartas usadas, llamada cesta; otra u otras dos para las propinas que se den a los empleados, y otra para introducir los billetes que se cambien por fichas o placas.

III. Personal.

Cada mesa de juego tendrá afectos un jefe de mesa y dos o tres croupieres.

1. Jefe de mesa.–Le corresponde la dirección del juego en todas sus fases, sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe del Catálogo se le atribuye.

También llevará una lista en que se determine el orden de prioridad para cubrir plazas que queden vacantes.

2. Croupieres.–Son los responsables de las apuestas de sus respectivos lados de la mesa, así como de la recogida de apuestas perdedoras y del pago de las apuestas ganadoras. Les corresponde, también, la mezcla de las cartas, su introducción en el «sabot» y en la cesta, una vez usadas. Asimismo, recogerán la deducción que en beneficio del Establecimiento haya que hacer, recibirán las propinas y las introducirán en la ranura destinada al efecto.

Anunciar el comienzo de cada jugada y de la mano ganadora, e informarán a los jugadores sobre las reglas a seguir en cada caso. Asimismo pasarán el «sabot», recogerán los naipes al final de cada jugada y comprobarán el estado de los mismos.

IV. Jugadores.

Podrán participar en el juego los jugadores sentados frente a los departamentos numerados, y a opción de la Dirección del Casino, aquellos jugadores que permanezcan de pie.

La distribución de las cartas por los jugadores es optativa. Se establece un turno rotatorio a partir del situado frente a su departamento número 1. Si algún jugador no quiere realizar la distribución, el «sabot» pasará al que esté situado a su derecha.

El jugador que distribuye las cartas juega la mano de la banca; la mano del jugador corresponderá a aquel que haya realizado la apuesta más elevada; de no haber apuestas a favor de la mano del jugador, tendrá las cartas el croupier. Se perderá el derecho a distribuir las cartas cuando la banca pierda la jugada, pasando el «sabot» al jugador correspondiente, de acuerdo con el turno establecido.

V. Banca.

El Establecimiento se constituye en banca y le corresponderá el cobro y pago de las apuestas. En el supuesto de resultar ganadora la mano de la banca se efectuará una deducción del 5 por 100 de las apuestas ganadoras en beneficio del Establecimiento.

El mínimo de las posturas podrá ser distinto para cada mesa, no pudiendo en ningún caso ser inferior al mínimo autorizado por la Consejería de Economía, Industria y Comercio.

El máximo de las apuestas será fijado para cada mesa en 50 ó 100 veces el mínimo, pudiendo determinar la Dirección del Casino que las apuestas sean múltiplos del mínimo de la mesa.

VI. Reglas del juego.

1. Cada jugador recibe inicialmente dos cartas.

El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que lleva inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico, y el as, que vale un punto. En la suma de los puntos se desprecian las decenas y sólo tiene valor, a efectos del juego, la cifra de unidades. Ganará aquel cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada será considerada nula y las apuestas podrán ser retiradas.

Recibidas las dos primeras cartas por la mano del jugador y la mano de la banca, si la puntuación de alguna de éstas es 8 ó 9, el juego se da por finalizado, no pudiendo la otra mano solicitar una tercera carta.

2. Reglas de la tercera carta:

a) Para la mano del jugador.

– Cuando su puntuación es de 0, 1, 2, 3, 4 ó 5 ha de pedir carta.

– Cuando su puntuación es de 6 ó 7, ha de plantarse.

b) Para la mano de la banca el juego se ajustará a lo dispuesto en el siguiente cuadro:

		Tercera carta de la mano del jugador										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuación de las dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	T	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	T	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

VII. Desarrollo del juego.

Realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo, se colocará en su interior una carta bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden siete cartas. La aparición de la carta de detención determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se esté llevando a cabo en ese momento.

A continuación el croupier extrae una primera carta y la descubre. El valor de aquélla determinará el número de cartas que serán inutilizadas e introducidas en la cesta. Para este caso concreto, el valor de las figuras y los dieces será de diez puntos.

La orden del croupier, «no va más» y a continuación cartas, está dirigida al jugador que tiene el «sabot» para que éste reparta dos cartas, boca abajo, a cada mano. La primera y tercera cartas que corresponden a la mano del jugador son trasladadas al croupier, quedándose la segunda carta y cuarta carta que corresponden a la banca, bajo la esquina frontal derecha del «sabot». Acto seguido, son trasladadas las cartas de la mano del jugador, se entregan a aquel que realizó la mayor apuesta a favor de dicha mano, quien las mostrará devolviéndolas a continuación al croupier que anunciará la puntuación total y las colocará a su derecha. Asimismo, el jugador que distribuye las cartas las descubre y las traslada al croupier.

Este anuncia el punto total para las dos cartas y las coloca a su izquierda.

Cuando de acuerdo con las reglas establecidas, el jugador haya de plantarse, el croupier anunciará: El jugador se planta... (punto total); en caso contrario, dirá en alta voz: «Carta para el jugador».

Iguales reglas son aplicadas a la mano de la banca.

Finalizada la jugada, el croupier anunciará la mano con la más alta puntuación, que será la ganadora, procediéndose a continuación al pago de las apuestas ganadoras y a la deducción, en su caso, del beneficio del Establecimiento.

8. **Bacarrá, Chemin de Fer o Ferrocarril**

I. Denominación.

El bacarrá-ferrocarril, conocido también como «chemin de fer», es un juego de cartas de los denominados de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí, teniendo uno de ellos la banca y pudiendo apostar contra ésta todos los jugadores que se hallan sentados y los que se encuentren detrás de éstos de pie.

II. Elementos del juego.

1. Cartas.–Se utilizarán seis barajas, de 52 cartas, de las denominadas francesas, sin índices, la mitad de ellas de un color y la otra mitad de color distinto.

Los naipes pueden ser usados varias veces y no habrán de ser sustituidos por otros, siempre y cuando se encuentren en perfecto estado. En lo que se refiere a las características que han de reunir las cartas, la forma de ser barajadas y manejadas durante el juego, se estará a lo dispuesto en el Reglamento de Casinos de Juego.

2. Distribuidor o «sabot».–Se estará a lo dispuesto en el número 2 del apartado II del epígrafe 3 del presente Catálogo.

3. Mesa de juego.–Será de forma ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indica la posición del croupier. La mesa ha de tener una serie de departamentos separados numerados a partir de la derecha del croupier. Cada departamento puede dar acogida a un solo jugador.

La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas o ranuras: Una en el centro, donde se introducirán las cartas usadas, también llamada cesta; otra a la derecha del croupier, para las deducciones en beneficio de la casa, llamada pozo o «cagnotte», y una última, o dos en su caso, para propinas. La cantidad que constituye la banca estará situada frente al croupier a su izquierda, situándose a la derecha del mismo las ganancias del banquero que no constituyan la banca (que no hayan sido puestas en juego por éste).

III. Personal.

Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un inspector, un croupier y un cambista (empleado de cambios).

1. Inspector.–Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la Dirección y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa del juego. Llevará una relación de jugadores que aspiren a ocupar plazas que puedan quedarse vacantes.

2. Croupier.–Sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe del Catálogo se le atribuyen, tendrá encomendadas las siguientes:

Recuento, mezcla e introducción de las cartas en el «sabot»; traslado de las cartas a los jugadores por medio de su pala; anuncio en voz alta de las distintas frases del juego y actuaciones de los jugadores; cálculo e ingreso de la cantidad que corresponda al pozo en la ranura correspondiente; introducción de las cartas usadas y de las propinas en las ranuras destinadas al efecto.

Asimismo le corresponde la custodia y control de la suma que constituye la banca y el pago de las ganancias a los jugadores. También orientará a los jugadores que lo soliciten sobre las reglas aplicables en cada caso.

3. Cambista.–Situado de pie frente o detrás del croupier, tiene por misión efectuar el cambio de dinero por fichas a los jugadores que lo soliciten, así como al croupier.

Además existirán servidores auxiliares en número no superior a uno por cuatro mesas o fracción. No podrán intervenir en todo cuanto se relacione con el desarrollo del juego, las cartas o las fichas.

IV. Jugadores.

Frente a cada uno de los departamentos de la mesa podrá sentarse un jugador. La superficie de los departamentos podrá ser utilizada para depositar las fichas y manejar, en su caso, las cartas. También podrán participar en el juego cuantos jugadores lo deseen, situándose de pie alrededor de la mesa y detrás de los que se hallen sentados.

A todos los efectos se establece el siguiente orden de prioridad entre los jugadores: Los jugadores sentados sobre los que están de pie; entre los primeros se seguirá la numeración correlativa de los departamentos a partir del que se halle situado a la derecha del banquero. Entre los que están de pie se seguirá el mismo orden de prioridades que entre los sentados. El jugador sentado que cambia de sitio durante una talla está obligado a dejar pasar la mano –«saludar»–; además, no puede ejercer su derecho de prioridad para adquirir la mano pasada, es decir, coger la banca, o para hacer banco hasta que no haya «saludado». Lo mismo ocurrirá cuando un jugador ocupe una plaza vacante durante la distribución de un «sabot».

Si el cambio de asiento o la llegada de un nuevo jugador se hace al finalizar la talla, el orden de prioridades permanecerá intacto. En ningún caso puede un jugador ocupar plaza de asiento en varias mesas de juego simultáneamente.

La ocupación de plazas vacantes se hará de la forma siguiente: Tendrán prioridad, durante la talla, los inscritos en la lista de espera en poder del inspector, una vez concluida ésta los jugadores sentados que hayan solicitado cambio de plaza.

El jugador que durante dos veces consecutivas rehuse tomar la mano deberá abandonar su plaza en la mesa de juego.

Está prohibido a los jugadores de pie desplazarse de sitio para seguir la mano. El que lo haga será cobrado el primero o pagado el último, en su caso.

El jugador que esté ausente de la mesa cuando le corresponda coger la mano perderá su plaza en beneficio del primer inscrito en la lista de espera.

En ningún caso podrá ocuparse una plaza de asiento momentáneamente vacía.

V. Banca.

La banca se adjudicará inicialmente al jugador situado a la derecha del croupier (sentado frente al departamento núm. 1) y será rotatoria siguiendo el orden de numeración de los departamentos.

Cualquier jugador, esté sentado o de pie, podrá en cualquier pase de la banca, asociarse al banquero, si éste lo acepta, poniendo a su disposición una cantidad determinada. El asociado no podrá intervenir en ningún momento en el juego y ganará o perderá en las mismas condiciones que el banquero.

La banca podrá ser retirada por el jugador mientras gana, debiendo, en caso de pérdida, ser cedida al jugador situado a su derecha. Lo mismo ocurrirá cuando la banca sea abandonada voluntariamente.

Si alguno de los jugadores no quiere coger la banca, ésta seguirá rotando por el orden establecido. En todo caso, el jugador que coge la banca habrá de hacerlo, por lo menos, con la misma cantidad que el que la abandonó voluntariamente.

Si ningún jugador sentado desea adquirir la banca, se ofrece a los que están de pie, y si nadie la adquiere, el jugador que cedió la banca o pasó la mano puede volver a cogerla por la misma cantidad. La mano pasada adquirida por un solo jugador tiene preferencia sobre la adquirida en asociación. El banquero que pasó la mano puede asociarse con el jugador que la ha adquirido posteriormente.

Cuando la banca no ha sido adquirida en el turno rotario, se subastará y adjudicará al mayor postor de entre los jugadores sentados y de pie, a excepción del banquero. Los jugadores sentados sólo tendrán prioridad sobre los que se hallan de pie en caso de pujas iguales.

Cuando algún jugador que está de pie adquiere la banca (toma la mano) y la vuelve a pasar, aquélla se ofrece primero al jugador sentado a la derecha del último jugador sentado que tuviese la banca.

Cuando el jugador que adquiere la banca está sentado al pasarla, ésta se ofrecerá primero al jugador sentado a su derecha.

Una vez adjudicada la banca, el total que la forma puede ser aumentado por el jugador en relación a la cantidad ofrecida, pero nunca disminuido.

Si la banca adjudicada es superior a la banca anterior, el jugador que había hecho banca antes de pasarle la mano tiene derecho a coger las cartas, aunque su apuesta sea inferior a la de otros jugadores, pero sólo por una jugada.

El banquero que pasa la mano así como su asociado, no podrán participar en la subasta de la mano que acaban de pasar, pero sí podrán hacerlo cuando el nuevo banquero pase la mano y así sucesivamente.

Si ningún jugador adquirió la banca, ésta vuelve al jugador situado a la derecha del banquero que pasó la mano, quien deberá aceptarla por el mínimo establecido en la mesa. Caso de no hacerlo, cederá su plaza.

Cuando el jugador que adquirió una mano pasada pierde, el «sabot» vuelve al jugador sentado a la derecha del banquero que pasó la mano.

El jugador que adquiere la banca está obligado a dar cartas por lo menos una vez. Si se niega, la banca se subastará pero no podrán pujar por ella ni este jugador ni el anterior banquero si hubiera pasado la mano. Si en esta primera jugada hay igualdad de puntos la banca puede ser cedida de acuerdo con las reglas generales.

El mínimo de punto o mínimo de las posturas, es decir, la cantidad mínima para poder jugar como punto contra la banca, no será necesariamente idéntico para las distintas mesas, ni podrá ser inferior en ningún caso al mínimo autorizado por la Consejería de Economía, Industria y Comercio, que deberá aparecer ostensiblemente indicado en la mesa.

El máximo del punto o cantidad máxima que puede exponer un jugador es aquella cantidad equivalente a la existente en la banca en cada jugada. Cuando un jugador llega a dicha cantidad máxima se dice que «hace banco».

El máximo de la banca deberá ser equivalente a cien veces el mínimo autorizado para el punto y el mínimo de aquélla no podrá ser inferior al de éste.

Previa solicitud de los Casinos podrá autorizarse el que la banca juegue sin máximo limitado.

La deducción en beneficio del establecimiento queda fijado en un 5 sobre las cantidades ganadas por el banquero en cada jugada.

«Garage» es la cantidad o conjunto de cantidades que el banquero excluye del juego, cuando se dan los casos o circunstancias siguientes:

a) «Garage» voluntario. Las ganancias obtenidas por el banquero normalmente pasan a formar parte de la banca, pero aquél podrá decidir voluntariamente excluirlas del juego, siempre que la suma

de las mismas supere una cantidad equivalente a cincuenta veces el mínimo del punto, pasando entonces a constituir formar parte del «garage».

b) «Garage» obligatorio. Es la cantidad que el banquero ha de excluir del juego en la medida en que el importe de la banca excede de la suma de valores de los puntos.

c) «Garage» impropio. Es aquella parte de la banca que el banquero no puede poner en juego, porque excede de la cantidad máxima permitida para aquélla, es decir, de cien veces el mínimo del punto.

d) Exclusión del «garage». En el caso de que la banca juegue sin máximo limitado, el banquero podrá renunciar al «garage» anunciando «todo va».

VI. Reglas del juego.

El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que llevan inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico y el as, que vale un punto. Se suma la puntuación de las cartas y se desprecian las decenas, teniendo valor exclusivamente la cifra de las unidades. Ganar a aquel juego cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada es considerada nula.

El banquero reparte inicialmente y de forma alternativa dos cartas tapadas al jugador que se enfrenta con él, y se da a sí mismo dos cartas tapadas. Si recibidas las dos primeras cartas, la puntuación es de ocho o nueve, éstas serán descubiertas y se abate el juego, debiendo el contrario mostrar asimismo su juego.

En los demás casos el jugador que se enfrenta a la banca podrá solicitar una tercera carta o considerarse servido, lo que anunciará utilizando los términos «carta» y «no» respectivamente. La actuación del jugador se atendrá a las reglas siguientes:

Cuando tiene 0, 1, 2, 3 ó 4, ha de pedir carta.

Cuando tiene 5, puede optar.

Cuando tiene 6 ó 7, ha de plantarse.

En el supuesto de que el jugador haga banco, no se le aplicarán estas reglas y tendrá libertad para pedir carta o quedarse servido, siempre que lo autorice el Director de Juegos antes de comenzar la partida. A continuación, el banquero podrá optar entre pedir carta o no hacerlo, excepto cuando tiene cero («bacarrá»), en que es obligatorio solicitar una tercera carta. A diferencia de las anteriores, la tercera carta se da siempre descubierta. El juego finaliza con el anuncio de la puntuación de cada jugador, el descubrimiento de las cartas y el pago o retirada de las apuestas, en su caso.

Todo jugador puede solicitar al croupier aclaraciones sobre las reglas del juego, quien está obligado a dárselas. Si el jugador tiene puntuación de 5 y solicita consejo al croupier, éste le hará plantarse.

El banquero podrá, si lo desea, solicitar del croupier el cuadro de jugadas de la banca, en cuyo caso deberá ajustarse a lo en él establecido.

		Tercera carta de la mano del jugador										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuación total de las dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	O	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	O	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

VII. Desarrollo del juego.

Es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo que haya en la mesa un mínimo de cuatro jugadores, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

Al principio de cada partida, el croupier, después de mezclar las cartas, las ofrece a los jugadores, diciendo: «Señores, las cartas pasan». Cualquier jugador puede mezclar las cartas, que a su vez, habrán

de mezclarse por última vez por el croupier cuando le sean devueltas. Hecho esto ofrece las cartas al jugador situado a su izquierda, y así sucesivamente, hasta que alguno de ellos corte el mazo.

A continuación se colocará en el interior, antes de las siete cartas finales del mazo, una carta-bloqueo, o carta de detención, de un color que permita diferenciarla de las demás. La aparición de aquella carta determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en el momento.

Adjudicada la banca, el banquero anunciará la cantidad puesta en juego, que será entregada en fichas al croupier, quien las colocará sobre la mesa, a su izquierda. Acto seguido, éste anunciará la suma, indicando a los jugadores que es la cifra máxima que pueden jugar; para ello utilizará la expresión «hay... pesetas en la banca».

Si hay varios jugadores que quieren hacer banco, se seguirá el orden de las prioridades establecido en el apartado IV.

El banco hecho por un solo jugador, incluso si está de pie, tiene preferencia sobre el banco en asociación.

Si ninguno de los jugadores, sentados o de pie, está dispuesto a hacer banco, puede anunciarse banco parcial, con la expresión «banco con la mesa», para lo cual la cantidad de la postura habrá de ser la mitad de la banca. A continuación, el croupier invitará al resto de los jugadores a completar con sus apuestas la suma en banca, hasta que con la voz «no van más apuestas» dé por finalizado el tiempo de apostar.

El jugador que ha anunciado «banco con la mesa» tiene derecho a coger las cartas, incluso si está de pie, excepto cuando alguien dice la frase «con la mesa y último completo», siendo el hecho de completar la otra mitad el que da prioridad. El banco con la mesa es considerado un acto aislado y no da prioridad para la jugada siguiente, salvo que haya sido hecho solo.

Cuando nadie hace banco, ni banco con la mesa, las cartas se dan al jugador sentado cuya apuesta sea más alta. En caso de igualdad de apuestas, se estará a la orden general de prioridades entre los jugadores. Está prohibido que un jugador sentado una su apuesta a la de otros jugadores, estén de pie o sentados.

La petición de banco no tiene preferencia cuando las cartas han sido ya distribuidas, excepto cuando el jugador repite el banco, «banco seguido», en cuyo caso puede hacerlo incluso después de la distribución de las cartas, siempre que otro jugador no las tenga ya en la mano. Tiene derecho a pedir banco seguido el jugador que hizo banco y perdió.

Si en el caso de banco seguido el croupier da por error las cartas a otro jugador, éstas podrán ser reclamadas si aún no han sido vistas (la carta es considerada vista cuando ha sido levantada del tapiz).

Si la petición de banco seguido se produce después de la distribución y entrega de las cartas a otro jugador, este último tiene preferencia si ha tomado cartas y las ha visto.

Cuando habiéndose anunciado correctamente banco seguido un jugador toma las cartas antes de que el croupier las dé al jugador que anunció banco seguido, aquéllas le serán retiradas, aunque hayan sido vistas, y se entregarán al jugador al que corresponda.

Todo banco seguido abandonado puede ser recuperado en caso de igualdad de puntuación entre el banquero y otro jugador o jugadores.

Cuando nadie hace banco y sólo un jugador apuesta contra la banca, éste tendrá derecho al banco seguido.

Una vez realizadas las apuestas, y tras la voz del croupier no van más apuestas, el banquero extraerá las cartas del «sabot» y las distribuirá de una en una alternativamente empezando por el jugador contrario. Las cartas serán trasladadas hasta él por el croupier mediante la pala. Queda formalmente prohibido al banquero distribuir las cartas antes de que el croupier haya anunciado no van más apuestas; sin embargo, podrá instar al croupier a que retire las posturas efectuadas después de mencionada dicha frase.

Examinadas las cartas y solicitada, en su caso, una tercera, se procederá a descubrir los respectivos juegos, pagando el croupier al ganador. Si el triunfo ha correspondido al banquero, se efectuará por el croupier la deducción correspondiente al pozo o «cagnotte», y se introducirá su importe en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del banquero pasarán a formar parte de la banca, salvo si éste decide excluirlas del juego, de acuerdo con lo previsto en el apartado V, en cuyo caso el croupier las colocará sobre la mesa, a su derecha.

Cuando se hayan terminado las cartas de un «sabot», el croupier procederá a realizar las operaciones correspondientes de mezcla, corte e introducción del mazo en el «sabot». El banquero que gana

la última jugada de una talla tiene derecho a seguir siéndolo en la próxima, si ofrece una cantidad igual a la que constituya entonces la banca.

Ante la petición de algún jugador, las cartas serán controladas al final de la talla.

VIII. Errores e infracciones en el juego.

1. Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas.

Las cartas sacadas no podrán en ningún caso ser reintegradas al «sabot», y el jugador que las sacó irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en un caso excepcional el inspector estima que no debe aplicar esta regla en todo su rigor, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que tome la mano pasada.

Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del sabot se considerará inservible y será retirada, sin que por ello puedan los jugadores disminuir o retirar sus apuestas.

Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada será anulada.

Cuando alguna carta caiga al suelo sólo podrá ser recogida por el croupier o cualquier otro empleado del establecimiento y conservar su valor, reanudándose a continuación la jugada.

2. Errores del «croupier».–Si el croupier descubre accidentalmente alguna carta durante la distribución, los jugadores habrán de ajustarse a las reglas del juego de banquero y punto. En el caso de que las dos cartas del punto sean descubiertas, el banquero habrá de atenerse a lo dispuesto en el cuadro de jugadas de la banca, debiendo pedir carta en los casos opcionales. Cualquier otra falta cometida por el croupier durante el reparto de las cartas anulará la jugada, siempre que no pueda ser aquélla rectificada sin perjuicio para el banquero y el jugador.

En caso de que el croupier anuncie por error «carta» cuando el punto ha dicho «no», la jugada se restablece conforme al cuadro. Si el banquero tiene 0, 1, 2, 3, 4 ó 5 y ya ha sacado una carta, ésta le es adjudicada; si ha sacado dos cartas, la primera de ellas se le adjudica y la segunda se desecha; si tiene 6 ó 7, cualquier carta extraída es desechada.

3. Errores del banquero.–La extracción por parte del banquero de una quinta carta después de haber dado dos al punto y haberse dado al mismo dos, le obligará a aceptarla para sí en el supuesto de que el punto no solicite una tercera carta.

Si el banquero, en la distribución inicial, se da más de dos cartas, se considera que tiene una puntuación de cero («bacarrá»), aunque conserve su derecho a pedir otra carta.

Cuando al dar la tercera carta el banquero da por error dos cartas al jugador contrario, se le adjudicará aquella de las dos con la que forme una puntuación más alta. Lo contrario ocurrirá cuando el banquero se dé a sí mismo dos cartas en vez de una.

Si durante la distribución de las dos primeras cartas del punto el banquero deja caer alguna en la cesta, se considera que el punto abate con 9.

Cuando esto ocurre con la tercera carta del punto, se considerará que su puntuación es de 9. El banquero tendrá en este caso derecho a una tercera carta, salvo si tiene 7.

Si durante el reparto el banquero descubre la primera o la tercera carta, al ir ambas dirigidas al punto, aquél deberá descubrir su carta respectiva.

Cuando el banquero descubre por error las dos cartas dirigidas al contrario, además de descubrir sus dos cartas, habrá de ajustar obligatoriamente su juego al cuadro de jugadas de la banca.

El banquero ha de hablar siempre después del punto. Si abatiera antes de que éste se hubiera pronunciado, los jugadores podrán retirar sus apuestas. Cuando el banquero, teniendo 8 ó 9, da u ofrece cartas, pierde su derecho a abatir.

La introducción por el banquero de alguna carta en la cesta antes de que haya sido vista de forma inequívoca por el resto de los jugadores, llevará aparejada la pérdida de la jugada para el banquero.

No podrá efectuarse ninguna reclamación contra el banquero cuando la jugada haya finalizado y las apuestas hayan sido cobradas o pagadas.

4. Errores de los jugadores.–Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier jugador que emplee demasiado tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

Excepto el croupier, nadie podrá dar consejos a los jugadores. Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

Si por error el punto dice «carta» en vez de «no», o viceversa, el banquero tiene derecho a darle o negarle la carta, a menos que aquél tenga «bacarrá». En todo caso, el banquero habrá de pronunciarse antes de sacar la carta.

En el caso de que el punto se olvide de abatir en su momento, pierde este derecho; si ha pedido carta, la decisión la tomará el banquero. El punto que teniendo 9 olvida abatir pierde la jugada si el banquero abate con 8.

Cualquier otro error en el anuncio del juego por parte del punto será rectificado, desechándose, si procede, las cartas puestas en juego como consecuencia de dicho error. Se exceptuará de esta regla al jugador que hace banco, en cuyo caso habrá de sufrir las consecuencias de su error, salvo si tiene cero, «bacarrá», con sus dos primeras cartas, pudiendo entonces solicitar siempre una tercera carta.

Si el jugador arroja las cartas en la cesta antes de que hayan sido vistas, la jugada se le dará por perdida.

Las apuestas de los puntos deben estar situadas a descubierto encima de la mesa y deben ser vigiladas por ellos mismos. Ninguna reclamación podrá ser aceptada si esta regla ha sido incumplida.

Cuando haya posturas colocadas sobre la raya, juegan la mitad; cualquier otro anuncio por parte del jugador obliga al croupier a proceder al cambio inmediato, sin que el jugador pueda oponerse.

Los casos no previstos en el presente epígrafe del Catálogo de Juegos serán sometidos a la apreciación del Inspector de la mesa, quien resolverá.

9. **«Bacarrá» a Dos Paños**

I. Denominación.

El «bacarrá» a dos paños es un juego de cartas de los denominados de círculo, que enfrenta a un jugador que es la banca con otros jugadores, pudiendo apostar contra aquél tanto los jugadores que se hallan sentados alrededor de la mesa de juego como los que están situados de pie detrás de aquéllos.

Recibe también el nombre de banca o banca francesa y puede revestir dos modalidades: Banca limitada y banca libre o abierta. En el primer caso, el banquero sólo responderá por la cantidad, que situada sobre la mesa constituye la banca en cada momento. En la banca libre o banca abierta, su titular ha de responder frente a todas las posturas sin límite.

En la banca limitada existirá un límite o cifra máxima para constituir la banca, independientemente de que durante el transcurso del juego el banquero supere con sus ganancias tal cantidad máxima de adjudicación.

II. Elementos de juego.

1. Cartas.–Se utilizarán barajas de 52 cartas, de las denominadas francesas, sin índices, siendo obligatorio que sean siempre barajas a estrenar.

Serán necesarias seis barajas, tres de un color y tres de otro, tanto en la banca libre, como en la limitada.

2. Distribuidor o «sabot».–Se estará a lo dispuesto en el número 2 del apartado II del epígrafe 3 del presente Catálogo.

3. Mesa de juego.–Será ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indicará la posición del croupier. Frente a él se colocará el banquero, que tendrá a su derecha el primer paño, formado por una serie de departamentos y numerados a partir del más cercano al banquero, que llevará el número 1; a su izquierda estará el segundo paño, con el mismo número de departamento y numeración correlativa, iniciada con el número siguiente al último de primer paño, en el departamento situado más próximo al banquero.

Además, cada paño tendrá una superficie delimitada destinada a recoger las posturas que se quieren realizar sobre el otro paño. Las apuestas, colocadas sobre la raya que separa aquella superficie del resto del paño, jugarán por partes iguales a los dos paños.

En la parte libre de la mesa habrá una primera ranura para las cartas usadas, llamada cesta; una segunda ranura, a la derecha del croupier para las deducciones en beneficio de la casa sobre las ganancias del banquero, que recibe el nombre de pozo o «cagnotte», y una tercera ranura, que pueden ser dos, para recoger las propinas.

III. Personal.

El personal mínimo necesario será: Un inspector, un croupier, un cambista y un auxiliar. Será aplicable al inspector, croupier y cambista, respectivamente, lo dispuesto en los números 1, 2 y 3 del apartado III del epígrafe 8 del presente Catálogo.

IV. Jugadores.

También llamados puntos, cada uno podrá ocupar uno de los departamentos numerados en la mesa. Asimismo, podrán sentarse más jugadores, que se situarán detrás de aquéllos entre los distintos departamentos.

Igualmente podrán realizar apuestas en los distintos paños cuantos jugadores están situados de pie, detrás de aquellos que están sentados.

El orden de prioridad, a efectos de apuestas, entre los jugadores, será el siguiente: Dentro de un mismo paño, los jugadores sentados en los departamentos numerados más cercanos al banquero; a continuación, el resto de los jugadores, por el mismo orden que los sentados.

En el supuesto de que se anuncie banco en ambos paños, se procederá por sorteo para determinar la prioridad de los paños.

Las cartas sólo podrán ser manejadas por los jugadores que estén sentados en departamentos numerados, estableciéndose un turno rotatorio conforme al orden de numeración de cada paño.

Las cartas habrán de ser cedidas por el jugador, siguiendo el turno establecido en caso de triunfo de la banca. Queda exceptuado de esta regla el jugador que haga banco, que esté de pie o sentado para manejar las cartas.

Los jugadores que quieran ocupar una plaza sentada, deberán hacerse inscribir en la lista de espera que lleva el inspector en cada mesa.

V. Banca.

1. El inspector, a la hora de apertura, anunciará el nombre del banquero y la cantidad del montante de la banca. Si no hubiera banquero, el inspector subastará la banca y la adjudicará al mejor postor, pudiendo pujar por ella todos los jugadores.

En caso de igualdad de pujas, la adjudicación se hará por sorteo.

La adjudicación podrá hacerse a una o varias tallas, y a juicio del Director de Juegos, para uno o varios días. El importe de la banca deberá ser depositado, antes del comienzo de la partida, en la caja del Casino, en efectivo o mediante cheques librados por banco.

El banquero podrá abandonar la banca una vez realizada la primera jugada, anunciando la cantidad que retira. Si el banquero gana y se retira, durante el mismo sabot, no podrá volver a ser banquero. Se entenderá que la banca ha saltado cuando no queden fondos de la misma. En este caso, el banquero tiene derecho a continuar, efectuando un nuevo depósito igual o superior al inicial, o a abandonar la banca. Caso de que continúe con la banca, puede cambiar de sabot.

En cualquiera de los casos, abandonada la banca por el banquero, el inspector volverá a ofrecerla a otro, por la misma cantidad inicial. Si no fuese aceptada por ninguno se subastará o, en su caso, se sorteará nuevamente, iniciándose luego un nuevo sabot. Si no se presenta ningún postor, se dará por finalizada la partida.

El mínimo y el máximo de las posturas vendrá establecido en la autorización. Los mínimos podrán variar para las distintas mesas de juego.

La cantidad que forme la banca será necesariamente limitada en la modalidad de banca limitada.

En la autorización se fijará el máximo y mínimo de la banca.

2. En la banca libre no existirá tope máximo para la banca, y el establecimiento no podrá fijar un máximo a las posturas de los jugadores. Cualquier jugador podrá ser banquero, en la modalidad de banca libre, si justifica la existencia de un depósito, considerado suficiente, en la propia caja del establecimiento o en la de una entidad de crédito previamente admitida por la Dirección del establecimiento, de tal forma que pueda pagar todas las apuestas sin que la responsabilidad del establecimiento pueda verse en ningún momento comprometida.

El «bacarrá» con banca libre sólo podrá practicarse en una mesa por cada establecimiento y por un máximo de dos sesiones separadas entre sí por la hora de la cena. En cada sesión se jugarán dos tallas.

3. La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada en un dos por ciento sobre las cantidades ganadas en cada jugada por el banquero para la banca limitada, y en 1,25 por 100 para la banca libre.

VI. Reglas del juego.

Las reglas contenidas en el apartado VI del epígrafe 8 del presente Catálogo son aplicables con carácter general. Sin perjuicio de ello se establecen las adaptaciones que se detallan a continuación.

Se enfrentan dos jugadores, uno por cada paño, contra el banquero, siguiendo el turno establecido en el apartado IV, párrafo 5.

Si la puntuación de las dos primeras cartas es de 0, 1, 2, 3 y 4, los jugadores han de pedir una tercera carta; si dicha puntuación es de 5 tienen libertad para pedir carta o quedarse servidos y, por fin, si es de 8 ó 9 han de descubrir sus cartas. Queda exceptuado de esta regla el jugador que al principio de la partida haga banco.

El banquero puede pedir carta o plantarse, salvo si solicita del croupier el cuadro de jugadas de la banca, en cuyo caso habrá de seguirlo siempre que se indique lo mismo para los dos paños. El cuadro de jugadas de la banca es el recogido en el epígrafe 8 del presente Catálogo.

Un 8 con las dos primeras cartas gana siempre a un 8 ó 9 utilizando una tercera carta.

Se puede pedir banco por cualquier jugador, esté sentado o de pie, por una sola vez y al principio de cada partida. El banco comprenderá los dos paños, pero el juego se desarrollará exactamente igual que si hubiera dos jugadores, de tal forma que no se podrán ver las cartas del segundo paño por el jugador hasta haber jugado en el primer paño. En caso de que haya juego nulo, podrá repetirse la jugada hasta dos veces más. Se entenderá que ha habido juego nulo cuando no ha habido pérdida o ganancia por parte de ninguno de los dos jugadores.

Está prohibido a los puntos el juego en asociación.

VII. Desarrollo del juego.

Es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo que haya un mínimo de dos jugadores por paño, cifra que debe mantenerse a lo largo de toda la partida.

Una vez realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo se colocará en su interior una cartabloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden 10 cartas. La aparición de aquella carta determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en ese momento.

Adjudicada la banca, de acuerdo con lo establecido en el apartado V, el banquero entregará la cantidad puesta en juego, en fichas, al croupier para su custodia. A continuación, se realizarán las posturas en ambos paños, de acuerdo con el orden de prioridad que establece el apartado IV, párrafo 3, hasta que el croupier anuncie con la voz «ya no va más» la terminación del tiempo de apostar. Las apuestas no podrán ser colocadas inmediatamente a la derecha o a la izquierda del banquero y del croupier.

Las apuestas colocadas sobre la raya que separa la zona del jugador de la zona de apuestas juegan la mitad, de la misma forma que las posturas colocadas sobre la raya que separa la zona de apuestas de un paño de la zona de otro paño juegan a los dos paños. En este caso, cuando la mitad de una apuesta a caballo representa un número impar de unidades de apuestas, se considera que la fracción más fuerte juega al primer paño.

El banquero, entonces, extraerá las cartas del sabot y las repartirá de una en una por el siguiente orden: Primer paño, segundo paño y banca. Las cartas serán trasladadas hasta los jugadores por el croupier mediante una pala. Serán los contrarios de la banca y tendrán las cartas los jugadores a los que les corresponda, de acuerdo con el turno establecido en el apartado IV, párrafo 5. El jugador que tiene la mano, después de haber visto su puntuación, abata o no, debe dejar las cartas sobre la mesa. Examinadas las cartas, los jugadores que son mano en cada paño habrán de pronunciarse por su orden respectivo y antes del banquero. Finalizada la jugada, el croupier separa las cartas y anuncia el punto. El banquero habrá de enseñar su punto en los dos paños.

A continuación se procederá por el croupier al paño de las posturas ganadoras y a la retirada de las perdedoras; en el caso de que el banquero gane en los dos paños, o su ganancia en uno sea superior a la pérdida en el otro, el croupier ingresará la cantidad que corresponda al pozo o «cagnotte», en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del banquero pasarán a formar parte de la banca. Ante la petición de algún jugador, las cartas serán controladas al final de la talla.

VIII. Errores e infracciones en el juego.

1. Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas.

Las cartas sacadas no podrán en ningún caso ser reintegradas al sabot y el jugador que las sacó irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en un caso excepcional el Director responsable del Establecimiento estima que no debe aplicar esta regla, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que tome la mano.

Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del sabot se considerará inservible y será retirada, sin que por ello los jugadores puedan disminuir o retirar sus apuestas.

Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada será nula.

Cuando alguna carta caiga al suelo sólo podrá ser recogida por el croupier o cualquier otro empleado del Establecimiento y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada.

Si las cartas son dadas o tomadas por error por un jugador distinto del que tiene la mano, si aquél ya se pronunció, la jugada será mantenida, pasándose las cartas en la jugada siguiente al jugador al que le correspondía.

2. Errores del banquero.

En todos los casos de distribución irregular la jugada será rectificada, si ello puede hacerse de forma evidente; en caso contrario, aquélla será anulada.

Si el banquero da carta a un paño que ha dicho «no» o no da carta a un paño que solicitó, la jugada será restablecida de acuerdo con las normas de los errores de los jugadores.

Si las dos cartas de un paño son descubiertas durante la distribución, la jugada se llevará a cabo de acuerdo con lo dispuesto en el párrafo 3 del número 3 del presente apartado y ninguna apuesta podrá ser aumentada, disminuida o retirada.

Si durante la distribución algunas cartas caen en la cesta sin haber sido vistas, la jugada será anulada para el paño que perdió las cartas o para los dos paños, si correspondían al banquero. En el caso de que se trate de alguna de las terceras apuestas, si ha sido vista, será recuperada por el croupier y la jugada continuará.

3. Actuaciones del banquero en las jugadas restablecidas.

Cuando un paño abate al banquero está obligado a seguir el cuadro de jugadas de la banca respecto al otro paño, pidiendo tercera carta en los dos supuestos opcionales.

Cuando el cuadro de jugadas de la banca indica lo mismo para los dos paños, el banquero deberá seguirlo.

Cuando el cuadro indica pedir carta en un paño y plantarse en el otro, el banquero es libre de plantarse o pedir, si el error ha sido de un jugador o del croupier; si el error ha sido del banquero, éste habrá de pedir carta obligatoriamente, si tiene cinco o menos, plantándose en caso contrario. Dar una carta a un paño que no la ha solicitado o dar a un paño la carta destinada a otro, no constituye una falta del banquero, que no pierde su derecho a solicitar una tercera carta.

4. Errores de los jugadores.

Si el primer paño dice «no» teniendo menos de cinco y el segundo paño ha recibido carta, ésta volverá al primer paño; el segundo paño recibirá entonces la carta siguiente, haya sido recogida o no por el banquero, y éste actuará de acuerdo con lo dispuesto en el número 3 del presente apartado.

Si el primer paño pide carta, teniendo seis o más, la carta recibida irá al segundo paño, si pidió carta, o al banquero, de acuerdo con las reglas contenidas en este apartado, número 3.

Si el primer paño dice «carta» y después «no» o viceversa, el croupier deberá hacer especificar al jugador lo que desea y verificar su puntuación. Si ésta es de cinco, la primera palabra se considerará correcta; si tiene otro punto, la jugada será restablecida de acuerdo con las reglas de los párrafos anteriores.

El jugador que dice «no» teniendo ocho o nueve pierde su derecho a abatir; si pide carta, la jugada será restablecida de acuerdo con los párrafos anteriores.

Las mismas reglas se aplicarán entre el segundo paño y el banquero, en caso de error de aquel paño.

5. Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier jugador que emplee mucho tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

Excepto el croupier nadie podrá dar consejo a los jugadores. Cuando se infrinja esta regla se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

Si las cartas del banquero o de alguno de los paños son arrojadas, a la cesta, sin haber sido mostradas, se considerará que su puntuación era de cero («bacarrá»). Si esta falta es cometida por el croupier, las cartas serán recogidas y la puntuación reconstituida de acuerdo con el testimonio del jugador cuyas cartas fueron arrojadas a la cesta y de los otros jugadores que las hayan visto.

El banquero que anuncia un punto que no es el suyo podrá solicitar una tercera carta, siempre que los otros jugadores no hayan mostrado sus puntos.

En caso contrario, se estará a lo dispuesto en el párrafo 3 del número 3 del presente apartado.

Ninguna reclamación podrá ser formulada una vez finalizada la jugada correspondiente y pagadas o cobradas las apuestas.

Los casos no previstos en el presente Catálogo de Juegos serán resueltos por el inspector de mesa.

10. **Ruleta de la Fortuna**

I. Denominación.

La ruleta de la fortuna es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una rueda que gira.

II. Elementos del juego.

La ruleta de la fortuna se practica en una mesa, en la que van dibujadas las series de las apuestas.

La ruleta, de madera, con un tachón central en dorado, tiene un diámetro de 152 cm y va montada en un poste de madera de 8'' que a su vez va apoyado en una sólida base también de madera. Tiene cincuenta y cuatro divisiones metálicas (celdas); cada una lleva dibujados un símbolo que corresponde a una postura.

La mesa está dividida en un determinado número de casillas, que corresponden a las diversas combinaciones posibles. El jugador puede elegir entre las siguientes combinaciones: 24, 15, 7, 4, 2, Jocker rojo y Jocker negro.

La mesa llevará una caja para el efectivo y una caja para las propinas.

III. El personal.

El personal afecto es el siguiente:

a) El jefe de mesa, es el que dirige la misma y es el encargado de hacer girar la rueda.

b) Habrá un «croupier» encargado de efectuar los paños y retirar las apuestas perdedoras.

IV. Jugadores.

En cada partida pueden participar un número indeterminado de ellos.

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

Se puede apostar a 24 posiciones, en cuyo caso se paga a los ganadores 1 a 1; apostar 15 posiciones, pagándose 2 a 1; a 7 posiciones pagándose 5 a 1; a 4 posiciones, pagándose 10 a 1; a 2 posiciones pagándose 20 a 1; y a Jocker rojo y a Jocker negro se paga 45 a 1.

2. Máximo y mínimo de apuestas.

El máximo y mínimo de las apuestas viene fijado en la autorización emitida por el órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio.

3. Funcionamiento del juego.

Las apuestas se realizan por los jugadores a partir del momento en que el jefe de mesa anuncia «hagan sus apuestas». Estas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas de la mesa escogida por el jugador.

A continuación la rueda se hace girar por el jefe de mesa, dando numerosas vueltas antes de pararse. Cuando la rueda vaya perdiendo fuerza en su giro, el «croupier» preguntará «¿están hechas las apuestas?». Seguidamente se anunciará «no va más». Desde entonces toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el «croupier» devuelve la ficha al apostante tardío. Una vez que la rueda queda inmovilizada en una casilla, el jefe de mesa anuncia el resultado, diciendo en voz alta la posición ganadora.

El «croupier» recoge entonces todas las apuestas perdedoras, dejando sobre la mesa las apuestas ganadoras, a las que él añade la ganancia. El jugador que gana recupera, en todos los casos, su apuesta y puede retirarla del juego.

11. **Pócker sin Descarte**

I. Denominación.

El pócker sin descarte es un juego de azar, practicado con naipes, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Al pócker se juega con una baraja, de las denominadas francesas, de 52 cartas. El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor es: As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As podrá ser el valor mayor o menor de la serie.

2. Mesa de juego.

Será de las mismas medidas y características que la de «black-jack», con las casillas de apuestas divididas en dos espacios, una para la postura inicial y delante otro para la segunda apuesta.

III. Personal.

a) El jefe de mesa. A quien corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten. Puede existir un jefe de mesa cada cuatro mesas.

b) El «croupier». Es el que dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, retirar las apuestas perdedoras y el pago a los que resultaron ganadores.

IV. Jugadores.

1. Sentados.

El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, hasta un máximo de siete.

2. Pueden también participar en el juego los jugadores que estén de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador, con el consentimiento de éste y dentro de los límites de la apuesta máxima. El número máximo de apuestas por casilla no será superior a cuatro.

En todos los casos, el jugador sentado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá enseñar sus cartas a los demás apostantes en su casilla para pedir consejo.

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles. Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

a) Escalera real de color.–Es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (por ejemplo: As, Rey, Dama, Jota y 10 de trébol). Se paga 100 veces la apuesta.

b) Escalera de color.–Es la formada por cinco cartas correlativas del mismo palo (ejemplo: 4, 5, 6, 7 y 8 de trébol). Se paga 25 veces la apuesta.

c) Pócker.–Es el formado por cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo: 4 Reyes). Se paga 20 veces la apuesta.

d) Full.–Es el formado por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto del anterior (ejemplo: 3 sietes y 2 ochos). Se paga 7 veces la apuesta.

e) Color.–Es el formado por cinco cartas no correlativas del mismo palo (ejemplo: As, 4, 7, 8 y Dama, de trébol). Se paga 5 veces la apuesta.

f) Escalera.–Es la formada por cinco cartas correlativas, sin que todas ellas sean del mismo palo (ejemplo: 7, 8, 9, 10 y Jota). Se paga 4 veces la apuesta.

g) Trío.–Es el formado por tres cartas de un mismo valor (ejemplo: tres Damas). Se paga 3 veces la apuesta.

h) Doble pareja.–Es la formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto del anterior (ejemplo: 2 Reyes y 2 Sietes). Se paga 2 veces la apuesta.

i) Pareja.–Es la formada por dos cartas de igual valor y las otras tres diferentes (ejemplo: 2 Damas). Se paga una vez la apuesta.

j) Cartas mayores. Cuando no se producen ninguna de las combinaciones anteriores, pero las cartas del jugador son mayores que las del «croupier». Se entiende que las cartas son mayores, atendiendo en primer lugar a la carta de mayor valor, si fueran iguales, a la siguiente y así sucesivamente. Se paga una vez la apuesta.

En cualquier caso, el jugador sólo ganará las apuestas cuando su combinación sea superior a la del «croupier», perdiéndola en caso contrario y conservando su apuesta pero sin ganar premio alguno en caso de empate. Cuando «croupier» y jugador tengan la misma jugada, ganará la apuesta quien tenga la combinación formada por cartas de mayor valor, atendiendo a las siguientes reglas: Cuando ambos tengan Pocker, ganará aquel que lo tenga superior (ejemplo: Un Pocker de Reyes supera a uno de Damas).

Cuando ambos tengan Full, ganará aquel que tenga las tres cartas iguales de mayor valor.

Cuando ambos tengan Escalera, de cualquier tipo, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.

Cuando ambos tengan Color, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor (según lo descrito para cartas mayores).

Cuando ambos tengan Trío, ganará aquel que lo tenga formado por cartas de mayor valor (igual que en el Pocker).

Cuando ambos tengan Doble Pareja, ganará aquel que tenga la pareja formada por cartas de mayor valor, y si coincidiese se estará a la segunda pareja y, en último caso, a la carta restante de mayor valor.

Cuando ambos tengan Pareja, ganará aquel que la tenga de mayor valor, y si coincidiese se atenderá a la carta de mayor valor (según lo descrito para cartas mayores).

2. Máximo y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, debe realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos por cada mesa.

El director del Casino podrá establecer los mínimos y los máximos de las mesas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada el Casino.

3. Máximos de las apuestas.

El máximo de las apuestas será de 20 ó 50 veces el mínimo de la postura.

Los máximos serán fijados por el casino previa comunicación a la sección de Juego de la Consejería de Economía, Industria y Comercio.

4. Desarrollo del juego.

La extracción de naipes del depósito, su desempaquetamiento y su mezcla se atendrán a las normas del Reglamento de Casinos de Juego.

El jugador, para asegurarse, deberá depositar en la casilla destinada a tal fin, ya antes de comenzar a distribuir las cartas, una cantidad única estipulada, que en ningún caso podrá ser superior a la mitad del mínimo de la mesa. En caso de obtener una de las combinaciones que a continuación se indican obtendrá el premio correspondiente:

– Full: 100 veces la cantidad única estipulada.

– Póker: 300 veces la cantidad única estipulada.

– Escalera de color: 1.000 veces la cantidad única estipulada.

– Escalera real: 2.000 veces la cantidad única estipulada.

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deberán efectuar sus apuestas iniciales dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. Seguidamente el «croupier» cerrará las apuestas con el «no va más» y comenzará la distribución de los naipes de uno en uno, boca abajo, a cada «mano», comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, dándose igualmente carta para la banca, hasta completar la distribución de las cinco cartas para cada «mano» y para la banca con la salvedad de que la última carta para la banca se dará descubierta.

Los jugadores miran sus cartas y tienen la opción de continuar el juego («ir») diciendo «voy», o retirarse del mismo («pasar») diciendo «paso». Los que opten por «ir» deberán doblar la apuesta inicial, añadiendo una cantidad doble a ésta en la casilla destinada a la segunda apuesta; los que opten por «pasar» perderán la apuesta inicial, que será retirada en ese momento por el «croupier».

Después de que los jugadores se hallan decidido por «ir» o «pasar», el «croupier» descubre las cuatro cartas tapadas de la banca.

La banca sólo juega si entre sus cartas existe, como mínimo, un As y un Rey, o una combinación superior; de no ser así, abonará a cada jugador una cantidad idéntica a la apostada inicialmente (1 por 1).

Si la banca juega, esto es, si tiene, como mínimo, un As y un Rey o una combinación superior, el «croupier» comparará sus cartas con la de los jugadores y pagará las combinaciones superiores a la suya, de acuerdo con lo establecido en el apartado 1 de las reglas del juego para la segunda apuesta abonado a la par (1 por 1) la postura inicial.

Los jugadores cuya combinación sea inferior a la del «croupier» perderán sus apuestas, que serán retiradas en su totalidad por éste.

En caso de empate se estará a lo dispuesto en el apartado 1.

Cualquier error en la distribución de las cartas, bien en el número de las mismas o en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada.

Está prohibido a los jugadores intercambiar información sobre sus cartas o descubrirlas antes de tiempo; cualquier violación de esa prohibición supondrá la pérdida total de la apuesta.

Una vez retiradas las apuestas perdedoras y abonados los premios a las ganadoras, se dará por finalizada la jugada, iniciando una nueva.

Carrousel.

Al margen de todo el juego de la mesa, se pude participar en un carrousel entre todas las mesas, en el que los jugadores que lo deseen introducen monedas en una hendidura situada delante de su casilla.

Si consiguiera una Escalera Real se le pagará el acumulado de todas las mesas y si consiguiese una Escalera de Color cobrará el 10% del acumulado.

Este sistema funciona de forma similar al «jackpot» de una máquina C y la totalidad de las monedas introducidas se incorpora al acumulado.

12. **Pócker Sintético**

I. Denominación.

El pócker sintético es un juego de cartas de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí. El objeto del juego es alcanzar la mayor combinación posible con siete cartas, teniendo en cuenta que de esas cartas sólo tienen valor, al descubrir el jugador, cinco de ellas.

II. Elementos de juego.

1. Cartas.

Se juega con 28 cartas en lugar de 52. De esas 52 cartas sólo se seleccionan para el juego el As, Rey, Dama, Jota, 10, 9 y 8 de cada palo.

El As puede ser utilizado como la carta más pequeña delante de menor con que se juegue, o como As detrás del Rey.

2. Mesa de juego.

Será redonda con una serie de apartamentos separados y numerados correlativamente a partir de la derecha del «croupier» que llevará el número 1. Cada departamento dará acogida a un jugador sentado.

La mesa ha de tener dos ranuras, una a la derecha del «croupier» para las deducciones de beneficio de la casa, llamada pozo o «cagnotte», y otra a la izquierda para introducir propinas.

3. Beneficio.

El beneficio del Casino será el 3% sobre el dinero aportado en cada «mano» y se introducirá en el pozo «cagnotte» deduciéndolo antes de hacer el pago al jugador ganador de cada «mano».

III. Personal.

Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un «croupier» y un cambista. La sala donde se desarrolla el juego estará controlada por un encargado de la dirección.

1. Encargado de la dirección.

Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la dirección y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa de juego. Llevará una relación de jugadores que aspiren a ocupar las plazas que puedan quedar vacantes.

2. «Croupier».

Sin perjuicio de las funciones que más adelante se le atribuyen, tendrá encomendadas las siguientes: recuento, mezcla y reparto de las cartas a los jugadores: anuncio en voz alta de las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; cálculo e ingreso de la cantidad correspondiente al establecimiento, introduciéndolas en la ranura que para dicho fin existe en la mesa e introducción de las propinas en la ranura de la mesa destinada a tal efecto.

Controla el juego y vigila que ningún jugador apueste fuera de turno, custodia y controla la suma que constituye el pot y el pago del mismo; resolverá a los jugadores las dudas sobre las reglas a aplicar en cada momento de la partida y en el caso de que tenga problemas con algún jugador se los debe comunicar al encargado de la dirección.

3. Cambista.

Tiene como misión efectuar el cambio de dinero por fichas a los jugadores que lo soliciten así como el «croupier»; asimismo podrá efectuar cualquier tipo de servicio auxiliar.

IV. Jugadores.

Frente a cada uno de los departamentos de la mesa de juego sólo se podrá sentar un jugador. La superficie de los departamentos podrá se utilizada para depositar las fichas y mantener, en su caso las cartas.

Al comienzo de la partida se sortearán los puestos.

Si la partida ya está iniciada y los jugadores sentados, será el encargado de la dirección quien asigne el puesto en la mesa si hay plaza libre.

A petición propia el jugador puede descansar dos «manos» sin perder el puesto en la mesa.

Está totalmente prohibido que un jugador abandone la mesa de juego dejando encargado a otro jugador que le realice e iguale las apuestas, pues cada jugador juega por sí mismo y no se permite:

El juego por parejas ni temporalmente.

Jugarse el pot conjuntamente.

Ni repartirse el pot voluntariamente.

Ni la connivencia entre jugadores.

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones que más abajo se describen, las cuales están ordenadas según su importancia, de mayor a menor:

a) Escalera de Color Real: Es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (As, Rey, Dama, Jota y 10).

b) Escalera de Color: Es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo (8, 9, 10, Jota y Dama).

c) Pócker: Es el formado por cuatro cartas de un mismo valor (cuatro Reyes).

d) Color: Es el formado por cinco cartas no correlativas del mismo palo (8, 9, 10, Dama y As de Tréboles).

e) Full: Es el formado por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor (3 ochos y 2 nueves).

f) Escalera: Es la formada por cinco cartas correlativas de distintos palos.

g) Trío: Es el formado por tres cartas de un mismo valor y las dos restantes sin formar pareja (3 ochos, Dama y Rey).

h) Figuras: Formadas por cinco cartas comprendidas entre el As y la Jota. Esta combinación sólo es utilizada en las variedades de Pocker cubierto.

i) Doble pareja: Es la formada por dos parejas de cartas de distinto valor (2 nueves, 2 Jotas y 1 As).

j) Pareja: Es la formada por dos cartas del mismo valor (2 Reyes, 8, 9 y As).

k) Carta Mayor: Cuando una «mano» no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, es ganada por el jugador que tenga la carta mayor.

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos.

Resto inicial: Reposición mínima.

50.000: 10.000

25.000: 5.000

Normas especiales.

El director del Casino podrá modificar los mínimos y los máximos de las mesas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por el órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio.

3. Desarrollo del juego.

Es condición indispensable para que el juego pueda dar comienzo que haya en la mesa de juego como mínimo cuatro jugadores, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

Al principio de cada partida el «croupier» debe señalar claramente con una pieza redonda (marca), colocándola delante del jugador, quién es la «mano». El «mano» irá rotando en el sentido contrario

de las agujas del reloj cada vez que termina una «mano». El «croupier» podrá comprobar que están la totalidad de las cartas que componen la baraja y barajarlas al menos tres veces de la siguiente forma:

Mezcla (tipo «chemin de fer»).

Agrupar.

Barajar.

Al realizar el acto de barajar el «croupier» deberá hacerlo de forma que las cartas no sean vistas por los demás jugadores.

Cualquier jugador puede barajar las cartas, que a su vez deben ser barajadas por última vez por el «croupier» de la forma anteriormente señalada cuando le sean devueltas.

Una vez hecho esto ofrece las cartas al jugador situado a la izquierda de la «mano» que corta.

Si al cortar queda al descubierto alguna carta del mazo, se debe volver a barajar.

Al realizar el corte se deben cumplir las siguientes condiciones:

Usar una sola mano. La dirección del corte debe ser recta y alejándose del cuerpo. La mano libre no puede tocar la baraja hasta que, después del corte, los montones de cartas se hayan juntado otra vez. La mano libre no debe tapar la vista a los jugadores de tal forma que no puedan ver el procedimiento de corte.

Dado que cada «mano» es un juego diferente y su resultado no influye en juegos anteriores y posteriores, los jugadores que deseen participar en una «mano» deben realizar la apuesta mínima antes fijada por el Casino, antes de que el «croupier» reparte las cartas. Todas las apuestas se reúnen en un lugar común que se llama pot. Acto seguido y dado que el juego se desarrolla en el sentido contrario a las agujas del reloj, reparte las cartas.

El «croupier» debe tener cuidado al dar las cartas de que no sean vistas por los demás jugadores, por ello al repartirlas no debe levantarlas sino deslizarlas sobre la mesa.

El «croupier» reparte dos cartas cubiertas a cada jugador y expone otras cinco sobre la mesa, la primera de ellas descubierta y el resto cubiertas. A partir de ese momento empieza el primer turno de apuestas por el jugador que tiene la «mano». Una vez finalizadas éstas, descubre la segunda carta y vendrá el segundo turno de apuestas, el cual será abierto por el jugador que hizo la apuesta más alta, y así sucesivamente hasta que descubre la quinta y última carta y comienza el último turno de apuestas.

Una vez finalizadas las apuestas, y empezando por el jugador que realizó la última apuesta más alta, se descubren las cartas y se paga al ganador o ganadores en el caso de que existan varias jugadas del mismo valor.

Una vez que los jugadores han realizado la apuesta inicial y llega el turno de las apuestas tienen las siguientes opciones:

Retirarse y salir del juego, para lo cual debe dar a conocer su intención, cuando sea su turno poniendo las cartas encima de la mesa alejándolas lo más posible de las cartas que se están usando en el juego. En este caso el «croupier» retira sus cartas las cuales no deben ser vistas por nadie.

Cuando un jugador se retira no puede participar en el pot, renuncia a todas las apuestas que haya realizado y no puede expresar ninguna opinión sobre el juego ni mirar las cartas de los demás jugadores.

Pasar, cualquier jugador al que le ha llegado el turno de apostar se le permite hacer una apuesta de nada, diciendo «paso», siempre y cuando ningún jugador anterior haya realizado una apuesta durante ese intervalo de apuestas. Cualquier jugador que esté participando en el juego puede reservarse hasta que alguno de los jugadores decida apostar, en cuyo caso para seguir participando en el juego tiene que cubrir la apuesta.

Cubrir la apuesta metiendo en el pot el número suficiente de fichas para que el valor que representen las mismas sea igual a la de cualquier otro jugador pero no superior.

Subir la apuesta metiendo en el pot el número de fichas suficientes para cubrir la apuesta incluyendo algunas fichas más para superar la apuesta, lo que dará lugar a que los jugadores, situados a su derecha, realicen alguna de las acciones anteriormente descritas.

Al final de las apuestas todos los jugadores que permanezcan en la mano (activos) deben haber puesto el mismo valor de fichas en el pot, excepto si su resto no alcanza el valor total, jugando entonces la parte proporcional.

Si al finalizar el turno de las apuestas sólo hay un jugador que ha realizado una apuesta y todos los demás han pasado, gana automáticamente la mano y se lleva el pot.

Antes de realizar las apuestas, cada jugador puede reunir sus fichas dentro del espacio de la mesa que le corresponde. Se considera que un jugador ha realizado la apuesta cuando traslada más allá de la línea que delimita su espacio las fichas o, en situaciones poco claras, desde el momento en que el «croupier» introduce las fichas en el pot y no ha habido objeciones por parte del jugador.

Un jugador no puede realizar una apuesta, ver la reacción de los demás jugadores y subir la apuesta.

Las apuestas deben realizarse de una forma clara e inmediata, sin simular dudas respecto a la jugada en sí. Los jugadores deben disponer de dinero sin fichas suficientes para terminar la «mano». En el caso de que no lo tengan jugarán la cantidad proporcional apostada.

El «croupier» debe mantener las cartas no utilizadas bajo control y ningún jugador está autorizado a ver las mismas durante la partida. No es necesario que un jugador diga la combinación que tiene al mostrar las cartas, ni tampoco se tiene en cuenta lo que haya dicho, pues es el «croupier» el que establece el valor de las combinaciones descubiertas e indica cuál es el jugador con la combinación más alta y, si es el caso, corrige las combinaciones que hayan sido erróneamente dichas por los jugadores.

El «croupier» una vez que se ha asegurado de que todos los jugadores han podido ver las cartas de la «mano ganadora» y de que todos los jugadores que han perdido están de acuerdo con la combinación ganadora sólo es retirada cuando el «croupier» ha entregado el pot allí ganador.

En el caso de que haya combinaciones del mismo valor, el «croupier» reparte el pot entre los distintos jugadores que tengan la misma combinación.

Ningún jugador puede influir o criticar el juego que realice otro jugador. No se permite que haya personas mirando el desarrollo de la partida salvo el personal del Casino debidamente autorizado.

Las cartas que da el «croupier» durante la «mano» sólo se descubrirán cuando el «croupier» anuncia el descubrimiento de la jugada.

Solamente los jugadores pueden ver sus cartas cubiertas y son responsables de que nadie las vea.

Los jugadores solamente podrán apostar las fichas o dinero que tengan sobre la mesa antes de que se inicie cada «mano».

VI. Errores e infracciones en el juego

1. Errores en el reparto.

Si durante el reparto de las cartas se produce alguno de los siguientes supuestos, todas las cartas son recogidas por el «croupier» que inicia la «mano» de nuevo:

a) Si los jugadores no reciben las cartas en el orden normal.

b) Si un jugador recibe menos o más de las dos cartas que le corresponden.

c) Si aparece alguna carta descubierta.

2. Errores del «croupier»:

a) Si el «croupier» descubre más de una carta, de las cinco comunes, en cada intervalo de apuestas, se considerará como válida la primera debiéndose sustituir las demás por las cartas de baraja que no se hayan utilizado y en el caso de no haber suficientes se considerará anulada la «mano».

b) Si el «croupier» descubre una carta, de las cinco comunes, antes de que haya finalizado el turno de apuestas, esta carta se considerará anulada y se sustituirá por otra nueva de las que quedan en la baraja.

13. **Monte o Banca**

I. Denominación.

El monte o banca es un juego de azar, practicado con naipes, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Al Monte se juega con dos barajas, una roja y otra azul, de las denominadas españolas, de 40 cartas cada una, con cuatro «palos», Oros, Copas, Espadas y Bastos, de 10 cartas cada una: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, Sota, Caballo y Rey.

2. Distribuidor o «sabot», de los regulados en el «black-jack».

3. Mesa de juego.

De medidas mínimas similares a las de una mesa de punto y banca.

III. El personal.

1. El inspector.

Es el responsable máximo del juego. Actúa como delegado de dirección y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa de juego.

2. El «croupier» tirador.

Es el que dirige la partida, teniendo como misión la de mezclar las cartas y su distribución a los jugadores, pudiendo estar asistido por un ayudante mezclador.

3. El «croupier» pagador.

Es el que retira las apuestas perdedoras y efectúa el pago de las que resulten ganadoras.

IV. Jugadores.

Podrán participar en el juego los jugadores sentados frente a la mesa, así como los que permanezcan de pie.

V. Banca.

El establecimiento se constituye en banca y le corresponderá el pago y cobro de las apuestas.

En el supuesto de que una vez efectuadas las apuestas el primer naipe descubierto correspondiese a alguna de las cartas emplazadas, se deducirá a todas las apuestas ganadoras un 10% en beneficio del establecimiento, excepto en la Vista Hermosa.

VI. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

a) Suertes múltiples:

Vista Hermosa.–Consiste en apostar a que la primera carta que se descubre es del mismo valor y del palo siguiente que aquélla sobre la que se apuesta, siguiendo un orden circular de los palos: oros, copas, espadas y bastos. Casilla de apuesta en el paño denominada VIS.

Se paga 32 veces la postura siempre que no haya cartas dobladas o quemadas, descontándose un punto por cada una de ellas.

Camo, Anti y Viudo.

Camo.–Se juega a la carta del mismo valor y del palo posterior a la carta emplazada. Casilla de apuesta en el paño denominada C.

Anti.–Es la apuesta a la carta del mismo valor y del palo anterior a la carta emplazada. Casilla de apuesta en el paño denominada A.

Viudo.–La apuesta se efectúa a la carta del mismo valor y de ninguno de los palos inmediatos a la carta emplazada. Casilla de apuesta en el paño denominada V.

El Camo, Anti y Viudo se paga 11 veces la apuesta, en la fase de Primeras del juego, descontándose un punto por cada carta doblada si las hubiere.

En la fase del juego de Segundas, se paga 5 veces la apuesta.

El Salto.–Se apuesta una carta del mismo valor que la carta emplazada de cualquiera de los palos. Casilla de apuesta en el paño denominada S.

Solamente se puede apostar a esta combinación en la fase del juego de Primeras.

Se paga tres veces la apuesta.

b) Suertes sencillas:

Cartas.–Las apuestas sobre Cartas se pueden efectuar de una carta contra otra de las emplazadas en sentido horizontal o vertical; o de dos cartas contra las otras dos de las emplazadas Cartas. Se gana cuando se descubre una carta del mismo valor que una de las emplazadas. La ganancia asciende al valor de la cantidad apostada (1 por 1).

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

El mínimo de las apuestas en el juego del monte se determina por la Comisión del Juego.

El máximo se fija teniendo en cuenta las combinaciones de juego existentes:

a) En las suertes sencillas (Cartas) el máximo será de 300 veces la cantidad fijada como mínimo de postura.

b) En las suertes múltiples el máximo será:

– En la Vista Hermosa, 10 veces el mínimo de la apuesta.

– En el Camo, Anti y Viudo, 30 veces el mínimo de la apuesta en el juego de Primeras y 60 veces en el de Segundas.

– En el Salto, 100 veces la apuesta mínima.

3. Desarrollo del juego.

El juego tiene dos fases, denominadas de Primeras y de Segundas, según el siguiente desarrollo:

El «croupier» tirador recibe un mazo del ayudante mezclador, si lo hubiere. En el caso contrario, el tirador realizaría ambas funciones. Corta el mazo, lo introduce en el «sabot», y comienza la partida. Extrae una carta anunciando «primera carta», emplazándola en la casilla superior izquierda y seguidamente otra carta anunciando «segunda carta», que emplazará en la casilla superior derecha. A continuación descubrirá dos cartas más, anunciando «tercera carta», que emplazará en la casilla inferior izquierda y «cuarta carta», en la casilla inferior derecha.

En ese momento comienzan las apuestas anunciando «hagan juego» dejando el tiempo suficiente para realizarlas y seguidamente cerrará las apuestas con el «no va más», comenzando la fase del juego de Primeras.

Cuando salga alguna carta ganadora en juego con las emplazadas anteriormente, la carta perdedora se colocará boca abajo, retirando las apuestas perdedoras y pagando las ganadoras.

Una vez efectuadas estas operaciones, la fase del juego de Primeras habrá finalizado, iniciándose el de Segundas, con las cartas horizontales que sigan emplazadas.

Se anunciara de nuevo «hagan juego» y una vez efectuadas las apuestas se cerraran con el «no va más» para el juego de Segundas.

4. Reglas especiales.

Para cartas dobladas.

Si al descubrir las dos primeras cartas fueran del mismo valor se quemarán.

Si al descubrir la tercera y cuarta carta, por parte superior del mazo, alguna de ellas fuera del mismo valor que la primera o la segunda, dicha carta se considerará doblada, colocándose encima, procediendo descubrir un nuevo naipe y si fuera nuevamente del mismo valor se considerará doblada o triplicada, según proceda. Finalmente, si antes de completar la extracción de las cuatro primeras cartas, de alguna de las dos primeras se descubrirán las cuatro del mismo valor, se anulara la jugada.

Todas las cartas dobladas, triplicadas o quemadas restarán un punto por carta del pago de la apuesta VIS.

Para las apuestas a suertes sencillas Cartas, se seguirán las siguientes reglas:

a) Una carta doblada anunciará la Camo de la carta de enfrente (horizontalmente) y la de abajo (verticalmente). Sólo ganarán con el Anti y el Viudo.

b) Dos cartas dobladas anularán las Camos de las cartas tercera y cuarta. Cobrarán con el Anti y el Viudo.

En el juego de las diagonales no produce ningún efecto sobre el juego.

c) Una carta triplicada anula la Camo y el Viudo de la de enfrente (horizontalmente) y las Camos de la tercera y cuarta carta emplazada. Ganará la carta de enfrente solamente con el Anti y las de abajo (3ª y 4ª) con el Anti y el Viudo.

d) Una carta triplicada y otra doblada.

Si se triplica la primera y se dobla la segunda, la triplicada anula la Camo y el Viudo de la segunda y la tercera y con el Viudo y el Anti en la cuarta.

Si se triplican la primera y la segunda, anulan la Camo y el Viudo de la tercera y la cuarta y solamente se ganará con el Anti.

Para las apuestas a Salto:

a) Una carta doblada anula la Camo de las cartas contrarias, sólo ganará con el Anti y el Viudo.

b) Una carta triplicada anula la Camo y el Viudo de las cartas contrarias, sólo ganará con el Anti.

El juego de las cartas dobles.

las cartas para ser dobles siempre tendrá que ser con las cartas sacadas por arriba, o sea, con la carta tercera y cuarta.

Las cartas de Primeras pueden ser dobladas al sacar las dos primeras por abajo, siempre que sean iguales se quemarán (anularán). Cada carta quemada restará un punto para el pago de la Vista Hermosa.

Ejemplo de la doble carta:

1. Cuando juegue el 2 contra el 5 con la Camo del 2, la carta no gana y el 5 no pierde. Sólo gana y pierde con el Anti y el Viudo.

2. Cuando juegue el 3 y el 4 contra el 2 y el 5 no ganarán las cartas con la Camo del 4, ganarán las demás.

3. Del mismo modo, la carta 5 no pierde con la Camo del 2 y del 4.

4. Si sale el 5 las cartas que jueguen contra él pierden todas.

Cuando las cartas se doblan como en el ejemplo siguiente:

1. Cuando juegue el 5 y el 2 contra el 4 y el 3 las cartas no pagan ni pierden con las Camos del 4 y el 3. Sólo ganan y pierden con el Anti y el Viudo de ambos.

2. Con el 5 y el 2 todo gana y pierde.

El juego de las cartas triples.

Las cartas para ser triplicadas siempre han de ser por arriba, con la tercera o cuarta.

Ejemplo de la carta triple:

1. Cuando juegue el 2 contra el 5 con la Camo y el Viudo no gana la carta y el 5 no pierde. Sólo con el Anti ganan y pierden las cartas.

2. Las «barrigas» ni ganan ni pierden con las Camos del 3 y 4. Sólo ganan y pierden con el Anti y el Viudo del 3 y 4.

Cuando las cartas se triplican y doblan como en el ejemplo siguiente:

1. La triple anula la Camo y el Viudo del 4 y la doble anula la Camo del 3. Esto quiere decir que con la Camo y Viudo del 4 las cartas ni ganan ni pierden; sólo hacen juego con el Anti.

Con la Camo del 3 las cartas ni ganan ni pierden, hacen juego con el Anti y el Viudo.

2. Cuando juegue el 5 contra el 2 sólo gana y pierde con el Anti.

Cuando las cartas se triplican como en este ejemplo:

1. Las triples anulan a la Camo y el Viudo del 4 y 3. Es decir, las cartas 4 y 3 sólo ganan con el Anti.

2. Saliendo el 5 o el 2 todas las cartas ganan y pierden.

14. **Banca francesa o «dados portugueses»**

I. Denominación.–La Banca Francesa es un juego de azar de los denominados de contrapartida, cuya característica esencial reside en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del resultado de la suma de las caras de tres dados, que son lanzados por el crupier.

II. Elementos del juego.–La Banca Francesa se juega en una mesa de forma circular o elíptica, con una hendidura para alojar a los crupiés y jefe de mesa, existiendo enfrente del crupier lanzador un cerramiento para delimitar la zona de lanzamiento de los dados, también denominado «arena», existiendo en el paño las siguientes subdivisiones: una franja perfectamente delimitada, que abarcará todo el paño, destinada a recoger las apuestas a pequeño, con los números 5-6-7 y la expresión «pequeño», siendo la parte interna que queda de la mesa la destinada a albergar las apuestas a grande en la que estarán impresos los números 14-15-16 y la expresión «grande». En la franja que delimita las apuestas a pequeño, existirá una parte acotada con la expresión «ases», dividida en doce pequeñas casillas.

Tres juegos de dados (terna de dados), debidamente acondicionados en un estuche, que reunirán los siguientes requisitos: El mismo color y transparencia uniforme

Igual longitud en las aristas dentro de los límites de 12 a 15 mm.

Suma de los valores de las caras opuestas igual a siete.

Los puntos que determinen los valores de las caras tienen que ser del mismo diámetro y bien visibles.

Deben estar numerados y con el anagrama del establecimiento y perfectamente equilibrados.

Vaso de cuero o plástico duro.

Tubo ligeramente curvo en forma de cuerno, también de cuero, de forma cónica y estriado interiormente, colocado en un soporte metálico sobre la mesa.

III. Personal.–El personal afecto a cada mesa de Banca Francesa es de un Jefe de Mesa y dos crupiés, con las siguientes funciones:

Jefe de Mesa.–Dirige el funcionamiento de la mesa de juego controlando todas las operaciones en ella realizadas, verificará las apuestas hechas por los jugadores y controlará los pagos y cambios efectuados en la mesa, determinando las apuestas que son válidas y las que no lo son al realizarse, una vez conocida la suerte ganadora.

Crupier lanzador.–Es el encargado de lanzar los dados a través del tubo corvado por medio de un cubilete, anunciará la suerte ganadora con la expresión «pequeño», «grande» o «ases», e impedirá que se realicen apuestas una vez anunciada la suerte ganadora.

Crupier pagador.–Es el encargado de recoger las fichas perdedoras y de pagar las ganadoras, así como velar por el correcto desarrollo del juego.

IV. Jugadores.–Podrán participar en el juego todos los jugadores que lo deseen, bien sentados, ocupando cada uno de los doce puestos con los que cuenta cada mesa, bien de pie.

V. Desarrollo del juego.–El estuche de los tres juegos de dados (Terna de dados), atribuida a la mesa, permanecerá en ésta hasta su cierre, debiendo cada «terna» ser sustituida rotativamente, de hora en hora, desde la apertura de la mesa hasta su cierre.

Siempre que el servicio de inspección tenga fundadas sospechas de vicio o defecto de algún dado o que esas sospechas sean manifestadas por cualquier jugador, es obligatorio el requisado de la terna de dados, levantándose la correspondiente acta, procediéndose de inmediato a un cuidadoso embalaje de los mismos, el cual será sellado en presencia de dos testigos, requiriéndose su verificación a una entidad competente y homologada.

Los gastos originados por el requisado y verificación de los dados será por cuenta del jugador reclamante si fuesen infundadas sus sospechas.

En el lanzamiento de los dados han de observarse las siguientes reglas:

Los tres dados serán introducidos en el vaso de cuero y lanzados conjuntamente a través del cuerno hacia la «arena», de forma que rueden sobre sí mismos y se inmovilicen en la zona de lanzamiento.

Sólo son considerados válidos los lanzamientos en que cada uno de los tres dados se asienten aisladamente en la «arena».

Los dados no pueden ser levantados de la «arena» sin que estén totalmente inmovilizados y sea posible ver con nitidez el valor de cada uno.

Si después de estar inmovilizados en la «arena» el crupier levanta, altera o toca los dados sin anunciar la suerte ganadora, el lanzamiento será válido, ganando los jugadores que hayan apostado a la suerte correspondiente a la suma de los dados y no perdiendo ninguna de las otras apuestas.

Son considerados lanzamientos nulos:

Los lanzamientos en que alguno de los dados, al caer o rodar en la «arena», toquen en algún objeto extraño a la mesa.

Los lanzamientos en que algún dado caiga al suelo, salga de la mesa, sufra defecto o tenga alguna sustancia extraña a su textura, siendo obligatorio, en cualquiera de estos casos, la sustitución inmediata de la terna de dados.

Cuando no sean introducidos todos los dados dentro del vaso.

Si alguno de los dados, al ser lanzados sobre la «arena», queda retenido en el vaso.

En la Banca Francesa los jugadores pueden apostar a:

Los «ases», en que la suma de los puntos de la caras superiores de los tres dados es 3.

«Pequeño», en que la suma de los puntos de las caras superiores de los tres dados es 5, 6 ó 7. «Grande», en que la suma de los puntos de las caras superiores de los tres dados es 14, 15 ó 16.

Son válidas también las siguientes apuestas:

A «pequeño», cuando la apuesta es hecha sobre el límite exterior del paño.

A «grande», cuando la apuesta es hecha sobre el límite interior del paño.

Cada una de las apuestas hechas según el apartado anterior, representa la mitad del valor de las

fichas colocadas, el cual no puede ser inferior al doble del mínimo ni superior al doble del máximo permitidos en la mesa.

La retirada de las fichas de las apuestas perdedoras se hará en el sentido inverso a las agujas del reloj, comenzando siempre por la apuesta de los ases.

Las apuestas ganadoras se pagan de la siguiente forma:

Los «ases», 61 veces el valor de la apuesta.

El «pequeño», 1 vez el valor de la apuesta.

El «grande», 1 vez el valor de la apuesta.

En cualquiera de las suertes referidas en el apartado anterior, la apuesta ganadora continúa perteneciendo al jugador.

El pago de los premios sólo puede iniciarse después de recoger todas las apuestas perdedoras.

El pago de los premios a la apuesta de los «ases» será efectuado por el procedimiento de extender las fichas, igual que en la ruleta francesa.

La sustitución del crupier lanzador de los dados debe ser hecha de hora en hora, salvo situación de fuerza mayor, que debe ser comunicada al funcionario encargado del control del casino si se encontrara presente.

VI. Mínimos y máximos.–El mínimo vendrá fijado en la autorización de la mesa, pudiéndose autorizar una banda de fluctuación.

El máximo de la mesa para la apuesta a «pequeño» o «grande» será a igual a 200 veces el mínimo, y el máximo para la apuesta a los «ases» es igual a 6 veces el mínimo.

✎ Añadido por disp. adic. 1.2 de Decreto 130/2007, de 22 mayo.

k) Galicia

§ 149 DECRETO 112/2005, DE 14 ABRIL. APRUEBA EL REGLAMENTO DEL JUEGO DEL PÓKER EN LOS CASINOS DE JUEGO EN LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE GALICIA

(DOG núm. 93, de 16 mayo [LG 2005, 172])

La Ley 14/1985, de 23 de octubre, Reguladora de los Juegos y Apuestas en Galicia ha recogido el juego del póker como uno de los juegos propios de casinos. El artículo 6, en concreto, indicaba que requerirán autorización administrativa previa la organización, práctica y desarrollo de los siguientes juegos: a) los juegos exclusivos de casinos de juego. Tienen dicha condición:...Póker-keno-Rueda de la Fortuna.

El artículo 21 de la Ley 14/1985, Reguladora de los Juegos y Apuestas en Galicia, establece que los juegos y apuestas regulados en la misma, sólo podrán ser practicados previa inclusión en el Catálogo de juegos.

En el año 1986 se publica el Decreto 166/1986, de 4 de junio, por el que se aprueba el Catálogo de juegos de la Comunidad Autónoma de Galicia. Este catálogo recoge en su artículo 2 que, en lo que se refiere al artículo 6 a) de la Ley 14/1985, le son de aplicación directa las definiciones contenidas en la Orden del Ministerio del Interior, de 9 de octubre de 1979, por la que se aprueba el Catálogo de juegos.

La Orden del Ministerio del Interior recoge, define y establece el modo de jugar de todos los juegos de casinos que aparecen en el artículo 6 a) salvo el juego del póker.

Con la importante modificación que en el año 2002 se introduce en la legislación de juego por la Ley 3/2002, de 29 de abril, de Medidas de Régimen Fiscal y Administrativo y la Ley 7/2002, de 27 de diciembre, de Medidas Fiscales y de Régimen Administrativo, el artículo 6 a) de la Ley Reguladora es modificado en los siguientes términos: «requerirá autorización administrativa previa la organización, práctica y desarrollo de los siguientes juegos: a) los juegos exclusivos de casinos de juego. Tienen dicha condición:... Póker en las variantes que reglamentariamente se establezcan».

Por el Decreto 29/2005, de 3 de febrero, se modificó el Catálogo de juegos de la Comunidad Autónoma de Galicia, aprobado por Decreto 166/1986, de 4 de junio, que recoge en su artículo segundo que para el juego del póker se publicará un reglamento en los términos previstos por la Ley Reguladora de los Juegos y Apuestas de Galicia.

Estos cambios normativos son los que hacen necesario el desarrollo reglamentario del póker y sus variantes.

En su virtud, a propuesta del conselleiro de Justicia, Interior y Administración Local, de acuerdo con la Comisión de Juego de Galicia, de conformidad con el dictamen del Consejo Consultivo de Galicia y previa deliberación del Consello de la Xunta de Galicia en su reunión del día catorce de abril de dos mil cinco, dispongo:

Artículo único.

Se aprueba el Reglamento del Juego del Póker en los Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Galicia. Su texto figura como anexo al presente Decreto.

DISPOSICIÓN FINAL

Única.

El presente Decreto entrará en vigor a los veinte días de su publicación en el DOG.

ANEXO

Reglamento del Juego del Póker en los Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Galicia

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1. Objeto y ámbito de aplicación.

1. El presente Reglamento tiene por objeto la regulación del juego del póker en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Galicia.

2. El juego de póker es un juego exclusivo de los casinos de juego y su práctica se ajustará a lo establecido en el presente Reglamento.

3. Cualquier modificación en la estructura de las salas o edificio que sea necesario acometer para la práctica del juego deberá contar con la correspondiente autorización administrativa.

TÍTULO II

PÓKER DE CONTRAPARTIDA

CAPÍTULO I

Póker de contrapartida en la variedad de póker sin descarte

Artículo 2. Definición.

El póker sin descarte es un juego de azar de los denominados de contrapartida practicado con cartas y en el que los participantes juegan contra el casino. Se juega con cinco cartas y el objetivo del juego es conseguir una combinación de cartas de valor más alto que el de la banca, pudiendo existir varias combinaciones ganadoras.

Artículo 3. Elementos de juego.

Cartas o naipes. Se juega con una baraja de las denominadas francesas de 52 cartas. Su valor, ordenadas de mayor a menor, es: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. No obstante, en las escaleras el As puede utilizarse como carta menor por debajo del 2 o como carta mayor por detrás del Rey (K).

Distribuidor o sabot. Debidamente homologado por la consellería competente en materia de juegos y apuestas, en las condiciones establecidas en la normativa vigente para este juego. Con el distribuidor o sabot se utilizarán dos barajas, que se pondrán en juego alternativamente en cada jugada. La distribución con sabot automático debe efectuarse de cinco en cinco cartas. Las cartas también podrán ser distribuidas manualmente por el crupier.

Mesa de juego. Debe de ser de características similares a la mesa de Black Jack, con siete casillas de apuestas divididas en dos espacios, uno para la apuesta inicial y, delante, otro para la segunda apuesta y, opcionalmente, siete espacios bien diferenciados para jugar la apuesta del seguro prevista en la letra a) del artículo 8 de este Reglamento y, si procede, las ranuras con contador para jugar la apuesta del progresivo prevista en la letra b) del artículo 8 de este Reglamento, así como una abertura para introducir las propinas.

Está permitido el uso alternativo y reversible de mesas para la práctica de juegos de naipes de contrapartida, según las normas previstas en este Reglamento.

Artículo 4. Personal.

Inspector o jefe de mesa. Es la persona encargada de controlar el juego y de resolver los problemas que, durante su transcurso, se presenten. Puede haber un inspector o jefe de mesa para cada sector de juego de naipes de contrapartida. Cada sector podrá tener hasta un máximo de cuatro mesas.

Crupier. Tiene la banca y dirige la partida. Tiene como cometido barajar las cartas, distribuirlas a los jugadores, retirar las apuestas perdedoras y pagar las ganadoras. También anuncia las distintas fases de juego y efectúa el cambio de dinero en efectivo por fichas a los jugadores.

Artículo 5. Jugadores.

El número de jugadores sentados que pueden participar en el juego debe coindicir con el número

de casillas marcadas en la mesa de juego, hasta un máximo de siete, sin que se admita la participación de jugadores que se encuentren de pie.

Opcionalmente el director de juegos podrá autorizar la participación (por parte de los jugadores sentados) de hasta tres apuestas en cada casillero, siempre que no se exceda entre todas, la apuesta máxima por casilla.

Si un jugador sentado jugase en casillas libres, lo hará apostando a ciegas. Sólo podrá ver y tocar las cartas correspondientes a su casilla; el resto de cartas las descubrirá el crupier.

En todos los casos, el jugador sentado frente a cada casilla no puede mostrar sus cartas a los demás jugadores ni pedir consejo.

En ningún caso podrán hacerse comentarios sobre el desarrollo de la partida.

Artículo 6. Reglas de juego.

1. Combinaciones posibles.

Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

a) Escalera real de color. Es la combinación formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (Ej.: As♣, K♣, Q♣, J♣, 10♣). Se paga 100 veces la apuesta.

b) Escalera de color. Es la combinación formada por cinco cartas correlativas del mismo palo sin que ésta coincida con las cartas más altas (Ej.: 10♣, 9♣, 8♣, 7♣, 6♣). Se paga 25 veces la apuesta.

c) Póker. Es la combinación formada por cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor (Ej.: As♣, As♦, As♥, As♠, 10♠). Se paga 20 veces la apuesta.

d) Full. Es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y dos cartas distintas también del mismo valor (Ej.: K♠, K♥, K♦, Q♥, Q♦. Se paga 7 veces la apuesta.

e) Color. Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo (Ej.: Q♠, J♠, 9♠, 4♠, 3♠). Se paga 5 veces la apuesta.

f) Escalera. Es la combinación formada por cinco cartas correlativas que no son de un mismo palo (Ej.: 6♠, 5♦, 4♥, 3♦, 2♣). Se paga 4 veces la apuesta.

g) Trío. Es la combinación formada por cinco cartas que contienen tres cartas de un mismo valor y las dos restantes no forman pareja (Ej.: 2♥, 2♠, 2♦, 8♥, 9♣). Se paga 3 veces la apuesta.

h) Doble pareja. Es la combinación formada por cinco cartas que contienen dos cartas del mismo valor y dos cartas también del mismo valor pero distinto al anterior (Ej.: J♦, J♥, 10♣, 10♠, 5♣). Se paga 2 veces la apuesta.

i) Pareja. Es la combinación formada por dos cartas de un mismo valor y tres cartas diferentes (Ej.: 9♠, 9♣, 5♥, 3♥, 4♣). Se paga 1 vez la apuesta.

j) As y Rey o Jugada Mínima: Es la formada por un As y un Rey y las otras tres cartas diferentes. En esta jugada habrá de determinarse cuál de las manos es superior, si la del jugador o la de la banca, comparando para eso las tres cartas restantes y resultando ganadora la mano que tenga la carta mayor (Ej.: As♣, K♥, 2♣, 6♠, J♥). Se paga 1 vez la apuesta.

Cartas mayores; es el factor determinante del desempate en una combinación igual. El desempate lo marcará la carta de mayor valor, bien sea de las jugadas ya definidas o de las cartas fuera de la combinación; si a su vez fuesen iguales se atenderán las siguientes y así sucesivamente.

Las reglas de pago de las combinaciones ganadoras, a las que se refiere el apartado anterior, se expondrán en cada mesa de juego.

En cualquier caso, el jugador solamente ganará la apuesta cuando su combinación sea superior a la del crupier, perdiendo en caso contrario y conservando su apuesta, pero sin ganar premio alguno en caso de empate. Cuando crupier y jugador tengan la misma jugada, ganará la apuesta quien tenga la combinación formada por cartas de mayor valor, atendiendo a las siguientes reglas:

a) Cuando ambos tienen póker, gana el formado por las cartas de valor más alto (ejemplo: un póker de reyes supere a uno de damas).

b) Cuando ambos tienen full, gana quien tiene las tres cartas iguales de valor más alto.

c) Cuando ambos tienen escalera de cualquier tipo, gana quien tiene la carta de valor más alto.

d) Cuando ambos tienen color, gana quien tiene la carta de valor más alto (según lo descrito para cartas mayores).

e) Cuando ambos tienen trío, gana el que está formado por las cartas de valor más alto (igual que en la combinación de póker).

f) Cuando ambos tienen doble pareja, gana el que tiene la pareja formada por cartas de valor más alto. Si coincide, se pasa a la segunda pareja y, en último lugar, a la carta que queda de valor más alto.

g) Cuando ambos tienen pareja, gana quien la tiene de valor más alto, y si coincide se pasa a la carta de valor más alto de las cartas restantes (según lo descrito para cartas mayores).

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben efectuarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa, de acuerdo con las bandas de fluctuación que tenga autorizadas el casino, por el director general competente en materia de juego.

3. Banda de fluctuación para la apuesta inicial.

Debe tener como límite máximo el de 10, 20 ó 25 veces el límite mínimo establecido en las bandas de fluctuación autorizadas de conformidad con lo dispuesto en el apartado anterior. Las bandas de fluctuación autorizadas deberán estar expuestas en las mesas en las que se desarrolle el juego.

Artículo 7. Desarrollo del juego.

Las cartas se extraen del depósito, se desempaquetan y se barajan según lo dispuesto en el artículo 45 de la Orden Ministerial de 9 de enero de 1979, por la que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego. El resto de las operaciones será determinado por el jefe de mesa, según las instrucciones de la dirección de juego, sin que éstas puedan contravenir las disposiciones legales y reglamentarias. Dentro de estas operaciones, deberá necesariamente establecerse el sistema de control de seguridad de los naipes. En el caso de que ningún jugador quisiera cortar, lo hará el propio crupier.

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deben efectuar sus apuestas iniciales dentro de los límites mínimos y máximos de la mesa de juego. Seguidamente, el crupier cierra las apuestas anunciando «no va más» e inicia la distribución de las cartas una a una y boca abajo, a cada jugador, empezando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Da también carta a la banca que se da descubierta sólo esta primera, y completa la distribución de las cinco cartas a cada jugador y a la banca.

En el caso de que los naipes se mezclen y se distribuyan mediante sabot o distribuidor automático, el crupier las repartirá de cinco en cinco para cada una de las manos que estén en juego, dándose para sí mismo las últimas cinco, descubriendo la última de éstas.

Tras la distribución de los naipes y quedando siempre las cartas a la vista del crupier, los jugadores miran sus cartas, y tienen la opción de continuar el juego si dicen «voy» y de retirarse si dicen «paso». Los que optan por ir deben doblar la apuesta inicial, añadiendo una cantidad doble a ésta en la casilla destinada a la segunda apuesta. Los que optan por pasar pierden la apuesta inicial, que el crupier retira en aquel momento y deben dejar sus cartas boca abajo sobre la mesa de juego para que el crupier compruebe el número de cartas y las recoja.

Una vez los jugadores decidieron si ir o pasar, el crupier descubre las cuatro cartas tapadas de la banca, a partir de dicho momento los jugadores no pueden volver a tocar las cartas ni descubrirlas en caso de paso.

La banca solamente juega si entre sus cartas hay como mínimo un As y un Rey, o una combinación superior. Si no es así, la banca pagará a cada jugador que permanezca en juego a la par, es decir, un importe idéntico a la apuesta inicial.

Si la banca juega, el crupier compara sus cartas con las de los jugadores y paga las combinaciones superiores a la suya de acuerdo con lo establecido en el artículo 6.1 de las reglas de juego para la segunda apuesta, y abona a la par (1 por 1) la apuesta inicial.

Los jugadores con combinaciones que sean inferiores a la del crupier, pierden sus apuestas, que son retiradas por el crupier.

En caso de empate se hace lo dispuesto en el número 1 del artículo 6 de este Reglamento.

Cualquier error en la distribución de las cartas, bien en el número o bien en la aparición indebida de alguna carta descubierta, comporta la anulación de toda la jugada.

Está prohibido que los jugadores intercambien información sobre sus cartas o que las descubran antes de tiempo. Cualquier violación de esta prohibición comporta la pérdida de la totalidad de la apuesta a favor de la banca.

Una vez retiradas las apuestas perdedoras y pagados los premios a las ganadoras, se da por finalizada la jugada y se inicia una nueva.

Al terminar la jornada, el crupier deberá anunciar las cinco últimas jugadas.

Artículo 8. Opciones de juego adicionales.

Opcionalmente, el casino podrá ofertar las siguientes posibilidades de juego:

a) Seguro.

El jugador deberá depositar en la casilla destinada para tal fin, y antes de comenzar a distribuir las cartas, una cantidad única estipulada, que no será superior a la mitad del mínimo de la mesa. Dentro de las normas de funcionamiento del póker sin descarte y en caso de obtener una de las combinaciones que se indican a continuación, el jugador tiene opción a la siguiente tabla de pago independientemente que la banca obtenga o no jugada mínima o que la jugada de la banca sea superior.

Full: 100 veces la cantidad única estipulada.

Póker: 300 veces la cantidad única estipulada.

Escalera de color: 1.000 veces la cantidad única estipulada.

Escalera real: 2.000 veces la cantidad única estipulada.

b) Progresivo.

Hay una apuesta adicional independiente para los jugadores llamada progresivo, con un objetivo que es conseguir un premio especial, que depende solamente de la jugada que obtenga el jugador con sus cinco primeras cartas y del importe acumulado por el progresivo en aquel momento, previa deducción autorizada a favor del establecimiento.

Para jugar el progresivo, cada jugador debe depositar una cantidad estipulada en la ranura con contador destinada a esta finalidad. Asimismo, puede existir un progresivo común a varias mesas.

El desarrollo de esta modalidad de juego estará expuesta en un lugar visible de la mesa y debe indicar las combinaciones que comportan premio y su importe.

Las combinaciones que posibilitan la obtención del progresivo son: Escalera real que obtiene el acumulado de todas las mesas y Escalera de color que obtiene un 10 por 100 del acumulado. El importe de la apuesta del progresivo no puede ser superior a la mitad de la apuesta mínima de la mesa.

c) Comprar una carta adicional.

Existe otra posibilidad de juego, que consiste en el descarte de un solo naipe. Se compra esta carta a la banca por la misma cantidad que la apuesta inicial del jugador interesado en el descarte. Para eso, en el momento que le corresponda el turno de juego al jugador interesado, éste depositará el naipe descartado, juntamente con la misma cantidad de su apuesta inicial, que le dará derecho a recibir una carta adicional.

CAPÍTULO II

Póker de contrapartida en la variedad de póker Trijoker

Artículo 9. Denominación.

El Trijoker es un juego de azar practicado con naipes, de los denominados de contrapartida y exclusivo de los casinos de juego, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar de conseguir unas combinaciones de cartas determinadas. Se establece la jugada mínima para ganar en pareja de J.

Artículo 10. Elementos de juego.

1. Cartas o naipes.

Se juega con una baraja de las denominadas francesas de 52 cartas. Su valor, ordenadas de mayor a menor es: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2.

2. Distribuidor o sabot.

Debidamente homologado por la consellería competente en materia de juego y apuestas en las condiciones establecidas en la normativa vigente.

3. Mesa de juego.

Será de dimensiones similares a la utilizada en el juego de Black Jack, con siete espacios separados para los jugadores. Cada espacio tiene tres casillas para efectuar las apuestas, de las cuales por lo menos dos están numeradas, referencias 1 y 2. Además tiene dos casillas diferenciadas para colocar las dos cartas comunes a todos los jugadores, y una abertura para introducir las propinas.

Será permitido el uso alternativo y reversible de mesas para la práctica de juegos de naipes de contrapartida, según lo establecido en este Reglamento.

Artículo 11. Personal.

1. Inspector o jefe de mesa.

Es la persona encargada de controlar el juego y resolver los problemas que se susciten durante su desarrollo. Podrá haber un inspector o jefe de mesa para cada sector de juego de naipes de contrapartida. Cada sector podrá tener hasta un máximo de cuatro mesas.

2. Crupier.

Tiene la banca y dirige la partida. Además tiene encomendada la función de barajar las cartas, la distribución de éstas a los jugadores, la retirada de las apuestas perdedoras y el pago de las ganadoras. Anuncia también las distintas fases de juego y efectúa el cambio de dinero en efectivo por fichas a los jugadores.

Artículo 12. Jugadores.

Podrán participar un máximo de siete jugadores y cada jugador sólo podrá jugar en una casilla. Está prohibido enseñar sus cartas a los demás jugadores o comentarles su jugada, mientras dure la mano. No se admite la participación de jugadores que se encuentren de pie en torno a la mesa.

Artículo 13. Reglas de juego.

Las combinaciones posibles de juego, ordenadas de mayor a menor valor, son las siguientes:

a) Escalera real de color. Es la formada por las cinco cartas de mayor valor de un mismo palo en el siguiente orden correlativo: As, K, Q, J y 10.

b) Escalera de color. Es la formada por cinco cartas del mismo palo, en orden correlativo, sin que éste coincida con las cartas de mayor valor.

c) Póker. Es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor.

d) Full. Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor, otras dos del mismo valor y distinto al de las anteriores.

e) Color. Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo.

f) Escalera simple. Es la combinación formada por cinco cartas, en orden correlativo y de distinto palo.

g) Trío. Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor y las otras dos sin formar pareja.

h) Doble pareja. Es la combinación formada por cinco cartas que contienen dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del de las anteriores.

i) Pareja. Es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos cartas de igual valor que tiene que ser como mínimo J.

La tabla de pagos, en orden ascendente, es la siguiente:

a) Pareja de J o mayor: 1 a 1.

b) Doble pareja: 2 a 1.

c) Trío: 3 a 1.

d) Escalera simple: 5 a 1.

e) Color: 8 a 1.

f) Full: 11 a 1.

g) Póker: 50 a 1.

h) Escalera de color: 200 a 1.

i) Escalera real de color: 500 a 1.

Artículo 14. Máximos y mínimos de las apuestas.

1. Normas generales.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del casino de juego, deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para la mesa. Se entiende que el mínimo y máximo es para cada una de las tres casillas de cada jugador.

El director de juegos del casino podrá fijar los límites mínimos y máximos de las apuestas según la banda de fluctuación que tenga autorizada, por el director general competente en materia de juego.

2. Bandas de fluctuación.

Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrá como límite máximo el de 10, 20 ó 30 veces el mínimo establecido en las bandas recogidas en las correspondientes autorizaciones de funcionamiento.

3. Obligación de exposición.

La banda de fluctuación autorizada deberá estar expuesta en las mesas en las que se desarrolle el juego.

Artículo 15. Desarrollo del juego.

1. Extracción y distribución de naipes.

La extracción de naipes del depósito, el desempaquetado y la mezcla de los mismos se atendrán a las reglas contenidas en el artículo 45 de la Orden Ministerial de 9 de enero de 1979, por la que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego.

2. Intervalo de apuestas.

Después de haber mezclado los naipes, el crupier propondrá a los jugadores que hagan sus apuestas. Cada jugador deberá efectuar tres apuestas iguales, una en cada una de las tres casillas dispuestas en su departamento. Cuando las apuestas estén efectuadas y el crupier haya anunciado el «no va más», éste comenzará a repartir los naipes cubiertos, uno por uno y alternativamente a los jugadores y comenzando por su izquierda. Seguidamente, colocará un naipe cubierto en la casilla situada en frente de él y a su izquierda. A continuación, repartirá un segundo naipe cubierto a cada jugador y colocará otro naipe cubierto en la casilla situada a su derecha. Repartirá después un tercer naipe cubierto a cada jugador. Si se descubriera por error uno de los dos naipes comunes para todos los jugadores y situados delante del crupier, se continuará normalmente, a excepción de que sea una J o mayor, en dicho caso, se anulará la mano completa.

Después de que cada jugador haya visto sus cartas y a medida que le corresponda su turno, tiene la opción de retirar la apuesta número 1 o dejarla en juego. Cuando todos los jugadores hayan decidido el destino de la apuesta número 1, el crupier descubre su carta situada en la casilla a su izquierda. Esta carta es común para todos los jugadores y forma parte de la mano de cada uno de ellos. Después de conocer el valor de la primera carta común, cada jugador puede retirar su apuesta número 2 o dejarla en juego, independientemente del destino de la primera apuesta. A continuación, el crupier descubre la segunda carta situada en la casilla a su derecha. Esta carta es también común para todos los jugadores y forma parte de sus respectivas combinaciones. Hasta este momento, los jugadores deben tener una, dos o tres apuestas en juego, dependiendo de sus decisiones.

3. Desenlace de la jugada.

Según la tabla de pagos que se encontrará expuesta en cada una de las mesas, el crupier procede a pagar cada una de las apuestas ganadoras en la proporción establecida y a cobrar las perdedoras, comenzando por su derecha. El jugador que aún tenga tres apuestas en juego y gane la jugada, cobrará la proporción establecida en cada una de las tres apuestas. Si su jugada no es ganadora, perderá las apuestas en juego.

Al finalizar, el crupier retirará las cartas, comprobando éstas.

Al terminar la jornada, el jefe de mesa anunciará «las tres últimas jugadas».

Artículo 16. Reglas comunes.

1. Errores.

Cualquier error que se produjese durante la distribución de las cartas, en el número de ellas o bien en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada, salvo lo especificado en el artículo 15.2 de este Reglamento.

Las cartas deberán permanecer en todo momento sobre la mesa.

2. Prohibiciones.

Queda prohibido a los jugadores intercambiar información sobre las cartas, descubrirlas antes de tiempo o pedir consejo sobre las jugadas.

TÍTULO III

PÓKER DE CÍRCULO: NORMAS GENERALES Y COMUNES A LAS DIFERENTES VARIEDADES DEL PÓKER DE CÍRCULO

Artículo 17. Denominación.

El póker de círculo es un juego de cartas de los denominados de círculo porque enfrenta a varios

jugadores entre sí. El objetivo de juego es conseguir la mayor combinación posible con una serie de cartas, pudiendo existir varias combinaciones ganadoras.

Artículo 18. Elementos de juego.

1. Cartas o naipes.

Se juega con una baraja de las denominadas francesas de 52 cartas. Su valor, ordenadas de mayor a menor es: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. No obstante, en las escaleras el As se puede utilizar como carta menor por debajo del 2 o como carta mayor por detrás del Rey (K).

2. Mesa de juego.

Es de forma ovalada por uno de sus lados y con un ligero entrante en el lado contrario destinado a acoger el crupier. La mesa tiene una serie de espacios o departamentos separados y numerados a partir de la derecha del crupier que lleva el número 1. Cada departamento dará acogida a un solo jugador sentado.

La mesa debe tener las siguientes aberturas o ranuras: una a la derecha del crupier para las deducciones en beneficio de la casa llamada pozo o cagnotte, y otra a la izquierda para introducir las propinas que se satisfagan a su voluntad por los jugadores.

3. Beneficio.

El beneficio del establecimiento se podrá obtener eligiendo una de las dos opciones que se describen a continuación:

a) Será hasta el 5% sobre el dinero existente en cada mano y se introducirá en el pozo o cagnotte deduciéndolo antes de hacer el pago al jugador ganador de cada mano. El beneficio se fijará, a criterio del establecimiento, dentro del límite mencionado, anunciándolo a los jugadores antes del inicio de la partida.

b) Un porcentaje que oscilará entre el 10% y 20% del máximo de la mesa o del resto, por sesión, según la modalidad de póker que se juege. Se entiende por sesión una hora de juego más las dos últimas manos.

La dirección de juego del casino puede fijar previamente la duración de cada partida siempre que lo haga público a los jugadores. Si fuese el caso de que el casino no utilice esta facultad, la duración de la partida tiene que ser, como mínimo, la necesaria para que cada jugador que inicie la partida pueda tener la mano en dos ocasiones.

Artículo 19. Personal.

Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un crupier. La zona donde se desarrolle el juego está controlada por un jefe de sector o equivalente y, además, puede haber un cambista para diversas mesas. Cada sector podrá tener hasta un máximo de cuatro mesas.

1. Jefe de sector o equivalente.

El responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la dirección del casino, le corresponde resolver cualquier conflicto que se presenta en las mesas de juego y llevará una relación de jugadores que deseen ocupar las plazas que puedan quedar vacantes.

2. Crupier.

Sin perjuicio de las funciones que más adelante se le atribuyen, tendrá encomendadas las siguientes: recuento, mezcla y reparto de las cartas a los jugadores; anuncio en voz alta de las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; cálculo e ingreso del beneficio correspondiente al establecimiento introduciéndolo en la ranura que para dicho fin existe en la mesa; introducción de las propinas en la ranura de la mesa destinada a este efecto; control del juego y vigilancia para que ningún jugador apueste fuera de turno; custodia y control de la suma que constituye el bote y el pago de éste. Igualmente resolverá a los jugadores las dudas sobre las reglas a aplicar en cada momento de la partida y, en el caso de que tenga problemas con algún jugador, se lo debe comunicar al jefe de sector o equivalente.

3. Cambista.

En caso de que la dirección lo considere necesario, podrá haber una persona que atenderá las distintas mesas y su función principal será cambiar dinero por fichas.

Artículo 20. Jugadores.

Frente a cada uno de los espacios o departamentos de la mesa de juego, sólo se podrá sentar un jugador. La superficie de los espacios podrá ser utilizada para depositar las fichas y mantener, en su caso, las cartas.

Al comienzo de la partida se sortearán los puestos.

Si la partida ya está iniciada, será el jefe de sector o equivalente quien asigna el puesto en la mesa si hay plaza libre.

A petición propia, un jugador puede descansar dos jugadas o manos sin perder el puesto en la mesa.

Artículo 21. Prohibiciones.

Está totalmente prohibido que un jugador abandone la mesa de juego dejando encargado a otro jugador que le realice e iguale las apuestas, pues cada jugador juega por sí mismo y no se permiten las actuaciones siguientes:

a) Juego por parejas ni siquiera temporalmente.

b) Jugarse el bote conjuntamente.

c) Repartirse el bote voluntariamente.

d) La connivencia entre jugadores.

e) Comprar o añadir fichas al resto para aumentarlo, una vez que se inició la jugada.

f) Prestarse dinero entre jugadores.

g) Guardarse las fichas de su resto.

h) Retirar las cartas de la mesa o alejarlas de la vista del crupier y de los demás jugadores.

i) Hacer comentarios entre clientes sobre las jugadas en el transcurso de éstas, así como mirar las cartas de otros jugadores, aún cuando no estén jugando esa mano.

j) Intercambiar los puestos entre jugadores, encargar el juego a otras personas o hacer apuestas en nombre de un jugador distinto.

k) Influir o criticar un jugador o juego que realice otro. Las personas ajenas al juego no podrán ojear el desarrollo de la partida, salvo que se trate de personal del casino debidamente autorizado.

Artículo 22. Reglas de juego.

1. Combinaciones posibles.

Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones que se describen a continuación:

a) Escalera real de color. Es la combinación formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (Ej.: As♣, K♣, Q♣, J♣, 10♣).

b) Escalera de color. Es la combinación formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo sin que ésta coincida con las cartas más altas (Ej.: 10♣, 9♣, 8♣, 7♣, 6♣).

c) Póker. Es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor (Ej.: As♣, As♦, As♥, As♠, 10♠).

d) Full. Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos también distintas de igual valor (Ej.: K♠, K♥, K♦, Q♥, Q♦).

e) Color. Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas de un mismo palo (Ej.: Q♠, J♠, 9♠, 4♠, 3♠).

f) Escalera. Es la combinación formada por cinco cartas correlativas de distintos palos (Ej.: 6♠, 5♦, 4♥, 3♦, 2♣).

g) Trío. Es la combinación formada por cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y las dos restantes sin formar pareja (Ej.: 2♥, 2♠, 2♦, 8♥, 9♣).

h) Figuras. Es la combinación formada por cinco cartas que deben ser As, K, Q o J. Esta combinación sólo se utiliza en las variedades de póker cubierto (Ej.: K♠, K♥, Q♥, J♣, Q♣).

i) Doble pareja. Es la combinación formada por cinco cartas que contienen dos cartas del mismo valor y otras dos del mismo valor entre sí pero distinto del de las anteriores (Ej.: 9♠, 9♣, 5♥, 5♦, 4♣).

j) Pareja. Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor (Ej.: 9♠, 9♣, 5♥, 3♥, 4♣).

k) Carta mayor. Cuando una jugada no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana el jugador que tenga la carta mayor.

En las variantes de póker que se jueguen con menos de 52 cartas, el color es más importante que el full.

2. Empates.

Cuando dos o más jugadores tienen la misma jugada, gana el que tenga la combinación formada por las cartas de valor más alto según las reglas siguientes:

a) Cuando diversos jugadores tienen póker, gana el que lo tiene de valor superior (ejemplo: un póker de reyes supera a uno de damas).

b) Cuando diversos jugadores tienen full, gana el que tiene las tres cartas iguales de valor más alto.

c) Cuando diversos jugadores tienen escalera, de cualquier tipo, gana el que tiene la carta del valor más alto.

d) Cuando diversos jugadores tienen color, gana el que tiene la carta de valor más alto.

e) Cuando diversos jugadores tienen trío, gana el que lo tiene formado por las cartas de valor más alto.

f) Cuando diversos jugadores tienen figuras, gana el que tiene la pareja más alta, y si coincide, se considera la carta de valor más alto.

g) Cuando diversos jugadores tienen doble pareja, gana el que tiene la pareja formada por las cartas de valor más alto: si coincide, se considera la segunda pareja y, en último lugar, la carta que queda de valor más alto.

h) Cuando diversos jugadores tienen pareja, gana el que la tiene de valor más alto y, si coincide, se considera la carta de valor más alto de las restantes.

3. Mínimos y máximos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites mínimos y máximos que tenga autorizados el casino.

a) Normas generales sobre estos límites.

El mínimo y el máximo de la mesa depende de la modalidad de póker que se juegue. El mínimo puede variar entre el 20 y 40% del máximo y el ante (apuesta inicial) será como máximo un 50% del mínimo de la mesa.

Se puede jugar con tres límites diferentes:

1) Split Limit: el máximo de la apuesta está limitado por la mitad del bote.

2) Bote con límite: el máximo de la apuesta está limitada por el bote.

3) Bote sin límite: no existe límite para la apuesta máxima: el mínimo no puede ser nunca inferior al autorizado, el cual deberá aparecer ostensiblemente visible en la mesa.

b) Normas especiales.

El director del casino, dentro de los límites autorizados, puede variar el límite de las apuestas de una mesa una vez puesta en funcionamiento con anuncio previo a los jugadores.

Artículo 23. Desarrollo del juego.

Es condición indispensable para que la partida pueda comenzar que haya en la mesa de juego como mínimo cuatro jugadores, número que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida. En caso de que el número de jugadores baje de la citada cifra, se suspenderá el desarrollo de las partidas hasta que haya cuatro jugadores.

1. Reparto de cartas.

Al principio de cada partida el crupier debe señalar claramente con una pieza redonda (marca) quién tiene la mano, colocándola delante del jugador. La mano irá rotando en el sentido contrario a las agujas del reloj cada vez que procede un nuevo reparto de cartas.

El crupier debe comprobar que están la totalidad de las cartas que componen la baraja, barajarlas por lo menos 3 veces, de manera que no sean vistas por los jugadores, con el siguiente orden: mezclar (tipo Chemin de fer)–agrupar-barajar.

Las cartas también pueden ser barajadas por cualquier jugador, pero el último barajado, en la forma prevista en el párrafo anterior, siempre lo realiza el crupier, que seguidamente ofrece las cartas al jugador situado a la izquierda de la mano para que proceda al corte o tala.

Si en el momento de cortar queda al descubierto alguna carta del mazo se debe volver a barajar.

Al realizar el corte se deben cumplir las siguientes condiciones:

a) Usar una sola mano.

b) La dirección del corte debe ser recta alejándose del cuerpo.

c) La mano libre no puede tocar la baraja hasta que, después del corte, los montones de cartas se reúnan otra vez.

d) La mano libre no debe obstaculizar la vista a los jugadores de tal manera que no puedan ver el procedimiento del corte.

Una vez que se ha realizado el corte, los jugadores que participan en la jugada deben realizar previamente una apuesta denominada ante (apuesta inicial) fijada por el casino. Acto seguido, el crupier reparte las cartas en sentido contrario de las agujas del reloj.

El crupier debe tener cuidado al dar las cartas de que no sean vistas por los otros jugadores. Por eso, al repartirlas, no puede levantarlas sino deslizarlas sobre la mesa.

2. Intervalos o turnos de apuestas.

Acto seguido se inician las apuestas y el crupier va indicando a quién le corresponde apostar, según la variante del póker de que se trate. Todas las apuestas se reúnen en un lugar común llamado bote.

Al llegar el turno de las apuestas los jugadores tienen las siguientes opciones:

a) Retirarse es salir del juego, para eso deben dar a conocer su intención, cuando sea su turno, poniendo las cartas encima de la mesa apartándolas lo más posible de las cartas que se están usando en el juego. En este caso el crupier retira sus cartas, las cuales no deben ser vistas por nadie.

Cuando un jugador se retira no puede participar en el bote, renuncia a todas las apuestas que hubiese realizado y no puede expresar ninguna opinión sobre el juego ni mirar las cartas de los otros jugadores.

b) Pasar. Cualquier jugador al que le llegó el turno de apostar y decide no hacerlo, tendrá que decir «paso» siempre y cuando ningún jugador anterior haya realizado una apuesta durante ese intervalo de apuestas. Cualquier jugador que esté participando en el juego puede reservarse hasta que alguno de los jugadores decida apostar. En dicho caso, para seguir participando en el juego tiene que cubrirla si así lo desea.

c) Cubrir la apuesta metiendo en el bote el número suficiente de fichas para que el valor que representan dichas fichas sea igual al de cualquier otro jugador, pero no superior.

d) Subir la apuesta metiendo en el bote el número de fichas suficientes para cubrir la apuesta e incluyendo algunas fichas más para superar la apuesta. Lo que dará lugar a que los jugadores, situados a su derecha, realicen alguna de las acciones anteriormente descritas.

Dependiendo de la variedad de póker de círculo y, en cada intervalo de apuestas, el número de veces que un jugador puede realizar una subida puede estar limitado, pero en caso de que sólo existan dos jugadores no hay límite al número de veces.

Al final de las apuestas, todos los jugadores que permanezcan en juego (activos) deben haber puesto el mismo valor de fichas en el bote, excepto si su resto no llega al valor total, jugando entonces la parte proporcional.

Si al finalizar el turno de las apuestas sólo hay un jugador que realizó una apuesta y todos los demás pasaron, gana automáticamente la mano y se lleva el bote sin necesidad de enseñar sus cartas.

Antes de realizar la apuesta, cada jugador puede reunir sus fichas dentro del espacio de la mesa que le corresponde. Se considera que un jugador realizó una apuesta cuando traslada las fichas más allá de la línea que delimita el espacio o, en situaciones poco claras, desde el momento en que el crupier introduce las fichas en el bote y no hubo objeciones por parte del jugador.

Un jugador no puede realizar una apuesta, ver la reacción de los demás jugadores y subir la apuesta. Las apuestas deben realizarse de una forma clara e inmediata, sin simular dudas respecto a dicha jugada.

Los jugadores que estén jugando la mano deben hablar solamente lo estrictamente necesario y, además, en cada intervalo de apuestas, no pueden realizarlas como si tuvieran la máxima combinación con intención de confundir y engañar a los demás jugadores. En caso de que alguno de los jugadores actuase de la forma anteriormente descrita, le será llamada la atención por el crupier y, si reincide, el jefe de sector decidirá de forma irrevocable sobre su participación o continuación en la partida.

Los jugadores deben disponer del dinero suficiente en fichas para terminar la mano. Si no lo tuvieran jugarán en proporción a la cantidad apostada.

El crupier debe mantener las cartas eliminadas y los descartes bajo control: ningún jugador está autorizado a verlos durante la partida. Las demás cartas que tiene el crupier para repartir deben estar juntas y ordenadas durante todo el juego salvo en el momento del reparto.

El crupier debe mantener la baraja en una posición lo más horizontal posible, no realizar desplazamiento con ella y su parte superior debe estar siempre a la vista de los jugadores. Cuando no tenga la baraja en la mano, debe protegerla poniendo una ficha del bote encima.

3. Pagos de las combinaciones ganadoras.

Una vez que las apuestas fueron igualadas en el último intervalo de apuestas, cada jugador que previamente no se retirase debe mostrar sus cartas de manera que se pueda ver la combinación que tiene para establecer la combinación ganadora.

El jugador que haya hecho la última apuesta mostrará las cartas en primer lugar y a continuación, y por turno, los restantes jugadores comenzando por la derecha del jugador que las descubriese en primer lugar. No es necesario que un jugador diga la combinación que tiene al mostrar las cartas ni se tendrá en cuenta lo que diga, siendo el crupier el que establece el valor de las combinaciones descubiertas e indica qué jugador es el que tiene la combinación más alta, corrigiendo si fuese necesario las combinaciones anunciadas erróneamente por los jugadores.

Una vez que todos los jugadores han podido ver las cartas de la mano ganadora, el crupier recogerá las cartas de las combinaciones perdedoras y la ganadora sólo será retirada cuando el crupier le entregue el bote.

En caso de que haya combinaciones del mismo valor, previas deducciones reglamentarias, el crupier repartirá el bote entre los distintos jugadores que tengan la misma combinación, en proporción a sus respectivos restos.

Ningún jugador puede influir o criticar el juego que realice el otro.

No se permite que haya personas ajenas al juego mirando el desarrollo de la partida, salvo el personal del casino debidamente autorizado.

Las cartas que da el crupier durante la mano, sólo se mostrarán cuando el crupier lo indique al final de la jugada.

Solamente los jugadores pueden ver sus cartas cubiertas y son responsables de que nadie más las vea.

La dirección de juego del casino puede fijar previamente la duración de la partida, siempre que lo anuncie a los jugadores. En caso de que el casino de juego no use esta facultad, la duración de la partida tiene que ser, como mínimo, la necesaria para que cada jugador que inicie la partida, pueda tener la mano en dos ocasiones.

Artículo 24. Errores e infracciones en el juego.

1. Errores en el reparto.

En general, si durante el reparto de las cartas se dan algunos de los casos que más abajo se indican, se considera que hubo error en el reparto y todas las cartas son recogidas por el crupier que inicia la mano de nuevo. Los casos que se tienen en cuenta son:

a) Si los jugadores no reciben las cartas en el orden normal establecido en este Reglamento.

b) Si un jugador recibe menos cartas de las debidas y no se puede corregir el error antes de comenzar las apuestas.

c) Si un jugador recibe más cartas de las debidas y no se puede corregir el error antes de comenzar las apuestas.

d) Si al comenzar la mano un jugador recibe una carta que no le corresponde y se tiene constancia de que la ha visto.

e) Si hay más de una carta boca arriba en la baraja.

f) Si se descubre que falta una o más cartas en la baraja.

g) Si se descubre que faltan cartas en la baraja o que ésta es defectuosa.

2. Error del crupier.

a) Si el crupier anuncia una mano de modo equivocado, se considera que las cartas hablan por sí mismas y se tiene en cuenta la combinación de cartas existentes sobre la mesa.

b) Si el crupier, en el reparto de las cartas, le da una carta a un jugador ausente no se considera error en el reparto. En caso de que el jugador no llega cuando le toca su turno, se retira su mano y deja de jugar.

c) Si el crupier, en el reparto de las cartas, le da una carta a un jugador que no va a jugar la mano o a un sitio que se encuentre vacío, no se considera un error en el reparto, sino que el crupier da las cartas normalmente incluido dicho espacio vacío y cuando termine recoge las cartas.

3. Errores del jugador.

a) El jugador debe tomar todas sus decisiones con carácter inmediato con el fin de no retrasar el desarrollo de la partida: en caso contrario será advertido por el crupier.

b) Si un jugador al apostar mezcla las cartas con los descartes, creyendo que no fueron más jugadores a igualar su apuesta, pierde el bote, salvo que el crupier o el jefe de sector puedan reconstruir la mano sin lugar a dudas. Como norma general se debe intentar siempre reconstruir la mano y por consiguiente jugar el bote.

c) Si un jugador para cubrir una apuesta mete en el bote un número insuficiente de fichas no tiene derecho a retirarlas: sólo podrá añadir las precisas para igualar la apuesta.

d) Si un jugador mete en el bote una ficha por importe superior al necesario, sin anunciar la subida de la apuesta, se considera que cubre sólo la apuesta y se le devuelve la cantidad que puso de más.

e) Si un jugador por error descubre sus cartas, el juego sigue siendo válido.

f) Si un jugador efectúa una apuesta fuera de su turno se considera válida pero cuando llegue su turno de apuestas no puede subirla.

g) Si uno o varios jugadores, al repartir las cartas, no puso el ante en el bote se considera que la mano es válida y debe poner el ante si quieren participar en la mano. En caso de que no sea posible determinar quiénes son los jugadores que no pusieron la apuesta inicial, se juega la mano con un bote reducido.

h) Si un jugador pone en contacto, voluntaria o involuntariamente, sus cartas con las de otro jugador le será anulada su mano así como la del otro jugador.

i) Si a un jugador se le pasa el turno de apostar debe ponerlo en conocimiento del crupier inmediatamente. El jefe de sector analizará la situación y tomará la decisión oportuna que tendrá un carácter irrevocable.

Artículo 25. Variantes de póker de círculo.

Las distintas variantes de póker de círculo responden a los principios expuestos en los apartados precedentes de este título. Estas variantes de póker de círculo recogidas en este Reglamento son las variantes de póker cubierto de 5 cartas con descarte y las cinco variantes de póker descubierto siguientes: Seven Stud Póker, Omaha, Hold'em, Five Stud Póker y Póker Sintético.

Las normas específicas de cada una de las variantes de póker citadas en este apartado se recogen en los artículos siguientes de este título y, en todo lo no previsto de forma específica, se regularán por las referidas normas generales contenidas en los artículos 2 a 8 de este Reglamento.

TÍTULO IV

PÓKER CUBIERTO DE 5 CARTAS CON DESCARTE

Artículo 26. Elementos de juego: cartas.

Dependiendo del número de jugadores se podrá jugar con 52 ó 32 cartas.

Artículo 27. Reglas de juego: desarrollo del juego.

Una vez puesto el ante o apuesta inicial por los jugadores que participan en la jugada, reciben cinco cartas, todas cubiertas, comenzando el primer intervalo de apuestas. La mano y los demás jugadores pueden actuar de las siguientes formas:

a) Abrir el bote haciendo una apuesta siempre y cuando tenga una pareja de jotas (J) o una combinación mayor.

b) Pasar, es decir, no hacer ninguna apuesta en ese momento pero se reserva el derecho de cubrir o subir la apuesta posteriormente. Un jugador puede pasar teniendo o no una combinación tan buena como una pareja de jotas (J).

Si un jugador con la combinación mayor pasa, el siguiente jugador que le toque hablar puede abrir el bote o pasar, y así sucesivamente. Una vez que alguno de los jugadores que participan en la partida haya apostado, el bote está abierto y cada jugador en su turno podrá, a partir de entonces, retirarse, cubrir o subir la apuesta.

Si todos los jugadores que participan en la jugada pasan, se produce lo que se llama una mano en blanco. El juego continúa, realizándose otro ante y, en este caso, se necesitará por lo menos una pareja de damas (Q) para abrir el bote. Si esa jugada fuese nuevamente en blanco, se necesitaría por lo menos una pareja de reyes en la siguiente; si esa partida fuera nuevamente mano en blanco, el crupier seguirá

dando cartas hasta que alguno de los jugadores pudiera abrir el juego con una pareja de ases como mínimo.

Una vez que fueron igualadas todas las apuestas, los jugadores que siguen la partida pueden descartarse, comenzando por el primero que abrió el bote, de una o más cartas cubiertas, diciendo en voz alta el número de las que quiere descartarse. El crupier cogerá un número de cartas equivalentes de la parte superior de la baraja y las entregará al jugador de manera que tenga cinco.

Cada jugador, en su turno, recibe el número de cartas solicitadas antes que el siguiente se descarte.

Un jugador que no quiera cambiar sus cartas se dice que está servido y debe decirlo o dar un golpe encima de la mesa cuando le llegue el turno de descartarse.

El jugador que abrió el bote puede descartarse de una o más cartas de las que le permitieron hacer la combinación para abrir. Su descarte se colocará boca abajo sobre el bote de tal manera que al rematar la jugada puede comprobarse que tenía la combinación mínima para abrir.

Si el crupier, al dar las cartas de los descartes, nota cuando le dio la penúltima que no va a tener suficientes para completarlos, debe barajar junto con la última carta todas las que se hayan descartado previamente, pedir al jugador anterior al que tiene que recibir la siguiente carta que corte y continuar con el reparto con el nuevo montón. Los descartes del jugador que abrió el bote y del jugador que tiene que recibir las cartas no se incluyen si se han mantenido separadas y se pueden identificar.

En cualquier momento del descarte, y hasta que llegue el turno de las apuestas, cualquier jugador puede solicitar que cada uno de los demás diga el número de cartas de las que se ha descartado.

Una vez que se ha finalizado el reparto, el jugador que abrió el bote debe pasar o apostar. En caso de que dicho jugador se haya retirado es el jugador que se encuentra a su derecha el que tiene el turno, cada uno de los demás jugadores en su turno pueden retirarse, cubrir o subir las apuestas hasta que éstas sean igualadas. En ese momento, se muestran por turno las cartas y la combinación más alta gana el bote.

Artículo 28. Errores e infracciones en el juego.

1. Errores en el reparto.

a) Si un jugador recibe demasiadas cartas y lo indica antes de mirarlas el crupier debe recoger las cartas adicionales y colocarlas encima de la baraja. En caso de que el jugador viese alguna de ellas se considera error en el reparto y se vuelve a iniciar la jugada.

b) Si un jugador recibe menos cartas y lo indica antes de mirarlas, el crupier debe darle las necesarias para completar el número adecuado de encima de la baraja. En caso de que el jugador viese alguna de dichas cartas se considera error en el reparto y se vuelve a iniciar la jugada.

c) Si la primera carta que recibe un jugador se da boca arriba se considera error en el reparto y se vuelve a iniciar la jugada.

2. Errores del crupier.

Si el crupier retira la baraja antes de finalizar la jugada sin darse cuenta de que tienen que repartirse más cartas debe, si se puede, coger la parte superior de la baraja y repartir las cartas que faltan. En caso contrario, debe mezclar las cartas que no se usaron sin incluir las de descarte. La mano debe proceder de nuevo al corte y el crupier debe eliminar la primera carta antes de empezar a repartir.

3. Errores del jugador.

Si el jugador que abre el bote no puede demostrar que tenía la combinación necesaria para abrirlo, se considera que la jugada es falsa.

Si una jugada es falsa, el jugador que la haya cometido no puede ganar el bote. Se deberá retirar cuando se conozca la irregularidad, y cualquier ficha que haya apostado permanecerá en el bote. En caso de que se haya realizado la última apuesta y ésta no haya sido cubierta, se quedan en el bote las fichas apostadas para la siguiente partida. En caso de que hubiese alguna duda es el jefe de sector quien decide en última instancia de acuerdo con la situación.

TÍTULO V

VARIANTE DE PÓKER DESCUBIERTO

CAPÍTULO I

Póker descubierto en la variante Seven Stud Póker

Artículo 29. Denominación.

El objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible con siete cartas, teniendo en cuenta que de esas cartas sólo tienen valor al descubrir la jugada cinco de ellas.

Artículo 30. Reglas de juego.

1. Mínimos y máximos de las apuestas.

Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda de apuestas en función del bote pueden ser:

1. Split Limit: en los dos primeros intervalos de apuestas se juega con el límite más bajo y en los tres siguientes con el límite más alto. En caso de que las dos primeras cartas descubiertas sean una pareja, se jugará con el límite más alto.

2. Bote limitado: en los dos últimos intervalos de apuestas el límite tiene los siguientes valores:

Igual a la mitad del bote que existe al dar la sexta carta.

Igual al bote que existe al dar la séptima carta.

En cada intervalo de apuestas cada jugador puede subir su apuesta como máximo tres veces y de acuerdo con los límites establecidos para cada intervalo.

2. Desarrollo del juego.

El crupier reparte tres cartas, una por una, a cada uno de los jugadores, las dos primeras cubiertas y la tercera descubierta.

Acto seguido se inicia el primer intervalo de apuestas, el cual es indicado por el crupier a los jugadores mediante la frase «hagan sus apuestas». Empieza a hablar el jugador que tenga la carta más baja de entre las destapadas, no podrá pasar ni retirarse. En caso de igualdad, hablará el más cercano por la derecha a la mano.

El segundo intervalo de apuestas tiene lugar cuando haya terminado de repartirse la cuarta carta y cada jugador tiene dos cartas cubiertas y dos descubiertas. El jugador con la combinación de cartas más alta o, en su defecto, con la carta más alta, es el que abre este segundo intervalo de apuestas pudiendo pasar permaneciendo en juego («check») o apostar («bet») y en ningún caso puede retirarse del juego.

Si al terminar este segundo intervalo de apuestas sólo hay un jugador que ha realizado una apuesta y todos los demás han pasado, gana automáticamente la mano y se lleva el bote.

Al finalizar el segundo intervalo de apuestas, se les da una carta descubierta a los jugadores que no hayan pasado.

El tercer y cuarto intervalo de apuestas se realiza como el segundo.

El quinto intervalo de apuestas es el último y es anunciado por el crupier con las palabras «última carta» y le da a cada jugador que permanezca en la partida una carta cubierta. En caso de igualdad hablará el más cercano por la derecha a la mano.

Después de que el crupier da las tres primeras cartas y en cada uno de los tres siguientes repartos se separará una carta, hasta un total de cuatro, que deben quedar apartadas de las del descarte (cartas muertas). Esta cartas se pueden usar solamente en los siguientes casos:

a) Cuando el crupier al dar la séptima carta se salte el turno de un jugador, se le da la primera carta muerta siempre que las cartas de los demás jugadores hayan sido vistas. El jugador la recibe cuando el crupier haya terminado de dar las demás a los jugadores, es decir, es el último que recibe la carta. El objetivo de esta regla es mantener la secuencia de las cartas de la baraja para los demás jugadores.

b) Cuando un crupier, al repartir la séptima carta, se da cuenta de que no tiene suficientes para terminar este intervalo, usa dichas cartas muertas mezclándose con las que aún no se han repartido con el fin de completar la jugada.

c) Cuando no haya cartas suficientes para completar la séptima ronda, habiendo tenido en cuenta tanto los descartes realizados como las cartas muertas, el crupier sacará una de las que quedan por repartir, la colocará en el centro de la mesa y será la séptima carta para todos los jugadores (carta común).

Artículo 31. Errores e infracciones en el juego.

1. Errores en el reparto.

a) Si al repartir las dos primeras cartas («hole cards»), alguna de ellas queda al descubierto, se pueden dar dos casos:

a.1) Que quede una de ellas al descubierto. En este caso, esa carta es la carta descubierta y el jugador recibe la tercera carta que debería ser cubierta.

a.2) Que queden las dos primeras cartas descubiertas y, en este caso, se le devuelve la apuesta inicial.

b) Si al repartir la séptima carta ésta es dada erróneamente, el crupier preguntará al jugador y, de acuerdo con su respuesta, se aplicarán los siguientes criterios:

b.1) Si a pesar del error quiere seguir jugando, la carta se cubre y el juego sigue normalmente.

b.2) Si no desea seguir jugando, no tomará parte en el último intervalo de apuestas y jugará sólo con las apuestas realizadas hasta ese momento. Los demás jugadores seguirán jugando y apostarán el intervalo correspondiente de apuestas formándose un bote aparte («side pot») en que el jugador que no quiso seguir jugando no toma parte.

2. Errores del crupier.

a) Si en el reparto de la séptima carta el crupier, por error, la da descubierta y sólo quedan dos jugadores en la partida, no se podrán subir las apuestas y se descubrirán directamente («showdown»).

b) Si el crupier empieza a distribuir las cartas sin que hayan finalizado las apuestas, debe mantener dicha carta sobre la mesa hasta que finalicen aquéllas y luego retirar, aparte de dicha carta, tantas cartas como jugadores se mantengan en juego («burnt cards»). Dichas cartas cubiertas se ponen en un lugar separado al de descarte.

3. Errores del jugador.

Si un jugador por error descubre sus cartas cubiertas («hole cards») debe cubrirlas de nuevo, pues el juego sigue siendo válido y la siguiente carta no se le dará cubierta.

CAPÍTULO II

Póker descubierto en la variante Omaha

Artículo 32. Denominación.

Es una variante del Seven Stud Póker que se juega con 52 cartas, siendo el objetivo del juego alcanzar la mayor combinación posible eligiendo dos de las cuatro cartas que tiene el jugador en la mano y tres de las cinco cartas que son comunes a todos los jugadores y que están sobre la mesa.

Artículo 33. Reglas de juego: desarrollo del juego.

Una vez que todos los jugadores que quieren participar en la jugada han puesto un ante, el crupier da cuatro cartas cubiertas a los jugadores una por una. Acto seguido se inicia el primer intervalo de apuestas.

Una vez finalizado el intervalo de apuestas separa una carta (carta quemada) «burnt card» que no se mezcla con los descartes y no es vista por los demás jugadores y coloca tres cartas descubiertas en el centro de la mesa, con lo que se inicia el segundo intervalo de apuestas.

Al finalizar el intervalo de apuestas, se retira una carta y coloca otra carta descubierta al lado de las anteriores en la mesa, con lo que empieza el tercer intervalo de apuestas.

Cuando se terminan las apuestas, se retira una nueva carta y se coloca una nueva carta descubierta en la mesa, al lado de la última, con lo que se inicia el cuarto y último intervalo de apuestas.

CAPÍTULO III

Póker descubierto en la variante Hold'em

Artículo 34. Denominación.

Es una variante del Seven Stud Póker siendo el objetivo del juego alcanzar la mayor combinación posible, eligiendo cualquiera de las siete cartas de que se dispone en cada jugada.

Artículo 35. Reglas de juego: desarrollo del juego.

La única diferencia que existe con la variante de póker Omaha es que en lugar de dar el crupier las cuatro cartas al inicio de la partida, sólo da a los jugadores dos cartas.

CAPÍTULO IV

Póker descubierto en la variante Five Stud Póker

Artículo 36. Denominación.

Es una variante del Seven Stud Póker y el objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible entre las cinco cartas de que dispone cada uno de los jugadores.

Artículo 37. Elementos de juego: cartas.

Se juega con 32 cartas en lugar de 52. De esas 52 cartas de la baraja sólo se escogen las siguientes: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9, 8 y 7.

Artículo 38. Reglas de juego: desarrollo del juego.

El crupier da una carta cubierta a cada uno de los jugadores en lugar de dos y una descubierta con lo que empieza el primer intervalo de apuestas.

Al final de cada intervalo de apuestas, el crupier da una nueva carta descubierta a cada jugador, empezando el siguiente intervalo de apuestas, y así sucesivamente hasta el cuarto y último intervalo de apuestas.

En esta variante, el jugador con la combinación más alta es el que inicia las apuestas.

CAPÍTULO V

Póker descubierto en la variante de póker sintético

Artículo 39. Denominación.

Es una variante del póker de círculo. El objetivo del juego es conseguir la combinación de cartas del valor más alto posible, mediante la utilización de cinco cartas: dos repartidas por el crupier a cada jugador y tres de las cinco cartas comunes que el crupier alinea sobre la mesa de juego, y que deberán haber sido extraídas una a una del mazo.

Artículo 40. Elementos de juego: cartas.

Se juega con 28 cartas en lugar de 52 cartas que tiene la baraja inglesa completa y sólo se utiliza el As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9 y 8 de cada palo, según su valor y orden de importancia. El As se puede utilizar como carta más pequeña delante del 8 o como carta más alta después del Rey (K).

Artículo 41. Mínimos y máximos de las apuestas.

El casino fijará para cada mesa la cuantía de las apuestas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por el director general competente en materia de juego y apuestas. Los máximos y mínimos fijados deberán estar a la vista del público.

Artículo 42. Desarrollo del juego.

Una vez que todos los jugadores han colocado la apuesta denominada ante señalada por el casino, el crupier reparte dos cartas cubiertas a cada jugador y descubre la primera de las cinco cartas comunes.

A partir de este momento, comienza el primer turno de apuestas por el jugador que tiene la mano, una vez hechas las apuestas descubre la segunda carta. Seguidamente comienza el segundo turno de apuestas, que es abierto por el jugador que hace la apuesta más alta, y así sucesivamente hasta que descubre la quinta y última carta y empieza el primer turno de apuestas.

Artículo 43. Errores e infracciones en el juego.

1. Errores en el reparto.

Si durante el reparto de las cartas se produce alguno de los casos siguientes, todas las cartas han de ser recogidas por el crupier, quien debe iniciar de nuevo el reparto de cartas:

a) Si los jugadores no reciben las cartas en el orden establecido.

b) Si un jugador recibe más o menos de las dos cartas que le corresponden.

c) Si aparece alguna carta descubierta.

2. Errores del crupier.

a) Si el crupier descubre más de una carta de las cinco comunes, en cada intervalo de apuestas, se considera como válida la primera y se han de sustituir las otras por cartas de la baraja que no se hayan usado y, en caso de no haber suficientes, se considera anulada la mano.

b) Si el crupier descubre una carta de las cinco comunes, antes de que haya finalizado el turno de apuestas, esta carta se considera nula y se ha de sustituir por otra nueva de las que quedan en la baraja.

TÍTULO VI

RÉGIMEN SANCIONADOR

Artículo 44. Infracciones y sanciones.

1. Constituyen infracciones administrativas en materia de actividades relacionadas con el juego del póker las acciones u omisiones tipificadas en la Ley del Juego de Galicia.

2. Las infracciones administrativas serán objeto de sanción en los términos previstos, en función de su gravedad, en la expresada Ley.

3. En todo caso se considerarán infracciones muy graves:

a) La práctica del póker fuera de los casinos de juego, o en salas no habilitadas dentro del casino para la celebración del juego del póker, o que no reúnan las condiciones para su celebración, en concreto, en lo que se refiere al control de terceros en la sala durante el desarrollo de las variantes del póker que en este Reglamento así lo requieren.

b) El uso de elementos de juego distintos de los establecidos en este Reglamento.

c) La no petición de las autorizaciones relativas a la banda de fluctuación para la emisión de las apuestas, o cualquier otra autorización necesaria para el desarrollo del juego de las establecidas en este Reglamento.

d) La reincidencia por la comisión de más de una infracción grave tipificada en la ley o en el reglamento en el plazo de un año.

4. En todo caso se considerarán infracciones graves:

a) La no exhibición en el local de las autorizaciones e información al público recogidos en este Reglamento.

b) La reincidencia por la comisión de más de una infracción leve tipificada en la ley o en el reglamento en el plazo de un año.

5. En todo caso se considerarán infracciones leves:

a) En relación a la empresa:

No permitir la celebración de una partida existiendo las condiciones necesarias y el número de jugadores suficientes para su realización.

b) En relación a los trabajadores:

No aclarar las dudas, determinar las operaciones y asignar los puestos cuando en las mesas haya plazas libres en los términos establecidos por los artículos 4, 15.3 y 19.1 de este Reglamento.

c) En relación a los jugadores:

El jugador que durante el desarrollo de la partida dé lugar a situaciones poco claras en relación con lo establecido en los artículos 7.5 y 7.11; 8 a); 12; 15.2; 16.2; 20; 24.3; 27.5, 27.6 y 27.7; 28.3 y 31.3.

d) En general, todas las previstas en la Ley y en este Reglamento, que no estando comprendidas en los apartados anteriores, no produzcan perjuicios a terceros ni beneficios al infractor.

Artículo 45. Responsabilidad.

1. Son responsables de las infracciones antes señaladas las personas físicas y jurídicas que las cometan.

2. Sin perjuicio de ello, de las infracciones cometidas por empresas serán responsables solidarios sus gerentes y apoderados.

Artículo 46. Tramitación de expedientes.

1. La potestad sancionadora se ejercitará siguiendo el procedimiento establecido en la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común y en la normativa de desarrollo de ésta. En todo caso, el plazo para dictar y notificar resolución expresa será de un año desde la fecha del acuerdo de iniciación.

2. La iniciación de los expedientes por infracción de este Reglamento corresponde al director general competente en materia de juegos.

3. La resolución de los expedientes sancionadores por infracción de este Reglamento corresponderá al órgano que tenga atribuida la competencia por la Ley 14/1985, de 23 de octubre, según la modificación producida por Ley 3/2002, de 29 de abril, de Medidas de Régimen Fiscal y Administrativo.

l) Comunidad de Madrid

§ 150 DECRETO 58/2006, DE 6 JULIO. APRUEBA EL REGLAMENTO DE CASINOS DE JUEGO EN LA COMUNIDAD DE MADRID

(BOCM núm. 178, de 28 julio; rect. BOCM núm. 213, de 7 septiembre [LCM 2006, 371 y 400])

La asunción por la Comunidad de Madrid de las competencias en materia de casinos, juegos y apuestas, con exclusión de las apuestas mutuas deportivo-benéficas, en virtud del artículo 26.1.29 del Estatuto de Autonomía, aprobado por la Ley Orgánica 3/1983, de 25 de febrero, permitió el inicio de una línea de modificaciones parciales de la normativa de casinos de juego, constituida por las Órdenes del Ministerio del Interior de 9 de enero y 9 de octubre de 1979, por las que se aprobaban el Reglamento de Casinos y el Catálogo de Juegos, respectivamente.

Las modificaciones que a partir de entonces se introdujeron se dirigieron a la mejora de la normativa estatal que había quedado obsoleta y que se caracterizaba por un fuerte intervencionismo por parte de la Administración.

Así, en un primer momento, mediante las Órdenes 2071/1995 y 2247/1999, de la Consejería de Hacienda, se regularon aquellos aspectos específicos de los juegos exclusivos de casinos de juego que no estaban reflejados en la normativa estatal y que eran precisos para el correcto desarrollo de los mismos.

Posteriormente, se aprobó la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid, que supuso el establecimiento de un nuevo marco legal para el juego, en el que debían incardinarse los distintos reglamentos específicos de los juegos, a partir de los principios básicos de la Ley y de los juegos contenidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas.

Tras la aprobación de la Ley se procedió a una nueva actualización parcial de la normativa reguladora de los casinos de juego mediante el Decreto 123/2001, de 1 de agosto, por el que se establecía el Procedimiento para la Concesión de Autorizaciones de Casinos de Juego, recogiendo un régimen de autorizaciones propio y acorde con la atribución de competencias en materia de juego a la Comunidad de Madrid.

Con posterioridad, y en un nuevo intento de renovar la legislación estatal que se aplicaba supletoriamente, se aprobó el Decreto 151/2002, de 5 de septiembre, y el Decreto 32/2004, de 19 de febrero, por los que se regulaban el Reglamento del Juego del Póquer en Casinos de Juego y el Catálogo Parcial de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Madrid, respectivamente.

Por todo ello, a la vista de la dispersión de normas estatales y autonómicas aplicables y las dificultades que la misma conlleva, se ha considerado necesaria la adopción del presente Decreto, que no solo refunde la totalidad de la normativa aplicable en materia de casinos de juego, sino que introduce importantes novedades al liberalizar aquellos aspectos de la gestión interna y del funcionamiento de estos establecimientos de juego, que estaban sometidos a una burocracia exagerada, sin mermar las garantías de los jugadores.

A esas razones de índole jurídica se añaden otras de carácter económico-social, pues no debe olvidarse que los casinos de juego tienen un gran impacto en el desarrollo de los municipios en que se ubican, no sólo por el elevado número de trabajadores que precisan para su funcionamiento, sino también por la transformación urbanística que implican, actuando la instalación de dichos establecimientos de juego como instrumento de dinamización económica.

El Reglamento que se aprueba mediante el presente Decreto se estructura en tres títulos, precedidos de un título preliminar, en el que se regula su objeto y ámbito de aplicación.

El título I, denominado «Del régimen de autorizaciones», incorpora la regulación que se contenía en el Decreto 123/2001, de 1 de agosto, si bien con modificaciones de carácter técnico o de redacción de algunos preceptos.

El título II da una nueva regulación a los aspectos de personal y de admisión y funcionamiento de las salas que constituyen el régimen interior de los casinos de juego. En este sentido, se permite una mayor libertad de autoorganización de los casinos de juego, regulando únicamente aquellos aspectos que, por afectar al correcto desarrollo de los juegos que en ellos se practican, deben incluirse en el Reglamento.

Por último, el título III regula los juegos exclusivos de casinos. Para ello, se desarrolla el contenido básico establecido en el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Madrid, se incorpora todo el contenido que en relación a los mismos se encontraba disperso en las normas anteriormente mencionadas, se mejora la redacción de muchos de sus artículos y se da una estructura coherente al conjunto resultante.

El Consejo Económico y Social emite informe con fecha 13 de diciembre de 2005.

En su virtud, a propuesta de la Consejera de Hacienda, de acuerdo con el Consejo de Estado, y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su reunión del día 6 de julio de 2006, dispongo:

Artículo único. Aprobación del Reglamento.

Se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego en la Comunidad de Madrid cuyo texto se incluye a continuación.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

Única. Homologación de material de juego.

De conformidad con el artículo 6.2 de la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid, todo el material de juego destinado al correcto desarrollo de los juegos exclusivos de casinos de juego deberá ser homologado por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

El fabricante o distribuidor será responsable de cualquier característica o defecto del material de juego que impida su correcto funcionamiento o pueda dar lugar a fraude.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera. Régimen de comunicaciones.

En el plazo de quince días desde la entrada en vigor del presente Decreto, los casinos de juego que ya dispusieren de autorización de apertura y funcionamiento deberán realizar las comunicaciones a que se refiere el artículo 13.1 del Reglamento aprobado por el presente Decreto.

Segunda. Adaptación a las disposiciones del Reglamento.

Los casinos de juego deberán, en el plazo máximo de un año, contado a partir de la entrada en vigor del Reglamento, adaptarse en lo que resulte procedente al contenido del mismo.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única.

Quedan derogadas cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan al presente Reglamento, y en especial las siguientes:

a) Orden 2071/1995, de 24 de octubre, del Consejero de Hacienda, por la que se modifica parcialmente la Orden del Ministerio del Interior de 9 de enero de 1979, que aprobó la versión definitiva del Catálogo de Juegos.

b) Orden 2247/1999, de 9 de julio, del Consejero de Hacienda, por la que se establecen las normas sobre los naipes destinados a ser utilizados en casinos, para los juegos de «black jack», treinta y cuarenta, punto y banca y «baccará».

c) Decreto 123/2001, de 1 de agosto, por el que se establece el Procedimiento para la Concesión de Autorizaciones de Casinos de Juego.

d) Decreto 151/2002, de 5 de septiembre, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Póquer en los Casinos de Juegos en la Comunidad de Madrid.

DISPOSICIONES FINALES

Primera. Modificación del Catálogo Parcial de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Madrid.

El Catálogo Parcial de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Madrid, aprobado por Decreto 32/2004, de 19 de febrero, queda modificado como sigue:

Uno. Se modifica el artículo 4, que queda redactado del siguiente modo:

«La ruleta francesa es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, cuyas características esenciales consisten en que los participantes juegan contra el casino de juego y en que la posibilidad de ganar depende del movimiento de una bola dentro de una rueda horizontal giratoria que contiene casillas numeradas en una de las cuales aquélla se detendrá definitivamente».

Dos. Se modifican los párrafos a) y b) del artículo 7.3, que pasan a tener la siguiente redacción:

«a) En las suertes sencillas, el máximo representa 360 ó 540 veces la cantidad fijada como mínimo de la postura».

«b) En las suertes múltiples, el máximo viene representado: en el pleno o número completo, por 20 ó 30 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, por 40 ó 60 veces; en la fila transversal, por 60 ó 90 veces; en el cuadro, por 80 ó 120 veces; en la seisena, por 120 ó 180 veces; en la columna y docena, por 240 ó 360 veces; en la doble columna y doble docena, por 480 ó 720 veces».

Tres. Se modifican los párrafos a) y b) del artículo 10.3, que pasan a tener la siguiente redacción:

«a) En las suertes sencillas, el máximo representa 360 ó 540 veces la cantidad fijada como mínimo de la postura».

«b) En las suertes múltiples, el máximo viene representado: en el pleno o número completo, por 20 ó 30 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, por 40 ó 60 veces; en la fila transversal, por 60 ó 90 veces; en el cuadro, por 80 ó 120 veces; en la seisena, por 120 ó 180 veces; en la columna y docena, por 240 ó 360 veces; en la doble columna y doble docena, por 480 ó 720 veces».

Cuatro. Se modifica el orden de las reglas contenidas en el artículo 35.3, de forma que la regla contenida en el párrafo d) pasa a ser c), y la contenida en el párrafo c) pasa a ser d).

Segunda. Modificación del Reglamento de los Juegos Colectivos de Dinero y Azar en la Comunidad de Madrid.

El Reglamento de los Juegos Colectivos de Dinero y Azar en la Comunidad de Madrid, aprobado por Decreto 105/2004, de 24 de junio, queda modificado en los siguientes términos:

Uno. Se modifica el artículo 34.5, que queda redactado del siguiente modo:

«5. Los premios de línea, bingo y prima se abonarán en efectivo metálico, quedando prohibida su sustitución total o parcial por premios en especie. No obstante, el pago en metálico de estos premios podrá ser sustituido por la entrega de cheque librado contra una cuenta corriente de la empresa, previa solicitud del jugador. Por cada cartón premiado se entregará un único cheque, con independencia del número de jugadores que participen en el mismo».

Dos. Se modifica el artículo 48.4, que queda redactado en los siguientes términos:

«4. La obtención de los premios de pleno y superpleno se acreditará mediante certificación librada a nombre de cada jugador premiado por el jefe de mesa o responsable del establecimiento donde se haya vendido el cartón o cartones premiados, una vez autorizado por el sistema central de proceso de datos de la Red de Distribución. El abono se satisfará mediante dinero efectivo, cheque o transferencia bancaria a elección del jugador. Los libradores de la certificación deberán dejar constancia de la opción elegida por el jugador premiado en el resguardo de entrega de la certificación que será suscrito por aquél. A estos efectos el establecimiento deberá conservar copia de las certificaciones libradas durante un período mínimo de dos años a partir de su expedición. Si la opción elegida por el jugador fuese el abono en efectivo o cheque, se presentará a efectos de su cobro, a partir del día siguiente al de la fecha de celebración de la partida la correspondiente certificación en las oficinas de la Red de Distribución, cuyo horario y domicilio deberá constar en la certificación expedida. El abono mediante transferencia bancaria se hará constar en la certificación y deberá ordenarse a favor de la cuenta bancaria designada por el jugador al día siguiente de la celebración de la partida».

Tercera. Modificación del Reglamento por el que se regulan las apuestas hípicas en la Comunidad de Madrid.

Se modifica el apartado 2 del artículo 15 del Reglamento por el que se regulan las apuestas hípicas

en la Comunidad de Madrid, aprobado por Decreto 148/2002, de 29 de agosto, que queda redactado en los siguientes términos:

«2. Los boletos premiados se abonarán en efectivo metálico, cheque o transferencia bancaria a elección del jugador. Cuando la opción elegida sea la transferencia bancaria deberá quedar constancia escrita de la conformidad del jugador».

Cuarta. Aplicación supletoria de la regulación estatal sobre cantidades o apuestas olvidadas o perdidas en los casinos de juego.

A los ingresos obtenidos por los casinos de juego en concepto de cantidades o apuestas olvidadas, perdidas o abandonadas, cuyo propietario se desconozca, les será de aplicación lo dispuesto en el artículo 43.4 de la Orden del Ministerio del Interior de 9 de enero de 1979, por la que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego, en lo referido a su destino, en tanto que por disposición legal se establezca su afectación como derechos económicos de la Hacienda de la Comunidad de Madrid a obras o programas de asistencia social.

Quinta. Actualización de los importes de las fianzas.

Se autoriza al titular de la Consejería competente en materia de juego a actualizar el importe de las fianzas a que se refiere el Reglamento que se aprueba mediante el presente Decreto.

Sexta. Habilitación normativa.

Se habilita a la Consejera de Hacienda a dictar cuantas disposiciones sean necesarias para el desarrollo del Reglamento que se aprueba mediante el presente Decreto.

Séptima. Entrada en vigor.

El presente Decreto entrará en vigor a los veinte días de su publicación en el «Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid».

REGLAMENTO DE CASINOS DE JUEGO EN LA COMUNIDAD DE MADRID

TÍTULO PRELIMINAR

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1. Objeto y ámbito de aplicación.

1. El presente Reglamento tiene por objeto la regulación de los casinos de juego en la Comunidad de Madrid, así como de los juegos que con carácter exclusivo pueden practicarse en ellos.

2. Se entiende por casinos de juego aquellos locales o establecimientos autorizados para la práctica de todos o algunos de los juegos que tienen el carácter de exclusivos de casinos de juegos.

3. Tienen el carácter de juegos exclusivos de casinos de juego los siguientes:

a) Ruleta francesa.

b) Ruleta americana.

c) Bola o «boule».

d) Veintiuno o «black jack».

e) Treinta y cuarenta.

f) Punto y banca.

g) Ferrocarril, «baccará» o «chemin de fer».

h) «Baccará» a dos paños.

i) Dados.

j) Póquer.

k) Los desarrollados mediante máquinas de azar o de tipo «C».

4. Queda prohibida la organización y práctica de juegos que, con el mismo o distinto nombre, constituyan modalidades de juegos exclusivos de casinos de juego y se realicen fuera de dichos establecimientos, o al margen de las autorizaciones, requisitos y condiciones establecidos en este Reglamento.

5. Los casinos de juegos podrán organizar torneos de juegos de círculo que tengan autorizados, con las bases y condiciones que específicamente autorice el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

6. Los casinos de juegos podrán disponer de escuelas de crupieres para la formación de personal

para la futura prestación de servicios en los mismos. El personal en formación podrá asistir como mero espectador a las sesiones de juego y efectuar prácticas en la sala de juegos cuando ésta se encuentre cerrada al público. La apertura de dichas escuelas y sus condiciones de funcionamiento habrán de ser comunicadas previamente al órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

Artículo 2. Servicios complementarios del casino de juego.

1. Sin perjuicio de los juegos exclusivos de casinos de juego que deban prestar en virtud de su correspondiente autorización de funcionamiento, las empresas titulares de casinos de juego deberán poner a disposición del público los siguientes servicios:

a) Servicio de bar.

b) Servicio de restaurante.

c) Sala de estar.

d) Sala de fiestas o espectáculos.

Los servicios mencionados en el apartado anterior tendrán carácter obligatorio y deberán localizarse en el mismo inmueble o complejo arquitectónico del casino de juego.

2. Asimismo, podrán prestarse otros servicios tales como:

a) Salas de teatro y/o cinematografía.

b) Salas de convenciones.

c) Salas de conciertos.

d) Salas de exposiciones.

e) Instalaciones deportivas.

f) Establecimientos comerciales.

g) Hoteles.

3. El acceso a los servicios complementarios podrá subordinarse a la expedición de tarjetas independientes, con sujeción a las normas especiales que regulen cada tipo de actividad.

4. La prestación de los servicios complementarios señalados en el apartado 2 de este artículo será facultativa; no obstante, resultará obligatoria si se previesen en el proyecto que acompañe a la solicitud y fuesen incluidos en la autorización de instalación.

5. Todos los servicios complementarios enumerados en este artículo podrán pertenecer o ser explotados por la sociedad titular del casino de juego o por empresas distintas de aquélla.

TÍTULO I

RÉGIMEN DE AUTORIZACIONES

CAPÍTULO I

Autorización de instalación

Artículo 3. Autorización de instalación.

1. La autorización para la instalación de un casino de juego se otorgará mediante concurso público, que garantizará los principios de publicidad, concurrencia y objetividad.

2. La convocatoria del concurso público se efectuará mediante acuerdo del Gobierno de la Comunidad de Madrid, en el que se establecerán las bases que habrán de regir la adjudicación indicándose, en todo caso, la composición de la Mesa de Valoración que deba constituirse al efecto.

3. Para el otorgamiento de la autorización de instalación se atenderá preferentemente a los siguientes criterios:

a) El interés socioeconómico y turístico del proyecto.

b) La oferta de ocio complementaria.

c) La solvencia técnica y económica de los promotores y el programa de inversiones a realizar.

d) El informe del Ayuntamiento del municipio donde se pretenda instalar.

e) La generación de empleo y las medidas propuestas para apoyar la estabilidad y calidad del mismo.

f) El plazo de inicio de funcionamiento de las actividades del casino de juego.

g) El interés urbanístico global del proyecto.

h) Las medidas de control y seguridad proyectadas para los locales.

i) El convenio específico que proponga el solicitante.

4. El otorgamiento de la autorización para la instalación de un casino de juego, mediante concurso público, no exime de la necesidad de obtener la preceptiva autorización administrativa de apertura y funcionamiento del mismo, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 8.

Artículo 4. Requisitos de las empresas participantes en el concurso.

1. Quienes pretendan participar en el concurso público para el otorgamiento de la autorización de instalación de un casino de juego, y posteriormente obtener la autorización de apertura y funcionamiento, deberán cumplir los siguientes requisitos:

a) Constituirse bajo la forma jurídica de sociedad anónima, de acuerdo con la legislación vigente.

b) La sociedad deberá ostentar la nacionalidad española o de cualquiera de los Estados miembros de la Unión Europea.

c) El objeto social deberá ser la explotación de un casino de juego. Asimismo, podrá comprender la de los servicios complementarios y todas aquellas actividades anejas necesarias, en su caso, para el desarrollo urbanístico del ámbito espacial o territorial donde se vaya a instalar el casino de juego.

d) Tener un capital social mínimo de doce millones de euros totalmente suscrito y desembolsado, cuya cuantía no podrá disminuir durante la vigencia de las autorizaciones.

e) Las acciones representativas del capital social habrán de ser nominativas.

f) La participación directa o indirecta del capital extranjero no podrá exceder de los límites establecidos en el régimen especial de las inversiones extranjeras en España.

g) No encontrarse en ninguna de las circunstancias establecidas en el artículo 19.2 de la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid.

2. Si la sociedad no estuviera constituida en el momento de presentarse la solicitud, deberá presentarse proyecto de la escritura de constitución y de los estatutos, que habrán de cumplir todos los requisitos establecidos en el apartado anterior. En este caso, dicha constitución podrá realizarse en un plazo máximo de treinta días a partir de la notificación de la resolución de adjudicación del concurso.

Artículo 5. Solicitudes de autorización de instalación.

1. Las sociedades anónimas interesadas en la obtención de una autorización para la instalación de un casino de juego que cumplan los requisitos especificados en el artículo anterior, o las personas que actúen por cuenta de la sociedad proyectada, podrán participar en el concurso convocado al efecto mediante la presentación de una solicitud que deberá contener:

a) Nombre y apellidos, nacionalidad, domicilio, número de documento nacional de identidad del solicitante, o documento equivalente en caso de no ostentar la nacionalidad española, así como la calidad en la que actúa en nombre de la sociedad interesada y los poderes de representación al efecto. La misma identificación se exigirá respecto de quien o quienes actúen por cuenta de la sociedad en proyecto.

b) Denominación, duración y domicilio de la sociedad anónima representada o proyecto de la misma.

c) Nombre comercial del casino de juego y, en los términos que se establezcan en las bases de la convocatoria, situación geográfica del terreno en que pretenda instalarse, con especificación de su superficie, aforo de las instalaciones y características generales de las mismas.

d) Nombre y apellidos, nacionalidad, número de documento nacional de identidad, o documento equivalente en caso de no ostentar la nacionalidad española, tanto de los socios que constituyan o vayan a constituir la sociedad, especificando su respectiva cuota de participación, como de los administradores de la sociedad y, en su caso, de los directores, gerentes o apoderados en general. Cuando una persona jurídica sea titular de las acciones nominativas de la sociedad que pretenda obtener la autorización de instalación de un casino de juego, deberá aportarse certificado de la titularidad del capital social de la misma, y así sucesivamente hasta tanto pueda certificarse la titularidad de una persona natural o la persona jurídica titular de las acciones esté admitida a cotización en bolsa, debiendo en tal caso, aportarse certificado de la composición de sus órganos de administración.

e) Fecha máxima en la que se pretende la apertura del casino de juego y de los servicios complementarios.

f) Juegos cuya práctica en el casino de juego se pretende que sea autorizada de entre los incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Madrid.

g) Períodos de funcionamiento del casino de juego o propósito de funcionamiento permanente.

h) Servicios complementarios a prestar, especificándose si los mismos serán prestados por la propia sociedad solicitante o por un tercero.

2. Las solicitudes deberán ir acompañadas, en cuadruplicado ejemplar, de los siguientes documentos:

a) Copia o testimonio notarial de la escritura pública de constitución de la sociedad, con constancia fehaciente de su inscripción en el Registro Mercantil. Si la sociedad no se hubiese constituido, se presentará proyecto de la escritura de constitución y de los estatutos en escritura pública, en la que se recogerá el compromiso de los socios promotores de constituir la sociedad, caso de resultar adjudicataria.

b) Copia o testimonio notarial del poder del solicitante, cuando no sea representante legal. Si se tratase de sociedad en proyecto, se acompañará copia o testimonio notarial del poder que los socios promotores otorguen a favor de la persona firmante de la solicitud.

c) Documentos que acrediten la disponibilidad sobre los solares e inmuebles en los que se instalará el casino de juego, en los términos que se establezcan en las bases de la convocatoria.

d) Estimación de la plantilla aproximada de personas que habrán de prestar servicios en el casino de juego y en sus servicios complementarios, con indicación de las categorías o puestos de trabajo respectivos, así como un organigrama de dicha plantilla.

e) Memoria en la que se describa la organización y funcionamiento del casino de juego. Dicha memoria habrá de contener descripción detallada de la tecnología y sistemas de control previstos para la admisión de los usuarios del casino de juego, la selección y formación del personal, los medios de control y revisión periódicos del material de juego, contabilidad y caja indicando el origen y garantía de las tecnologías a emplear en la organización y funcionamiento del casino de juego.

f) Anteproyecto y memoria descriptiva de los servicios complementarios que se pretenden prestar al público, así como el resto de actividades anejas necesarias, en su caso, que se propongan para el desarrollo urbanístico de la zona en la que se instale el casino de juego.

g) Planos y proyecto básico del casino de juego, con especificación de todas sus características técnicas, así como obras complementarias que sean necesarias, tales como accesos, aparcamientos y demás servicios exigidos por el ordenamiento urbanístico.

h) Relación de las medidas de seguridad a instalar en el casino de juego, entre las que habrán de contarse necesariamente, medidas de protección contra incendios, producción autónoma de energía eléctrica de entrada automática en servicio, servicios de vigilancia y seguridad y cajas fuertes.

i) Estudio económico-financiero, que comprenderá, como mínimo, un estudio de la inversión, con desglose y detalle de las aportaciones que constituyen el capital social, descripción de las fuentes de financiación y previsiones de rentabilidad.

j) Documentación que, con carácter específico, exijan las bases de la convocatoria, entre la que deberá figurar, en todo caso, la acreditación de la fianza provisional.

También se podrán acompañar a las solicitudes todos aquellos documentos que se estimen pertinentes, en especial, en orden al afianzamiento de las garantías personales y financieras de los miembros de la sociedad y de esta misma.

3. Si se observasen deficiencias o anomalías en la solicitud o en la documentación que deba acompañarla, se concederá a la sociedad titular un plazo de quince días para su subsanación.

Artículo 6. Tramitación de las solicitudes.

Una vez presentadas las solicitudes y documentación anexa, así como la documentación complementaria que pueda ser requerida, el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego solicitará del Ayuntamiento afectado informe sobre la idoneidad de la instalación, atendidos, en su caso, los aspectos urbanísticos. La emisión del citado informe se realizará en el plazo de treinta días desde su solicitud, sin perjuicio de lo establecido en el artículo 83.4 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

Artículo 7. Resolución de autorización de instalación.

1. Recabados los documentos e informes que fueran procedentes, el Gobierno de la Comunidad de Madrid, a propuesta de la Mesa de Valoración, resolverá el concurso mediante acuerdo, debida-

mente motivado, en un plazo no superior a tres meses a contar desde la expiración del plazo de presentación de solicitudes.

2. Sin perjuicio de lo establecido en el apartado anterior, el Gobierno de la Comunidad de Madrid podrá declarar desierto el concurso cuando ninguno de los solicitantes reúna las condiciones exigidas o sus propuestas no ofrezcan las garantías establecidas en las bases de la convocatoria.

3. El acuerdo por el que se otorgue la autorización de instalación del casino de juego contendrá, al menos, las siguientes especificaciones:

a) Denominación, domicilio y capital social de la empresa titular de la autorización de instalación del casino de juego.

b) Nombre comercial y localización del casino de juego.

c) Aprobación del proyecto global propuesto con las correspondientes modificaciones que, en su caso, se considerasen oportunas.

d) Juegos autorizados de entre los incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Madrid.

e) Fecha máxima para proceder a la apertura, haciendo constar la obligación de solicitar y obtener, previamente, la autorización de apertura y funcionamiento.

f) En caso de que la sociedad no estuviera constituida, obligación de proceder a su constitución en el plazo máximo de treinta días desde la notificación al adjudicatario.

g) Intransmisibilidad de la autorización de instalación del casino de juego.

h) Períodos de funcionamiento del casino de juego, en el supuesto de que su funcionamiento no sea permanente.

4. El otorgamiento de la autorización podrá condicionarse a la modificación de cualquiera de los extremos contenidos en la solicitud y documentación presentada. La sociedad autorizada deberá manifestar su conformidad con las modificaciones exigidas, en el plazo de diez días hábiles desde la notificación del otorgamiento de la autorización, quedando sin efecto la misma en caso contrario.

5. Asimismo, quedará sin efecto la autorización de instalación, si no se procediese a la constitución de la sociedad, en el plazo establecido. Dicho extremo deberá acreditarse ante el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego, mediante presentación de copia simple de la escritura de constitución de la sociedad, con constancia fehaciente de su presentación a inscripción en el Registro Mercantil. Inscrita la escritura de constitución de la sociedad, deberá remitirse al órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego testimonio notarial de la misma.

6. La autorización de instalación quedará condicionada al cumplimiento del proyecto propuesto por la empresa autorizada, con las modificaciones que, en su caso, se introduzcan, en los términos de las bases del concurso; todo ello sin perjuicio de las adaptaciones que deban realizarse en cumplimiento de la planificación urbanística.

7. En caso de incumplimiento de lo dispuesto en el apartado anterior el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego podrá proceder, previa audiencia del interesado, a revocar la autorización de instalación otorgada.

CAPÍTULO II

Autorización de apertura y funcionamiento

Artículo 8. Autorización de apertura y funcionamiento.

1. La sociedad titular de la autorización de instalación solicitará al órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego la autorización de apertura y funcionamiento, previa inscripción en el Registro General del Juego de la Comunidad de Madrid, Sección Empresas, y previo depósito de la correspondiente fianza en la Tesorería de la Comunidad de Madrid, por importe de 350.000 euros, con una antelación mínima de tres meses respecto de la fecha fijada para la apertura del casino de juego.

2. No obstante lo anterior, previa solicitud de la sociedad titular de la autorización, el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego podrá conceder una prórroga del plazo fijado para la apertura del casino de juego, siempre y cuando se acredite la existencia de causas justificativas.

3. La solicitud de autorización de apertura y funcionamiento deberá ir acompañada de la siguiente documentación:

a) Documentación acreditativa de aquellas modificaciones habidas en la denominación, objeto, capital, domicilio social y fiscal, titularidad de las acciones y composición del órgano de administración de la sociedad titular.

b) Licencia municipal de apertura y funcionamiento.

c) Certificación de obra acabada de las instalaciones del casino de juego y de que las obras e instalaciones realizadas se correspondan exactamente con el proyecto básico del casino de juego y de los servicios complementarios obligatorios.

d) Documentación acreditativa de la disponibilidad del uso del local en que se ubique el casino de juego por el tiempo de duración de la autorización, como mínimo.

e) Relación detallada de los juegos a practicar, de entre los incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Madrid, con indicación del número de mesas correspondientes a cada uno de ellos y de los límites mínimos y máximos, en su caso, de las apuestas en cada juego, así como el número de máquinas de azar o tipo «C» a instalar.

f) Propuesta de horario máximo de funcionamiento de las salas de juego.

g) Certificado de técnico competente, visado por el colegio profesional respectivo, acreditativo del funcionamiento idóneo de todas las instalaciones relacionadas con el juego, así como de las medidas de seguridad del casino de juego.

h) Los plazos para la apertura de la totalidad de los servicios del casino de juego, si no entraran todos simultáneamente en servicio.

i) Certificación acreditativa de haber constituido la correspondiente fianza ante la Tesorería de la Comunidad de Madrid.

j) Identidad del personal de dirección de juegos, así como su régimen de sustituciones y suplencias.

k) Cuantos otros documentos acrediten el cumplimiento de las condiciones establecidas en la autorización de instalación, en su caso.

4. Si se observasen deficiencias o anomalías en la solicitud o en la documentación que deba acompañarla, se concederá a la sociedad titular un plazo de quince días para su subsanación.

5. Cumplimentados los trámites anteriores, el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego comprobará el cumplimiento de los requisitos de instalación exigidos en el presente Reglamento, así como de la demás normativa que en materia de juego resulte de aplicación, y dictará y notificará la resolución mediante la cual, motivadamente, concederá o denegará la autorización de apertura y funcionamiento, en el plazo máximo de tres meses a contar desde la fecha de presentación de la solicitud.

6. Si la sociedad titular de la autorización de instalación no solicitara la autorización de apertura y funcionamiento en plazo, la primera podrá ser revocada.

Artículo 9. Resolución de autorización de apertura y funcionamiento.

La resolución que otorgue la autorización de apertura y funcionamiento contendrá como mínimo los siguientes extremos:

a) Las especificaciones a que se refieren las letras a), b), c) y d) del artículo 5.1 del presente Reglamento.

b) El horario máximo de funcionamiento de las salas de juego.

c) La relación de los juegos autorizados, de entre los incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Madrid, y el número máximo de mesas de juego y de máquinas de azar o tipo «C» a instalar.

d) Los límites máximos y mínimos de las apuestas.

e) Bandas de fluctuación de los límites máximos y mínimos de las apuestas, en su caso.

f) El plazo de duración de la autorización.

Artículo 10. Vigencia, renovación y revocación.

1. La autorización de apertura y funcionamiento se concederá por un período de diez años y se renovará por períodos de idéntica duración si se cumplen los requisitos establecidos en la normativa en vigor al momento de la renovación. Dicha renovación deberá solicitarse por la sociedad titular al órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego seis meses antes, como mínimo, de la expiración del plazo de vigencia de la autorización.

2. La autorización podrá ser revocada, previa audiencia del interesado, cuando durante su período de vigencia se pierdan todas o alguna de las condiciones que determinaron su otorgamiento, cuando concurran las causas establecidas en la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de

Madrid y en sus normas de desarrollo, así como por incumplimiento de las obligaciones tributarias en materia de juego de la Comunidad de Madrid.

3. Previa autorización de la Consejería competente en materia de juego, se podrá transmitir la autorización de apertura y funcionamiento, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 4.5 de la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid, siempre que hayan transcurrido cinco años, al menos, desde su otorgamiento o renovación, subrogándose la nueva sociedad, que habrá de cumplir todos los requisitos necesarios para poder ser titular de la autorización, en todos los derechos y obligaciones derivados de la misma, incluido, por tanto, su plazo de vigencia.

CAPÍTULO III

Disposiciones comunes a las autorizaciones

Artículo 11. Modificación de las autorizaciones.

1. Requerirán autorización previa del órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego las modificaciones de la autorización de instalación y de la de apertura y funcionamiento que afecten a:

a) Juegos a practicar en el casino de juego, de entre los incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Madrid.

b) Mínimos y máximos de las apuestas.

c) Horario máximo de funcionamiento de las salas de juego.

d) Períodos de funcionamiento, en su caso.

e) Modificaciones en las medidas de seguridad.

f) Modificaciones en el cuerpo social de la sociedad titular que impliquen la entrada de nuevos socios o accionistas o transmisiones de las acciones entre socios cuando se supere el 5 por 100 del capital social.

g) Suspensión del funcionamiento del casino de juego por tiempo superior a treinta días.

2. Las restantes modificaciones de los términos contenidos en las autorizaciones que no estén previstas en el apartado anterior se comunicarán al órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego en el plazo de cinco días desde que se produjera la modificación.

TÍTULO II

RÉGIMEN INTERIOR DE LOS CASINOS DE JUEGO

CAPÍTULO I

Dirección y personal de los casinos de juego

Sección 1ª Dirección de los juegos

Artículo 12. Personal de dirección de juegos.

1. El director de juegos será auxiliado en el desempeño de sus funciones por uno o varios subdirectores o por un comité de dirección de juegos. La existencia del comité de dirección de juegos no excluye el nombramiento de subdirector o subdirectores, si así se estima necesario.

2. El director de juegos es la persona que coordina y controla el desarrollo de los juegos que se practican en el casino de juego, sin perjuicio de las facultades que corresponden a los órganos de dirección y administración del mismo.

3. El comité de dirección de juegos estará compuesto, como mínimo, por cuatro miembros, uno de los cuales habrá de ser necesariamente el director de juegos.

4. El director de juego, los restantes miembros del comité de dirección de juegos y los subdirectores, en su caso, habrán de ser mayores de edad, contar con la cualificación profesional necesaria y ser nombrados por el órgano de dirección o administración que determinen los estatutos de la sociedad titular del casino de juego, o persona en quien estén delegadas las facultades del mismo.

Artículo 13. Comunicación de nombramientos y sustituciones del personal de dirección de juegos del casino de juego.

1. El casino de juego deberá comunicar al órgano competente en materia de ordenación y gestión

del juego los cambios que se produzcan en la identidad del personal de dirección de juegos, así como en el régimen de sustituciones y suplencias a que se refiere el artículo 8.3.j).

2. Las comunicaciones de los cambios a que se refiere el apartado anterior se realizarán dentro de los cinco días siguientes a su adopción, salvo en el caso del nombramiento del director de juegos, en que el plazo será de treinta días.

Artículo 14. Deberes del personal de dirección de juegos.

1. Corresponde al director de juegos, al resto de miembros del comité de dirección de juegos y a los subdirectores, en su caso:

a) La correcta ordenación y explotación de los juegos, de la que responderán ante la sociedad titular del casino de juego y ante el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

b) La custodia del material de juegos, de los ficheros de jugadores y demás documentación existente en el casino de juego, así como la correcta llevanza de la contabilidad específica de los juegos.

c) Colaborar con los funcionarios que desempeñen las funciones inspectoras en materia de juego en los términos establecidos en el capítulo I del título IV de la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid.

2. Al director de juegos le corresponde la coordinación y control del desarrollo de los juegos, a cuyo efecto deberá permanecer en el casino de juego durante las horas en que los mismos se celebren, todo ello sin perjuicio de lo establecido en el apartado anterior y del régimen de sustituciones y suplencias que adopte el casino.

3. En todo caso, el sustituto o suplente asume los mismos deberes que el titular.

Artículo 15. Prohibiciones.

Está prohibido al director de juegos, al resto de los miembros del comité de dirección de juegos y a los subdirectores, en su caso:

a) Participar en los juegos que se practiquen en el casino de juego, bien directamente o bien mediante terceras personas.

b) Desempeñar funciones propias de los empleados de las salas de juego. Esto no obstante, los subdirectores podrán sustituir transitoriamente a los inspectores o jefes de mesa en el desempeño de su función, pero, en ningún caso, a los crupieres.

c) Recibir por cualquier título participaciones porcentuales de los ingresos brutos del casino de juego o de los beneficios de los juegos, salvo los dividendos que puedan corresponderles si fueren accionistas de la sociedad titular.

d) Participar en la distribución de las propinas a que se refiere el artículo 19.

e) Solicitar propinas de cualquier especie a los jugadores.

f) Facilitar o conceder préstamos a los mismos.

Sección 2ª Personal de los casinos de juego

Artículo 16. Régimen del personal de los casinos de juego.

1. El casino de juego deberá disponer del personal necesario para el correcto desarrollo de los juegos que tenga autorizado.

2. Para el desempeño de puestos de trabajo de personal de juego se exigirá la mayoría de edad.

3. La clasificación profesional y la determinación del contenido de los puestos de trabajo se realizará por el convenio colectivo que resulte de aplicación.

4. Todo el personal del casino de juego está obligado a colaborar con los funcionarios que desempeñen las funciones inspectoras en materia de juego, en los términos que establece el capítulo I del título IV de la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid.

Artículo 17. Identificación del personal.

1. El casino de juego deberá disponer, en todo momento, de una relación actualizada del personal a su servicio en la que consten el nombre, apellidos y categoría profesional de cada uno de sus empleados, que podrá ser requerida por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego o por los inspectores que desempeñen las funciones inspectoras en materia de juego.

2. El casino de juego podrá identificar al personal de juego mediante distintivo o placa en que figure de forma visible el nombre del empleado y el puesto que desempeña.

Artículo 18. Prohibiciones.

1. Queda prohibido a la totalidad del personal que preste servicio en el casino de juego, sea o no empleado de la sociedad titular de la autorización de explotación:

a) Entrar o permanecer en las salas de juego fuera de sus horas de servicio, salvo autorización del director de juegos.

b) Participar en los juegos que se practiquen en el casino de juego, bien directamente o bien mediante terceras personas.

c) Recibir por cualquier título participaciones porcentuales de los ingresos brutos del casino de juego o de los beneficios de los juegos, salvo los dividendos que puedan corresponderles si fueren accionistas de la sociedad titular y sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo siguiente.

d) Facilitar o conceder préstamos a los jugadores.

e) Transportar fichas, placas o dinero durante su servicio en el interior del casino de juego de forma diferente a la prevista en las normas de funcionamiento de los juegos, o guardarlos de forma que su procedencia o utilización no pudieran ser justificadas.

f) Solicitar propinas de cualquier especie a los jugadores o aceptarlas a título personal.

2. El personal que desempeñe funciones de crupier o cambista en las mesas de juego y el de caja no podrá llevar trajes con bolsillos.

Artículo 19. Gestión de las propinas entregadas por los clientes.

1. Los jugadores serán libres de entregar las propinas que, en cuanto a su ocasión y cuantía, estimen oportunas.

2. El casino de juego podrá acordar, previa consulta al comité de empresa, la no admisión de propinas por parte de los jugadores, advirtiéndolo de forma claramente visible en el acceso al casino de juego o en el servicio de admisión.

3. En las salas de juego, las propinas que, por cualquier título, entreguen los jugadores deberán ser inmediatamente depositadas en las cajas especiales que a tal efecto existirán en las mesas de juego y, en su caso, en el servicio de admisión y caja y puntos de cambio de monedas sin que puedan ser guardadas de otra forma, en todo o en parte. En caso de error o abuso, el director de juegos dispondrá lo procedente en cuanto a su devolución.

4. Finalizado el horario de juego, se procederá al cómputo del importe de las propinas del día y a su anotación en una cuenta especial, que reflejará la fecha y hora del recuento, la cantidad existente en la caja especial, así como el nombre y firma del director de juegos, un cajero y un crupier.

5. Sin perjuicio de lo dispuesto en los apartados anteriores, en el caso de que la caja especial respectiva no admitiese más fichas podrá realizarse un cómputo parcial de propinas mediante el procedimiento establecido en el artículo 31.5.

6. El casino de juego deberá comunicar al órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego los criterios de distribución del importe de las propinas. Las propinas se repartirán de conformidad con lo previsto en el convenio colectivo aplicable, correspondiendo, en todo caso, una parte a los empleados, en función de la actividad que cada uno desarrolle y destinándose otra parte a satisfacer los costes de personal y las atenciones sociales a favor de los clientes y empleados del casino.

CAPÍTULO II

Admisión a las salas de juego y su funcionamiento

Sección 1ª Admisión a las salas de juego

Artículo 20. Servicio de admisión.

1. Los casinos de juego deberán disponer de un servicio de admisión que, situado a la entrada de las salas de juego, se encargará de la identificación y registro de los visitantes que deseen acceder a las mismas.

2. El servicio de admisión contará con un sistema informático homologado de registro de visitantes y expedición de tarjetas de entrada que deberá posibilitar, en todo caso, la comprobación de la eventual inscripción en el Registro de Interdicciones de Acceso al Juego de la Comunidad de Madrid de quien trate de acceder a las salas de juego.

3. El sistema informático de registro de visitantes y expedición de tarjetas de entrada recogerá la siguiente información: Nombre y apellidos, número del documento identificador presentado, así como

un espacio en blanco para la anotación de observaciones y de fechas sucesivas de visitas al casino de juego.

4. Los datos contenidos en ambos ficheros, que tendrán carácter reservado y estarán sometidos a la legislación de protección de datos, se conservarán durante seis meses y podrán ser consultados por los funcionarios que desempeñen las funciones inspectoras en materia de juego en virtud de lo dispuesto en el artículo 25.3 de la Ley 6/2001, de 3 julio, del Juego en la Comunidad de Madrid.

5. Los visitantes de las salas de juego no están obligados a participar en los mismos. Sin perjuicio de lo anterior, sólo podrán acceder a las salas de póquer de círculo para jugar.

Artículo 21. Limitaciones a la admisión de visitantes.

1. No podrán acceder a las salas de juego de los casinos de juego las personas incursas en alguna de las circunstancias previstas en los apartados 1 y 2 del artículo 24 de la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid.

2. Asimismo, los casinos de juego podrán impedir el acceso de personas o expulsarlas cuando se comporten de manera violenta, produzcan molestias a los jugadores, actúen en menoscabo de la dignidad y los derechos de los trabajadores o alteren el normal desarrollo de los juegos o la aleatoriedad propia de los mismos.

3. Se podrá asimismo impedir el acceso de personas o expulsarlas cuando porten prendas o símbolos que inciten a la violencia, el racismo y la xenofobia.

4. El casino de juego podrá impedir la entrada de nuevos visitantes siempre que faltase menos de una hora para la finalización de los juegos, sin perjuicio de que éstos continúen hasta el término del horario normal.

5. Podrá exigirse a los visitantes determinadas condiciones en cuanto a su vestimenta o etiqueta, tanto con carácter permanente como restringidas a determinadas épocas, jornadas u horas de funcionamiento de las salas de juego.

Artículo 22. Tarjetas de acceso a las salas de juego.

1. Para tener acceso a las salas de juego los visitantes deberán obtener en el servicio de admisión del casino de juego una tarjeta de entrada de carácter nominativo.

2. La tarjeta de entrada da derecho al acceso a la sala o salas de juego que existan en el casino de juego, así como a la práctica de los juegos en la forma establecida reglamentariamente para cada uno de ellos, correspondiendo a los jugadores el uso exclusivo de los asientos de las mesas de juego.

3. Las tarjetas de entrada estarán numeradas correlativamente, y contendrán, al menos, los siguientes datos: Nombre y apellidos, número de documento nacional de identidad o equivalente, número de la ficha personal del cliente, fecha de emisión, precio, en su caso, plazo de validez, firma del director de juegos o sello o logotipo del casino de juego.

4. Las personas en cuyo favor se expidan están obligadas a presentar su tarjeta de entrada, en todo momento, a requerimiento de los empleados del casino de juego o de los funcionarios que desempeñen las funciones inspectoras en materia de juego. Si no lo hicieren o no pudieren hacerlo deberán abandonar las salas de juego.

Artículo 23. Expedición de tarjetas de entrada.

1. El servicio de admisión expedirá la tarjeta de entrada a los visitantes que, sin incurrir en las circunstancias a que se refiere el artículo 21 del presente Reglamento, aporten documento nacional de identidad, pasaporte, permiso de conducción de vehículos a motor, o tarjeta de residencia en España, en su caso, siempre que en los mismos figure su nombre completo, fotografía y firma.

2. Las tarjetas de entrada se expedirán a un precio unitario.

3. No obstante lo dispuesto en el artículo anterior, el casino de juego podrá expedir tarjetas especiales de precio inferior al unitario en los casos siguientes:

a) Personas que asistan a convenciones o congresos.

b) Personas integrantes de viajes colectivos.

c) Tarjetas de validez superior a un día.

d) Personas o grupos que utilicen los servicios complementarios del casino.

4. La expedición de tarjetas podrá sustituirse transitoriamente, caso de producirse una aglomeración en el servicio de admisión del casino de juego, por la entrega de un volante provisional, previo depósito del documento identificador y del importe de la tarjeta, la cual habrá de ser entregada posteriormente a cada titular, una vez haya sido formalizada.

5. Con carácter excepcional, se podrá expedir tarjeta de entrada, bajo la responsabilidad del director de juegos, a favor de aquellas personas que no disponiendo de los documentos a que se refiere el apartado 1, resulten suficientemente identificadas, a juicio del mismo.

Artículo 24. Exenciones al régimen de expedición de tarjetas.

1. Los funcionarios y autoridades al servicio de cualquier Administración Pública, incluidos los miembros de las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad del Estado, así como los jueces y magistrados y los miembros del Ministerio Fiscal y personal a su servicio, que, en el desempeño de su funciones, se personen en el casino de juego estarán exentos de solicitar y abonar la tarjeta de entrada para acceder a las salas de juego y demás dependencias del mismo.

2. Los funcionarios a que se refiere el apartado anterior acreditarán su identidad y condición en el servicio de admisión del casino de juego y tendrán libre acceso a todas las dependencias, de acuerdo con las funciones que les competan.

3. En ningún caso podrán participar en los juegos ni hacer uso de los servicios complementarios del casino de juego sino en la medida que lo exija el cumplimiento de las funciones que hayan de desempeñar.

Artículo 25. Información disponible en el servicio de admisión.

1. El servicio de admisión deberá disponer de una copia del presente Reglamento, así como de folletos gratuitos en los que consten las normas generales de funcionamiento de las salas de juego que el casino de juego estime de interés y, necesariamente, las relativas al horario, cambio de moneda extranjera, obligación de jugar con dinero efectivo, excepción hecha, en su caso, de las máquinas de azar o de tipo «C», apuestas máximas y mínimas de cada una de las modalidades de juego, condiciones de admisión, precios de las tarjetas y juegos que puedan practicarse en el casino de juego.

2. Asimismo podrán existir folletos que contengan las reglas para la práctica de los juegos que existan en el casino de juego, con arreglo a las prescripciones del Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Madrid.

Sección 2ª Disposición y funcionamiento de las salas de juego

Artículo 26. Salas de juego.

1. Las salas de juego deben encontrarse en el mismo edificio del casino de juego y estar dispuestas de tal forma que estén aisladas, sin que sea normalmente visible su interior desde la vía pública o desde los locales de libre acceso del público.

2. El órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego podrá autorizar la existencia de salas privadas a las que, sin perjuicio del cumplimiento de los requisitos de admisión establecidos en la sección primera de este capítulo, sólo se podrá acceder mediante invitación del casino de juego.

3. En el interior de las salas de juego no se admitirán otros servicios complementarios que los de cafetería, bar o restaurante, los cuales deberán estar claramente separados de las mesas, aunque no necesariamente mediante tabiques o cerramiento de obra.

Artículo 27. Horario de funcionamiento de las salas.

1. La autorización de apertura y funcionamiento del casino de juego determinará el horario máximo de funcionamiento de las salas de juego.

2. El casino de juego determinará, dentro de los límites horarios fijados en la autorización de apertura y funcionamiento, las horas en que efectivamente comiencen y terminen los juegos, pudiendo establecer horarios distintos para los días laborales, festivos y vísperas, pero sin que en ningún caso el funcionamiento de la sala principal de juegos del casino de juego pueda exceder de dieciséis horas diarias.

3. No obstante lo dispuesto en los apartados anteriores, el casino de juego podrá exceder el horario autorizado en cuanto se refiere a la hora de cierre, bien con carácter excepcional, bien con carácter normal para la práctica del «baccará» y de los juegos de círculo, en todas o algunas de sus modalidades, siempre que el número de jugadores presentes lo justifique, pero sin que en ningún caso las salas de juego puedan estar abiertas más de veinte horas sin interrupción. El horario de funcionamiento de las salas de bola o «boule» y de las dedicadas a las máquinas de azar o de tipo «C», podrá ser distinto del general de la sala principal de juegos, y habrá de ser autorizado específicamente por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego, siempre dentro del horario máximo de funcionamiento de las salas de juego autorizado.

4. El horario de funcionamiento de la sala o salas del casino de juego deberá anunciarse en el servi-

cio de admisión. La apertura al público y la finalización de los juegos deberán producirse precisamente a las horas previstas, sin que puedan alterarse, salvo en la forma prevista en los apartados 2 y 3.

5. El casino de juego no podrá suspender los juegos antes de la hora prevista, salvo por causa de fuerza mayor o cuando, faltando menos de dos horas para la fijada para el cierre, transcurran treinta minutos sin que se encuentre ningún visitante en la sala de juego.

Artículo 28. Cambio de moneda extranjera, oficinas bancarias y cajeros automáticos.

1. Los casinos de juego podrán efectuar cambios de moneda extranjera en sus dependencias de caja o instalar oficinas exclusivamente dedicadas a ello, con sujeción a las normas vigentes sobre cambio de divisas y a las que regulan los establecimientos que realizan dicha actividad. En ningún caso podrá efectuarse el cambio en las mesas de juego.

2. Podrán instalarse, fuera de las salas de juego, oficinas dependientes de entidades bancarias, de acuerdo con la normativa vigente. Asimismo, dentro o fuera de las salas de juego podrán instalarse cajeros automáticos.

Artículo 29. Funcionamiento de las mesas de juego.

1. Una vez efectuado el anticipo de la caja a una mesa determinada, el casino de juego está obligado a ponerla en funcionamiento cuando se presente el primer jugador y a continuar el juego hasta la hora fijada para su terminación, sin que pueda ser interrumpido antes de hora en ninguna mesa, salvo cuando los jugadores se retiren de alguna de ellas o cuando concurra el supuesto a que se refiere el apartado siguiente.

2. El director de juegos podrá clausurar el juego en una mesa cuando existan fundadas sospechas de que el juego se desarrolla o puede desarrollarse incorrecta o fraudulentamente, clausura que se comunicará al órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego en un plazo máximo de dos días, con indicación de las circunstancias que dieren lugar a la misma.

3. Cuando en las salas funcionen varias mesas de juego y la partida haya perdido animación en alguna de ellas, el director de juegos podrá suspender la partida, dejando en servicio mesas del mismo juego en número suficiente para que los jugadores presentes puedan continuar la partida. La misma regla se aplicará al comienzo de la sesión en las salas de juego, cuando el número de jugadores presentes no aconseje la puesta en funcionamiento de todas las mesas al mismo tiempo, en cuyo caso la apertura de mesas podrá efectuarse de manera paulatina.

4. En todo caso, durante el horario de juego deberán hallarse en servicio, como mínimo, una mesa de ruleta, y otra de «black jack», siempre que tales juegos estén autorizados en el casino de juego. En los juegos de círculo sólo existirá obligación de poner en servicio la mesa cuando concurra el número de jugadores suficiente a criterio del director de juegos.

5. Los juegos cesarán obligatoriamente a la hora fijada como límite en cada sala de juego. En cada mesa de juego, momentos antes de la hora límite, el crupier anunciará en voz alta las tres últimas bolas, en las mesas de bola o «boule», ruleta francesa y ruleta americana; las tres últimas manos, en las mesas de dados y en el póquer de contrapartida; las cinco últimas manos, en las mesas de punto y banca y «baccará» en cualquiera de sus modalidades, y las últimas cinco manos, en las mesas de «black jack» que dispongan de distribuidor o «sabot» automático. En las mesas de treinta y cuarenta, la partida debe detenerse en el último corte que se efectúe dentro de los treinta últimos minutos de horario.

6. Durante el desarrollo de la sesión, y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el casino de juego no podrá variar el límite de apuesta de la misma, aun cuando tuviera autorizada la posibilidad de modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinadas.

Artículo 30. Apuestas en general.

1. Los juegos sólo pueden practicarse con dinero efectivo, con la excepción del juego en las máquinas de azar o de tipo «C», en que podrán practicarse con fichas, tarjetas u otros elementos de pago. Quedan prohibidas y carecerán de todo valor las apuestas bajo la palabra, así como toda forma de asociación de dos o más jugadores con el ánimo de sobrepasar los límites máximos en cada tipo de apuestas establecidos en las distintas mesas de juego.

2. Las sumas constitutivas de las apuestas estarán representadas por billetes y moneda metálica de curso legal en España, o bien por fichas o placas facilitadas por el casino de juego a su riesgo y ventura, a cambio de los medios legales de pago.

3. El casino de juego podrá establecer que todas las apuestas se efectúen en múltiplos enteros del mínimo autorizado para cada mesa.

4. El casino de juego podrá disponer de mesas reversibles que podrán servir indistintamente para los juegos de «black jack» y póquer sin descarte indistintamente.

Artículo 31. Apuestas en los juegos de contrapartida.

1. En los juegos llamados de contrapartida, las apuestas sólo pueden efectuarse mediante fichas o placas.

2. El cambio de dinero por fichas o placas puede efectuarse en las dependencias de caja que deberá haber en las salas de juego o bien en la propia mesa. Se prohíbe en todo caso efectuar cambio por mediación de los empleados que se encuentren entre los jugadores.

3. El cambio de dinero o placas por fichas en la mesa de juego se efectuará por el crupier, que, tras colocar en un lugar visible de la mesa dispuesto al efecto el billete o billetes de banco desplegados o la placa, dirá en alta voz su valor. Acto seguido, alineará y contará ante sí de manera ostensible las fichas, pasándolas al cliente o efectuando la apuesta por éste solicitada. Finalmente, y asimismo, de manera ostensible, colocará la placa o ficha cambiada en la caja de la mesa, y el billete o billetes en otra caja distinta, metálica y cerrada con llave.

4. Los billetes cambiados no podrán sacarse de su caja sino al final de la partida y con objeto de efectuar el recuento.

5. Cuando la acumulación de billetes en las cajas sea excesiva, podrá procederse a su extracción y recuento en el departamento de caja o en otra dependencia destinada al efecto. La cuantía de los billetes así contados se hará constar en un acta sucinta que firmará el director de juegos o persona que le sustituya, cuya copia se introducirá en la caja que haya de volver a ser colocada en la mesa o en la que ya se hubiera colocado para sustituir a ésta.

Artículo 32. Apuestas en los juegos de círculo.

1. En los juegos llamados de círculo, las apuestas podrán efectuarse en fichas, placas o en billetes de curso legal en España.

2. Sin perjuicio de lo establecido en el apartado anterior, la suma en banca deberá componerse exclusivamente de fichas y placas, por lo que en caso de que el jugador perdiese las cantidades apostadas en efectivo su cambio es obligatorio.

3. Las operaciones de cambio habrán de ser efectuadas en las dependencias de caja de las salas. En las mesas de juego, los jugadores sólo podrán cambiar a un empleado del casino de juego, distinto del crupier y que no tendrá otra función que la indicada.

Este empleado extraerá las fichas o placas cambiadas de una caja especial localizada junto a la mesa, que contendrá una suma fijada por el director de juegos al comienzo de cada temporada de juegos.

Artículo 33. Cantidades o apuestas olvidadas o perdidas.

1. Las apuestas olvidadas, perdidas o abandonadas, de las que se desconozca su propietario, se llevarán a la caja principal del casino de juego y se anotarán en un libro registro especial y en una partida especial de la contabilidad del casino de juego.

2. En el caso de cantidades abandonadas durante las partidas, el importe se determinará por el total de la apuesta inicial olvidada.

3. El casino de juego deberá restituir el importe de la apuesta a su legítimo propietario cuando apareciese y demostrase de manera indiscutible su derecho.

En este caso, se anotará en la partida especial de la contabilidad y en el registro a que se refiere el apartado primero, la fecha del reintegro, el nombre y domicilio del interesado, pruebas presentadas y una referencia a la anotación primitiva.

Artículo 34. Canje de fichas y abono de ganancias.

1. El casino de juego canjeará las fichas y placas de los jugadores, que sean restos de las cambiadas con anterioridad o constitutivas de ganancias, por su importe en moneda de curso legal en España, sin poder efectuar deducción alguna.

2. El pago en metálico de ganancias podrá ser sustituido por la entrega de un cheque o talón bancario, en ambos casos nominativo, contra cuenta del casino de juego, previa comprobación de que las ganancias son producto de los juegos practicados en el mismo. En este caso, se levantará acta por duplicado, firmada por el perceptor y un cajero o persona que lo sustituya, conservando cada una de las partes un ejemplar.

3. El pago mediante cheque o talón bancario, en ambos casos nominativo, sólo procederá a

petición del jugador o previa su conformidad expresa, salvo en los casos en que se haya agotado en la caja central del casino de juego la suma en metálico que establece el artículo 37.

4. Si por cualquier circunstancia el casino de juego no pudiera abonar las ganancias a los jugadores, el director de juegos ordenará la inmediata suspensión de los juegos, sin perjuicio de que se extiendan las correspondientes actas de adeudo en la forma prevista en el apartado 2. Hasta que no se haga efectivo el pago de las ganancias de los jugadores no se podrá reanudar la actividad de juego del casino de juego.

5. En todo caso, y sin perjuicio de lo establecido en los apartados anteriores, las operaciones de canje de fichas y abono de ganancias estarán sujetas a lo dispuesto en la legislación de prevención de blanqueo de capitales.

Artículo 35. Anticipos de las mesas dedicadas a juegos de contrapartida.

1. Las mesas dedicadas a juegos de contrapartida recibirán de la caja central del casino de juego, en el momento de comenzar la partida, un anticipo en fichas y placas para responder de las ganancias de los jugadores, cuyo importe se determinará con arreglo a las prescripciones del presente artículo. Dicho anticipo se repondrá por la caja central del casino de juego cuantas veces sea necesario durante la partida, pero la cuantía de los nuevos anticipos será siempre la misma que la del anticipo inicial.

Los anticipos deben facilitarse a la mesa, en la medida de lo posible, en fichas y placas de pequeño valor a fin de reducir o eliminar los cambios entre la mesa y la caja central.

2. El importe de los anticipos será, como mínimo, el siguiente:

a) En el juego de bola o «boule», el resultado de multiplicar por 4.000 la cuantía de la apuesta mínima fijada por la autorización de apertura y funcionamiento.

b) En los juegos de la ruleta francesa, ruleta americana y dados, el resultado de multiplicar por 15.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

c) En los juegos de treinta y cuarenta y punto y banca, el resultado de multiplicar por 10.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

d) En el juego del «black jack», así como en los póqueres de contrapartida, el resultado de multiplicar por 5.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

Artículo 36. Fichas y placas constitutivas del anticipo.

1. Las fichas y placas constitutivas del anticipo serán trasladadas a la mesa en una caja especialmente destinada a este fin, que no podrá contener mayor cantidad de fichas y placas que las que correspondan al citado anticipo. El contenido se entregará al jefe de mesa.

2. Una vez en la mesa, las fichas y placas serán colocadas sobre la misma y contadas por el crupier. La cantidad resultante será pronunciada por él mismo en alta voz y anotada seguidamente en el registro de anticipos. Todo ello en presencia del público, si lo hubiere, y del director de juegos o persona que lo sustituya, según el régimen de sustituciones y suplencias a que se refiere el artículo 13, el cual firmará dicho registro junto con el funcionario que desempeñe las funciones inspectoras en materia de juego, si se hallare presente. El mismo procedimiento se seguirá cuando sea preciso hacer nuevos anticipos en el transcurso de la partida.

3. Al término de la jornada se procederá al recuento de fichas y placas de la mesa, así como de los billetes cambiados en la misma, anotándose las cantidades resultantes en el libro registro de anticipos y resultados. El recuento se realizará en presencia, en todo caso, de un crupier, de un cajero y del director de juegos o persona que lo sustituya, según el régimen de sustituciones y suplencias a que se refiere el artículo 13, los cuales certificarán bajo su responsabilidad la exactitud de la anotación efectuada, firmando a continuación.

4. Cuando se procediere al cierre simultáneo de varias mesas, la presencia del director de juegos en el recuento podrá ser sustituida por la de la persona que lo sustituya, según el régimen de sustituciones y suplencias a que se refiere el artículo 13.

5. Las operaciones referidas en los tres apartados anteriores deberán ser realizadas con la suficiente lentitud para que los presentes puedan seguirlas en todo su detalle. Cualquiera de los asistentes al acto podrá solicitar el libro registro de anticipos para asegurarse de que las cantidades anotadas en él corresponden exactamente a las pronunciadas. Asimismo, los funcionarios que desempeñen las funciones inspectoras en materia de juego, si se hallaren presentes, podrán efectuar cuantas comprobaciones estimen precisas.

Artículo 37. Cantidades dinerarias disponibles en la caja central.

1. Los casinos de juego deberán tener en su caja central, al comienzo de cada sesión, una suma de dinero que, como mínimo, será de igual cuantía a la del importe del anticipo correspondiente a la

mesa de ruleta con el mínimo de apuestas más elevado. Esta suma de dinero podrá sustituirse parcialmente por la tenencia de una cantidad equivalente, bloqueada en una cuenta bancaria y disponible en todo momento para el pago de premios. No obstante, la cantidad existente en metálico de la caja central no podrá ser inferior al 50 por 100 del total.

2. Con independencia de las restantes obligaciones contables que reglamentariamente se establezcan, la caja central del casino de juego deberá llevar un registro especial por mesas para anticipos y reposiciones.

Artículo 38. Información a disposición del público en la salas de juego y hojas de reclamaciones.

1. En las salas de juego del casino de juego deberá existir a disposición del público, un ejemplar del presente Reglamento y del Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Madrid, así como del reglamento interior del establecimiento, si lo hubiere.

2. Sobre cada mesa de juego o en un lugar próximo a la misma, y en lugar visible para cualquiera de los jugadores, deberá figurar un anuncio o marcador en el que se indique el número de la mesa, el importe del anticipo inicial y las apuestas mínimas y máximas permitidas en las distintas suertes.

3. En las salas de juego del casino de juego deberán existir hojas de reclamaciones en cantidad bastante para atender las solicitudes de los clientes.

4. El director de juegos facilitará las hojas de reclamaciones que los clientes le soliciten como consecuencia de una incidencia en el desarrollo de los juegos. Una vez cumplimentadas y suscritas por el cliente, se firmará el acuse de recibo por el responsable del establecimiento que, en el plazo máximo de tres días, dará traslado del original al órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego de la Comunidad de Madrid.

5. Por orden de la Consejería competente en materia de juego se regulará el modelo de hojas de reclamaciones y su tramitación ante el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

CAPÍTULO III

Documentación contable de los juegos

Artículo 39. Libros registro.

1. Sin perjuicio de la documentación contable exigida por la normativa fiscal y tributaria que resulte de aplicación, el casino de juego deberá disponer de los siguientes libros registro:

a) Un libro registro de beneficios por cada una de las mesas de juegos de círculo.

b) Un libro registro de anticipos por cada una de las mesas de juegos de contrapartida.

c) Un libro registro de control de ingresos, para uno y otro tipo de juegos.

2. Estos libros registro habrán de hallarse encuadernados y foliados y serán diligenciados y sellados por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

3. No obstante lo dispuesto en los apartados anteriores, el órgano competente en materia de tributación del juego podrá autorizar, previo informe del órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego, un sistema informático de registro de las operaciones a que se refiere el apartado 1, que deberá comprender los datos que para cada libro registro se establecen en los artículos siguientes.

Artículo 40. Registro de anticipos.

1. En cada una de las mesas dedicadas a juegos de contrapartida existirá un libro registro de anticipos, en el que se harán constar los siguientes datos:

a) Nombre exacto del juego a que corresponde cada mesa.

b) Número de orden del registro, que deberá ser el mismo de la mesa.

c) Fecha y horas de apertura y cierre de las partidas.

d) Importe del anticipo inicial y de los anticipos complementarios, en su caso, las horas en que se realizan, así como el importe total de las existencias en caja al final de cada sesión.

2. El registro de anticipos se cerrará por sesiones y se totalizará cada día, al final del cual los resultados obtenidos deberán ser trasladados al libro registro de control de ingresos. El uso del registro de anticipos es obligatorio, estando prohibida la inscripción directa en el libro registro de control de ingresos.

3. El director de juegos, o persona que lo sustituya, un cajero y un crupier certificarán, bajo su

responsabilidad, la exactitud de los datos recogidos en el libro registro de anticipos, firmando al pie de la hoja en que se recogen los mismos.

Artículo 41. Registro de beneficios.

1. En cada una de las mesas de juego de círculo, existirá un registro de beneficios para anotar el ingreso bruto percibido por el casino de juego en la práctica de dichos juegos.

2. En dicho registro se deberá hacer constar los siguientes datos:

a) Nombre exacto del juego a que corresponde cada mesa.

b) Número de orden del registro, que deberá ser el mismo de la mesa.

c) Fecha y horas de apertura, interrupción y reanudación de la partida, en su caso.

d) Nombre de los crupieres y cambista.

e) Nombre del banquero o banqueros, en el «baccará» a dos paños, ya sea a banca abierta o limitada.

3. Finalizada la partida, el crupier procederá, en presencia del director de juegos y de un cajero, a la apertura del pozo o «cagnotte» y al recuento de las fichas y placas existentes en el mismo, pronunciando el crupier en voz alta la cantidad total.

4. Esta cuantía se anotará de inmediato en el registro de beneficios, en el que el director de juegos, un cajero y un empleado de la mesa certificarán bajo su responsabilidad, la exactitud de la anotación efectuada, firmando a continuación.

5. En la realización de las anteriores operaciones el director de juegos podrá ser sustituido según el régimen de sustituciones y suplencias a que se refiere el artículo 13.

Artículo 42. Libro registro de control de ingresos.

1. En el libro registro de control de ingresos se anotarán los resultados de los registros de anticipos o de beneficios de cada una de las mesas, totalizados por día.

2. Las anotaciones en el libro registro de control de ingresos se efectuarán al final de la jornada y antes necesariamente del comienzo de la siguiente. Se extraerá el resultado total, haciéndolo constar en números y letras, certificando a continuación su exactitud el director de juegos o persona que le sustituya.

TÍTULO III

JUEGOS EXCLUSIVOS DE CASINOS DE JUEGO

CAPÍTULO I

Juego de naipes

Sección 1ª Disposiciones comunes a los juegos de naipes

Artículo 43. Fabricación y distribución de naipes exclusivos de casinos de juego.

1. Los naipes destinados a casinos de juego serán de uso exclusivo de los mismos.

2. Los casinos de juego no podrán adquirir los naipes que precisen más que a los fabricantes o distribuidores debidamente inscritos como tales en el Registro General del Juego de la Comunidad de Madrid.

3. Los fabricantes o distribuidores comunicarán inmediatamente al órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego cualquier anomalía que observen en el proceso de fabricación o almacenamiento que haya dado lugar a la obtención de un lote o partida de naipes defectuoso, indicando las medidas adoptadas para retirar el lote o partida y corregir los defectos.

4. El casino de juego dispondrá los medios necesarios para garantizar la adecuada conservación de los naipes y sólo empleará los que se hallen en perfecto estado. Cualquier jugador, antes del comienzo de cada partida, podrá pedir que se compruebe el estado de los naipes, lo que se hará de inmediato, decidiendo el director de juegos o persona que lo sustituya si son adecuados para su uso.

Artículo 44. Características de los naipes exclusivos de casinos de juego.

1. Los naipes deberán ser opacos para evitar que el dibujo de las caras se transparente, o pueda ser visible desde el dorso en las operaciones o manejos del juego. Igualmente, tendrán una resistencia a la flexión y al desgarre para que no se deterioren durante el desarrollo del juego.

2. En una misma baraja el material base deberá ser de la misma calidad y características, debiendo

ser todas las cartas iguales entre sí, en cuanto a grosor, deslizamiento, tonos de color del reverso, blancura del marco o borde blanco, tamaño y centrado de corte.

3. Los naipes serán iguales de tamaño entre sí y con un corte tan perfectamente geométrico y paralelo que al ser invertidos de posición la mitad de las cartas de una baraja y después de barajar no se produzcan resaltos de ninguna carta.

4. El reverso estará impreso con dibujos especiales y diferenciados de los modelos estándar, y a su vez creados para los naipes exclusivos de casinos de juego.

5. Los anversos de los modelos de naipes para los distintos juegos serán de estilo francés, que se compone de trece cartas para cada uno de los cuatro palos: tréboles, diamantes, picas y corazones, en total 52 cartas, debiendo figurar en el as de picas:

a) Nombre del fabricante.

b) La marca de fábrica o logotipo.

c) La referencia o designación de la clase o tipo de baraja y modelo.

6. Se usará el mismo tipo de naipes para todos los juegos de cartas, excepto para el «chemin de fer» o «baccará», en el que se utilizarán naipes sin índices.

Artículo 45. Empaquetado.

1. El empaquetado será individual para cada baraja o mazo de cartas.

2. El número de mazos que se utilizará en cada juego irá estuchado en una caja, que estará impresa en su exterior, indicando lo siguiente:

a) Nombre del fabricante.

b) Marca de fábrica.

c) Detalle del contenido, y

d) Una leyenda con la indicación «Especial para casino de juegos».

3. Cada caja deberá tener asignado un número correlativo de orden, y estar cerrada con un precinto de seguridad o garantía.

Artículo 46. Depósito de naipes.

1. En cada casino de juego, y dentro de las salas de juego, existirá uno o varios armarios, colocado en lugar visible, con la inscripción «depósito de naipes», en el que se guardarán las barajas o juegos completos de naipes para uso del casino de juego agrupadas en mazos de seis, denominados «medias docenas», junto con su libro registro.

2. Cada «media docena» llevará un número de orden asignado por el fabricante de naipes, que se anotará a su recepción en un libro especial diligenciado por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

3. El armario estará permanentemente cerrado con llave que se hallará en poder del director de juegos, o persona que lo sustituya. El armario sólo se abrirá para la extracción de «medias docenas» o para el depósito de las nuevas o usadas, siempre en presencia del titular de la llave y del empleado que haya de hacerse cargo de los naipes, o bien para inspección de su contenido por los funcionarios que desempeñen las funciones inspectoras en materia de juego.

4. Sin perjuicio de lo establecido en el apartado anterior, podrá existir un almacén de seguridad en el que se depositarán las cajas de naipes que, conservando el precinto del fabricante de naipes, se destinen a reserva.

5. Finalizadas las partidas en que los naipes se hubieran utilizado y antes de guardarlos en sus cajas, se volverán a colocar en el orden establecido por el fabricante, y se examinarán a fin de detectar las posibles marcas que pudieran tener.

6. Los juegos de naipes desechados, marcados o deteriorados deben ser colocados en sus «medias docenas» completas y guardados en el depósito de naipes hasta su destrucción posterior, sin que por ningún concepto puedan ser vendidos o entregados gratuitamente a cualquier persona. La destrucción se hará en presencia del funcionario que desempeñe las funciones inspectoras en materia de juego, quien previamente comprobará si las «medias docenas» están completas y posteriormente anotará la destrucción en el libro registro.

7. Cuando en cualquier momento se compruebe la desaparición de algún naipe de los mazos examinados, o que en los mismos existen naipes en exceso, marcados o que parezcan extraños al mazo de origen, se retirará de la mesa la «media docena» correspondiente y se dará cuenta inmediata, con todas las indicaciones relativas a la forma y circunstancias en que el defecto fue descubierto, al funcio-

nario que desempeñe las funciones inspectoras en materia de juego, si se hallare presente, o en su defecto, al órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

Sección 2ª «Black jack» o veintiuno

Artículo 47. Concepto.

El «black jack» o veintiuno es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, practicado con naipes, en el que los participantes juegan contra el casino de juego, siendo el objeto del juego alcanzar veintiún puntos o acercarse a ellos sin pasar de este límite.

Artículo 48. Elementos del juego.

1. Cartas. El «black jack» o veintiuno se juega con seis barajas, de 52 cartas cada una, tres de un color y tres de otro distinto. Las figuras valen 10 puntos, el as 1 punto u 11, según convenga al jugador, y las otras cartas tendrán su valor nominal.

2. Distribuidor o «sabot». Es el aparato que, debidamente homologado por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego, facilita la distribución de las cartas.

Su funcionamiento puede ser manual o automático.

Los distribuidores o «sabots» deberán estar numerados y serán guardados en el armario de los naipes después de cada sesión de juego, salvo que se trate de distribuidores automáticos, en cuyo caso podrán permanecer en las mesas de juego siempre que el casino de juego disponga de medidas suficientes de seguridad.

Corresponde al director de juegos, o persona que lo sustituya, el reparto de los distribuidores o «sabots» entre las diferentes mesas al comienzo de cada sesión.

En caso de bloqueo insubsanable del distribuidor o «sabot» automático, si este es debido a la mala colocación de la carta, el inspector procederá a colocarla correctamente y se continuará la partida.

En el caso de bloqueo insubsanable del «sabot» manual o automático producido por otras causas, el inspector sustituirá el «sabot» por otro, automático o manual, procediendo a continuación el crupier a mezclar y barajar las cartas como si se tratase de la primera partida de la mesa.

Si el bloqueo del distribuidor automático se produjera con cartas sobre la mesa, sin posibilidad de terminar la mano, el inspector sustituirá el «sabot» automático por uno manual e informará a los clientes del procedimiento posterior, que consistirá en sacar del «sabot» bloqueado las cartas que queden en él, barajarlas, dar el mazo al cliente más próximo al «sabot» manual para que corte, desechar las cinco primeras cartas y terminar la jugada. A continuación se traerá un distribuidor automático si se dispone de él y de no ser así, se continuará con el «sabot» manual. En ambos casos, el crupier procederá a barajar de nuevo las cartas como si se tratara del comienzo de una partida.

3. Mesa de juego. El juego del «black jack» se practica en una mesa de forma ovalada que dispone de un paño con siete casillas, destinadas a recoger las apuestas que realicen los jugadores, y de dos ranuras, ubicadas a derecha e izquierda del crupier, en las que se depositan el dinero, las fichas y placas de los cambios, y las propinas, respectivamente. En la parte interior del centro de la mesa estará depositado el anticipo de la mesa.

Asimismo, a la derecha del crupier existe un recipiente en el que se depositan las cartas de la mano que ha finalizado.

Artículo 49. Personal del «black jack».

1. El jefe de mesa o inspector. Le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que se presenten durante su curso. Puede existir un jefe de mesa por cada dos mesas, o hasta cuatro si son contiguas, cuando en este último caso se esté desarrollando el juego en sólo dos de ellas.

2. El crupier. Es el que dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, el pago a los que resulten ganadores y la retirada de las posturas perdedoras.

Artículo 50. Jugadores.

1. Los jugadores del «black jack» pueden estar sentados o de pie.

2. El número de jugadores sentados a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, cuya cifra máxima es siete. Si algunas plazas no quedan cubiertas, los jugadores presentes pueden apostar sobre las vacantes. Asimismo, los jugadores pueden apostar sobre la casilla de cualquier otro jugador con su consentimiento, o en caso de discrepancia, con el consentimiento del jefe de mesa, hasta un límite de tres apuestas totales por casilla, claramente separadas las apuestas y dentro de los límites de la apuesta máxima por casilla.

En cualquier caso, el jugador situado en primera línea delante de cada casilla será el que mande en la misma, siempre que apueste en ella.

Cuando dos jugadores apuestan en una casilla vacía, manda en ella el jugador con la apuesta más alta; si ambas apuestas son iguales, manda el jugador que se encuentra más próximo al distribuidor.

Cada mano de un jugador será considerada individualmente y seguirá el orden normal de distribución y petición de cartas.

3. Además de los jugadores sentados, pueden participar en el juego jugadores de pie, dentro del límite de tres apuestas totales autorizadas por casilla, conforme se establece en el apartado segundo. Los jugadores de pie podrán apostar sobre la casilla de un jugador sentado, siempre que éste no se oponga o, en caso de discrepancia, con el consentimiento del jefe de mesa, y dentro de los límites de la apuesta máxima por cada casilla.

En ningún caso, los jugadores de pie pueden dar al jugador sentado consejos o instrucciones, debiendo aceptar sus iniciativas.

Artículo 51. Operaciones relativas al desarrollo de la partida.

1. Una vez efectuada la extracción de cartas del depósito, así como su desempaquetado, se procederá a la mezcla de cada uno de los montones que se hayan realizado y a su corte por separado, al menos tres veces. Seguidamente, las seis barajas se reunirán y finalmente la «media docena» se presentará a un jugador para su corte. Después del mismo, el crupier colocará una «carta de corte», a fin de dejar como reserva una cantidad de cartas equivalente como mínimo a una baraja, excepto en los barajadores automáticos. A continuación se introducirán las cartas en el distribuidor o «sabot».

2. Antes de distribuir las cartas, el crupier apartará y anulará las cinco primeras del distribuidor o «sabot».

3. Si el distribuidor es manual, al finalizar la partida, el crupier anunciará el último «sabot», y, si fuera automático, el crupier anunciará las cinco últimas manos.

Artículo 52. Reglas del juego.

1. Las posibilidades de juego del «black jack» son:

a) Juego simple o «black jack». Cuando se hayan efectuado todas las apuestas el crupier distribuirá un naipe a cada mano, comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, y dándose él mismo otra carta.

Después se distribuirá una segunda carta, siempre en el mismo orden, a cada mano.

Seguidamente preguntará a los jugadores que tienen la mano si desean cartas adicionales.

Cada jugador podrá rehusar o pedir cartas complementarias, una por una, hasta que lo crea oportuno, pero en ningún caso podrá pedir cartas suplementarias si ha obtenido ya una puntuación de 21 o más. Cuando una mano obtenga una puntuación superior a 21, perderá, y el crupier recogerá inmediatamente su apuesta y las cartas antes de pasar a la mano siguiente.

Cuando los jugadores hayan hecho su juego, el crupier se dará a sí mismo una o varias cartas.

Al llegar a 17 puntos deberá plantarse, no pudiendo tomar cartas suplementarias. En caso contrario, deberá pedir otras cartas hasta que el total de su puntuación alcance 17 o más. Cuando tenga un as entre sus cartas, deberá contarlo como 11 puntos si con este valor alcanza 17 o más y siempre que no cuente con él más de 21 puntos, en cuyo caso, se tomará el valor de un punto.

El crupier, después de anunciar su puntuación, procederá a recoger las apuestas perdedoras y a pagar las ganadoras de derecha a izquierda. Irá entonces recogiendo las cartas y colocándolas con las caras hacia abajo en un recipiente destinado para este fin, apartando las suyas en último lugar. Si el distribuidor o «sabot» de la mesa es automático, el crupier introducirá directamente las cartas en el mismo, una vez finalizado el pase.

Si el banquero se hubiera pasado de 21 puntos pagará todas las apuestas que aún estén sobre el tapete.

Si no tuviera 21 puntos, recogerá las apuestas de las manos que tengan una puntuación inferior a la suya y pagará a aquellas que la tengan superior. Las manos que hayan obtenido una puntuación igual a la del banquero serán nulas, pudiendo sus titulares retirar sus apuestas una vez hayan sido recogidas sus cartas.

Los pagos se harán a la par, es decir, por la misma cantidad de la apuesta, pero si un jugador hiciera un «black jack», que consiste en alcanzar 21 puntos con sólo dos naipes se le pagará siempre en razón de tres por dos. El «black jack» ganará siempre a la puntuación de 21 obtenida con más de dos cartas.

b) El seguro. Cuando el primer naipe del crupier sea un as, los jugadores podrán asegurarse contra el posible «black jack» de la banca. El crupier propondrá este seguro al conjunto de jugadores y antes de dar la tercera carta al primer jugador que la pida. A partir de este momento, nadie podrá asegurarse.

El jugador que se asegure depositará sobre la línea seguro, situada enfrente de su puesto, una cantidad como máximo igual a la mitad de su apuesta primitiva. Si el crupier sacara entonces un 10, es decir, si realizara un «black jack», recogerá las apuestas que pierden y pagará los seguros en razón de dos por uno. Si no realizara «black jack» recogerá los seguros y cobrará o pagará las otras apuestas como en el juego simple.

c) Los pares. Cuando un jugador recibe las dos primeras cartas del mismo valor podrá jugar a dos manos. Si utilizase esta posibilidad deberá hacer una apuesta igual a la suya inicial en la otra carta.

Estas dos cartas y estas dos apuestas serán consideradas entonces como manos separadas e independientes, teniendo cada una su valor y destino propios. Podrá, por tanto, formar tantas manos como sea el número de cartas de igual valor que reciba.

El jugador se plantará, pedirá cartas y jugará en las mismas condiciones que en el juego simple, empezando por la mano más a su derecha antes de pasar a la siguiente. Si formase un nuevo par, podrá de nuevo separarlo y depositar otra apuesta igual.

Cuando un jugador separara un par de ases, no se le permitirá pedir más que un sólo naipe por cada as que ha formado una nueva mano.

Si un jugador separa un par de ases o un par de cartas que valgan 10 puntos cada una y con la siguiente totalizara 21 puntos, esta jugada no será considerada como «black jack», y se le pagará solamente una vez su apuesta.

d) Apuesta doble. Cuando el jugador obtuviera 9, 10 u 11 puntos con los dos primeros naipes podrá doblar su apuesta. En este caso, no tendrá derecho más que a un sólo naipe suplementario. La doble apuesta estará autorizada para todas las manos comprendidos los pares.

2. En todo caso, las cartas se distribuyen siempre boca arriba. Si en el distribuidor apareciera una carta boca arriba debe ser eliminada.

Artículo 53. Límites de «black jack» o veintiuno.

1. Existen dos límites referidos a las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas: El límite mínimo y máximo de apuesta.

2. El mínimo está determinado en la autorización concedida por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego. Son aplicables a este juego las normas de la ruleta referentes a la posibilidad de modificar el mínimo y el máximo de las apuestas.

3. El límite máximo de las apuestas es fijado por cada mesa en la autorización en 50, 100 ó 200 veces el mínimo de la postura.

El máximo se entiende por mano o casilla y puede ser sobrepasado en el supuesto de un jugador sentado, titular de varias manos de otros jugadores.

Sección 3ª Treinta y cuarenta

Artículo 54. Concepto.

El treinta y cuarenta es un juego de azar practicado con naipes, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el casino de juego, existiendo varias combinaciones ganadoras.

Artículo 55. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes. Al treinta y cuarenta se juega con seis barajas, de las denominadas francesas, de 52 cartas cada una, todas de un mismo color, sin índices. Las figuras valen 10 puntos, el as 1 punto y las otras cartas su valor nominal.

2. Distribuidor o «sabot». Se estará a lo dispuesto en el artículo 48.2.

3. Mesa de juego. El tapete de la mesa tendrá forma de escudo, dividido en cuatro casillas, dos de ellas de mayor tamaño, que corresponderán al «rojo» y «negro»; ambas estarán separadas por una banda central que contendrá el «color», situándose más abajo una casilla en forma triangular para el «inverso».

En la parte opuesta de la mesa se situará el jefe de mesa, colocándose a ambos lados de este los dos crupieres. Delante y a la izquierda del crupier tallador existirá una cesta en la que se depositarán las cartas usadas y enfrente de los dos crupieres dos cajas, una que contendrá la banca de la mesa y otra para las propinas.

Artículo 56. Personal.

1. Cada mesa tendrá permanentemente destinados a su servicio un jefe de mesa y dos crupieres.

2. El jefe de mesa será el responsable del correcto desarrollo del juego.

3. Los dos crupieres se situarán uno frente a otro. Uno de ellos, el crupier «tallador», tendrá como misión el reparto de las cartas y, el otro, el pago de las apuestas ganadoras y la retirada de las posturas perdedoras.

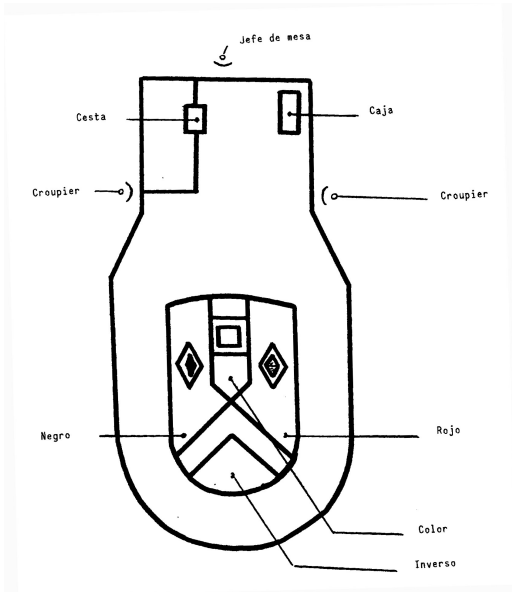


Figura 1: mesa de juego y ubicación del personal de juego

Artículo 57. Jugadores.

En cada partida puede apostar un número indeterminado de jugadores.

Artículo 58. Reglas del juego.

1. En este juego se han de formar dos filas desplazadas de cartas, la de arriba denominada «negra» y la de abajo «roja». Se distribuirán cartas hasta que se obtenga por cada fila una puntuación comprendida entre 30 y 40.

2. Los jugadores no pueden hacer uso más que de las combinaciones siguientes, por las que ellos reciben el equivalente de su apuesta:

a) Rojo o negro: Ganará la fila cuyas cartas tengan un valor más próximo a 31.

b) Color o inverso: Hay color si la fila ganadora es del mismo color que la primera carta de la fila negra. En caso contrario hay inverso.

Cuando dos filas de cartas forman el mismo punto, el juego es nulo salvo que dicho punto sea 31. En este caso rigen las mismas disposiciones que regulan el sistema del cero en la ruleta. Las apuestas iguales o superiores, mediante el depósito de 1 por 100 del importe de la apuesta efectuado en el momento de la postura; a este efecto se situará una señal o placa sobre la postura al realizar ésta.

Artículo 59. Límites del treinta y cuarenta.

1. Existen dos límites referidos a las apuestas de los jugadores: El límite mínimo y máximo de apuesta.

2. El límite mínimo de apuesta viene determinado en la autorización concedida por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

3. El máximo será igual a mil veces el mínimo establecido.

Artículo 60. Desarrollo del juego.

1. Una vez el crupier ha realizado la operación de mezclar las cartas, se procederá, por parte del jugador más próximo a la derecha de éste, al corte de las mismas.

2. Acto seguido el crupier coloca una «carta de corte» delante de las cinco últimas cartas del mazo.

3. Después de ser introducidas las cartas en el distribuidor o «sabot», se reparten boca arriba sobre la mesa, comenzando necesariamente por la fila negra. Cuando el total alcance o sobrepase los 31 puntos, se iniciará la colocación de cartas en la fila roja. A continuación el crupier anuncia en voz alta la puntuación de cada fila y las suertes ganadoras (por ejemplo: dos negro y color ganan o negro e inverso ganan, y lo mismo empezando por el rojo, es decir, dos rojo y color ganan o negro e inverso; el crupier anunciará también color gana o color pierde). Acto seguido, se procederá al pago de las apuestas ganadoras, operación que se realizará obligatoriamente jugada por jugada, comenzando siempre por color o inverso y después negro y rojo y por las apuestas más alejadas del crupier. Sólo después de haber sido retiradas las posturas perdedoras podrá procederse al pago de las apuestas ganadoras.

4. La aparición de la «carta de corte» determina la anulación del juego en curso, procediéndose a poner en la mesa y boca abajo las cinco últimas cartas, así como al recuento de las mismas.

5. Las cartas habrán de permanecer sobre la mesa durante todo el tiempo que dure la retirada y pago de las apuestas, de forma que los jugadores pueden verificar las puntuaciones de los distintos juegos.

Sección 4ª Punto y banca

Artículo 61. Concepto.

El punto y banca es un juego de cartas que enfrenta a varios jugadores entre sí, pudiendo el resto de aquéllos apostar tanto a favor de la banca como contra ella. Corresponde en todo caso al casino de juego el ejercicio de la banca.

Artículo 62. Elementos de juego.

1. Cartas o naipes. Se utilizarán seis barajas de 52 cartas, con índices, la mitad de un color y la otra mitad de otro.

2. Distribuidor o «sabot». Se estará a lo dispuesto en el artículo 48.2.

3. Mesa de juego. Es de forma ovalada, con dos entrantes situados uno enfrente al otro, destinados a acoger al jefe de mesa y a los dos crupieres, respectivamente. La mesa debe tener una serie de espacios separados y numerados a partir de la derecha del jefe de mesa, que llevará el número uno. La numeración debe ser correlativa, aunque puede eliminarse el número 13. Cada espacio puede acoger a un jugador sentado.

Existe, también, igual número de casillas, destinadas a recibir las apuestas hechas a favor de la banca, así como un espacio amplio destinado a situar las apuestas a favor de «punto» y, opcionalmente, igual número de casillas para apostar a favor de la «igualdad» o empate. La numeración de las casillas se corresponde con la de los espacios de los jugadores.

La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas: una destinada a recibir las cartas usadas, llamada cesta; una o dos para las propinas que se den a los empleados, y otra para introducir los billetes que se cambien por fichas o placas.

Asimismo, podrá practicarse el juego de «punto y banca» en mesas reducidas tipo «mini», para un número de jugadores sentados igual o inferior a 7, y tipo «midi», para un número de jugadores sentados igual o inferior a 9. En estas mesas las cartas usadas se depositarán en un recipiente situado a la derecha del crupier.

Artículo 63. Personal.

1. Cada mesa de juego tendrá afectos un jefe de mesa y dos o tres crupieres, según el número de jugadores, salvo en el supuesto en que se utilicen las mesas de mini punto y banca o de midi punto y banca, en que sólo habrá un crupier.

2. Al jefe de mesa le corresponde la dirección del juego en todas sus fases.

También llevará una lista en que se determine el orden de prioridad para cubrir plazas que queden vacantes en la mesa.

En las mesas de punto y banca, el jefe de mesa podrá tener a su cargo hasta cuatro mesas, si éstas son contiguas.

3. Corresponde a los crupieres:

a) Barajar las cartas e introducirlas en el distribuidor o «sabot».

b) Anunciar el inicio de cada partida y repartir las cartas.

c) Anunciar la mano ganadora, recoger los naipes al final de cada jugada, comprobar su estado y depositarlos en la cesta.

d) Controlar las apuestas de sus respectivos lados de la mesa, así como recoger las apuestas ganadoras.

e) Recibir las propinas e introducirlas en la ranura destinada a recogerlas.

f) Informar a los jugadores que lo precisen sobre las reglas que se deben seguir en cada caso.

g) Pasar el distribuidor o «sabot» cuando corresponda.

Artículo 64. Jugadores.

1. Podrán participar en el juego los jugadores sentados frente a los espacios numerados y, a opción de la dirección del casino de juego, los jugadores que permanezcan de pie.

2. La distribución de las cartas por los jugadores es optativa. Se establece un turno rotatorio a partir del situado frente a su espacio número 1. Si algún jugador no quiere realizar la distribución, el distribuidor o «sabot» pasará al que esté situado a su derecha, y si nadie quisiera realizarla corresponderá al crupier.

3. El jugador que distribuye las cartas juega la mano de la banca; la mano del jugador corresponderá a aquél que haya realizado la apuesta más elevada; de no haber apuestas a favor de la mano del jugador, tendrá las cartas el crupier. Se perderá el derecho a distribuir las cartas cuando la banca pierda la jugada, pasando el distribuidor o «sabot» al jugador correspondiente, de acuerdo con el turno establecido.

4. La distribución de las cartas de punto y banca en las mesas de mini punto y banca es efectuada por el crupier, sin que se permita a los jugadores tocar las cartas.

Artículo 65. Banca.

1. El casino de juego se constituye en banca y le corresponderá el cobro y pago de las apuestas. En el supuesto de resultar ganadora la mano de la banca, se efectuará una deducción del 5 por 100 de las apuestas ganadoras en beneficio del casino de juego.

2. Opcionalmente, el juego de punto y banca también se podrá desarrollar de forma que en el supuesto de resultar ganadora la mano de la banca con una puntuación de 6, se efectuará una deducción del 50 por 100 de las apuestas ganadoras en beneficio del establecimiento. Todas las demás combinaciones de manos bien sean para la banca, bien para el punto serán pagadas a la par.

Artículo 66. Límites de punto y banca.

1. El mínimo de las apuestas puede ser diferente para cada mesa, pero, en ningún caso, puede ser inferior al límite mínimo autorizado por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

2. El máximo de las apuestas será fijado para cada mesa en 50 ó 100 veces el mínimo, pudiendo determinar la dirección del casino de juego que las apuestas sean múltiplos del mínimo de la mesa.

3. Las apuestas sobre la igualdad no podrán ser superiores al 10 por 100 del máximo de la mesa.

Artículo 67. Reglas del juego.

1. Cada jugador recibe inicialmente dos cartas. El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que lleva inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico, y el as, que vale un punto. En la suma de los puntos se desprecian las decenas y sólo tiene valor, a efectos del juego, la cifra de unidades. Ganará aquél cuya puntuación sea de 9 o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada será considerada nula y las apuestas podrán ser retiradas.

En caso de igualdad o empate, las apuestas que juegan a punto o a banca pueden ser retiradas y se procede al pago de las apuestas realizadas sobre la igualdad o empate, en la proporción de 8 a 1.

2. Recibidas las dos primeras cartas por la mano del jugador y la mano de la banca, si la puntuación de alguna de éstas es 8 ó 9, el juego se da por finalizado, no pudiendo la otra mano solicitar una tercera carta.

3. Reglas de la tercera carta:

a) Para la mano del jugador.

1º Cuando su puntuación es de 0, 1, 2, 3, 4 ó 5, ha de pedir carta.

2º Cuando su puntuación es de 6 ó 7, ha de plantarse.

b) Para la mano de la banca el juego se ajustará a lo dispuesto en el siguiente cuadro:

		Tercera carta de la mano del jugador										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuación dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	T	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	T	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: significa pedir tercera carta.

P: significa plantarse.

Artículo 68. Desarrollo del juego.

Realizadas las operaciones de recuento, comprobación, barajado y corte de las cartas, el crupier coloca en el interior del mazo una carta, «carta de corte», de un color que permita diferenciarla claramente de las demás, teniendo en cuenta que por debajo de esta carta deben quedar siete. La aparición de la «carta de corte» determina el final de la partida y no puede efectuarse ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en ese momento.

A continuación el crupier extrae una primera carta y la descubre. Su valor determina el número de cartas que serán inutilizadas e introducidas en la cesta o recipiente. Para este caso concreto, el valor de las figuras y los dieces será de 10 puntos.

El crupier dará las órdenes «no va más» y, a continuación, «cartas», dirigiéndose al jugador que tiene el distribuidor o «sabot» para que éste reparta dos cartas, boca abajo, a cada mano. La primera y tercera cartas que corresponden a la mano del jugador son trasladadas al crupier, quedándose la segunda carta y cuarta carta que corresponden a la banca, bajo la esquina frontal derecha del distribuidor o «sabot».

Acto seguido, son trasladadas las cartas de la mano del jugador, se entregan a aquél que realizó la mayor apuesta a favor de dicha mano, quien las mostrará devolviéndolas a continuación al crupier que anunciará la puntuación total y las colocará a su derecha. Asimismo, el jugador que distribuye las cartas las descubre y las traslada al crupier.

Éste anuncia el punto total para las dos cartas y las coloca a su izquierda.

Cuando, de acuerdo con las reglas establecidas, el jugador haya de plantarse, el crupier anunciará: «El punto se planta con... (puntuación total)». En caso contrario, el crupier dirá en alta voz: «Carta para el punto». Las mismas reglas se aplican a la mano de la banca.

Finalizada la jugada, el crupier anunciará la mano con la más alta puntuación, que será la ganadora, procediéndose a continuación al pago de las apuestas ganadoras y a la deducción, en su caso, del beneficio del casino de juego.

Sección 5ª «Baccará», «chemin de fer» o ferrocarril

Artículo 69. Concepto.

1. El «baccará», «chemin de fer», o ferrocarril es un juego de cartas de los denominados de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí, teniendo uno de ellos la banca y pudiendo apostar contra ésta todos los jugadores que se hallan sentados y los que se encuentren detrás de éstos de pie.

2. El crupier anunciará, de acuerdo con la mesa, si se juega libre o ateniéndose a la tabla de reglas de tirada.

Artículo 70. Elementos del juego.

1. Cartas. Se utilizarán seis barajas, de 52 cartas, de las denominadas francesas, sin índices, la mitad de ellas de un color y la otra mitad de color distinto.

2. Distribuidor o «sabot». Se estará a lo dispuesto en el artículo 48.2.

3. Mesa de juego. Será de forma ovalada, con un entrante en uno de sus lados mayores, que indica la posición del crupier. El tapete de la mesa ha de tener una serie de espacios separados y numerados a partir de la derecha del crupier. Cada espacio sólo puede dar acogida a un jugador.

La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas o ranuras: una, en el centro, donde se introducirán las cartas usadas, también llamada cesta; otra, a la derecha del crupier, para las deducciones en beneficio de la casa, llamada pozo o «cagnotte», y una última, o dos, en su caso, para propinas. La cantidad que constituye la banca estará situada frente al crupier a su izquierda, situándose a la derecha del mismo las ganancias del banquero que no constituyan la banca, es decir, que no hayan sido puestas en juego por éste o «garage».

Artículo 71. Personal.

1. Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un inspector, un crupier y un cambista. Además, podrá haber opcionalmente servidores auxiliares.

2. El inspector es el responsable del desarrollo correcto del juego. Llevará una relación de jugadores que aspiren a ocupar plazas que puedan quedarse vacantes.

3. El crupier desempeña, sin perjuicio de las funciones que a lo largo de la presente sección se le atribuyen, las siguientes:

a) El recuento, mezcla e introducción de las cartas en el distribuidor o «sabot».

b) El traslado de las cartas a los jugadores por medio de su pala, el anuncio en voz alta de las distintas fases del juego así como de las actuaciones de los jugadores.

c) El cálculo e ingreso de las cantidades a ingresar en el pozo o «cagnotte» así como de las propinas en las ranuras destinadas al efecto.

d) El depósito de las cartas en la cesta o recipiente, en su caso.

e) La custodia y control de la suma que constituye la banca y el pago de las ganancias a los jugadores.

f) Informar a los jugadores que lo soliciten sobre las reglas aplicables en cada caso.

4. El cambista, que está situado de pie delante o detrás del crupier, tiene por misión efectuar el cambio de dinero por fichas a los jugadores que lo soliciten así como al crupier.

5. Además existirán servidores auxiliares en número no superior a uno por cuatro mesas o fracción. No podrán intervenir en todo cuanto se relacione con el desarrollo del juego, las cartas o las fichas.

Artículo 72. Jugadores.

1. Frente a cada uno de los departamentos o espacios de la mesa podrá sentarse un jugador. La superficie de los departamentos o espacios podrá ser utilizada para depositar las fichas y manejar, si es necesario, las cartas. Además de los sentados, también podrán participar en el juego cuantos jugadores lo deseen, situándose de pie alrededor de la mesa y detrás de los que se hallen sentados.

2. A todos los efectos, se establece el siguiente orden de prioridad entre los jugadores: Los jugadores sentados prevalecen sobre los que están de pie; entre los primeros, se seguirá la numeración correlativa de los departamentos a partir del que se halle situado a la derecha del banquero. Entre los que están de pie, se seguirá el mismo orden de prioridades que entre los sentados. El jugador sentado que cambia de sitio durante una talla está obligado a dejar pasar la mano («saludar»); además, no puede ejercer su derecho de prioridad para adquirir la mano pasada, es decir, coger la banca, o para hacer banco hasta que no haya «saludado». Lo mismo ocurrirá cuando un jugador ocupe una plaza vacante durante la distribución de un distribuidor o «sabot».

3. Si el cambio de asiento o la llegada de un nuevo jugador se hace al finalizar la talla, el orden de prioridades permanecerá intacto.

4. En ningún caso puede un jugador ocupar plaza de asiento en varias mesas de juego simultáneamente.

5. La ocupación de plazas vacantes se hará de la forma siguiente: tendrán prioridad, durante la

talla, los jugadores inscritos en la lista de espera que tiene el inspector, una vez concluida ésta los jugadores sentados que hayan solicitado cambio de plaza.

6. El jugador que por dos veces consecutivas rehúse tomar la mano deberá abandonar su plaza en la mesa de juego.

7. Está prohibido a los jugadores de pie desplazarse de sitio para seguir la mano. El que lo haga será cobrado el primero o pagado el último, según el caso.

8. El jugador que esté ausente de la mesa cuando le corresponda coger la mano perderá su plaza en beneficio del primer inscrito en la lista de espera.

9. En ningún caso podrá ocuparse una plaza de asiento momentáneamente vacía.

Artículo 73. Banca.

1. La banca se adjudicará inicialmente al jugador situado a la derecha del crupier, que estará sentado frente al departamento o espacio número 1, y será rotatoria siguiendo el orden de numeración de los departamentos.

2. Cualquier jugador, esté sentado o de pie, podrá en cualquier pase de la banca, asociarse al banquero, si éste lo acepta, poniendo a su disposición una misma cantidad determinada. El asociado no podrá intervenir en ningún momento en el juego y ganará o perderá en las mismas condiciones que el banquero.

3. La banca podrá ser retirada por el jugador mientras gana, debiendo, en caso de pérdida, ser cedida al jugador situado a su derecha. Lo mismo ocurrirá cuando la banca sea abandonada voluntariamente.

4. Si alguno de los jugadores no quiere coger la banca, ésta seguirá rotando por el orden establecido. En todo caso, el jugador que coge la banca habrá de hacerlo, como mínimo, con la misma cantidad que el que la abandonó voluntariamente.

5. Si ningún jugador sentado desea adquirir la banca, ésta se ofrecerá a los que están de pie, y si nadie la adquiere, el jugador que la cedió o pasó la mano puede volver a cogerla por la misma cantidad. La mano pasada adquirida por un solo jugador tiene preferencia sobre la adquirida en asociación. El banquero que pasó la mano puede asociarse con el jugador que la ha adquirido posteriormente.

Cuando la banca no ha sido adquirida en el turno rotario, se subastará y adjudicará al mayor postor de entre los jugadores sentados y de pie, a excepción del banquero. Los jugadores sentados sólo tendrán prioridad sobre los que se hallan de pie en caso de pujas iguales.

Cuando algún jugador que está de pie adquiere la banca o toma la mano y la vuelve a pasar, aquélla se ofrece al primer jugador sentado a la derecha del último jugador sentado que hubiera tenido la banca.

Cuando el jugador que adquiere la banca está sentado al pasarla, ésta se ofrecerá primero al jugador sentado a su derecha.

Una vez adjudicada la banca, el total que la forma puede ser aumentado por el jugador en relación a la cantidad ofrecida, pero nunca disminuido.

Si la banca adjudicada es superior a la banca anterior, el jugador que había hecho banca antes de pasarle la mano tiene derecho a coger las cartas, aunque su apuesta sea inferior a la de otros jugadores, pero sólo por una jugada.

El banquero que pasa la mano así como su asociado no podrán participar en la subasta de la mano que acaban de pasar, pero sí podrán hacerlo cuando el nuevo banquero pase la mano y así sucesivamente, siempre que lo sea por la misma cantidad por la que él la había pasado.

Si ningún jugador adquirió la banca, ésta vuelve al jugador situado a la derecha del banquero que ha pasado la mano, quien deberá aceptarla por el mínimo establecido en la mesa. En caso de no hacerlo, cederá su plaza.

Cuando el jugador que adquirió una mano pasada pierde, el distribuidor o «sabot» vuelve al jugador sentado a la derecha del banquero que pasó la mano.

El jugador que adquiere la banca está obligado a dar cartas por lo menos una vez. Si se niega, la banca se subastará pero no podrán pujar por ella ni este jugador ni el anterior banquero si hubiera pasado la mano. Si en esta primera jugada hay igualdad de puntos, la banca puede ser cedida de acuerdo con las reglas generales.

Artículo 74. Límites del «baccará», «chemin de fer» o ferrocarril.

1. El mínimo de punto o mínimo de las posturas, es decir, la cantidad mínima para poder jugar

como punto contra la banca, no será necesariamente idéntico para las distintas mesas, ni podrá ser inferior, en ningún caso, al mínimo autorizado por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego, que deberá aparecer ostensiblemente indicado en la mesa.

2. El máximo del punto o cantidad máxima que puede exponer un jugador es aquella cantidad equivalente a la existente en la banca en cada jugada. Cuando un jugador llega a dicha cantidad máxima se dice que «hace banco».

3. El máximo de la banca deberá ser equivalente a cien veces el mínimo autorizado para el punto y el mínimo de aquélla no podrá ser inferior al de éste.

4. Previa solicitud de los casinos de juegos podrá autorizarse el que la banca juegue sin máximo limitado.

5. La deducción en beneficio del establecimiento queda fijado en un 5 por 100 sobre las cantidades ganadas por el banquero en cada jugada.

Artículo 75. «Garage».

El «garage» es la cantidad o conjunto de cantidades que el banquero excluye del juego, cuando se dan los casos o circunstancias siguientes:

a) «Garage» voluntario. Las ganancias obtenidas por el banquero normalmente pasan a formar parte de la banca, pero aquél podrá decidir voluntariamente excluirlas del juego siempre que la suma de las mismas supere una cantidad equivalente a 50 veces el mínimo del punto, pasando entonces a constituir o formar parte del «garage».

b) «Garage» obligatorio. Es la cantidad que el banquero ha de excluir del juego en la medida en que el importe de la banca excede de la suma de valores de los puntos.

c) «Garage» impropio. Es aquella parte de la banca que el banquero no puede poner en juego, porque excede de la cantidad máxima permitida para aquélla, es decir, de 100 veces el mínimo del punto.

d) Exclusión del «garage». En el caso de que la banca juegue sin máximo limitado, el banquero podrá renunciar al «garage» anunciando «todo va».

Artículo 76. Reglas del juego.

1. El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que llevan inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico, y el as, que vale 1 punto. Se suma la puntuación de las cartas y se desprecian las decenas, teniendo valor exclusivamente la cifra de las unidades. Ganará aquel juego cuya puntuación sea de 9 o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada es considerada nula.

2. El banquero reparte inicialmente y de forma alternativa dos cartas tapadas al jugador que se enfrenta con él y se da a sí mismo dos cartas tapadas. Si recibidas las dos primeras cartas, la puntuación es de 8 ó 9, éstas serán descubiertas y se abate el juego, debiendo el contrario mostrar asimismo su juego.

3. En los demás casos el jugador que se enfrenta a la banca podrá solicitar una tercera carta o considerarse servido, lo que anunciará utilizando los términos «carta» y «no» respectivamente. La actuación del jugador se atendrá a las reglas siguientes:

Cuando tiene 0, 1, 2, 3 ó 4, ha de pedir carta.

Cuando tiene 5, puede optar.

Cuando tiene 6 ó 7, ha de plantarse.

4. En el supuesto de que el jugador haga banco, no se le aplicarán estas reglas y tendrá libertad para pedir carta o quedarse servido, siempre que lo autorice el director de juegos antes de comenzar la partida. A continuación, el banquero podrá optar entre pedir carta o no hacerlo, excepto cuando tiene 0 («baccará»), en que es obligatorio solicitar una tercera carta. A diferencia de las anteriores, la tercera carta se da siempre descubierta. El juego finaliza con el anuncio de la puntuación de cada jugador, el descubrimiento de las cartas y el pago o retirada de las apuestas, en su caso.

5. Todo jugador puede solicitar al crupier aclaraciones sobre las reglas del juego, quien está obligado a dárselas. Si el jugador tiene puntuación de 5 y solicita consejo al crupier, éste le hará plantarse.

6. El banquero podrá, si lo desea, solicitar del crupier el cuadro de jugadas de la banca, en el cuadro que a continuación se inserta, y en cuyo caso deberá ajustarse a lo en él establecido.

		Tercera carta de la mano del jugador										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuación dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	O	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	O	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: significa pedir tercera carta.

P: significa plantarse.

O: significa que se puede optar.

7. Una vez cubierta la banca, el banquero y cualquier jugador, sentado o de pie, podrá apostar a favor de la banca una cantidad determinada, la cual dará al crupier cuando éste diga: «abono la diferencia», pero únicamente en este caso.

El número de abonos permitido será de un máximo de tres. Los casos no previstos serán resueltos por el inspector de la mesa.

Artículo 77. Desarrollo del juego.

Es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo que haya en la mesa un mínimo de cuatro jugadores, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

Al comienzo de cada partida, el crupier, después de mezclar las cartas, las ofrece a los jugadores, diciendo: «Señores, las cartas pasan». Cualquier jugador puede mezclar las cartas, que, a su vez, habrán de mezclarse por última vez por el crupier cuando le sean devueltas. Hecho esto, el crupier ofrece las cartas al jugador situado a su izquierda, y así sucesivamente, hasta que alguno de ellos corte el mazo.

A continuación se colocará en el interior, antes de las siete cartas finales del mazo, una «carta de corte», de un color que permita diferenciarla de las demás. La aparición de la «carta de corte» determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en el momento.

Adjudicada la banca, el banquero anunciará la cantidad puesta en juego, que será entregada en fichas al crupier, quien las colocará sobre la mesa, a su izquierda. Acto seguido, éste anunciará la suma, indicando a los jugadores que es la cifra máxima que pueden jugar; para ello utilizará la expresión «hay... euros en la banca».

Si hay varios jugadores que quieren hacer banco, se seguirá el orden de las prioridades establecido en el artículo 72.

El banco hecho por un solo jugador, incluso si está de pie, tiene preferencia sobre la banca en asociación.

Si ninguno de los jugadores, sentados o de pie, está dispuesto a hacer banca, puede anunciarse banco parcial, con la expresión «banca con la mesa», para lo cual la cantidad de la postura habrá de ser la mitad de la banca. A continuación, el crupier invitará al resto de los jugadores a completar con sus apuestas la suma en banca hasta que con la voz «no van más apuestas» dé por finalizado el tiempo de apostar.

El jugador que ha anunciado la banca con la mesa tiene derecho a coger las cartas, incluso si está de pie, excepto cuando alguien dice la frase «con la mesa y último completo», siendo el hecho de completar la otra mitad el que da prioridad. La «banca con la mesa» es considerada un acto aislado y no da prioridad para la jugada siguiente, salvo que haya sido hecho solo.

Cuando nadie hace banco, ni banco con la mesa, las cartas se dan al jugador sentado cuya apuesta sea más alta. En caso de igualdad de apuestas, se estará al orden general de prioridades entre los jugadores. Está prohibido que un jugador sentado una su apuesta a la de otros jugadores, estén de pie o sentados.

La petición de banca no tiene preferencia cuando las cartas han sido ya distribuidas, excepto cuando el jugador repite banca, «banca seguida», en cuyo caso puede hacerlo incluso después de la distribución de las cartas, siempre que otro jugador no las tenga ya en la mano. Tiene derecho a pedir banca seguida el jugador que ha hecho banca y ha perdido.

Si en el caso de banca seguida el crupier da por error las cartas a otro jugador, éstas podrán ser reclamadas si aún no han sido vistas. La carta es considerada vista cuando ha sido levantada del paño.

Si la petición de banca seguida se produce después de la distribución y entrega de las cartas a otro jugador, este último tiene preferencia si ha tomado cartas y las ha visto.

Cuando habiéndose anunciado correctamente banca seguida un jugador toma las cartas antes de que el crupier las dé al jugador que anunció banco seguido, aquéllas le serán retiradas, aunque hayan sido vistas, y se entregarán al jugador al que corresponda.

Toda banca seguida abandonada puede ser recuperada en caso de igualdad de puntuación entre el banquero y otro jugador o jugadores.

Cuando nadie hace banco y sólo un jugador apuesta contra la banca, éste tendrá derecho a banca seguida.

Una vez realizadas las apuestas y tras la voz del crupier «no van más apuestas», el banquero extraerá las cartas del distribuidor o «sabot» y las distribuirá de una en una alternativamente empezando por el jugador contrario. Las cartas serán trasladadas hasta él por el crupier mediante la pala. Queda formalmente prohibido al banquero distribuir las cartas antes de que el crupier haya anunciado «no van más apuestas»; sin embargo, podrá instar al crupier a que retire las apuestas efectuadas después de mencionada dicha frase.

Examinadas las cartas y solicitada, en su caso, una tercera, se descubrirán los respectivos juegos, pagando el crupier al ganador. Si el triunfo ha correspondido al banquero, se efectuará por el crupier la deducción correspondiente al pozo o «cagnotte» y se introducirá su importe en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del banquero pasarán a formar parte de la banca, salvo si este decide excluirlas del juego, de acuerdo con lo previsto en el artículo 75, en cuyo caso el crupier las colocará sobre la mesa, a su derecha.

Cuando se terminan las cartas de un distribuidor o «sabot», el crupier procederá a realizar las operaciones correspondientes de mezcla, barajado, corte e introducción del mazo en el distribuidor o «sabot». El banquero que gana la última jugada de una talla tiene derecho a seguir siéndolo en la próxima, si ofrece una cantidad igual a la que constituía entonces la banca.

Si algún jugador lo pide, las cartas serán controladas al final de la talla.

Artículo 78. Incidencias en el juego.

1. Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas.

2. Las cartas sacadas no podrán en ningún caso ser reintegradas al distribuidor o «sabot», y el jugador que las sacó irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en un caso excepcional el inspector estima que no debe aplicar esta regla en todo su rigor, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que toma la mano pasada.

3. Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del distribuidor o «sabot» se considerará inservible y será retirada, sin que por ello puedan los jugadores disminuir o retirar sus apuestas.

4. Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada es anulada.

5. Si una carta cae al suelo, ésta sólo podrá ser recogida por el crupier o cualquier otro empleado del establecimiento y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada.

Artículo 79. Errores del crupier.

1. Si el crupier descubre accidentalmente alguna carta durante la distribución, los jugadores habrán de ajustarse a las reglas del juego de punto y banca. En el caso de que las dos cartas del punto sean descubiertas, el banquero habrá de atenerse a lo dispuesto en el cuadro de jugadas de la banca, debiendo pedir carta en los casos opcionales. Cualquier otra falta cometida por el crupier durante el reparto de las cartas anulará la jugada, siempre que la falta no pueda ser rectificada sin perjuicio para el banquero y el jugador.

2. En caso de que crupier anuncie por error «carta» cuando el punto ha dicho «no», la jugada se restablece conforme al cuadro de jugadas de la banca. Si el banquero tiene 0, 1, 2, 3, 4 ó 5, y ya ha sacado una carta, ésta se le adjudica; si ha sacado dos cartas, la primera de ellas se le adjudica y la segunda se desecha; si tiene 6 ó 7, se rechaza cualquier carta extraída.

Artículo 80. Errores del banquero.

1. La extracción por parte del banquero de una quinta carta después de haber dado dos al punto y haberse dado él mismo dos, le obligará a aceptarla para sí en el supuesto de que el punto no solicite una tercera carta.

2. Si el banquero, en la distribución inicial, se da más de dos cartas, se considera que tiene una puntuación de 0 («baccará»), aunque conserve su derecho a pedir otra carta.

3. Cuando al dar la tercera carta el banquero da por error dos cartas al jugador contrario, se le adjudicará aquélla de las dos con la que forme una puntuación más alta. Lo contrario ocurrirá cuando el banquero se dé a sí mismo dos cartas en vez de una.

4. Si durante la distribución de las dos primeras cartas del punto el banquero deja caer alguna en la cesta, se considera que el punto abate con 9.

Cuando esto ocurre con la tercera carta del punto, se considerará que su puntuación es de 9. El banquero tendrá, en este caso, derecho a una tercera carta, salvo si tiene 7.

5. Si durante el reparto el banquero descubre la primera o la tercera carta, si ambas van dirigidas al punto, el banquero deberá descubrir su carta respectiva.

6. Si el banquero descubre por error las dos cartas dirigidas al contrario, además de descubrir sus dos cartas, habrá de ajustar obligatoriamente su juego al cuadro de jugadas de la banca.

7. El banquero ha de hablar siempre después del punto. Si abate antes de que éste se haya pronunciado, los jugadores pueden retirar sus apuestas. Cuando el banquero, teniendo 8 ó 9, da u ofrece cartas, pierde su derecho a abatir.

8. La introducción por el banquero de alguna carta en la cesta antes de que haya sido vista de forma inequívoca por el resto de los jugadores, llevará aparejada la pérdida de la jugada para el banquero.

9. No podrá efectuarse ninguna reclamación contra el banquero cuando la jugada haya finalizado y las apuestas hayan sido cobradas o pagadas.

Artículo 81. Errores de los jugadores.

1. Está prohibido mirar lentamente las cartas recibidas y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier jugador que emplee demasiado tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

2. Excepto el crupier, nadie podrá dar consejos a los jugadores. Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

3. Si por error el punto dice «carta» en vez de «no», o viceversa, el banquero tiene derecho a darle o negarle la carta, a menos que aquél tenga «baccará». En todo caso, el banquero habrá de pronunciarse antes de sacar la carta.

Si el punto se olvida de abatir en su momento, pierde este derecho; si ha pedido carta, la decisión la tomará el banquero. El punto que, teniendo 9, olvida abatir pierde la jugada si el banquero abate con 8.

4. Cualquier otro error en el anuncio del juego por parte del punto será rectificado, desechándose, si procede, las cartas puestas en juego como consecuencia de dicho error. Se exceptuará de esta regla al jugador que hace banco, en cuyo caso habrá de sufrir las consecuencias de su error, salvo si tiene cero, «baccará», con sus dos primeras cartas, pudiendo entonces solicitar siempre una tercera carta.

5. Si el jugador arroja las cartas a la cesta antes de que hayan sido vistas, la jugada se le dará por perdida.

6. Las apuestas de los puntos deben estar situadas a descubierto encima de la mesa y deben ser vigiladas por ellos mismos. No se aceptará ninguna reclamación si esta regla ha sido incumplida.

7. Cuando haya posturas colocadas sobre la raya, juegan la mitad; cualquier otro anuncio por parte del jugador obliga al crupier a proceder al cambio inmediato, sin que el jugador pueda oponerse.

8. Los casos no previstos en la presente sección serán sometidos a la apreciación del inspector de la mesa, quien resolverá.

Sección 6ª «Baccará» a dos paños

Artículo 82. Concepto y modalidades.

1. El «baccará» a dos paños es un juego de cartas de los denominados de círculo, que enfrenta a un jugador que es la banca con otros jugadores, pudiendo apostar contra aquél tanto los jugadores

que se hallan sentados alrededor de la mesa de juego como los que están situados de pie detrás de aquéllos.

2. El «baccará» a dos paños, además de recibir también el nombre de banca o banca francesa, puede revestir dos modalidades: banca limitada y banca libre o abierta. En el primer caso, el banquero sólo responderá por la cantidad, que, situada sobre la mesa, constituye la banca en cada momento. En la banca libre o banca abierta, su titular ha de responder frente a todas las posturas sin límite.

3. En la banca limitada existirá un límite o cifra máxima para constituir la banca, independientemente de que durante el transcurso del juego el banquero supere con sus ganancias tal cantidad máxima de adjudicación.

Artículo 83. Elementos de juego.

1. Cartas. Se utilizarán barajas de 52 cartas, de las denominadas francesas, sin índices, siendo obligatorio que sean siempre barajas a estrenar.

Serán necesarias seis barajas, tres de un color y tres de otro, tanto en la banca libre, como en la limitada.

2. Distribuidor o «sabot». Se estará a lo dispuesto en el artículo 48.2.

3. Mesa de juego. Será ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indicará la posición del crupier. Frente a él se colocará el banquero, que tendrá a su derecha el primer paño, formado por una serie de departamentos y numerados a partir del más cercano al banquero, que llevará el número 1; a su izquierda estará el segundo paño, con el mismo número de departamento y numeración correlativa, iniciada con el número siguiente al último de primer paño, en el departamento o espacio situado más próximo al banquero.

Además, cada paño tendrá una superficie delimitada destinada a recoger las posturas que se quieren realizar sobre el otro paño. Las apuestas, colocadas sobre la raya que separa aquella superficie del resto del paño, jugarán a partes iguales en los dos paños.

En la parte libre de la mesa habrá una primera ranura para las cartas usadas, llamada cesta; una segunda ranura, a la derecha del crupier, para las deducciones en beneficio de la casa sobre las ganancias del banquero, que recibe el nombre de pozo o «cagnotte», y una tercera ranura, que pueden ser dos, para recoger las propinas.

Artículo 84. Personal.

El personal mínimo necesario será: Un inspector, un crupier, un cambista y, opcionalmente, un auxiliar. Será aplicable al inspector, crupier y cambista, respectivamente, lo dispuesto en los apartados 2, 3 y 4 del artículo 78.

Artículo 85. Jugadores.

1. Cada uno de los jugadores, a los que también se les denomina puntos, podrá ocupar uno de los departamentos o espacios numerados en la mesa. Asimismo, podrán sentarse más jugadores, que se situarán detrás de aquéllos entre los distintos departamentos.

2. Igualmente podrán realizar apuestas en los distintos paños cuantos jugadores estén situados de pie, detrás de aquéllos que estén sentados.

3. El orden de prioridad, entre los jugadores, para la realización de las apuestas será el siguiente: Dentro de un mismo paño, los jugadores sentados en los departamentos numerados más cercanos al banquero; a continuación, el resto de los jugadores, por el mismo orden que los sentados.

4. En el supuesto de que se anuncie banca en ambos paños, se procederá por sorteo para determinar la prioridad de los paños.

5. Las cartas sólo podrán ser manejadas por los jugadores que estén sentados en los departamentos o espacios numerados, estableciéndose un turno rotatorio conforme al orden de numeración de cada paño. En el caso de ganar la banca, las cartas habrán de ser cedidas por el jugador, siguiendo el turno establecido en caso de triunfo de la banca. Queda exceptuado de esta regla el jugador que haga banco y que esté de pie o sentado para manejar las cartas.

6. Los jugadores que quieran ocupar una plaza sentada deberán hacerse inscribir en la lista de espera que lleva el inspector en cada mesa.

Artículo 86. Banca.

1. El inspector, a la hora de apertura, anunciará el nombre del banquero y la cantidad del montante de la banca. Si no hubiera banquero, el inspector subastará la banca y la adjudicará al mejor postor, pudiendo pujar por ella todos los jugadores.

2. En caso de igualdad de pujas, la adjudicación se hará por sorteo.

3. La adjudicación podrá hacerse a una o varias tallas, y a juicio del director de juegos, para uno o varios días. El importe de la banca deberá ser depositado, antes del comienzo de la partida, en la caja del casino de juego, en efectivo o mediante cheques librados por banco.

4. El banquero podrá abandonar la banca una vez realizada la primera jugada, anunciando la cantidad que retira. Si el banquero gana y se retira durante el mismo distribuidor o «sabot», no podrá volver a ser banquero. Se entenderá que la banca ha saltado cuando se queda sin fondos. En este caso, el banquero tiene derecho a continuar, efectuando un nuevo depósito igual o superior al inicial, o a abandonar la banca. Caso de que continúe con la banca, puede cambiar de «sabot».

5. En cualquiera de los casos, si el banquero abandona la banca, el inspector volverá a ofrecerla a otro, por la misma cantidad inicial. Si no fuese aceptada por ninguno se subastará, o, en su caso, se sorteará nuevamente, iniciándose luego un nuevo «sabot» o distribuidor. Si no se presenta ningún postor, se dará por finalizada la partida.

Artículo 87. Mínimo y máximo de las posturas.

1. El mínimo y el máximo de las posturas vendrá establecido en la autorización del casino de juego.

2. Los mínimos podrán variar para las distintas mesas de juego.

Artículo 88. Límite mínimo y máximo de la banca.

1. La cantidad que forme la banca será necesariamente limitada en la modalidad de banca limitada.

En la autorización del casino de juego se fijará el máximo y mínimo de la banca.

2. En la banca libre no existirá tope máximo para la banca, y el establecimiento no podrá fijar un máximo a las posturas de los jugadores. Cualquier jugador podrá ser banquero, en la modalidad de banca libre, si justifica la existencia de un depósito, que se considere suficiente, ya sea en la propia caja del establecimiento o en la de una entidad de crédito previamente admitida por la dirección del casino de juego, de tal forma que se puedan pagar todas las apuestas sin que la responsabilidad del establecimiento pueda verse en ningún momento comprometida.

3. El «baccará» con banca libre sólo podrá practicarse en una mesa por cada establecimiento y por un máximo de dos sesiones separadas entre sí por la hora de la cena. En cada sesión se jugarán dos tallas.

4. La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada en un 2 por 100 de las cantidades ganadas en cada jugada por el banquero para la banca limitada, y en un 1,25 por 100 para la banca libre.

Artículo 89. Reglas del juego.

1. Las reglas contenidas en el artículo 76 son aplicables con carácter general al juego del «baccará» a dos paños, sin perjuicio de las particularidades que se establecen en los apartados siguientes.

2. Se enfrentan dos jugadores, uno por cada paño, contra el banquero, siguiendo el turno establecido en el artículo 85.5.

3. Si la puntuación de las dos primeras cartas es de 0, 1, 2, 3 y 4, los jugadores han de pedir una tercera carta; si dicha puntuación es de 5, tienen libertad para pedir carta o quedarse servidos, y, por fin, si es de 8 ó 9, deben descubrir sus cartas. Queda exceptuado de esta regla el jugador que al principio de la partida haga banco.

4. El banquero puede pedir carta o plantarse, salvo si solicita del crupier el cuadro de jugadas de la banca, en cuyo caso habrá de seguirlo siempre que se indique lo mismo para los dos paños. El cuadro de jugadas de la banca es el recogido en la sección quinta para el juego del «baccará».

5. Un 8 con las dos primeras cartas gana siempre a un 8 ó 9 utilizando una tercera carta.

6. Se puede pedir banco por cualquier jugador, esté sentado o de pie, por una sola vez y al principio de cada partida. El banco comprenderá los dos paños, pero el juego se desarrollará exactamente igual que si hubiera dos jugadores, de tal forma que el jugador no podrá ver las cartas del segundo paño hasta haber jugado en el primer paño. En caso de que haya juego nulo, podrá repetirse la jugada hasta dos veces más. Se entenderá que ha habido juego nulo cuando no ha habido pérdida o ganancia por parte de ninguno de los dos jugadores.

7. Está prohibido a los puntos el juego en asociación.

Artículo 90. Desarrollo del juego.

1. Es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo que haya un mínimo de dos jugadores por paño, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

2. Una vez realizadas las operaciones de recuento, barajado y corte del mazo, se colocará en su interior una «carta de corte» de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden diez cartas. La aparición de la «carta de corte» determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en ese momento.

3. Adjudicada la banca, de acuerdo con lo establecido en el artículo 86, el banquero entregará al crupier en fichas la cantidad puesta en juego, para su custodia. A continuación, se realizarán las posturas en ambos paños, de acuerdo con el orden de prioridad que establece el artículo 85.3, hasta que el crupier anuncie con la voz «ya no va más» la terminación del tiempo de apostar. Las apuestas no podrán ser colocadas inmediatamente a la derecha o a la izquierda del banquero y del crupier.

4. Las apuestas colocadas sobre la raya que separa la zona del jugador de la zona de apuestas juegan la mitad, de la misma forma que las posturas colocadas sobre la raya que separa la zona de apuestas de un paño de la zona de otro paño juegan a los dos paños. En este caso, cuando la mitad de una apuesta a caballo representa un número impar de unidades de apuestas, se considera que la fracción más fuerte juega al primer paño.

5. Seguidamente, el banquero extraerá las cartas del distribuidor o «sabot» y las repartirá de una en una por el siguiente orden: primer paño, segundo paño y banca. El crupier trasladará las cartas hasta los jugadores utilizando una pala. Serán los contrarios de la banca y tendrán las cartas los jugadores a los que les corresponda, de acuerdo con el turno establecido en el artículo 85.5. El jugador que tiene la mano, si ha visto su puntuación, debe dejar las cartas sobre la mesa, abata o no. Examinadas las cartas, los jugadores que son mano en cada paño habrán de pronunciarse por su orden respectivo y antes del banquero.

6. Finalizada la jugada, el crupier separa las cartas y anuncia el punto. El banquero habrá de enseñar su punto en los dos paños.

A continuación se procederá por el crupier al pago de las posturas ganadoras y a la retirada de las perdedoras; en el caso de que el banquero gane en los dos paños, o su ganancia en uno sea superior a la pérdida en el otro, el crupier ingresará la cantidad que corresponda al pozo o «cagnotte», en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del banquero pasarán a formar parte de la banca. Si algún jugador lo pide, las cartas serán controladas al final de la talla.

Artículo 91. Incidencias en el juego.

1. Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas.

2. Las cartas sacadas no podrán en ningún caso ser reintegradas al «sabot» y el jugador que las sacó irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en un caso excepcional el director de juegos estima que no debe aplicar esta regla, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que tome la mano.

3. Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del distribuidor o «sabot» se considerará inservible y será retirada, sin que por ello los jugadores puedan disminuir o retirar sus apuestas.

4. Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada será nula.

5. Cuando alguna carta caiga al suelo sólo podrá ser recogida por el crupier o cualquier otro empleado del casino de juego y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada.

6. Si las cartas son dadas o tomadas por error por un jugador distinto del que tiene la mano, si aquél ya se pronunció, la jugada será mantenida, pasándose las cartas en la jugada siguiente al jugador al que le correspondía.

Artículo 92. Errores del banquero.

1. En todos los casos de distribución irregular la jugada será rectificada, si ello puede hacerse de forma evidente; en caso contrario, aquélla será anulada.

2. Si el banquero da carta a un paño que ha dicho «no» o no da carta a un paño que solicitó, la jugada será restablecida de acuerdo con las normas de los errores de los jugadores.

3. Si las dos cartas de un paño son descubiertas durante la distribución, la jugada se llevará a cabo de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 93.3 y ninguna apuesta podrá ser aumentada, disminuida o retirada.

4. Si durante la distribución algunas cartas caen en la cesta sin haber sido vistas, la jugada será anulada para el paño que perdió las cartas o para los dos paños, si correspondían al banquero. En el caso de que se trate de alguna de las terceras apuestas, si ha sido vista, será recuperada por el crupier y la jugada continuará.

Artículo 93. Actuaciones del banquero en las jugadas restablecidas.

1. Cuando un paño abate al banquero está obligado a seguir el cuadro de jugadas de la banca respecto al otro paño y debe pedir tercera carta en los dos supuestos opcionales.

2. Cuando el cuadro de jugadas de la banca indica lo mismo para los dos paños, el banquero deberá seguirlo.

3. Cuando el cuadro indica pedir carta en un paño y plantarse en el otro, el banquero es libre de plantarse o pedir, si el error ha sido de un jugador o del crupier; si el error ha sido del banquero, éste habrá de pedir carta obligatoriamente, si tiene cinco o menos, plantándose en caso contrario. Dar una carta a un paño que no la ha solicitado o dar a un paño la carta destinada a otro, no constituye una falta del banquero, que no pierde su derecho a solicitar una tercera carta.

Artículo 94. Errores de los jugadores.

1. Si el primer paño dice «no» teniendo menos de cinco y el segundo paño ha recibido carta, ésta volverá al primer paño; el segundo paño recibirá entonces la carta siguiente, haya sido recogida o no por el banquero, y éste actuará de acuerdo con lo dispuesto en el artículo anterior.

2. Si el primer paño pide «carta», teniendo seis o más, la carta recibida irá al segundo paño, si pidió carta, o al banquero, de acuerdo con las reglas contenidas en el artículo anterior.

3. Si el primer paño pide «carta» y después «no» o viceversa, el crupier deberá hacer especificar al jugador lo que desea y verificar su puntuación. Si ésta es de seis, la primera palabra se considerará correcta; si tiene otra puntuación, la jugada será restablecida de acuerdo con las reglas de los párrafos anteriores.

4. El jugador que dice «no» teniendo ocho o nueve pierde su derecho a abatir; si pide carta, la jugada será restablecida de acuerdo con los párrafos anteriores.

5. Las mismas reglas se aplicarán entre el segundo paño y el banquero, en caso de error de aquel paño.

Artículo 95. Disposiciones complementarias.

1. Está prohibido mirar lentamente las cartas y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier jugador que emplee mucho tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

2. Excepto el crupier nadie podrá dar consejo a los jugadores. Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

3. Si las cartas del banquero o de alguno de los paños son arrojadas, a la cesta, sin haber sido mostradas, se considerará que su puntuación era de 0 («baccará»). Si esta falta es cometida por el crupier, las cartas serán recogidas y la puntuación reconstituida de acuerdo con el testimonio del jugador cuyas cartas fueron arrojadas a la cesta y de los otros jugadores que las hayan visto.

4. El banquero que anuncia un punto que no es el suyo podrá solicitar una tercera carta, siempre que los otros jugadores no hayan mostrado sus puntos. En caso contrario, se estará a lo dispuesto en el artículo 93.3.

5. No se podrá formular ninguna reclamación una vez finalizada la jugada correspondiente y pagadas o cobradas las apuestas.

6. Los casos no previstos serán resueltos por el inspector de mesa.

Sección 7ª Póquer de contrapartida

Subsección 1ª Póquer de contrapartida en la variedad de póquer sin descarte

Artículo 96. Concepto.

El póquer sin descarte es un juego de azar de los denominados de contrapartida practicado con naipes y en el que los participantes juegan contra el establecimiento. Se juega con cinco naipes y el objetivo del juego es conseguir una combinación de cartas de valor más alto que la de la banca, pudiendo existir varias combinaciones ganadoras.

Artículo 97. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes. Se juega con una baraja de similares características a las utilizadas en el juego

del «black jack» o veintiuno, de 52 cartas. El valor de aquéllas, ordenadas de mayor a menor, será el siguiente: as, rey (K), dama (Q), jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. No obstante, en las escaleras el as puede utilizarse como carta menor por debajo del 2 o como carta mayor por detrás del rey (K).

2. El distribuidor o «sabot». Se estará a lo dispuesto en el artículo 48.2.

La distribución con «sabot» automático debe efectuarse de cinco en cinco cartas. Con el distribuidor o «sabot» se utilizarán dos barajas, que se pondrán en juego alternativamente en cada jugada. Las cartas también podrán ser distribuidas manualmente por el crupier.

3. Mesa de juego. Debe ser de características similares a la mesa de «black jack», con siete casillas de apuestas divididas en dos espacios, uno para la apuesta inicial y, delante, otro para la segunda apuesta, y opcionalmente siete espacios bien diferenciados para jugar la apuesta del seguro prevista en el artículo 102.b) y, si procede, las ranuras con contador para jugar la apuesta del acumulado prevista en el artículo 102.a), así como una abertura para introducir las propinas.

Artículo 98. Personal.

1. El personal al servicio del casino de juego estará integrado, en esta modalidad de juego del póquer, por el jefe de mesa y el crupier.

2. Corresponde al jefe de mesa controlar el juego y resolver los problemas que, en su desarrollo, se presenten. Podrá existir un jefe de mesa por cada dos mesas, o hasta cuatro si son contiguas, cuando en este último caso se esté desarrollando el juego en sólo dos de ellas.

3. El crupier es la persona a la que corresponde la banca, la dirección de la partida, barajar las cartas, distribuirlas a los jugadores, retirar las apuestas perdedoras y pagar las ganadoras así como el anuncio de las distintas fases del juego y el cambio de dinero en efectivo por fichas a los jugadores.

Artículo 99. Jugadores.

1. El número de jugadores sentados que pueden participar en el juego debe coincidir con el número de casillas de apuestas marcadas en la mesa de juego, hasta un máximo de siete, sin que se admita la participación de jugadores que se encuentren de pie.

2. Asimismo, no se admitirán apuestas en las casillas de otros jugadores de la mesa. Opcionalmente, el director de juego podrá autorizar la participación de otros jugadores, siempre que no se sobrepase entre todos, la apuesta máxima por casilla. Si un jugador sentado jugase en casillas libres, lo hará apostando a ciegas: sólo podrá ver y tocar las cartas correspondientes a su casilla; el resto de cartas las descubrirá el crupier.

3. El jugador sentado frente a cada casilla no podrá mostrar sus cartas a los demás jugadores ni pedir consejo o hacer comentarios sobre el desarrollo de la partida.

Artículo 100. Reglas del juego y pago de combinaciones ganadoras.

1. Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor o menor, son las siguientes:

a) Escalera real de color. Es la combinación formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo [ejemplo: As, rey (K), dama (Q), jota (J) y 10 de trébol]. Se paga 100 veces la apuesta.

b) Escalera de color. Es la combinación formada por cinco cartas correlativas del mismo palo sin que ésta coincida con las cartas más altas (ejemplo: 4, 5, 6, 7 y 8 de trébol). Se paga 25 veces la apuesta.

c) Póquer. Es la combinación formada por cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor [ejemplo: Cuatro reyes (K) y un 7]. Se paga 20 veces la apuesta.

d) «Full». Es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y dos cartas distintas también del mismo valor (ejemplo: Tres 7 y dos 8). Se paga siete veces la apuesta.

e) Color. Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo [ejemplo: As, 4, 7, 8 y dama (Q) de trébol]. Se paga cinco veces la apuesta.

f) Escalera. Es la combinación formada por cinco cartas correlativas que no son de un mismo palo [ejemplo: 7, 8, 9, 10 y jota (J)]. Se paga cuatro veces la apuesta.

g) Trío. Es la combinación formada por cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y las dos restantes no forman pareja [ejemplo: Tres damas (Q), un 7 y un 2]. Se paga tres veces la apuesta.

h) Doble pareja. Es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor y otras dos cartas también del mismo valor pero distinto al anterior [ejemplo: Dos reyes (K), dos 7 y un as]. Se paga dos veces la apuesta.

i) Pareja. Es la combinación formada por dos cartas de un mismo valor y tres cartas diferentes [ejemplo: Dos damas (Q), un 6, un 9 y un as]. Se paga una vez la apuesta.

j) Cartas mayores. Es la combinación formada cuando no se produce ninguna de las combinaciones anteriores. En caso de que el jugador y el crupier tengan un as y un rey (K), se comparan sucesivamente las cartas restantes según su valor de mayor a menor y gana la carta de valor más alto. Se paga una vez la apuesta.

2. Las reglas de abono de las combinaciones ganadoras a que se refiere el apartado anterior se expondrán en cada mesa de juego.

3. En cualquier caso, el jugador sólo gana las apuestas cuando su combinación es superior a la del crupier, la pierde si es inferior y la conserva, pero sin ganar premio alguno en caso de empate.

4. Cuando el crupier y el jugador tienen la misma jugada, gana la apuesta que tiene la combinación formada por cartas de valor más alto, según las reglas siguientes:

a) Cuando ambos tienen póquer, gana el formado por cartas de valor más alto (ejemplo: Un póquer de reyes supera a uno de damas).

b) Cuando ambos tienen «full», gana quien tiene las tres cartas iguales de valor más alto.

c) Cuando ambos tienen color, gana quien tiene la carta de valor más alto, según lo descrito para cartas mayores.

d) Cuando ambos tienen escalera de cualquier tipo, gana aquél que la complete con la carta de mayor valor.

e) Cuando ambos tienen trío, gana el que está formado por las cartas de valor más alto, igual que en la combinación de póquer.

f) Cuando ambos tienen doble pareja, gana el que tiene la pareja formada por cartas de valor más alto. Si coincide, se pasa a la segunda pareja y, en último lugar, a la carta que queda de valor más alto.

g) Cuando ambos tienen pareja, gana quien la tiene de valor más alto y, si coincide, se pasa a la carta de valor más alto de las cartas restantes, según lo descrito para cartas mayores.

5. Máximos y mínimos de las apuestas. Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben efectuarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa, de acuerdo con las bandas de fluctuación que se autorice por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

La apuesta máxima se entiende que es por casilla, es decir, cuando varios jugadores apuestan en una misma casilla, la suma total de sus apuestas no podrá superar la apuesta máxima autorizada.

6. Banda de fluctuación para la apuesta inicial. Debe tener como límite máximo el de 25 veces el límite mínimo establecido en las bandas de fluctuación autorizadas de conformidad con lo dispuesto en el apartado anterior.

7. Anticipos. El importe del anticipo que recibirá de la caja central del casino de juego cada mesa de juego al comienzo de la partida será, como mínimo, el resultado de multiplicar por 5.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

Artículo 101. Desarrollo del juego.

1. Una vez realizada la extracción del depósito, el desempaquetado y mezcla de los naipes, el resto de las operaciones serán determinadas por el jefe de mesa, según las instrucciones del director de juegos, sin que éstas puedan contravenir las disposiciones legales y reglamentarias. Dentro de estas operaciones deberá, necesariamente, establecerse el sistema de control de seguridad de los naipes. En el caso de que ningún jugador quisiera cortar, lo hará el propio crupier.

2. Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deben efectuar sus apuestas iniciales dentro de los límites mínimos y máximos de la mesa de juego. A continuación, el crupier cierra las apuestas anunciando «no va más» e inicia la distribución de las cartas de una en una y boca abajo, a cada jugador, empezando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Da también carta a la banca y completa la distribución de las cinco cartas a cada jugador y a la banca, con la salvedad de la última carta para la banca que se da descubierta o por el anverso.

En el caso de que los naipes se mezclen y distribuyan mediante distribuidor o «sabot» automático, el crupier los repartirá de cinco en cinco para cada una de las manos que estén en juego, dándose para sí mismo los últimas cinco, descubriendo la última de éstas.

3. Tras la distribución de los naipes, los jugadores, sin quitar los brazos de la mesa, mirarán sus cartas, que habrán de estar a la vista del crupier, y optarán entre continuar el juego diciendo «voy»,

en cuyo caso habrán de doblar la apuesta, o por retirarse diciendo «paso». En este último caso, los jugadores pierden su apuesta inicial, debiendo dejar boca abajo sobre la mesa de juego sus cartas, procediéndose en ese momento por el crupier a retirar la apuesta, a comprobar el número de cartas y a recogerlas.

4. Una vez que los jugadores hayan decidido participar o bien retirarse de la partida, el crupier descubre las cuatro cartas cubiertas de la banca. La banca sólo juega si entre sus cartas hay, como mínimo, un as y un rey (K), o una combinación superior. De no ser así, la banca ha de pagar a cada jugador que permanezca en juego un importe idéntico a la apuesta inicial.

Si la banca juega, el crupier compara sus cartas con las de los jugadores, abona las combinaciones superiores a la suya y retira las apuestas perdedoras. Todo ello, de acuerdo con lo establecido en el artículo 100, para la segunda apuesta, abonando a la par la postura inicial (1 por 1).

5. Los jugadores cuyas combinaciones sean inferiores a la del crupier pierden sus apuestas, que son retiradas por el crupier, y, en caso de empate, aplicarán las reglas establecidas en el artículo 100.

6. Cualquier error en la distribución de los naipes, en el número o en la aparición indebida de alguna carta descubierta, comporta la anulación de toda la jugada.

7. Los jugadores no podrán intercambiar información sobre sus cartas o descubrirlas antes de tiempo. Cualquier violación de esta prohibición comporta la pérdida de la totalidad de la apuesta en favor de la banca.

8. Retiradas las apuestas perdedoras y abonados los premios a las ganadoras, se da por terminada la jugada y se inicia una nueva.

9. Al finalizar la jornada, el crupier deberá anunciar las tres últimas jugadas.

Artículo 102. Opciones de apuestas adicionales.

Opcionalmente, el casino de juego podrá ofertar las siguientes posibilidades de juego:

a) Acumulado. Los jugadores podrán participar en una apuesta adicional independiente llamada acumulado, consistente en que los jugadores que lo deseen podrán introducir monedas en una ranura destinada al efecto y situada delante de su casilla de apuestas cuyo objetivo es conseguir un premio especial, que depende solamente de la jugada que obtenga el jugador y del importe acumulado en ese momento por todas las mesas dedicadas en el casino de juego al juego de póquer sin descarte.

La totalidad de las cantidades acumuladas en las mesas conformarán el acumulado y será entregado al jugador de cualquiera de ellas que consiga una escalera real de color, entregándose por partes iguales en el caso de que la obtuviesen varios jugadores. En los casos en que se obtuviese escalera de color, se abonará el 10 por 100 del acumulado al jugador que obtuviese la de mayor valor.

b) Seguro. En esta opción de juego, el jugador deberá depositar en la casilla destinada a tal fin y antes de comenzar a distribuir las cartas, una apuesta no superior a la mitad del mínimo de la mesa. De conformidad con las normas de funcionamiento del póquer sin descarte, las combinaciones ganadoras se abonarán de la siguiente manera:

«Full»: 100 veces la cantidad única estipulada.

Póquer: 300 veces la cantidad única estipulada.

Escalera de color: 1.000 veces la cantidad única estipulada.

Escalera real: 2.000 veces la cantidad única estipulada.

c) Comprar una carta adicional. En esta opción de juego, el jugador que quiera descartarse de un solo naipe podrá hacerlo comprando esa carta a la banca por el importe de la apuesta inicial. Para ello, en el momento que le corresponda el turno de juego al jugador interesado, éste depositará el naipe descartado juntamente con la misma cantidad de su apuesta inicial, que le dará derecho a recibir una carta adicional.

Subsección 2ª Póquer de contrapartida en la variedad de póquer «trijoker»

Artículo 103. Concepto.

El «trijoker» es un juego de azar practicado con naipes, de los denominados de contrapartida y exclusivo de los casinos de juego, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, pudiendo existir varias combinaciones ganadoras.

Artículo 104. Elementos del juego.

Los elementos de juego del póquer, en su variedad «trijoker» son:

1. Las cartas o naipes. Se juega con una baraja de similares características a las utilizadas en el

juego del «black jack» o veintiuno, de 52 cartas. El valor de aquéllas, ordenadas de mayor a menor, será el siguiente: As, rey (K), dama (Q), jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2.

2. El distribuidor o «sabot». Se estará a lo dispuesto en el artículo 48.2.

3. La mesa de juego. Será de dimensiones similares a la utilizada en el juego del «black jack», con siete espacios separados para los jugadores. Cada espacio tiene tres casillas para efectuar las apuestas, de las cuales al menos dos están numeradas con las referencias 1 y 2. Además tiene dos casillas diferenciadas para colocar las dos cartas comunes a todos los jugadores y una abertura para introducir las propias.

Artículo 105. Personal.

1. Jefe de mesa. Es la persona encargada de controlar el juego y resolver los problemas que se susciten durante su desarrollo. Podrá existir un jefe de mesa por cada dos mesas, o hasta cuatro si son contiguas, cuando en este último caso se esté desarrollando el juego en sólo dos de ellas.

2. Crupier. Le corresponde la banca, la función de barajar las cartas, la distribución de éstas a los jugadores, la retirada de las apuestas perdedoras y el abono de las ganadoras. Asimismo, dirige la partida anunciando las distintas fases del juego y efectuando el cambio de dinero en efectivo por fichas a los jugadores.

Artículo 106. Jugadores.

En el «trijoker» pueden participar un máximo de siete jugadores sentados. Está prohibido enseñar sus cartas a los demás jugadores o comentarles su jugada mientras dure la mano.

No se permite la participación de jugadores que se encuentren de pie en torno a la mesa.

Artículo 107. Reglas del juego y pago de las combinaciones ganadoras.

1. Las combinaciones posibles del juego, ordenadas de mayor a menor valor, son las siguientes:

a) Escalera real de color. Es la formada por las cinco cartas de mayor valor de un mismo palo en el siguiente orden correlativo: As, rey (K), dama (Q), jota (J) y 10. Se paga 500 veces la apuesta.

b) Escalera de color. Es la formada por cinco cartas del mismo palo, en orden correlativo, sin que éste coincida con las cartas de mayor valor. Se paga 200 veces la apuesta.

c) Póquer. Es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor. Se paga 50 veces la apuesta.

d) «Full». Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor y distinto al de las anteriores. Se paga 11 veces la apuesta.

e) Color. Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo. Se paga ocho veces la apuesta.

f) Escalera simple. Es la combinación formada por cinco cartas en orden correlativo y de distinto palo. Se paga cinco veces la apuesta.

g) Trío. Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor y las otras dos sin formar pareja. Se paga tres veces la apuesta.

h) Doble pareja. Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del de las anteriores. Se paga dos veces la apuesta.

i) Pareja. Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas de igual valor que tienen que ser, como mínimo, jota (J). Se paga una vez la apuesta.

2. Las reglas de abono de las combinaciones ganadoras a que se refiere el apartado anterior se expondrán en cada mesa de juego.

Artículo 108. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del casino de juego, deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para la mesa. Se entiende que el mínimo y máximo es para cada una de las tres apuestas de cada jugador.

El director de juegos del casino podrá fijar los límites mínimos y máximos de las apuestas según la banda de fluctuación que tenga autorizada por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

La apuesta inicial tendrá como límite máximo el de 30 veces el mínimo establecido en las correspondientes bandas autorizadas.

Artículo 109. Desarrollo del juego.

1. Una vez realizada la extracción de naipes del depósito, el desempaquetado y la mezcla de los mismos, el crupier propone a los jugadores que hagan sus apuestas, después de haber mezclado los naipes. Cada jugador deberá efectuar tres apuestas iguales, una en cada una de las tres casillas dispuestas en su departamento.

2. Cuando las apuestas estén efectuadas y el crupier anuncie el «no va más», éste comenzará el reparto de los naipes de la siguiente forma: Los entregará cubiertos, uno por uno y alternativamente, a los jugadores y comenzando por su izquierda. Seguidamente, colocará un naipe cubierto en la casilla situada enfrente de él y a su izquierda. A continuación, repartirá un segundo naipe cubierto a cada jugador y colocará otro naipe cubierto en la casilla situada a su derecha. Repartirá después un tercer naipe cubierto a cada jugador. En el caso de que se descubriera por error uno de los naipes de los jugadores, la mano continuará normalmente. Si el naipe que se descubriera fuera uno de los dos comunes para todos los jugadores y situados delante del crupier, se continuará la jugada normalmente, salvo que sea una jota (J) o mayor, en cuyo caso, se anulará la mano completa.

3. Los jugadores, una vez que hayan visto sus propias cartas y en el turno que les corresponda, podrán retirar la apuesta número 1 o dejarla en juego. El crupier descubre la carta situada en la casilla a su izquierda, que es común para todos los jugadores y forma parte de la mano de cada uno de ellos, cuando todos los jugadores hayan decidido el destino de su apuesta número 1. Después de conocer el valor de la primera carta común, cada jugador puede retirar su apuesta número 2 o dejarla en juego, independientemente del destino de la primera apuesta. A continuación, el crupier descubre la segunda carta situada en la casilla de su derecha, que también es común para todos los jugadores y forma parte de sus respectivas combinaciones. Hasta este momento, los jugadores deben tener una, dos o tres apuestas en juego, dependiendo de sus decisiones anteriores.

4. De conformidad con las reglas establecidas en el artículo 107, el crupier procede a abonar cada una de las apuestas ganadoras en la proporción establecida y a cobrar las perdedoras, comenzando por su derecha. El jugador que aún tenga tres apuestas en juego y gane la jugada, cobrará la proporción establecida en cada una de sus tres apuestas. Si su jugada no es ganadora, perderá las apuestas en juego. Al finalizar, el crupier retirará y comprobará las cartas.

5. Al finalizar la jornada, el jefe de mesa anunciará «las tres últimas jugadas».

Artículo 110. Errores y prohibiciones.

1. Errores. Cualquier error en la distribución de los naipes, en el número o en la aparición indebida de alguna carta descubierta, comporta la anulación de toda la jugada, salvo lo especificado en el artículo 109. Las cartas deberán permanecer, en todo momento, sobre la mesa.

2. Prohibiciones. Los jugadores no podrán intercambiar información sobre las cartas, descubrirlas antes de tiempo o pedir consejo sobre las jugadas.

Sección 8ª Póquer de círculo

Subsección 1ª Póqueres de círculo: Normas generales y comunes a las diferentes variedades del póquer de círculo

Artículo 111. Concepto.

El póquer de círculo es un juego de naipes que enfrenta a varios jugadores entre sí, siendo el objetivo del juego alcanzar la mayor combinación posible con una serie de cartas, pudiendo existir varias combinaciones ganadoras.

Artículo 112. Variantes de póquer de círculo.

1. Son variantes de póquer de círculo, las siguientes:

a) Póquer cubierto de cinco cartas con descarte, y

b) póquer descubierto, en sus cinco variantes:

– «Seven stud poker».

– «Omaha».

– «Hold'em».

– «Five stud poker», y

– póquer sintético.

2. Cada una de las variantes de póquer citadas en el apartado anterior se regirán por sus normas

específicas recogidas en las subsecciones segunda y tercera y, en todo lo no previsto en ellas, se aplicarán las normas generales contenidas en esta subsección.

Artículo 113. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes. Se juega con una baraja de características similares a las utilizadas en el juego de «black jack» o veintiuno, de 52 cartas. El valor de las mismas ordenadas de mayor a menor es: As, rey (K), dama (Q), jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El as puede ser utilizado como la carta más pequeña delante de la menor con que se juegue o como as detrás del rey (K).

2. Mesa de juego. Es de forma ovalada por uno de sus lados y con un ligero entrante en uno de sus lados mayores destinado a acoger al crupier. La mesa deberá tener una serie de espacios o departamentos separados y numerados correlativamente, hasta un máximo de 10, a partir de la derecha del crupier que lleva el número 1. Cada departamento dará acogida a un solo jugador sentado.

Asimismo, las mesas deberán disponer de las siguientes aberturas o ranuras: Una, a la derecha del crupier, para las deducciones en beneficio del casino de juego, llamada pozo o «cagnotte», y otra, a la izquierda, para introducir las propinas que se satisfagan libremente por los jugadores.

3. Beneficio. El beneficio del casino de juego se podrá obtener eligiendo una de las dos opciones que se describen a continuación:

a) Será hasta del 5 por 100 sobre el dinero aportado en cada mano y se introducirá en el pozo o «cagnotte», deduciéndolo antes de hacer el pago al jugador ganador de cada mano. Dicho beneficio se fijará, a criterio del establecimiento, dentro del límite mencionado, anunciándolo a los jugadores antes del inicio de la partida.

b) Será un porcentaje que oscilará por sesión entre el 10 y 20 por 100 del máximo de la mesa o del resto según la modalidad de póquer. Se entiende por sesión una hora de juego más las últimas manos.

Artículo 114. Personal.

1. El personal al servicio del casino de juego estará integrado, en las distintas variedades del póquer de círculo, por el jefe de mesa y el crupier.

2. Corresponde al jefe de mesa controlar el desarrollo correcto del juego actuando como delegado de la dirección del casino de juego, resolver cualquier conflicto planteado en las mesas de juego y llevar una relación de jugadores que deseen ocupar las plazas que puedan quedar vacantes en la mesa.

3. El crupier es la persona que realiza el recuento, mezcla y reparto de las cartas a los jugadores; anuncia en voz alta las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; calcula e ingresa el beneficio correspondiente al establecimiento introduciéndolo en la ranura que para dicho fin existe en la mesa; introduce las propinas en la ranura de la mesa destinada a tal efecto; controla el juego y vigila para que ningún jugador apueste fuera de turno; custodia, controla y abona el bote. Igualmente resolverá a los jugadores las dudas sobre las reglas a aplicar en cada momento de la partida y en el caso de que tenga problemas con algún jugador se lo debe comunicar al jefe de mesa. Todo ello, sin perjuicio de las funciones que más adelante se le atribuyen.

4. Además, en el caso de que la dirección lo considere necesario, podrá haber un cambista que atenderá a las distintas mesas y cuya función principal será cambiar dinero por fichas.

Artículo 115. Jugadores.

1. Frente a cada uno de los espacios o departamentos de la mesa de juego, sólo se podrá sentar un jugador. La superficie de los espacios podrá ser utilizada para depositar las fichas y mantener, en su caso, las cartas.

2. Los puestos se sortearán al inicio de la partida. Si comenzada la partida quedaran plazas libres corresponderá al jefe de mesa o equivalente la asignación de los puestos.

3. A petición propia el jugador que ocupe un departamento en la mesa puede descansar durante dos jugadas o manos, sin perder el puesto en la mesa.

Artículo 116. Prohibiciones.

No se permiten las actuaciones siguientes:

a) Jugar por parejas ni siquiera temporalmente.

b) Jugarse el bote conjuntamente.

c) Repartirse el bote voluntariamente.

d) La connivencia entre jugadores.

e) Comprar o añadir fichas al resto para aumentarlo, una vez que se ha iniciado la jugada.

f) Prestarse dinero entre jugadores.

g) Guardarse las fichas de su resto.

h) Retirar las cartas de la mesa o alejarlas de la vista del crupier y de los demás jugadores.

i) Hacer comentarios entre clientes acerca de las jugadas durante el transcurso de las mismas, así como mirar las cartas de otros jugadores, aunque no estén jugando esa mano.

j) Intercambiar un jugador su puesto con otra persona o abandonar la mesa de juego dejando encargado a otro jugador para que éste pueda realizar o igualar las demás apuestas o encargárselo a otro jugador de la mesa.

k) Influir o criticar un jugador el juego que realice otro. No se permite que haya personas ajenas al juego mirando el desarrollo de la partida, salvo el personal del casino de juego debidamente autorizado.

Artículo 117. Reglas del juego.

1. Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes, pudiéndose utilizar el as de cada palo, bien como la de máximo valor, delante de la menor con que se juegue, o bien como la de máximo valor detrás del rey:

a) Escalera real de color: Es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo [ejemplo: As, rey (K), dama (Q), jota (J) y 10].

b) Escalera de color: Es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo, sin que esta coincida con las cartas más altas (ejemplo: 6, 7, 8, 9 y 10).

c) Póquer: Es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor [ejemplo: Cuatro reyes (K) y un 6].

d) «Full»: Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos también distintas de igual valor (ejemplo: Tres 8 y dos 7).

e) Color: Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas de un mismo palo [ejemplo: 5, 7, 10, dama (Q) y as de tréboles]. En las variantes de póquer que se jueguen con menos de 52 cartas, el color es más importante que el «full».

f) Escalera: Es la combinación formada por cinco cartas correlativas de distintos palos [ejemplo: 7, 8, 9, 10 y jota (J)].

g) Trío: Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas del mismo valor y las dos restantes sin formar pareja (ejemplo: Tres 8, un 7 y un 2).

h) Figuras: Es la combinación formada por cinco cartas que debe ser as, rey (K), dama (Q) o jota (J). Esta combinación sólo se utiliza en la variedad de póquer cubierto con cinco cartas.

i) Doble pareja: Es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos parejas de cartas de distinto valor [ejemplo: dos 6, dos jotas (J) y un as].

j) Pareja: Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor (ejemplo: Dos 4, un 6, un 9 y un as).

k) Carta mayor: Cuando una jugada no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana el jugador que tenga la carta mayor.

2. Cuando dos o más jugadores tienen la misma jugada, gana quien tenga la combinación formada por cartas de valor más alto, según las reglas siguientes:

a) Cuando dos o más jugadores tienen póquer, gana el que lo tiene de valor superior [ejemplo: Un póquer de reyes (K) supera a uno de damas (Q)].

b) Cuando dos o más jugadores tienen «full», gana el que tiene las tres cartas iguales de valor más alto.

c) Cuando dos o más jugadores tienen escalera, de cualquier tipo, gana aquél que la complete con la carta de mayor valor.

d) Cuando dos o más jugadores tiene color, gana el que tiene la carta de valor más alto.

e) Cuando dos o más jugadores tiene trío, gana el que lo tiene formado por las cartas de valor más alto.

f) Cuando dos o más jugadores tienen figuras, gana el que tiene la pareja más alta y, si coincide, se considera la carta de valor más alto.

g) Cuando dos o más jugadores tienen doble pareja, gana el que tiene la pareja formada por las cartas de valor más alto; si coincide, se considera la segunda pareja y, en último lugar, la carta que queda de valor más alto.

h) Cuando dos o más jugadores tienen pareja, gana el que la tiene de valor más alto y, si coincide, se considera la carta de valor más alto de las restantes.

3. Máximos y mínimos. Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites máximos y mínimos que tenga autorizados el casino de juego.

a) Normas generales sobre estos límites. El mínimo y el máximo de la mesa dependen de la modalidad de póquer que se juegue. El mínimo puede variar entre el 20 y el 40 por 100 del máximo y el «ante» (apuesta inicial) será como máximo un 50 por 100 del mínimo de la mesa.

Se puede jugar con tres límites diferentes:

1º «Split limit»: El máximo de la apuesta está limitado por la mitad del bote.

2º Bote con límite: El máximo de la apuesta está limitado por el bote.

3º Bote sin límite: No existe límite para la apuesta máxima; el mínimo no puede ser nunca inferior al autorizado, el cual deberá aparecer ostensiblemente visible en la mesa.

b) Normas especiales. El director del casino de juego, dentro de los límites autorizados, puede variar el límite de la apuesta de una mesa, una vez puesta en funcionamiento, con previo anuncio a los jugadores.

Artículo 118. Desarrollo del juego.

1. Es condición indispensable para que la partida pueda comenzar que haya en la mesa de juego, como mínimo, cuatro jugadores, número que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida. En el caso de que el número de jugadores descienda por debajo de la citada cifra, deberá suspenderse el desarrollo de las partidas hasta que se subsane dicha situación. Transcurridos quince minutos desde el momento en que se produjo la suspensión, el director de juegos podrá acordar el cierre de la mesa por no encontrarse en ella, al menos, cuatro jugadores.

2. El crupier señala, al inicio de la partida, quién tiene la mano colocando delante del jugador una pieza redonda («marca»). La mano irá rotando en el sentido contrario a las agujas del reloj cada vez que procede un nuevo reparto de cartas.

El barajado podrá realizarse por el crupier y por los jugadores. El crupier, tras comprobar que está la totalidad de los naipes de la baraja, procederá a barajarlos, al menos tres veces, de forma que no sean vistos por los jugadores, con el siguiente orden: Mezclar (tipo «chemin de fer»), agrupar, barajar. Cualquier jugador podrá realizarlo, pero el último barajado, en la forma prevista en el párrafo anterior, siempre lo realizará el crupier, que seguidamente ofrece las cartas al jugador situado a la izquierda de la mano para que proceda al corte o talla.

Al realizar el corte se deben observar las siguientes prescripciones:

a) Se cortará el mazo de cartas barajadas con una sola mano.

b) La dirección del corte debe ser recta y alejándose del cuerpo.

c) La mano libre no puede tocar la baraja hasta que, después del corte, los montones de cartas se hayan reunido otra vez.

d) La mano libre no debe obstaculizar la vista a los jugadores de tal forma que no puedan ver el procedimiento de corte.

En el caso de que al cortar quedase al descubierto alguna carta del mazo deberá barajarse de nuevo.

Después de haberse realizado el corte, los participantes deben hacer su «ante» o apuesta inicial fijada por el casino de juego. Cuando los jugadores hayan realizado sus apuestas el crupier repartirá las cartas en el sentido contrario de las agujas del reloj, evitando que las cartas sean vistas por los demás jugadores. Por ello, al repartirlas, no puede levantarlas sino deslizarlas sobre la mesa.

3. Acto seguido, se inician las apuestas y el crupier va indicando a quién le corresponde apostar, según la variante del póquer de que se trate. Todas las apuestas se reúnen en un lugar común llamado bote.

Al llegar el turno de las apuestas los jugadores tienen las siguientes opciones:

a) Retirarse y salir del juego, para lo cual debe dar a conocer su intención, cuando sea su turno, poniendo las cartas encima de la mesa alejándolas lo más posible de las que se están usando en el juego. En este caso el crupier retira sus cartas, las cuales no deben ser vistas por nadie.

Cuando un jugador se retira, no puede participar en el bote, renuncia a todas las apuestas que haya realizado y no puede expresar ninguna opinión sobre el juego ni mirar las cartas de los otros jugadores.

b) Pasar. El jugador al que le llegue su turno de apostar podrá no hacerlo diciendo «paso», siempre y cuando ningún jugador anterior haya realizado una apuesta durante ese intervalo de apuestas.

c) Reservarse. Cualquier jugador que esté participando en el juego puede reservarse hasta que alguno de los jugadores decida apostar, en cuyo caso para seguir participando en el juego tiene que cubrir la apuesta o subirla, si lo desea.

d) Cubrir la apuesta metiendo en el bote el número suficiente de fichas para que el valor que representen dichas fichas sea igual a la de cualquier otro jugador pero no superior.

e) Subir la apuesta metiendo en el bote el número de fichas suficiente para cubrir la apuesta e incluyendo algunas fichas más para superar la apuesta, lo que dará lugar a que los jugadores, situados a su derecha, realicen alguna de las acciones anteriormente descritas.

Dependiendo de la variedad de póquer de círculo y en cada intervalo de apuestas, el número de veces que un jugador puede realizar una subida puede estar limitado; pero en el caso de que sólo existan dos jugadores no hay límite al número de veces.

Al final de las apuestas todos los jugadores «activos» o que permanezcan en la mano deben haber puesto el mismo valor de fichas en el bote, excepto si su resto no alcanza el valor total, jugando entonces la parte proporcional.

En el caso de que al finalizar el turno de las apuestas sólo un jugador hubiera realizado una apuesta y todos los demás hubieran pasado, ganará automáticamente la mano y obtendrá el bote sin necesidad de enseñar sus cartas.

4. Antes de realizar la apuesta, cada jugador puede reunir sus fichas dentro del espacio de la mesa que le corresponde. Se considera que un jugador ha realizado la apuesta cuando traslada las fichas más allá de la línea que delimita su espacio o, en situaciones poco claras, desde el momento en que el crupier introduce las fichas en el bote y no ha habido objeciones por parte del jugador.

5. Un jugador no puede realizar una apuesta, ver la reacción de los demás jugadores y subir la apuesta. Las apuestas deben realizarse de una forma clara e inmediata, sin simular dudas respecto a dicha jugada. Los jugadores deberán disponer del dinero suficiente en fichas para terminar la mano. En el caso de que no lo tengan, jugarán la cantidad proporcional apostada.

Los jugadores que estén jugando la mano deben hablar solamente lo estrictamente necesario y, además, en cada intervalo de apuestas no pueden realizarlas como si tuvieran la máxima combinación con intención de confundir y engañar a los demás jugadores. Caso de que alguno de los jugadores actuase de la forma anteriormente descrita le será llamada la atención por el crupier y, si reincide, el jefe de mesa decidirá sobre su participación o continuación en la partida.

6. El crupier debe mantener las cartas eliminadas y los descartes bajo control; ningún jugador está autorizado a verlos durante la partida. Las demás cartas que tiene el crupier para repartir deben estar juntas y ordenadas durante todo el juego salvo en el momento del reparto.

El crupier debe mantener la baraja en una posición lo más horizontal posible, sin realizar desplazamientos con ella y la parte superior de la misma debe estar siempre a la vista de los jugadores. Cuando no tenga la baraja en la mano debe protegerla poniendo una ficha del bote encima.

7. Una vez que las apuestas han sido igualadas, en el último intervalo de apuestas, cada jugador que previamente no se haya retirado debe mostrar sus cartas de modo que pueda verse la combinación que tiene para establecer la combinación ganadora.

El jugador que haya hecho la última apuesta mostrará las cartas en primer lugar y a continuación y por turno los restantes jugadores empezando por la derecha del jugador que las haya descubierto en primer lugar.

No es necesario que un jugador diga la combinación que tiene al mostrar las cartas ni tampoco se tiene en cuenta lo que haya dicho pues es el crupier quien establece el valor de las combinaciones descubiertas e indica cuál es el jugador con la combinación más alta y, si es el caso, corrige las combinaciones que hayan sido erróneamente anunciadas por los jugadores.

8. Una vez que el crupier haya constatado que todos los jugadores han podido ver las cartas de la mano ganadora y que han manifestado su conformidad con la combinación ganadora, entregará el bote al ganador y retirará las cartas de la mesa.

9. Cuando haya combinaciones del mismo valor, previas las deducciones reglamentarias, el crupier repartirá el bote entre los distintos jugadores que tengan la misma combinación, en proporción a sus respectivos restos.

Las cartas que da el crupier durante la mano sólo se mostrarán cuando el crupier lo indique al final de la jugada.

Solamente los jugadores pueden ver sus cartas cubiertas y son responsables de que nadie más las vea.

10. La dirección de juego del casino puede fijar previamente la duración de la partida, siempre que lo haga público a los jugadores. En el caso de que el casino de juego no utilice esta facultad, la duración de la partida tiene que ser, como mínimo, la necesaria para que cada jugador que inicia la partida pueda tener la mano en dos ocasiones.

Artículo 119. Errores e infracciones en el juego.

1. Errores en el reparto. Si durante el reparto de las cartas se dan algunos de los casos que se indican a continuación, se considerará que ha habido error en el reparto y todas las cartas son recogidas por el crupier que inicia la mano de nuevo:

a) Cuando los jugadores no reciban sus cartas en el orden reglamentariamente señalado para el juego.

b) Cuando un jugador reciba más o menos cartas de las debidas y no se pueda corregir el error antes de realizar las apuestas.

c) Cuando al comenzar la mano un jugador reciba una carta que no le corresponde y se tenga constancia de que la ha visto.

d) Cuando haya más de una carta boca arriba en la baraja.

e) Cuando se descubra que faltan una o más cartas en la baraja o que ésta es defectuosa.

2. Errores del crupier:

a) En el caso de que el crupier anuncie una mano equivocadamente, las cartas hablan por sí mismas y se tiene en cuenta la combinación de cartas existente sobre la mesa.

b) No se considerará error en el reparto de los naipes cuando el crupier dé una carta a un jugador ausente. En el caso de que el jugador no llegue cuando le toca su turno se retirará su mano y dejará de jugar.

c) Tampoco se considerará error en el reparto de las cartas cuando el crupier dé una carta a un jugador que no vaya a jugar la mano o a un sitio que se encuentre vacío, de manera que el crupier dará las cartas normalmente, incluido dicho espacio vacío, recogiendo las de este cuando termine de repartirlas.

3. Errores del jugador:

a) El jugador debe tomar todas sus decisiones con carácter inmediato con el fin de no retrasar el desarrollo de la partida; caso contrario será advertido por el crupier.

b) Excepto en el caso de que el crupier pueda reconstruir la mano sin duda alguna, el jugador que mezcle sus cartas con los descartes, creyendo que no han ido más jugadores a igualar su apuesta pierde el bote. Como norma general se debe intentar siempre reconstruir la mano y por consiguiente jugar el bote.

c) El jugador que para cubrir una apuesta meta en el bote un número insuficiente de fichas sólo podrá añadir las precisas para igualar la apuesta, sin que tenga derecho a retirarlas.

d) Cuando un jugador mete en el bote una ficha por importe superior al necesario, sin anunciar la subida de la apuesta, se considera que cubre sólo la apuesta y se le devuelve la cantidad que ha puesto de más.

e) El juego seguirá siendo válido aunque un jugador por error descubra sus cartas.

f) La apuesta realizada por un jugador fuera de su turno se considerará válida pero cuando llegue su turno de apuestas no podrá subir la misma.

g) En el supuesto de que uno o varios jugadores no hubieran realizado el «ante» al repartir las cartas, se considerará que la mano es válida y deberán poner el «ante» si quieren participar en la mano. Si no fuera posible determinar quiénes son los jugadores que no han puesto la apuesta inicial, se jugará la mano con un bote reducido.

h) Al jugador que ponga en contacto, voluntaria o involuntariamente, sus cartas con las de otro jugador le será anulada su mano, así como la del otro jugador.

i) Si a un jugador se le pasa el turno de apostar deberá ponerlo en conocimiento del crupier inmediatamente. El jefe de mesa analizará la situación y tomará la decisión oportuna.

Subsección 2ª Póquer cubierto de cinco cartas con descarte

Artículo 120. Elementos del juego: naipes.

Se jugará con 52 ó 32 cartas, en función del número de jugadores.

Artículo 121. Desarrollo del juego.

1. Los jugadores que participan en la jugada realizarán el «ante» o apuesta inicial, tras lo cual reciben cinco cartas cubiertas y comienza el primer intervalo de apuestas. La mano y los demás jugadores pueden actuar de las siguientes formas:

a) Abrir el bote haciendo una apuesta siempre y cuando tenga una pareja de jota (J) o una combinación mayor.

b) Pasar, es decir, no hacer ninguna apuesta en ese momento pero se reserva el derecho de cubrir o subir la apuesta posteriormente. Un jugador puede pasar teniendo o no una combinación tan buena como una pareja de jota (J).

2. En el supuesto que el jugador que tenga la combinación mayor pase, el siguiente jugador al que le toque hablar puede abrir el bote o pasar, y así sucesivamente. Una vez que alguno de los jugadores que participan en la partida haya apostado, el bote está abierto y cada jugador en su turno podrá, a partir de entonces, retirarse, cubrir o subir la apuesta.

3. Si todos los jugadores que participan en la jugada pasan, se produce lo que se llama una mano en blanco. En ese caso, el juego continuará, pero habrá de realizarse otro «ante» y en este caso se necesitará al menos una pareja de damas (Q) para abrir el bote. Si esa jugada fuera nuevamente una mano en blanco se necesitará al menos una pareja de reyes (K) en la siguiente; si esa partida fuera nuevamente mano en blanco se necesitará una pareja de as para la siguiente mano. En el caso de que la mano fuese nuevamente mano en blanco, el crupier seguirá dando cartas hasta que alguno de los jugadores pudiera abrir el juego con una pareja de as como mínimo.

4. Cuando hayan sido igualadas todas las apuestas, los jugadores que sigan en la partida pueden descartarse, de una o más cartas cubiertas, diciendo en voz alta el número de las que quiere descartarse; comenzando por el primero que abrió el bote. El crupier cogerá un número de cartas equivalentes de la parte superior de la baraja y las entregará al jugador de manera que tenga cinco. Las cartas solicitadas se reciben por cada jugador, en su turno, antes que el siguiente se descarte.

Si un jugador no quiere cambiar sus cartas se dice que «está servido» y debe decirlo o dar un golpe encima de la mesa cuando le llegue el turno de descartarse.

5. El jugador que abrió el bote puede descartarse de una o más cartas de las que le permitieron hacer la combinación para abrir. Su descarte se colocará boca abajo sobre el bote de tal manera que al finalizar la jugada pueda comprobarse que tenía la combinación mínima para abrir.

Si el crupier, al dar las cartas de los descartes, nota cuando ha dado la penúltima que no va a tener suficientes para completar los mismos, debe barajar junto con la última carta todas las que se hayan descartado previamente, pedir al jugador anterior al que tiene que recibir la siguiente carta que corte y continuar con el reparto con el nuevo montón. Los descartes del jugador que abrió el bote y del jugador que tiene que recibir las cartas no se incluyen si se han mantenido separadas y se pueden identificar.

Durante el descarte y hasta el turno de las apuestas, cualquier jugador puede solicitar que cada uno de los demás diga el número de cartas de las que se ha descartado.

6. Cuando se haya finalizado el reparto, corresponderá al jugador que abrió el bote pasar o apostar. Si dicho jugador se ha retirado, es el jugador que se encuentra a su derecha el que tiene el turno. Cada uno de los demás jugadores en su turno puede retirarse, cubrir o subir las apuestas hasta que las mismas sean igualadas. En ese momento, se muestran por turno las cartas y la combinación más alta gana el bote.

Artículo 122. Errores e infracciones en el juego.

1. Errores en el reparto:

a) En el caso de que algún jugador reciba demasiadas cartas o menos de las debidas, y antes de mirarlas lo hiciera saber al crupier, éste deberá recoger las cartas adicionales y colocarlas encima de la baraja o completar su número respectivamente.

b) Si en el supuesto anterior el jugador ha visto alguna de las cartas, se considera error en el reparto y se vuelve a iniciar la jugada.

c) También se considerará error de reparto cuando la primera carta que reciba un jugador se da boca arriba, debiéndose iniciar de nuevo la jugada.

2. Errores del crupier: El crupier que retire la baraja antes de finalizar la jugada, cuando aún tienen que repartirse más cartas a los jugadores, debe, si se puede, coger la parte superior de la baraja y repartir las cartas que faltan. En otro caso, debe mezclar las cartas que no se han usado sin incluir las de descarte. La mano debe proceder de nuevo al corte y el crupier debe eliminar la primera carta antes de empezar a repartir.

3. Errores del jugador: La jugada es «falsa» cuando el jugador que abre el bote no puede demostrar que tenía la combinación necesaria para abrirlo, por lo tanto no podrá ganar el bote y se deberá retirar cuando se conozca la irregularidad, permaneciendo cualquier ficha que haya apostado en el bote. Si se ha realizado la última apuesta y ésta no ha sido cubierta, las fichas apostadas se quedan en el bote para la siguiente partida. En el caso de duda es el jefe de mesa quien decide en última instancia de acuerdo con la situación.

Subsección 3ª Variantes de póquer de círculo

Artículo 123. Póquer descubierto en la variante «seven stud poker».

1. Concepto. El «seven stud poker» es una variante de póquer de círculo, que enfrenta a varios jugadores entre sí, cuyo objeto es alcanzar la combinación de cartas de mayor valor posible con siete cartas entregadas por el crupier, teniendo en cuenta que sólo tienen valor cinco de ellas, al ser descubiertas por el jugador.

2. Máximos y mínimos de las apuestas. Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda de apuestas, en función del bote pueden ser:

a) «Split limit»: En los dos primeros intervalos de apuestas se juega con el límite más bajo y en los tres siguientes con el límite más alto. Caso de que las dos primeras cartas descubiertas sean una pareja, se jugará con el límite más alto.

b) Bote limitado: En los dos últimos intervalos de apuestas el límite tiene los siguientes valores:

1º Igual a la mitad del bote que existe al dar la sexta carta.

2º Igual al bote que existe al dar la séptima carta.

En cada intervalo de apuestas cada jugador puede subir su apuesta como máximo tres veces y de acuerdo con los límites establecidos para cada intervalo.

3. Reglas del juego. El reparto de los tres primeros naipes se hará uno a uno por el crupier a cada uno de los jugadores, los dos primeros cubiertos y el tercero descubierto.

A continuación se inicia el primer intervalo de apuestas, anunciado por el crupier a los jugadores mediante la frase «hagan sus apuestas». El jugador que tenga la carta más baja de entre las destapadas hablará primero; no podrá pasar ni retirarse, debiendo efectuar, como mínimo, la apuesta mínima de la mesa. En caso de igualdad, hablará el más cercano por la derecha a la mano.

Al terminar de repartirse la cuarta carta tiene lugar el segundo intervalo de apuestas y cada jugador tiene dos cartas cubiertas y dos descubiertas. Este segundo intervalo de apuestas se abre por el jugador que tenga la combinación de cartas más alta o en su defecto con la carta más alta, pudiendo pasar pero permaneciendo en juego («check») o apostar («bet»). En ningún caso puede retirarse del juego.

Cuando al terminar este segundo intervalo de apuestas sólo haya un jugador que haya realizado una apuesta y todos los demás hayan pasado, ganará automáticamente la mano y se llevará el bote. Los jugadores que no hayan pasado recibirán una carta descubierta al finalizar el segundo intervalo de apuestas.

El tercer y cuarto intervalo de apuestas se realiza como el segundo.

El crupier anunciará el quinto y último intervalo de apuestas con la frase «última carta» y dará una carta cubierta a cada jugador que permanezca en la partida. En caso de igualdad hablará el más cercano por la derecha a la mano.

Una vez el crupier reparta las tres primeras cartas y en cada uno de los tres siguientes repartos, se separará una carta, hasta un total de cuatro («cartas muertas»), que deben quedar apartadas de las de descarte. Estas cartas sólo se pueden utilizar al repartir la séptima carta y en los siguientes casos:

a) Si el crupier advierte que no tiene suficientes cartas para terminar este intervalo, mezclará las «cartas muertas» con las que todavía no se han repartido con el fin de completar la jugada.

b) Si el crupier se salta el turno de un jugador, se le da la primera «carta muerta» cuando haya terminado de dar las demás a los jugadores y siempre que las cartas de los demás jugadores hayan sido vistas. El objetivo de esta regla es mantener la secuencia de las cartas de la baraja para los demás jugadores.

c) Cuando no haya cartas suficientes para completar la séptima ronda, habiendo tenido en cuenta tanto los descartes realizados como las «cartas muertas», el crupier sacará una de las que quedan por repartir, la cual colocará en el centro de la mesa y será la séptima carta para todos los jugadores («carta común»).

4. Errores e infracciones en el juego:

a) Errores en el reparto:

1º Cuando quede al descubierto alguna de las dos primeras cartas («hole cards») se pueden dar dos casos:

1. Que quede una de ellas al descubierto. En este caso esa carta descubierta y el jugador recibe la tercera carta que debería ser cubierta.

2. Que queden las dos primeras cartas descubiertas, en cuyo caso se le devuelve la apuesta inicial.

2º Cuando al repartir la séptima carta ésta es dada erróneamente el crupier preguntará al jugador si a pesar del error quiere seguir jugando; en caso afirmativo la carta se cubre y el juego sigue normalmente. Si no desea seguir jugando, no tomará parte en el último intervalo de apuestas y jugará sólo con las apuestas realizadas hasta ese momento. Los demás jugadores seguirán jugando y apostarán el intervalo correspondiente de apuestas formándose un bote aparte («side pot»), en el cual el jugador que no quiso seguir jugando no toma parte.

b) Errores del crupier:

1º Si en el reparto de la séptima carta, el crupier, por error, la da descubierta y sólo quedan dos jugadores en la partida, no se podrán subir las apuestas y se descubrirán directamente («showdown»).

2º La distribución de las cartas por el crupier cuando los jugadores aún no hayan finalizado las apuestas supondrá que aquél deberá mantener dicha carta sobre la mesa hasta que finalicen las mismas y luego retirarla, así como tantas cartas como jugadores se mantengan en juego («burnt cards»), poniendo tales cartas cubiertas en un lugar separado de los descartes.

c) Errores del jugador: Si un jugador por error descubre sus cartas cubiertas («hole cards»), debe cubrirlas de nuevo pues el juego sigue siendo válido y la siguiente carta no se le dará cubierta.

Artículo 124. Póquer descubierto en la variante «omaha».

1. Concepto. Es una variante del «seven stud poker», que se juega con 52 cartas, cuyo objetivo es alcanzar la mayor combinación posible eligiendo dos de las cuatro cartas que tiene el jugador en la mano y tres de las cinco cartas que son comunes a todos los jugadores y que están sobre la mesa.

2. Desarrollo del juego. El inicio del primer intervalo de apuestas está precedido de la realización del «ante» por los jugadores que quieren participar en la jugada y del reparto de cuatro cartas cubiertas, que el crupier realiza a continuación.

Después de la finalización del intervalo de apuestas el crupier separa una carta («carta quemada»), que ni se mezcla con los descartes ni es vista por los demás jugadores y coloca tres cartas descubiertas en el centro de la mesa, con lo que se inicia el segundo intervalo de apuestas.

Al finalizar el intervalo de apuestas, retira una nueva carta y coloca otra carta descubierta al lado de las anteriores en la mesa, con lo que empieza el tercer intervalo de apuestas.

Cuando se terminan las apuestas, se retira una nueva carta y se coloca una nueva carta descubierta en la mesa, al lado de la última, con lo que se inicia el cuarto y último intervalo de apuestas.

Artículo 125. Póquer descubierto en la variante «hold'em».

1. Concepto. Es una variante del «seven stud poker» cuyo objetivo es alcanzar la mayor combinación posible, eligiendo cualesquiera de las siete cartas de que se dispone en cada jugada.

2. Reglas del juego. La única diferencia que existe con la variante de póquer «omaha» es que en lugar de dar el crupier las cuatro cartas al inicio de la partida sólo da a los jugadores dos cartas.

Artículo 126. Póquer descubierto en la variante «five stud poker».

1. Concepto. Es una variante del «seven stud poker» y el objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible entre las cinco cartas de que dispone cada uno de los jugadores.

2. Elementos del juego: Cartas. Se juega con 32 cartas en lugar de 52. De esas 52 cartas de la baraja sólo se escogen las siguientes: As, rey (K), dama (Q), jota (J), 10, 9, 8 y 7.

3. Reglas del juego: Desarrollo del juego. El crupier da una carta cubierta a cada uno de los jugadores en lugar de dos y una descubierta con lo que empieza el primer intervalo de apuestas. En esta variante, el jugador con la combinación más alta es el que inicia las apuestas.

Al finalizar cada intervalo de apuestas el crupier da una nueva carta descubierta a cada jugador con lo que empieza el siguiente intervalo de apuestas, y así sucesivamente hasta el cuarto y último intervalo de apuestas.

Artículo 127. Póquer descubierto en la variante de póquer sintético.

1. Concepto. El póquer sintético es una variante de póquer de círculo cuyo objetivo es conseguir

la combinación de cartas del valor más alto posible, mediante la utilización de cinco cartas: dos repartidas por el crupier a cada jugador y tres de las cinco alineadas sobre la mesa de juego, tras ser extraídas una a una del mazo.

2. Elementos de juego: Cartas. El póquer sintético se jugará con 28 cartas en lugar de las 52 cartas que tiene la baraja inglesa completa y sólo se utiliza el as, rey (K), dama (Q), jota (J), 10, 9 y 8 de cada palo, según su valor y orden de importancia. El as se puede utilizar como la carta más pequeña delante del 8 o como carta más alta después de la del rey (K).

3. Máximos y mínimos de las apuestas. El casino de juego fijará para cada mesa la cuantía de las apuestas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

CAPÍTULO II
De los demás juegos exclusivos de casinos de juego

Sección 1ª Modalidades de ruleta

Subsección 1ª Ruleta francesa

Artículo 128. Concepto y modalidades.

1. La ruleta francesa es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, cuyas características esenciales consisten en que los participantes juegan contra el casino de juego y en que la posibilidad de ganar depende del movimiento de una bola dentro de una rueda horizontal giratoria que contiene casillas numeradas en una de las cuales aquélla se detendrá definitivamente.

2. Según que en la mesa existan uno o dos tableros, la ruleta se denomina «a un paño» o «a dos paños», respectivamente.

Artículo 129. Elementos del juego.

Los elementos de juego de la ruleta francesa son:

1. Un cilindro en cuyo interior se encuentra un disco giratorio de unos 56 centímetros sostenido por un eje metálico. Este disco, cuya parte superior presenta una superficie ligeramente cóncava, está dividido en 37 casillas radiales, separadas por pequeños tabiques metálicos. Dichos compartimentos, alternativamente rojos y negros, están numerados del 1 al 36, más el 0, que suele ser blanco o verde, pero que no podrá ser rojo ni negro. Nunca dos números consecutivos son vecinos, y, por otra parte, los números cuya suma de cifras sea par son siempre negros, así como el 10 y el 29 y a excepción del 19. Un dispositivo que sobresale del eje, consistente en dos travesaños entrecruzados en el centro mismo de la ruleta, permite darle a ésta un movimiento giratorio en un plano horizontal.

2. Una mesa larga y rectangular, en cuyo centro, si es a dos paños, o en un extremo, si es a un solo paño, está la mencionada rueda. A un lado de ésta, o a ambos, se encuentra el tablero con el paño, en el que los números están dispuestos en tres columnas de doce, un espacio reservado al cero y otros para las diversas combinaciones o suertes. En ellos están impresos los términos o abreviaturas que indican estas jugadas; opcionalmente, pueden figurar algunas combinaciones de jugadas de uso frecuente por parte de los jugadores.

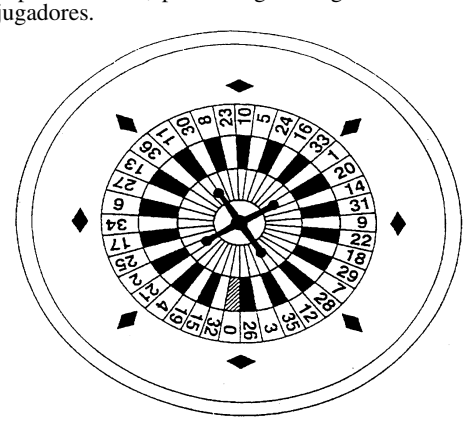


Figura II: ruleta francesa

Artículo 130. Personal.

1. El personal afecto a cada ruleta comprende:

a) Para la denominada «a dos paños»: Un jefe de mesa y un subjefe de mesa, que se encuentran situados uno enfrente del otro y de cara al cilindro, y cuatro crupieres que, situados en el centro de la mesa, se distribuyen de la siguiente forma: Dos se colocarán a derecha e izquierda del jefe y subjefe de mesa, respectivamente, y los otros dos, en caso de ser necesarios, en los extremos de la mesa.

b) Para la denominada «a un solo paño», el correcto desarrollo del juego precisará de un jefe de mesa, dos crupieres y, en su caso, un crupier que hará las funciones «extremo de mesa».

2. Competencias:

a) El jefe y el subjefe tienen por misión dirigir la partida y controlar los cambios realizados en el curso de la misma, estándoles prohibido manipular, de cualquier modo que sea, el dinero, las placas o las fichas.

b) Los crupieres deben encargarse, sucesivamente y siguiendo un orden de rotación establecido, de accionar el cilindro y lanzar la bola, así como de llevar a cabo las demás operaciones necesarias para la realización del juego, cuyo contenido se especifica en el apartado correspondiente a las reglas de funcionamiento. Asimismo, podrán colocar las posturas sobre la mesa.

c) Los «extremos de mesa» tienen por misión colocar las posturas en la zona que ellos controlan a petición de los jugadores presentes en la mesa y ejercer una vigilancia particular sobre aquéllas, a fin de evitar errores, discusiones y posibles fraudes.

Artículo 131. Clases de jugadas.

1. Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones siguientes:

a) Jugadas o suertes múltiples.

1º Pleno o número completo. Consiste en hacer la apuesta en uno cualquiera de los treinta y siete números y proporciona al jugador que gana treinta y cinco veces su postura.

2º Pareja a caballo. La apuesta se pone a caballo sobre la línea que separa dos números y proporciona al jugador que gana diecisiete veces su postura.

3º Fila transversal. Se juega a los tres números seguidos que constituyen una fila, colocando su apuesta en medio de la línea longitudinal que separa la filas de los espacios laterales destinados a las suertes sencillas. Caso de salir uno de los tres números, el jugador obtiene once veces la cantidad que puso.

4º Cuadro. La apuesta se hace sobre cuatro números contiguos que forman un cuadro, colocándose la postura en el punto de intersección de las líneas que separan dichos números. En caso de ganancia, se obtiene ocho veces la citada postura.

5º Seisena o doble fina transversal. La apuesta incluye seis números, situados en dos filas transversales consecutivas; en caso de ganar, el jugador obtiene cinco veces el importe de su apuesta.

6º Columna. Abarca la apuesta a los doce números que integran una columna y, en caso de ganar, el jugador obtiene dos veces el importe de su apuesta.

7º Docena. Abarca la apuesta los números de 1 al 12 (primera docena), los números del 13 al 24 (segunda docena) o los números del 25 al 36 (tercera docena), y la posible ganancia asciende a dos veces la cantidad apostada.

8º Doble columna o columna a caballo. Se apuesta a los 24 números que corresponden a dos columnas contiguas y la ganancia posible asciende a la mitad de la apuesta.

9º Doble docena o docena a caballo. Se apuesta a 24 números que corresponden a dos docenas contiguas y la ganancia posible asciende a la mitad de la postura.

En todos los casos, el jugador que gana conserva su apuesta y puede retirarla.

b) Jugadas o suertes sencillas.

1º Al jugar a suertes sencillas, los jugadores pueden apostar sobre «par» o «impar» (números pares o impares); sobre «rojo» o «negro» (números rojos o negros), o sobre «falta» (números que van del 1 al 18) o sobre «pasa» (números que van del 19 al 36). La ganancia posible es el valor de la cantidad apostada.

En todo caso, el jugador que gana conserva su apuesta y puede retirarla.

2º Supuesto de salida del 0. En este caso, dos soluciones se ofrecen al jugador que ha apostado sobre una suerte sencilla. Primero, retirar la mitad de su apuesta, mientras la otra mitad la recupera la banca, y segunda, dejar la totalidad de su apuesta en «prisión». Si en la jugada siguiente no sale el 0, las posturas ganadoras colocadas en «prisión» recobran pura y simplemente su libertad, perdiéndose definitivamente todas las demás.

Si el 0 sale por segunda, tercera vez, etc., el jugador tiene la misma opción, teniendo en cuenta que el valor inicial de su apuesta se considera que ha perdido el 50 por 100 de su valor a cada salida del 0. Si está por debajo del mínimo de la mesa la apuesta debe quedar en «prisión» hasta que se libere.

Cuando el 0 sale en la última jugada de la sesión, el jugador viene obligado a aceptar el reintegro de la mitad, de la cuarta parte, de la octava parte, etc. de su apuesta inicial, según se trate de la primera, segunda, tercera salida, etc., del número 0.

Artículo 132. Máximos y mínimos de las apuestas.

1. Existen dos límites referidos a las apuestas: El mínimo de apuesta y el máximo de apuesta.

2. El mínimo de apuesta se determinará en la autorización concedida por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

3. El máximo se fija teniendo en cuenta las combinaciones de juego existentes:

a) En las suertes sencillas, el máximo representa 360 ó 540 veces la cantidad fijada como mínimo de postura.

b) En las suertes múltiples, el máximo viene representado: en el pleno o número completo, por 20 ó 30 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, por 40 ó 60 veces; en la fila transversal, por 60 ó 90 veces; en el cuadro, por 80 ó 120 veces; en la seisena, por 120 ó 180 veces; en la columna y docena, por 240 ó 360 veces; en la doble columna y doble docena, por 480 ó 720 veces.

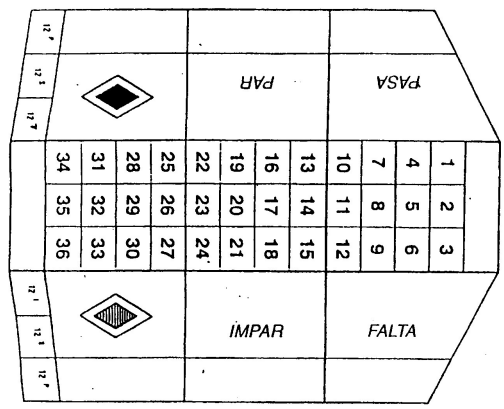


Figura III: paño de ruleta francesa

4. Normas especiales. El director del casino de juego podrá modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinados, siempre que el casino de juego tuviera autorización, y, en todo caso, con sujeción a los siguientes requisitos:

a) Durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el casino de juego no podrá variar el límite de apuesta de la misma.

b) En todo caso, el casino de juego deberá poner en funcionamiento una mesa, al menos, con el límite mínimo de apuestas autorizado para dicho juego, a menos que en la autorización concreta se dispusiera otra cosa.

Esta variación en los mínimos de las apuestas afectará al anticipo que debe entregarse a cada mesa, al límite máximo de las apuestas y a la suma de dinero que el casino de juego debe tener en caja como garantía de las apuestas.

Artículo 133. Desarrollo del juego.

Las fases sucesivas del mismo son las siguientes:

a) El crupier encargado de maniobrar el aparato debe, obligatoriamente, accionar el disco giratorio cada vez en un sentido opuesto al anterior y lanzar la bola en el sentido inverso al giro del cilindro.

b) Antes de que el crupier realice esta maniobra y mientras la fuerza centrífuga retiene a la bola girando por el interior de la galería, los jugadores pueden realizar sus apuestas, hasta el momento en que el crupier anuncie «no va más», debido a que el movimiento de la bola se hace más lento y está

a punto de caer dentro del disco. A partir de ese momento, ninguna postura puede ser colocada sobre el paño.

c) Cuando la bola se detiene definitivamente en una de las treinta y siete casillas de la ruleta, el crupier anuncia en voz alta el número y las jugadas sencillas ganadoras al tiempo que toca con su rastrillo el número ganador para mostrarlo ostensiblemente al público. A continuación, los crupieres retiran las apuestas perdedoras y pagan las ganadoras, según el orden siguiente: Dobles columnas, columnas, dobles docenas y docenas; jugadas sencillas (rojo o negro, pares o impares, pasa o falta); seisenas, filas transversales, cuadros y parejas o caballos; en último lugar, los plenos o números enteros. Los crupieres, indistintamente, tras retirar las apuestas perdedoras, pagan las apuestas ganadoras, pudiendo pagar todas las apuestas comprendidas entre seisena, cuadro, transversal, caballo y pleno, de una sola vez, siempre que estas apuestas correspondan a un mismo jugador.

d) Si durante la rotación de la bola cae una ficha o cualquier otro objeto en el cilindro o si se produjere un lanzamiento defectuoso de la bola, el jefe de mesa debe detener el juego y anunciar inmediatamente en voz alta «tirada nula»; procediendo, a continuación, a recuperar la bola y a entregarla al crupier para que la vuelva a lanzar, después de haberla colocado en el número que cayó en la jugada anterior.

e) Al final de cada sesión, el cilindro deberá ser cerrado con una tapa provista de llave o precinto sellado.

Subsección 2ª Ruleta americana

Artículo 134. Concepto de ruleta americana.

1. El funcionamiento de la ruleta americana responde a los mismos principios que rigen la ruleta francesa, salvo en los siguientes aspectos:

a) Las apuestas se colocan sobre uno de los dos lados del tapete de la mesa de juego, en los espacios reservados para el 0 y para las otras jugadas, sobre los términos o abreviaturas correspondientes y, opcionalmente, sobre los espacios fijados para algunas combinaciones de jugadas de uso más frecuente por parte de los jugadores.

RULETA AMERICANA

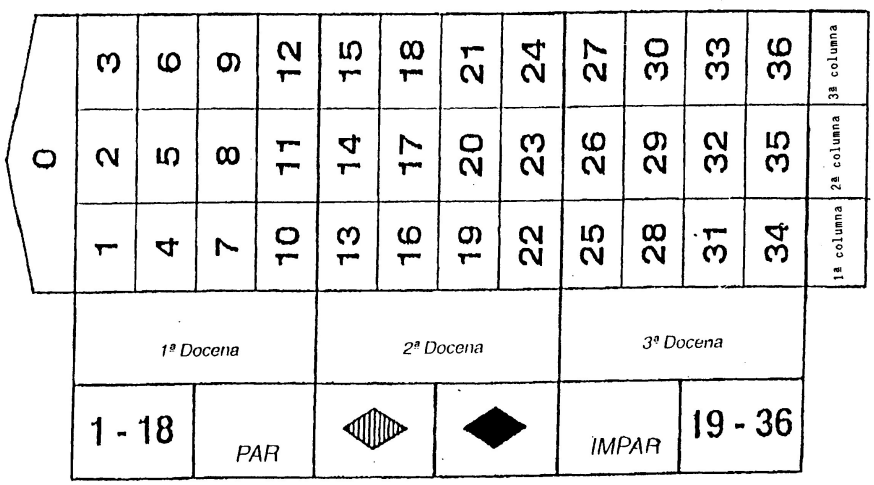


Figura IV: tapete de la ruleta americana

b) En el reborde del cilindro se colocará un número de cajas o compartimentos transparentes igual a la cifra máxima de colores existentes. Dichas cajas, netamente separadas las unas de las otras, están destinadas a recibir una ficha, sin valor determinado, sobre la cual se coloca un marcador que indica el valor dado a las fichas de ese color por el jugador. Este valor puede ir del mínimo al máximo de la postura de la mesa sobre un número entero, acomodándose al valor individual de las fichas existentes en el casino de juego.

2. Los marcadores del valor asignado a las fichas por el jugador podrán colocarse también en el lugar próximo a la mesa de juego a que se refiere el artículo 38.2, o bien ser colocadas sobre un

pedestal adherido al arco exterior del cilindro, de forma que su base esté a la altura del reborde de este cilindro.

3. El marcador a que se refiere el apartado anterior podrá ser sustituido por marcadores electrónicos, siempre que ofrezcan la misma información que los marcadores a que el mismo se refiere.

Artículo 135. Elementos de juego.

La mesa de juego es de pequeñas dimensiones, aunque puede ser autorizado el uso de una mesa doble. Sólo podrá participar un número limitado de jugadores con fichas de color equivalente al de colores existente, de acuerdo con las características de la mesa. Adicionalmente, el director de juegos podrá autorizar la participación de un máximo de tres jugadores con fichas de valor individual siempre y cuando su utilización no impida la identificación del apostante.

Artículo 136. Personal.

1. El personal afecto a cada ruleta comprende un jefe de mesa, un crupier y, eventualmente, un auxiliar, encargado, entre otras funciones, de asistencia al mismo, de ordenar los montones de fichas.

2. El jefe de mesa es responsable de la claridad y regularidad del juego, de los pagos, de todas las operaciones efectuadas en su mesa y del control de los marcadores.

3. El crupier realizará las funciones enumeradas en el artículo 130.2.b), sin perjuicio de que, en caso de necesidad, reconstruya las pilas de fichas cuando la mesa no tenga máquina clasificadora o no le pudiese ayudar el auxiliar.

4. Corresponde al auxiliar asistir al crupier y ordenar las fichas, haya o no máquina clasificadora.

Artículo 137. Reglas del juego.

1. En cada jugada, el crupier, cuando no esté asistido por el auxiliar, reconstruirá los montones de fichas.

2. Los pagos deben ser siempre efectuados en el orden siguiente: Doble columna, columna, pasa, impar, negro, rojo, par, falta, doble docena, docena, seisena, transversal, cuadro, pareja o caballo y en último lugar el pleno o número completo; pero si un jugador tiene varias combinaciones ganadoras, se pagan todas de una sola vez, aunque las apuestas sean de distinta clase. Los pagos se realizan con fichas de color de un valor determinado, propias del jugador ganador, o con fichas y placas de valor o ambas.

Artículo 138. Combinaciones del juego.

Dentro de las suertes sencillas, en caso de salida del cero, se pierde la mitad de la apuesta y se recupera la otra mitad.

Artículo 139. Máximos y mínimos de las apuestas.

1. Existen dos límites referidos a las apuestas: El mínimo de apuesta y el máximo de apuesta.

2. El mínimo de apuesta está determinado por la autorización concedida por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

3. El máximo viene fijado:

a) Respecto a las suertes sencillas, en 360 ó 540 veces la postura mínima.

b) En las suertes múltiples, el máximo viene representado: en el pleno o número completo, por 20 ó 30 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, por 40 ó 60 veces; en la fila transversal, por 60 ó 90 veces; en el cuadro, por 80 ó 120 veces; en la seisena, por 120 ó 180 veces; en la columna y docena, por 240 ó 360 veces; en la doble columna y doble docena, por 480 ó 720 veces.

4. El jugador, en el momento en que se atribuye una serie de fichas, puede fijar el valor que él desea dar a cada una de ellas, dentro de los límites del mínimo y máximo sobre un número entero. Si no hace uso de esta facultad cada una de sus fichas representa el mínimo de la postura de la mesa.

Subsección 3ª Desprecintado de los cilindros

Artículo 140. Desprecintado de ruletas.

1. Los precintos de los cilindros de las ruletas deberán ser levantados al inicio de la sesión, en presencia del público, si lo hubiera, y después de haber contado el anticipo de mesa.

2. Para la limpieza, reparación, equilibrado y mantenimiento de los cilindros de las ruletas debidamente homologados, así como para efectuar el cambio de tapetes de las mesas, aquéllos podrán ser desprecintados fuera del horario de funcionamiento al público del casino de juego.

3. Cuando el desprecinto de los cilindros se lleve a cabo fuera del horario del funcionamiento

del casino de juego y por motivos expuestos en el apartado segundo, se dejará constancia fehaciente del mismo en un libro de registro, debidamente diligenciado, que se llevará a tal efecto y que se encontrará, en todo momento, a disposición de los funcionarios que desarrollen funciones inspectoras de juego. En la anotación que se efectúe habrá de constar necesariamente la hora del desprecinto, identificación de las personas ante quienes se haya efectuado el mismo, número del precinto quitado y hora y número del nuevo precinto.

Sección 2ª Bola o «boule»

Artículo 141. Concepto.

La bola o «boule» es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el casino de juego, dependiendo la posibilidad de ganar, al igual que en la ruleta, del movimiento de una bola que se mueve dentro de una plataforma circular.

Artículo 142. Elementos del juego.

1. El juego de la bola se practica en una mesa, en cuyo centro se encuentra la plataforma circular y, a sus lados, dos paños destinados a recibir las apuestas. También puede incluir un solo paño.

2. La mencionada plataforma consiste en un plato circular de 1,50 metros de diámetro inserto en un cuadro de 1,85 metros de lado. En el centro presenta un saliente alrededor del cual se distribuyen dos filas, con 18 orificios, y con la numeración del 1 al 9, en uno de los cuales vendrá a caer la bola de caucho o material similar indicando el número ganador.

3. De ellos, los orificios con los números 1, 3, 6 y 8 son de color negro, y de color rojo los números 2, 4, 7 y 9, siendo amarillo, o de otro color, pero nunca rojo o negro, el número 5.

4. Los paños de juego son idénticos y están divididos en un determinado número de casillas que corresponden a las diversas jugadas combinaciones posibles. El jugador puede elegir entre las suertes múltiples o sencillas, que consisten en realizar la apuesta sobre par o impar (números pares o impares), rojo o negro (números rojos o negros), pasa (números superiores al 5) y falta (número inferiores al 5). Este número 5 indicado no figura en ninguna de tales combinaciones, ocupa la casilla central del tablero y puede ser jugado como cualquier otro número, pero no es ni rojo ni negro y está excluido de la serie impar, pasa o falta.

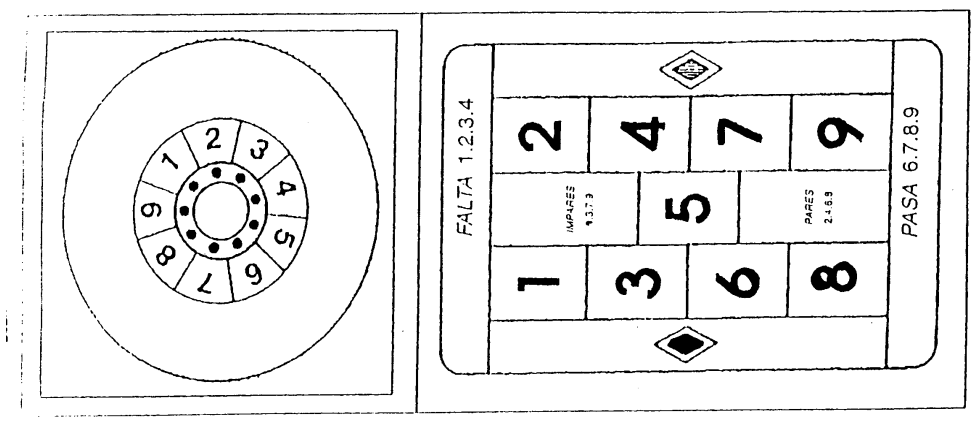


Figura V: plataforma y paños del juego de bola o «boule»

Artículo 143. Personal.

1. El personal afecto al desarrollo del juego de bola o «boule» es el siguiente:

a) El jefe de mesa es el que dirige la misma, se encarga de lanzar la bola y controlar los pagos y cambios.

b) Habrá crupieres, uno por cada paño, encargados de realizar las demás operaciones necesarias para el correcto desarrollo del juego.

Artículo 144. Jugadores.

En cada partida pueden participar un número indeterminado de jugadores.

Artículo 145. Modalidades y reglas del juego.

1. Se distinguen dos modalidades de juego, según las apuestas o jugadas que se pueden realizar:

a) Apostar sobre un número entero, del 1 al 9, en cuyo caso el ganador recibe siete veces el valor de su apuesta.

b) Apostar sobre una suerte sencilla (rojo o negro, par o impar, pasa o falta). En todos estos casos, el ganador recupera su apuesta y recibe un valor igual a ella.

2. Sin embargo, cuando sale el número 5, se pierden todas las apuestas realizadas sobre estas suertes sencillas.

Artículo 146. Mínimo y máximo de las apuestas.

1. Existen dos límites referidos a las apuestas de los jugadores: el límite mínimo de apuesta y el límite máximo de apuesta.

2. El límite mínimo de apuesta está determinado en la autorización concedida por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego. Sin embargo, el director responsable del casino de juego puede abrir los paños con una apuesta mínima igual a dos veces la autorizada, siempre que aquel mínimo sea mantenido, al menos, en un paño, durante todo el tiempo en que permanezca abierto dicho casino de juego.

3. El máximo de apuestas vendrá fijado en la autorización. Para las apuestas sobre un número entero no podrá ser inferior a cuarenta veces, ni superior a cien veces el mínimo autorizado, y para las suertes sencillas, no podrá ser inferior a doscientas veces ni superior a quinientas veces dicho número.

4. Este máximo se aplica, por mesa, a cada jugador considerado aisladamente. Por ello, el casino de juego no puede fijar un máximo para el conjunto de apuestas que pertenezcan a jugadores diferentes y colocados sobre un número entero o sobre una suerte sencilla.

Artículo 147. Desarrollo del juego.

Las apuestas se realizan por los jugadores a partir del momento en que el jefe de la partida anuncia «hagan sus apuestas». Éstas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas del tablero escogido por el jugador.

A continuación la bola es lanzada por el crupier a lo largo del borde exterior del plato circular, en el que dará numerosas vueltas antes de abordar la zona de los orificios. Es en este momento cuando el crupier pregunta «¿están hechas las apuestas?». Seguidamente anuncia no va más. Desde entonces toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el crupier devuelve las fichas al apostante tardío con su rastrillo o raqueta.

Una vez que la bola queda inmovilizada en un orificio, el lanzador de la bola anuncia el resultado, diciendo en alta voz el número ganador y las suertes sencillas.

El crupier recoge entonces, con su rastrillo, todas las apuestas perdedoras, dejando sobre la mesa las apuestas ganadoras, a las que él añade la ganancia. El jugador que gana recupera, en todos los casos, su apuesta y puede retirarla del juego.

Sección 3ª Dados o «Craps»

Artículo 148. Denominación.

El juego de dados es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el casino de juego, existiendo varias combinaciones ganadoras.

Artículo 149. Elementos del juego.

1. Mesa de juego. El juego de dados se practica en una mesa de forma rectangular con los bordes suficientemente elevados para evitar su caída fuera de la misma. En su interior se encuentra un paño en el que se contienen todos los espacios necesarios para la realización de las apuestas o suertes a que se refiere el artículo 151.

A ambos lados de la mesa y en su parte central, se situarán el jefe de mesa, el «stickman» y los crupieres.

2. Dados. Para el correcto desarrollo del juego se precisan dos dados, del mismo color, que deberán reunir las siguientes características:

a) Ser de material transparente, con las superficies pulimentadas, de 20 a 25 mm de lado.

b) Los dados deberán tener los bordes bien definidos (cortantes), los ángulos vivos y los puntos

marcados al ras, no admitiéndose los dados que tengan los bordes biselados, ángulos redondeados o puntos cóncavos.

c) En una de las caras figurará el número de orden del fabricante y las siglas del establecimiento, sin que ello perjudique a su equilibrio.

d) En cada sesión se pondrán a disposición de cada mesa dedicada al juego de los dados seis dados en perfecto estado y distintos de los usados en la sesión anterior.

e) Se utilizarán dos dados en la partida, quedando en reserva los otros cuatro, en una cavidad prevista a este efecto en las mesas de juego, para el caso de tener que sustituir a los primeros.

f) Los juegos de dados deberán hallarse en envases cerrados y precintados, que antes de su utilización se romperán a la vista del público. Su conservación y destrucción se efectuará en la forma prevista para los naipes. Cualquier jugador podrá pedir que se compruebe el estado de los dados, lo que se hará de inmediato, decidiendo el director de juegos o persona que le sustituya si son aptos para su uso.

Artículo 150. Personal.

1. En cada mesa de dados prestará sus servicios un jefe de mesa, dos crupieres y un «stickman».

2. El jefe de mesa es el responsable de la claridad y regularidad del juego, colaborando con los crupieres en el manejo de fichas y depositando el dinero en caja.

3. Los crupieres se ocuparán de recoger las apuestas perdidas, colocar, en su caso, las apuestas sobre la caja indicando el punto y pagar las apuestas ganadoras. Se ocuparán, asimismo, de los cambios de billetes y fichas que solicitan los jugadores.

4. El «stickman» estará encargado de comprobar el buen estado de los dados, de entregarlos a los jugadores y de hacer las advertencias precisas para el desarrollo del juego. Asimismo, podrá emplazar y recoger las apuestas sobre las suertes o jugadas múltiples.

Artículo 151. Reglas del juego.

1. Los jugadores no podrán hacer uso más que de las siguientes modalidades de suertes: Sencillas, múltiples, asociadas y las «place bets».

2. Las reglas de juego aplicables a cada modalidad son:

a) Suertes sencillas, que se pagarán a la par.

1º «Win». Que se juega a la primera tirada. Gana con 7 u 11, pierde con 2, 3 ó 12. Si sale otra cifra el resultado queda en suspenso y el número que ha salido es el punto, que se indica por el crupier mediante una placa colocada sobre la caja correspondiente a este número. Las apuestas sobre el «win» ganan si el punto se repite, pierden si sale el 7 y se repiten si sale otra cifra. Los dados cambian de mano cuando sale el 7, que hace perder.

2º «Don't win». Que se juega a la primera tirada. Gana con 2 ó 3, pierde con 7 u 11 y da resultado nulo en 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y la que ha salido es el punto. Las apuestas sobre «don't win» ganan si sale el 7 y pierden si el punto se repite.

3º «Come». Que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Esta suerte gana si sale el 7 o el 11 en la tirada siguiente y pierde si sale el 2, 3 ó 12. Si sale otra cifra cualquiera, la apuesta es colocada sobre la casilla que lleva el número que salió, y a partir de la tirada siguiente, gana si sale el citado número y pierde con el 7, quedando pendiente el resultado si sale cualquier otro número.

4º «Don't come». Que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Gana si sale el 2 ó 3, pierde con el 7 o el 11 y da resultado nulo con el 12. Si sale cualquier otra cifra, la apuesta es colocada en la casilla correspondiente y, a partir de la siguiente jugada, gana si sale el 7 y pierde si sale el punto sobre el que está colocada la apuesta.

Las apuestas colocadas sobre «win» no pueden ser retiradas y deben jugar hasta que se hayan ganado o perdido.

5º «Field». Que se juega en cualquier momento de la partida, siendo decisiva cada «tirada». Gana si sale el 2, 3, 4, 9, 10, 11 ó 12 y pierden los restantes resultados. Se paga doble si sale el 2 o el 12 y a la par para las otras puntuaciones.

6º «Big 6». Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 6 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es 7. Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continúa, aunque puede ser retirada por el jugador.

7º «Big 8». Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 8

formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es de 7. Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continúa, pero puede retirarla el apostante.

8º «Under 7». Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si el total de los puntos formados por los dados es inferior a 7 y pierde si es igual o superior a 7.

9º «Over 7». Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana cuando la puntuación formada por los dados es superior a 7 y pierde cuando es igual o inferior a 7.

b) Suertes múltiples que se pueden jugar en cualquier momento de la partida:

1º «Hard ways». Que se juega sobre los totales de 4, 6, 8 ó 10 formados por dobles, pudiendo ser retiradas las apuestas después de cada tirada no decisiva.

Gana si sale «el doble elegido» y pierde con el 7 o si el total del número no está formado por dobles. El doble de 2 y el doble de 5 se pagan siete veces la apuesta; el doble de 3 y el doble de 4, nueve veces la apuesta.

2º Juego de 7. Que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale 7; pierde si sale cualquier otro resultado.

3º Juego de 11. Que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 11; pierde si sale cualquier otro resultado.

4º «Any craps». Que se paga siete veces la apuesta. Gana si sale el 2, 3 ó 12; pierde si sale cualquier otro resultado.

5º «Craps 2». Que se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 2; pierde con cualquier otro resultado.

6º «Craps 3». Que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 3; pierde con cualquier otro resultado.

7º «Craps 12». Que se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 12; pierde con cualquier otro resultado.

8º «Horn». Que se paga cuatro veces la apuesta. Esta suerte, que asocia el «craps» con el juego del 11, gana si sale 2, 3, 12 u 11; pierde con cualquier otro resultado.

c) Suertes asociadas que sólo pueden jugarse cuando la suerte simple correspondiente, cuyo punto es conocido, ha sido ya apostada y siguen la suerte de ésta, aunque pueden ser retiradas después de un juego no decisivo.

1º La suerte asociada al «win», cuya apuesta se hace en la proximidad y al exterior de la suerte sencilla correspondiente, gana con el punto, pierde con el 7 y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta es pagada 2 por 1, si el punto es 4 ó 10; 3 por 2, si el punto es 5 ó 9; 6 por 5, si el punto es 6 u 8.

2º La suerte asociada al «don't win», cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte sencilla correspondiente, gana con el 7; pierde con el punto y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta se paga 1 por 2, si el punto es 4 ó 10; 2 por 3, si el punto es 5 ó 9, y 5 por 6, si el punto es 6 u 8.

3º La suerte asociada del «come», cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte simple correspondiente o próxima a ella. Esta suerte gana, pierde o da resultado nulo en las mismas condiciones que el «come» y se paga como la suerte asociada del «win».

4º La suerte asociada al «don't come», cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte simple correspondiente. Esta suerte gana, pierde o da resultado nulo en las mismas condiciones que el «don't come» y se paga como la suerte asociada al «don't win».

d) Las «place bets», que pueden jugarse en cualquier momento de la partida sobre los números 4, 5, 6, 9 ó 10 y pueden ser retiradas las apuestas en las tiradas no decisivas.

1º La «right bet», en la que la apuesta se hace según la posición del jugador, a caballo sobre la línea, delante o detrás de cualquier número elegido. Esta suerte gana si el punto sale antes del 7; pierde con el 7 o da resultado nulo. La apuesta se paga 7 por 6, si el punto es 6 u 8; 7 por 5, si el punto es 5 ó 9, y 9 por 5, si el punto es 4 ó 10.

2º La «wrong bet», en la que la apuesta se hace en la casilla posterior del número elegido y que se indica por el crupier, con la ayuda de una contramarca con la indicación «wrong bet». Gana si sale el 7 antes del punto; pierde si sale el punto o da resultado nulo. La apuesta es pagada 4 por 5, si el punto es 6 u 8; 5 por 8, si el punto es 5 ó 9, y 5 por 11, si el punto es 4 ó 10.

Artículo 152. Límites de las apuestas.

1. Las apuestas mínima y máxima se determinarán por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego en la autorización del casino de juego.

2. En las suertes sencillas, la apuesta máxima no podrá ser inferior a 100 veces ni superior a 1.000 veces del mínimo de la mesa.

3. En las suertes múltiples, la apuesta máxima será calculada de forma que la ganancia posible sea, al menos, igual a la permitida por el máximo sobre las suertes sencillas, y a lo más, igual al triple de dicha ganancia.

4. En las apuestas asociadas, de «win» y «come», la apuesta máxima se determinará por el importe de las apuestas efectivamente hechas sobre las suertes sencillas correspondientes.

5. En las suertes asociadas del «don't win» y del «don't come» el máximo de la apuesta se fijará en función del punto jugado, esto es, para 4 y 10, el 200 por 100 del importe de la apuesta hecha sobre la suerte sencilla correspondiente; para el 5 y 9, el 150 por 100 de dicho importe, y para 6 u 8, el 120 por 100 del mismo importe.

6. En las «right bet», el máximo de la apuesta estará en función del punto jugado e igual al máximo de las apuestas en las suertes sencillas para 4, 5, 9 y 10 o el 120 por 100 de este máximo para 6 y 8.

7. En las «wrong bet», el máximo de la apuesta estará en función del punto jugado, e igual al 125 por 100 del máximo de las apuestas sobre las suertes sencillas para 6 y 8, al 160 por 100 de este máximo para el 5 y 9 y al 220 por 100 para el 4 y 10.

Artículo 153. Desarrollo del juego.

1. El número de jugadores que podrá ocupar cada mesa de dados no estará limitado.

2. Los dados serán ofrecidos a los jugadores comenzando, al iniciarse la partida, por el que se encuentre a la izquierda de los crupieres y después siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Si un jugador rehúsa los dados pasarán al jugador siguiente, en el orden previsto. El «stickman» pasará los dados al jugador por medio de un bastón, evitando tocarlos, más que cuando tenga que examinarlos, o recogerlos cuando caigan al suelo.

3. El jugador que lance los dados deberá hacerlo inmediatamente después del anuncio de «no va más» y no deberá frotarlos ni guardarlos en la mano.

4. El tirador de los dados podrá pedir que se cambien los dados antes de lanzarlos, pero no podrá hacerlo durante la serie de lanzamientos precisos para alcanzar el número designado como punto, salvo en el caso de que un dado salte fuera de la mesa, cayendo en el suelo, en cuyo caso se le ofrecerá elegir entre los cuatro dados restantes de la mesa, para terminar la jugada. Si al término de la misma el dado perdido no se encontrara, se proveerá a la mesa de un nuevo juego de dados, retirando los anteriores.

5. Los dados se lanzarán a lo largo de la mesa, de tal manera que se detengan dentro de la misma y siempre con la intención de que ambos dados hayan tocado el borde opuesto al jugador que los ha lanzado.

6. Los dados deberán rodar y no deslizarse para que la jugada resulte válida. Si los dados se rompen, se superponen, se montan sobre una ficha o caen de la mesa o encima del borde de la misma o en el cesto de los dados de reserva, o si el lanzamiento no ha sido correcto, el «stickman» anunciará «tirada nula», pero si los dados caen encima de las fichas de juego la tirada es válida.

7. Los casos no previstos serán resueltos por el jefe de mesa.

8. El jefe de mesa podrá privar a un jugador de su derecho a tirar los dados, si incumple repetidamente las reglas del lanzamiento.

9. Después de un número determinado de tiradas, el jefe de mesa podrá acordar el cambio de dados. El «stickman» anunciará entonces «cambio de dados» y pondrá delante del jugador, con el bastón, los seis dados a disposición de la mesa. El jugador cogerá dos para lanzarlos y los cuatro restantes serán devueltos, a la vista de los jugadores, a la caja prevista a estos efectos.

10. No podrán hacerse apuestas después del «no va más». El jugador que tira los dados deberá apostar sobre el «win» o sobre el «don't win» antes de lanzarlos, pudiendo jugar además sobre todas las demás suertes posibles.

m) Región de Murcia

§ 151 DECRETO 26/1996, DE 29 MAYO. REGLAMENTO DE CASINOS DE JUEGO

(BORM núm. 134, de 11 junio [LRM 1996, 97])

✐ Modificando las expresiones «Registro de Prohibidos» o «Listado de Prohibidos» se entenderán sustituidas por «Sección correspondiente a pesonas que tienen prohibido el acceso a locales y salas de juego y apuestas del Registro General del Juego» por disp. adic. única de Decreto 8/2006, de 17 febrero.

En virtud de la competencia conferida en la Ley Orgánica 4/1982, de 9 de junio, del Estatuto de Autonomía para la Región de Murcia, reformado por la Ley Orgánica 4/1994, de 24 de marzo, se establece que la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia tiene competencia exclusiva en materia de Casinos, Juegos y Apuestas.

La Ley 2/1995, de 15 de marzo, Reguladora del Juego y Apuestas de la Región de Murcia otorgaba facultades reglamentarias para su desarrollo, lo que se hace mediante el Reglamento de Casinos de Juego a que se refiere este Decreto.

Por cuanto antecede, oído el Consejo de Estado, a propuesta del Consejero de Economía y Hacienda y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su reunión del 29 de mayo de 1996, dispongo:

Artículo único.

Se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia que a continuación se inserta.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se faculta al Consejero de Economía y Hacienda para dictar las disposiciones necesarias para la aplicación y desarrollo de lo dispuesto en el presente Decreto.

Segunda.

El Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia entrará en vigor a los veinte días de su publicación en el «Boletín Oficial de la Región de Murcia».

CAPÍTULO I

De los Casinos de Juego

Artículo 1.

A los efectos de este Reglamento, tendrán la consideración legal de Casinos de Juego los locales y establecimientos que reuniendo los requisitos exigidos, hayan sido autorizados para la práctica de los juegos a que se hace referencia el artículo 13 de la Ley 2/1995, de 15 de marzo, Reguladora del Juego y Apuestas de la Región de Murcia.

Artículo 2.

En lo sucesivo, ningún establecimiento que no esté autorizado como «Casino de Juego» podrá ostentar esta denominación.

CAPÍTULO II

Autorización de instalación

Artículo 3.

1. En los Casinos de Juego deberán prestarse al público, al menos, los siguientes servicios:

a) Servicio de bar.

b) Servicio de restaurante.

c) Salas de estar.

La prestación de otros servicios como Salas de espectáculos o fiestas será facultativa, pero devendrá obligatoria si se previesen en la solicitud y fueran incluidos en la autorización de la instalación.

El régimen de funcionamiento de Salas de Espectáculos o fiestas, así como del resto de los servicios complementarios a que se refiere el párrafo anterior, será establecido libremente por la Dirección de la Empresa.

2. Los servicios complementarios que se presten en el Casino podrán pertenecer o ser explotados por personas físicas o jurídicas distintas de la titular del Casino, deberán localizarse en el mismo inmueble o conjunto arquitectónico, y esta última responderá solidariamente con el titular o explotador, en su caso, de la calidad de los servicios prestados.

El Casino será en todo caso de libre acceso al público, en las condiciones previstas en el artículo 29 de este Reglamento.

Artículo 4.

Los titulares de un Casino de Juego, ya sean personas físicas o jurídicas, deberán reunir los siguientes requisitos:

a) Ostentar la nacionalidad correspondiente a algún país miembro de la Unión Europea y estar domiciliada en España.

b) En el supuesto de ser persona jurídica, su objeto social principal habrá de ser la explotación de Casinos de Juego conforme a las normas del presente Reglamento.

c) En el caso de sociedades, habrán de tener administración colegiada. Los administradores habrán de ser personas físicas, sin que el número de Consejeros no españoles pueda exceder del proporcional a la parte del capital extranjero. Si alguno de los administradores fuese extranjero, sus facultades deberán ser mancomunadas, al menos con un administrador de nacionalidad española, y no solidarias. En todo caso, el Presidente del Consejo de Administración, el Vicepresidente del mismo y el Consejero-Delegado, o cargo asimilado de dirección, si lo hubiere, habrán de ser de nacionalidad española.

d) Ninguna persona natural o jurídica podrá ostentar participaciones o acciones en más de tres Sociedades explotadoras de Casinos de Juego en el territorio de la Comunidad Autónoma. A estos efectos, se entenderá que existe identidad entre las personas o Sociedades que formen parte de un mismo grupo financiero.

e) Estar inscrita en el Registro General del Juego, modalidad Casinos de Juego, de la Región de Murcia.

f) Tener constituida la fianza que establece el artículo 12 del presente Reglamento.

g) Las empresas constituidas en forma de sociedad mercantil contarán con un capital social mínimo de doscientos cincuenta millones de pesetas que estará representado por acciones y participaciones nominativas. La transmisión de estas acciones o participaciones deberá ser comunicada a la Dirección General de Tributos. La participación de capital propiedad de extranjeros, deberá cumplir los requisitos establecidos en el artículo 26 del Real Decreto 671/1992, de 2 de julio.

✐ Letra g) añadida por art. único.1 de Decreto 13/2000, de 9 marzo.

h) Las empresas cuyo titular fuere persona física deberá contar con un patrimonio neto de doscientos cincuenta millones de pesetas, de acuerdo con las normas del Impuesto sobre el Patrimonio de las Personas Físicas.

✐ Letra h) añadida por art. único.1 de Decreto 13/2000, de 9 marzo.

Artículo 5.

El otorgamiento de la autorización de instalación de un Casino se hará mediante concurso público en que se valorará el interés turístico del proyecto, la solvencia de los promotores, el programa de inversiones, el informe del Ayuntamiento del municipio donde se hubiera de instalar y el cumplimiento de las condiciones concretas de la convocatoria. La concesión no incluye la obtención de las licencias preceptivas.

Artículo 6.

1. Las solicitudes de autorización para la instalación de un Casino de Juego deberán dirigirse al Consejero de Economía y Hacienda, presentándose, por triplicado ejemplar, en el Registro de la Consejería de Economía y Hacienda o se cursarán al mismo en cualquiera de las formas previstas por el artículo 70 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

2. En dicha solicitud se hará mención a las siguientes circunstancias:

a) Nombre y apellidos, edad, nacionalidad, domicilio y Número de Identificación Fiscal del solicitante, así como la calidad con que actúa en nombre de la Sociedad interesada, en su caso.

b) En el supuesto de sociedades, denominación, duración y domicilio de la misma.

c) Nombre comercial del Casino de Juego y situación geográfica del edificio o solar en que pretende instalarse el mismo, con especificación de sus dimensiones y características generales.

d) En el caso de sociedades, nombre y apellidos, edad, nacionalidad, domicilio, Número de Identificación Fiscal, de los socios o promotores, especificando su respectiva cuota de participación y de los administradores, así como, en su caso, de los Directores, Gerentes o Apoderados en general.

e) Fecha tope en que se pretende la apertura del Casino de Juego.

f) Juegos cuya práctica en el Casino pretende sean autorizados, dentro de los incluidos en el Catálogo de Juegos.

Artículo 7.

Las solicitudes deberán ir acompañadas de los siguientes documentos por cuadruplicado ejemplar:

a) Copia o testimonio notarial de la escritura de constitución de la Sociedad, en su caso, así como de sus Estatutos, con constancia fehaciente de su inscripción en el Registro Mercantil.

b) Copia o testimonio notarial del poder del solicitante, cuando no sea representante estatutario legal.

c) Solicitud de inscripción en el Registro General del Juego, modalidad de Casinos de Juego, de la Región de Murcia.

d) Certificado negativo de antecedentes penales del solicitante o, en su caso, de los promotores, administradores de la Sociedad, Directores Gerentes y Apoderados con facultades de administración. Si alguna de las personas expresadas fuere extranjero no residente en España, deberá acompañar también documento equivalente expedido por la autoridad competente del país de su residencia, y traducido por el Servicio de Interpretación de Lenguas del Ministerio de Asuntos Exteriores.

e) Certificación del Registro de la Propiedad de los solares y, en su caso, del edificio en que se instalará el Casino de Juego, o documentos que acrediten la disponibilidad sobre dichos solares e inmuebles.

f) Estimación de la plantilla aproximada de personas que habrá de prestar servicios en el Casino, con indicación de las categorías o puestos de trabajo respectivos.

g) Memoria en la que se describa la organización y funcionamiento del Casino de Juego, con sujeción a las disposiciones del presente Reglamento, así como los servicios complementarios que se pretendan prestar al público y los tipos genéricos de actos artísticos, culturales, espectáculos y cualquier otros de similares características que se propone organizar. Dicha memoria habrá de contener una descripción detallada de los sistemas previstos de admisión y control de los jugadores; selección, formación, gestión y control del personal; criterios de calidad y revisiones periódicas del material de juego, contabilidad y caja indicando en todo caso el origen y garantía de la tecnología a emplear en la organización y funcionamiento del Casino.

h) Planos y proyectos del Casino de Juego, con especificaciones de todas sus características técnicas y, en especial, en cuanto abastecimiento de aguas potables, tratamientos y evacuación de aguas residuales, tratamiento y eliminación de basuras, instalación eléctrica, accesos y aparcamientos y demás servicios exigidos por el ordenamiento urbanístico. El proyecto deberá referirse, en su caso, a las obras complementarias o de adaptación que sean necesarias.

i) Estudio económico-financiero, que comprenderá, como mínimo, un estudio de la inversión, con desglose y detalle de las aportaciones que constituyen el capital social, descripción de las fuentes de financiación, previsiones de explotación y previsiones de rentabilidad.

j) Relación de las medidas de seguridad a instalar en el Casino, entre las que habrán de contarse necesariamente instalación contra incendios, unidad de producción autónoma de energía eléctrica de entrada automática en servicio, servicio de Vigilantes de Seguridad y cajas fuertes.

También podrán acompañar a las solicitudes cuantos otros documentos se estimen pertinentes, en especial en orden al afianzamiento de las garantías personales y financieras del solicitante o de los miembros de la Sociedad y de esta misma.

k) Justificación del capital social o patrimonio neto mínimos exigidos en el artículo 4.

✐ Letra k) añadida por art. único.2 de Decreto 13/2000, de 9 marzo.

Artículo 8.

Recibida la solicitud y documentación por la Consejería de Economía y Hacienda, ésta remitirá un ejemplar de ambos a la Comisión del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia y un segundo ejemplar al Ayuntamiento en cuyo término se proponga la instalación.

El Ayuntamiento deberá emitir informe sobre la conveniencia o no de la instalación del establecimiento, sobre la conformidad de su localización en los usos señalados para la zona por el ordenamiento urbanístico, así como del resultado de la información pública de los vecinos que vivan a menos de cien metros del perímetro exterior de las fincas o inmuebles en que se pretende instalar el Casino, que se abrirá por un plazo de quince días.

La Comisión del Juego y Apuestas deberá informar sobre los aspectos técnicos en materia de juegos y de cuantas cuestiones le plantee el Consejero de Economía y Hacienda en la solicitud del informe.

Los informes, que no serán vinculantes, habrán de remitirse a la Consejería de Economía y Hacienda en el plazo máximo de un mes. Si transcurrido dicho plazo los informes no hubiesen sido remitidos, se considerarán favorables.

Artículo 9.

1. La Orden que autorice la instalación del Casino de Juego expresará:

a) Nombre y apellidos y domicilio del titular y en el caso de sociedades, denominación, duración, domicilio, capital social y participación de capital extranjero.

b) Nombre comercial y localización del Casino.

c) La inscripción en el Registro General del Juego, modalidad de Casinos de Juego, de la Región de Murcia, del titular.

d) En el supuesto de sociedades, relación de los socios promotores, con especificación de sus participaciones respectivas en el capital, y de los miembros del Consejo de Administración, Consejero-Delegado, Directores Generales o Apoderados, si los hubiere.

e) Aprobación o modificaciones del proyecto arquitectónico propuesto de los servicios o actividades complementarias de carácter turístico, y de las medidas de seguridad.

f) Juegos autorizados, de entre los incluidos en el Catálogo.

g) Plazo máximo para proceder a la apertura, tras la obtención preceptiva de la licencia municipal de apertura y la autorización de funcionamiento.

2. El otorgamiento de la autorización podrá condicionarse a la modificación de cualquiera de los extremos contenidos en el expediente. En el plazo de diez días desde la notificación, los interesados deberán manifestar su conformidad al Consejero de Economía y Hacienda, quedando caducada la autorización en otro caso.

3. Durante la tramitación del expediente, el Consejero de Economía y Hacienda y la Comisión del Juego y Apuestas podrán dirigirse a los solicitantes interesando de ellos cuantas aclaraciones e información complementaria estimen oportunas.

4. Tras el otorgamiento de la autorización de apertura y funcionamiento, la de instalación tendrá el mismo plazo de vigencia que aquélla, pudiendo ser renovada en los mismos términos.

✐ Ap. 4 añadido por art. único.3 de Decreto 13/2000, de 9 marzo.

5. La autorización de instalación podrá ser revocada o extinguida en los siguientes supuestos:

a) Si no se llegase a solicitar la autorización de apertura y funcionamiento en el plazo fijado, la Consejería de Economía y Hacienda procederá a su revocación.

b) Si la Consejería de Economía y Hacienda no otorgase la autorización de apertura y funcionamiento, en la resolución denegatoria se dispondrá su extinción.

✐ Ap. 5 añadido por art. único.3 de Decreto 13/2000, de 9 marzo.

6. La autorización de instalación podrá transmitirse a título gratuito u oneroso, debiendo reunir los mismos requisitos exigidos en el artículo 16.4 de este Reglamento para la autorización de apertura y funcionamiento.

✐ Ap. 6 añadido por art. único.3 de Decreto 13/2000, de 9 marzo.

Artículo 10.

La Orden que resuelva sobre la solicitud se notificará al interesado. Si fuera favorable, se dará traslado mediante copia a la Delegación del Gobierno en la Región de Murcia, al Ministerio de Econo-

mía y Hacienda, al Ayuntamiento que corresponda y se insertará en el «Boletín Oficial de la Región de Murcia».

CAPÍTULO III

Autorizaciones de apertura y funcionamiento

Artículo 11.

1. Dentro del plazo señalado en la autorización de instalación y veinte días antes, como mínimo, de la fecha prevista para la apertura del Casino, el titular solicitará del Consejero de Economía y Hacienda autorización de apertura y funcionamiento.

2. Si la apertura no pudiese efectuarse dentro del plazo concedido por la autorización, la Sociedad titular deberá instar al Consejero de Economía y Hacienda la oportuna prórroga, justificando debida y detalladamente las causas que impiden el cumplimiento del plazo. El Consejero, previo informe de la Comisión del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, resolverá discrecionalmente otorgando o denegando la prórroga. En este segundo caso, así como cuando expirase el plazo sin solicitar prórroga se declarará caducada la autorización de instalación, procediéndose a notificar, comunicar y publicar la declaración de acuerdo con lo dispuesto en el artículo anterior.

Artículo 12.

La solicitud de autorización de apertura y funcionamiento deberá ir acompañada de los siguientes documentos:

a) Si estuviese constituido como sociedad, copia o testimonio notarial de la escritura de constitución de la misma y de sus Estatutos, con constancia fehaciente de su inscripción en el Registro Mercantil o de haber sido solicitada, todo ello en el caso de que no se hubiese aportado anteriormente.

b) Copia de la licencia municipal de obras y certificación de terminación de éstas.

c) Copia de la licencia municipal de apertura o documento justificativo de su solicitud.

d) Copia del documento acreditativo del alta en el Impuesto sobre Sociedades, en su caso.

e) Certificación acreditativa de haber constituido en la Consejería de Economía y Hacienda una fianza por la cuantía que se fije en la convocatoria del concurso público para la instalación, no pudiendo en todo caso, ser inferior a 50.000.000 de pesetas, ya sea en metálico, por aval bancario o póliza de caución individual. Dicha fianza deberá mantenerse en constante vigencia y por la totalidad de su importe durante todo el período de validez de la autorización.

La fianza quedará afecta al pago de las sanciones pecuniarias que los órganos competentes impongan al titular del casino, así como a las responsabilidades tributarias derivadas del ejercicio de la actividad del juego y de los premios que deban ser abonados a los jugadores. En el supuesto de producirse alguna disminución en su cuantía, el referido titular deberá proceder a su reposición hasta la cantidad exigida en el plazo máximo de un mes a partir de la fecha en que se materializó la disminución.

f) Relación del Director de Juegos y de los Subdirectores o de los miembros del Comité de Dirección, en su caso, y del personal de Juegos, Secretaría-Recepción, Caja y Contabilidad que vayan a prestar servicios en el Casino, con especificación de sus nombres, apellidos, edad, nacionalidad, domicilio y número del documento nacional de identidad o pasaporte en el caso de extranjeros, acompañando certificado negativo de antecedentes penales de todos ellos, o documento de valor equivalente si se tratase de extranjeros.

g) Relación detallada de los juegos a practicar, con indicación del número de mesas correspondientes a cada uno de ellos y de los límites mínimos y máximos, en su caso, de las apuestas en cada juego.

h) Propuesta de horario máximo de funcionamiento de las Salas de Juego.

i) Indicación de las casas suministradoras del material de juego a emplear, así como de los modelos, en su caso.

Artículo 13.

1. Recibidas la solicitud y documentación a que se refiere el artículo anterior, la Consejería de Economía y Hacienda ordenará practicar la inspección oportuna para comprobar el cumplimiento de los requisitos de la instalación y demás obligaciones legales. La inspección habrá de ser practicada en presencia del Director de Juegos y de un representante del titular, y de la misma se levantará acta.

2. Verificada la inspección el Consejero de Economía y Hacienda, dictará resolución por la que otorgue o deniegue la autorización solicitada. La denegación sólo podrá acordarse por incumplimiento

de requisitos constatados en el acta de inspección que se reflejará en resolución motivada en la que se concederá un plazo proporcionado para subsanar las deficiencias observadas. Transcurrido dicho plazo, volverá a practicarse la oportuna inspección y si su resultado fuese negativo, el Consejero de Economía y Hacienda dictará resolución declarando caducada la autorización de instalación.

Artículo 14.

En la resolución de otorgamiento de la autorización habrá de constar: a) Las especificaciones a que se refieren los apartados a), b) y c) del artículo 9.

b) El horario máximo de funcionamiento de las salas de juego.

c) La relación de los juegos autorizados y número de mesas o elementos para ello.

d) Los límites mínimos y máximos, en su caso, de las apuestas. A instancia del solicitante, la resolución podrá autorizar, para cada uno de los juegos o para mesas determinadas, una banda de fluctuación de límites mínimos de apuestas.

e) Los plazos para la apertura de la totalidad de los servicios complementarios del Casino, en el caso de que éstos no entraran simultáneamente en servicio con los obligatorios. Si la autorización de apertura y funcionamiento se refiriese a una instalación provisional, se hará constar la fecha tope para proceder a la apertura de la instalación definitiva.

f) Relación nominal del Director de Juegos, de los Subdirectores y de los miembros del Comité de Dirección, en su caso.

g) El plazo de duración de la autorización.

Artículo 15.

1. La resolución será comunicada con traslado de copia de la misma a aquellas entidades que se relacionan en el artículo 10 y se notificará al interesado.

2. Si la autorización introdujese modificaciones respecto de lo especificado por el solicitante, éste deberá manifestar su conformidad o reparos en el plazo de diez días desde la notificación. En este supuesto, el Consejero de Economía y Hacienda resolverá sobre los reparos y lo notificará al interesado, que deberá manifestar su aceptación en el plazo que se señale, quedando caducada la autorización en otro caso.

3. Dentro de los 30 días siguientes a la apertura al público del Casino, el titular deberá presentar en la Consejería de Economía y Hacienda los siguientes documentos, en el caso de que no se hubiesen aportado con anterioridad:

a) Copia de la licencia municipal de apertura del establecimiento.

b) Copia del alta en la licencia fiscal del Impuesto de Actividades Económicas.

c) Copias de los contratos de trabajo o de prestación de servicios del personal a que se refiere el apartado f) del artículo 12.

d) En el caso de sociedades, testimonio de la primera copia de la Escritura de Constitución y Estatutos Sociales.

4. Dentro de los treinta días siguientes a la apertura al público del Casino, el titular deberá comunicar a la Consejería de Economía y Hacienda la fecha exacta en que ésta se produjo, a efectos del cómputo de los plazos a que hace referencia el artículo siguiente.

Artículo 16.

1. La autorización de apertura y funcionamiento se concederá por un período de diez años, teniendo el primero de ellos carácter provisional y computándose a partir del día siguiente a aquel en que se produjo la apertura al público del Casino. La autorización podrá renovarse por períodos de igual duración.

2. Seis meses antes, como mínimo, de la fecha de expiración de cada plazo de vigencia de la autorización, el titular habrá de instar la renovación de la autorización del Consejero de Economía y Hacienda, el cual resolverá previo informe de la Comisión del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia. La denegación de la solicitud, que habrá de ser motivada y requerirá previa audiencia al interesado, sólo podrá acordarse cuando concurra alguno de los siguientes motivos:

a) La existencia de alguna de las causas legales que den lugar a la revocación o a la suspensión de la autorización.

b) El manifiesto descuido en la conservación de las instalaciones o en la prestación de los servicios complementarios obligatorios y la negligencia notoria en la llevanza del negocio:

c) Haber sido sancionado el titular al menos por dos veces, con sanciones pecuniarias que excedan cada una de ellas de 1.000.000 de pesetas.

d) No encontrarse el titular al corriente de pago de sus obligaciones tributarias.

3. No obstante lo dispuesto en el apartado 1, el órgano competente procederá cada dos años, como mínimo, a la revisión completa de las instalaciones del Casino y de todas las restantes circunstancias previstas en los artículos 4, 7 y 12, al objeto de comprobar el grado de mantenimiento y el cumplimiento de las condiciones previstas en las autorizaciones otorgadas.

4. La autorización de apertura y funcionamiento podrá transmitirse a título gratuito u oneroso, debiendo reunir los siguientes requisitos:

a) La autorización deberá llevar vigente, al menos, seis años.

b) El transmitente deberá encontrarse al corriente del pago de todas sus obligaciones tributarias.

c) El transmitente y adquirente, no podrán encontrarse incursos en procedimiento sancionador en materia de casinos, juegos y apuestas.

d) El adquirente deberá reunir todos los requisitos exigidos para el otorgamiento de las autorizaciones de instalación y de apertura y funcionamiento de casinos de juego recogidos en el presente Reglamento.

e) La transmisión deberá formalizarse por medio de escritura pública.

Artículo 17.

La autorización de apertura y funcionamiento de un Casino de Juego se cancelará, y por tanto se producirá la caducidad o revocación de la autorización de instalación en los siguientes casos:

a) Por renuncia del titular manifestada por escrito ante la Consejería de Economía y Hacienda, que dictará resolución al efecto.

b) Por disolución de la Sociedad titular, en su caso.

c) Por el transcurso del plazo de validez sin haber solicitado su renovación o prórroga.

d) Como consecuencia de expediente sancionador en materia de juego cuya resolución conlleve la cancelación o revocación de la autorización.

e) Por no haber procedido a la reposición de la fianza en los términos previstos en el artículo 12.e).

CAPÍTULO IV

Modificación de las autorizaciones

Artículo 18.

El contenido de las autorizaciones de instalación y de apertura y funcionamiento, así como de los extremos tenidos en cuenta para su otorgamiento, podrán ser modificados por la Consejería de Economía y Hacienda, de oficio o previa solicitud de su titular.

A tal efecto, se tendrá en consideración lo siguiente:

1. La modificación del horario máximo de apertura, requerirá el informe previo de la Consejería de Cultura y Educación.

2. La modificación del emplazamiento del casino requerirá el cumplimiento de las condiciones exigidas por el presente Reglamento para la obtención de las autorizaciones de instalación y de apertura y funcionamiento de casinos de juego.

3. La contratación de nuevo personal que vaya a prestar servicio en el Casino, sólo podrá ser efectuada previa la expedición del documento profesional a que se refiere el artículo 24 del presente Reglamento.

El personal que sea contratado con carácter esporádico para prestar servicios no relacionados con el juego, no necesitará estar en posesión del documento profesional referido, bastando la mera comunicación a la Consejería de Economía y Hacienda.

4. Las transmisiones de acciones o participaciones, una vez autorizadas, deberán comunicarse a la Consejería de Economía y Hacienda dentro del plazo de quince días, acreditando el cumplimiento de lo dispuesto en las normas relativas a inversiones extranjeras, en el caso de que el adquirente no tuviese la nacionalidad española o la de cualquier Estado miembro de la Unión Europea.

5. En los siguientes casos, se requerirá informe de la Comisión del Juego y Apuestas:

a) El régimen jurídico de las acciones o participaciones en el caso de sociedades.

b) Estructura y facultades de los órganos de administración en el supuesto de sociedades.

c) Constitución de cargas reales de cualquier naturaleza sobre el inmueble o inmuebles en los que se asiente el Casino.

d) Modificaciones sustanciales en el edificio o locales del casino.

e) Modificaciones sustanciales en las medidas de seguridad.

f) El régimen de prestación de la fianza.

g) Modificación del emplazamiento del casino.

CAPÍTULO V

Dirección y Personal de los Casinos de Juego

Artículo 19.

1. La dirección de los juegos y el control de su desarrollo corresponden primariamente al Director de Juegos, sin perjuicio de las facultades generales que correspondan al titular o a los órganos de dirección o administración de la Sociedad en su caso.

2. El Director de Juegos será auxiliado en el desempeño de sus funciones por uno o varios Subdirectores. Asimismo podrá existir, si se estima necesario, un Comité de Dirección.

Los miembros del Comité de Dirección, así como el o los Subdirectores, habrán de ser nombrados por el titular o el Consejo de Administración de la Sociedad en su caso, o por el órgano o persona en quien estén delegadas las facultades del mismo.

3. El Comité de Dirección, en su caso, estará compuesto como mínimo por cuatro miembros, uno de los cuales habrá de ser necesariamente el Director de Juegos.

Artículo 20.

1. En caso de muerte, incapacidad, dimisión o cese de las personas a que se refiere el artículo 14.f), el titular del Casino deberá comunicarlo dentro de los cinco días siguientes a la Consejería de Economía y Hacienda. En el caso del Director de Juegos, el titular nombrará transitoriamente para asumir sus funciones, y de forma inmediata, al Subdirector o a uno de los Subdirectores, lo que se comunicará a la Consejería en el mismo plazo.

2. Dentro de los treinta días siguientes al cese, el titular deberá comunicar a la Consejería de Economía y Hacienda la persona que haya de sustituir al cesado, acompañando los datos y documentos previstos en el apartado f) del artículo 12.

Artículo 21.

1. El Director de Juegos, los Subdirectores y los demás miembros del Comité de Dirección son los responsables de la ordenación y correcta explotación de los Juegos ante la Consejería de Economía y Hacienda, dentro de los términos de la autorización administrativa y de las normas contenidas en la Ley Reguladora del Juego y Apuestas de la Región de Murcia, del presente Reglamento y del Catálogo de Juegos y Apuestas.

2. En caso de ausencia, el Director de Juegos podrá ser sustituido en sus funciones por los Subdirectores y los miembros del Comité de Dirección.

3. El Director de Juegos, o persona que le sustituya, es responsable de la custodia del material de juegos existente en el Casino, de los ficheros de los jugadores y demás documentación así como de la correcta llevanza de la contabilidad específica de los juegos. Todos los objetos indicados deberán hallarse permanentemente a disposición de los funcionarios encargados del control del Casino que lo soliciten.

Artículo 22.

Está prohibido al Director de Juegos, a los Subdirectores y a los miembros del Comité de Dirección:

a) Participar en los juegos que se desarrollen en el propio Casino, bien directamente o bien mediante persona interpuesta.

b) Desempeñar funciones propias de los empleados de las Salas de Juego.

c) Recibir por cualquier título participaciones porcentuales de los ingresos brutos del Casino o de los beneficios de los juegos, salvo los dividendos que pudieran corresponderles si fueran accionistas de la sociedad.

d) Participar en la distribución del tronco de propinas a que se refiere el artículo 25.4.

Artículo 23.

1. Los contratos de trabajo de la plantilla del Casino, deberán formalizarse por escrito.

2. Sólo el personal debidamente autorizado por la Consejería de Economía y Hacienda podrá prestar servicios en los Casinos de Juego. Dicha autorización se efectuará a través de la expedición del oportuno documento profesional, del que habrán de estar provistos en todo caso.

3. El documento profesional será expedido previa solicitud del interesado, que deberá acreditar no estar inhabilitado para el ejercicio de la profesión, así como su capacitación profesional mediante certificación de la empresa donde haya prestado su servicio, lo preste o pretenda prestarlo. Dicho documento tendrá una duración de cinco años y validez en toda la Comunidad Autónoma.

4. El documento profesional será de tres categorías:

a) Dirección: Comprende los siguientes puestos o cargos: el Director de Juegos, Subdirectores y miembros del Comité de Dirección, el Gerente y los cargos directivos de la Sociedad titular del Casino.

b) Juego: Comprende el personal que presta servicios directamente relacionados con el desarrollo de los juegos, así como los servicios de recepción.

c) Servicios: Para el resto del personal.

5. El personal del Casino está obligado a proporcionar a los funcionarios encargados del control del mismo, toda la información que se les solicite y que se refiera al ejercicio de las funciones propias de cada uno.

Artículo 24.

1. Queda prohibido a la totalidad del personal, sea o no empleado de la empresa titular:

a) Entrar o permanecer en las Salas de Juego fuera de sus horas de servicio, salvo con autorización del Director de Juegos, quedando excluidos de tal prohibición los miembros de la Dirección de Juegos.

b) Percibir participaciones porcentuales de los ingresos brutos del Casino o de los beneficios de los juegos, sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo siguiente.

c) Conceder préstamos a los jugadores.

d) Transportar fichas, placas o dinero durante su servicio en el interior del Casino de forma diferente a la prevista en las normas de funcionamiento de los juegos, o guardarlas de forma que su procedencia o utilización no pudieran ser justificadas.

2. Además de las prohibiciones contempladas en el punto anterior, queda prohibido al personal relacionado directamente con los juegos y sus auxiliares, así como al de Recepción, Caja y Seguridad:

a) Participar directamente o por medio de tercera persona en los juegos de azar que se practiquen en el Casino de Juego en que presta sus servicios.

b) Consumir bebidas alcohólicas durante las horas de servicio.

3. Las personas que desempeñen funciones de croupier o cambista en las mesas de juego y el personal de Caja no podrán llevar trajes con bolsillos.

Artículo 25.

1. El titular del Casino podrá acordar la no admisión de propinas por parte del personal, en cuyo caso habrá de advertirse a los jugadores en forma claramente visible en el Servicio de Recepción. Si se admitiesen propinas, su entrega será siempre discrecional en cuanto a ocasión y cuantía.

2. La Consejería de Economía y Hacienda, previa audiencia del titular, podrá prohibir temporal o definitivamente la admisión de propinas, cuando se hubieran cometido abusos en la exigencia o percepción de las mismas.

3. En las Salas de Juego, las propinas que por cualquier título entreguen los jugadores deberán ser depositadas exclusivamente y de forma inmediata en las cajas que a tal efecto existirán en las mesas de juego y, en su caso, en los departamentos de Recepción y Caja. En caso de error o abuso el Director de Juegos dispondrá lo procedente en cuanto a su devolución.

El importe de las propinas se contabilizará al finalizar el horario de juego y se anotará diariamente en una cuenta especial.

4. El tronco de propinas estará constituido por la masa global de las mismas, y se repartirá una parte entre los empleados en función de la actividad que cada uno desarrolle y otra para la empresa

titular. Los criterios de distribución del tronco serán establecidos de común acuerdo entre ésta y los representantes de los trabajadores, debiendo ser comunicada a la Consejería de Economía y Hacienda.

En la misma forma se deberá proceder para las modificaciones de distribución.

CAPÍTULO VI

De las Salas de Juego y de su funcionamiento

Sección 1ª Admisión a las salas de juego

Artículo 26.

1. La entrada a las Salas de Juego de los Casinos está prohibida a:

a) Los menores de edad aunque se encuentren emancipados. Esta circunstancia debe contar con la publicidad suficiente en el exterior del local y en el servicio de recepción.

b) Los que por decisión Judicial hayan sido declarados incapaces, pródigos o culpables de quiebra fraudulenta, en tanto no sean rehabilitados.

c) Las personas que se encuentren en situación de libertad condicional o sometidos al cumplimiento de medidas de seguridad.

d) Las personas que den muestras manifiestas de encontrarse en estado de embriaguez o de sufrir enfermedad mental o de poder perturbar el orden, la tranquilidad y el desarrollo de los juegos.

e) Las personas que pretendan entrar portando armas u objetos que puedan utilizarse como tales.

f) Las personas que voluntariamente lo hayan solicitado.

2. En el caso previsto en la letra f) del apartado anterior, el órgano competente procederá a su inclusión en el Registro de Prohibidos y lo comunicará a todos los Casinos de Juego o a aquel a que se refiera la prohibición. El levantamiento de la misma deberá tramitarse en la misma forma de la imposición. Esta prohibición tendrá carácter reservado.

3. El control del respeto de las prohibiciones a que se refiere el presente artículo será ejercido por los servicios de admisión del Casino. Si el Director de Juegos advirtiera la presencia en la Sala de Juego de alguna persona comprendida en las prohibiciones referidas, deberá invitarle a que la abandone de inmediato.

Artículo 27.

1. Los Casinos podrán exigir a los visitantes determinadas condiciones en cuanto a su vestimenta o etiqueta, tanto con carácter permanente como restringidas a determinadas épocas, jornadas u horas de funcionamiento de las Salas de Juego. Esta circunstancia deberá advertirse en forma claramente visible en el Servicio de Recepción.

2. Los Casinos habrán de solicitar autorización de la Consejería de Economía y Hacienda para imponer otras condiciones o prohibiciones de admisión a las salas de juego diferentes de las mencionadas en el presente Reglamento.

Artículo 28.

1. Con independencia de las condiciones y prohibiciones a que se refieren los artículos anteriores, el Director de Juegos podrá proceder a la expulsión del Casino de las personas que produzcan perturbaciones en el orden de las salas de juego o cometan irregularidades en la práctica de los juegos cualquiera que sea la naturaleza de unas y otras.

2. Estas decisiones de expulsión serán comunicadas de inmediato a la Consejería de Economía y Hacienda quien, previas las comprobaciones que estime oportunas y con audiencia del interesado, podrá, discrecionalmente y en atención a criterios de proporcionalidad y reincidencia, ordenar su inclusión en el listado de prohibidos por un período máximo de tres años.

El Director General de Tributos transmitirá periódicamente el contenido del listado a que se refiere el apartado anterior a todos los Casinos existentes en la Región de Murcia sin que su contenido pueda hacerse público en modo alguno.

3. Las personas que consideren injustificada su expulsión o prohibición de entrada al Casino, podrán dirigirse dentro de las setenta y dos horas siguientes, a la Consejería de Economía y Hacienda exponiendo las razones que les asisten.

Artículo 29.

1. Para tener acceso a las salas de juego, los visitantes deberán obtener una tarjeta de entrada que les será expedida en el servicio de admisión del Casino.

2. La tarjeta de entrada será facilitada previa presentación del Documento Nacional de Identidad, Permiso de conducir o pasaporte, que dará derecho al acceso a las Salas de Juego que existan en el Casino, así como a practicar los juegos en la forma establecida reglamentariamente para cada uno de ellos.

3. Las tarjetas de entrada tienen siempre carácter nominativo. Las personas en cuyo favor se expidan están obligadas a presentarla en todo momento a requerimiento de los empleados del Casino o de los funcionarios encargados del control del mismo. Si no lo hicieren o no pudieran hacerlo serán requeridos para salir de las salas de juego.

4. Las tarjetas de entrada estarán numeradas correlativamente y contendrán, al menos, los datos siguientes: Nombre y apellidos; número de Documento Nacional de Identidad o equivalente: número de la ficha personal del cliente; fecha de emisión; plazo de validez y firma del Director de Juegos o sello del Casino.

5. Las tarjetas de entrada se expedirán, con carácter general, con validez para un solo día y a un precio unitario, que fijará la Consejería de Economía y Hacienda a propuesta del Casino.

No obstante lo dispuesto en el párrafo anterior, el Casino, previa autorización de la Consejería de Economía y Hacienda podrá establecer tarjetas especiales de precio inferior al unitario en los casos siguientes:

a) Personas que asistan a convenciones o congresos celebrados en la Región.

b) Personas integrantes de viajes colectivos.

c) Personas o grupos que utilicen los servicios complementarios del Casino.

6. Podrán expedirse tarjetas de validez superior a un día, por períodos de una semana, un mes o toda la temporada anual, y cuyo precio fijará la Consejería de Economía y Hacienda a propuesta del Casino, sin que éste pueda bajar de 5, 10 y 25 veces, respectivamente, del precio fijado para las de validez de un solo día.

7. La expedición de tarjetas especiales para visitantes distinguidos sólo podrá efectuarse previa autorización de la Consejería de Economía y Hacienda, que establecerá en cada caso los requisitos de las mismas.

8. La expedición de tarjetas podrá sustituirse transitoriamente, caso de producirse una aglomeración en el servicio de admisión del Casino, por la entrega de un volante provisional, previo depósito del documento identificador e importe de la tarjeta.

Artículo 30.

1. Las tarjetas de entrada, se emitirán por medio de un sistema informático que comprenda, además, la llevanza de los registros de visitantes y de prohibidos.

2. Las tarjetas de entrada serán numeradas correlativamente por cada una de las modalidades referidas en el artículo 29. La información contenida en las tarjetas se mantendrá en la base de datos del sistema durante 5 años y a disposición de los funcionarios encargados del control del Casino.

3. Los registros de visitantes y de prohibidos contendrán la siguiente información: nombre y apellidos, domicilio y número del documento identificador presentado, así como un espacio en blanco para la anotación de observaciones y de fechas sucesivas de visitas al Casino.

4. El contenido de ambos ficheros tendrá carácter reservado, y sólo podrá ser revelado por el Casino a instancia de los funcionarios encargados del control del mismo y de las autoridades judiciales. Esto no obstante, los datos obrantes en el fichero de prohibidos, podrán ser comunicados a otros Casinos que habrán de guardar sobre los mismos idéntica reserva.

Artículo 31.

1. No será exigible la expedición de tarjetas de entrada para el acceso a las salas de juego y demás dependencias del Casino, cuando acudan al mismo en cumplimiento de sus funciones, a las siguientes personas:

a) Miembros de la Comisión del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia y de la Consejería de Economía y Hacienda.

b) El Juez de Instrucción y los miembros del Ministerio Fiscal competentes para conocer de los delitos y faltas cometidos en el Casino.

c) Los funcionarios del Ayuntamiento y de los servicios periféricos de la Administración del Estado por razón de las autorizaciones o actividades que se desarrollen en el Casino.

2. Las personas mencionadas en el apartado anterior acreditarán su identidad en el servicio de admisión del Casino y tendrán libre acceso a todas las dependencias, de acuerdo con las funciones que les competan.

Artículo 32.

1. En el servicio de admisión del Casino deberán hallarse folletos gratuitos en los que consten las normas generales de funcionamiento de las salas de juego que la Dirección estime de interés y, necesariamente, las relativas al horario, cambio de moneda extranjera, obligación de jugar con dinero efectivo, apuestas máximas y mínimas en cada tipo de juego, condiciones de admisión, precios de las tarjetas de entrada y juegos que puedan practicarse en el Casino. Asimismo, en el referido servicio, existirá un libro de reclamaciones a disposición del público.

Sección 2ª Del funcionamiento de las salas de juego

Artículo 33.

1. Las Salas de Juego deben encontrarse en el mismo edificio del Casino, salvo que la Consejería de Economía y Hacienda autorice excepcionalmente otra ubicación. La disposición de los locales debe ser tal que las salas estén aisladas y no sea normalmente visible su interior desde la vía pública o desde los locales de libre acceso del público.

2. Los visitantes de las salas de juego deben entrar en el establecimiento y salir de él por las mismas puertas que los restantes clientes del Casino. Podrán autorizarse, sin embargo, accesos o entradas independientes para los servicios complementarios del Casino, cuando su naturaleza así lo hiciere aconsejable.

3. En el interior de las salas de juego no se admitirán otros servicios complementarios que los de cafetería, bar o restaurante y aquellos otros debidamente autorizados por la Consejería de Economía y Hacienda, los cuales deberán estar claramente separados de las mesas, aunque no necesariamente mediante tabiques o cerramientos de obra.

Artículo 34.

1. Dentro de los límites máximos de horario fijados por la autorización de apertura y funcionamiento, el Casino determinará las horas de apertura y cierre de las salas de juego, pudiendo establecer horarios distintos para los días laborables, festivos y vísperas.

2. El Casino comunicará a la Consejería de Economía y Hacienda el horario realmente practicado en las salas de juego. Si se propusiera variarlo, tanto para reducirlo como para ampliarlo dentro de los límites máximos de la autorización, deberá comunicarlo igualmente y no podrán ponerse en práctica sino cuando ésta exprese su conformidad o transcurran diez días desde la comunicación sin que haya manifestado su oposición al cambio.

3. No obstante lo dispuesto en los apartados anteriores, el Casino podrá exceder el horario autorizado en cuanto se refiere a la hora de cierre para la práctica de los juegos de círculo en todas o algunas de sus modalidades, siempre que el número de jugadores presentes lo justifique, pero sin que en ningún caso las salas de juego puedan estar abiertas más de tres horas sobre el horario máximo de apertura.

El horario de funcionamiento de las salas de máquinas, podrá ser distinto del general de las salas de juegos, y habrá de ser autorizado específicamente.

4. El horario de funcionamiento de las salas de juego del Casino deberá anunciarse gráficamente en el local destinado a la recepción o control de visitantes. La apertura al público y la finalización de los juegos deberán producirse precisamente a las horas autorizadas. El Casino no podrá suspender los juegos antes de la hora prevista, salvo por causa de fuerza mayor o cuando, faltando menos de dos horas de la fijada para el cierre, transcurran treinta minutos sin que se encuentre ningún visitante en la sala de juego.

5. Durante el horario de funcionamiento de las salas de juego, el Casino podrá suspender transitoriamente la admisión de visitantes cuando el número de asistentes en el interior haga desaconsejable su incremento por razones de seguridad pasiva o grave inconveniente o molestia para la práctica normal de los juegos.

Artículo 35.

Los Casinos de Juego podrán efectuar cambios de moneda extranjera en sus dependencias de caja o instalar oficinas exclusivamente dedicadas a ello con sujeción a las normas vigentes sobre cambio de divisas. En ningún caso podrá efectuarse el cambio en las mesas de juego.

Artículo 36.

1. Los visitantes de las salas de juego no están obligados a participar en los mismos.

2. Una vez efectuado el anticipo sobre la caja de una mesa determinada, el Casino está obligado a ponerla en funcionamiento cuando se presente el primer jugador y a continuar el juego hasta la hora fijada para su terminación. Una vez iniciado el juego en cada mesa de la manera descrita, la partida no podrá ser interrumpida antes de la hora en ninguna mesa salvo cuando los jugadores se retiren de alguna de ellas o cuando concurra el supuesto a que se refiere el apartado siguiente. El Director de Juegos, con la conformidad de los funcionarios encargados del control del Casino si se hallasen presentes, podrá también clausurar el juego en una mesa cuando existan fundadas sospechas de que el juego se desarrolla incorrecta o fraudulentamente de lo que se levantará el acta oportuna.

3. Cuando en las salas funcionen varias mesas de juego y la partida haya perdido animación en alguna de ellas, el Director de Juegos podrá suspender la partida, pero dejando en servicio mesas del mismo juego en número suficiente para que los jugadores presentes puedan continuar la partida. La misma regla se aplicará al comienzo de la sesión en las salas de juego, cuando el número de jugadores presentes no aconseje la puesta en funcionamiento de todas las mesas al mismo tiempo, en cuyo caso la apertura de mesas podrá efectuarse de manera paulatina.

4. En el transcurso de todo el horario en el que el Casino se encuentre abierto al público, deberá estar en servicio, como mínimo, una mesa de ruleta y una de blackjack, si estos juegos estuviesen autorizados.

5. Los juegos cesarán obligatoriamente a la hora fijada como límite. En cada mesa de juego, momentos antes de la hora límite, el Jefe de la Mesa anunciará en alta voz «Las tres últimas bolas», en las mesas de bola, ruleta y ruleta americana; «el último tirador» en las mesas de dados; «las cinco últimas manos», en las mesas de punto y banca, bacará y póquer en cualquiera de sus modalidades, y el «último sabot», en las mesas de black-jack. En las mesas de treinta y cuarenta, la partida debe detenerse en el último corte que se efectúe dentro de los treinta últimos minutos de horario.

6. Si el Casino estuviera autorizado al amparo de lo establecido en el artículo 14.d), la posibilidad de modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinadas, ésta se ejercerá con sujeción a los siguientes requisitos:

a) Durante el desarrollo de la sesión, y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el Casino podrá variar el límite de apuesta de la misma, anunciando las tres últimas bolas o manos con el límite anterior, y completando el anticipo de la mesa si procediese.

b) En todo caso, el Casino deberá poner en funcionamiento una mesa al menos, con el límite mínimo de apuestas autorizada para dicha mesa o juego, salvo que en la autorización concreta se dispusiera otra cosa.

Artículo 37.

1. Los juegos podrán practicarse solamente con dinero efectivo. Quedan prohibidas y carecerán de todo valor las apuestas bajo palabra, así como toda forma de asociación de dos o más jugadores con el ánimo de sobrepasar los límites máximos en cada tipo de apuestas establecidas en las distintas mesas de juego.

2. Las sumas constitutivas de las apuestas estarán representadas por billetes y moneda metálica de curso legal en España, o bien por fichas o placas facilitadas por el Casino a su riesgo y ventura.

Artículo 38.

1. En los juegos llamados de contrapartida, las apuestas sólo podrán efectuarse mediante fichas o placas.

2. El cambio de dinero por fichas o placas, para los juegos precitados, podrá efectuarse en las dependencias de caja que deberá haber en las salas de juego o bien en la propia mesa. Se prohíbe en todo caso efectuar cambios por mediación de los empleados que se encuentren entre los jugadores.

3. El cambio de dinero o placas por fichas en la mesa de juego se efectuará por el croupier que, tras colocar en un lugar visible de la mesa dispuesto al efecto, el billete o billetes de banco desplegados o las placas dirá en voz alta su valor. Acto seguido, alineará y contará ante sí de manera ostensible las fichas pasándolas al cliente o efectuando la apuesta por éste solicitada. Finalmente, y asimismo de manera ostensible, colocará la placa o ficha cambiada en la caja de la mesa y el billete lo introducirá en un recipiente metálico y cerrado con llave que normalmente forma parte de la misma mesa de juego.

4. Los billetes cambiados no podrán extraerse de su caja sino al final de la partida y con objeto de efectuar la cuenta. No obstante, si la acumulación de billetes fue se excesiva, podrá extraerse ésta

y efectuar la cuenta de los billetes en el departamento de caja por el Director de Juegos y el Jefe de Caja. La cuantía de los billetes así contados se hará constar en una acta sucinta que firmarán ambos y cuya copia se introducirá en la caja que haya de volver a ser colocada en la mesa o en la que ya se hubiera colocado para sustituir a ésta.

Este procedimiento será también aplicable para la cuenta parcial de las propinas, en el caso de que la caja respectiva no admitiese más fichas.

Artículo 39.

1. En los juegos llamados de círculo, la suma en banca debe componerse exclusivamente de fichas y placas. Las apuestas pueden efectuarse en billetes de banco, pero en caso de pérdida, su cambio es obligatorio.

2. Las operaciones de cambio habrán de ser efectuadas en las dependencias de caja de las salas. En las mesas de juegos, los jugadores sólo podrán cambiar a un empleado del Casino, distinto del croupier y que no tendrá otra función que lo indicado. Este empleado extraerá las fichas o placas cambiadas de una caja especial localizada junto a la mesa, que contendrá una suma fijada por el Director de juegos.

3. Cuando el empleado encargado del cambio precise de un mayor número de fichas y placas para su caja, expedirá un documento indicativo de las fichas y placas que solicita de la caja central y de las placas o billetes de banco a cambiar. Dicho documento, firmado por el empleado y por el Jefe de mesa, será remitido a la caja central mediante otro empleado, el cual devolverá al cambista el número exacto de fichas y placas solicitadas. El documento acreditativo del cambio deberá quedar depositado en la caja central.

El procedimiento previsto en este apartado será también de aplicación cuando sea preciso cambiar placas o fichas en las mesas de juego a que se refiere el artículo precedente.

Artículo 40.

1. Las cantidades que se encuentren olvidadas o perdidas en el suelo o sobre las mesas de juego, y cuyo propietario se desconozca, serán llevadas de inmediato a la Caja principal del Casino y anotadas en un registro especial. Su importe se hará constar en una partida especial de la contabilidad del Casino, cuyo saldo deberá coincidir, al finalizar el año, con la suma que arroje el registro antes aludido.

2. El importe de las apuestas abandonadas durante las partidas se computará por el total de la apuesta inicial olvidada, más las ganancias que ésta produjese en la primera partida. Este importe seguirá el mismo procedimiento que el establecido en el punto anterior.

3. Si durante la sesión el legítimo propietario de la cantidad o apuesta hallada apareciese y demostrase de manera indiscutible su derecho, el Casino le restituirá el importe que le correspondiera. El reintegro se anotará en la partida especial de la contabilidad y en el registro a que se refiere el apartado 1, haciendo constar en éste el nombre y domicilio del interesado, pruebas presentadas y una referencia a la anotación primitiva.

4. Las cantidades ingresadas por el Casino por este concepto serán entregadas, dentro de los primeros treinta días de cada año, al Ayuntamiento de la localidad en que aquél se halle, para obras de asistencia social o beneficencia. De esta entrega se levantará acta que será suscrita por el Director del Casino y el Alcalde, debiendo remitirse a la Consejería de Economía y Hacienda.

Artículo 41.

1. Las barajas o juegos completos de naipes para uso del Casino deberán estar agrupadas en calas de seis. Cada caja llevará un número de orden asignado por el fabricante de naipes que se anotará a su recepción en un libro especial, diligenciado por la Consejería de Economía y Hacienda.

2. Los Casinos de Juego no podrán adquirir cajas de naipes más que a los fabricantes autorizados. Dichos fabricantes no podrán facilitar tales naipes más que a los Casinos legalmente autorizados. Cada Casino podrá imprimir su logotipo en el reverso de los naipes.

3. En cada Casino, y dentro de las salas de juego, existirá un armario, con la inscripción «depósito de naipes», en el que se guardarán necesariamente todas las cajas nuevas o usadas, junto con el libro de registro a que alude el apartado primero.

El armario estará permanentemente cerrado con llave, que se hallará en poder del Director de Juegos, o persona que le sustituya. El armario sólo se abrirá para la extracción de barajas o para el depósito de las nuevas o usadas, siempre en presencia del titular de la llave y del empleado que haya de hacerse cargo de los naipes, o bien para inspección de su contenido, a requerimiento de los funcionarios encargados del control del Casino.

4. El Casino sólo empleará naipes que se hallen en perfecto estado. Cualquier jugador podrá

pedir que se compruebe el estado de los naipes, lo que se hará de inmediato, decidiendo el Director de Juegos si son hábiles para su uso.

Los juegos de barajas desechadas, marcadas o deterioradas deben ser colocados en el depósito de naipes hasta su destrucción posterior, sin que por ningún concepto puedan ser vendidos o entregados gratuitamente a cualquier persona. La destrucción se hará en presencia de un funcionario encargado del control del Casino, quien previamente comprobará si las cajas están completas, anotando posteriormente la destrucción en el libro de registro.

5. Lo dispuesto en los apartados anteriores será aplicable a los juegos de dados, los cuales deberán hallarse en envases cerrados y precintados que antes de su utilización se romperán a la vista del público o ante el funcionario encargado del control del Casino. Su conservación y destrucción se efectuará en la forma prevista para los naipes.

Artículo 42.

1. Los naipes serán extraídos de su depósito en el momento en que vayan a ser utilizados. Si fueran nuevos, se desempaquetarán en la misma mesa de juego invitando al público y jugadores a comprobar que los precintos están intactos.

2. Los naipes serán colocados sobre la mesa boca arriba para que pueda comprobarse que no ha habido cambio en el orden de colocación de los mismos por el fabricante. El croupier procederá a contarlos y, acto seguido, los depositará de nuevo sobre el tapete y los mezclará estando las cartas boca abajo. Los naipes que ya hubiesen sido utilizados en una partida anterior serán mezclados de la misma forma.

3. La mezcla se realizará de forma que los naipes no se levanten del tapete y no se modifique el orden resultante. Durante la partida, la mezcla se efectuará de igual forma.

4. Cuando la partida haya terminado, los naipes deberán volverse a colocar de inmediato en el orden establecido por el fabricante, así como ser examinados para detectar las marcas que puedan tener.

5. Cuando en cualquier momento se compruebe que ha desaparecido algún naipe de las barajas examinadas, o que en las mismas existen naipes en exceso, marcados o que parezcan extraños a la baraja de origen, se retirarán de la mesa y se dará cuenta inmediata al Director de Juegos.

Artículo 43.

1. El Casino canjeará a los jugadores las fichas y placas que se hallen en su poder por su importe en moneda española, sin poder efectuar deducción alguna.

2. El pago en metálico podrá ser sustituido por la entrega de un cheque contra cuenta del Casino, en cuyo caso se levantará acta por duplicado, firmada por el perceptor y un cajero o persona que lo sustituya, conservando cada una de las partes un ejemplar.

El pago mediante cheque sólo procederá a petición del jugador o previa su conformidad expresa, salvo en los casos en que se haya reducido en un 50% la suma en metálico que establece el artículo 47. En todo caso, se estará a lo dispuesto en el Reglamento de la Ley 19/1993, de 28 de diciembre, sobre determinadas medidas de prevención del blanqueo de capitales, aprobado por Real Decreto 925/1995, de 9 de junio.

3. Si el cheque resultase impagado en todo o en parte, el jugador podrá dirigirse a la Consejería de Economía y Hacienda en reclamación de la cantidad adeudada acompañando la copia del acta a que se refiere el apartado anterior. Tras oír al Director de Juegos y comprobada la autenticidad del acta y el impago de la deuda, el órgano competente concederá al Casino un plazo de tres días hábiles para depositar en la Depositaría General la cantidad adeudada que se entregará al jugador. Si no lo hiciera, expedirá al jugador el oportuno mandamiento de pago con el que éste podrá hacer efectiva la cantidad contra la fianza depositada por el Casino.

En cualquier caso, en la resolución que dicte la Consejería de Economía y Hacienda se hará expresa reserva de las acciones civiles o penales que pudieran corresponder a las partes.

4. Si por cualquier circunstancia el Casino no pudiera abonar las fichas y placas a los jugadores, el Director de Juegos ordenará la inmediata suspensión de los juegos y extenderá las correspondientes actas de adeudo en la forma prevista en el apartado 2 de este artículo.

Copia de las referidas actas se remitirá a la Consejería de Economía y Hacienda, la cual podrá acordar la suspensión provisional de la autorización concedida y procederá en todo caso en la forma prevista en el apartado 3 de este artículo.

5. Si el Casino no depositase en plazo las cantidades adeudadas y la fianza fuera insuficiente para hacer frente a las deudas acreditadas en las actas, el órgano competente de la Consejería de

Economía y Hacienda no librará mandamiento de pago contra la fianza y requerirá al titular del Casino para que presente ante el Juzgado competente solicitud de suspensión de pagos, que se tramitará conforme a la legislación vigente en la materia.

Lo dispuesto en el párrafo anterior será de aplicación, tanto en el supuesto del apartado 3, como en el del apartado 4 del presente artículo. En todo caso, se incoará el oportuno expediente sancionador para la depuración de las responsabilidades que procedan.

6. El Casino no estará obligado a expedir a los jugadores certificaciones acreditativas de sus ganancias.

Artículo 44.

1. Las mesas dedicadas a juegos de contrapartida recibirán de la Caja Central del Casino, en el momento de comenzar la partida, un anticipo en fichas y placas para responder de las ganancias de los jugadores, cuyo monto se determinará con arreglo a las prescripciones del presente artículo.

Dicho anticipo se repondrá por la Caja Central del Casino cuantas veces sea necesario durante la partida, pero la cuantía de los nuevos anticipos será siempre la misma que la del anticipo inicial.

2. El importe de los anticipos será, como mínimo, el siguiente:

a) En los juegos de la bola y ruleta de la fortuna, el resultado de multiplicar por 4.000 la cuantía de la apuesta mínima fijada por la autorización de apertura y funcionamiento.

b) En los juegos de la ruleta y dados, el resultado de multiplicar por 15.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

c) En los juegos de treinta y cuarenta y punto y banca, el resultado de multiplicar por 10.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

d) En los juegos del black-jack y póquer sin descarte, el resultado de multiplicar por 5.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

Artículo 45.

1. Las fichas y placas constitutivas del anticipo serán trasladadas a la mesa en una caja especialmente destinada a este fin. El contenido se entregará al Jefe de Mesa.

2. Una vez en la mesa, las fichas y placas serán colocadas sobre la misma y contadas por el Jefe de Mesa en presencia del Director de Juegos. La cantidad resultante será pronunciada en alta voz por aquél y anotada seguidamente en el libro de registro de anticipos firmando ambos el citado asiento. El mismo procedimiento se seguirá cuando sea preciso hacer nuevos anticipos en el transcurso de la partida.

3. Al término de la jornada se procederá a contar las existencias de fichas y placas de la mesa y los billetes cambiados en la misma, anotándose las cantidades resultantes en el registro de anticipos. La cuenta la efectuará un cajero en presencia del Jefe de mesa y del Director de juegos, los cuales certificarán bajo su responsabilidad la exactitud de la anotación efectuada, firmando a continuación. En cualquier caso en la apertura y cierre de mesas, la presencia del Director de Juegos en el recuento podrá ser sustituida por la de un Subdirector, por algún miembro del Comité de Dirección.

Artículo 46.

A la finalización de la partida en los juegos de círculo, el croupier procederá a la apertura del pozo o «cagnotte». La cuenta de fichas y placas existentes en el mismo la llevará a cabo un cajero pronunciando en voz alta la cantidad total, todo ello en presencia del Director de Juegos de acuerdo con el procedimiento establecido en el punto 3 del artículo anterior y del croupier, los cuales, tras anotar la referida cantidad en el registro de beneficios, certificarán bajo su responsabilidad la exactitud de la anotación efectuada, firmando a continuación.

Artículo 47.

1. Los Casinos de Juego deberán tener en su Caja Central, al comienzo de cada sesión, una suma de dinero que, como mínimo, será el 50% del importe del anticipo correspondiente a la mesa de ruleta con el mínimo de apuesta más elevado. Igualmente estarán obligados a la tenencia de una cantidad de igual cuantía al referido importe, bloqueada en una cuenta bancaria y disponible en todo momento para el pago de premios.

Artículo 48.

1. En los locales del Casino deberá existir a disposición del público, un ejemplar de la Ley Reguladora del Juego y Apuestas de la Región de Murcia, otro del presente Reglamento y otro del Catálogo de Juegos, así como del Reglamento interior del establecimiento, si lo hubiera.

2. Sobre cada mesa de juego o en un lugar próximo a la misma, y en sitio visible para cualquiera de los jugadores, deberá figurar un anuncio en el que se indique el número de la mesa, el importe del anticipo inicial y las apuestas mínimas y máximas permitidas en las distintas suertes.

CAPÍTULO VII

De la documentación contable de los juegos

Artículo 49.

1. Con independencia de la contabilidad general del Casino, el control documental de ingresos producidos por los juegos se llevará a cabo mediante el registro de beneficios en los juegos de círculo, el registro de anticipos y reposiciones en los juegos de contrapartida, y el libro registro de control de ingresos para uno y otro tipo de juegos.

2. Estos libros y registros habrán de hallarse encuadernados y foliados y sellados por la Consejería de Economía y Hacienda. No deberán presentar enmiendas ni raspaduras, haciéndose las correcciones que sean necesarias en tinta roja, las cuales deberán ser salvadas con la firma del Director de Juegos o persona que lo sustituya.

Artículo 50.

1. En cada una de las mesas dedicadas a juegos de contrapartida, existirá un registro de anticipos, que llevará un número que será el mismo de la mesa a que se refiere.

2. En el registro de anticipos se anotarán, en la forma descrita por el artículo 45 del presente Reglamento, el importe del anticipo inicial y, en su caso, el de las reposiciones, así como el importe total de las existencias en la caja de efectivo de la mesa al final de cada sesión.

3. El registro de anticipos se cerrará por sesiones y se totalizará cada día, al final del cual los resultados obtenidos deberán ser trasladados al registro de control de ingresos.

Artículo 51.

1. En cada una de las mesas de juegos de círculo, existirá un registro de beneficios para anotar el ingreso bruto percibido por el Casino en la práctica de dichos juegos.

2. En dicho registro se hará constar:

a) Nombre exacto del juego a que corresponde cada mesa.

b) Número de orden del registro, que deberá ser el mismo de la mesa.

Artículo 52.

1. En el libro de registro de control de ingresos se anotarán los resultados de los registros de anticipos o de beneficios de cada una de las mesas, totalizados por día.

2. Las anotaciones en el libro de registro de control de ingresos, se efectuarán al final de la jornada y antes del comienzo de la siguiente. Se extraerá el resultado total, haciéndolo constar en número y letras, certificando a continuación su exactitud el Director de Juegos o un Subdirector o miembro del Comité de Dirección.

CAPÍTULO VIII

Régimen sancionador

Artículo 53.

1. Constituirá infracción administrativa el incumplimiento de las normas contenidas en la legislación sobre juego y apuestas de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

2. Dichas infracciones se clasifican en faltas muy graves, graves y leves.

3. Son faltas muy graves:

a) La organización, gestión, instalación o explotación de un Casino de Juego en locales o establecimientos no autorizados conforme a lo dispuesto en el presente Reglamento.

b) La explotación de un Casino de Juego por quien no figure inscrito en el Registro General del Juego de la Región de Murcia.

c) La utilización de elementos de juego no homologados, así como la sustitución o manipulación fraudulenta del material del juego.

d) La participación del personal empleado, directivo y accionistas de las empresas dedicadas a la gestión, organización y explotación del Casino, directamente o por medio de terceras personas, en

los juegos o apuestas que gestionen o exploten aquéllas, así como a los cónyuges, ascendientes y descendientes de aquéllos en primer grado. La participación como jugadores de los menores de edad, y de los que siendo mayores no se encuentren en pleno uso de su capacidad de obrar.

e) La asociación con otras personas para fomentar la práctica de los juegos o apuestas al margen de las normas o autorizaciones legales.

f) La cesión de las autorizaciones contraviniendo las condiciones establecidas en el presente Reglamento.

g) La modificación o incumplimiento de cualquiera de las condiciones en virtud de las cuales se concedieron las preceptivas autorizaciones sin cumplir los requisitos establecidos en el presente Reglamento.

h) Impedir u obstaculizar gravemente el ejercicio de las funciones de control y vigilancia que correspondan a los agentes de la autoridad y a los funcionarios encargados o habilitados específicamente para tales fines.

i) La manipulación de los juegos y de las máquinas instaladas y explotadas en el Casino.

j) El impago total o parcial, a los jugadores de las cantidades de las que resultasen ganadores.

k) Otorgar préstamos a los jugadores o apostantes.

l) Omitir o falsear la información que se aporte a la Administración para la obtención de la autorización y durante su vigencia.

4. Son faltas graves:

a) Permitir el acceso a las Salas de Juego a las personas que lo tengan prohibido en virtud de lo establecido en el presente Reglamento.

b) La inexistencia o mal funcionamiento de las medidas de seguridad, exigidas en la licencia municipal de apertura.

c) Efectuar publicidad de los Casinos o de los juegos que en ellos se practiquen salvo que haya sido previamente autorizada.

d) Admitir más personas en el local que las permitidas según el aforo máximo autorizado para el mismo.

e) No facilitar a los órganos competentes la información periódica necesaria para un adecuado control de las actividades del Juego y Apuestas.

f) En su caso, transferir acciones o participaciones de la sociedad, sin proceder a su notificación al órgano competente.

g) Carecer o llevar incorrectamente los Libros o Registros exigidos en el presente Reglamento.

h) La llevanza incorrecta del fichero de visitantes.

5. Son faltas leves:

a) No conservar en las dependencias del Casino los documentos que se establezcan en el presente Reglamento.

b) La inobservancia, por acción u omisión, de los preceptos del presente Reglamento siempre que no tenga consideración de infracción muy grave o grave.

6. La reincidencia o acumulación de faltas supondrá que la comisión de tres faltas leves en el período de un año, tendrá la consideración de falta grave y la comisión de tres faltas graves durante el mismo período o de cinco en dos años, tendrán la consideración de falta muy grave.

Artículo 54.

1. Las infracciones calificadas como faltas muy graves serán sancionadas:

– En todo caso con multa de hasta 100.000.000 de pesetas.

– Potestativamente, en atención a las circunstancias que concurran y a la trascendencia de la acción, con:

a) Suspensión, cancelación temporal o revocación definitiva de la autorización para la celebración, organización o explotación de juegos y/o apuestas.

b) Clausura, inhabilitación temporal o definitiva del local o sala donde se lleva a cabo la celebración, organización o explotación de los juegos y/o apuestas.

c) Inhabilitación temporal hasta 10 años para ser titular de la autorización en relación con el

juego, o para el ejercicio de la profesión, si el autor de la infracción es titular o empleado respectivamente.

2. Las infracciones calificadas como faltas graves serán sancionadas:

– En todo caso con multa de hasta 5.000.000 de pesetas.

– Potestativamente, en atención a las circunstancias que concurran y a la trascendencia de la acción, con:

a) Suspensión o cancelación temporal por el máximo de un año de la autorización para la celebración, organización o explotación de juegos y/o apuestas por el máximo de un año.

b) Inhabilitación temporal del local o sala donde se lleve a cabo la celebración, organización o explotación de juegos y/o apuestas.

c) La inhabilitación temporal hasta 5 años para ser titular de la autorización en relación con el juego, o para el ejercicio de la profesión, si el autor de la infracción es titular o empleado respectivamente.

d) El precintado del elemento de juego, máquina, y en su caso, su inutilización.

3. Las infracciones calificadas como faltas leves se sancionarán con: a) Apercibimiento escrito.

b) Multa de hasta 500.000 pesetas.

4. Para la graduación de las sanciones se tendrán en cuenta las circunstancias que concurran en cada caso, así como la trascendencia social y económica de la acción.

Artículo 55.

De las infracciones reguladas en la legislación aplicable a los casinos de juego en la Región de Murcia, responderán sus autores, ya sean personas físicas o jurídicas.

De las sanciones pecuniarias, responderán solidariamente las empresas para quien presten sus servicios.

Artículo 56.

Las faltas leves prescribirán a los dos meses, las graves a los seis meses, y las muy graves al año. El plazo de prescripción comenzará a contar desde la fecha de la comisión de la infracción. En las infracciones continuadas, a su terminación. Las sanciones prescribirán en los mismos plazos previstos para las correspondientes faltas.

Artículo 57.

1. Con independencia del órgano que ordene la incoacción del expediente, las sanciones por infracciones se impondrán por:

a) El Consejero de Economía y Hacienda las correspondientes a infracciones muy graves en las que se proponga una multa de hasta 50.000.000 de pesetas.

b) El Consejo de Gobierno de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, las correspondientes a infracciones muy graves por las que se proponga una multa de 50.000.001 a 100.000.000 de pesetas.

c) El Director General de Tributos las correspondientes a infracciones graves y leves.

2. Las sanciones adicionales o accesorias no pecuniarias, se impondrán por el órgano competente para la imposición de la sanción pecuniaria, conforme a lo dispuesto en el apartado 1 del presente artículo.

3. Las propuestas de las sanciones correspondientes a las faltas tipificadas como muy graves, deberán ser informadas por la Comisión del Juego y Apuestas de la Región de Murcia.

Artículo 58.

1. El procedimiento sancionador será el regulado por el Real Decreto 1398/1993, de 4 de agosto, que desarrolla el Título IX de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

2. El Director General de Tributos, incoará el expediente sancionador pertinente, remitiendo el mismo, en su caso, al órgano competente para su resolución.

Artículo 59.

La inspección, vigilancia y control de lo regulado por el presente Reglamento corresponde a la Dirección General de Tributos.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

Los titulares de las autorizaciones de instalación, apertura y funcionamiento vigentes a la entrada en vigor del presente Reglamento deberán adaptarse a las disposiciones del mismo relativas a capital social, fianzas y demás requisitos generales establecidos para las mismas en el plazo de un año. El incumplimiento del referido plazo podrá dar lugar a la revocación de la autorización.

Segunda.

Las autorizaciones vigentes mantendrán el plazo de vigencia que en ellas se indique. Su renovación se ajustará a lo regulado por la Ley 2/1995, de 15 de marzo, Reguladora del Juego y Apuestas de la Región de Murcia y por el presente Reglamento.

Tercera.

Las personas físicas o jurídicas que a la entrada en vigor del presente Decreto sean titulares de la autorización de instalación o de casinos de juego en funcionamiento, se deberán adaptar a lo previsto en el artículo 4 en el plazo de un año.

✐ Añadida por art. único.4 de Decreto 13/2000, de 9 marzo.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera.

La Consejería de Economía y Hacienda, previo informe de la Comisión del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, podrá autorizar la instalación de Escuelas en el interior de los casinos cuya finalidad sea el adiestramiento de personas, en orden a una futura prestación de servicios en los mismos. La autorización administrativa señalará la forma en que habrán de desarrollarse las actividades de estas Escuelas.

Segunda.

Lo establecido en este Reglamento se entiende sin perjuicio de la aplicación de lo dispuesto en los Tratados con la Unión Europea y en sus modificaciones así como en el derecho derivado de los mismos, y en el Real Decreto 766/1992, de 26 de junio sobre entrada y permanencia en España de ciudadanos de Estados miembros de la Unión Europea.

n) La Rioja

§ 152 DECRETO 52/2001, DE 7 DICIEMBRE. APRUEBA EL REGLAMENTO DE CASINOS DE LA RIOJA

(BOR núm. 148, de 11 diciembre [LLR 2001, 219])

La Comunidad Autónoma de La Rioja ostenta la competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas, atribuida en virtud del artículo Octavo.Uno.10 del Estatuto de Autonomía, con la única excepción de las Apuestas Mutuas Deportivo-Benéficas.

El Parlamento de La Rioja aprobó la Ley 5/1999, de 13 de abril, Reguladora del Juego y Apuestas, marco legal que determina las bases y directrices para el posterior desarrollo reglamentario de cada juego.

Posteriormente mediante el Decreto 3/2001, de 26 de enero, por el que se Planifican los Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de La Rioja se determinó la ordenación general de la actividad de juego y los criterios por los que se han de regir las concesiones de las autorizaciones para la explotación de los distintos juegos, cuyas modalidades asimismo, se regularon en el Decreto 4/2001, de 26 de enero, por el que se aprueba el Catálogo de Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de La Rioja.

Habida cuenta de toda esta fundamentación normativa, resulta evidente la necesidad de complementar, mediante una disposición de carácter reglamentario, el marco jurídico regulador de los Casinos de Juego en La Rioja.

Así pues mediante este nuevo Decreto, que aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de La Rioja, se pretende obtener una regulación integral del subsector de Casinos de Juegos, que comprenda las disposiciones generales del régimen de autorizaciones, empresas que puedan ser organizadoras y gestoras de los mismos, personal que preste sus servicios y locales habilitados para la práctica de aquéllos, así como una completa ordenación de cada uno de los juegos que pueden practicarse en los Casinos.

Todas estas previsiones se adecuan a los principios de la Ley referida y a las reglas y criterios que los Decretos de Planificación y Catálogo de Juegos y Apuestas establecen para la práctica y explotación de los Juegos de Casinos.

Esta nueva normativa completa el control administrativo que debe mantenerse sobre estas actividades sin que supongan un nivel de intervención restrictivo, si bien se incrementan las garantías necesarias que deben reunir las empresas titulares de estos establecimientos.

En su virtud, el Gobierno, a propuesta del Consejero de Hacienda y Economía, conforme el Consejo Consultivo de La Rioja, y previa deliberación de sus miembros en su reunión celebrada el día 7 de diciembre de 2001, acuerda aprobar el siguiente, Decreto:

Artículo único.

Se aprueba el Reglamento de Casinos de La Rioja, que figura como anexo al presente Decreto.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se faculta al Consejero de Hacienda y Economía para dictar las disposiciones necesarias para el cumplimiento y desarrollo del Reglamento de Casinos de La Rioja.

Segunda.

El presente Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de La Rioja».

ANEXO

Reglamento de Casinos de Juego de La Rioja

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 1. Objeto y ámbito de aplicación.

El presente Reglamento tiene por objeto la regulación de los juegos propios de los casinos, en sus distintas modalidades, de los establecimientos destinados para su práctica, así como de las actividades económicas que tengan relación con los mismos en el territorio de la Comunidad Autónoma de La Rioja, de acuerdo con lo dispuesto en la Ley 5/1999, de 13 de abril, Reguladora del Juego y las Apuestas de La Rioja.

Artículo 2. Régimen Jurídico.

1. La instalación, autorización, organización y desarrollo de los juegos de casinos, en el marco de la planificación establecida por el Gobierno de La Rioja, se atendrá a las normas contenidas en el presente Reglamento, y, a cuantas disposiciones se dicten para su cumplimiento y desarrollo.

2. Tendrán la consideración legal de casinos de juego los establecimientos que, reuniendo los requisitos exigidos en este Reglamento y aquellos otros previstos en las disposiciones que lo complementen o desarrollen, hayan sido autorizados para la práctica de todos o alguno de los juegos que se establecen en el artículo 3 del presente Reglamento.

3. Ningún local o establecimiento que carezca de la correspondiente autorización administrativa como casino de juego podrá ostentar dicha denominación.

4. Asimismo, los casinos de juego habrán de reunir en cada momento las condiciones de seguridad exigidas por la normativa vigente para los locales de amplia concurrencia.

CAPÍTULO II

Juegos autorizables

Artículo 3. Juegos de casinos.

1. En los casinos de juego podrán practicarse únicamente los juegos relacionados en el artículo 2 del Catálogo de Juego y Apuestas de La Rioja en las condiciones, elementos, reglas y prohibiciones establecidas en el mismo y en las disposiciones que se dicten en su desarrollo.

2. Además de los juegos establecidos en el apartado anterior, en los casinos de juego podrán practicarse, previa autorización específica, los siguientes:

a) El juego del bingo.

b) La instalación y explotación de máquinas de juego.

3. La práctica del juego del bingo y la instalación de máquinas de juego podrá realizarse en dependencias específicas dedicadas a la práctica de los juegos propios de los casinos, además de la sala principal.

Artículo 4. Publicidad.

1. Será libre la publicidad, tanto de los casinos como de los juegos y apuestas que en ellos se desarrollen, que se realice en el interior de las propias salas de juego, en los medios de comunicación especializados y en el contexto de una oferta turística global. La publicidad estática y nominativa, así como el patrocinio requerirá autorización previa.

2. Se entenderán autorizadas las siguientes actividades publicitarias de los casinos de juego:

a) La instalación de uno o varios rótulos luminosos en la fachada del edificio o de rótulos indicativos en los accesos al casino o al complejo turístico donde aquél se enclave, con sujeción a las Ordenanzas Municipales y a la normativa de publicidad en carreteras.

b) La elaboración de folletos publicitarios, tanto del casino como del Complejo turístico, que podrán depositarse en hoteles, agencias de viajes, aeropuertos, estaciones de trenes o autobuses, o establecimientos turísticos en general. Queda prohibida, en todo caso, la entrega de dichos folletos en lugares distintos a los previstos.

c) La elaboración y obsequio de objetos publicitarios de escaso valor económico con el nombre o anagrama del casino de juego o del Complejo turístico, tales como llaveros, ceniceros, bolígrafos, encendedores o similares.

3. Requerirán autorización de la Dirección General de Tributos cualquier otro tipo de publicidad del casino que pretenda realizarse.

4. Queda prohibida en La Rioja la publicidad de los casinos y de los juegos y apuestas que en ellos se practiquen, que se realice al margen de lo previsto en los apartados anteriores.

CAPÍTULO III

Empresas titulares

Artículo 5. Requisitos de las empresas titulares de casinos de juego.

1. Las empresas que pretendan obtener la titularidad de la autorización de instalación y explotación de casinos de juego deberán reunir los siguientes requisitos:

a) Constituirse bajo la forma de sociedad anónima y tener por objeto social exclusivo la explotación de casinos de juego, sin perjuicio de que en su caso puedan prestar servicios complementarios de carácter voluntario y facultativo y de los demás servicios complementarios o accesorios relacionados con la explotación del mismo y, eventualmente, el desarrollo de actividades de promoción turística.

b) Ostentar la nacionalidad de cualquiera de los países miembros de la Unión Europea.

c) Tener un capital social mínimo de 2.100.000 euros, o su equivalente en pesetas, totalmente suscrito y desembolsado y dividido en acciones nominativas.

d) La participación directa o indirecta de capital extranjero no podrá exceder de los límites establecidos en la normativa reguladora de las inversiones extranjeras en España.

e) Contar con un órgano de administración colegiado con tres o más administradores, los cuales habrán de ser personas físicas, sin que el número de consejeros extranjeros pueda exceder del proporcional a la parte de capital-extranjero. Si alguno de los administradores fuese extranjero, sus facultades deberán ser mancomunadas, al menos con un administrador de nacionalidad de cualquiera de los países miembros de la Unión Europea, y no solidarias.

A estos efectos se considera extranjeros a los ciudadanos de países no integrantes de la Unión Europea.

2. No podrán ser titulares de la autorización para la instalación y explotación de casinos de juego, las personas físicas o las entidades mercantiles en cuyo capital participen personas que se encuentren incursas en alguna de las circunstancias recogidas en los apartados 6 y 7 del artículo 22 de la Ley 5/1999, de 13 de abril.

Artículo 6. Obligaciones de información y comunicación.

1. Las empresas titulares de casinos de juego estarán obligadas a facilitar al órgano administrativo competente del Gobierno de La Rioja, la información que ésta recabe para el cumplimiento de sus funciones de control, coordinación y estadística.

2. En el caso de que se produzca la transmisión de acciones, las empresas titulares de casinos deberán remitir a la Dirección General de Tributos:

a) Declaración jurada de que sus titulares no se encuentran incursos en las circunstancias a que se refiere el apartado 2 del artículo anterior.

b) Documentación acreditativa de la mencionada transmisión con las condiciones y requisitos que se determinan en el artículo 18 del presente Reglamento.

CAPÍTULO IV

Autorizaciones

Artículo 7. Autorizaciones preceptivas.

Para la instalación y explotación de casinos de juego en la Comunidad Autónoma de La Rioja será necesaria la obtención de las autorizaciones de instalación y de apertura y funcionamiento a que se refieren los artículos siguientes, en los términos y a través de los procedimientos establecidos en los mismos.

Sección 1ª Autorización de instalación

Artículo 8. Forma de otorgamiento.

1. La autorización de instalación es la habilitación administrativa a una empresa para la instalación de un establecimiento destinado a casino de juego en la Comunidad Autónoma de La Rioja.

Dicha autorización será otorgada por el Consejero de Hacienda y Economía, previa convocatoria de concurso público.

2. La convocatoria del concurso se realizará mediante Orden de la Consejería de Hacienda y Economía, que se publicará en el «Boletín Oficial de La Rioja», y en la que se recogerán las bases que habrán de regirlo. La resolución del concurso atenderá preferentemente a los criterios de valoración siguientes:

a) El interés social y la generación de puestos fijos de trabajo y recursos humanos con que se cuenta.

b) El interés turístico del proyecto, así como las medidas dirigidas a la promoción y fomento del turismo en La Rioja.

c) La oferta de ocio complementaria.

d) La garantía personal y financiera de los promotores y la experiencia de los mismos en proyectos similares.

e) El programa de inversiones en cuanto a su incidencia social y económica para la Comunidad Autónoma de La Rioja.

f) La viabilidad económica del proyecto.

g) Las medidas de control y seguridad proyectadas.

h) La calidad de las instalaciones y servicios complementarios, así como la tecnología utilizada para la organización y gestión de los juegos que se pretenda desarrollar.

i) Informe del Ayuntamiento del municipio donde se pretenda ubicar.

j) Cualesquiera otros criterios previstos en las bases del concurso.

Artículo 9. Solicitud de la autorización de instalación.

1. Las sociedades anónimas interesadas en la obtención de una autorización de instalación de casinos de juego, que cumplan los requisitos especificados en el artículo 5, podrán tomar parte y presentar la correspondiente solicitud en el plazo previsto en la Orden de convocatoria del concurso. Dicha solicitud deberá reflejar los siguientes extremos:

a) Nombre y apellidos, edad, nacionalidad, profesión, domicilio y número de Documento Nacional de Identidad del firmante de la solicitud o documento equivalente caso de ser extranjero, así como la condición con que actúa en nombre de la entidad solicitante.

b) Denominación, duración y domicilio de la sociedad representada.

c) Nombre comercial y descripción del casino y, en su caso, del Complejo donde aquél vaya a instalarse.

d) Nombre y apellidos, edad, nacionalidad, profesión, domicilio, número de Documento Nacional de Identidad, o equivalente en caso de nacionalidad extranjera, de los socios o promotores, especificando su respectiva cuota de participación en el capital social, y de los administradores de la sociedad, así como, en su caso, de los directores, gerentes o apoderados.

e) Fecha límite para completar la ejecución de las obras y la instalación de los servicios del casino de juego, así como del complejo turístico en el que hubiera de integrarse el mismo, en su caso.

f) Fecha límite para la apertura del casino de juego.

g) Juegos que se pretendan realizar en el casino de juego.

h) Período anual de funcionamiento del casino de juego.

2. Las solicitudes deberán ir acompañadas de los siguientes documentos:

a) Copia compulsada o testimonio notarial de la escritura de constitución de la sociedad y de sus estatutos, con constancia fehaciente de su inscripción en el Registro Mercantil.

b) Copia o testimonio notarial del poder otorgado a favor del firmante de la solicitud debidamente bastanteado, cuando no sea representante estatutario o legal.

c) Certificados negativos de antecedentes penales de los promotores, administradores de la sociedad, directores, gerentes y apoderados con facultades de administración. Si alguna de las personas expresadas fuere extranjera no residente en España, deberá acompañar también documento equivalente expedido por la autoridad competente del país de su residencia, y traducido por el Servicio de Interpretación de Lenguas del Ministerio de Asuntos Exteriores.

d) Certificación del Registro de la Propiedad de los solares en los que se construirá el Complejo

turístico y, en su caso, del edificio donde se instalará el casino de juego, o documentos que acrediten la disponibilidad fehaciente sobre dichos solares e inmuebles.

e) Plantilla media de personas que habrán de prestar servicios tanto en el Complejo en general como en el casino en particular, con indicación, en este último caso, de las respectivas categorías y puestos de trabajo y del plazo de contratación.

f) Memoria en la que se describa la organización y funcionamiento del casino de juego, con sujeción a las disposiciones del presente Reglamento, así como de los servicios complementarios que se pretendan prestar al público y los tipos genéricos de actos artísticos, culturales, espectáculos y demás que se propone organizar. Dicha memoria habrá de contener una descripción detallada de los procedimientos de selección, formación, gestión y control del personal; de los criterios de calidad y de revisión periódica del material de juego; del régimen de contabilidad y caja; e indicación, en todo caso, del origen y garantía de la tecnología a emplear en la organización y funcionamiento del casino.

g) Proyecto básico tanto del casino de juego como, en su caso, del Complejo turístico en el que se integra.

h) Estudio económico-financiero, que comprenderá, como mínimo, un estudio de la inversión, con desglose y detalle de las aportaciones que constituyen el capital social, descripción de las fuentes de financiación, previsiones de explotación y previsiones de rentabilidad.

i) Relación de las medidas de seguridad a instalar en el casino, entre las que habrán de contarse, necesariamente, instalación contra incendios, unidad de producción autónoma de energía eléctrica de entrada automática en servicio, servicio de vigilantes jurados de seguridad y cajas fuertes.

j) Declaración jurada de que ningún socio o accionista se encuentra incurso en alguna de las causas de inhabilitación señaladas en los apartados 6 y 7 del artículo 22 de la Ley 5/1999.

k) Certificado municipal que acredite que el inmueble propuesto puede destinarse a uso como casino de juego, de acuerdo con las normas urbanísticas vigentes.

l) Certificado de estar al corriente en el pago de las obligaciones tributarias con la Hacienda Estatal y Autonómica y de las obligaciones con la Seguridad Social.

m) Justificante de la constitución de la fianza provisional de 12.020 euros o su equivalente en pesetas en metálico o mediante aval de entidades bancarias o de caución o crédito de sociedades de garantía recíproca a disposición de la Comunidad Autónoma de La Rioja, dentro del plazo establecido para la presentación de las solicitudes en la Orden de convocatoria.

3. Así mismo, se podrán acompañar a las solicitudes cuantos otros documentos se estimen convenientes en orden a la valoración del proyecto presentado.

4. Los defectos de la documentación podrán ser subsanados con arreglo a lo dispuesto en el artículo 71 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

Artículo 10. Tramitación.

1. Una vez finalizado el plazo de presentación de solicitudes y habiéndose cumplimentado los requisitos previstos por el presente Reglamento en los artículos precedentes, el Consejero de Hacienda y Economía solicitará informe de los Ayuntamientos afectados, que deberán ser remitidos a la Consejería de Hacienda y Economía en el plazo de un mes desde la petición de los mismos.

2. Además de los informes previstos en el apartado anterior, la Consejería de Hacienda y Economía podrá solicitar informe de los órganos de la Administración Regional que ostenten competencias en relación con el contenido de los proyectos presentados, así como de los órganos de la Administración General del Estado competentes en materia de seguridad pública. Los citados informes deberán ser evacuados en el plazo de un mes.

Artículo 11. Resolución.

1. Examinada la documentación y recabados los informes pertinentes, el Consejero de Hacienda y Economía adoptará la resolución que proceda, adjudicando el concurso o declarándolo desierto, en el supuesto de que ninguno de los solicitantes reúnan las condiciones exigidas o sus propuestas no ofrezcan las garantías establecidas en las bases de la convocatoria, y la notificará en el plazo máximo de seis meses, a contar desde la fecha de la presentación completa de la documentación. Transcurrido dicho plazo sin haberse notificado resolución expresa, podrá entenderse desestimada la solicitud, de conformidad con lo dispuesto en el Anexo del RD 1778/1994, de 5 de agosto, por el que se adecuan a la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, las normas reguladoras de los procedimientos de otorgamiento, modificación y extinción de autorizaciones.

2. Una vez resuelto el concurso se procederá, mediante resolución del Consejero de Hacienda y Economía, a la devolución de las fianzas constituidas, con excepción de la formalizada por la sociedad que hubiere obtenido la autorización del casino.

3. La resolución de autorización de instalación del casino de juego, que será publicada en el «Boletín Oficial de La Rioja», contendrá, al menos, los siguientes datos:

a) La denominación, duración, domicilio y capital social de la sociedad titular de la autorización.

b) El nombre comercial y localización del casino y del Complejo turístico del que aquél forme parte.

c) La aprobación del proyecto propuesto, con expresión de todos los servicios y actividades complementarias que lo integren.

d) Período anual de funcionamiento del casino.

e) Relación de juegos autorizables.

f) Las fechas límite para la finalización de las obras y la instalación de los servicios tanto del casino como del resto del Complejo turístico.

g) La fecha límite para proceder a la apertura del casino de juego, haciendo constar la obligación de obtener previamente la licencia municipal de apertura y la autorización de apertura y funcionamiento.

h) La obligación de proceder, en el plazo máximo de treinta días, al total desembolso del capital. La efectividad de la autorización quedará condicionada al cumplimiento de dicho requisito.

i) El período de validez de la autorización de instalación.

j) El carácter intransmisible de la autorización.

k) La obligación de la constitución de la fianza definitiva a que se refiere el artículo siguiente.

4. La autorización de instalación del casino de juego podrá condicionarse a la modificación de cualquiera de los extremos del proyecto presentado, siempre que tales modificaciones no afecten a los criterios que han servido de base a la adjudicación. En el plazo de diez días hábiles a contar desde la publicación del acuerdo por el que se resuelva el concurso, la sociedad interesada deberá manifestar expresamente su conformidad con las citadas modificaciones, quedando suspendidos los efectos de la resolución del concurso hasta que se produzca la citada manifestación de conformidad o transcurra el plazo concedido al efecto.

5. Si la sociedad interesada manifestase expresamente su conformidad con las modificaciones señaladas en el párrafo anterior, el concurso se entenderá definitivamente resuelto. Por el contrario, si la sociedad interesada no manifestase expresamente su conformidad con las citadas modificaciones en el plazo concedido previsto, la autorización quedará sin efecto por no cumplirse la condición suspensiva, por lo que el Consejero de Hacienda y Economía dictará un nuevo acuerdo, revocando el anterior, y resolviendo el concurso en los términos establecidos en los apartados 1 y 2 de este artículo.

Artículo 12. Garantía de la ejecución del proyecto.

1. La sociedad adjudicataria deberá constituir una fianza definitiva por una cuantía de 60.100 euros o su equivalente en pesetas, en metálico o mediante aval de entidades bancarias o de caución o crédito de sociedades de garantía recíproca a disposición de la Comunidad Autónoma de La Rioja.

2. Esta fianza tendrá por objeto garantizar la ejecución completa del proyecto presentado en los plazos señalados al efecto en la solicitud de autorización o dentro de la prórroga de los mismos que, en su caso y previa solicitud motivada, pueda conceder el Consejero de Hacienda y Economía.

3. La falta de ejecución del proyecto presentado en los plazos previstos en el apartado anterior, dará lugar a la ejecución de la fianza, previa audiencia de la sociedad interesada, salvo que dicha falta de ejecución se debiera a causas de fuerza mayor debidamente acreditadas.

4. Esta fianza sólo se devolverá una vez finalizada la realización de todas las obras y los servicios incluidos en el proyecto presentado por aquélla.

Sección 2ª Autorización de apertura y funcionamiento

Artículo 13. Solicitud.

1. Dentro del plazo señalado en la autorización de instalación y con una antelación mínima de treinta días a la fecha prevista para la apertura del casino de juego, la entidad titular solicitará al Director General de Tributos la correspondiente autorización de apertura y funcionamiento.

2. Si la apertura no pudiera efectuarse dentro del plazo señalado en la autorización de instalación,

la sociedad titular deberá solicitar de la Dirección General de Tributos la oportuna prórroga, justificando debida y detalladamente las causas que impiden el cumplimiento del plazo. El citado organismo, previos los informes que resulten pertinentes, resolverá discrecionalmente, otorgando o denegando la prórroga, o concediendo ésta por un plazo inferior al solicitado. En todo caso, no procederá la concesión de la prórroga cuando no se hubiesen finalizado las obras e instalado los servicios del casino de juego, salvo que el plazo concedido al efecto por el Gobierno de La Rioja hubiese sido prorrogado por este último.

Artículo 14. Fianza.

1. Sin perjuicio de lo previsto en el artículo 12, la sociedad titular de la autorización de instalación del casino deberá constituir fianza de 1.500.000 euros o su equivalente en pesetas, a disposición de la Administración de la Comunidad Autónoma de La Rioja.

2. Esta fianza se depositará en el Servicio de Política Financiera de la Consejería de Hacienda y Economía de La Rioja, y quedará afecta a las responsabilidades administrativas y tributarias derivadas del ejercicio de la actividad del juego, al abono de los premios, al pago de las sanciones pecuniarias impuestas por infracciones que los órganos de la Administración de la Comunidad Autónoma de La Rioja, en su caso, puedan imponer y que no hubieran sido satisfechas en vía ejecutiva, así como a las tasas por actuaciones administrativas en materia de juego.

3. La fianza se mantendrá en su totalidad hasta que la Administración acuerde su devolución. Si en virtud de los oportunos procedimientos reglamentarios con motivo de la sustitución de avales, se produjese una disminución de su cuantía, la empresa habrá de reponerla o completarla en la cuantía obligatoria en el plazo máximo de quince días siguientes a contar desde la fecha de la detracción.

En caso contrario, quedará en suspenso inmediatamente la autorización de apertura y funcionamiento; transcurridos dos meses sin que la reposición se llevara a efecto, se revocará la autorización de instalación del casino, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 6.d) de la Ley 5/1999, de 13 de abril, Reguladora del Juego y Apuestas de La Rioja.

4. Si la cuantía de la fianza fuera insuficiente para satisfacer las indicadas responsabilidades, la diferencia se hará efectiva por la vía de apremio sobre el patrimonio de la empresa.

5. Únicamente se procederá a la devolución de la fianza cuando desaparezcan las causas que motivaron su constitución y siempre que no hubiera responsabilidades pendientes o, si las hay, sean satisfechas. Extinguida la fianza se procederá a su devolución, previa la liquidación que pudiera corresponder.

Artículo 15. Documentación complementaria.

La solicitud de autorización de apertura y funcionamiento se dirigirá al Director General de Tributos, debiendo ir acompañada de los siguientes documentos:

a) Licencia municipal de obras y de actividad.

b) Relación del personal que haya de prestar servicios en el casino.

c) Documento acreditativo de haber formalizado la fianza a que se refiere el artículo anterior.

d) Certificación de obra terminada y de que las obras e instalaciones realizadas se corresponden exactamente con el proyecto básico por el que se concedió la autorización de instalación.

e) Certificado de técnico competente, visado por el Colegio profesional respectivo, acreditativo del funcionamiento idóneo de todas las instalaciones relacionadas con el juego, así como de las medidas de seguridad y vigilancia del casino.

f) Copia o testimonio notarial de la escritura de declaración de obra nueva, en su caso, con constancia fehaciente de su liquidación e inscripción en el Registro de la Propiedad.

g) Relación detallada de los juegos a practicar con indicación del número de mesas correspondientes a cada uno de ellos y de los límites mínimos y máximos, en su caso, de las apuestas en cada juego.

h) Propuesta de horario máximo de funcionamiento de las salas de juego.

i) Indicación de las empresas fabricantes o comercializadoras inscritas en el Registro General del Juego que suministran el material de juego a emplear.

j) Justificante de hallarse en alta la empresa y, en su caso, sus empleados, en el régimen correspondiente de la Seguridad Social.

k) Justificante de hallarse en alta y, en su caso, al corriente del pago del Impuesto sobre Actividades Económicas en el epígrafe apropiado.

l) Cuantos otros documentos acrediten el cumplimiento de los condicionamientos establecidos, en su caso, en la autorización de instalación.

Artículo 16. Tramitación y resolución.

1. Recibida la solicitud y documentación a que se refiere el artículo anterior, la Dirección General de Tributos ordenará practicar la oportuna inspección del casino para comprobar el cumplimiento de los requisitos de la instalación y demás obligaciones legales. La inspección habrá de ser practicada en presencia de los representantes legales de la sociedad titular, así como de los técnicos que aquélla designe; de la misma se levantará acta y se emitirá el correspondiente informe.

2. Si con motivo de la visita de inspección se comprobara la existencia de deficiencias en el casino de juego o sus instalaciones, la Dirección General de Tributos, mediante resolución motivada, concederá a la entidad solicitante un plazo de subsanación que no podrá exceder de tres meses. Transcurrido dicho plazo, se efectuará una nueva visita de inspección, en los términos previstos en el apartado anterior, con objeto de verificar la subsanación de las deficiencias originariamente observadas. Si el resultado de la nueva inspección también fuera negativo, la Dirección General de Tributos denegará la autorización de apertura y funcionamiento, que conllevará la revocación de la autorización de instalación que poseía y la incautación de la fianza.

3. Examinada la documentación y previa comprobación del cumplimiento de los requisitos, la Dirección General de Tributos adoptará la resolución que proceda y la notificará en el plazo máximo de seis meses, a contar desde la fecha de la presentación completa de la documentación. Transcurrido dicho plazo sin haberse notificado resolución expresa, podrá entenderse estimada la solicitud.

4. En la resolución de autorización de apertura y funcionamiento se deberán especificar, al menos, los siguientes datos:

a) La denominación, duración, domicilio y capital social de la sociedad titular de la autorización.

b) El nombre comercial y la localización tanto del casino como, en su caso, del Complejo turístico del que aquél forme parte.

c) Período anual de funcionamiento del casino de juego.

d) El horario máximo de funcionamiento de las salas de juego del casino.

e) La relación de los distintos juegos autorizados y el número máximo de mesas o elementos para cada uno de ellos.

f) Los límites mínimos y máximos de las apuestas. A instancia del solicitante, la resolución podrá autorizar, bien para cada uno de los juegos o bien para determinadas mesas, una banda de fluctuación del límite mínimo de apuestas.

g) Los nombres y apellidos del Director de Juegos, de los Subdirectores si los hubiere, y de los miembros del Comité de Dirección.

h) Período de validez de la autorización.

i) El carácter intransmisible de la autorización.

Sección 3ª Disposiciones comunes de las autorizaciones

Artículo 17. Vigencia y renovación de las autorizaciones.

1. La autorización de instalación permanecerá en vigor mientras conserve su vigencia la autorización de apertura y funcionamiento.

2. La autorización de apertura y funcionamiento de los casinos de juego tendrá un período de validez de diez años, siendo renovables por períodos de igual duración, sin perjuicio de su posible revocación por las causas establecidas en el artículo 19 de este reglamento.

3. La renovación de la autorización de apertura y funcionamiento de los casinos de juego habrá de solicitarse por la entidad titular dentro del último año de su vigencia y, al menos, con una antelación de seis meses a la finalización de su período de validez. La renovación tendrá carácter reglado y deberá ser concedida siempre que se cumplan los requisitos exigidos por la legislación vigente en el momento de su solicitud.

4. Las solicitudes de renovación de las autorizaciones se dirigirán al Director General de Tributos, acompañándose a las mismas los documentos exigidos para su otorgamiento cuyo contenido hubiera experimentado alguna modificación.

5. Las solicitudes de renovación de las autorizaciones apertura y funcionamiento de casinos de juego serán resueltas por la Dirección General de Tributos, que la notificará en el plazo máximo de

seis meses, a contar desde la fecha de la presentación completa de la documentación. Transcurrido dicho plazo sin haberse notificado resolución expresa, podrá entenderse estimada la solicitud.

6. Con independencia de las inspecciones que hayan de realizarse para el otorgamiento y renovación de las autorizaciones, los servicios de inspección, vigilancia y control procederán cada dos años, como mínimo, a la revisión completa de las instalaciones del casino, al objeto de verificar el cumplimiento de las condiciones y requisitos previstos tanto en el presente Reglamento como en las disposiciones que se dicten para su desarrollo, como de las autorizaciones otorgadas.

Artículo 18. Modificación de las autorizaciones.

1. Requerirán autorización previa de la Dirección General de Tributos las modificaciones de las autorizaciones de instalación y de apertura y funcionamiento que supongan variaciones sobre:

a) El emplazamiento del casino de juego en el mismo municipio.

Dicha modificación requerirá el cumplimiento de las condiciones de otorgamiento de la autorización de instalación y de apertura y funcionamiento concedidas al casino, apreciándose en todo caso los criterios de valoración establecidos en las bases del concurso y siempre con el informe favorable del Ayuntamiento o Ayuntamientos interesados.

b) Reformas sustanciales que supongan algún cambio de estructura en el edificio o locales.

c) Modificaciones sustanciales de las medidas de seguridad.

d) Límites mínimos y máximos de las apuestas.

e) Horario máximo de funcionamiento de las salas de juego.

f) Período anual de funcionamiento del casino.

g) Modificaciones de la escritura de constitución o de los estatutos de la sociedad que afecten al régimen jurídico de las acciones y a la estructura y facultades de los órganos de administración.

h) Modificación de la forma de constitución de las fianzas previstas en el presente Reglamento.

i) Constitución de cargas reales, de cualquier naturaleza, sobre el inmueble o inmuebles en que se asiente el casino.

j) La transmisión de las acciones entre socios de la sociedad cuando supere el 5% del capital social.

k) Suspensión del funcionamiento del casino por un período superior a siete días.

2. Las modificaciones señaladas en el apartado anterior se entenderán estimadas por silencio administrativo transcurrido seis meses desde su presentación sin haberse dictado la correspondiente resolución.

3. Requerirán comunicación previa a la Dirección General de Tributos las siguientes modificaciones de las autorizaciones de instalación y de apertura y funcionamiento:

a) Modificaciones no sustanciales en los edificios o locales del casino o en las medidas de seguridad del mismo.

b) Suspensión del funcionamiento del casino por un período inferior a siete días.

c) La transmisión de las acciones entre socios de la sociedad cuando no supere el 5% del capital social.

d) Incorporación de nuevos juegos o supresión de los ya autorizados.

e) Los cambios y traslados de las máquinas relacionadas con el desarrollo de los juegos. No obstante, la instalación y explotación de las máquinas de juego se ajustará a las disposiciones de su reglamentación específica.

4. Las restantes modificaciones de las autorizaciones de instalación y de apertura y funcionamiento no previstas expresamente entre las recogidas en el presente Reglamento requerirán, en todo caso, su comunicación previa al Director General de Tributos.

Artículo 19. Extinción y revocación de las autorizaciones.

1. Las autorizaciones de instalación y de apertura y funcionamiento de los casinos de juego se extinguirán en los siguientes casos:

a) Por la finalización del período de validez sin que se haya procedido a su renovación.

b) Por renuncia de la sociedad titular, manifestada por escrito al órgano administrativo que concedió la autorización.

c) Por disolución de la sociedad titular de la autorización, que se produzca por cualquiera de

las causas relacionadas legalmente en el artículo 260 del Texto Refundido de la Ley de Sociedades Anónimas.

d) Por pérdida de la disponibilidad legal o de hecho sobre el inmueble o inmuebles donde se ubique el casino.

2. El Consejero de Hacienda y Economía podrá acordar, previa audiencia de la sociedad titular, la revocación de las autorizaciones de instalación y de apertura y funcionamiento de los casinos de juego, en los siguientes supuestos:

a) La falta de finalización de las obras e instalación de los servicios del casino de juego o del Complejo turístico en que aquél se integren dentro de los plazos señalados al efecto. Ello sin perjuicio de la incautación de la fianza prevista en el artículo 12 de este Reglamento.

b) Por la comprobación de inexactitudes esenciales en alguno de los datos aportados en la solicitud o modificación para la obtención de autorizaciones.

c) Por la pérdida sobrevenida de alguno de los requisitos esenciales exigidos para la obtención de las autorizaciones de instalación y de apertura y funcionamiento.

d) La falta de funcionamiento del establecimiento acreditado fehacientemente durante un tiempo superior a tres meses, salvo autorización.

e) Por suspensión de la licencia municipal de apertura o cierre de los locales por la autoridad competente, a consecuencia del incumplimiento de las normas de seguridad sobre espectáculos públicos y actividades recreativas.

f) La falta de constitución o de reposición de las fianzas previstas en el plazo y cuantía obligatoria.

g) Por impago total o parcial de los tributos específicos sobre juego en período voluntario, ausencia de garantía en caso de aplazamiento o recurso.

h) Como resultado de sanción firme en vía administrativa en materia de juego.

3. La extinción y revocación de las autorizaciones de instalación de los casinos de juego conllevarán la automática revocación de las autorizaciones de apertura y funcionamiento, así como la incautación de la fianza a que se refiere el artículo 14 del presente Reglamento.

CAPÍTULO V

Del personal, de la sala de juego y del funcionamiento

Sección 1ª Personal de los casinos de juego

Artículo 20. Personal de los casinos de juego.

1. El personal que preste sus servicios en los casinos de juego habrá de ser contratado en cualquiera de las modalidades previstas en la legislación laboral vigente, sin perjuicio de lo dispuesto en las normas especiales que pueda dictar la autoridad laboral y de los convenios colectivos que les resulten de aplicación. En todo caso, los contratos de trabajo habrán de formalizarse por escrito.

2. Los cambios que se produzcan en el personal a que se refiere el presente artículo serán comunicados mensualmente por la sociedad titular a la Dirección General de Tributos.

Artículo 21. Documento profesional.

1. Sólo el personal debidamente autorizado por la Dirección General de Tributos podrá prestar servicio en los casinos de juego. Dicha autorización se efectuará mediante la expedición del oportuno documento profesional a todas aquellas personas cuya actividad profesional esté directamente relacionada con el desarrollo de los juegos.

2. Los documentos profesionales serán expedidos por la Dirección General de Tributos, previa solicitud del interesado, que deberá acreditar no estar inhabilitado para el ejercicio de la profesión, así como su capacitación profesional mediante certificación de la empresa o escuela donde haya prestado servicios, impartido los cursos, los preste o pretenda prestarlos.

La Dirección General de Tributos extenderá dicho carnet en el plazo máximo de seis meses, a contar desde la fecha de la presentación completa de la documentación, transcurrido el cual sin haberse notificado resolución expresa, podrá entenderse estimada la solicitud. En este caso, el interesado quedará habilitado para la prestación del servicio solicitado, que podrá reclamar la efectiva expedición del documento profesional.

3. El documento profesional tendrá una duración de cinco años y podrá ser renovado por períodos

sucesivos de igual duración, mediante la presentación de aquellos documentos que hubieran experimentado alguna variación.

4. Los documentos profesionales serán de tres categorías:

a) Dirección: Para el desempeño de los puestos o el ejercicio de los cargos de Director de Juegos, Subdirector y miembros del Comité de Dirección.

b) Juegos: Para el personal que presta servicios directamente relacionados con el desarrollo de los juegos, así como en los Servicios de admisión, máquinas de juego y caja.

c) Servicios: Para el resto del personal.

5. Para el otorgamiento de los documentos profesionales a que se refiere este artículo será necesario que el solicitante acredite la ausencia de antecedentes penales.

6. La Dirección General de Tributos, mediante acuerdo motivado y previa audiencia del interesado, podrá revocar los documentos profesionales cuando dejen de cumplirse los requisitos exigidos para su otorgamiento.

7. Todo el personal del casino deberá estar provisto de sus correspondientes documentos profesionales mientras se encuentre prestando servicio, estando obligado a proporcionar a los funcionarios adscritos a los servicios de inspección, vigilancia y control toda la información que les soliciten en relación con el ejercicio de sus propias funciones.

Artículo 22. Personal directivo.

1. La dirección de los juegos y el control de su desarrollo corresponden al Director de Juegos, sin perjuicio de las facultades generales que correspondan a los órganos de dirección o administración de la sociedad titular.

2. El Director de Juegos podrá ser auxiliado en el desempeño de sus funciones por un Comité de Dirección y, en su caso, por uno o varios Subdirectores.

3. El Comité de Dirección estará compuesto, como mínimo, por cuatro miembros, uno de los cuales habrá de ser necesariamente el Director de Juegos. Su nombramiento, así como el de los Subdirectores, si los hubiere, será realizado por los órganos de gobierno de la sociedad titular o persona en quien éstos deleguen, debiendo ser comunicado previamente a la Dirección General de Tributos.

Artículo 23. Nombramiento del personal directivo.

1. El nombramiento del personal directivo a que se refiere el artículo anterior será puesto en conocimiento de la Dirección General de Tributos, sin que en ningún caso pueda recaer en personas que se encuentren en alguna de las circunstancias que señalan los apartados 6 y 7 del artículo 22 de la Ley 5/1999, de 13 de abril.

2. En caso de muerte, incapacidad, dimisión o cese de las personas a que se refiere el presente artículo deberá ser comunicada a la Dirección General de Tributos por la sociedad titular del casino, dentro de cinco días siguientes a su acaecimiento. Tratándose del Director de Juegos, la sociedad titular nombrará inmediatamente como tal al subdirector o a uno de los subdirectores o, en defecto de éstos, a un miembro del Comité de Dirección, que asumirá, transitoriamente y por el plazo máximo de treinta días, las funciones de aquél, comunicándolo a la Dirección General de Tributos, en los cinco días siguientes.

Artículo 24. Facultades del personal directivo.

1. Sin perjuicio de la responsabilidad que corresponda a la sociedad titular del casino, el Director de Juegos será responsable de la ordenación y correcta explotación de los juegos ante la Administración Regional, dentro de los términos de la autorización, de las normas contenidas en la Ley 5/1999, de 13 de abril, Reguladora del Juego y las Apuestas de La Rioja, en el presente Reglamento, en el Catálogo de Juegos y Apuestas y demás disposiciones de desarrollo. La responsabilidad del Director de Juegos no excluirá la que pudiera corresponder a los miembros del Comité de Dirección y, en su caso, al Subdirector o Subdirectores.

2. En caso de ausencia del Director de Juegos, sus funciones serán asumidas por el Subdirector o, en su defecto, por algún miembro del Comité de Dirección. Excepcionalmente y en todo caso por tiempo no superior a un día, podrá ser sustituido también por uno de los inspectores o empleados de control de la máxima categoría existente en el casino.

3. El Director de Juegos, o persona que le sustituya, es responsable de la custodia del material de juego, de los ficheros de los jugadores y demás documentación, así como de la correcta llevanza de contabilidad específica de los juegos. Los elementos indicados deberán hallarse permanentemente a disposición de los funcionarios adscritos a los servicios de inspección, vigilancia y control de juego.

Artículo 25. Prohibiciones del personal directivo.

1. Al Director de Juegos, a los Subdirectores y a los miembros del Comité de Dirección les está prohibido:

a) La participación, directamente o por persona interpuesta, en los juegos y apuestas que se desarrollen en el propio casino.

b) El desempeño de funciones propias de los empleados de las salas de juego.

c) La recepción, por cualquier título, de participaciones porcentuales en los ingresos brutos del casino o en los beneficios de los juegos, salvo los dividendos que pudieran corresponderles si fueran accionistas de la sociedad titular.

d) La participación en la distribución del tronco de propinas a que se refiere el artículo 27.

e) La concesión de préstamos a los jugadores.

Artículo 26. Prohibiciones para el resto del personal.

1. Al personal no directivo de los casinos de juego le está prohibido:

a) La entrada o permanencia en las salas de juego, fuera de sus horas de servicio, salvo con autorización del Director de Juegos, con excepción de los representantes sindicales en tanto se encuentren ejerciendo sus funciones.

b) La recepción, por cualquier título, de participaciones porcentuales en los ingresos brutos del casino o en los beneficios de los juegos, salvo los dividendos que pudieran corresponderles si fueran accionistas de la sociedad titular.

c) La concesión de préstamos a los jugadores.

d) El transporte de fichas, placas o dinero durante sus servicios en el interior del casino, en forma diferente a la establecida en este Reglamento, o guardarlas de forma que su procedencia o utilización no pudieran ser justificadas.

e) La participación, directamente o por persona interpuesta, en los juegos y apuestas que se desarrollen en el propio casino.

f) El consumo de bebidas alcohólicas durante las horas de servicio.

2. Las personas que desempeñen funciones de crupier o cambista en las mesas de juego y el personal de caja no podrán llevar trajes con bolsillos.

Artículo 27. Propinas.

1. La sociedad titular del casino podrá acordar la no admisión de propinas por parte del personal, en cuyo caso se advertirá de esta circunstancia a los jugadores, de forma claramente visible, en el Servicio de admisión.

2. Si se admitiesen propinas, su entrega será siempre discrecional en cuanto a su ocasión y cuantía.

3. La Dirección General de Tributos, previa audiencia de la sociedad titular y de los representantes de los trabajadores, podrá prohibir, temporal o definitivamente, la admisión de propinas cuando se hubieren cometido abusos en la exigencia o percepción de las mismas.

4. En las salas de juego, las propinas que por cualquier título entreguen los jugadores deberán ser depositadas, exclusiva e inmediatamente, en las cajas que a tal efecto existirán en las mesas de juego y, en su caso, en los departamentos de admisión y caja.

5. El importe de las propinas se contabilizará y anotará en una cuenta especial para su reparto entre el personal. El tronco de propinas estará constituido por la masa global de las mismas y se repartirá una parte entre los empleados en función de la actividad que cada uno desarrolle y otra para atender a los costes de personal, sus servicios sociales y el de los clientes. Los criterios de distribución serán establecidos de común acuerdo entre la sociedad titular y los representantes de los trabajadores. Dichos criterios, así como sus posibles modificaciones, deberán ser puestos en conocimiento de la Dirección General de Tributos.

Sección 2ª Salas de juego y régimen de admisión

Artículo 28. Servicios de los casinos de juego.

1. Los casinos de juego deberán prestar directamente al público, al menos, los siguientes servicios:

a) Servicio de bar.

b) Salas de estar.

c) Aparcamientos.

2. Además de los servicios previstos en el apartado anterior, podrán establecerse, con carácter facultativo, los siguientes:

a) Servicio de restaurante.

b) Salas de espectáculos o fiestas.

c) Centro de convenciones e instalaciones hoteleras.

d) Salas de teatro y cinematógrafo.

e) Sala de conciertos.

f) Sala de exposiciones.

g) Instalaciones gimnásticas o deportivas.

h) Centros comerciales.

i) Cualesquiera otros servicios accesorios y complementarios del casino de juego.

3. Los servicios de carácter facultativo podrán pertenecer o ser explotados por persona o empresa distinta de la titular del casino, si bien deberán localizarse en el mismo inmueble, conjunto arquitectónico o complejo en el que se ubique aquél. En todo caso, la empresa titular del casino de juego garantizará el correcto funcionamiento de todos los servicios de carácter facultativo que figurasen en el proyecto presentado a la Administración Regional en orden a la obtención de la preceptiva autorización de instalación, cualquiera que sea la titularidad de dichos servicios.

Los servicios complementarios de carácter facultativo adquirirán el carácter de obligatorios si estuvieran incluidos en el proyecto presentado y recogidos en la autorización de instalación del casino.

Artículo 29. Salas de juego.

1. Sin perjuicio de la existencia de salas privadas o salas de máquinas complementarias que pudieran autorizarse, los casinos de juego deberán contar, al menos, con una sala principal para un aforo no inferior a doscientas cincuenta personas, sin incluir en ella la ocupada por cualquier tipo de servicio complementario ubicado en su interior, así como la de las dependencias auxiliares de la misma, tales como recepción, cajas y otras salas de máquinas complementarias.

2. Las salas a que se refiere el apartado anterior deberán situarse en el mismo edificio o Complejo turístico donde se ubique el casino y su disposición deberá garantizar que el interior de las salas de juego no sea visible desde la vía pública o desde los locales de libre acceso al público, salvo que la Dirección General de Tributos autorice excepcionalmente otra disposición.

3. Los accesos al casino serán comunes para visitantes y jugadores. No obstante, podrá autorizarse accesos o entradas independientes para los servicios complementarios del casino, cuando su naturaleza así lo hiciera aconsejable.

4. En el interior de las salas de juego, salas de máquinas de juego y salas de fiesta no se admitirán otros servicios complementarios que los de cafetería, bar o restaurante, los cuales deberán estar claramente separados de las mesas, aunque no necesariamente mediante tabiques o cerramientos de obra.

5. Además de contar con sistemas de instalación de aire acondicionado, las salas de juego dispondrán de salidas de emergencia suficientes para el aforo del local y dotadas de las medidas de seguridad necesarias para evitar accesos incontrolados desde el exterior.

Los pavimentos y paredes de las salas de juego estarán revestidos de material no combustible que favorezca la insonorización. Con independencia de la iluminación general del local, cada mesa dispondrá de iluminación propia, que elimine las sombras sin producir brillos que puedan deslumbrar a los jugadores o empleados.

Artículo 30. Requisitos de admisión.

1. Para tener acceso a las salas de juego de los casinos, los visitantes deberán obtener una tarjeta de entrada en el Servicio de admisión del casino, que deberá encontrarse en la entrada del mismo. La tarjeta de entrada será facilitada mediante la presentación del Documento Nacional de Identidad o documento equivalente, previa comprobación de los requisitos y condiciones previstos al efecto.

No obstante el Director de Juegos o empleado que lo sustituya podrá facilitar la tarjeta de entrada en caso de conocimiento de la identidad del visitante.

2. Los casinos podrán exigir a quienes deseen acceder a las salas de juego determinadas condicio-

nes en cuanto a su vestimenta o etiqueta, tanto con carácter permanente como restringidas a determinadas épocas, jornadas u horas de funcionamiento de las salas de juego.

3. La entrada a las salas de juego de los casinos está prohibida a:

a) Los menores de edad.

b) Los que presenten síntomas de embriaguez, intoxicación por drogas o enajenación mental.

c) Las personas que por decisión judicial hayan sido declaradas incapaces, pródigos o culpables de quiebra fraudulenta, en tanto no sean rehabilitadas.

d) Las personas que pretendan entrar portando armas u objetos que puedan calificarse como tales. Esta prohibición no alcanzará a los miembros de las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad que se encuentren prestando servicio.

e) Las personas que se encuentren incluidos en la Sección de Interdicciones del Registro General del Juego.

f) Las personas que se encuentren en situación de libertad condicional o sometidos al cumplimiento de medidas de seguridad.

4. El control del cumplimiento de las prohibiciones a que se refiere el número anterior será ejercido por el Servicio de admisión del casino. Si el Director de Juegos advirtiera la presencia en la sala de alguna de las personas incluida en las prohibiciones anteriores, deberá invitarle a que la abandone de inmediato.

5. Para imponer otras condiciones o prohibiciones de admisión a las salas de juego, los casinos habrán de solicitar autorización de la Dirección General de Tributos, que las denegará si fuesen arbitrarias, injustificadamente discriminatorias o lesivas de los derechos fundamentales de la persona.

6. Con independencia de las condiciones o prohibiciones a que se refieren los apartados anteriores, el Director de Juegos podrá invitar a abandonar el casino a las personas que produzcan perturbaciones en el orden de las salas de juego o cometan irregularidades en la práctica de los juegos. Estas expulsiones serán comunicadas en el plazo máximo de cuarenta y ocho horas a la Dirección General de Tributos que, efectuadas las comprobaciones oportunas y previa audiencia del interesado, podrá acordar, discrecional y motivadamente, su inclusión en la Sección de Interdicciones del Registro General del Juego, por un período máximo de tres años. Todo ello, sin perjuicio de la posible tramitación de los procedimientos sancionadores a que hubiere lugar.

7. Todas las condiciones y prohibiciones previstas en el presente Reglamento deberán hallarse impresas y expuestas en un lugar visible del Servicio de admisión.

Artículo 31. Listado de prohibidos.

1. De conformidad con el apartado tercero del artículo 29 de la Ley 5/1999, de 13 de abril, la Dirección General de Tributos remitirá a los titulares de los casinos de juego las variaciones producidas en la Sección de Interdicciones del Registro General del Juego, con una periodicidad mínima de un mes con las garantías previstas en la Ley Orgánica 15/1999, de Protección de Datos de Carácter Personal.

2. La Sección de Interdicción del Registro General del Juego, que tendrá carácter reservado y no podrá darse a la publicidad en manera alguna, contendrá los siguientes datos:

a) Las personas que hayan solicitado la prohibición de acceso, bien de manera voluntaria o a través de sus familiares con dependencia económica directa.

Esta prohibición podrá tener carácter indefinido o temporal. Esta última tendrá una duración mínima de seis meses, pudiendo ser renovada por períodos iguales.

En caso de que la solicitud supere el ámbito territorial del presente Reglamento, la Dirección General de Tributos comunicará, bien directamente o a través de las Administraciones autonómicas implicadas, las inclusiones o exclusiones que se hayan podido producir en la Comunidad Autónoma de La Rioja.

b) Las personas que, previa petición de la sociedad titular del casino, haya acordado la Dirección General de Tributos con motivo de perturbaciones en el orden de las salas de juego o irregularidades en la práctica de los juegos.

c) Las que, como consecuencia de expediente sancionador, queden expresamente sancionadas temporalmente con la prohibición de acceso.

d) Las personas a que se refiere el artículo 29.7 de la Ley 5/1999.

Artículo 32. Servicio de admisión.

1. En todos los casinos de juego existirá un Servicio de admisión, al objeto de garantizar que sólo accedan a las salas de juego las personas que reúnan los requisitos y condiciones exigidos al efecto.

2. La tarjeta de entrada da derecho al acceso a las salas de juego que existan en el casino, así como a la práctica de los juegos en la forma establecida para cada uno de ellos. Las tarjetas tendrán siempre carácter nominativo. Las personas en cuyo favor se expidan están obligadas a presentar en todo momento, a requerimiento de los empleados del casino o de los servicios de inspección, vigilancia y control de juego. Si no lo hicieren o no pudieran hacerlo, serán expulsados de las sala de juego.

3. En ningún caso será exigible la expedición de tarjetas de entrada para el acceso a las salas de juego y demás dependencias del casino a cualquier autoridad o agente de la misma o funcionario público que acudan en cumplimiento de sus funciones.

4. La Dirección General de Tributos, a petición de la sociedad titular, podrá autorizar discrecionalmente la existencia de salas privadas, a las que sólo se tendrá acceso previa invitación de la dirección del casino. El acceso y disfrute de los restantes servicios complementarios y salas de máquinas de juego separadas podrá subordinarse a la expedición de entradas independientes, con sujeción a las normas especiales que regulen cada tipo de actividad.

5. En caso de producirse una aglomeración en el Servicio de admisión del casino, la expedición de tarjetas podrá sustituirse transitoriamente por la entrega de un volante provisional, previo depósito del documento identificador e importe de la tarjeta, que habrá de entregarse posteriormente al titular, una vez que se haya formalizado.

Artículo 33. Requisitos de las tarjetas de entrada.

1. Las tarjetas de entrada estarán numeradas correlativamente y contendrán, al menos, los datos siguientes: nombre y apellidos, número del Documento Nacional de Identidad o pasaporte, número de la ficha personal del cliente, fecha de emisión, plazo de validez, firma del Director de Juegos o sello del casino.

2. En el Servicio de admisión de los casinos de juego existirá, cuando menos, dos ficheros en soporte informático que habrán de ser consultados para permitir el acceso de los visitantes y de prohibidos a las salas de juego. Dichos ficheros constarán de:

a) El primero, de una ficha numerada y nominativa de cada persona que sea admitida al casino. Dicha ficha será extendida en la primera visita al casino y contendrá los siguientes datos: nombre y apellidos, número del documento identificador exhibido, dirección completa del titular y su firma. Igualmente contendrá un espacio en blanco para las observaciones y para la anotación de las fechas sucesivas en que el titular de la ficha acuda al casino.

b) El segundo, de una ficha nominativa de las personas que tuviesen prohibido el acceso al casino.

3. El contenido de ambos ficheros tendrá carácter reservado, y sólo podrá ser revelado por la empresa titular del casino a los servicios de inspección, vigilancia y control de juego y, previa instancia escrita, a las autoridades gubernativas o judiciales, o a sus agentes.

4. La información contenida en las tarjetas se mantendrá en la base de datos del sistema durante un año y a disposición del servicio de inspección y control de juego.

5. En el Servicio de admisión del casino deberán encontrarse, a disposición del público, ejemplares de la Ley 5/1999, de 13 de abril, Reguladora del Juego y las Apuestas, del presente Reglamento, del Decreto 4/2001, de 26 de enero, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de La Rioja y, si lo hubiere, del reglamento de régimen interior del establecimiento.

6. Igualmente, existirán las «Hojas de Reclamaciones», previstas en la legislación sobre reclamaciones de los clientes en los establecimientos de las empresas turísticas vigente en la Comunidad Autónoma, a disposición de los visitantes del casino, quienes podrán reflejar en ellas sus reclamaciones. Si del contenido de éstas se dedujera la comisión de una posible infracción en materia de juego, la Dirección General de Turismo remitirá el original del impreso oficial a la Dirección General de Tributos, que a la vista de la reclamación, previa audiencia de los interesados y práctica de cuantas pruebas se propongan o estimen convenientes, resolverá sobre la queja planteada, en el plazo máximo de tres meses, comunicando dicha resolución a aquéllos.

7. Asimismo, en el Servicio de admisión del casino deberán encontrarse folletos gratuitos en los que consten las normas generales de funcionamiento de las salas de juego que la dirección estime de interés y, necesariamente, las relativas a horario, cambio de moneda extranjera, obligación de jugar

con dinero efectivo, apuestas máximas y mínimas en cada tipo de juego, condiciones de admisión, juegos que puedan practicarse en el casino y, de existir, precios de las tarjetas de entrada y juegos que puedan practicarse en el casino. Así mismo, podrán existir, además, folletos conteniendo las reglas para la práctica de los juegos del casino.

8. En todo caso, los visitantes de los casinos de juego no están obligados a participar en los juegos y apuestas desarrollados en los mismos.

Sección 3ª Funcionamiento de las salas de juego

Artículo 34. Horario de funcionamiento.

1. El horario fijado en la autorización de apertura y funcionamiento respetará en todo caso la normativa reguladora de horarios de los establecimientos públicos y actividades recreativas de la Comunidad Autónoma de La Rioja.

2. La empresa titular del casino comunicará a la Dirección General de Tributos el horario u horarios de funcionamiento realmente practicados de las distintas salas de juego. Si se propusiera variarlos, deberá comunicarlo igualmente al referido órgano administrativo, no pudiendo ponerse en práctica sino cuando éste exprese su conformidad o transcurran cinco días hábiles desde la comunicación sin que haya manifestado su oposición al cambio.

3. El horario de funcionamiento de la sala o salas del casino deberá encontrarse expuesto al público en el Servicio de admisión. La apertura al público y la finalización de los juegos deberán producirse precisamente a las horas previstas, sin que puedan alterarse, salvo en la forma establecida en el apartado anterior. El casino no podrá suspender los juegos antes de la hora prevista, salvo por causa de fuerza mayor o cuando faltando menos de dos horas para la fijada para el cierre, transcurran treinta minutos sin que se encuentre ningún visitante o jugador en la sala de juego.

4. Durante el horario de funcionamiento de las salas de juego, el casino podrá suspender transitoriamente la admisión de visitantes cuando el número de asistentes en el interior haga desaconsejable su incremento por razones de seguridad pasiva o de grave inconveniente o molestia para la práctica normal de los juegos.

Artículo 35. Cambio de divisas.

1. Los casinos de juego podrán efectuar cambios de moneda extranjera en sus dependencias de caja o instalar oficinas exclusivamente dedicadas a ello, con sujeción a las normas vigentes sobre cambio de divisas. En ningún caso podrá efectuarse el cambio en las mesas de juego.

2. También podrán instalarse en los casinos, fuera de las salas de juego, oficinas de entidades bancarias y cajeros automáticos de las mismas, cuya instalación, funcionamiento y operaciones se sujetarán a las normas o instrucciones que dicten los organismos correspondientes en el ámbito de sus respectivas competencias.

Artículo 36. Funcionamiento de las mesas de juego.

1. Una vez efectuado el anticipo sobre la caja de una mesa determinada, el casino está obligado a ponerla en funcionamiento cuando se presente el primer jugador y a continuar el juego hasta la hora fijada para su terminación. Iniciado el juego en cada mesa, de la manera descrita, la partida no podrá ser interrumpida antes de la hora prevista, salvo que los jugadores se retiren de alguna de ellas o cuando concurra el supuesto a que se refiere el apartado siguiente. El Director de Juegos, con la conformidad de los servicios de inspección, vigilancia y control, también podrá clausurar el juego en una mesa cuando existan sospechas fundadas de que el juego en cuestión se desarrolla o puede desarrollarse incorrecta o fraudulentamente, levantándose el acta correspondiente.

2. Cuando en las salas funcionen varias mesas del mismo juego y la partida haya perdido animación en alguna de ellas, el Director de Juegos, podrá suspender la partida, dejando en servicio un número suficiente de mesas del juego afectado para que los jugadores presentes puedan continuar la partida. La misma regla se aplicará al comienzo de la sesión en las salas de juego, cuando el número de jugadores presentes no aconseje la puesta en funcionamiento de todas las mesas simultáneamente, en cuyo caso la apertura de mesas podrá efectuarse de manera paulatina.

3. Durante todo el horario en que el casino se encuentre abierto al público deberán estar en servicio, una mesa de cada juego, y en funcionamiento, como mínimo, una mesa de naipes y una de bola pertenecientes a juegos autorizados. No obstante, las mesas correspondientes a los juegos de círculo sólo deberán ser puestas en funcionamiento cuando concurran, al menos, cuatro jugadores. Quedan exceptuadas de lo dispuesto en este apartado las mesas de juego que se hallen ubicadas en las salas privadas.

4. Los juegos cesarán obligatoriamente a la hora límite que el casino tenga autorizado. A tal

efecto, el Jefe de mesa anunciará en voz alta: «las tres últimas bolas», en las mesas de bola, ruleta y ruleta americana; «el último tirador», en las mesas de dados; «las cinco últimas manos», en las mesas de punto y banca, «bacarrá» y póquer en cualquiera de sus modalidades; y el «último sabot» en las mesas de blackjack. En las mesas de treinta y cuarenta, la partida debe detenerse en el último corte que se efectúe dentro de los treinta últimos minutos del horario que tuvieran señalado.

5. Si el casino tuviera autorizada la posibilidad de modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinadas, esta posibilidad se ejercerá con sujeción a los siguientes requisitos:

a) Durante el desarrollo de la sesión, y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el casino podrá variar el límite de apuestas de la misma, anunciando las tres últimas bolas o manos con el límite anterior y completando el anticipo de la mesa si procediese.

b) En todo caso, el casino deberá mantener en funcionamiento una mesa, al menos, con el límite mínimo de apuestas autorizadas para dicho juego, salvo que en la autorización concreta se dispusiera otra cosa.

Artículo 37. Forma de las apuestas.

1. Los juegos podrán practicarse únicamente con dinero en efectivo. Quedan prohibidas y carecerán de todo valor las apuestas bajo palabra, así como toda forma de asociación de dos o más jugadores con el ánimo de sobrepasar los límites máximos establecidos para cada tipo de apuestas en las distintas mesas de juego.

2. Las sumas constitutivas de las apuestas estarán representadas por billetes y moneda metálica de curso legal en España o bien por fichas o placas facilitadas por el casino, a su riesgo y ventura, cuyo valor se expresará en todo caso en euros.

3. La Dirección del casino podrá establecer que todas las apuestas se efectúen con múltiplos del mínimo autorizado para cada mesa, lo que deberá ponerse en conocimiento, previamente, de los jugadores.

Artículo 38. Apuestas en los juegos de contrapartida.

1. En los juegos llamados de contrapartida, como la bola, el treinta y cuarenta, la ruleta francesa, americana o de la fortuna, el blackjack, el punto y banca, los dados y el póquer sin descarte, las apuestas sólo podrán efectuarse mediante fichas o placas.

2. El cambio de billetes por fichas o placas para los referidos juegos, podrá efectuarse en las dependencias de caja, que deberá haber en las salas de juego, o bien en la propia mesa.

3. El cambio de dinero o placas por fichas en la mesa de juego, se efectuará por el crupier que, tras colocar en un lugar visible de la mesa dispuesto al efecto el billete o billetes de banco desplegados o la placa, expresará en voz alta su valor. Acto seguido, alineará y contará de manera ostensible las fichas, pasándolas al cliente o efectuando la apuesta por éste solicitada. Finalmente, y también de manera ostensible, colocará la placa o ficha cambiada en la caja de la mesa, y el billete o billetes en otra caja distinta, metálica y cerrada con llave, que habrá de formar parte de la misma mesa de juego.

4. Los billetes cambiados no podrán sacarse de su caja sino al final de la partida y con objeto de efectuar la cuenta. Esto no obstante, si la acumulación de billetes en las cajas fuera excesiva, éstas podrán extraerse y efectuar la cuenta de los billetes en el departamento de caja o en otra dependencia destinada al efecto, en presencia de los funcionarios adscritos a los servicios de inspección, vigilancia y control de juego, si estuviera presente. La cuantía de los billetes así contados se hará constar en un acta sucinta que firmarán un funcionario adscrito a los servicios de inspección y control de juego, en su caso, y el Director de Juegos o persona que le sustituya, cuya copia se introducirá en la caja que haya de volver a ser colocada en la mesa o en la que ya se hubiera colocado para sustituir a ésta.

Este procedimiento será también aplicable para la cuenta parcial de las propinas, en el caso de que la caja respectiva no admitiese más fichas.

Artículo 39. Apuestas en los juegos de círculo.

1. En los juegos llamados de círculo como el bacarrá en todas sus modalidades, la suma en banca debe componerse exclusivamente de fichas y placas, con sus valores expresados en euros.

2. Las operaciones de cambio habrán de ser efectuadas en las dependencias de caja de las salas. En las mesas de juego, los jugadores sólo podrán cambiar a un empleado del casino distinto del crupier. Este empleado extraerá las fichas o placas cambiadas de una caja especial localizada junto a la mesa, que contendrá una suma fijada por el Director de Juegos.

3. Cuando el empleado encargado del cambio precise de un mayor número de fichas y placas para su caja, expedirá un documento indicativo de las fichas y placas que solicita de la caja central y de las placas o billetes de banco a cambiar. Dicho documento, firmado por el empleado y por el jefe

de partida, será remitido a la Caja Central, el cual devolverá sin demora al encargado del cambio, el número exacto de fichas y placas solicitadas. El documento acreditativo del cambio deberá quedar depositado en la Caja Central.

El procedimiento previsto en este apartado será también de aplicación cuando sea preciso cambiar placas o fichas en las mesas de juego a que se refiere el artículo precedente.

Artículo 40. Apuestas olvidadas o perdidas.

1. Las cantidades o apuestas que se encuentren olvidadas o perdidas en el suelo o sobre las mesas de juego, o abandonadas durante las partidas, y cuyo propietario se desconozca, serán llevadas de inmediato a la caja principal del casino y anotadas en un registro especial. Su importe se hará constar en una partida especial de la contabilidad del casino cuyo saldo deberá coincidir, al finalizar la temporada, con la suma que arroje el registro antes aludido.

2. En el caso de cantidades abandonadas durante las partidas, el importe se determinará por el total de la apuesta inicial olvidada, sin computar en el mismo las ganancias que pudieran haberse acumulado hasta el momento en que se advierta, y que el crupier o el Director de juegos declaren las cantidades o apuestas como efectivamente abandonadas.

3. Si el legítimo propietario de la cantidad o apuesta hallada apareciese y demostrase de manera indiscutible su derecho, el casino le restituirá dicha cantidad. El importe de la restitución se anotará en la partida especial de la contabilidad y en el registro a que se refiere el primer apartado de este artículo, haciendo constar en éste la fecha del reintegro, el nombre y domicilio del interesado, las pruebas presentadas y una referencia a la anotación primitiva.

4. Las cantidades obtenidas por el casino por este concepto se ingresarán en la cuenta general de la Comunidad Autónoma de La Rioja que, preferentemente, las destinará a fines sociales.

Artículo 41. Barajas o juegos completos de naipes.

1. Las barajas o juegos completos de naipes para uso del casino deberán estar agrupadas en mazos de seis, denominadas «medias docenas». Cada «media docena» llevará un número de orden asignado por el fabricante de naipes, que se anotará a su recepción en un libro de registro visado por la Dirección General de Tributos.

2. Los casinos de juegos no podrán adquirir «medias docenas» de naipes más que a los fabricantes que figuren inscritos en la Sección de Fabricantes e Importadores del Registro General del Juego. Dichos fabricantes no podrán facilitar tales naipes más que a los casinos legalmente autorizados, que podrán imprimir su logotipo en el reverso de los naipes.

3. En cada casino, y dentro de las salas de juego, existirá un armario, colocado en lugar visible, con la inscripción «depósito de naipes», en el que se guardarán necesariamente todas las «medias docenas», nuevas o usadas, junto con el libro de registro a que alude el primer apartado de este artículo.

4. El armario estará permanentemente cerrado con llave, que se hallará en poder del Director de Juegos o persona que le sustituya. El armario sólo se abrirá para la extracción de «medias docenas» o para el depósito de las nuevas o usadas, siempre en presencia del titular de la llave y del empleado que haya de hacerse cargo de los naipes, o bien para inspección de su contenido, a requerimiento de los servicios de inspección, vigilancia y control de juego.

5. El casino sólo empleará, en los juegos, naipes que se hallen en perfecto estado. Cualquier jugador podrá pedir que se compruebe el estado de los naipes, lo que se hará de inmediato, decidiendo el Director de Juegos si son aptos para su uso.

6. Los juegos de naipes desechados, marcados, o deteriorados serán colocados completos en sus «medias docenas» y guardados en el depósito de naipes hasta su destrucción posterior, sin que por ningún concepto puedan ser vendidos o entregados gratuitamente a cualquier persona. La destrucción se hará en presencia de los funcionarios adscritos a los servicios de inspección, vigilancia y control de juego, quien previamente comprobará si las «medias docenas» están completas, anotando posteriormente la destrucción en el libro de registro.

7. Lo dispuesto en los apartados anteriores será aplicable a los juegos de dados, los cuales deberán hallarse en envases cerrados y precintados, que antes de su utilización se romperán a la vista del público o en presencia de los servicios de inspección y control de juego. Su conservación y destrucción se efectuará en la forma prevista para los naipes.

Artículo 42. Comprobación de los naipes.

1. Sin perjuicio de la utilización de barajadores automáticos homologados, las «medias docenas» serán extraídas del depósito de naipes en el momento en que vayan a ser utilizadas. Si fueran nuevas

se desempaquetarán en la misma mesa de juego, invitando a los jugadores a comprobar que los precintos están intactos.

2. Los naipes serán colocados sobre la mesa boca arriba para que pueda comprobarse que no ha habido cambio en el orden de colocación de los mismos por el fabricante. El crupier procederá a contarlos y, acto seguido, los depositará de nuevo sobre el tapete y los mezclará estando las cartas boca abajo. Los naipes que ya hubieren sido utilizados en una partida anterior serán mezclados de la misma forma.

3. Las mezclas se harán en un solo montón, con los dedos separados y los naipes agrupados en pequeños paquetes, de manera que no se levanten del tapete y de que no se modifique el orden resultante. Ningún naipe deberá ser separado o señalado.

4. Durante la partida, al finalizar cada talla y antes de efectuarse la mezcla, el crupier dividirá los naipes en dos montones: uno, de las cartas levantadas, y otro, de las tapadas. Seguidamente, volverá de una sola vez el primer montón sobre el segundo y procederá a mezclarlas en la forma indicada en los dos apartados anteriores.

Cuando la partida haya terminando, los naipes volverán a colocarse de inmediato en el orden establecido por el fabricante, siendo examinados para detectar las marcas que puedan tener.

5. Cuando en cualquier momento se compruebe que ha desaparecido algún naipe de los mazos examinados, o que en los mismos existen naipes en exceso, marcados o que parezcan extraños al mazo de origen, se retirará de la mesa la «media docena» correspondiente y se dará cuenta inmediata, con todas las indicaciones relativas a la forma y circunstancias en que el defecto fue descubierto, a los funcionarios adscritos a los servicios de inspección, vigilancia y control de juego, si estuvieran presentes en el casino o, en su defecto, se levantará acta que se comunicará a los mismos.

Artículo 43. Canje de fichas y placas.

1. El casino canjeará a los jugadores las fichas y placas que se hallen en su poder, ya sean restos de las cambiadas con anterioridad ya sean constitutivas de ganancias, por su importe en moneda española, sin poder efectuar deducción alguna.

2. El pago en metálico podrá ser sustituido por la entrega de un cheque contra la cuenta del casino, en cuyo caso se levantará acta por duplicado firmada por el perceptor y un cajero o persona que lo sustituya, conservando cada una de las partes un ejemplar.

El pago mediante cheque sólo procederá a petición del jugador o previa su conformidad expresa, salvo en los casos en que se haya reducido en un 50% la suma en metálico del depósito mínimo para pagos de premios a que se refiere el artículo 46.

3. Si el cheque resultase impagado, total o parcialmente, el jugador podrá dirigirse a la Dirección General de Tributos en reclamación de la cantidad adeudada, acompañando la copia del acta a que se refiere el apartado anterior.

La Dirección General de Tributos, previa audiencia del Director de juegos del casino comprobada la autenticidad del acta y el impago de la deuda, concederá a la empresa titular del casino un plazo de tres días hábiles para depositar en el Servicio de Política Financiera de la Consejería de Hacienda y Economía de La Rioja la cantidad adeudada, que se entregará al jugador. Si no lo hiciese, el Consejero de Hacienda y Economía expedirá al acreedor el oportuno mandamiento de pago, con el que éste podrá hacer efectiva la cantidad contra la fianza depositada por la sociedad titular del casino. En cualquier caso, en la resolución que dicte el Consejero de Hacienda y Economía se hará expresa reserva de las acciones civiles o penales que pudieran corresponder a las partes.

4. Si por cualquier circunstancia el casino no pudiera abonar las ganancias a los jugadores, el Director de juegos ordenará la inmediata suspensión de los juegos y recabará la presencia de los funcionarios adscritos a los servicios de inspección y control de juego, ante los cuales se extenderán las correspondientes actas de adeudo en la forma prevista en el apartado 2 de este artículo. Copia de las referidas actas se remitirán a la Consejería de Hacienda y Economía, la cual podrá acordar la suspensión provisional de la autorización de apertura y funcionamiento y procederá, en todo caso, en la forma prevista en el apartado 3 de este artículo.

5. Si el Director de juegos no depositase en plazo las cantidades adeudadas y la fianza fuera insuficiente para hacer frente a las deudas acreditadas en las actas, la Consejería de Hacienda y Economía no librará mandamiento de pago contra la fianza y requerirá a la sociedad titular del casino a presentar ante el Juzgado competente solicitud de suspensión de pagos, que se tramitará conforme a la legislación vigente en la materia.

En todo caso, la Consejería de Hacienda y Economía incoará el oportuno expediente sancionador para la depuración de las responsabilidades que procedan.

6. El casino no estará obligado a expedir a los jugadores certificaciones acreditativas de sus ganancias.

Artículo 44. Anticipos a las mesas de juego.

1. Las mesas dedicadas a juegos de contrapartida recibirán de la caja central del casino, en el momento de comenzar la partida, un anticipo en fichas y placas para responder de las ganancias de los jugadores.

Dicho anticipo se repondrá por la caja central cuantas veces sea necesario durante la partida, siendo su cuantía la misma que la del anticipo inicial. Los anticipos deberán facilitarse a la mesa, en la medida de lo posible, en fichas y placas de pequeño valor, a fin de eliminar los cambios entre la mesa y la caja central.

2. El importe de los anticipos será fijado por el Director de Juegos, en atención a la estimación de los pagos a que el casino deba hacer frente en la mesa.

Artículo 45. Control de resultados de las mesas de juego.

1. Las fichas y placas constitutivas del anticipo serán trasladadas a la mesa en una caja especialmente destinada a este fin. El contenido se entregará al Jefe de mesa.

2. Una vez en la mesa, las fichas y placas serán colocadas sobre la misma y contadas por el crupier. La cantidad resultante será expresada por el mismo en voz alta y anotada seguidamente en el registro de anticipos. Todo ello en presencia del Director de juegos o persona que le sustituya, el cual firmará dicho registro junto con los funcionarios adscritos a los servicios de inspección, vigilancia y control de juego, si se hallase presente. El mismo procedimiento se seguirá cuando sea preciso hacer nuevos anticipos en el transcurso de la partida.

3. Finalizado el juego, se procederá a contar las existencias de fichas y placas de la mesa y los billetes cambiados en la misma, anotándose las cantidades resultantes en el registro de anticipos en una dependencia anexa a caja o fuera de ella. La cuenta se hará en presencia de un empleado, al menos, de la mesa, de un cajero y del Director de juegos o persona que le sustituya, los cuales certificarán bajo su responsabilidad la exactitud de la anotación efectuada, firmando seguidamente dicha anotación, así como el Servicio de Control de Juegos de Azar que se hallaren presentes.

4. Las operaciones referidas en los dos apartados anteriores deberán ser realizadas con la suficiente lentitud para que los presentes puedan seguirlas en todo su detalle. Cualquiera de los asistentes al acto podrá solicitar el registro de anticipos para asegurarse de que las cantidades anotadas en él corresponden exactamente a las anunciadas.

Artículo 46. Depósito mínimo para pago de premios.

1. Los casinos de juego deberán tener en su caja central, al comienzo de cada sesión, una suma de dinero que, como mínimo, será de igual cuantía a la del anticipo correspondiente a la mesa de ruleta con el mínimo de apuestas más elevado. Esta suma de dinero podrá sustituirse parcialmente por la tenencia de una cantidad equivalente, bloqueada de una cuenta bancaria y disponible en todo momento para el pago de premios, previa autorización de la Dirección General de Tributos.

2. Con independencia de las restantes obligaciones contables que reglamentariamente se establezcan, la caja central del casino deberá llevar un registro especial por mesas, para anticipos y reposiciones.

Artículo 47. Información en las mesas de juego.

Sobre cada mesa de juego o en un lugar próximo a la misma, y en sitio bien visible para cualquiera de los jugadores, deberá figurar un anuncio en el que se indique el número de la mesa, el importe del anticipo inicial y las apuestas mínimas y máximas permitidas en las distintas suertes.

CAPÍTULO VI

Documentación contable de los juegos y apuestas

Artículo 48. Documentación contable.

1. Sin perjuicio de la contabilidad general de la sociedad titular del casino que regula el Código de Comercio así como la relativa a las cuentas anuales a que obliga el Capítulo VII del Texto Refundido de la Ley de Sociedades Anónimas y la de carácter fiscal establecida en la normativa específica de cada tributo, el control documental de los ingresos producidos por los juegos se llevará a cabo mediante el registro de beneficios, en los juegos de círculo; el registro de anticipos, en los juegos de contrapartida y, para uno y otro tipo de juegos, el libro de registro de control de ingresos.

2. Estos libros y registros se hallarán encuadernados y foliados, y serán diligenciados y sellados

por la Dirección General de Tributos. No deberán presentar enmiendas ni raspaduras, haciéndose las correcciones que sean necesarias en tinta roja, las cuales deberán ser salvadas con la firma del Director de juegos o persona que le sustituya y de un funcionario encargado del control del casino si se hallaren presentes.

Artículo 49. Registro de anticipos.

1. En cada una de las mesas dedicadas a juegos de contrapartida, existirá un Registro de anticipos, que llevará un número, que coincidirá con el de la mesa a que se refiere.

2. En el Registro de anticipos se anotarán, en la forma prevista en el artículo 44 del presente Reglamento, el importe del anticipo inicial y, en su caso, el de los anticipos complementarios, así como el importe total de las existencias en la caja, tanto de efectivo como de fichas, a la finalización del juego.

3. El Registro de anticipos se cerrará por sesiones y se totalizará cada día, al final del cual los resultados obtenidos deberán ser trasladados al libro de registro de control de ingresos. El uso del registro de anticipos es obligatorio, estando prohibida la inscripción directa en el libro de registro de control de ingresos.

Artículo 50. Registro de beneficios.

1. En cada una de las mesas de juego de círculo existirá un Registro de beneficios para anotar el ingreso bruto percibido por el casino por la práctica de dichos juegos.

2. En dicho registro se hará constar necesariamente:

a) Nombre exacto del juego a que corresponde cada mesa.

b) Número de orden del registro, que coincidirá con el de la mesa.

c) Hora de apertura del juego.

d) Horas de interrupción y reanudación del juego, en su caso.

e) Nombre de los crupieres y cambista.

f) Nombre del banquero o banqueros en el bacarrá a dos paños, ya sea a banca abierta o limitada.

3. A la finalización de la partida se procederá por el crupier, en presencia del Director de juegos o persona que lo sustituya, y de un cajero, a la apertura del pozo o «cagnotte» y a la cuenta de las fichas y placas existentes en el mismo, pronunciando el crupier en voz alta la cantidad total. Ésta será anotada de inmediato en el registro de beneficios, en el cual el Director de juegos o persona que lo sustituya, un cajero y un empleado de la mesa, certificarán bajo su responsabilidad la exactitud de la anotación efectuada, firmando a continuación.

Artículo 51. Libro de registro de control de ingresos.

1. En el libro de registro de control de ingresos se anotarán los resultados de los registros de anticipos y de beneficios de cada una de las mesas, totalizadas por día.

2. Las anotaciones en el libro de registro de control de ingresos se efectuarán al final de la jornada y antes, necesariamente, del comienzo de la siguiente. Se extraerá el resultado total, haciéndolo constar en número y letras, certificando a continuación su exactitud el Director de Juegos o persona que lo sustituya.

Artículo 52. Información.

1. El gerente del casino o persona que le sustituya, tendrá permanentemente a disposición de los funcionarios adscritos a los servicios de inspección, vigilancia y control de juego, información suficiente sobre el número de visitantes, divisas cambiadas, «drop» realizado e ingresos de cada una de las mesas, así como de la recaudación de las máquinas.

2. Anualmente, la empresa titular del casino de juego deberá remitir a la Dirección General de Tributos, dentro de los ocho primeros meses de cada año, la auditoría externa de sus estados financieros, así como copia de la declaración del Impuesto de Sociedades.

CAPÍTULO VII

Del régimen sancionador

Sección 1ª Infracciones administrativas

Artículo 53. Infracciones administrativas.

1. Al incumplimiento de las prescripciones del presente Reglamento le será de aplicación el

régimen sancionador establecido en el Título VI de la Ley 5/1999, de 13 de abril, Reguladora del Juego y las Apuestas de La Rioja, con las especificaciones que se determinan en los artículos siguientes.

2. Las infracciones se clasifican en muy graves, graves y leves.

Artículo 54. Infracciones muy graves.

Son infracciones muy graves las tipificadas en el artículo 31 de la Ley 5/1999, y especialmente las siguientes:

a) La instalación o explotación de casinos de juego sin las preceptivas autorizaciones de instalación y de apertura y funcionamiento, así como el incumplimiento de los requisitos o condiciones esenciales en función de las cuales se concedieron las mismas.

b) La organización, gestión o práctica de los juegos exclusivos de los casinos fuera de los locales o salas de juego autorizados, ya se desarrollen con el mismo o distinto nombre o como meras modalidades de aquéllos.

c) La fabricación, importación, comercialización o explotación de material de juego no homologado por el órgano competente o incumpliendo las normas dictadas al efecto, así como la modificación, sustitución o manipulación fraudulenta del mismo material.

d) La práctica de juegos o apuestas autorizadas sin haber satisfecho los tributos específicos del juego durante el período voluntario, o utilizar dicho tributo para realizar otra actividad distinta de la autorizada.

e) La reducción del capital de las sociedades titulares de casinos de juego por debajo del límite previsto en el artículo 5.1.c) del presente Reglamento.

f) La gestión y explotación de casinos de juegos vulnerando los límites sobre participación o titularidad establecidos.

g) La reducción de las fianzas establecidas en los artículos 10 y 14 del Reglamento por parte de las sociedades titulares de las autorizaciones de instalación y de apertura y funcionamiento.

h) La transmisión o cesión, por cualquier título, de las autorizaciones de instalación y de apertura y funcionamiento. Esta infracción será imputable al cedente y al cesionario.

i) La participación como jugador, directamente o por medio de tercero, en los juegos y apuestas organizados, gestionados o explotados por las empresas titulares de casinos de juegos de las que se sea empleado, directivo, accionista o partícipe.

j) La manipulación de los juegos o de sus modalidades sobre las que se basen las apuestas.

k) La concesión de préstamos a los jugadores por el personal al servicio la sociedad titular de un casino de juego, así como el consentimiento a terceros para que otorguen estos préstamos.

l) El impago, total o parcial, de las cantidades con que hubieran sido premiados los jugadores.

m) La aportación de documentos y datos no conformes con la realidad para la obtención de autorizaciones administrativas relativas a casinos de juego por las sociedades titulares.

n) Permitir o consentir, expresa o tácitamente, la organización, celebración o práctica de juegos o apuestas propios de los casinos, en locales o salas no autorizados o por personas no autorizadas.

o) La negativa u obstrucción a la acción inspectora de control y vigilancia realizada por los funcionarios u órganos encargados o habilitados específicamente para el ejercicio de tales funciones.

p) La publicidad de los juegos o apuestas o cualquier otra actividad que estimule o incite a la práctica del juego.

q) La instalación o explotación de materiales o salas de juego en los casinos, directamente o por medio de terceros, en número que exceda del autorizado. En este caso, la infracción será imputable a todas las personas que han intervenido en la instalación o explotación.

r) La comisión de una infracción tipificada como grave habiendo sido sancionado por otras dos infracciones graves cometidas en el plazo de un año, siempre que éstas sean firmes en vía administrativa.

s) La coacción o intimidación injustificadamente sobre los jugadores o apostantes en caso de protesta o reclamación.

t) La carencia de los libros de registro y de contabilidad exigidos en el presente Reglamento.

u) Permitir el acceso a los locales o salas de juego de los casinos o consentir la práctica de juegos y apuestas a personas que lo tengan prohibido.

v) La admisión de apuestas o concesión de premios que excedan de los límites autorizados.

w) Tolerar por parte de los directivos o empleados de empresas titulares de casinos de juego, cualquier conducta o actividad tipificada como infracción muy grave, sin perjuicio de las responsabilidades que de dicha conducta o actividad se deriven para las entidades a las que prestan servicios.

Artículo 55. Infracciones graves.

Son infracciones graves las tipificadas en el artículo 32 de la Ley 5/1999, y especialmente las siguientes:

a) La carencia de los registros informáticos de asistencia de visitantes y de personas a quienes tienen prohibido el acceso en el Servicio de admisión del casino.

b) La realización de acciones publicitarias de los casinos de juego al margen de las exigencias del presente Reglamento, o de los límites establecidos en las preceptivas autorizaciones, siempre que no pueda ser considerada con infracción muy grave. En este caso la infracción será imputable al titular de la autorización, a la entidad o particular anunciante, a la agencia que gestione o efectúe la publicidad y al medio publicitario que la difunda.

c) Incumplir las normas técnicas previstas para cada juego en el presente Reglamento y en el Catálogo de Juegos y Apuestas.

d) La admisión a las salas de juego de visitantes o jugadores en número superior al aforo autorizado.

e) La carencia de las Hojas de Reclamaciones en el Servicio de admisión de los casinos de juego, o no ponerlas a disposición de quien las reclame.

f) El incumplimiento de la normativa vigente en relación con el mantenimiento de material de juego de los casinos.

g) Modificar las condiciones no esenciales en función de las cuales se han concedido las preceptivas autorizaciones, salvo que dicha modificación constituyera infracción muy grave.

h) No remitir en plazo a los órganos competentes la información o documentación prevista en el presente Reglamento.

i) La contratación de personal carente del documento profesional o que lo tenga caducado.

j) La comisión de una infracción tipificada como leve habiendo sido sancionado por otras dos infracciones leves cometidas en el período de un año, siempre que estas últimas sean firmes en vía administrativa.

k) Sobrepasar el horario de funcionamiento de las salas de juego del casino.

Artículo 56. Infracciones leves.

Son infracciones leves las tipificadas en el artículo 33 de la Ley 5/1999, y especialmente las siguientes:

a) La falta de exhibición o presentación en los casinos de juego, en los términos previstos en el presente Reglamento, los documentos, libros, Hojas de Reclamaciones o anuncios que en él se exigen, siempre que dicha falta no constituya infracción grave o muy grave.

b) Tener una conducta desconsiderada con los jugadores o apostantes, tanto durante el desarrollo del juego como en caso de protestas o reclamaciones.

c) Las acciones u omisiones que, en relación con la instalación y explotación de casinos, supongan el incumplimiento de los requisitos o condiciones establecidos en la Ley 5/1999, Reguladora del Juego y las Apuestas de La Rioja o en el presente Reglamento, no susceptibles de tipificarse como infracciones graves o muy graves.

d) Proceder a cualquier transmisión de acciones de las sociedades titulares de casinos sin la pertinente comunicación.

Artículo 57. Infracciones cometidas por jugadores o visitantes.

1. Son infracciones cometidas por los jugadores y visitantes de los casinos de juego las tipificadas como tales en el artículo 34 de la Ley 5/1999, de 13 de abril, y singularmente las siguientes:

a) Entrar o participar en juegos o apuestas propios de los casinos de juego, teniéndolo prohibido.

b) Utilizar monedas, billetes, fichas o placas que sean falsos, a sabiendas de su irregularidad.

c) Manipular las máquinas o elementos de juego del casino.

d) Participar en juegos y apuestas ilegales o en establecimientos o salas de juego que carezcan de las preceptivas autorizaciones,

e) Interrumpir sin causa justificada el desarrollo de una partida o de un juego.

f) Omitir la colaboración debida a los servicios de inspección, vigilancia y control del juego, en el ejercicio de sus funciones.

g) Perturbar el orden en las salas y demás recintos de juego de los casinos.

h) En general, cometer cualquier tipo de irregularidad en la práctica de los juegos y apuestas de los casinos.

2. Las infracciones señaladas en el número anterior podrán ser sancionadas con una multa de hasta 1.000.000 de pesetas o 6.010,12 euros, y con la prohibición de entrada en un casino por un máximo de cinco años y comportarán, en todo caso, el comiso de los beneficios obtenidos, que las destinará preferentemente a fines sociales.

Artículo 58. Responsables de las infracciones.

1. Son responsables de las infracciones tipificadas en la Ley Reguladora del Juego y las Apuestas de La Rioja, y especificadas en el presente Reglamento, sus autores, por acción u omisión, sean personas físicas o jurídicas, incluidas las comunidades de bienes.

2. De las infracciones cometidas por los directivos, administradores o empleados en general de las empresas titulares de casinos de juego, serán directa y solidariamente las personas o sociedades para quienes aquéllos presten sus servicios.

Sección 2ª Sanciones administrativas

Artículo 59. Sanciones pecuniarias y accesorias.

1. De conformidad con lo dispuesto en el artículo 36 de la Ley 5/1999, las infracciones de lo dispuesto en el presente Reglamento podrán ser sancionadas con:

a) Las muy graves, con multa desde 1.500.001 pesetas o 9.015,19 euros hasta 75 millones de pesetas o 450.759,08 euros.

b) Las graves, con multa desde 500.001 pesetas o 3.005,07 euros hasta 1.500.000 pesetas o 9.015,18 euros.

c) Las leves, con multa de hasta 500.000 pesetas o 3.005,06 euros.

2. En los casos de infracciones graves o muy graves, en atención a su naturaleza, así como a las circunstancias que concurran y a la trascendencia de la acción, podrán imponerse además las siguientes sanciones accesorias:

a) La suspensión temporal por un período no superior a cinco años, la revocación definitiva de las autorizaciones de instalación o de apertura y funcionamiento.

b) La clausura temporal no superior a cinco años o el cierre de los casinos de juego.

c) La inhabilitación temporal no superior a cinco años o definitiva para ser titular de autorizaciones de instalación y de apertura y funcionamiento o de sus componentes, así como para ejercer la actividad en empresas relacionadas con las mismas.

d) El comiso, la destrucción o la inutilización de los componentes y material de juego en caso de falta de homologación, de las autorizaciones de instalación y de apertura y funcionamiento.

e) El comiso del dinero ilícitamente obtenido, cuyo importe deberá ingresarse en la Hacienda Autonómica, que las destinará preferentemente a fines sociales.

f) La suspensión de la vigencia o la revocación del documento profesional.

Artículo 60. Graduación de las sanciones.

1. Para determinar la graduación de las sanciones y atendiendo los criterios establecidos en la Ley 5/1999, Reguladora del Juego y las Apuestas, se considerarán circunstancias agravantes de la responsabilidad las siguientes:

a) La existencia de intencionalidad del infractor.

b) La reincidencia o reiteración, por comisión en el plazo de un año, de más de una infracción de la misma naturaleza.

c) La especial gravedad de los daños producidos a terceros o a la Administración o peligrosidad de la conducta.

d) La especial trascendencia económica o social de la acción.

2. Por el contrario, serán consideradas circunstancias atenuantes de la responsabilidad las siguientes:

a) El reconocimiento de responsabilidad por parte del inculpado durante la tramitación del expediente sancionador.

b) El escaso daño producido a terceros o a la Administración o peligrosidad de la conducta.

c) El carácter complementario o secundario de la actividad del juego para el inculpado en relación con otras de carácter esencial o principal.

3. En todo caso, la cuantía de la multa no podrá ser inferior al triple del beneficio ilícitamente obtenido, cuando esta última quede debidamente acreditada.

Artículo 61. Competencia y procedimiento.

1. Las sanciones por infracciones contra lo dispuesto en el presente Reglamento se impondrán por la Dirección General de Tributos, el Consejero de Hacienda y Economía y el Gobierno de La Rioja, de acuerdo con la distribución de competencias contenida en el artículo 39 de la Ley 5/1999, de 13 de abril, Reguladora del Juego y las Apuestas de La Rioja.

2. La instrucción de expedientes por infracciones a lo dispuesto en el presente Reglamento se ajustará a lo dispuesto en el artículo 40 de la Ley 5/1999, de 13 de abril, y en el artículo 84 de la Ley 3/1995, de 8 de marzo, así como en el Reglamento del Procedimiento para el ejercicio de la Potestad sancionadora, aprobado por el Real Decreto 1398/1993, de 4 de agosto, en lo que no se oponga a las específicas previsiones legales contenidas en ellas.

Artículo 62. Suspensión del procedimiento sancionador en caso de infracciones penales.

1. En cualquier momento del procedimiento sancionador en que los órganos competentes estimen que los hechos también pudieran ser constitutivos de ilícito penal lo comunicarán al Ministerio Fiscal, solicitándole testimonio de las actuaciones practicadas respecto a la comunicación.

2. Cuando los órganos competentes tengan conocimiento de que se está desarrollando un proceso penal sobre los mismos hechos solicitarán del órgano judicial comunicación sobre las actuaciones adoptadas.

3. Recibido el testimonio o comunicación a que se refieren los números precedentes, el órgano competente para la resolución del procedimiento acordará su suspensión hasta que recaiga resolución judicial si estimase que existe identidad de sujeto, hecho y fundamento entre la infracción administrativa y la infracción penal que pudiera corresponder.

4. En la misma forma habrá de procederse cuando los hechos lleguen a conocimiento del órgano competente para incoar el procedimiento sancionador, sin que éste haya sido aún iniciado, interrumpiéndose en estos casos los plazos de prescripción previstos para la infracción presuntamente cometida.

5. En todo caso, los hechos declarados probados por sentencia penal firme vinculan a los órganos administrativos respecto a los procedimientos sancionadores que sustancien.

Artículo 63. Medidas cautelares.

1. En caso de que existiesen indicios racionales de infracción grave o muy grave, la Consejería de Hacienda y Economía podrá adoptar, previa o simultáneamente a la incoacción del expediente las siguientes medidas cautelares:

a) El precinto y depósito de las máquinas, del material y elementos de juego.

b) El comiso de las apuestas percibidas y de los beneficios ilícitamente obtenidos que será ingresado en la Hacienda Autonómica hasta la resolución del expediente.

c) La suspensión de las autorizaciones de apertura y funcionamiento.

d) El cierre temporal de los casinos de juego o de alguna o algunas de sus salas.

2. Cuando los componentes o material carezcan o incumplan los requisitos esenciales establecidos en su homologación, los agentes adscritos a los servicios de inspección, vigilancia y control de juego podrán igualmente adoptar las medidas cautelares establecidas en el apartado anterior.

3. El órgano competente para la incoacción del expediente deberá confirmar o levantar las medidas provisionales adoptadas en el plazo máximo de un mes, transcurrido el cual sin haberse comunicado su ratificación, se considerarán sin efecto, sin perjuicio de la incoacción del expediente sancionador.

Sección 3ª Inspección

Artículo 64. Vigilancia y control.

1. Las funciones de inspección, vigilancia y control de lo regulado por el presente Reglamento se realizarán a través de los funcionarios que a este fin habilite la Consejería de Hacienda y Economía

o con la colaboración del Servicio de Control de Juegos de Azar de la Jefatura Superior de Policía de La Rioja.

2. Los funcionarios adscritos a los servicios de inspección, vigilancia y control del juego tendrán la consideración de agentes de la autoridad en el ejercicio de sus funciones, gozando como tales de la protección que les dispensa la legislación vigente. Igualmente, estarán provistos de documento acreditativo que deberá ser exhibido con carácter previo al ejercicio de sus funciones.

Estarán facultados para la inspección permanente de los locales y a sus diversas dependencias, máquinas, libros, registro documentos y todo cuanto pueda servir de información para el cumplimiento de su misión y, en general, la vigilancia del cumplimiento de las disposiciones del presente Reglamento.

3. Los titulares de las autorizaciones administrativas establecidas por este Reglamento, sus representantes legales y en definitiva las personas que en su caso se encuentren al frente de la actividad en el momento de inspección tendrán la obligación de facilitar a los funcionarios el acceso a los locales y a sus dependencias, así como aquellos datos, documentos e instrumentos para el cumplimiento de su tarea, debiendo colaborar con los mismos en la función inspectora.

4. La Dirección General de Tributos podrá acordar inspecciones técnicas dentro de los planes anuales de prevención o actuación, o cuando se adviertan indicios de deficiencias en los locales o del material de juego. Estas inspecciones técnicas se llevarán a cabo por funcionarios adscritos a la Unidad de Inspección de Juego o por aquellas entidades autorizadas que tengan la especialización técnica requerida y la habilitación suficiente a las que se les encomiende.

Artículo 65. Actuaciones inspectoras.

1. El resultado de las inspecciones deberá reflejarse mediante las correspondientes actas previstas en el Decreto 41/2000, de 28 de julio. Se extenderán por triplicado ejemplar y serán autorizadas por los funcionarios competentes. Se levantarán en presencia del titular o encargado del local o, del responsable de los hechos, en su caso, y del titular de la máquina si se hallara presente. En defecto de los anteriores podrán autorizarse ante cualquier empleado que se hallase presente.

2. En el acta se consignarán los hechos o circunstancias objeto de la inspección y será firmada por las personas reseñadas anteriormente, quienes podrán constar en el Acta las observaciones que estimen pertinentes, entregándose copia de la misma. En el supuesto de que se negasen a estar presentes o a firmarlas, así se especificará. Siempre que sea posible serán firmadas por testigos.

3. Lo reflejado en las actas tendrá presunción de veracidad, sin perjuicio de las pruebas que en defensa de los respectivos derechos o intereses puedan aportar los propios interesados, las cuales se remitirán a la Dirección General de Tributos para que, en su caso, se incoe el oportuno expediente o adopte las medidas que sean procedentes.

Artículo 66. Clases de actas.

Las actas podrán ser:

a) Actas de infracción. Se extenderán cuando se constate una presunta infracción al presente Reglamento y reflejarán con la máxima exactitud los hechos y datos tendentes a acreditar la existencia de la presunta infracción, con especial referencia a las personas que puedan ser titulares del material de juego.

b) Actas de constatación de hechos. Son aquellas que se extienden a los efectos de constatar meramente las circunstancias administrativas y técnicas, en las que se encuentra el material y elementos de juego o los establecimientos donde se hallasen instaladas.

c) Actas de precinto, comiso o clausura. En concepto de sanción firme o como medida cautelar cuando existan indicios racionales de infracción grave o muy grave, bien a instancia del órgano competente sancionador, bien por iniciativa de los funcionarios adscritos a las funciones de inspección de juego en los supuestos señalados en el artículo 41 de la Ley 5/1999, Reguladora del Juego y las Apuestas de La Rioja.

d) Actas de desprecinto, finalización del comiso o reapertura: Se formalizarán una vez levantada la medida cautelar de precinto o cumplida la sanción de comiso o clausura del juego.

e) Actas de destrucción: Se formalizará para hacer constar la destrucción del material ilegal decomisado cuando así lo ordene la resolución firme adoptada en el expediente.

o) Comunidad Valenciana

§ 153 DECRETO 116/2006, DE 28 JULIO. APRUEBA EL REGLAMENTO DE CASINOS DE JUEGO DE LA COMUNITAT VALENCIANA

(DOGV núm. 5321, de 9 agosto [LCV 2006, 372])

La Ley de la Generalitat 4/1988, de 3 de junio, del Juego de la Comunitat Valenciana establece la regulación del juego en el ámbito territorial de la Comunitat Valenciana.

En desarrollo y cumplimiento de lo dispuesto en la propia Ley, el Consell aprobó, mediante el Decreto 215/1994, de 17 de octubre, el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana, que unificó la normativa existente en la materia, adecuándola a los principios de la Ley del Juego y abordando una regulación integral del subsector de Casinos de Juego.

Por Orden de 19 de octubre de 2003, de la Conselleria de Economía, Hacienda y Empleo, se aprobó la modificación del anexo, Catálogos de Juegos, del Decreto 215/1994, de 17 de octubre, del Consell.

Habida cuenta del tiempo transcurrido desde la publicación del Reglamento citado y los constantes cambios que experimenta el sector, debido tanto a las innovaciones tecnológicas, como a la realidad empresarial en constante evolución, sin olvidar las nuevas demandas sociales que repercuten en la dinámica de los juegos de casinos, hacen que no sean suficientes las novedades introducidas por la Orden que modifica el anexo del vigente Reglamento y aconsejan adecuar a la nueva realidad social la normativa existente, por lo que es necesario abordar la elaboración de una nueva normativa.

En esta línea se incardina el nuevo Reglamento, al contemplar nuevos juegos tales como póquer *Trijoker*, póquer de círculo en sus modalidades de póquer cubierto de 5 cartas con descarte y las variantes *Seven Stud Poker, Omaha, Hold'em, Five Stud Poker y póquer sintético, Pai Gow Poker*; al regular la posibilidad de celebrar torneos en casinos; al introducir la posibilidad de juegos mediante sistemas informáticos a la ruleta americana; al regular la autorización de cambio de ubicación de los casinos y la instalación de hasta tres salas apéndices para cada uno de los casinos autorizados y al autorizar un sistema informático para controlar el acceso a los casinos.

Por cuanto antecede, previo informe de la Comisión del Juego de la Comunitat Valenciana, a propuesta del Conseller de Economía, Hacienda y Empleo, conforme con el Consell Jurídic Consultiu de la Comunitat Valenciana, y previa deliberación del Consell en la reunión del día 28 de julio de 2006, decreto:

Artículo único.

Se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana que a continuación se inserta.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera.

Se faculta a la Conselleria competente en materia de juego, previo informe de la Comisión del Juego de la Comunitat Valenciana, para modificar el anexo del presente Reglamento.

Se autoriza a la Conselleria competente en materia de juego para dictar las disposiciones necesarias para el cumplimiento y desarrollo de lo dispuesto en el presente Reglamento.

Segunda.

El plazo máximo para resolver y notificar las autorizaciones establecidas en el Reglamento que se aprueba, que sean consecuencia de solicitudes formuladas por los interesados, será de seis meses a contar desde la presentación de aquéllas.

Transcurrido dicho plazo, los efectos del silencio administrativo se entenderán desestimatorios, de acuerdo con lo previsto en la Ley de Juego de la Comunitat Valenciana.

Tercera.

Sin perjuicio de lo dispuesto con carácter general en el presente Reglamento, previa autorización expresa de la Comisión Técnica de Juego, los Casinos de Juegos podrán introducir variaciones no esenciales sobre las condiciones e instrucciones de las diversas modalidades de juego para la celebración de competiciones o torneos de juegos, que deberá ser solicitada con una antelación no inferior a tres meses sobre la fecha prevista de celebración, y en la misma se especificarán las bases de convocatoria, además de las reglas sobre las que se desarrollarán los juegos, detallando los locales del Casino donde se llevará a cabo la celebración, las condiciones de inscripción y coste de la misma, horarios, fechas de celebración, criterios de clasificación y premios.

Cuarta.

El régimen de explotación de máquinas recreativas y de azar en los Casinos de Juego legalmente autorizados en la Comunitat Valenciana será el que se contiene en el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

Quinta.

A los efectos de lo establecido en el artículo 19.6 del Reglamento que se aprueba, la instalación de la tercera sala apéndice no se podrá autorizar hasta transcurridos cuatro años desde la entrada en vigor del Reglamento que se aprueba, no iniciándose tramitación alguna hasta pasado dicho período.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

Las empresas titulares de Casinos de Juego que, a la entrada en vigor del Reglamento que se aprueba, posean Casino y Salas apéndices en el ámbito territorial de la Comunitat Valenciana, dispondrán de un plazo de seis meses para adaptarse a las exigencias y requisitos contenidos en los artículos 19 y 51 del Reglamento que se aprueba.

Segunda.

Los expedientes de modificación, así como las autorizaciones en tramitación, ante la Conselleria competente en materia de juego, en la fecha de entrada en vigor del Reglamento que se aprueba deberán atenerse en cuanto a los requisitos, condiciones y trámites necesarios, a las disposiciones del Reglamento que se aprueba.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única.

Quedan derogados el Decreto 215/1994, de 17 de octubre del Consell, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana; la Orden de 19 de septiembre de 2003, de la Consellería de Economía, Hacienda y Empleo, por la que se aprueba la modificación del anexo, Catálogo de Juegos, del Decreto 215/1994, de 17 de octubre, del Consell, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana y cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo establecido en el presente Decreto y en el Reglamento por él aprobado.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se autoriza al Conseller de Economía, Hacienda y Empleo para dictar las disposiciones necesarias para el cumplimiento y desarrollo de lo dispuesto en el presente Decreto.

Segunda.

El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente al de su publicación en el «Diari Oficial de la Generalitat».

REGLAMENTO DE CASINOS DE JUEGO DE LA COMUNITAT VALENCIANA

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES Y RÉGIMEN DE AUTORIZACIONES

CAPÍTULO I

Ámbito, objeto y régimen jurídico

Artículo 1. Ámbito y Objeto.

El presente Reglamento tiene por objeto la regulación, en el ámbito de la Comunitat Valenciana, de los juegos propios de los Casinos en sus distintas modalidades y los establecimientos autorizados para su desarrollo, así como las actividades económicas que tengan relación con los mismos.

Artículo 2. Régimen jurídico.

La autorización, organización y desarrollo de los juegos de Casino se atendrán a las normas contenidas en el presente Reglamento y en la Ley 4/1988, de 3 de junio, del Juego de la Comunitat Valenciana, y a cuantas disposiciones la desarrollen o complementen.

Tendrán la consideración legal de Casinos de Juego, y, por tanto, podrán practicarse en ellos los juegos a que hace referencia los artículos 3 y 4 de este Reglamento, los locales y establecimientos que, reuniendo los requisitos exigidos por el presente Reglamento, posean la autorización otorgada por la Conselleria competente en materia de juego.

Queda prohibida la organización y práctica de juegos que, con el mismo o distinto nombre, constituyan modalidades de los juegos propios de Casinos y se realicen fuera de dichos establecimientos o al margen de las autorizaciones, requisitos y condiciones establecidos en este Reglamento. Asimismo, ningún establecimiento que no esté autorizado como Casino de Juego podrá ostentar esta denominación.

CAPÍTULO II

De los juegos

Artículo 3. Juegos de Casinos.

1. Se considerarán juegos exclusivos de Casinos y, por tanto, sólo podrán practicarse en los locales o establecimientos autorizados como Casinos de Juego, los siguientes:

– Ruleta francesa.

– Ruleta americana con un solo cero.

– Veintiuno o *blackjack*.

– Boule o bola.

– Treinta y cuarenta.

– Punto y banca.

– Bacará, *«chemin de fer»* o ferrocarril.

– Bacará a dos paños.

– Dados o *craps*.

– Ruleta de la fortuna.

– Póquer sin descarte.

– Póquer *Trijoker*.

– Póquer de círculo en sus modalidades de póquer cubierto de 5 cartas con descarte y las variantes *Seven Stud Poker, Omaha, Hold'em, Five Stud Poker, y póquer sintético*.

– *Pai Gow Poker*.

– Monte.

2. Los juegos enumerados en el apartado anterior se desarrollarán conforme a los requisitos, elementos, reglas y prohibiciones establecidos, para cada uno de ellos, en el anexo del presente Reglamento.

Artículo 4. Otros juegos.

1. Además de los juegos establecidos en el artículo anterior, en los Casinos de Juego podrán instalarse máquinas de las definidas en el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

2. Queda prohibida la práctica en Casinos de Juego de cualquier otro juego que, con igual o distinto nombre, no sea de los enumerados en este Capítulo II o se practique al margen de los requisitos y condiciones establecidos en el presente Reglamento, aun en el caso de que constituyan modalidades de aquéllos.

CAPÍTULO III

De las empresas titulares

Artículo 5. Requisitos de las empresas titulares.

Para poder ser empresas titulares de un Casino de Juego deberán reunirse los siguientes requisitos:

a) Habrán de constituirse necesariamente bajo la forma jurídica de Sociedad Anónima.

b) La sociedad deberá ostentar la nacionalidad española.

c) Su objeto social único y exclusivo habrá de ser la explotación del Casino de Juego objeto de la solicitud de autorización y, en su caso, de los servicios complementarios o accesorios relacionados con el mismo.

d) El capital social mínimo habrá de ser de 6.000.000 de euros, totalmente suscrito y desembolsado, cuya cuantía no podrá disminuir durante la existencia de la sociedad.

e) Las acciones representativas del capital social habrán de ser nominativas.

f) La participación de capital extranjero en la sociedad se ajustará a lo establecido en la legislación vigente en materia de inversiones exteriores.

g) La sociedad habrá de tener la administración colegiada. Los administradores habrán de ser personas físicas.

h) Ninguno de los socios o accionistas, ya sea persona física o jurídica, podrá ostentar participaciones en el capital ni cargos directivos en más de una sociedad explotadora de Casinos de Juego, en el ámbito territorial de la Comunitat Valenciana.

Artículo 6. Forma de otorgamiento de las autorizaciones para la instalación de un Casino de Juego.

1. La autorización a una empresa para la instalación y explotación de un local o establecimiento de Casino de Juego se efectuará previa convocatoria de concurso público.

2. La convocatoria de concurso público se realizará mediante Orden de la Conselleria competente en materia de juego, oída la Comisión del Juego de la Comunitat Valenciana, previo informe favorable de la Comisión Técnica del Juego.

3. La Orden de convocatoria del concurso recogerá las bases que lo regirán y los criterios objetivos que permitan que su adjudicación se otorgue valorando las siguientes circunstancias:

a) El interés turístico del proyecto.

b) Las garantías personales y financieras de los promotores.

c) La calidad de las instalaciones y de los servicios complementarios que se presten.

d) El programa de inversiones.

e) Lugar de ubicación.

g) Generación de puestos de trabajo y plan de formación del personal y recursos humanos con que cuenta.

h) Viabilidad económica del proyecto en base a los estudios realizados.

i) Tecnología para la organización y gestión del juego que se pretende adoptar.

Artículo 7. Solicitud.

Las sociedades mercantiles interesadas en la obtención de una autorización para la instalación y explotación de un Casino de Juego, que cumplan los requisitos especificados en el artículo 5, podrán tomar parte en el concurso convocado al efecto, presentando una solicitud que deberá recoger:

a) Nombre y apellidos, edad, nacionalidad, estado, profesión, domicilio y número del DNI del solicitante, o documento equivalente caso de ser extranjero, así como la calidad con la que actúa en nombre de la sociedad interesada.

b) Denominación, duración y domicilio de la Sociedad Anónima representada, o proyecto de la misma.

c) Nombre comercial del Casino y situación geográfica del edificio o solar en que se pretende instalar, con especificación de sus dimensiones y características generales.

d) Nombre y apellidos, edad, nacionalidad, estado, profesión, domicilio y número del DNI, o documento equivalente en caso de nacionalidad extranjera, de los socios o promotores, especificando su respectiva cuota de participación y de los administradores de la sociedad, así como, en su caso, de los Directores, Gerentes o Apoderados en general.

e) Fecha tope en que se pretende abrir el Casino de Juego.

f) Juegos cuya práctica en el Casino se pretende que sean autorizados, dentro de los incluidos en los artículos 3 y 4 de este Reglamento.

Artículo 8. Documentación adjunta a las solicitudes.

Las solicitudes deberán ir acompañadas de los siguientes documentos, en cuadriplicado ejemplar:

a) Copia o testimonio notarial de la escritura de constitución de la sociedad y de sus Estatutos, con constancia fehaciente de su inscripción en el Registro Mercantil.

Si la sociedad no se hubiese constituido, se presentará proyecto de la escritura y de los Estatutos.

b) Copia o testimonio notarial del poder del solicitante, cuando no sea representante legal.

c) Certificados negativos de antecedentes penales de los socios o promotores, de los administradores de la sociedad, Directores, Gerentes y Apoderados con facultades de administración. Si alguna de las personas expresadas fuere extranjera no residente en España, deberá acompañar también documento equivalente expedido por la autoridad competente del país de residencia, y traducido por Intérprete Jurado.

d) Certificado del Registro de la Propiedad de los solares y, en su caso, del edificio en que se instalará el Casino de Juego, o documentos que acrediten la disponibilidad sobre dichos solares o inmuebles.

e) Estimación de la plantilla aproximada de personas que habrán de prestar servicios en el Casino, con indicación de las categorías o puestos de trabajo respectivos.

f) Memoria en la que se describa la organización y funcionamiento del Casino de Juego, con sujeción a las disposiciones del presente Reglamento, así como los servicios complementarios que se pretenden prestar al público y los tipos genéricos de actos artísticos, culturales, espectáculos y demás que se propone organizar. Dicha memoria habrá de contener una descripción detallada de los sistemas previstos de admisión y control de los jugadores, selección, formación, gestión y control del personal, criterios de calidad y revisiones periódicas del material de juego, contabilidad y caja, indicando, en todo caso, el origen y garantía de la tecnología a emplear en la organización y funcionamiento del Casino.

g) Planos y proyectos del Casino de Juego, con especificaciones de todas sus características técnicas y, en especial, en cuanto abastecimiento de aguas potables, tratamientos y evacuación de aguas residuales, tratamiento y eliminación de basuras, instalación eléctrica, accesos y aparcamientos y demás servicios exigidos por el ordenamiento urbanístico. El proyecto deberá referirse, en su caso, a las obras complementarias o de adaptación que sean necesarias.

En todo caso, la sala principal del Casino de Juego se proyectará para un aforo mínimo de 500 personas, y tendrá una superficie mínima de 1.000 metros cuadrados, sin incluir en ella la ocupada por cualquier tipo de servicio complementario ubicado en su interior, así como las dependencias auxiliares (caja, recepción y otras).

h) Estudio económico financiero, que comprenderá, como mínimo, un estudio de la inversión, con desglose y detalle de las aportaciones que constituyen el capital social, descripción de las fuentes de financiación, previsiones de explotación y previsiones de rentabilidad.

i) Relación de las medidas de seguridad a instalar en el Casino, entre las que habrán de contarse, necesariamente, instalación contra incendios, unidad de producción autónoma de energía eléctrica de entrada automática en servicio, así como las medidas de seguridad privada que a tal efecto se establezcan en la Ley de Seguridad Privada y sus disposiciones de desarrollo.

También podrán acompañar a las solicitudes cuantos otros documentos se estimen pertinentes, en especial en orden al afianzamiento de las garantías personales y financieras de los miembros de la sociedad y de esta misma.

Artículo 9. Tramitación.

Presentadas las solicitudes y documentación anexa, así como la información complementaria que pueda ser requerida, y previo informe del Ayuntamiento o Ayuntamientos del término municipal donde se pretenda instalar el Casino, que deberán ser remitidos en el plazo de treinta días desde la petición de los mismos por la Conselleria competente en materia de juego, reputándose favorables transcurrido dicho plazo sin recibir contestación de aquéllos, la Comisión Técnica de Juego elaborará y elevará propuesta de resolución al Conseller competente en materia de juego.

Artículo 10. Resolución.

1. La resolución que autoriza la instalación del Casino de Juego se efectuará por Orden del Conseller competente en materia de juego, que será publicada en el «Diari Oficial de la Generalitat», y en ella se expresará:

a) Denominación, duración, domicilio, capital social y participación de capital extranjero en la sociedad titular.

b) Nombre comercial y localización del Casino.

c) Relación de los socios o promotores, con especificación de sus participaciones respectivas en el capital, y de los miembros del Consejo de Administración, Consejero-Delegado, Directores Generales o Apoderados, si los hubiere.

d) Aprobación o modificaciones del proyecto arquitectónico propuesto, de los servicios o actividades complementarias de carácter turístico y de las medidas de seguridad.

e) Juegos autorizados de entre los incluidos en el Catálogo.

f) Fecha tope para proceder a la apertura, haciendo constar la obligación de solicitar y obtener previamente la licencia municipal de funcionamiento y la autorización de apertura y funcionamiento a que hace referencia el artículo 11 de este Reglamento.

g) Obligación de proceder, en el plazo máximo de treinta días, a la constitución de la sociedad, si no estuviera constituida.

h) Intransmisibilidad de la autorización.

2. Si la autorización introdujese condicionantes respecto de lo solicitado por la sociedad, ésta deberá manifestar su conformidad o reparos en el plazo de diez días desde la notificación; en el segundo caso la Conselleria competente en materia de juego resolverá sobre los reparos y lo notificará a la sociedad que deberá manifestar su aceptación en el plazo que se señale, quedando caducada la autorización en otro caso.

CAPÍTULO IV

Autorización de apertura y funcionamiento

Artículo 11. Solicitud de apertura y funcionamiento.

1. Dentro del plazo señalado en la autorización de instalación y, como mínimo, treinta días antes de la fecha prevista para la apertura del Casino, la sociedad titular solicitará de la Comisión Técnica del Juego la autorización de apertura y funcionamiento.

2. Si la apertura no pudiera efectuarse dentro del plazo concedido por la autorización de instalación, la sociedad titular podrá solicitar ante la Comisión Técnica del Juego la oportuna ampliación del precitado plazo, justificando debida y detalladamente las causas que impidan el cumplimiento del mismo. La Comisión Técnica del Juego, previos los informes pertinentes, resolverá discrecionalmente, otorgando o denegando la ampliación del plazo solicitado. En este segundo caso, así como cuando expirase el plazo sin que por la parte interesada se haya solicitado su ampliación, se declarará de oficio caducada la autorización de instalación, procediendo a publicar y notificar las resoluciones acordadas.

Artículo 12. Documentación complementaria.

La solicitud de autorización de apertura y funcionamiento deberá ir acompañada de los siguientes documentos:

a) Copia o testimonio notarial de la escritura de constitución de la sociedad y de sus Estatutos, con constancia fehaciente de su inscripción en el Registro Mercantil o de haber sido solicitada, todo ello en el caso de que no se hubieran aportado anteriormente.

b) Licencia municipal de funcionamiento.

c) Relación de personal que haya de prestar servicios en el Casino, acompañada de fotocopia

compulsada de los respectivos contratos de trabajo y de sus acreditaciones personales, con especificación de su categoría profesional.

d) Certificación acreditativa de haber constituido la fianza a que se refiere el artículo 51 de este Reglamento.

e) Certificación de obra acabada y de que las obras realizadas se corresponden exactamente con el proyecto básico por el que se concedió la autorización de instalación.

f) Certificación de técnico competente, visado por el Colegio profesional respectivo, acreditativo del funcionamiento idóneo de todas las instalaciones relacionadas con el juego, así como de las medidas de seguridad del Casino.

g) Copia o testimonio notarial de la escritura de declaración de obra nueva, con constancia fehaciente de su liquidación e inscripción en el Registro de la Propiedad.

h) Cuantos otros documentos acrediten el cumplimiento de los condicionantes técnicos establecidos en la resolución de autorización de instalación, en el caso de que en aquélla los hubiera.

Artículo 13. Tramitación y resolución.

1. Recibida la solicitud y documentación a que se refiere el artículo anterior, la Comisión Técnica del Juego ordenará practicar la inspección oportuna para comprobar el cumplimiento de los requisitos de instalación y demás obligaciones legales. La inspección habrá de ser practicada en presencia de los representantes legales de la sociedad, así como de los técnicos que aquélla designe, y en la misma se levantará al acta e informe correspondiente.

2. Si el examen de los documentos presentados y el resultado de la inspección fuesen satisfactorios, la Comisión Técnica del Juego extenderá la autorización de apertura y funcionamiento. No obstante, si el acuerdo fuera denegatorio, se reflejará en resolución motivada, previo haberse concedido un plazo para subsanar las deficiencias observadas. Transcurrido dicho plazo, volverán a practicarse las comprobaciones oportunas y si su resultado fuera negativo se dictará por aquélla resolución, que conllevará la declaración de caducidad de la autorización de instalación que se poseía.

Artículo 14. Requisitos formales de la resolución.

En la resolución de autorización de apertura y funcionamiento del Casino se harán constar:

a) Las especificaciones a que se refieren los apartados a), b) y c) del artículo 10.1.

b) El horario máximo de funcionamiento de las salas de juego, que se establecerá de acuerdo con el informe que, a tal efecto, expida la Conselleria competente en materia de horarios.

c) La relación de los juegos autorizados y número de mesas o elementos para ello.

d) Los límites mínimos y máximos de las apuestas. A instancia del solicitante, la resolución podrá autorizar, para cada uno de los juegos o para mesas determinadas, una banda de fluctuaciones de límites mínimos de apuestas.

e) Los plazos para la apertura de la totalidad de los servicios del Casino, si no entran todos simultáneamente en servicio. Si la autorización de apertura y funcionamiento se refiere a una instalación provisional, se hará constar la fecha tope para proceder a la apertura de la instalación definitiva.

f) El nombre y apellidos del Director de Juegos, de los Subdirectores y de los miembros del Comité de Dirección, en su caso.

g) El plazo de duración de la autorización.

h) La prohibición de ceder, a título oneroso o gratuito, la autorización otorgada.

Artículo 15. Vigencia y renovación.

1. La autorización de apertura y funcionamiento se concederá inicialmente por el plazo de un año con carácter provisional y será prorrogable por períodos sucesivos de diez años; el plazo de duración de la autorización provisional se computará a partir del día siguiente a aquel en que se produjo la apertura al público del Casino; el plazo de las autorizaciones definitivas se contará desde el día siguiente a aquel en que expirase la vigencia de la precedente.

2. Seis meses antes, como mínimo, de la fecha de expiración de cada plazo de vigencia de la autorización, la sociedad titular habrá de instar de la Comisión Técnica del Juego la renovación de la autorización, aportando al efecto como mínimo los siguientes documentos: los que hace referencia el artículo 8, apartados c) y d); certificado del Secretario del Consejo de Administración de las modificaciones que haya tenido la Sociedad desde su solicitud y porcentaje de participación de los socios; DNI de los socios y cuantos documentos le sean requeridos. La Comisión Técnica de Juego resolverá, previo informe de la Comisión del Juego de la Comunitat Valenciana. La denegación de la solicitud,

en su caso, habrá de ser motivada y sólo podrá acordarse cuando concurra alguna de las causas que, conforme a lo dispuesto en el artículo 16 de este Reglamento, den lugar a la revocación.

3. Si la autorización de apertura y funcionamiento del Casino se hubiera otorgado para una instalación provisional, la autorización por un año sólo podrá renovarse por períodos de igual duración hasta la entrada en funcionamiento de la instalación definitiva. La apertura de ésta deberá ser autorizada y tramitada en la forma prevista por los artículos 11 al 15 del presente Reglamento, no siendo precisa la presentación de los documentos que, aportados para la instalación provisional, fuesen válidos para la definitiva.

Si la apertura de instalación definitiva se produjese antes de transcurrir un año desde la entrada en funcionamiento de la instalación provisional, la autorización se otorgará por el período que reste del indicado año, haciendo constar en la misma el plazo para solicitar la renovación a que se refiere el apartado 2 del presente artículo.

4. Si la apertura de instalación definitiva no se produjese en el plazo señalado en la autorización de instalación o de las ampliaciones del plazo concedidas, la caducidad de la autorización de instalación que se acuerde conllevará la de la autorización de apertura y funcionamiento otorgada para la instalación provisional.

5. No obstante lo dispuesto en el apartado 1, la inspección adscrita a la Comisión Técnica del Juego procederá cada dos años, como mínimo, a la revisión completa de las instalaciones del Casino y de todas las restantes circunstancias previstas en los artículos 5, 8 y 12 del presente Reglamento, al objeto de comprobar el grado de mantenimiento y cumplimiento de las condiciones previstas en las autorizaciones otorgadas.

Artículo 16. Caducidad o extinción de las autorizaciones.

Podrá cancelarse la autorización de apertura y funcionamiento de un Casino de Juego, y por tanto producirse la caducidad o extinción de la autorización de instalación, en los siguientes casos:

a) Por renuncia de la sociedad titular manifestada por escrito a la Conselleria competente en materia de juego.

b) Por disolución de la sociedad titular.

c) Por el transcurso del plazo de validez sin haber solicitado su renovación o prórroga.

d) Como consecuencia de expediente sancionador en materia de juego que consista en la cancelación o revocación de la autorización.

e) Por impago de los impuestos específicos sobre el juego o la ocultación total o parcial de la base imponible de los mismos.

f) Por resolución motivada adoptada por el procedimiento correspondiente, que se ajustará, en todo caso, a lo previsto en la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, y que recoja alguna de las siguientes causas:

– Falsedad de los datos aportados para la obtención de la autorización de instalación o para la autorización de apertura y funcionamiento.

– Modificación de los términos establecidos en las respectivas autorizaciones sin haber obtenido la autorización previa establecida en este Reglamento.

– El incumplimiento de la obligación que sobre la constitución de fianza, y mantenimiento de su vigencia e importe, está establecida en el presente Reglamento.

– Cuando se dejara de reunir los requisitos a que se refiere el artículo 5 del presente Reglamento.

– Por pérdida de la disponibilidad legal o de hecho del local o establecimiento donde está ubicado el Casino de Juego.

– Por caducidad o revocación firme de la licencia municipal de funcionamiento.

– Cuando el Casino permanezca cerrado sin previa autorización.

Artículo 17. Modificación de las autorizaciones.

1. Requerirán autorización previa de la Comisión Técnica del Juego las modificaciones de las autorizaciones de instalación y las de apertura y funcionamiento del Casino y de sus salas apéndices, que impliquen:

a) La modificación de juegos y el número de mesas instaladas.

b) La fijación de los mínimos y máximos de las apuestas.

c) El horario máximo de apertura y cierre, previo informe de la Conselleria competente en materia de horarios.

d) El período de funcionamiento de salas apéndices de la principal.

e) Las modificaciones sustanciales de las medidas generales de seguridad. No tendrán la consideración de modificación sustancial las variaciones de ubicación o número de dispositivos de grabación, previamente autorizados o sus posibles sustituciones, siempre que garanticen como mínimo la seguridad inicial autorizada.

f) Las modificaciones sustanciales en la configuración de los edificios.

g) Las modificaciones de los órganos de Administración y cargos directivos.

h) Las modificaciones en el cuerpo social de la sociedad titular que impliquen la entrada de nuevos socios o accionistas.

i) Constituir cargas reales de cualquier naturaleza sobre los inmuebles en los que se asienta el Casino y las salas apéndices de la principal.

j) El cambio de ubicación del Casino y de las salas apéndices de la principal, que siempre requerirá el cumplimiento de los requisitos exigidos en el presente Reglamento para la obtención de las autorizaciones de instalación, y de apertura y funcionamiento.

k) La suspensión del funcionamiento del Casino y de las salas apéndices de la principal por un período superior a treinta días e inferior a un año.

2. Requerirán autorización previa de los Servicios Territoriales de la Conselleria competente en materia de juego las modificaciones que impliquen:

a) La transmisión de las acciones entre los socios cuando se supere el 5% del capital social.

b) La suspensión del funcionamiento del Casino y de las salas apéndices de la principal por un período superior a siete e inferior a treinta días.

c) Los incrementos del capital social cuando, no existiendo entrada de nuevos socios, se produzca variación del porcentaje de participación de los socios o accionistas.

3. Requerirán comunicación previa a los Servicios Territoriales de la Conselleria competente en materia de juego las modificaciones que impliquen:

a) Las modificaciones o reformas a efectuar en los edificios, que no conlleven cambios en su estructura, configuración o afecten a medidas de seguridad.

b) Incremento del capital social cuando no exista modificación del accionariado ni variación de porcentajes de participación de cada uno de los socios o accionistas.

c) La suspensión del funcionamiento del Casino de Juego y de las salas apéndices de la principal por un período inferior a siete días.

d) La transmisión de acciones entre socios cuando no supere el 5% del capital social y no se realicen más de dos transmisiones durante el período de un año.

e) Las alteraciones que se produzcan en las plantillas del personal al servicio del Casino y de las salas apéndices de la principal.

f) Los cambios de máquinas relacionadas con el desarrollo del juego.

4. Las restantes modificaciones no previstas expresamente entre las relacionadas anteriormente, requerirán, en todo caso, su comunicación previa a la Comisión Técnica del Juego.

5. Si es socio o accionista de la sociedad titular del Casino de Juego una persona jurídica, ésta queda sujeta al régimen de autorización previa establecido en este artículo para la transmisión o modificación del cuerpo social de la misma.

TÍTULO II

DE LA SALA DE JUEGO, DEL FUNCIONAMIENTO Y DEL PERSONAL

CAPÍTULO I

De la sala de juego

Artículo 18. Servicios complementarios de los Casinos de Juego.

1. Los Casinos de Juego deberán prestar obligatoriamente al público los siguientes servicios:

a) Servicio de bar.

b) Servicio de restaurante.

c) Sala de estar.

d) Sala de espectáculos o fiestas.

e) Local/lugar habilitado para aparcamiento de vehículos.

2. Con carácter facultativo, los Casinos podrán prestar, entre otros, los siguientes servicios:

a) Sala de teatro y cinematógrafo.

b) Sala de convenciones.

c) Sala de conciertos.

d) Sala de exposiciones.

e) Instalaciones gimnásticas o deportivas.

f) Establecimiento de compras.

La prestación de estos servicios se convertirá en obligatoria si estuvieran previstos en la solicitud y fuesen incluidos en la autorización de instalación.

3. Los servicios indicados en los puntos anteriores que preste el Casino podrán pertenecer o ser explotados, previa autorización de la Comisión Técnica del Juego, por persona o empresa distinta de la del titular del Casino y deberán localizarse en el mismo inmueble o conjunto arquitectónico en el que éste se ubique y la empresa titular del Casino de Juegos responderá solidariamente respecto de la actividad prestada con el titular o explotador de la misma.

Artículo 19. Salas de juego.

1. En los Casinos de Juego existirá una sala principal y podrá autorizarse salas privadas.

No obstante, se admitirá la existencia de una antesala de la principal, en la que se permitirá la instalación de los siguientes juegos:

a) Ruleta de la fortuna.

b) Boule o bola.

c) Máquinas de las reguladas en el vigente Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

d) Mesas de demostración de los juegos autorizados.

La existencia de esta antesala constará en la autorización de instalación y en la de apertura y funcionamiento y contará con un servicio de admisión.

2. Las salas a que se refiere el apartado anterior deberán encontrarse en el mismo edifico del Casino, salvo que la Comisión Técnica del Juego autorice excepcionalmente otra ubicación. La disposición de los locales debe ser tal que las salas estén aisladas unas de otras y no sea normalmente visible su interior desde la vía pública o locales de pública concurrencia.

3. Los visitantes de las salas de juego deben entrar en el establecimiento y salir de él por las mismas puertas que los restantes clientes del Casino. Podrán autorizarse, sin embargo, accesos o entradas independientes para los servicios complementarios del Casino, cuando su naturaleza así lo hiciere aconsejable.

4. En el interior de las salas de juego no se admitirán otros servicios complementarios que los de cafetería, bar o restaurante, sala de estar y zona de actuaciones, los cuales deberán estar claramente separados de las mesas, aunque no necesariamente mediante tabiques o cerramientos de obra, garantizando en todo momento que no interfieran en el normal funcionamiento de la sala de juego.

5. El pavimento y paredes de las salas deberán estar revestidos de material no combustible que favorezca la insonorización. Con independencia de la general del local, cada mesa dispondrá de iluminación propia, que elimine las sombras sin producir brillos que puedan deslumbrar a los jugadores o empleados. Todas las salas de juego dispondrán de instalación de aire acondicionado.

6. El Conseller competente en materia de juego, a solicitud del interesado y previo informe de la Comisión Técnica del Juego, podrá autorizar a cada uno de los Casinos de Juego la instalación y funcionamiento de hasta tres salas que, formando parte del casino de juego se encuentren situadas fuera del recinto o complejo donde esté ubicado el mismo, en su ámbito provincial, para la práctica de juegos de Casino y de los servicios accesorios al mismo.

Estas salas funcionarán como apéndice de la principal, y tendrán un período de funcionamiento que no podrá exceder de nueve meses al año. Las mesas de juego a autorizar para la sala apéndice deberán ser como mínimo cuatro mesas de juegos de bola y cuatro mesas de juegos de naipes, sin que se pueda superar el ochenta por ciento de las mesas de juego que la sala principal tenga autorizadas.

Dichas salas deberán estar dotadas de los servicios de admisión y control que establece el presente Reglamento para la sala principal de los Casinos y prestar los servicios complementarios obligatorios, con excepción de la sala de fiestas que tendrá carácter facultativo.

Dichas salas apéndices deberán tener un aforo mínimo de 300 personas, teniendo una superficie a tenor de lo dispuesto en las vigentes normas NBE-PCI, sin incluir en ella la ocupada por cualquier tipo de servicio complementario ubicado en su interior, ni las dependencias auxiliares (caja, recepción y otras).

Las salas apéndices podrán disponer de antesala de la principal con los requisitos establecidos en el punto 1 del presente artículo.

Para la concesión de autorización de sala apéndice se valorará el lugar de ubicación y la existencia de otras actividades de juego en la zona de influencia. No se podrá autorizar la instalación de una sala apéndice cuando existan salas de bingo dentro de un radio de 1.200 metros desde la ubicación pretendida, distancia que se medirá desde la puerta de acceso a la sala apéndice. Las salas apéndices deberán estar situadas a una distancia no inferior a un radio de 4.000 metros del casino principal y de cualquier otra sala apéndice existente.

En cualquier caso, para tramitar la autorización de las salas apéndices precitadas se estará a lo dispuesto en el Título I, Capítulo III y IV del presente Reglamento, con excepción de la forma de concesión de la autorización de instalación que se efectuará por resolución del Conseller competente en la materia. Así mismo, se deberá acreditar el cumplimiento de las distancias reseñadas en el párrafo anterior.

Para la concesión de la autorización de funcionamiento, dichas salas deberán contar con la autorización y licencia de funcionamiento del Ayuntamiento respectivo y deberán cumplir con los requisitos y condiciones que, para establecimientos de pública concurrencia, vienen establecidos en la normativa de edificación y en la Ley Reguladora de Espectáculos Públicos de la Generalitat.

Artículo 20. Admisión.

1. La entrada a las salas de juego de los Casinos está prohibida a:

a) Los menores de dieciocho años aunque se encuentren emancipados.

b) Los que por decisión judicial hayan sido declarados incapaces, pródigos o inhabilitados para administrar sus bienes de acuerdo con la Ley Concursal, en tanto no sean rehabilitados.

c) Las personas que se encuentren en situación de libertad condicional o sometidas al cumplimiento de medidas de seguridad.

d) Las personas que den muestra de encontrarse en estado de embriaguez o de sufrir enfermedad mental y los que puedan perturbar el orden, la tranquilidad y el desarrollo de los juegos.

e) Las personas que pretendan entrar portando armas u objetos que puedan ser utilizados como tales.

f) Las personas que se encuentren incluidas en el Registro de Prohibidos.

2. El control del respeto de las prohibiciones a que se refiere el presente artículo será ejercido por los servicios de admisión del Casino. Si el Director de Juegos advirtiera la presencia en la sala de alguna persona comprendida en las prohibiciones referidas, deberá invitarle a que la abandone de inmediato.

3. Con independencia de las condiciones y prohibiciones a que se refieren los apartados anteriores, el Director de Juegos deberá invitar a abandonar el Casino o las salas apéndices autorizadas a las personas que, aunque no constando antecedentes de las mismas, produzcan perturbaciones en el orden de las salas de juego o cometan irregularidades en la práctica de los juegos, cualquiera que sea la naturaleza de unas y otras. Asimismo la Dirección de Juegos podrá prohibir la entrada a toda aquella persona de la que le consten datos que permitan suponer fundadamente que puedan observar una conducta desordenada o cometer irregularidades en las salas de juego, o invitarles a abandonar la sala si ya estuvieran en ella. Estas expulsiones serán comunicadas en el plazo de setenta y dos horas a la Administración.

Las personas que consideren injustificada la expulsión o prohibición de entrada al Casino y a las salas apéndices autorizadas, podrán dirigirse a la Comisión Técnica de Juego exponiendo las razones que les asistan.

Artículo 21. Otras condiciones de admisión.

1. Los Casinos podrán exigir a quien desee acceder a la sala principal del Casino y a las salas apéndices, determinadas condiciones en cuanto a su vestimenta o etiqueta, tanto con carácter perma-

nente como restringidas a determinadas épocas, jornadas u horas de funcionamiento de las salas de juego.

2. Para imponer otras condiciones o prohibiciones de admisión a las salas de juego diferentes de las mencionadas en artículo anterior y en el apartado anterior, los Casinos habrán de solicitar autorización de la Comisión Técnica del Juego, la cual las denegará si fuesen arbitrarias, injustificadamente discriminatorias o lesivas a los derechos fundamentales de la persona.

3. Las condiciones especiales para admisión en los Casinos de Juego y en las salas apéndices de acceso restringido serán fijadas en la autorización de apertura y funcionamiento, sin perjuicio de las adicionales que puedan establecerse posteriormente, previa autorización de la Comisión Técnica del Juego. Unas y otras deberán respetar los límites a que se refiere el apartado anterior.

4. Todas las condiciones y prohibiciones especiales a que se refiere el presente artículo deberán hallarse impresas y expuestas en lugar visible del local en que se efectúe el trámite de admisión de los visitantes, sin perjuicio de lo dispuesto en la norma reguladora de espectáculos públicos, actividades recreativas y establecimientos públicos.

Artículo 22. Listado de prohibidos.

1. La Comisión Técnica del Juego elaborará un Registro de Prohibidos sin Acceso a Casinos de Juego y a salas apéndices, en el que se determinará el ámbito territorial, plazo de prohibición y causas de la misma.

2. En dicho Registro de Prohibidos se incluirán:

a) Las personas que voluntariamente lo soliciten, por sí o por su representante, acreditando la representación por cualquier medio válido en derecho o mediante declaración en comparecencia personal del interesado.

b) Aquellas personas respecto de las que las empresas titulares de un Casino de Juego, por razones fundadas, soliciten su inclusión, en cuyo caso la prohibición sólo obligará al Casino que la solicitó, salvo que las circunstancias aconsejen extender dicha prohibición.

c) Las que, como consecuencia de expediente sancionador, queden expresamente sancionadas con prohibición de entrada por un tiempo determinado.

3. La inclusión en el Registro se efectuará por la Comisión Técnica del Juego previa la tramitación del oportuno expediente administrativo.

4. El Registro de Prohibidos, deberá constar en los servicios de admisión en soporte informático y manual, tendrá carácter reservado y no podrá darse a la publicidad en manera alguna, siendo su contenido conocido exclusivamente por la Administración, los Casinos de Juego y las salas apéndices.

5. Dado que en algunos casos la inclusión en el Registro de Prohibidos tendrá efectos para todo el Estado, la Comisión Técnica del Juego arbitrará las medidas precisas para la efectividad de dicho Registro y el modelo de comunicación entre las Administraciones implicadas y, en su caso, con los establecimientos de juego que se establezca.

Artículo 23. Servicio de Admisión.

1. Para tener acceso a las salas de juego principal y privadas, antesalas, así como a las salas apéndices, los visitantes deberán obtener una tarjeta de entrada en el servicio de admisión, que deberá encontrarse en los accesos a las mismas.

2. Las tarjetas de entrada tendrán siempre carácter nominativo. Las personas en cuyo favor se expidan están obligadas a presentarla en todo momento, a requerimiento de los empleados del Casino o de los funcionarios de control. Si no lo hicieren o no pudieran hacerlo, serán expulsadas de las salas de juego.

3. Las tarjetas de entrada estarán numeradas correlativamente y contendrán, al menos, los datos siguientes: nombre y apellidos, número del Documento Nacional de Identidad o equivalente, número de la ficha personal del cliente, a que se refiere el artículo siguiente, fecha de emisión, plazo de validez, firma del Director de Juegos o sello del Casino.

4. Las tarjetas de entrada se expedirán a un precio unitario, que se fijará anualmente por la Dirección del Casino previa comunicación a la Comisión Técnica del Juego, y tendrán validez para un solo día.

No obstante lo dispuesto en el párrafo anterior, el Casino anualmente, previa comunicación a la Comisión Técnica del Juego, podrá establecer tarjetas especiales de precio inferior al unitario o gratuitas en los siguientes casos:

a) Personas que asistan a convenciones o congresos celebrados en la región donde se encuentre el Casino de Juego.

b) Personas integrantes de viajes colectivos.

c) Grupo de personas que utilicen los servicios complementarios del Casino.

d) Tarjetas de validez superior a un día, que podrán expedirse por una semana, por un mes o por toda la temporada anual.

5. La tarjeta de entrada da derecho al acceso a la sala o salas principales de juego que existan en el Casino o salas apéndices, así como a la práctica de los juegos en la forma establecida reglamentariamente para cada uno de ellos.

La Comisión Técnica del Juego, a petición de la sociedad titular, podrá autorizar discrecionalmente la existencia de salas privadas, a las que sólo se tendrá acceso previa invitación de la dirección del Casino. El acceso y disfrute de los restantes servicios complementarios del Casino podrá subordinarse a la expedición de entradas independientes, con sujeción a las normas especiales que regulan cada tipo de actividad.

6. La expedición de tarjetas podrá sustituirse transitoriamente, caso de producirse una aglomeración en el servicio de admisión del Casino, por la entrega de un volante provisional, previo depósito del documento identificador e importe de la tarjeta o previa verificación de los datos de identificación personal facilitados por el propio cliente con su documento de identificación, en cuyo caso no será necesario su depósito en el servicio de admisión. Del mismo modo y para facilitar las operaciones de emisión de tarjetas a los colectivos a que se refieren los apartados a), b) y c) del apartado 4 de este artículo, la elaboración de éstas podrá realizarse sobre la base de una relación nominal de sus integrantes, con especificación de su número de DNI, pasaporte o equivalente. Elaboradas de este modo las tarjetas de entrada éstas quedarán depositadas en el servicio de admisión hasta que sean requeridas por su titular para tener acceso a sala de juego, momento en que, previa exhibición del documento de identificación personal, se procederá a la verificación de los datos consignados en ellas. Destruyéndose posteriormente las no utilizadas.

7. En los servicios de admisión del Casino y de las salas apéndices deberán hallarse folletos gratuitos en los que consten las normas generales de funcionamiento de las salas de juego que la dirección estime de interés y, necesariamente, las relativas a horario, cambio de moneda extranjera, obligación de jugar con dinero en efectivo, apuestas máximas y mínimas en cada tipo de juego, condiciones de admisión, precios de las tarjetas y juegos que puedan practicarse.

8. Asimismo, podrán existir folletos conteniendo las reglas para la práctica de los juegos que existan en el Casino y en las salas apéndices.

Artículo 24. Requisitos de las tarjetas de entrada.

A) 1. Las tarjetas de entrada se emitirán por medio de un sistema informático que comprenderá, asimismo, la llevanza de los registros de visitantes y de prohibidos.

2. Las tarjetas de entrada serán numeradas correlativamente por cada una de las modalidades referidas en el artículo anterior. La información contenida en las tarjetas se mantendrá en la base de datos del sistema durante seis meses y a disposición de los funcionarios encargados de la inspección y control.

3. Los registros de visitantes contendrán la siguiente información:

Nombre y apellidos, fecha de nacimiento, número de DNI, pasaporte o equivalente, y domicilio. También contendrá la información de las fechas sucesivas en que el titular acuda al Casino y a las salas apéndices.

4. El contenido de ambos ficheros tendrá carácter reservado y sólo podrá ser mostrado por el Casino a los servicios de control e inspección y, previa instancia escrita, a las autoridades gubernativas o sus agentes por motivos de inspección y control, y a las autoridades jurisdiccionales.

5. No será exigible la expedición de tarjetas de entrada para el acceso a las salas de juego y demás dependencias del Casino a los miembros de la Comisión Técnica del Juego, al Alcalde del Ayuntamiento en cuyo término municipal radique el Casino o las salas apéndices y demás funcionarios que, en cumplimiento de sus funciones, se personen en el mismo y tengan relación con las actuaciones y actividades que se desarrollen en el Casino y en las salas apéndices.

B) 1. Igualmente y en caso de avería del sistema informático, las tarjetas de entrada serán separadas, a medida que sean expedidas, de un talonario cuya matriz reproducirá el número de orden de la tarjeta; este número será correlativo para cada una de las series (día, semana, mes y temporada).

Las tarjetas de precio reducido, previstas en el artículo anterior, deberán expedirse de talonarios independientes.

2. Los talonarios habrán de ser sellados, timbrados o troquelados por los Servicios Territoriales de la Conselleria competente en materia de juego, que anotará su numeración.

3. La matriz del talonario se conservará por los servicios del Casino y/o salas apéndices, a los efectos de la inspección gubernativa y fiscal de los mismos, durante cinco años. No obstante, podrá procederse a la destrucción de las matrices cuando éstas alcancen un volumen excesivo. Previamente a ello, el servicio de control del Casino o salas apéndices deberá autorizarlo y levantar acta en la que se hagan constar los talonarios a destruir, con indicación de la numeración de cada uno de ellos, sus series (de día, semana y temporada) y precios respectivos. El acta se levantará por triplicado, conservando el funcionario el original, una copia el Casino o salas apéndices y remitiéndose la tercera a los Servicios Territoriales de la Conselleria competente en materia de juego.

C) Una vez reparado el sistema informático, los datos obrantes en el sistema manual deberán ser introducidos, en un plazo no superior a cinco días, en dicho sistema informático.

CAPÍTULO II

Del funcionamiento de las salas de juego

Artículo 25. Horario de funcionamiento.

1. Dentro de los límites máximos de horario fijados por la autorización de apertura y funcionamiento, el Casino determinará las horas en que efectivamente comiencen y terminen los juegos, pudiendo establecer horarios distintos para los días laborables, festivos y vísperas, pero sin que en ningún caso el funcionamiento de la sala principal de juegos del Casino y salas apéndices pueda exceder de dieciséis horas diarias.

2. El Casino comunicará a la Comisión Técnica del Juego el horario u horarios realmente practicados en la sala principal del Casino y salas apéndices, que deberá estar dentro de la banda horaria autorizada para el Casino. Si se propusiera variarlos, tanto para reducirlos como para ampliarlos dentro de los límites máximos de la autorización, deberá comunicarlo igualmente y no podrán ponerse en práctica sino cuando aquélla exprese su conformidad o transcurran tres días hábiles desde la comunicación sin que se haya manifestado su oposición al cambio.

El horario de funcionamiento de las salas privadas y de las antesalas, podrá ser distinto del general de la sala principal y habrá de ser autorizado específicamente por la Comisión Técnica del Juego.

3. No obstante lo dispuesto en los apartados anteriores, el Casino podrá exceder el horario autorizado en cuanto se refiere a la hora de cierre, bien con carácter excepcional, bien con carácter normal, para la práctica de los juegos de círculo en todas o algunas de sus modalidades, siempre que el número de jugadores presentes lo justifique pero sin que en ningún caso las salas de juego puedan estar abiertas más de veinte horas sin interrupción.

El horario de funcionamiento de la sala o salas del Casino y salas apéndices deberá anunciarse gráficamente en el local destinado a la recepción o control de visitantes. La apertura al público y la finalización de los juegos deberán producirse precisamente a las horas previstas, sin que puedan alterarse, salvo en la forma prevista en el apartado 2 del presente artículo. El Casino no podrá suspender los juegos antes de la hora prevista, salvo por causa de fuerza mayor o cuando, faltando menos de dos horas para la fijada para el cierre, transcurran treinta minutos sin que se encuentre ningún visitante en la sala de juego.

4. Durante el horario de funcionamiento de las salas de juego, el Casino podrá suspender transitoriamente la admisión de visitantes cuando el número de asistentes en el interior haga desaconsejable su incremento por razones de seguridad pasiva o grave inconveniente o molestia para la práctica normal de los juegos.

Artículo 26. Cambio de divisas.

1. Los Casinos de Juego podrán efectuar cambios de moneda extranjera en sus dependencias de caja o instalar oficinas exclusivamente dedicadas a ello, con sujeción a las normas vigentes sobre cambio de divisas. En ningún caso podrá efectuarse el cambio en las mesas de juego.

2. También podrá instalarse en los Casinos y en sus salas apéndices, previa autorización de la Comisión Técnica de Juego, fuera de las salas de juego, oficinas independientes de entidades bancarias, cuya instalación, funcionamiento y operaciones se sujetarán a las normas o instrucciones que dicte el órgano administrativo competente en materia de entidades bancarias.

3. Las oficinas comprendidas en los dos apartados anteriores deberán permanecer abiertas al público durante todo el horario normal de funcionamiento de las salas de juego.

4. Previa autorización de la Comisión Técnica del Juego podrán instalarse cajeros automáticos de entidades bancarias, tanto en el interior contiguo a la zona de caja, así como en los accesos a las salas de juego, siempre que no entorpezcan las vías de evacuación y exista espacio útil para ello.

Artículo 27. Funcionamiento de las mesas de juego.

1. Los visitantes de las salas de juego no están obligados a participar en los mismos.

2. Una vez efectuado el anticipo sobre la caja de una mesa determinada, y estando en servicio en ésta el personal del juego, el Casino está obligado a ponerla en funcionamiento cuando se presente el primer jugador y a continuar el juego hasta la hora fijada para su terminación. Una vez iniciado el juego en cada mesa de la manera descrita, la partida no podrá ser interrumpida antes de la hora en ninguna mesa, salvo cuando los jugadores se retiren de alguna de ellas o cuando concurra el supuesto a que se refiere el apartado siguiente. El Director de Juegos, con la conformidad del funcionario encargado del control del Casino si éste se hallase presente, podrá también clausurar el juego en una mesa cuando existan sospechas de que el juego se desarrolla de forma incorrecta o fraudulentamente, de lo que se levantará el acta oportuna.

3. Cuando en las salas funcionen varias mesas de juego y la partida haya perdido animación en alguna de ellas, el Director de Juegos podrá acordar su cierre o la suspensión temporal del desarrollo del juego en la misma, pero dejando en servicio mesas del mismo juego en número suficiente, a su criterio, para que los jugadores presentes puedan continuar la partida. La misma regla se aplicará al comienzo de la sesión en las salas de juego cuando el número de jugadores presentes no aconseje la puesta en funcionamiento de todas las mesas al mismo tiempo, en cuyo caso la apertura de las mesas podrá efectuarse de manera paulatina.

4. Durante todo el horario de apertura del Casino y de las salas apéndices es responsabilidad directa del Director de Juego, o persona que lo sustituya, la puesta en servicio del número de mesas necesarias para garantizar un buen servicio al público, así como el adecuado desarrollo de los juegos. En todo caso habrán de estar en servicio simultáneamente y durante toda la sesión, como mínimo, una mesa de ruleta y otra de naipes de contrapartida.

Se exceptúan de lo dispuesto en el apartado anterior, las mesas correspondientes a juegos de círculo, que sólo habrán de ser puestas en servicio cuando así lo estime la Dirección de Juegos, previa solicitud, al menos, de cuatro jugadores. También quedan exceptuadas las mesas de juego que se hallen ubicadas en las salas privadas.

5. Los juegos cesarán obligatoriamente a la hora fijada como límite. En cada mesa de juego, momentos antes de la hora límite, el jefe de mesa anunciará en alta voz «las tres últimas bolas», en las mesas de bola, ruleta, ruleta americana y ruleta de la fortuna; «el último tirador» en las mesas de dados; «las tres últimas manos» en las mesas de punto y banca, póquer, monte, blackjack y bacará, en cualquiera de sus modalidades. En las mesas de treinta y cuarenta, la partida deberá detenerse en el último corte que se efectúe dentro de los treinta últimos minutos de horario.

6. Si el Casino tuviera autorizada, al amparo de lo establecido en el artículo 14 d), la posibilidad de modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinadas, la misma se ejercerá con sujeción a los siguientes requisitos:

a) Durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el Casino podrá variar el límite de apuesta de la misma, anunciando las tres últimas bolas o manos con el límite anterior, y completando el anticipo de la mesa si procediese.

b) En todo caso, el Casino deberá poner en funcionamiento al menos una mesa con el límite mínimo de apuesta autorizada para dicha mesa de juego, salvo que en la autorización concreta se dispusiera otra cosa.

7. Previa autorización de la Comisión Técnica del Juego, los juegos de contrapartida de bola podrán practicarse, en las condiciones fijadas para dichos juegos en las correspondientes autorizaciones, mediante sistemas y elementos informatizados con las características y requisitos que se determinen en las correspondientes Resoluciones de homologación y número de terminales que se fijan en el anexo del presente Reglamento.

7.1. El sistema informático, que deberá estar debidamente homologado por la Conselleria competente en materia de juego, deberá contar como mínimo con los siguientes elementos:

a) Un servidor que gestionará el desarrollo de la partida remitiendo a los terminales los datos en tiempo real, así como recibir información consolidada de aquéllos, y que estará equipado con un SAI (sistema anteinterrupción eléctrica), que tenga una duración suficiente para poder consolidar los datos.

b) Podrá contar así mismo con un sistema de reproducción de voz.

c) Dispondrá como mínimo de dos niveles de acceso, siendo de mayor a menor prioridad los siguientes: servicio de control e inspección/administrador y mantenimiento. Cada uno de estos niveles dispondrá de unos derechos de usuario propios, que permitirán acceder a menús que en otro nivel son inaccesibles.

d) Lenguaje utilizado en las indicaciones tanto escritas como acústicas.

e) Terminales con pantalla táctil, selector de monedas y billetes, mecanismo emisor del ticket pagador, deberán estar debidamente homologados y autorizados por la Conselleria competente en materia de juego. Este conjunto permitirá al jugador realizar las apuestas y gestionar los fondos de apuestas y de ganancias de que dispone, permitiendo apostarlos en nuevas partidas o reintegrarlos a voluntad del jugador.

El terminal de juego también ofrecerá la información de los eventos que han ocurrido en ese terminal con la descripción de la fecha, hora, código del evento y la descripción del mismo, como mínimo de la sesión actual.

f) Sistema de comunicaciones en red, cableado y tarjetas de comunicaciones correspondientes ubicadas en el servidor y las terminales y que permitan la comunicación entre ellos, todo ello debidamente homologado y autorizado.

7.2. El sistema informático deberá recoger, gestionar y permitirá consultar, tanto al jugador como al administrador y a los servicios de control e inspección, como mínimo, los siguientes datos:

– Fecha y hora de la conexión del terminal.

– Número de partida jugada con el terminal.

– Número de terminales conectados.

– Cuantía del fondo de apuestas introducidas en el terminal por el jugador.

– Cuantía de fondo de apuestas máxima que se permite introducir.

– Cuantía máxima que se permite acumular en el fondo de apuestas.

– Cuantía máxima de ganancias que se permite acumular en el contador de ganancias, que puede ser el contador de fondo de apuestas u otro diferenciado.

– La cuantía mínima y máxima que se permite apostar, para cada tipo de apuesta y por jugada.

– Control del tiempo por el que se permite realizar las apuestas, con aviso sonoro y visual del «no va más» que el crupier ejecuta en la mesa a la que está vinculada el terminal.

– La representación gráfica de los números ganadores durante la sesión.

– Aviso, con tres bolas de anticipación, del cierre del terminal.

7.3. Además, deberá recoger, gestionar y permitirá consultar por el administrador y los servicios de control e inspección, como mínimo, los siguientes datos:

– Estadística, diferenciados por su valor, de los billetes introducidos para la cuantía del fondo de apuestas.

– Las ganancias pagadas, diferenciadas por terminales, con indicación de la hora, fecha y cuantía.

– El valor total de las propinas.

– Número total de partidas jugadas por cada terminal.

– Estadísticas relacionadas con la comunicación entre terminales y servidor.

– Los resultados de los lanzamientos, con indicación del total de ellos que han producido algún error.

– El sistema dispondrá también de otros menús que permitan evaluar el funcionamiento de las comunicaciones con los terminales y con los cabezales que detectan el número ganador.

7.4. El sistema informático deberá garantizar en sí mismo o por medio de otro medio informático la conservación de toda la anterior información durante el plazo de un año.

Artículo 28. Naturaleza de las apuestas.

1. Los juegos deberán practicarse solamente con dinero efectivo. Quedan prohibidas y carecerán de todo valor las apuestas bajo palabras, así como toda forma de asociación de dos o más jugadores con el ánimo de sobrepasar los límites máximos de cada tipo de apuestas establecidos en las distintas mesas de juego.

2. Las sumas consecutivas de las apuestas estarán representadas por billetes y moneda metálica de curso legal en España o por fichas o placas facilitadas por el Casino a su riesgo y ventura.

3. La dirección del Casino podrá establecer que todas las apuestas se efectúen en múltiplos del mínimo autorizado para cada mesa.

Artículo 29. Las apuestas en los juegos de contrapartida.

1. En los juegos llamados de contrapartida, como la bola, el treinta y cuarenta, la ruleta americana, francesa o de la fortuna, el *blackjack*, los dados, el punto y banca, el póquer sin descarte, el póquer *Trijoker, Pai Gow Poker* y el *monte*, las apuestas sólo pueden efectuarse mediante fichas o placas.

2. El cambio de dinero por fichas o placas, para los juegos antes dichos, puede efectuarse en las dependencias de caja que deberá haber en las salas de juego, en la propia mesa, o, previa autorización de la Comisión Técnica del Juego, a través de los servicios de caja que se habiliten en el interior de la sala de juegos.

3. El cambio de dinero o placas por fichas en la mesa de juego se efectuará por el crupier, que tras colocar en lugar visible de la mesa dispuesta al efecto el billete o billetes de banco desplegados o las placas, dirá en voz alta su valor. Acto seguido, alineará y contará ante sí de manera ostensible las fichas pasándolas al cliente o efectuando la apuesta por él solicitada. Finalmente y asimismo de manera ostensible, colocará la placa o ficha cambiada en la caja de la mesa y el billete lo introducirá en otra caja distinta, metálica y cerrada con llave, que normalmente forma parte de la misma mesa de juego.

4. Los billetes cambiados no podrán sacarse de su caja sino al final de la partida y con objeto de efectuar la cuenta en la propia mesa o en el departamento de caja o en las dependencias que a tal efecto se habiliten. Esto no obstante, si la acumulación de billetes en las cajas fuera excesiva, podrán extraerse éstas y efectuar la cuenta de los billetes en el departamento de caja o en otra dependencia destinada al efecto, pero en todo caso en presencia del funcionario encargado del control del Casino, si éste se hallara presente. La cuantía de los billetes así contados se hará constar en un acta sucinta que firmarán un funcionario del servicio de control en su caso y el Director de Juegos o persona que lo sustituya, cuya copia se introducirá en la caja que haya de volver a ser colocada en la mesa o en la que ya se hubiera colocado para sustituir a ésta.

Este procedimiento será también aplicable para la cuenta parcial de las propinas, en el caso de que la caja respectiva no admitiese más fichas.

Artículo 30. Las apuestas en los juegos de círculo.

1. En los juegos llamados de círculo, como el bacará en todas sus modalidades, el póquer sintético y póquer de círculo en sus modalidades de póquer cubierto de cinco cartas con descarte y las variantes *Seven Stud Poker, Omaha, Hold'em, Five Stud Poker*, la suma en banca debe componerse exclusivamente de fichas y placas. Las apuestas pueden efectuarse en billetes de banco pero, en caso de pérdida, su cambio es obligatorio.

2. Las operaciones de cambio habrán de efectuarse en las dependencias de caja de las salas. En las mesas de juegos, los jugadores sólo podrán efectuar el cambio a un empleado del Casino, distinto del crupier y que no tendrá otra función que la indicada. Este empleado extraerá las fichas o placas cambiadas de una caja especial localizada junto a la mesa, que contendrá una suma fijada por el Director de Juegos al comienzo de cada sesión de juegos.

3. Cuando el empleado encargado del cambio precise de un mayor número de fichas y placas para su caja, expedirá un documento indicativo de las fichas y placas que solicita de la caja central y de las placas o billetes de banco a cambiar. Dicho documento, firmado por el empleado y por el jefe de partida, será remitido a la caja central mediante otro empleado especial, el cual devolverá sin demora al encargado del cambio el número exacto de fichas y placas solicitadas. El documento acreditativo del cambio deberá quedar depositado en la caja central.

El procedimiento previsto en este apartado será también de aplicación cuando sea preciso cambiar placas o fichas en las mesas de juego a que se refiere el artículo precedente.

Artículo 31. Apuestas olvidadas o perdidas.

1. Las cantidades o apuestas que se encuentren olvidadas o perdidas en el suelo o sobre las mesas de juego, o abandonadas durante las partidas y cuyo propietario se desconozca, serán llevadas de inmediato a la caja principal del Casino y anotadas en un registro especial. Su importe se hará constar en una partida especial de la contabilidad del Casino, cuyo saldo deberá coincidir, al finalizar el ejercicio, con la suma que arroje el registro antes aludido.

2. En el caso de cantidades abandonadas durante las partidas, el importe se determinará por el

total de la apuesta inicial olvidada, sin computar en el mismo las ganancias que pudieran haberse acumulado hasta el momento en que se advierta, después de buscar a su propietario, que las cantidades o apuestas están efectivamente abandonadas.

3. Si el legítimo propietario de la cantidad o apuesta hallada apareciese y demostrase de manera indiscutible su derecho, el Casino le restituirá dicha cantidad. El importe de la restitución se anotará en la partida especial de la contabilidad y en el registro a que se refiere el apartado 1, haciendo constar en éste la fecha del reintegro, el nombre y domicilio del interesado, pruebas presentadas y una referencia a la anotación primitiva.

4. Las cantidades ingresadas por el Casino en este concepto serán entregadas al Ayuntamiento de la localidad en que se halle para obras de asistencia social o beneficencia.

La entrega se hará dentro de los treinta primeros días de cada año.

Artículo 32. Barajas o juegos completos de naipes.

1. Las barajas o juegos completos de naipes para uso del Casino deberán estar agrupadas en mazos de seis, denominadas «medias docenas». Cada «media docena» llevará un número de orden asignado por el fabricante de naipes, que se anotará a su recepción en un libro especial visado por la Comisión Técnica del Juego.

2. Los Casinos de Juego no podrán adquirir «medias docenas» de naipes más que a los fabricantes autorizados. Dichos fabricantes no podrán facilitar tales naipes más que a los Casinos legalmente autorizados. Cada Casino podrá imprimir su logotipo en el reverso de los naipes.

3. En cada Casino y dentro de las salas de juego, existirá un armario, con la inscripción «depósito de naipes», en el que se guardarán necesariamente todas las «medias docenas» nuevas o usadas, junto con el libro de registro a que alude el apartado 1.

El armario estará permanentemente cerrado con llave, que se hallará en poder del Director de Juegos o persona que lo sustituya. El armario sólo se abrirá para la extracción de «medias docenas» o para el depósito de las nuevas o usadas, siempre en presencia del titular de la llave y del empleado que haya de hacerse cargo de los naipes, o bien para inspección de su contenido, a requerimiento del funcionario encargado de la vigilancia.

4. El Casino sólo empleará en los juegos naipes que se hallen en perfecto estado. Cualquier jugador podrá pedir que se compruebe el estado de los naipes, lo que se hará de inmediato, decidiendo el Director de Juegos si son hábiles para su uso.

Los juegos de naipes desechados, marcados o deteriorados deben ser colocados en sus «medias docenas» completos y guardados en el depósito de naipes hasta su destrucción posterior, sin que por ningún concepto puedan ser vendidos o entregados gratuitamente a cualquier persona. La destrucción se hará en presencia de los funcionarios de control, quienes previamente comprobarán si las «medias docenas» están completas y contienen naipes marcados o deteriorados y posteriormente anotarán la destrucción en el libro de registro. Estas operaciones de destrucción se realizarán en coordinación previa con la Dirección de Juegos de forma que no se interfiera el normal desarrollo de la actividad del Casino.

5. Lo dispuesto en los apartados anteriores será aplicable a los juegos de dados, los cuales deberán hallarse en envases cerrados y precintados, que antes de su utilización se romperán a la vista del público o ante los funcionarios del servicio de control del Casino. Su conservación y destrucción se efectuará en la forma prevista para los naipes.

Artículo 33. Comprobación de los naipes.

1. Las «medias docenas» serán extraídas del depósito de naipes en el momento en que vayan a ser utilizadas. Si fueran nuevas, se desempaquetarán en la misma mesa de juego, invitando al público y jugadores a comprobar que los precintos están intactos.

2. Los naipes serán colocados sobre la mesa boca arriba para que pueda comprobarse que no ha habido cambio en el orden de colocación de los mismos por el fabricante. El crupier procederá a contarlos y, acto seguido, los depositará de nuevo sobre el tapete y los mezclará, estando las cartas boca abajo. Los naipes que ya hubieran sido utilizados en una partida anterior serán mezclados de la misma forma.

3. La mezcla se hará en un solo montón, con los dedos separados y los naipes agrupados en paquetes pequeños, de manera que no se levanten del tapete y no se modifique el orden resultante. Ningún naipe debe ser separado o señalado.

4. Durante la partida, al finalizar cada talla y antes de efectuarse la mezcla, el crupier dividirá los naipes en dos montones: uno de las cartas levantadas y otro de las tapadas. Seguidamente volverá

de una sola vez el primer montón sobre el segundo y procederá a mezclarlas en la forma indicada en los dos apartados anteriores.

5. Cuando la partida haya terminado, los naipes deberán volverse a colocar de inmediato en el orden establecido por el fabricante, así como ser examinados para detectar las marcas que puedan tener.

6. Cuando en cualquier momento se compruebe que ha desaparecido algún naipe de los mazos examinados, o que en los mismos existen naipes en exceso, marcados o que parezcan extraños al mazo de origen, se retirará de la mesa la «media docena» correspondiente y se dará cuenta inmediata, con todas las indicaciones relativas a la forma y circunstancias en que el defecto fue descubierto, a los funcionarios del servicio de control, si están presentes en el Casino, o en su defecto se levantará acta que se comunicará a los mismos.

Artículo 34. Canje de fichas y placas.

1. El Casino canjeará a los jugadores las fichas y placas que se hallen en su poder, ya sean restos de los cambiados con anterioridad, ya sean constitutivas de ganancias, por su importe en moneda de curso legal, sin poder efectuar deducción alguna.

2. El pago en metálico podrá ser sustituido por la entrega de un cheque contra cuenta del Casino, en cuyo caso se levantará acta por duplicado, firmada por el perceptor y un cajero o persona que lo sustituya, conservando cada una de las partes un ejemplar.

El pago mediante cheque sólo procederá a petición del jugador o previa su conformidad expresa, salvo en los casos en que se haya reducido en un 50%, en la caja central del Casino, la suma en metálico que establece el artículo 37 o cuando la suma a abonar exceda la cantidad que establezca la Comisión Técnica del Juego.

3. Si el cheque resultase impagado, en todo en parte, el jugador podrá dirigirse a la Comisión Técnica del Juego en reclamación de la cantidad adeudada, acompañando la copia del acta a que se refiere el apartado anterior. La Comisión Técnica del Juego oirá al Director de Juegos y, comprobada la autenticidad del acta y el impago de la deuda, le concederá un plazo de tres días hábiles para depositar en la Comisión Técnica del Juego la cantidad adeudada, que se entregará al jugador. Si no lo hiciere, expedirá al jugador el oportuno mandamiento de pago, con el que éste podrá hacer efectiva la cantidad en la Caja General de Depósitos contra la fianza depositada por el Casino.

En cualquier caso, en la resolución que dicte la Comisión Técnica del Juego hará expresa reserva de las acciones civiles o penales que pudieran corresponder a las partes.

4. Si por cualquier circunstancia el Casino no pudiera abonar las ganancias a los jugadores, el Director de Juegos ordenará la inmediata suspensión de los juegos y recabará la presencia de los funcionarios encargados del servicio de control, ante los cuales se extenderán las correspondientes actas de adeudo en la forma prevista en el apartado 2 de este artículo.

Copia de las referidas actas se remitirá a la Comisión Técnica del Juego, la cual podrá acordar la suspensión provisional de la autorización concedida y procederá en todo caso en la forma prevista en el apartado 3 de este artículo.

5. Si el Director de Juegos no depositase en plazo las cantidades adeudadas y la fianza fuera insuficiente para hacer frente a las deudas acreditadas en las actas, la Comisión Técnica del Juego no librará mandamiento de pago contra la fianza y requerirá a la sociedad titular del Casino a presentar ante el Juzgado competente solicitud de situación concursal, que se tramitará conforme a la legislación vigente en la materia.

Lo dispuesto en el párrafo anterior será de aplicación tanto en el supuesto del apartado 3 como en el del apartado 4 del presente artículo. En todo caso, la Comisión Técnica del Juego incoará el oportuno expediente sancionador para la depuración de las responsabilidades que procedan.

6. El Casino no estará obligado a expedir a los jugadores certificaciones acreditativas de sus ganancias.

Artículo 35. Anticipos mínimos a las mesas.

1. Las mesas dedicadas a juegos de contrapartida se dotarán de la caja central del Casino, en el momento de comenzar la sesión, con un anticipo de fichas y placas para responder de las ganancias de los jugadores, cuya cuantía se determinará por la Dirección de Juegos, de modo que la misma responda a pagos estimados que el casino deba hacer en la mesa, considerando el monto de las apuestas permitido y el número estimado de jugadores que concurran a la misma.

Dicho anticipo se repondrá por la caja central del Casino cuantas veces sea necesario durante la partida, determinándose la cuantía de cada reposición por la Dirección de Juegos.

Los anticipos deben facilitarse a la mesa, en la medida de lo posible, en fichas y placas de pequeño valor, a fin de reducir o eliminar los cambios entre la mesa y la caja central.

2. El importe de los anticipos será, como mínimo, el siguiente:

a) En el juego de la bola, el resultado de multiplicar por 4.000 la cuantía de la apuesta mínima fijada por la autorización de apertura y funcionamiento.

b) En los juegos de la ruleta, ruleta americana, ruleta de la fortuna y dados, el resultado de multiplicar por 15.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

c) En los juegos de treinta y cuarenta, póquer sin descarte, póquer *Trijoker*, póquer de círculo en sus modalidades de póquer cubierto de 5 cartas con descarte y las variantes *Seven Stud Poker, Omaha, Hold'em, Five Stud Poker*, póquer sintético y *Pai Gow Poker*, monte y punto y banca, el resultado de multiplicar por 10.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

d) En el juego del *blackjack*, el resultado de multiplicar por 5.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

Artículo 36. Control de resultados de cada mesa de juego.

1. Las fichas y placas constitutivas del anticipo serán trasladadas a la mesa y se conservarán en la misma, en una caja especialmente destinada a este fin, de tal modo que se impida totalmente su manipulación una vez se haya efectuado el cierre, siendo responsable solidariamente de la misma el Director del Casino y el Director de Juegos.

2. A la apertura de la mesa las fichas y placas serán contadas por el crupier. La cantidad resultante será pronunciada por el mismo en alta voz y anotada seguidamente en el registro de anticipos, realizándose, todo ello, en presencia del Jefe de Mesa y del Director de Juegos o persona que lo sustituya, quienes firmarán dicho registro junto con los funcionarios encargados del control del Casino, si se hallaren presentes. El mismo procedimiento se seguirá cuando sea preciso hacerse nuevos anticipos en el transcurso de la partida.

3. Al término de la jornada se procederá a contar las existencias de fichas y placas de la mesa, anotándose las cantidades resultantes en el registro de anticipos. La cuenta se hará en presencia, en todo caso, del Jefe de Mesa, de un crupier y del Director de Juegos o persona que lo sustituya, los cuales certificarán bajo su responsabilidad la exactitud de la anotación efectuada, firmando a continuación. Si los funcionarios encargados del control del Casino se hallaran presentes, firmarán también en el registro. En cualquier caso, en la apertura y cierre de mesas, la presencia del Director de Juegos en el recuento podrá ser sustituida por la de un Subdirector, por algún miembro del Comité de Dirección o por algunos de los empleados de máxima categoría.

4. Por su parte, al cierre de las mesas se procederá a la extracción de las cajas donde se contienen los billetes cambiados en cada una de ellas para su recuento, que se efectuará en presencia del funcionario encargado del control del Casino si éste se hallara presente, de un cajero, un crupier y del Director de Juegos o persona que lo sustituya, anotándose las cantidades resultantes en el registro de anticipos.

5. Las operaciones referidas en los dos apartados anteriores deberán ser realizadas con la suficiente lentitud para que los presentes puedan seguirlas en todo su detalle. Cualquiera de los asistentes al acto podrá solicitar el registro de anticipos para asegurarse de que las cantidades anotadas en él corresponden exactamente a las pronunciadas. Asimismo, los funcionarios encargados del control del Casino podrán efectuar cuantas comprobaciones estimen precisas.

Artículo 37. Depósito mínimo para pago de premios.

1. Los Casinos de juego deberán tener en su caja central, al comienzo de cada sesión, una suma de dinero que, como mínimo, será de igual cuantía a la del importe del anticipo correspondiente a la mesa de la ruleta con el mínimo de apuestas más elevado. Esta suma de dinero podrá sustituirse parcialmente por la tenencia de una cantidad equivalente, bloqueada en una cuanta bancaria y disponible en todo momento para el pago de premios, y previa autorización de la Comisión Técnica del Juego. No obstante, la cantidad existente en metálico en la caja central no podrá ser inferior al 50% del total.

2. Con independencia de las restantes obligaciones contables que se establezcan reglamentariamente, la caja central del Casino deberá llevar un registro especial por mesas para anticipos y reposiciones.

Artículo 38. Documentos e información mínima de la sala.

1. En los locales del Casino deberá existir, a disposición del público, un ejemplar de la Ley del Juego de la Comunitat Valenciana, otro del presente Reglamento y otro del Reglamento interior del establecimiento, si lo hubiere.

2. Sobre cada mesa de juego o en un lugar próximo a la misma, y en sitio visible para cualquiera

de los jugadores, deberá figurar un anuncio en el que se indique el número de la mesa, el importe del anticipo inicial y las apuestas mínimas y máximas permitidas en las distintas suertes.

CAPÍTULO III

Del personal

Artículo 39. Órganos de dirección de los juegos.

1. La dirección de los juegos y el control de su desarrollo corresponden primariamente al Director de Juegos, sin perjuicio de las facultades generales que correspondan a los órganos de dirección o administración de la sociedad titular.

2. El Director de Juegos podrá ser auxiliado, en el desempeño de sus funciones, por un Comité de Dirección y por uno o varios Subdirectores. La existencia de Comité de Dirección no excluirá el nombramiento de Subdirector o Subdirectores si ello se estima necesario.

Los miembros del Comité de Dirección, así como el o los Subdirectores, habrán de ser nombrados por el Consejo de Administración de la sociedad o por el órgano o persona en quien estén delegadas las facultades del mismo.

3. El Comité de Dirección, cuando existiera, estará compuesto como mínimo, por cuatro miembros, uno de los cuales habrá de ser necesariamente el Director de Juegos; deberán ser mayores de edad y estar en pleno uso de sus derechos civiles. Los extranjeros sólo podrán formar parte del Comité cuando desempeñen funciones de dirección de los juegos. Esto, no obstante, si el Director de Juegos fuese extranjero, todos los miembros del Comité de Dirección deberán ser ciudadanos de la Unión Europea, a excepción de aquél.

4. El Subdirector o Subdirectores habrán de ser, asimismo, mayores de edad y estar en pleno uso de sus derechos civiles. Si el Director de Juegos fuese extranjero, sólo uno de los Subdirectores podrá ser extranjero, excepto si hubiera un solo Subdirector, en cuyo caso habrá de ser ciudadano de la Unión Europea.

Artículo 40. Nombramiento de los órganos de dirección.

1. El nombramiento del Director de Juegos, de los restantes miembros del Comité de Dirección y, asimismo, de los Subdirectores requerirá la aprobación de la Comisión Técnica del Juego, la que se otorgará, en su caso, en la autorización de apertura y funcionamiento. Dichas personas serán provistas del documento a que alude el artículo 44.

2. La aprobación a que se refiere el apartado anterior podrá ser revocada en caso de incumplimiento grave de sus funciones. La revocación de la aprobación se efectuará por la Comisión Técnica del Juego, tendrá carácter motivado y obligará a la sociedad a removerle de su puesto.

3. En caso de muerte, incapacidad, dimisión o cese de las personas a que se refiere el apartado 1, la sociedad deberá comunicarlo, dentro de los cinco días siguientes, a la Comisión Técnica del Juego. En el caso del Director de Juegos, la sociedad nombrará transitoriamente para asumir sus funciones, y de forma inmediata, a uno de los Subdirectores, si existieran, o a uno de los miembros del Comité de Dirección.

4. Dentro de los treinta días siguientes al cese, la sociedad deberá proponer a la Comisión Técnica del Juego la persona que haya de sustituir al cesado.

Artículo 41. Facultades de los órganos de dirección.

1. El Director de Juegos, los Subdirectores y los demás miembros del Comité de Dirección, son los responsables de la ordenación y correcta explotación de los juegos ante la Administración y la sociedad titular, dentro de los términos de la autorización administrativa, de las normas de la Ley del Juego de la Comunitat Valenciana y del presente Reglamento. Sólo ellos podrán impartir órdenes al personal de juegos, conforme al reparto de funciones que entre los mismos establezcan los órganos rectores de la sociedad.

2. El Director de Juegos podrá ser sustituido en sus funciones por los Subdirectores y los miembros del Comité de Dirección. Excepcionalmente y en todo caso por tiempo no superior a un día, podrá ser sustituido también por uno de los inspectores o empleados de control de la máxima categoría existente en el Casino. El nombre del sustituto deberá ser puesto en conocimiento de los funcionarios encargados del control del Casino, si se hallaren presentes y, en todo caso, será comunicado a aquéllos.

3. El Director de Juegos, o persona que lo sustituya, es responsable de la custodia del material de juegos existentes en el Casino, de los ficheros de los jugadores y demás documentación, así como de la correcta llevanza de la contabilidad específica de los juegos. Todos los objetos indicados deberán

hallarse permanentemente a disposición de los funcionarios encargados del control del Casino que lo soliciten.

Artículo 42. Prohibiciones para los órganos de dirección.

Está prohibido al Director de Juegos, a los Subdirectores y a los miembros del Comité de Dirección:

a) Participar en los juegos que se desarrollen en el propio Casino, bien directamente o bien mediante persona interpuesta.

b) Desempeñar funciones propias de los empleados de las salas de juego. Esto no obstante, los Subdirectores podrán sustituir transitoriamente a los jefes de mesa en el desempeño de su función, previa comunicación al funcionario encargado del control del Casino, si éste se hallare presente, pero en ningún caso a los «crupieres».

c) Recibir por cualquier título participaciones porcentuales de los ingresos brutos del Casino o de los beneficios de los juegos.

d) Participar en la distribución del tronco de propinas a que se refiere el artículo 46.4.

Artículo 43. Personal de juego y otros.

1. Todo el personal del Casino habrá de ser contratado en cualquiera de las formas previstas en la legislación laboral vigente, sin perjuicio de las normas especiales que pueda dictar la autoridad laboral y de los Convenios Colectivos que puedan concluirse.

2. Los ceses que, por cualquier causa, se produzcan en el personal a que se refiere el apartado anterior, serán comunicados por la sociedad a los Servicios Territoriales de la Conselleria competente en materia de juego correspondiente.

Artículo 44. Documento profesional.

1. Sólo el personal debidamente autorizado por los Servicios Territoriales de la Conselleria competente en materia de juego podrá prestar servicios en los Casinos de Juego. Dicha autorización se efectuará a través de la expedición del oportuno documento profesional, del que habrán de estar provistos, en todo caso, todas las personas cuya actividad profesional esté directamente relacionada con el desarrollo de los juegos.

2. El documento profesional será expedido por los Servicios Territoriales de la Conselleria competente en materia de juego, previa solicitud del interesado, que deberá acreditar no estar inhabilitado para el ejercicio de la profesión, así como la capacitación profesional, mediante certificación de la empresa donde preste su servicio o vaya a prestarlo o de las empresas donde los hubiere prestado, tendrá duración de cinco años y se renovará por períodos de igual duración. No obstante, podrá ser revocado en ejecución de sentencia que inhabilite para el ejercicio de esta actividad o como consecuencia del ejercicio de la potestad sancionadora.

3. El documento profesional será de tres categorías:

a) Dirección, para el Director de Juegos, Subdirectores y miembros del Comité de Dirección, así como para los cargos directivos de la sociedad titular del Casino.

b) Juego, para el personal que presta sus servicios directamente relacionados con el desarrollo de los juegos, entendiendo por tales las funciones definidas en el Catálogo de Juegos o en su supervisión en sala de las mismas.

c) Servicios, para la prestación de los servicios complementarios a que se refiere el art. 18.1 de este Reglamento y personal de seguridad.

4. Todo el personal del Casino está obligado a proporcionar a los agentes de la autoridad competente en materia de juegos toda la información que se les solicite y que se refiera al ejercicio de las funciones propias de cada uno.

Artículo 45. Prohibiciones para el personal del Casino.

1. Queda prohibido a la totalidad del personal, sea o no empleado de la sociedad titular, y a excepción de las personas a que se refiere el artículo 42:

a) Entrar o permanecer en las salas de juego fuera de sus horas de servicio, salvo con autorización de la dirección, excepto los representantes sindicales.

b) Percibir participaciones porcentuales de los ingresos brutos del Casino o de los beneficios de los juegos, sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo siguiente.

c) Conceder préstamos a los jugadores.

d) Transportar fichas, placas o dinero durante su servicio en el interior del Casino de forma

diferente a la prevista en las normas de funcionamiento de los juegos, o guardarlas de forma que su procedencia o utilización no pudieran ser justificadas.

2. Queda prohibido al personal de juegos y sus auxiliares, así como al de recepción, caja y seguridad:

a) Participar directamente o por medio de tercera persona en los juegos de azar que se practiquen en el Casino de Juego en que presta sus servicios.

b) Consumir bebidas alcohólicas durante las horas de servicio.

3. Las personas que desempeñen funciones de crupier o cambista en las mesas de juego y el personal de caja no podrán llevar trajes con bolsillos.

4. Los empleados que participen directamente en la práctica de los juegos, así como sus cónyuges, ascendientes hasta el segundo grado de consanguinidad o afinidad y los colaterales, no podrán tener participación alguna en el capital de la sociedad titular del Casino.

Artículo 46. Propinas.

1. La sociedad titular del Casino podrá acordar la no admisión de propinas por parte del personal; en cuyo caso habrá de advertirse a los jugadores en forma claramente visible en el acceso al Casino o en el servicio de recepción. Si se admitiesen propinas, su entrega será siempre discrecional en cuanto a ocasión y cuantía.

2. La Comisión Técnica del Juego, previa audiencia de la sociedad titular, podrá prohibir temporal o definitivamente la admisión de propinas, cuando se hubieran cometido abusos en la exigencia o percepción de las mismas.

3. Queda prohibido al Director de Juegos, a los Subdirectores, a los miembros del Comité de Dirección y al personal de juegos solicitar propinas de los jugadores o aceptarlas a título personal. En las salas de juego, las propinas que por cualquier título entreguen los jugadores deberán ser inmediatamente depositadas en las cajas que a tal efecto existirán en las mesas de juego y, en su caso, en los departamentos de recepción y caja, sin que puedan ser guardadas de otra forma, en todo o en parte. En caso de error o abuso, el Director de Juegos dispondrá lo procedente en cuanto a su devolución.

El importe de las propinas se contará al finalizar el horario de juego y se anotará diariamente en una cuenta especial.

4. La sociedad titular del Casino deberá comunicar a la Comisión Técnica del Juego los criterios de distribución del tronco de propinas. El tronco estará constituido por la masa global de las propinas, y se repartirá una parte entre los empleados y otra para atender a los costes de personal y servicios sociales a favor de los clientes. La distribución del tronco será establecida de común acuerdo entre la sociedad titular y los representantes de los trabajadores.

En la misma forma se deberá proceder para las modificaciones de distribución.

CAPÍTULO IV

De la documentación contable de la empresa titular, de los juegos y garantías y obligaciones

Artículo 47. Documentación contable.

1. Sin perjuicio del cumplimiento de la normativa aplicable a la contabilidad y obligaciones fiscales de la empresa titular del Casino, el control documental de ingresos producidos por los juegos se llevará a cabo mediante el registro de anticipos en los juegos de contrapartida, el registro de beneficios en los juegos de círculo y el libro-registro de control de ingresos, para uno y otro tipo de juegos.

2. Estos libros y registros específicos de los juegos habrán de hallarse encuadernados, foliados y sellados por la Comisión Técnica del Juego. No deberán presentar enmiendas ni raspaduras, haciéndose las correcciones que sean necesarias en tinta roja, las cuales deberán ser salvadas con la firma del Director de Juegos o personas que lo sustituyan o de los funcionarios del servicio de control si estos últimos se hallasen presentes. No obstante, la Comisión Técnica del Juego podrá autorizar a los Casinos de Juego la implantación de sistemas mecanizados o mediante ordenador para la llevanza de estos libros y registros.

Artículo 48. Registro de anticipos.

1. En cada una de las mesas dedicadas a juegos de contrapartida existirá un registro de anticipos que llevará un número que será el mismo de la mesa a que se refiere.

2. En el registro de anticipos se anotarán, en la forma descrita en el artículo 36 del presente

Reglamento, el importe del anticipo inicial y, en su caso, el de los anticipos complementarios, así como el importe total de las existencias en la caja de efectivo y fichas al final de cada sesión.

3. El registro de anticipos se cerrará por sesiones y se totalizará cada día, al final del cual los resultados obtenidos deberán ser trasladados al libro-registro de control de ingresos. El uso del registro de anticipos es obligatorio, estando prohibida la inscripción directa en el libro-registro de control de ingresos.

Artículo 49. Registro de beneficios.

1. En cada una de las mesas de juego de círculo existirá un registro de beneficios para anotar el ingreso bruto percibido por el Casino en la práctica de dichos juegos.

2. En dicho registro, que se ajustará al modelo oficial, habrá que hacer constar:

a) Nombre exacto del juego a que corresponde cada mesa.

b) Número de orden del registro, que deberá ser el mismo de la mesa.

c) Hora de apertura de la partida.

d) Horas de interrupción y reanudación de la partida, en su caso.

e) Nombre de los crupieres y cambista.

f) Nombre del banquero o banqueros en el bacará a dos paños, ya sea a banca abierta o limitada.

3. A la finalización de la partida se procederá por el crupier, en presencia del Director de Juegos o persona que lo sustituya y de un cajero, a la apertura del pozo o *cagnotte* y a la cuenta de fichas y placas existentes en el mismo, pronunciando el crupier en voz alta la cantidad total. Ésta será anotada de inmediato en el registro de beneficios, en el cual certificarán el Director de Juegos o persona que lo sustituya, un cajero y un empleado de la mesa, bajo su responsabilidad, la exactitud de la anotación efectuada, firmando a continuación.

Artículo 50. Libro-registro de control de ingresos.

1. En el libro-registro de control de ingresos se anotarán los resultados de los registros de anticipos o de beneficios de cada una de las mesas, totalizados por día. El libro-registro se ajustará al modelo oficial.

2. Las anotaciones en el libro-registro de control de ingresos se efectuarán al final de la jornada y antes necesariamente del comienzo de la siguiente. Se extraerá el resultado total, haciéndolo constar en número y letras, certificando a continuación su exactitud el Director de Juegos o un Subdirector o miembro del Comité de Dirección.

Artículo 51. Fianzas.

1. Con carácter previo a la solicitud de la autorización de apertura y funcionamiento a que se refiere el artículo 11 de este Reglamento, la empresa titular de la autorización de instalación del Casino de Juego deberá constituir una fianza de 1.200.000 euros.

La autorización de salas apéndices a un Casino conllevará la constitución de una fianza de 500.000 euros por cada una, individualizándose ésta, de la del casino principal.

2. La fianza deberá constituirse a disposición de los Servicios Territoriales de la Conselleria competente en materia de juego correspondiente al domicilio del Casino de Juego.

3. La fianza podrá constituirse en metálico, por aval bancario, títulos de Deuda Pública o póliza de caución individual y deberá mantenerse en constante vigencia y por la totalidad de su importe.

Cuando la fianza se preste mediante aval, no se podrá utilizar el beneficio de excusión a que se refieren los artículos 1830 del Código Civil y concordantes.

4. La fianza quedará afecta al pago forzoso de las sanciones pecuniarias que los órganos de la Administración impongan a la sociedad titular de la sala, así como de los premios y tributos que deban ser abonados como consecuencia de la explotación del Casino y de la Salas apéndices.

5. Si se produjese la disminución de la cuantía de la fianza, la empresa o entidad que hubiere constituido la misma dispondrá de un plazo máximo de un mes para completarla en la cuantía obligatoria. De no cumplirse lo anterior, se producirá la cancelación de la inscripción o caducidad de las autorizaciones.

6. Desaparecidas las causas que motivaron su constitución, se podrá solicitar su devolución.

Para proceder a su devolución, se dispondrá la publicación de la solicitud en el «Diari Oficial de la Generalitat» para que, en el plazo de dos meses desde su publicación, pueda procederse al embargo de la misma por quienes tengan derecho a ello.

Transcurrido el plazo indicado sin ninguna reclamación, se procederá a su devolución.

Artículo 52. Información.

1. El Director de Juegos o persona que lo sustituya tendrá permanentemente, a disposición de los funcionarios del servicio de control, información suficiente sobre el número de visitantes, divisas cambiadas, *drop* realizado e ingresos de cada una de las mesas, así como la recaudación de las máquinas.

2. Dentro del mes siguiente al vencimiento de cada trimestre, la empresa titular del Casino de Juego remitirá a la Comisión Técnica del Juego un balance de sumas y saldos de sus cuentas generales.

3. Anualmente la empresa titular del Casino deberá remitir a la Comisión Técnica del Juego, dentro de los ocho primeros meses de cada año, la auditoría externa de sus Estados Financieros, así como copia de la declaración del Impuesto sobre Sociedades.

TÍTULO III

RÉGIMEN SANCIONADOR

CAPÍTULO I

Infracciones y sanciones

Artículo 53. Infracciones administrativas en materia de juego.

Son infracciones administrativas en materia de juego las acciones u omisiones voluntarias tipificadas en la Ley de la Generalitat 4/1988, de 3 de junio.

Artículo 54. Faltas muy graves.

Son infracciones o faltas muy graves las tipificadas en el artículo 23 de la Ley de la Generalitat 4/1988, de 3 de junio, y especialmente las siguientes:

a) La explotación de Casinos de Juego sin las preceptivas autorizaciones de instalación y apertura y funcionamiento.

b) La explotación de Casinos de Juego por empresas o por personas físicas o jurídicas distintas de las autorizadas.

c) La cesión por cualquier título de las autorizaciones o permisos otorgados.

d) La manipulación de los juegos en perjuicio o beneficio de los jugadores.

e) La participación como jugadores, directa o por medio de terceras personas, del personal empleado y directivo, de los accionistas y partícipes de las empresas dedicadas a la gestión, organización y explotación del juego, así como la de los cónyuges, ascendientes y descendientes de aquellos en línea directa de primer grado, en el juego que gestionen o exploten dichas empresas.

f) La concesión de préstamos a los jugadores o apostantes.

g) El impago total o parcial a los jugadores o apostantes de las cantidades con que hubieran sido premiados.

h) Obtener las correspondientes autorizaciones mediante la aportación de datos o documentos no conformes con la realidad.

i) La negativa u obstrucción a la actuación inspectora de control y vigilancia realizada por agentes de la autoridad, así como por los funcionarios y órganos encargados o habilitados específicamente para el ejercicio de tales funciones.

j) La modificación o vulneración de cualquiera de las condiciones esenciales en base a las cuales se concedieron las preceptivas autorizaciones de instalación y apertura y funcionamiento de Casinos de Juegos, al margen de las normas contenidas en la Ley del Juego de la Comunitat Valenciana o del presente Reglamento.

k) Permitir o consentir la práctica de juegos de Casinos en locales no autorizados o por personas no autorizadas.

l) Efectuar publicidad de los juegos o de los locales o establecimientos en que se practiquen sin la debida autorización o al margen de los límites fijados en la misma.

m) La fabricación, comercialización y venta de elementos para la práctica de juegos de Casinos sin poseer la correspondiente homologación o incumpliendo los requisitos y condiciones establecidos en la misma.

n) La utilización de elementos de juego no homologados, así como la sustitución o manipulación fraudulenta de material de juego.

Artículo 55. Faltas graves.

Son infracciones o faltas graves las tipificadas en el artículo 24 de la Ley de la Generalitat 4/1988, de 3 de junio, y especialmente las siguientes:

a) Permitir la práctica de juegos de Casinos, así como el acceso a los locales o Casinos autorizados, a personas que lo tengan prohibido conforme a lo establecido en la Ley del Juego de la Comunitat Valenciana o por el presente Reglamento.

b) Reducir el capital de las sociedades o las fianzas por debajo de los límites establecidos en este Reglamento.

c) La transferencia de acciones o participaciones de capital social sin la previa autorización, o en su caso la realización de las modificaciones previstas en el artículo 17 del presente Reglamento que requieran autorización previa sin haberla obtenido.

d) La inexistencia de las medidas de seguridad exigidas en la autorización de instalación y apertura y funcionamiento o el mal funcionamiento de las mismas.

e) No facilitar a los órganos de la Administración la información requerida para un adecuado control de la actividad.

f) La admisión de un número de jugadores que exceda del aforo máximo autorizado para el Casino o para la sala apéndice.

g) Carecer o llevar incorrectamente los libros o registros exigidos en el presente Reglamento.

Artículo 56. Faltas leves.

Son infracciones o faltas leves las tipificadas como tales en el artículo 25 de la Ley de la Generalitat 4/1988, de 3 de junio, y en particular:

a) La prestación de servicios por personal sin la oportuna acreditación profesional.

b) Solicitar propinas a los jugadores por parte del personal de juego o aceptar éstas a título personal o, en su caso, aceptar propinas de los jugadores cuando estén expresamente prohibidas.

c) La realización de las modificaciones previstas en el artículo 17 del presente Reglamento sin la notificación al órgano correspondiente de la Administración.

d) Desempeñar trabajos o funciones, por parte de cualquier miembro del personal al servicio del Casino, distintas a las propias de su cualificación laboral, reflejada en la correspondiente acreditación personal.

e) Permitir la entrada de visitantes sin haber obtenido la tarjeta de entrada.

f) La negativa a recoger en acta las reclamaciones que deseen formular los jugadores o empleados de la sala.

g) La conducta desconsiderada sobre jugadores, tanto en el desarrollo del juego como en el caso de protestas o reclamaciones de éstos.

h) En general, el incumplimiento de los requisitos o prohibiciones establecidos en el presente Reglamento, siempre que no tengan la consideración de infracción grave o muy grave.

Artículo 57. Sanciones.

1. De acuerdo con el artículo 27 de la Ley de la Generalitat 4/1988, de 3 de junio, las infracciones de lo dispuesto en aquélla y en el presente Reglamento podrán ser sancionadas:

a) Las leves con multa de hasta 3.005,06 euros.

b) Las graves con multa de hasta 30.050,61 euros.

c) Las muy graves con multa de hasta 601.012,10 euros.

Además de las sanciones de multa, la comisión de una infracción llevará aparejada, en su caso, la entrega a la Administración o a los perjudicados, que hubiesen sido identificados, de los beneficios ilícitos obtenidos.

2. Las infracciones que hubiesen sido sancionadas conforme a lo dispuesto en el apartado anterior y tuvieran la calificación de graves o muy graves, en atención a su naturaleza, repetición o trascendencia, podrán además ser sancionadas, conforme a lo dispuesto en el artículo 28 de la Ley de la Generalitat 4/1988, de 3 de junio, con:

a) Suspensión, cancelación temporal o revocación definitiva de la autorización de instalación.

b) Clausura temporal o definitiva del local o establecimiento o inhabilitación definitiva del mismo para actividades de juego.

c) Inhabilitación temporal o definitiva para ser titular de las autorizaciones referidas en el presente Reglamento.

No obstante, cuando la actividad principal que se ejerza en un establecimiento no sea de juego, no podrá ser clausurado el mismo, si bien podrá acordarse la prohibición de instalación y realización de actividades de juego.

3. Por causa de infracción muy grave o grave cometida por el personal de la empresa, se podrá imponer, accesoriamente a la sanción de multa, la suspensión de la capacidad para el ejercicio de su actividad en Casinos de Juego.

4. Para la graduación de las sanciones, aparte de la calificación de la infracción cometida, se tendrán en cuenta las circunstancias personales o materiales que concurran en los hechos, concretamente la contumacia en la conducta del infractor, la reiteración en la comisión de faltas, la publicidad o notoriedad de los hechos y la trascendencia económica y social de la infracción cometida.

5. En todo caso, la comisión de tres faltas leves en un período de un año tendrá la consideración de una falta grave, y la comisión de tres faltas graves en un año o de cinco en tres años tendrá la consideración de una falta muy grave.

Artículo 58. Reglas de imputación.

1. Son responsables de las infracciones reguladas en este Reglamento sus autores, sean personas físicas o jurídicas.

2. En el caso de infracciones cometidas por directivos, administradores o, en general, personal empleado, serán responsables solidarios las personas o entidades para quienes aquéllos prestan sus servicios.

CAPÍTULO II

Competencias, procedimiento y facultades de la Administración

Artículo 59. Facultades de la Administración.

1. Cuando existen indicios de faltas grave o muy grave, se podrá acordar por el órgano que instruye el expediente, como medida cautelar, el cierre de los establecimientos en que se practique el juego vulnerando las disposiciones legales, así como el precinto, depósito o incautación de los materiales usados para dicha práctica.

2. Sin perjuicio de lo dispuesto en los artículos anteriores, en los supuestos de falta de autorización, revocación o suspensión de la misma, la entidad infractora procederá a entregar a la Administración las máquinas o elementos de juego objeto de la infracción, con el fin de que ésta adopte las medidas oportunas destinadas a evitar su uso, hasta su enajenación o inutilización, en cuyo caso serán devueltas a sus propietarios.

Asimismo, atendiendo a la naturaleza de la infracción, la Administración podrá ordenar el comiso de las apuestas habidas y de los beneficios ilícitos obtenidos, cuyo importe se ingresará en la Hacienda Pública de la Generalitat.

Artículo 60. Competencias.

1. Será competente para la incoación del expediente y tramitación del mismo la Secretaría de la Comisión Técnica del Juego, cuando existan indicios de infracción muy grave, y el Director de los Servicios Territoriales de la Conselleria competente en materia de juego cuando los indicios sean de infracción grave o leve.

2. Las infracciones administrativas calificadas como muy graves serán sancionadas por el Conseller competente en materia de juego con multa de hasta 150.253,03 euros y por el Consell con multa de hasta 601.012,10 euros.

3. Las infracciones administrativas calificadas como graves y leves serán sancionadas con multa de hasta 30.050,61 euros o 3.005,06 euros, respectivamente, por el Director de los Servicios Territoriales de la Conselleria competente en materia de juego.

4. Las sanciones adicionales o accesorias no pecuniarias podrán imponerse por el órgano competente para la imposición de la sanción pecuniaria.

Artículo 61. Procedimiento.

Las sanciones se impondrán con sujeción al procedimiento regulado en la Ley 4/1988, de 3 de

junio, de la Generalitat, siendo supletorio a tal efecto lo dispuesto en la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

ANEXO

Catálogo de juegos

1. **Ruleta francesa**

I. Denominación.

La ruleta es un juego de azar de los denominados de contrapartida, cuya característica esencial reside en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una bola dentro de una rueda horizontal giratoria.

II. Elementos del juego.

Instrumentos de la ruleta:

El material de este juego se compone de un cilindro de madera o de cualquier otro material que asegure su perfecto funcionamiento de unos 56 centímetros de diámetro en cuyo interior se encuentra un disco giratorio sostenido por un eje metálico o de cualquier otro material que asegure su perfecto funcionamiento. Este disco, cuya parte superior presenta una superficie ligeramente cóncava, está dividido en 37 casillas radiales, separadas por pequeños tabiques también metálicos o hendiduras. Dichos compartimentos, alternativamente rojos y negros, están numerados del 1 al 36, más el cero, que suele ser blanco o verde, pero que no podrá ser rojo ni negro. Nunca dos números consecutivos son vecinos, y, por otra parte, los números cuya suma de cifras sea par son siempre negros, así como el 10 y el 29 y a excepción del 19. Un dispositivo que sobresale del eje, consistente en dos travesaños entrecruzados en el centro mismo de la ruleta, permite darle a ésta un movimiento giratorio de un plano horizontal.

La ruleta se juega en una mesa larga rectangular, en cuyo centro o extremo está el mencionado cilindro. A un lado de ésta o en ambos se encuentra el tablero o tableros, en el que están dibujados los 36 números rojos y negros, dispuestos en tres columnas de a doce, un espacio reservado al cero y otros para las diversas combinaciones o suertes en los que estarán impresos los distintos términos o abreviaturas indicativos de aquéllas y, opcionalmente, algunas combinaciones de jugadas de uso más frecuente por parte de los jugadores denominadas «Apuestas para Series».

Según que en la mesa existan uno o dos tapetes, la ruleta se denomina «a un paño» o «a dos paños», respectivamente.

Figura número 1. Cilindro de la ruleta francesa.

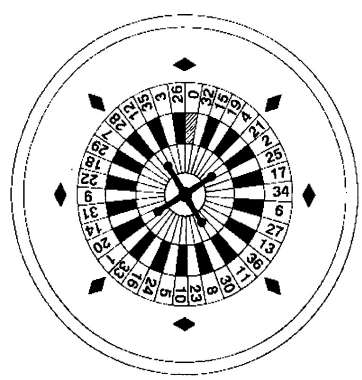
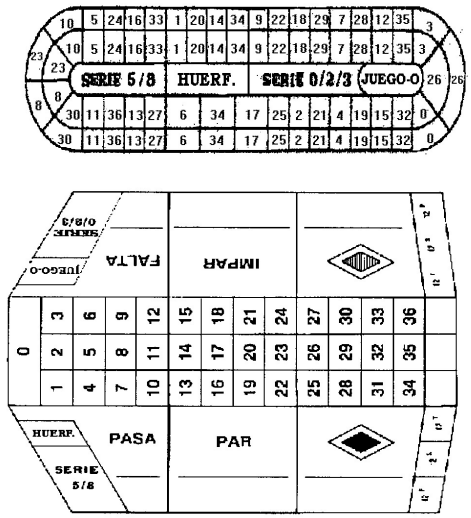


Figura número 2. Dibujo del paño de la ruleta francesa con «Apuestas para Series» en localización superior.



III. Personal.

1. Clases:

El Personal afecto a la ruleta comprende:

a) Para la denominada «a dos paños»: Un jefe de mesa, un subjefe de mesa, que deben colocarse frente a frente y de cara al cilindro; cuatro crupieres que se sitúan en el centro de la mesa, respectivamente a derecha y a la izquierda de aquéllos, y dos «extremos de mesa» instalados en las extremidades de ésta. No obstante, en función de las circunstancias del juego y a juicio de su Dirección, podrá eximirse la presencia del subjefe de mesa y de uno de los dos extremos de mesa.

b) Para la denominada «a un solo paño»: Un jefe de mesa, dos crupieres y un «extremo de mesa», puesto, este último, cuya presencia en mesa podrá eximirse por la Dirección de juego en función de las circunstancias de la partida.

2. Competencias:

a) El jefe y el subjefe de mesa tienen por misión dirigir la partida y controlar los cambios realizados en el curso de la misma, estándoles prohibido manipular, de cualquier modo que sea, el dinero las placas o las fichas.

b) Los crupieres deben encargarse, sucesivamente y siguiendo un orden de rotación establecido, de accionar el cilindro y lanzar la bola, así como llevar a cabo las demás operaciones necesarias para la realización del juego, cuyo contenido se especifica en el apartado correspondiente a las reglas de funcionamiento. Asimismo, podrán colocar las posturas sobre la mesa.

c) Los «extremos de mesa» tienen por misión colocar las posturas en la zona que ellos controlan a petición de los jugadores presentes en la mesa y ejercer una vigilancia particular sobre aquéllas, a fin de evitar errores, discusiones o posibles fraudes, funciones estas que, en su ausencia, se realizarán por los crupieres.

IV. Reglas de la Ruleta.

1. Combinaciones posibles:

Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones siguientes:

A) Posibilidades o suertes múltiples.

a) Pleno o número completo. Consiste en hacer la apuesta en uno cualquiera de los 37 números y proporciona al jugador que gana treinta y cinco veces su postura.

b) Pareja o caballo. La apuesta se pone a caballo sobre la línea que separa dos números y proporciona al jugador que gana diecisiete veces su postura.

c) Fila transversal. Se juega a los tres números seguidos que constituyen una fila, colocando su apuesta en medio de la línea longitudinal que separa las filas de los espacios laterales destinados a las suertes sencillas. Caso de salir uno de los tres números, el jugador obtiene once veces la cantidad que puso. También se pagará once veces las fichas colocadas sobre las combinaciones (0, 1, 2) y (0, 2, 3), posturas denominadas tradicionalmente como transversales del 0.

d) Cuadro. La apuesta se hace sobre cuatro números contiguos que forman un cuadro, colocándose la postura en el punto de intersección de las líneas que separan dichos números. En caso de ganancia, se obtiene ocho veces la citada postura. También se pagará ocho veces las fichas colocadas sobre las combinaciones (0, 1, 2, 3), denominada esta postura cuatro números.

e) Seisena o doble fila transversal. La apuesta comprende seis números y la posible ganancia supone cinco veces la apuesta.

f) Columna. Abarca la apuesta de los doce números que integran una columna, ascendiendo la posible ganancia a dos veces la cantidad apostada.

g) Docena. Abarca la apuesta de los números del 1 al 12 (primera docena), los números 13 a 24 (segunda docena) o los números 25 a 36 (tercera docena), y la posible ganancia asciende a dos veces la cantidad apostada.

h) Dos columnas o columnas a caballo. Se apuesta a veinticuatro números correspondientes a dos docenas y la ganancia asciende a la mitad de la postura.

i) Dos docenas o docena a caballo. Se apuesta a veinticuatro números pertenecientes a dos docenas y la ganancia asciende a la mitad de la postura.

B) Combinaciones de suertes múltiples.

a) Serie Grande o serie 0/2/3 o Vecinos del Cero. La apuesta se hace sobre los diecisiete números contenidos en la ruleta desde el 25 al 22, ambos inclusive, pasando por el cero (25, 2, 21, 4, 19, 15, 32, 0, 26, 3, 35, 12, 28, 7, 29, 18, 22). Se juega con nueve fichas, cuya representación en el paño es el siguiente:

– Dos fichas en fila transversal para los números 0, 2 y 3, que se paga once veces la postura.

– Dos fichas en cuadro para los números 25/26/28/29, que se pagan ocho veces la postura.

– Una ficha a caballo, respectivamente, para los números 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 y 32/35, que se pagan 17 veces la postura.

La apuesta conjunta sólo podrá realizarse por medio del crupier, quien, recibido y aceptado su anuncio, colocará las nueve fichas directamente en el paño o, cuando las circunstancias del juego así lo aconsejen, en el espacio habilitado al efecto («Apuestas para Series»). En este último caso, de salir ganador un número de la serie el crupier retirará del casillero las fichas que correspondan y las colocará en la posición del paño que represente la combinación ganadora, tratándose el resto de fichas como perdedoras y siendo recogidas por el crupier. Por ejemplo, saliendo ganador el 3 se colocarán dos fichas en la fila transversal 0/2/3, retirándose el resto.

b) Serie Pequeña o serie 5/8 o Tercio del Cilindro. La apuesta se hace sobre los doce números contenidos en el cilindro de la ruleta desde el 33 al 27, ambos inclusive, pasando por el ocho (33, 16, 24, 5, 10, 23, 8, 30, 11, 36, 13 y 27). Se juega con seis fichas, cuya representación en el paño es el siguiente:

Una ficha a caballo, respectivamente, para los números 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 y 33/36, que se pagan 17 veces la postura.

La apuesta conjunta sólo podrá realizarse por medio del crupier, quien, recibido y aceptado su anuncio, colocará las seis fichas directamente en el paño o, cuando las circunstancias del juego así lo aconsejen, en el espacio habilitado al efecto («Apuestas para Series»). En este último caso, de salir ganador un número de la serie el crupier retirará del casillero las fichas que correspondan y las colocará en la posición del paño que represente la combinación ganadora, tratándose el resto de fichas como perdedoras y siendo recogidas por el crupier. Por ejemplo, saliendo ganador el 5 se colocará una ficha en el caballo 5/8, retirándose el resto.

c) Huérfanos. La apuesta se hace sobre ocho números en total y abarca las dos series correlativas de números contenidos en el cilindro de la ruleta comprendidos entre el 1 y el 9 (1, 20, 14, 31, 9) y del 17 al 6 (17, 34, 6), ambos inclusive. Se juega con cinco fichas, cuya representación en el paño es el siguiente:

– Una ficha a pleno para el número 1, que se paga 35 veces la postura.

– Una ficha a caballo, respectivamente, para los números 6/9, 14/17, 17/20, 31/34, que se paga 17 veces la postura.

La apuesta conjunta sólo podrá realizarse por medio del crupier, quien, recibido y aceptado su anuncio, colocará las cinco fichas directamente en el paño o, cuando las circunstancias del juego así lo aconsejen, en el espacio habilitado al efecto («Apuestas para Series»). En este último caso, de salir ganador un número incluido en la serie el crupier retirará del casillero las fichas que correspondan y las colocará en la posición del paño que represente la combinación ganadora, tratándose el resto de fichas como perdedoras y siendo recogidas por el crupier. Por ejemplo, saliendo ganador el número 17 se colocará una ficha en los caballos 14/17 y 17/20, retirándose el resto.

d) Juego al cero. La apuesta se hace sobre los siete números contenidos en el cilindro de la ruleta desde el 12 al 15, ambos inclusive, pasando por el cero (12, 35, 3, 26, 0, 32 y 15). Se juega con cuatro fichas, cuya representación en el paño es el siguiente:

– Una ficha a pleno para el número 26, que se paga 35 veces la postura.

– Una ficha a caballo, respectivamente, para los números 0/3, 12/15, 32/35, que se paga 17 veces la postura.

La apuesta conjunta sólo podrá realizarse por medio del crupier, quien, recibido y aceptado su anuncio, colocará las cuatro fichas directamente en el paño o, cuando las circunstancias del juego así lo aconsejen, en el espacio habilitado al efecto («Apuestas para Series»). En este último caso, de salir ganador un número incluido en la serie el crupier retirará del casillero las fichas que correspondan y las colocará en la posición del paño que represente la combinación ganadora, tratándose el resto de fichas como perdedoras y siendo recogidas por el crupier. Por ejemplo, saliendo ganador el número 26 se colocará una ficha a pleno en dicho número, retirándose el resto.

En todos los casos, el jugador que gana conserva la parte premiada de su apuesta y puede retirarla.

C) Posibilidades o suertes sencillas.

Posibilidades. Los jugadores pueden apostar sobre par o impar (números pares o impares); sobre rojo o negro (números rojos o negros); sobre «falta» (números del 1 al 18) o «pasa» (números del 19 al 36).

En todos estos casos, el jugador que gana conserva su apuesta y puede retirarla. La ganancia asciende al valor de la cantidad apostada.

a) Supuesto de salida del cero. En este caso, dos soluciones se ofrecen al jugador que ha apostado sobre una suerte sencilla: primero, retirar la mitad de su apuesta, mientras la otra mitad la recupera la banca; y segunda, dejar la totalidad de la apuesta en «prisión». Si en la jugada siguiente no sale el cero, las posturas ganadoras colocadas en «prisión» recobran pura y simplemente su libertad, perdiéndose definitivamente todas las demás.

b) Si el cero sale por segunda vez, tercera vez, etcétera, el jugador tiene la misma opción, teniendo en cuenta que el valor inicial de su apuesta pierde nuevamente el 50 por 100 de su valor en cada salida de cero. No obstante, si el valor residual de la postura queda por debajo del mínimo de la mesa, la apuesta debe quedar nuevamente en prisión hasta que se libere.

Si el cero sale en la última jugada de la sesión, el jugador viene obligado a aceptar el reintegro de la mitad, de la cuarta parte, de la octava parte, etcétera de su apuesta inicial, según se trate de la primera, segunda, tercera salida etcétera del número cero.

2. Máximos y mínimos de las apuestas:

A) Normas generales sobre tales límites.

El mínimo de las apuestas en la ruleta viene determinado en la autorización concedida por la Comisión Técnica del Juego.

El máximo se fija teniendo en cuenta las combinaciones de juego existentes:

a) En las suertes sencillas, el máximo representa 180, 360 ó 540 la cantidad fijada como mínimo de la postura. Los mínimos en las apuestas denominadas suertes sencillas podrán ser fijados hasta cinco veces el mínimo autorizado sobre un número entero.

b) En las suertes múltiples, el máximo viene representado:

En el pleno o número completo, por 10, 20 ó 30 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, por 20, 40 ó 60 veces; en la fila transversal, por 30, 60 ó 90 veces; en el cuadro, por 40, 80 ó 120 veces; en la seisena, por 60, 120 ó 180 veces; en la columna y docena, por 120, 240 ó 360 veces y en la doble columna y doble docena, por 240, 480 ó 720 veces, respetando en todo caso que las apuestas sean múltiplos de los mínimos de las apuestas.

B) Normas especiales.

a) El Director de Juegos podrá modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinados, siempre que el Casino tuviera autorización, al amparo de lo dispuesto en el artículo 14.e) del Reglamento de Casinos de Juego y, en todo caso, durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el Casino podrá variar el límite de apuesta de la misma conforme a lo establecido en el art. 27.6.a) del Reglamento.

b) El Casino deberá poner en funcionamiento una mesa, con límite mínimo de apuestas autorizado para dicho juego, a menos que en la autorización concreta se dispusiera otra cosa.

c) Esta variación en los mínimos de las apuestas afectará al límite máximo de las apuestas y a la suma de dinero que el Casino debe tener en caja como garantía de las apuestas en la forma establecida por el Reglamento de Casinos.

3. Funcionamiento del juego.

Las fases sucesivas del mismo son las siguientes:

a) El crupier encargado de maniobrar la ruleta debe obligatoriamente accionar cada vez el cilindro en un sentido opuesto a la vez anterior y lanzar la bola en el sentido inverso.

b) Antes de esta maniobra, y mientras la fuerza centrífuga retiene a la bola en la galería, pueden los jugadores realizar sus apuestas, hasta el momento en que el crupier, debido a que el movimiento de la bola se hace más lento y está a punto de caer dentro del disco, anuncie «no va más». Desde entonces, ninguna postura puede ser aceptada sobre el paño.

c) Cuando la bola se detiene definitivamente en una de las treinta y siete casillas, el crupier anunciará en alta voz el número y las suertes sencillas ganadoras, tocando con su rastrillo el citado número para designarle ostensiblemente al público, procediéndose a continuación por los crupieres a la colocación de las fichas en la posición del paño que represente la combinación ganadora cuando éstas procedan de apuestas múltiples combinadas, a cobrar las fichas, a retirar las apuestas perdidas y al pago de aquellas que han resultado ganadoras, según el orden siguiente: Columnas, docenas, dobles columnas y dobles docenas; suertes simples (rojo, negro, pares, impares, pasa y falta); filas transversales y seisenas, cuadro y parejas, y, en último lugar, los plenos o números completos. En las mesas con un solo paño serán indistintamente los crupieres los que pagarán las apuestas ganadoras después de retirar las apuestas perdedoras.

d) En el supuesto de que una ficha o cualquier otro objeto caiga en el cilindro durante la rotación de la bola o que la bola salte fuera del cilindro o en el caso de un lanzamiento defectuoso de la bola o que la bola estando totalmente detenida la rotación del cilindro no cayese, el jefe de mesa debe detener el juego y anunciar inmediatamente en voz alta «tirada nula», recibir la bola y entregarla al crupier para que la vuelva a lanzar, poniéndola antes en el número que cayó en la jugada anterior.

e) Al final de cada sesión, el cilindro deberá ser cerrado con una tapa provista de llave o precinto sellado.

2. **Ruleta americana con un solo cero**

El funcionamiento de la variedad americana de la ruleta responde a los mismos principios que rigen la ruleta llamada europea o francesa. Por ello, en este apartado únicamente se recogen aquellas normas que son específicas de la ruleta americana, considerando aplicables, en consecuencia, para todo lo no previsto en ellas, las disposiciones referentes a la ruleta contenidas en el epígrafe 01 del presente Catálogo.

I. Instrumentos de la ruleta americana.

La mesa es de pequeñas dimensiones que permita participar a un número limitado de jugadores, aunque puede ser autorizado el uso de una mesa doble. Sólo podrá participar un número limitado de jugadores con fichas de color igual a la cifra máxima de colores existentes (no superior a diez) que se fijará por la Dirección de Juegos de acuerdo con las características de la mesa. Adicionalmente el jefe de mesa podrá autorizar apuestas realizadas con fichas de valor individual de las existentes en el Casino, siempre y cuando la utilización de estas fichas no impida la identificación del apostante. El mismo jefe de mesa podrá impedir nuevas apuestas mediante el uso de fichas de valor cuando considere que el número de apuestas es excesivo para el adecuado desarrollo y control del juego.

Dos diferencias existen con respecto a la ruleta francesa:

a) Las apuestas se colocan sobre uno de los dos lados del tapete cuya disposición, para el caso de las apuestas en el lado izquierdo, es la que se refleja en la figura número 3.

b) En el reborde del cilindro se colocará un número de cajas o compartimentos transparentes igual a la cifra máxima de colores existentes. Dichas cajas, netamente separadas las unas de las otras,

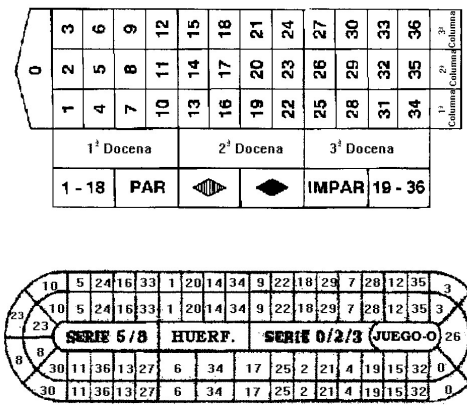
están destinadas a recibir una ficha, sin valor determinado, sobre el cual se coloca un marcador que indica el valor dado a las fichas de ese color por el jugador. No obstante, la identificación de las fichas de color y el valor asignado a éstas podrá realizarse a través de pantallas o dispositivos electrónicos. Este valor puede ir del mínimo al máximo de la postura de la mesa sobre un número entero, acomodándose el valor individual de las fichas existentes en el Casino.

Los marcadores del valor asignado a las fichas por el jugador podrán colocarse también en el lugar próximo a la mesa de juego debidamente autorizado o bien ser colocadas sobre un pedestal adherido al arco exterior del cilindro, de forma que su base esté a la altura del reborde de este cilindro.

A los efectos de lo establecido en el artículo 27.7 del presente Reglamento la práctica de esta forma de desarrollo del juego deberá llevarse a cabo en una única mesa, que estará aperturada con la banda de fluctuación de posturas mínimas autorizada, y con el número de terminales en relación a las mesas abiertas que a continuación se indica: Cuando se encuentre en funcionamiento dos mesas de las que tenga autorizadas el casino solicitante para esa sala, el número de terminales que podrá ponerse operativo será de hasta quince terminales; si se aperturan tres mesas, el número de terminales que podrá estar operativo será de hasta treinta; y a partir del funcionamiento de la cuarta mesa el número máximo de terminales que podrá estar operativo será de hasta cuarenta y cinco.

La ubicación de las terminales dentro de la sala de juego vendrá establecida en la autorización correspondiente.

Figura número 3. Dibujos del paño de la ruleta americana con «Pista de Series».



II. Elementos personales.

El jefe de mesa: Le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten, siendo responsable de la claridad y regularidad del juego, de los pagos y de todas las operaciones efectuadas en sus mesas y del control de los marcadores. Dichas funciones se llevarán a cabo sobre cada una de las mesas, si bien podrán simultanearse sobre grupos de mesas contiguas sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de dos.

El crupier: Se encarga de accionar el cilindro y de lanzar la bola, de auxiliar al cliente en la colocación de las posturas sobre la mesa, de la recogida y ordenación de los montones de fichas, bien de forma manual o mecánica, y de cuantas operaciones sean necesarias para el desarrollo del juego.

El auxiliar: Se encargará, cuando así se determine por la Dirección de Juegos en función de las necesidades de la partida, de auxiliar al crupier en la clasificación de las fichas.

III. Funcionamiento del juego.

a) En cada jugada, el crupier, cuando no esté asistido por el auxiliar, debe reconstruir los montones de fichas.

b) Los pagos deben ser siempre efectuados en el orden siguiente: Doble columna, columna, pasa, impar, negro, rojo, par, falta, doble docena, docena, seisena, transversal, cuadro, pareja o caballo y en último lugar el pleno o número completo; pero si un jugador tiene varias combinaciones ganadoras, se pagan todas de una sola vez, aunque las apuestas sean de distinta clase. Los pagos se realizan con fichas de color de un valor determinado, propias del jugador ganador, o con fichas y plazas de valor o ambas.

IV. Combinaciones del Juego.

Dentro de las suertes sencillas, en caso de salida del cero, se pierde la mitad de la apuesta y se recupera la otra mitad.

V. Máximos y mínimos de las apuestas.

El mínimo de la apuesta está determinado por la autorización concedida por el Comisión Técnica del Juego. El jugador, en el momento en que se atribuye una serie de fichas, puede fijar el valor que él desea dar a cada una de ellas, dentro de los límites del mínimo y máximo sobre un número entero. Si no se hace uso de esa facultad cada una de sus fichas representa el mínimo de la postura de la mesa.

El máximo viene fijado:

a) Respecto a las suertes sencillas, el máximo representa 180, 360 ó 540 veces la cantidad fijada como mínimo de la postura.

b) Respecto a las suertes múltiples, el máximo viene representado por:

En el pleno o número completo, por 10, 20 ó 30 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, por 20, 40 ó 60 veces; en la fila transversal, por 30, 60 ó 90 veces; en el cuadro, por 40, 80 ó 120 veces; en la seisena, por 60, 120 ó 180 veces; en la columna y en la columna o docena, por 120, 240 ó 360 veces; y en la doble columna y en la doble docena, por 240, 480 ó 720 veces.

3. **Veintiuno o *Blackjack***

I. Denominación.

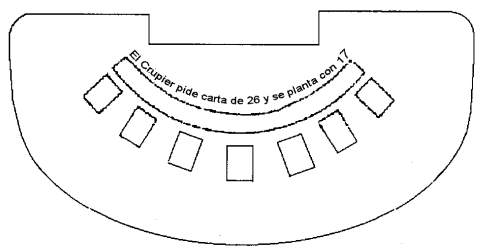
El veintiuno o *Blackjack* es un juego de azar de los denominados de contrapartida, practicado con naipes de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, siendo el objeto del juego alcanzar veintiún puntos o acercarse a ellos sin pasar este límite.

II. Elementos del juego.

1. Mesa de juego

Mesa semicircular de medidas y características similares a las de póquer sin descarte y mini punto banco en su modalidad para siete o nueve jugadores.

Figura número 4. Dibujo de la mesa y tapete de blackjack.



2. Cartas o naipes:

Al *Blackjack* se juega con seis barajas de 52 cartas cada una, tres de un color y tres de otro. Las figuras valen diez puntos, el as un punto u once, según convenga al jugador, y las otras cartas tendrán su valor nominal.

3. Distribuidor o *sabot*.

Es un recipiente, de funcionamiento manual, mecánico o electrónico, debidamente homologado donde se introducen las cartas, una vez barajadas convenientemente, para su posterior distribución. En el caso de que el distribuidor o *sabot* sea electrónico el barajado previo de las cartas podrá realizarse automáticamente en su interior.

Todos los distribuidores deben ser numerados en cada establecimiento y guardados en el armario de las cartas o en otro distinto que cumpla las mismas exigencias. No obstante, los distribuidores, manuales o electrónicos, podrán mantenerse en la propia mesa siempre que, provistos de llave, precinto sellado o cualquier otro sistema de cierre, finalizada la sesión permanezcan convenientemente cerrados. Su distribución a las diferentes mesas las realiza el Director de Juegos o empleado responsable al comienzo de cada sesión, procurando evitar que los mismos distribuidores se destinen sistemáticamente a las mismas mesas.

III. Personal del *Blackjack*.

El Jefe de mesa: Le corresponde supervisar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten, funciones que se llevarán a cabo sobre cada una de las mesas, sí bien podrán simultanearse sobre grupos de mesas contiguas y homogéneas sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de tres en la modalidad de nueve jugadores y de cuatro en su modalidad de siete jugadores. No obstante, si la Dirección de Juegos, y para el conjunto del Casino, optase por compatibilizar las funciones de supervisión del Jefe de Mesa sobre juegos de naipes de contrapartida no homogéneos (*blackjack*, mini punto banco y póquer) el número de mesas a su cargo no podrá exceder de dos.

El crupier: Es el que dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, retirar las posturas perdedoras y pagar las que resulten ganadoras.

El crupier podrá disponer de una banqueta o silla adecuada a su actividad.

IV. Jugadores.

a) Sentados. El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, cuya cifra máxima es siete o nueve. Si algunas plazas no están cubiertas, pueden los jugadores apostar sobre las vacantes dentro de los límites de la apuesta, mandando sobre ella el de mayor apuesta o, en caso de igualdad, el de «mano» más cercana al *sabot*. Asimismo, podrán apostar sobre la mano de cualquier otro jugador y dentro de los límites de la apuesta máxima. En cualquier caso, el jugador situado en primera línea delante de cada casilla será el que mande en la misma.

Cada «mano» de un jugador será considerada individualmente y seguirá el orden normal de distribución y petición de cartas.

b) También pueden participar en el juego los jugadores que están de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador, dentro de los límites de la apuesta máxima de cada plaza. Sin embargo, no pueden dar al jugador consejos o instrucciones, debiendo aceptar sus iniciativas.

c) En ningún caso el número de apuestas por plaza o casilla podrá exceder del número de cuatro.

V. Reglas del juego.

1. Posibilidades de juego.

a) Juego simple o *Blackjack*.

Cuando se hayan efectuado todas las apuestas el crupier distribuirá un naipe a cada «mano», comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, y dándose él mismo otro naipe.

Después se distribuirá un segundo naipe, siempre en el mismo orden, a cada «mano».

Seguidamente, preguntará a los jugadores que tienen la «mano» si desean naipes adicionales. Cada jugador podrá rehusar o pedir naipes complementarios, uno por uno, hasta que lo crea oportuno, pero en ningún caso podrá pedir naipes suplementarios si ha obtenido ya una puntuación de 21 o más. Cuando una «mano» obtenga una puntuación superior a 21, perderá, y el crupier recogerá inmediatamente su apuesta y los naipes antes de pasar a la «mano» siguiente.

Cuando los jugadores hayan hecho su juego, el crupier se dará a sí mismo una o varias cartas. Al llegar a 17 puntos deberá plantarse, no pudiendo tomar naipes suplementarios. En caso contrario, deberá pedir otros naipes hasta que el total de su puntuación alcance 17 o más. Cuando tenga un as entre sus cartas, deberá contarlo como once puntos si con este valor alcanza 17 o más y siempre que no cuente con él más de 21 puntos, en cuyo caso, se tomará el valor de un punto. No obstante, si todos los jugadores se hubieran pasado, el crupier no necesitará tomar más cartas.

El crupier, después de anunciar su puntuación, procederá a recoger las apuestas perdedoras y a pagar las ganadoras de derecha a izquierda. Irá entonces recogiendo las cartas y colocándolas con las caras hacia abajo en un recipiente destinado para este fin, apartando las suyas en último lugar.

Si el banquero se hubiera pasado de 21 puntos pagará todas las apuestas que aún estén sobre el tapete.

Si no tuviera 21 puntos, recogerá las apuestas de las «manos» que tengan una puntuación interior a la suya y pagará a aquellas que la tengan superior. Las «manos» que hayan obtenido una puntuación igual a la del banquero serán nulas, pudiendo sus titulares retirar sus apuestas una vez hayan sido recogidas sus cartas.

Los pagos se harán a la par, es decir, por la misma cantidad de la apuesta, pero si un jugador hiciera un *Blackjack*, que consiste en alcanzar 21 puntos con sólo los dos primeros naipes, se le pagará

siempre en razón de tres por dos. El *Blackjack* ganará siempre a la puntuación de 21 obtenida con más de dos cartas.

b) El seguro.

Cuando el primer naipe del crupier sea un as, los jugadores que tengan *Blackjack* podrán solicitar el pago a la par, finalizando con esto su jugada, o asegurarse contra el posible *Blackjack* de la banca. El crupier propondrá este seguro al conjunto de jugadores y antes de dar la tercera carta al primer jugador que la pida. A partir de este momento, nadie podrá asegurarse.

El jugador que se asegure depositará sobre la línea «seguro», situada enfrente de su puesto, una cantidad como máximo igual a la mitad de su apuesta primitiva. Si el crupier sacara entonces un diez, es decir, si realizase un *Blackjack*, recogerá las apuestas que pierden y pagará los seguros a razón de dos por uno. Si no realizara *Blackjack* recogerá los seguros y cobrará o pagará las otras apuestas como en el juego simple.

c) Los pares.

Cuando un jugador recibe las dos primeras cartas del mismo valor, podrá jugar «a dos manos». Si utilizase esta posibilidad deberá hacer una apuesta igual a la suya inicial en la otra carta. Estas dos cartas y estas dos apuestas serán consideradas entonces como «manos» separadas e independientes, teniendo cada una su valor y destino propios. Podrá, por tanto, formar tantas «manos» como sea el número de cartas de igual valor que reciba, a excepción de que sean ases, hasta un máximo de seis pares por cada mano inicial. El jugador se plantará, pedirá cartas y jugará en las mismas condiciones que en el juego simple, empezando por la «mano» más a su derecha antes de pasar a la siguiente. Si formase un nuevo par, podrá de nuevo separarlo y depositar otra apuesta igual.

Cuando un jugador separa un par de ases, no se le permitirá pedir más que un solo naipe por cada as que ha formado una nueva «mano».

Si un jugador separa un par de ases o un par de cartas que valgan 10 puntos cada una y la siguiente fuese un as, esta jugada no será considerada como *Blackjack*, y se le pagará solamente una vez su apuesta.

d) Apuesta doble.

Cuando el jugador obtuviera 9, 10 u 11 puntos con los dos primeros naipes, o un 8 y un as, o un 9 y un as, podrá doblar su apuesta. En este caso, no tendrá derecho más que a un solo naipe suplementario, siendo el valor del as inicial de un punto. La doble apuesta estará autorizada para todas las «manos» comprendidos los pares.

En el supuesto indicado el crupier advertirá expresamente al jugador que el valor del as es de un punto.

e) Menor o mayor de 13.

Con independencia de las posibilidades de juego anteriormente relacionadas el Casino podrá poner en uso la modalidad de suerte simple para «menor o mayor de 13». Consiste en una apuesta opcional e independiente en la que el jugador apuesta sobre si el total de puntos de sus dos primeros naipes, siendo siempre uno el valor de as, es inferior o superior a 13, perdiéndose la postura en ambos casos para un total igual a 13. Los pagos se harán a la par, es decir, por la misma cantidad de la apuesta colocada en los espacios habilitados para «mayor» o «menor», pudiendo ser ésta cualquier cantidad dentro del límite mínimo y máximo operativo en la mesa.

2. Apuestas acumuladas y progresivos.

La Conselleria competente en materia de juego podrá autorizar para este tipo de juego las denominadas apuestas especiales acumuladas o «bonus» para la obtención de premios especiales en dinero, o su equivalente en especie, con relación a combinaciones especiales de naipes obtenidas por parte de los jugadores dentro de sus manos en el curso de las partidas ordinarias y también entre varias mesas de *Blackjack*.

Así mismo, se podrán autorizar apuestas adicionales e independientes para los jugadores, llamada «progresivos», cuyo objetivo es conseguir un premio especial que depende solamente de la jugada que obtenga el jugador y del importe acumulado por el progresivo en aquel momento, previa la deducción autorizada a favor del establecimiento. Para jugar al progresivo, cada jugador debe depositar una cantidad estipulada en la ranura con contador destinada a esta finalidad. Asimismo, puede existir un progresivo común a varias mesas. El desarrollo de esta modalidad de juego ha de estar expuesta en un lugar visible de la mesa y debe indicar las combinaciones que comportan premio y su importe.

El importe de la apuesta del progresivo no puede ser superior a la mitad de la apuesta mínima de la mesa.

3. Máximo y mínimo de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse, dentro de los límites del mínimo y máximo por casilla antes de distribuir las cartas.

a) El mínimo vendrá fijado por la autorización concedida por la Comisión Técnica del Juego. Son aplicables a este juego las normas de la ruleta referentes a la posibilidad de modificar el mínimo y el máximo de las apuestas.

b) El máximo de las apuestas es fijado por cada mesa en la autorización en 25, 50, 100 ó 200 veces el mínimo de la postura. El máximo se entiende por casilla y no puede ser sobrepasado por la suma de las apuestas realizadas sobre cada una de ellas por parte de uno o varios jugadores.

El máximo se entiende por «mano» y puede ser sobrepasado en el supuesto de un jugador sentado, titular de varias «manos» de otros jugadores.

4. Funcionamiento del juego.

Existen diversas operaciones que son previas al comienzo de cada partida:

a) La extracción de naipes del depósito, su desempaquetado y su mezcla se atendrán a las normas que reglamentariamente se determinen.

b) Finalizadas las operaciones previas, cada uno de los montones se mezclará y cortará separadamente, al menos tres veces. Seguidamente el crupier reunirá los seis juegos y efectuará un corte y finalmente la media docena se presentará al jugador que recibió la carta roja en el último pase para que efectúe un nuevo y último corte, en el supuesto de que rehusara hacerlo, el crupier se lo irá ofreciendo a los demás jugadores, siguiendo las agujas del reloj para que efectúe el corte, comenzando por la izquierda del crupier, si ninguno de los jugadores aceptara efectuar este último corte, el mismo será realizado por el jefe de mesa. Al inicio de la partida el último corte empezará a ofrecerse al primer jugador sentado en la mesa, comenzando por la izquierda del crupier.

Después del mismo, el crupier colocará un separador de muestra o de bloqueo, a fin de dejar como reserva una cantidad de cartas equivalente, como mínimo, a un juego. A continuación se introducirán las cartas en el distribuidor o *sabot*.

Si se utiliza el procedimiento de mezcla automática de naipes, el crupier los introducirá en el distribuidor automático para su mezcla y distribución en proceso continuo.

c) Antes de distribuir las cartas, el crupier apartará las cinco primeras del distribuidor y comenzará después la partida.

Las cartas se distribuirán siempre con las caras hacia arriba. Cuando aparezca el separador, el crupier debe enseñarlo al público y anunciará que la jugada que está realizando es la última de la talla. Si apareciera una carta con la cara hacia arriba en el distribuidor, se eliminará.

4. **Boule o bola**

I. Denominación.

La bola o *boule* es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar, igual que en la ruleta, del movimiento de una bola que se mueve dentro de una plataforma circular.

II. Elementos del juego.

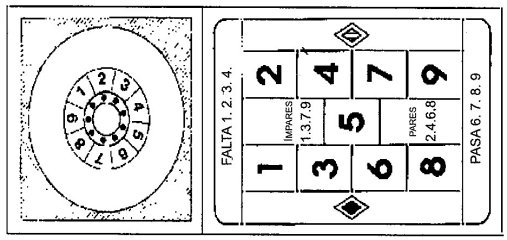
El juego de la bola se practica en una mesa, en cuyo centro se encuentra la plataforma circular y, a sus lados, dos paños destinados a recibir las apuestas. También puede incluir un solo paño.

La mencionada plataforma consiste en un plato circular de 1,50 metros de diámetro inserto en un cuadro de 1,85 metros de lado. En el centro presenta un saliente alrededor del cual se distribuyen dos filas, con dieciocho orificios, y con la numeración del 1 al 9, en uno de los cuales vendrá a caer la bola de caucho indicando el número ganador.

De ellos, los orificios con los números 1, 3, 6 y 8 son de color negro, y de color rojo los números 2, 4, 7 y 9, siendo amarillo, o de otro color, pero nunca rojo o negro, el número 5.

Los paños de juego son idénticos y están divididos en un determinado número de casillas, que corresponden a las diversas combinaciones posibles. El jugador puede elegir entre las suertes múltiples o sencillas, que consisten en realizar la apuesta sobre par o impar (números pares o impares), rojo o negro (números rojos o negros), pasa (números superiores al 5), y falta (números inferiores al 5). El número 5 no figura en ninguna de tales combinaciones, ocupa la casilla central del tablero y puede ser jugado como cualquier otro número, pero no es ni rojo ni negro y está excluido de la serie impar, pasa o falta.

Figura número 5 y 6. Dibujo de la plataforma y del paño de la mesa de boule.



III. El personal.

El personal afecto es el siguiente:

El jefe de mesa es el que dirige la misma.

Habrá crupieres, uno por cada paño, encargados de lanzar la bola, siguiendo un orden de rotación establecido por la dirección, sin que ninguno de ellos pueda especializarse en esta misión.

IV. Jugadores.

En cada partida pueden participar un número indeterminado de ellos.

V. Reglas del juego.

A. Combinaciones posibles.

Sólo se pueden usar dos combinaciones:

Primera: Apostar sobre un número entero, del 1 al 9, en cuyo caso el ganador recibe siete veces el valor de su apuesta.

Segunda: apostar sobre una suerte sencilla (rojo o negro, par o impar, pasa o falta). En todos estos casos, el ganador recupera su apuesta y recibe un valor igual a ella. Sin embargo, cuando sale el número 5, se pierden todas las apuestas realizadas sobre estas suertes sencillas.

B. Máximo y mínimo de apuestas.

El mínimo de apuestas viene fijado en la autorización concedida por la Comisión Técnica del Juego. Sin embargo, el director responsable del establecimiento puede abrir los paños con una apuesta mínima igual a dos veces la autorizada, siempre que aquel mínimo sea mantenido, al menos, en un paño, durante todo el tiempo en que permanezca abierto dicho establecimiento.

El máximo de apuestas vendrá fijado en la autorización. Para las apuestas sobre un número entero, no podrá ser inferior a cuarenta veces, ni superior a cien veces el mínimo autorizado; y para las suertes sencillas no podrá ser inferior a doscientas veces ni superior a quinientas veces dicho número.

Este máximo se aplica, por mesa, a cada jugador considerado aisladamente. Por ello, el establecimiento no puede fijar un máximo para el conjunto de apuestas que pertenezcan a jugadores diferentes y colocados sobre un número entero o sobre una suerte sencilla.

C. Funcionamiento del juego.

Las apuestas se realizan por los jugadores a partir del momento en que el jefe de la partida anuncia «hagan sus apuestas». Éstas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas del tablero escogido por el jugador.

A continuación la bola es lanzada por el crupier a lo largo del borde exterior del plato circular, en el que dará numerosas vueltas antes de abordar la zona de los orificios. Es en este momento cuando el crupier pregunta «¿están hechas las apuestas?». Seguidamente se anuncia «no va más». Desde entonces toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el crupier devuelve las fichas al apostante tardío con su rastrillo o raqueta.

Una vez que la bola queda inmovilizada en un orificio, el lanzador de la bola anuncia el resultado, diciendo en alta voz el número ganador y las suertes sencillas.

El crupier recoge entonces, con su rastrillo, todas las apuestas perdedoras, dejando sobre la mesa

las apuestas ganadoras, a las que él añade la ganancia. El jugador que gana recupera, en todos los casos, su apuesta y puede retirarla del juego.

5. Treinta y cuarenta

I. Denominación.

El treinta y cuarenta es un juego de azar de los denominados de contrapartida, practicado con naipes, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

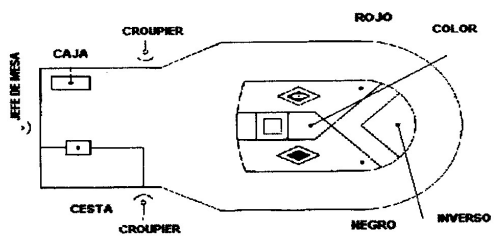
Al treinta y cuarenta se juega con seis barajas, de las denominadas francesas, de 52 cartas cada una, todas de un mismo color, sin índices. Las figuras valen diez puntos, el as un punto y las otras cartas su valor nominal.

2. Mesa de juego.

Tendrá forma de escudo, dividida en cuatro casillas, dos de ellas de mayor tamaño, que corresponderán al «rojo» y «negro»: ambas estarán separadas por una banda central que contendrá el «color», situándose más abajo una casilla en forma triangular para el inverso.

En la parte opuesta se situará el jefe de mesa, colocándose a ambos lados de éste los dos crupieres. Delante y a la izquierda del crupier tallador existirá una ranura en la que se depositarán las cartas usadas y enfrente de los dos crupieres la caja que contiene la banca de la mesa.

Figura número 7. Dibujo de la mesa de treinta y cuarenta.



III. El personal.

Cada mesa tendrá permanentemente destinados a su servicio un jefe de mesa y dos crupieres.

El jefe de mesa será el responsable del correcto desarrollo del juego.

Crupieres: existirán dos, situados uno frente a otro. Uno de ellos, el crupier tallador, tendrá como misión el reparto de las cartas y el otro el pago de las apuestas ganadoras y la retirada de las posturas perdedoras.

IV. Jugadores.

En cada partida pueden apostar un número indeterminado de ellos.

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles:

Se han de formar dos filas desplazadas de cartas, la de arriba denominada «negra» y la de abajo «roja». Se distribuirán cartas hasta que se obtenga por cada fila una puntuación comprendida entre treinta y cuarenta.

Los jugadores no pueden hacer uso más que de las combinaciones siguientes, por las que ellos reciben el equivalente de su apuesta.

a) Rojo o negro: Ganará la fila cuyas cartas tengan un valor más próximo a 31.

b) Color o inverso: Hay color si la fila ganadora es del mismo color que la primera carta de la fila negra.

En caso contrario hay inverso.

Cuando dos filas de cartas forman el mismo punto, el juego es nulo salvo que dicho punto sea 31. En este caso rigen las mismas disposiciones que regulan el sistema del cero en la ruleta. Las apuestas

iguales o superiores, mediante el depósito de 1 por 100 del importe de la apuesta efectuado en el momento de la postura; a este efecto se situará una señal o placa sobre la postura al realizar ésta.

2. Máximo y mínimo de las apuestas.

El mínimo y el máximo de las apuestas viene determinado en la autorización concedida por la Comisión Técnica del Juego.

3. Desarrollo del juego.

Una vez realizada la operación de mezclar las cartas por el crupier, se procederá por parte del jugador más próximo a la derecha de éste al corte de las mismas.

Acto seguido el crupier coloca una carta roja delante de las cinco últimas cartas del mazo. La aparición de esta carta roja determina la anulación del juego en curso, procediéndose a poner en la mesa y boca abajo las cinco últimas cartas, así como al recuento de las mismas.

Después de ser introducidas las cartas en el *sabot* se realiza, en forma descubierta, la colocación de éstas sobre la mesa, que comenzará necesariamente por la fila negra. Cuando el total alcance o sobrepase los 31 puntos, se iniciará la colocación de cartas en la fila roja. A continuación el crupier anuncia en voz alta la puntuación de cada fila y las suertes ganadoras (por ejemplo: dos negro y color ganan o negro e inverso ganan y lo mismo empezando por el rojo, es decir, dos rojo y color ganan o negro e inverso, el crupier anunciará también color gana o color pierde). Acto seguido, se procederá al pago de las apuestas ganadoras, operación que se realizará obligatoriamente suerte por suerte, comenzando siempre por color o inverso y después negro y rojo, y por las apuestas más alejadas del crupier. Sólo después de haber sido retiradas las posturas perdedoras podrá procederse al pago de las apuestas ganadoras.

Las cartas habrán de permanecer sobre la mesa durante todo el tiempo que dure la retirada y pago de las apuestas, de forma que los jugadores puedan verificar las puntuaciones de los distintos juegos.

6. **Punto y banca**

I. Denominación.

El punto y banca es un juego de contrapartida practicado con naipes que enfrenta a varios jugadores entre sí, pudiendo el resto de aquéllos apostar tanto a favor de la banca como contra ella. Corresponde en todo caso al establecimiento el ejercicio de la banca.

II. Elementos de juego.

1. Cartas.

Al punto y banca en todas sus modalidades se juega con seis barajas debidamente homologadas de las denominadas francesas, de 52 cartas cada una, con índices grandes o pequeños y tamaño, autorizados expresamente para el Casino por la Comisión Técnica del Juego, de 57×88 ó $62{,}5 \times 88$ milímetros, siendo la mitad de un color y la otra mitad de otro. Los naipes podrán ser usados varias veces, siempre y cuando se encuentren en perfecto estado.

2. Distribuidor o *sabot*.

Se estará a lo dispuesto en epígrafe 03, apartado II, punto 3.

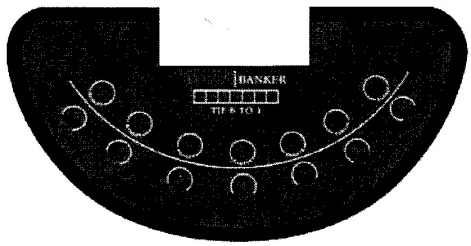
3. Mesa de juego.

Será de forma ovalada, con dos cortes o hendiduras situadas una enfrente a otra en los lados mayores de la mesa, destinados a acoger al jefe de mesa y a los tres crupieres, respectivamente. La mesa tendrá una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del jefe de mesa, que llevará el número uno. La numeración será correlativa, si bien podrá eliminarse el número 13. Cada departamento puede dar acogida a un jugador sentado y en él se diferencian igual número de casillas destinadas a recibir las apuestas hechas a favor de «banca», a favor de «punto» y a favor de la «igualdad». Su numeración se corresponderá con la de los departamentos de los jugadores. También podrá practicarse el juego en mesas reducidas con las dimensiones que determinen las características de cada una de sus tres modalidades, para un número de jugadores sentados igual o inferior a nueve.

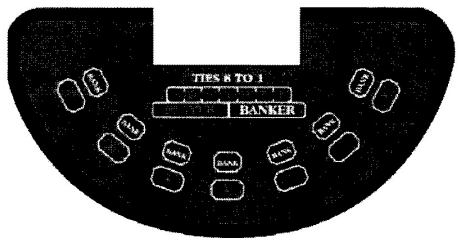
La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas: Una destinada a recibir las cartas usadas, llamada cesta; otra u otras dos para las propinas que se den a los empleados, y otra para introducir los billetes que se cambien por fichas o placas. Asimismo existirá una casilla situada en el centro de la mesa para recoger las apuestas a favor de empate.

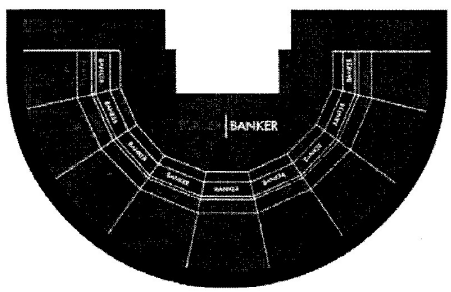
Figuras número 8, 9 y 10. Dibujo de la mesa de punto y banca en sus tres modalidades.

8

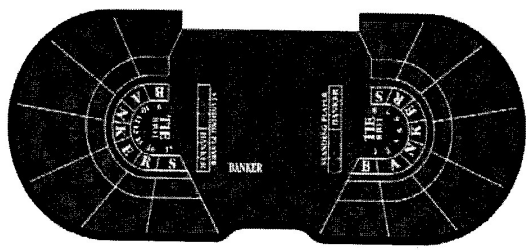


9





10



III. Personal.

1. Jefe de mesa.

Le corresponde la dirección y supervisión del juego en todas sus fases, resolviendo los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten. También llevará una lista en que se determine el orden de prioridad para cubrir plazas que queden vacantes.

En la modalidad de juego para catorce jugadores cada mesa de juego tendrá afecto un jefe de mesa. En las modalidades de juego en mesa reducida, sin perjuicio de que las funciones de supervisión

se lleven a cabo sobre cada una de las mesas, éstas podrán simultanearse sobre grupos de mesas contiguas y homogéneas sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder tres en la modalidad de nueve jugadores y de cuatro en su modalidad de siete jugadores. No obstante, y para este último caso, de compatibilizarse, de conformidad con lo dispuesto en el epígrafe 03, apartado III, funciones de supervisión sobre mesas de juegos de naipes de contrapartida no homogéneas, el número total de mesas a su cargo no podrá exceder de dos.

2. Crupieres.

En la modalidad de juego para catorce jugadores cada mesa tendrá afectos tres crupieres, si bien la Dirección de Juegos podrá, en función de las circunstancias de la partida, eximir la presencia en mesa de uno de ellos, siendo los responsables de las apuestas de sus respectivos lados de la mesa, así como de la recogida de apuestas perdedoras y del pago de las apuestas ganadoras. Les corresponde también la mezcla de las cartas, su introducción en el *sabot* y en la cesta, una vez usadas. Asimismo, recogerán la deducción que en beneficio del establecimiento haya que hacer, recibirán las propinas y las introducirán en la ranura destinada al efecto. Anunciarán el comienzo de cada jugada y de la mano ganadora, e informarán a los jugadores sobre las reglas a seguir en cada caso. Asimismo, pasarán el *sabot*, recogerán los naipes al final de cada jugada y comprobarán el estado de los mismos.

En las modalidades de juego en mesa reducida cada mesa tendrá afecto un único crupier. A él le corresponde dirigir la partida en todas sus fases, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su introducción en el *sabot* y distribución, siendo la primera y la tercera para Punto y la segunda y la cuarta para Banca, procediendo a extraer una carta adicional para el Punto o la Banca siguiendo las reglas de la tercera carta.

Una vez recogidas las apuestas perdedoras y pagadas las ganadoras, previa deducción del beneficio del establecimiento, las cartas serán retiradas con las caras hacia abajo y depositadas en un recipiente destinado para este fin.

IV. Jugadores.

Podrán participar en el juego los jugadores sentados frente a los departamentos numerados, y a opción de la Dirección del Casino, aquellos jugadores que permanezcan de pie.

Para la distribución de las cartas se establece un turno rotatorio a partir del situado frente a su departamento número uno. Si algún jugador no quiere realizar la distribución se pasará el *sabot* al jugador que esté situado a su derecha o bien podrá realizarse la distribución por el propio crupier.

El jugador que distribuye las cartas juega la «mano» de la banca; la «mano» del jugador corresponderá a aquel que haya realizado la apuesta más elevada; de no haber apuestas a favor de la «mano» del jugador, tendrá las cartas el crupier. Se perderá el derecho a distribuir las cartas cuando la banca pierda la jugada, pasando el *sabot* al jugador correspondiente, de acuerdo con el turno establecido.

V. Banca.

El establecimiento se constituye en banca y le corresponderá el cobro y pago de las apuestas. En el supuesto de resultar ganadora la «mano» de la banca se efectuará una deducción del 5 por 100 de las apuestas ganadoras en beneficio del establecimiento.

El mínimo de las posturas podrán ser distintas para cada mesa, no pudiendo en ningún caso ser inferior al mínimo autorizado por la Comisión Técnica del Juego. El máximo de las apuestas será fijado para cada mesa en 20, 50 ó 100 veces el mínimo, pudiendo determinar la Dirección del Casino que las apuestas sean múltiplos del mínimo de la mesa.

VI. Reglas del juego.

1. El «punto» y la «banca» reciben inicialmente dos cartas. El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que lleva inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico, y el as, que vale un punto. En la suma de los puntos se desprecian las decenas y sólo tiene valor, a efectos del juego, la cifra de unidades. Ganará aquel cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada será considerada nula y las apuestas podrán ser retiradas, a excepción de las efectuadas a «empate», que cobrarán del establecimiento su ganancia, a razón de ocho a uno.

Recibidas las dos primeras cartas por la «mano» del punto y la «mano» de la banca, si la puntuación de alguna de éstas es 8 ó 9, el juego se da por finalizado, no pudiendo la otra «mano» solicitar una tercera carta.

2. Reglas de la tercera carta:

a) Para la «mano» del jugador.

– Cuando su puntuación es de 0, 1, 2, 3, 4 ó 5 ha de pedir carta.

– Cuando su puntuación es de 6 ó 7, ha de plantarse.

b) Para la «mano» de la banca el juego se ajustará a lo dispuesto en el siguiente cuadro:

		Tercera carta de la mano del jugador										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuación dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	T	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	T	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: *Significa pedir tercera carta*.

P: *Significa plantarse*.

VII. Desarrollo del juego.

Realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo, se colocará en su interior una carta bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden siete cartas. La aparición de la carta de detención determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se esté llevando a cabo en ese momento.

A continuación el crupier extrae una primera carta y la descubre. El valor de aquélla determinará el número de cartas que serán inutilizadas e introducidas en la cesta. Para este caso concreto, el valor de las figuras y los dieces será de diez puntos.

La orden del crupier «no va más» y a continuación «cartas», está dirigida al jugador que tiene el *sabot* para que éste reparta dos cartas, boca abajo, a cada «mano». La primera y tercera cartas que corresponden a la «mano» del jugador son trasladadas al crupier, quedándose la segunda carta y cuarta carta que corresponden a la banca, bajo la esquina frontal derecha del *sabot*. Acto seguido, son trasladadas las cartas de la «mano» del jugador, se entregan a aquel que realizó la mayor apuesta a favor de dicha «mano», quien las mostrará devolviéndolas a continuación al crupier que anunciará la puntuación total y las colocará a su derecha. Asimismo, el jugador que distribuye las cartas las descubre y las traslada al crupier. Éste anuncia el punto total para las dos cartas y las coloca a su izquierda. El jugador podrá rehusar («saludar») una sola vez por partida o *sabot*.

El jugador que durante dos veces consecutivas rehúse tomar la mano deberá abandonar su plaza en la mesa de juego.

Cuando de acuerdo con las reglas establecidas, el jugador haya de plantarse, el crupier anunciará: «El jugador se planta... (punto total)»; en caso contrario, dirá en alta voz: «Carta para el jugador». Iguales reglas son aplicadas a la «mano» de la banca.

Finalizada la jugada, el crupier anunciará la «mano» con la más alta puntuación, que será la ganadora, procediéndose a continuación al pago de las apuestas ganadoras y a la deducción, en su caso, del beneficio del establecimiento.

En caso de empate el jugador que apostara a empate cobrará la ganancia establecida.

7. **Bacará, chemin de fer o ferrocarril**

I. Denominación.

El bacará-ferrocarril, conocido también como *«chemin de fer»*, es un juego de cartas de los denominados de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí, teniendo uno de ellos la banca y pudiendo apostar contra ésta todos los jugadores que se hallan sentados y los que se encuentren detrás de éstos de pie.

II. Elementos del juego.

1. Cartas.

Se utilizarán seis barajas, de 52 cartas, de las denominadas francesas, sin índices, la mitad de ellas de un color y la otra mitad de color distinto.

Los naipes pueden ser usados varias veces y no habrán de ser sustituidos por otros, siempre y

cuando se encuentren en perfecto estado. En lo que se refiere a las características que han de reunir las cartas, la forma de ser barajadas y manejadas durante el juego, se estará a lo dispuesto en el Reglamento de Casinos de Juego.

2. Distribuidor o *sabot*.

Se estará a lo dispuesto en el epígrafe 03, apartado II, punto 3.

3. Mesa de juego.

Será de forma ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indica la posición del crupier. La mesa ha de tener una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del crupier. Cada departamento puede dar acogida a un solo jugador.

La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas o ranuras: Una en el centro, donde se introducirán las cartas usadas, también llamada cesta; otra a la derecha del crupier, para las deducciones en beneficio de la casa, llamada pozo o *cagnotte*, y una última, o dos en su caso, para propinas. La cantidad que constituye la banca estará situada frente al crupier a su izquierda, situándose a la derecha del mismo las ganancias del banquero que no constituyan la banca es decir, el *garage* (las que el crupier no ha puesto en juego).

III. Personal.

Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un Jefe de mesa, un crupier y un cambista (empleado de cambios).

1. Jefe de mesa.

Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la Dirección y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa del juego. Llevará una relación de jugadores que aspiren a ocupar plazas que puedan quedarse vacantes.

2. Crupier.

Sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe del Catálogo se le atribuyen, tendrá encomendadas las siguientes: Recuento, mezcla e introducción de las cartas en el *sabot*; traslado de las cartas a los jugadores por medio de su pala, anuncio en voz alta de las distintas frases del juego y actuaciones de los jugadores; cálculo e ingreso de la cantidad que corresponda al pozo en la ranura correspondiente, introducción de las cartas usadas y de las propinas en las ranuras destinadas al efecto.

Asimismo, le corresponde la custodia y control de la suma que constituye la banca y el pago de las ganancias a los jugadores. También orientar a los jugadores que lo soliciten sobre las reglas aplicables en cada caso.

3. Cambista.

Situado de pie frente o detrás del crupier, tiene por misión efectuar el cambio de dinero por fichas a los jugadores que lo soliciten, así como al crupier.

Además existirán servidores auxiliares en número no superior a uno por cuatro mesas o fracción. No podrán intervenir en todo cuanto se relacione con el desarrollo del juego, las cartas o las fichas.

IV. Jugadores.

Frente a cada uno de los departamentos de la mesa, podrá sentarse un jugador. La superficie de los departamentos podrá ser utilizada para depositar las fichas y manejar, en su caso, las cartas. También podrán participar en el juego cuantos jugadores lo deseen, situándose de pie alrededor de la mesa y detrás de los que se hallen sentados.

A todos los efectos se establece el siguiente orden de prioridad entre los jugadores: Los jugadores sentados sobre los que están de pie; entre los primeros se seguirá la numeración correlativa de los departamentos a partir del que se halle situado a la derecha del banquero. Entre los que están de pie se seguirá el mismo orden de prioridades que entre los sentados. El jugador sentado que cambia de sitio durante una talla está obligado a dejar pasar la «mano» –«saludar»–; además, no puede ejercer su derecho de prioridad para adquirir la «mano» pasada, es decir, coger la banca, o para hacer banco hasta que no haya «saludado». Lo mismo ocurrirá cuando un jugador ocupe una plaza vacante durante la distribución de un *sabot*.

Si el cambio de asiento o la llegada de un nuevo jugador se hace al finalizar la talla, el orden de prioridades permanecerá intacto.

En ningún caso puede un jugador ocupar plaza de asiento en varias mesas de juego simultáneamente.

La ocupación de plazas vacantes se hará de la forma siguiente: tendrán prioridad, durante la talla,

los inscritos en la lista de espera en poder del jefe de mesa, una vez concluida ésta los jugadores sentados que hayan solicitado cambio de plaza.

El jugador que durante dos veces consecutivas rehúse tomar la mano deberá abandonar su plaza en la mesa de juego.

Está prohibido a los jugadores de pie desplazarse de sitio para seguir la «mano». El que lo haga será cobrado el primero o pagado el último, en su caso.

El jugador que esté ausente de la mesa cuando le corresponda coger la «mano» perderá su plaza en beneficio del primer inscrito en la lista de espera.

En ningún caso podrá ocuparse una plaza de asiento momentáneamente vacía.

V. Banca.

El crupier anunciará, de acuerdo con la mesa, si se juega libre o ateniéndose a la tabla de reglas de tirada.

La banca se adjudicará inicialmente al jugador situado a la derecha del crupier (sentado frente al departamento número 1) y será rotatoria siguiendo el orden de numeración de los departamentos.

Cualquier jugador, esté sentado o de pie, podrá, en cualquier pase de la banca, asociarse al banquero, si éste lo acepta, poniendo a su disposición una cantidad determinada. El asociado no podrá intervenir en ningún momento en el juego y ganará o perderá en las mismas condiciones que el banquero.

La banca podrá ser retenida por el jugador mientras gane, debiendo, en caso de pérdida, ser cedida al jugador situado a su derecha. Lo mismo ocurrirá cuando la banca sea abandonada voluntariamente. Si alguno de los jugadores no quiere coger la banca, ésta seguirá rotando por el orden establecido. En todo caso, el jugador que coge la banca habrá de hacerlo, por lo menos, con la misma cantidad que el que abandonó voluntariamente.

Si ningún jugador sentado desea adquirir la banca, se ofrece a los que están de pie y, si nadie la adquiere, el jugador que cedió la banca o pasó la «mano» puede volver a cogerla por la misma cantidad. La «mano» pasada adquirida por un solo jugador tiene preferencia sobre la adquirida en asociación. El banquero que pasó la «mano» puede asociarse con el jugador que la ha adquirido posteriormente.

Cuando la banca no ha sido adquirida en el turno rotatorio, se subastará y adjudicará al mayor postor de entre los jugadores sentados y de pie, a excepción del banquero. Los jugadores sentados sólo tendrán prioridad sobre los que se hallan de pie en caso de pujas iguales.

Cuando algún jugador que está de pie adquiere la banca (toma la «mano»), y la vuelve a pasar, aquélla se ofrece primero al jugador sentado a la derecha del último jugador sentado que tuviese la banca. Cuando el jugador que adquiere la banca está sentado al pasarla, ésta se ofrecerá primero al jugador sentado a su derecha.

Una vez adjudicada la banca, el total que la forma puede ser aumentado por el jugador con relación a la cantidad ofrecida, pero nunca disminuido.

Si la banca adjudicada es superior a la banca anterior, el jugador que había hecho banca antes de pasarle la «mano» tiene derecho a coger las cartas, aunque su apuesta sea inferior a la de otros jugadores, pero sólo por una jugada.

El banquero que pasa la «mano», así como su asociado, no podrán participar en la subasta de la «mano» que acaban de pasar, pero sí podrán hacerlo cuando el nuevo banquero pase la «mano», y así sucesivamente.

Si ningún jugador adquirió la banca, ésta vuelve al jugador situado a la derecha del banquero que pasó la «mano», quien deberá aceptarla por el mínimo establecido en la mesa. Caso de no hacerlo, cederá su plaza.

Cuando el jugador que adquirió una «mano» pasada pierde, el *sabot* vuelve al jugador sentado a la derecha del banquero que pasó la «mano».

El jugador que adquiere la banca está obligado a dar cartas por lo menos una vez. Si se niega, la banca se subastará, pero no podrán pujar por ella ni este jugador ni el anterior banquero si hubiera pasado la «mano». Si en esta primera jugada hay igualdad de puntos, la banca puede ser cedida de acuerdo con las reglas generales.

El mínimo del punto o mínimo de las posturas, es decir, la cantidad mínima para poder jugar como punto contra la banca, no será necesariamente idéntico para las distintas mesas, ni podrá ser inferior en ningún caso al mínimo autorizado por la Comisión Técnica del Juego, que deberá aparecer ostensiblemente indicado en la mesa.

El máximo del punto o cantidad máxima que puede exponer un jugador es aquella cantidad equivalente a la existente en la banca en cada jugada. Cuando un jugador llega a dicha cantidad máxima se dice que «hace banco».

El máximo de la banca deberá ser equivalente a cien veces el mínimo autorizado para el punto, y el mínimo de aquélla no podrá ser inferior al de éste. Previa solicitud de los Casinos, podrá autorizarse el que la banca juegue sin máximo limitado.

La deducción en beneficio del establecimiento queda fijado en un 5 por 100 sobre las cantidades ganadas por el banquero en cada jugada.

Garage es la cantidad o conjunto de cantidades que el banquero excluye del juego, cuando se dan los casos o circunstancias siguientes:

a) *Garage* voluntario.

Las ganancias obtenidas por el banquero normalmente pasan a formar parte de la banca, pero aquél podrá decidir voluntariamente excluirlas del juego, siempre que la suma de las mismas supere una cantidad equivalente a cincuenta veces el mínimo del punto, pasando entonces a constituir o formar parte del garage.

El banquero podrá excluir voluntariamente del juego la mitad de la banca en todos los pases a partir del segundo. Cuando no se cubra la banca en su totalidad, el banquero podrá instar al crupier a doblar la cantidad dentro de la Banca en esta jugada, pasando el resto a formar parte del garage. También podrá retirar la mitad de la banca resultante, si corresponde según el párrafo anterior. Antes de iniciar la siguiente jugada el crupier pedirá al banquero si desea o no formar garage.

b) *Garage* obligatorio.

Es la cantidad que el banquero ha de excluir del juego en la medida en que el importe de la banca excede de la suma de valores de los puntos.

c) *Garage* impropio.

Es aquella parte de la banca que el banquero no puede poner en juego, porque excede de la cantidad máxima permitida para aquélla, es decir, de cien veces el mínimo del punto.

d) Exclusión del *garage*.

En el caso de que la banca juegue sin máximo limitado, el banquero podrá renunciar al *garage* anunciando «todo va».

VI. Reglas del juego.

El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que llevan inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tiene ningún valor numérico y el as, que vale un punto. Se suma la puntuación de las cartas y se desprecian las decenas, teniendo valor exclusivamente la cifra de las unidades. Ganará aquel juego cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada es considerada nula.

El banquero reparte inicialmente y de forma alternativa dos cartas tapadas al jugador que se enfrenta con él y se da a sí mismo dos cartas tapadas. Si recibidas las dos primeras cartas, la puntuación es de ocho o nueve, éstas serán descubiertas y se abate el juego, debiendo el contrario mostrar asimismo su juego.

En los demás casos, el jugador que se enfrenta a la banca podrá solicitar una tercera carta o considerarse servido, lo que anunciará utilizando los términos «carta» y «no», respectivamente. La actuación del jugador se atendrá a las reglas siguientes:

– Cuando tiene 0, 1, 2, 3 ó 4, ha de pedir carta.

– Cuando tiene 5, puede optar.

– Cuando tiene 6 ó 7, ha de plantarse.

En el supuesto de que el jugador haga banco, no se le aplicarán estas reglas y tendrá libertad para pedir carta o quedarse servido, siempre que lo autorice el Director de Juegos antes de comenzar la partida. A continuación, el banquero podrá optar entre pedir carta o no hacerlo, excepto cuando tiene cero (bacará), en que es obligatorio solicitar una tercera carta. A diferencia de las anteriores, la tercera carta se da siempre descubierta. El juego finaliza con el anuncio de la puntuación de cada jugador, el descubrimiento de las cartas y el pago o retirada de las apuestas, en su caso.

Todo jugador puede solicitar al crupier aclaraciones sobre las reglas del juego, quien está obligado a dárselas. Si el jugador tiene puntuación de 5 y solicita consejo al crupier, éste le hará plantarse.

El banquero podrá, si lo desea, solicitar del crupier el cuadro de jugadas de la banca, en cuyo caso deberá ajustarse a lo en él establecido.

		Tercera carta de la mano del jugador										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuación total de las dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	O	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	O	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: *Significa pedir tercera carta.*

P: *Significa plantarse.*

O: *Significa que se puede optar.*

Una vez cubierta la banca, el banquero y cualquier jugador sentado o de pie podrá abonar (apostar a favor de la banca) una cantidad determinada, que dará al crupier cuando diga: «abono la diferencia»; pero sólo en este caso.

No se permite el abono en asociación. Los abonos quedarán afectados solamente en la jugada en la que se produzcan, sin obtener prioridad ni causando obligación respecto a la jugada siguiente ni posterior, siempre dentro de los máximos y mínimos autorizados para la salida inicial de la banca.

El número de abonos permitido será un máximo de tres. Los casos no previstos se resolverán por el inspector de la mesa.

VII. Desarrollo del juego.

Es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo, que haya en la mesa un mínimo de cuatro jugadores, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

Al principio de cada partida, el crupier, después de mezclar las cartas, las ofrece a los jugadores, diciendo: «señores, las cartas pasan». Cualquier jugador puede mezclar las cartas, que, a su vez, habrán de mezclarse por última vez por el crupier cuando le sean devueltas. Hecho esto, ofrece las cartas al jugador situado a su izquierda, y así sucesivamente, hasta que alguno de ellos corte el mazo.

A continuación se colocará en el interior, antes de las siete cartas finales del mazo, una cartabloqueo, o carta de detención, de un color que permita diferenciarla de las demás. La aparición de aquella carta determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en el momento.

Adjudicada la banca, el banquero anunciará la cantidad puesta en juego, que será entregada en fichas al crupier, quien las colocará sobre la mesa, a su izquierda. Acto seguido, éste anunciará la suma, indicando a los jugadores que es la cifra máxima que pueden jugar, para ello utilizará la expresión «hay... euros en la banca».

Si hay varios jugadores que quieren hacer banco, se seguirá el orden de las prioridades establecido en el apartado IV.

El banco hecho por un solo jugador, incluso si está de pie, tiene preferencia sobre el banco en asociación.

Si ninguno de los jugadores, sentados o de pie, está dispuesto a hacer banco, puede anunciarse banco parcial, con la expresión «banco con la mesa», para lo cual la cantidad de la postura habrá de ser la mitad de la banca. A continuación, el crupier invitará al resto de los jugadores a completar con sus apuestas la suma en banca, hasta que con la voz «no van más apuestas» dé por finalizado el tiempo de apostar.

El jugador que ha anunciado «banco con la mesa» tiene derecho a coger las cartas, incluso si está de pie, excepto cuando alguien dice la frase «con la mesa y último completo», siendo el hecho de

completar la otra mitad el que da prioridad. El «banco con la mesa» es considerado un acto aislado y no da prioridad para la jugada siguiente, salvo que haya sido hecho solo.

Cuando nadie hace banco, ni banco con la mesa, las cartas se dan al jugador sentado cuya apuesta sea más alta. En caso de igualdad de apuestas, se estará al orden general de prioridades entre los jugadores. Está prohibido que un jugador sentado una su apuesta a la de otros jugadores, estén de pie o sentados.

La petición de banco no tiene preferencia cuando las cartas han sido ya distribuidas, excepto cuando el jugador repite el banco, «banco seguido», en cuyo caso puede hacerlo incluso después de la distribución de las cartas, siempre que otro jugador no las tenga ya en la mano. Tiene derecho a pedir banco seguido el jugador que hizo banco y perdió.

Si en el caso de «banco seguido» el crupier da por error las cartas a otro jugador, éstas podrán ser reclamadas si aún no han sido vistas (la carta es considerada vista cuando ha sido levantada del tapiz).

Si la petición de banco seguido se produce después de la distribución y entrega de las cartas a otro jugador, este último tiene preferencia si ha tomado cartas y las ha visto.

Cuando habiéndose anunciado correctamente banco seguido un jugador toma las cartas antes de que el crupier las dé al jugador que anunció banco seguido, aquéllas le serán retiradas, aunque hayan sido vistas, y se entregarán al jugador al que corresponda.

Todo banco seguido abandonado puede ser recuperado en caso de igualdad de puntuación entre el banquero y otro jugador o jugadores.

Cuando nadie hace banco y sólo un jugador apuesta contra la banca, éste tendrá derecho al «banco seguido».

Una vez realizadas las apuestas, y tras la voz del crupier «no van más apuestas», el banquero extraerá las cartas del *sabot* y las distribuirá de una en una alternativamente, empezando por el jugador contrario. Las cartas serán trasladadas hasta él por el crupier mediante la pala. Queda formalmente prohibido al banquero distribuir las cartas antes de que el crupier haya anunciado «no van más apuestas»; sin embargo, podrá instar al crupier a que retire las posturas efectuadas después de mencionada dicha frase.

Examinadas las cartas y solicitada, en su caso, una tercera, se procederá a descubrir los respectivos juegos, pagando el crupier al ganador. Si el triunfo ha correspondiendo al banquero, se efectuará por el crupier la deducción correspondiente al pozo o *cagnotte*, y se introducirá su importe en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del banquero pasarán a formar parte de la banca, salvo si éste decide excluirlas del juego, de acuerdo con lo previsto en el apartado V, en cuyo caso el crupier las colocará sobre la mesa, a su derecha.

Cuando se hayan terminado las cartas de un *sabot*, el crupier procederá a realizar las operaciones correspondientes de mezcla, corte e introducción del mazo en el *sabot*. El banquero que gana la última jugada de una talla tiene derecho a seguir siéndolo en la próxima, si ofrece una cantidad igual a la que constituía entonces la banca.

Ante la petición de algún jugador, las cartas serán controladas al final de la talla.

VIII. Errores e infracciones en el juego.

1. Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas. Las cartas sacadas no podrán en ningún caso ser reintegradas al *sabot*, y el jugador que las sacó irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en un caso excepcional el jefe de mesa estima que no debe aplicar esta regla en todo su rigor, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que toma la «mano» pasada.

Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del *sabot* se considerará inservible y será retirada, sin que por ello puedan los jugadores disminuir o retirar sus apuestas.

Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada será anulada.

Cuando alguna carta caiga al suelo sólo podrá ser recogida por el crupier o cualquier otro empleado del establecimiento, y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada.

2. Errores del crupier.

Si el crupier descubre accidentalmente alguna carta durante la distribución, los jugadores habrán de ajustarse a las reglas del juego de banquero y punto. En el caso de que las dos cartas del punto sean descubiertas, el banquero habrá de atenerse a lo dispuesto en el cuadro de jugadas de la banca, debiendo pedir carta en los casos opcionales. Cualquier otra falta cometida por el crupier durante el

reparto de las cartas anulará la jugada, siempre que no puede ser aquélla rectificada sin perjuicio para el banquero y el jugador.

En caso de que el crupier anuncie por error «carta» cuando el punto ha dicho «no», la jugada se restablece conforme al cuadro. Si el banquero tiene 0, 1, 2, 3, 4 ó 5 y ya ha sacado una carta, ésta le es adjudicada; si ha sacado dos cartas, la primera de ellas se le adjudica y la segunda se desecha; si tiene 6 ó 7, cualquier carta extraída es desechada.

3. Errores del banquero.

La extracción por parte del banquero de una quinta carta después de haber dado dos al punto y haberse dado él mismo dos, le obligará a aceptarla para sí en el supuesto de que el punto no solicite una tercera carta.

Si el banquero, en la distribución inicial, se da más de dos cartas, se considera que tiene una puntuación de cero (bacará), aunque conserve su derecho a pedir otra carta.

Cuando al dar la tercera carta el banquero da por error dos cartas al jugador contrario, se le adjudicará aquella de las dos con la que forme una puntuación más alta. Lo contrario ocurrirá cuando el banquero se dé a sí mismo dos cartas en vez de una.

Si durante la distribución de las dos primeras cartas del punto el banquero deja caer alguna en la cesta, se considera que el punto abate con 9. Cuando esto ocurre con la tercera carta del punto, se considerará que su puntuación es de 9. El banquero tendrá, en este caso, derecho a una tercera carta, salvo si tiene 7.

Si durante el reparto el banquero descubre la primera o la tercera carta, al ir ambas dirigidas al punto, aquél deberá descubrir su carta respectiva. Cuando el banquero descubre por error las dos cartas dirigidas al contrario, además de descubrir sus dos cartas, habrá de ajustar obligatoriamente su juego al cuadro de jugadas de la banca.

El banquero ha de hablar siempre después del punto. Si abatiera antes de que éste se hubiera pronunciado, los jugadores podrán retirar sus apuestas. Cuando el banquero, teniendo 8 ó 9, da u ofrece cartas, pierde su derecho a abatir.

La introducción por el banquero de alguna carta en la cesta antes de que haya sido vista de forma inequívoca por el resto de los jugadores, llevará aparejada la pérdida de la jugada para el banquero.

No podrá efectuarse ninguna reclamación contra el banquero cuando la jugada haya finalizado y las apuestas hayan sido cobradas o pagadas.

4. Errores de los jugadores.

Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier jugador que emplee demasiado tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

Excepto el crupier, nadie podrá dar consejos a los jugadores. Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

Si por error el punto dice «carta» en vez de «no», o viceversa, el banquero tiene derecho a darle o negarle la carta, a menos que aquél tenga bacará. En todo caso, el banquero habrá de pronunciarse antes de sacar la carta.

En el caso de que el punto se olvide de abatir en su momento, pierde este derecho; si ha pedido carta, la decisión la tomará el banquero. El punto que teniendo 9 olvida abatir pierde la jugada si el banquero abate con 8.

Cualquier otro error en el anuncio del juego por parte del punto será rectificado, desechándose, si procede, las cartas puestas en juego como consecuencia de dicho error. Se exceptuará de esta regla el jugador que hace banco, en cuyo caso habrá de sufrir las consecuencias de su error, salvo si tiene cero, bacará, con sus dos primeras cartas, pudiendo entonces solicitar siempre una tercera carta.

Si el jugador arroja las cartas en la cesta antes de que hayan sido vistas, la jugada se le dará por perdida.

Las apuestas de los puntos deben estar situadas a descubierto encima de la mesa y deben ser vigiladas por ellos mismos. Ninguna reclamación podrá ser aceptada si esta regla ha sido incumplida. Cuando haya posturas colocadas sobre la raya, juegan la mitad; cualquier otro anuncio por parte del jugador obliga al crupier a proceder al cambio inmediato, sin que el jugador pueda oponerse.

Los casos no previstos en el presente epígrafe del Catálogo de Juegos serán sometidos a la apreciación del jefe de la mesa, quien resolverá.

8. **Bacará a dos paños**

I. Denominación.

El bacará a dos paños es un juego de cartas de los denominados de círculo, que enfrenta a un jugador que es la banca con otros jugadores, pudiendo apostar contra aquél tanto los jugadores que se hallan sentados alrededor de la mesa de juego como los que están situados de pie detrás de aquéllos.

Recibe también el nombre de banca o banca francesa y puede revestir dos modalidades: Banca limitada y banca libre o abierta. En el primer caso, el banquero sólo responderá por la cantidad, que situada sobre la mesa constituye la banca en cada momento. En la banca libre o banca abierta, su titular ha de responder frente a todas las posturas sin límite.

En la banca limitada existirá un límite o cifra máxima para constituir la banca, independientemente de que durante el transcurso del juego el banquero supere con sus ganancias tal cantidad máxima de adjudicación.

II. Elementos de juego.

1. Cartas.

Se utilizarán barajas de 52 cartas, de las denominadas francesas, sin índices, siendo obligatorio que sean siempre barajas a estrenar. Serán necesarias seis barajas, tres de un color y tres de otro, tanto en la banca libre como en la limitada.

2. Distribuidor o *sabot*.

Se estará a lo dispuesto en el epígrafe 03, apartado II, punto 3.

3. Mesa de juego.

Será ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indicará la posición del crupier. Frente a él se colocará el banquero, que tendrá a su derecha el primer paño, formado por una serie de departamentos y numerados a partir del más cercano al banquero, que llevará el número 1; a su izquierda estará el segundo paño, con el mismo número de departamentos y numeración correlativa, iniciada con el número siguiente al último del primer paño, en el departamento situado más próximo al banquero.

Además, cada paño tendrá una superficie delimitada destinada a recoger las posturas que se quieren realizar sobre el otro paño. Las apuestas, colocadas sobre la raya que separa aquella superficie del resto del paño, jugarán por partes iguales a los dos paños.

En la parte libre de la mesa habrá una primera ranura para las cartas usadas, llamada cesta; una segunda ranura, a la derecha del crupier, para las deducciones en beneficio de la casa sobre las ganancias del banquero, que recibe el nombre de pozo o *cagnotte* y una tercera ranura, que pueden ser dos, para recoger propinas.

III. Personal.

El personal mínimo necesario será: Un inspector, un crupier, un cambista y, opcionalmente, un auxiliar. Será aplicable al jefe de mesa, crupier y cambista, respectivamente, lo dispuesto en los números 1, 2 y 3 del apartado III del epígrafe 07 del presente Catálogo.

IV. Jugadores.

También llamados puntos, cada uno podrá ocupar uno de los departamentos numerados en la mesa. Asimismo, podrán sentarse más jugadores, que se situarán detrás de aquellos entre los distintos departamentos.

Igualmente podrán realizar apuestas en los distintos paños cuantos jugadores estén situados de pie, detrás de aquellos que estén sentados.

El orden de prioridad, a efectos de apuestas, entre los jugadores, será el siguiente: Dentro de un mismo paño, los jugadores sentados en los departamentos numerados más cercanos al banquero; a continuación, el resto de los jugadores, por el mismo orden que los sentados.

En el supuesto de que se anuncie banco en ambos paños, se procederá por sorteo para determinar la prioridad de los paños.

Las cartas sólo podrán ser manejadas por los jugadores que estén sentados en departamentos numerados, estableciéndose un turno rotatorio conforme al orden de numeración de cada paño. Las cartas habrán de ser cedidas por el jugador, siguiendo el turno establecido en caso triunfo de la banca. Queda exceptuado de esta regla el jugador que haga banco, que esté de pie o sentado para manejar las cartas.

Los jugadores que quieran ocupar una plaza sentada, deberán hacerse inscribir en la lista de espera que lleva el jefe de mesa en cada mesa.

V. Banca.

1. El jefe de mesa, a la hora de apertura, anunciará el nombre del banquero y la cantidad del montante de la banca. Si no hubiera banquero, el jefe de mesa subastará la banca y la adjudicará al mejor postor, pudiendo pujar por ella todos los jugadores.

En caso de igualdad de pujas, la adjudicación se hará por sorteo.

La adjudicación podrá hacerse a una o varias tallas, y a juicio del Director de Juegos, para uno o varios días. El importe de la banca deberá ser depositado, antes del comienzo de la partida, en la caja del Casino, en efectivo o mediante cheques librados por banco.

El banquero podrá abandonar la banca una vez realizada la primera jugada, anunciando la cantidad que retira. Si el banquero gana y se retira, durante el mismo *sabot* no podrá volver a ser banquero. Se entenderá que la banca ha saltado cuando no queden fondos en la misma. En este caso, el banquero tiene derecho a continuar, efectuando un nuevo depósito igual o superior al inicial, o a abandonar la banca. Caso de que continúe con la banca, puede cambiar de *sabot*.

En cualquiera de los casos, abandonada la banca por el banquero, el jefe de mesa volverá a ofrecerla a otro, por la misma cantidad inicial. Si no fuese aceptada por ninguno se subastará, o, en su caso, se sorteará nuevamente, iniciándose luego un nuevo *sabot*. Si no se presenta ningún postor, se dará por finalizada la partida.

El mínimo y el máximo de las posturas vendrá establecido en la autorización. Los mínimos podrán variar para las distintas mesas de juego.

La cantidad que forme la banca será necesariamente limitada en la modalidad de banca limitada. En la autorización se fijará el máximo y mínimo de la banca.

2. En la banca libre no existirá tope máximo para la banca, y el establecimiento no podrá fijar un máximo a las posturas de los jugadores. Cualquier jugador podrá ser banquero, en la modalidad de banca libre, si justifica la existencia de un depósito, considerado suficiente, en la propia caja del establecimiento o en la de una entidad de crédito previamente admitida por la Dirección del establecimiento, de tal forma que pueda pagar todas las apuestas sin que la responsabilidad del establecimiento pueda verse en ningún momento comprometida.

El bacará con banca libre sólo podrá practicarse en una mesa por cada establecimiento y por un máximo de dos sesiones separadas entre sí por la hora de la cena. En cada sesión se jugarán dos tallas.

3. La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada en un 2 por 100 sobre las cantidades ganadas en cada jugada por el banquero para la banca limitada, y en 1,25 por 100 para la banca libre.

VI. Reglas de juego.

Las reglas contenidas en el apartado VI del epígrafe 07 del presente Catálogo son aplicables con carácter general. Sin perjuicio de ello se establecen las adaptaciones que se detallan a continuación.

Se enfrentan dos jugadores, uno por cada paño, contra el banquero, siguiendo el turno establecido en el apartado IV, párrafo 5.

Si la puntuación de las dos primeras cartas es de 0, 1, 2, 3 y 4, los jugadores han de pedir una tercera carta; si dicha puntuación es de 5, tienen libertad para pedir carta o quedarse servidos, y, por fin, si es de 8 ó 9 han de descubrir sus cartas. Queda exceptuado de esta regla el jugador que al principio de la partida haga banco.

El banquero puede pedir carta o plantarse, salvo si solicita del crupier el cuadro de jugadas de la banca, en cuyo caso habrá de seguirlo siempre que se indique lo mismo para los dos paños. El cuadro de jugadas de la banca es el recogido en el epígrafe 07 del presente Catálogo.

Un 8 con las dos primeras cartas gana siempre a un 8 ó 9 utilizando una tercera carta.

Se puede pedir banco por cualquier jugador, esté sentado o de pie, por una sola vez y al principio de cada partida. El banco comprenderá los dos paños, pero el juego se desarrollará exactamente igual que si hubiera dos jugadores, de tal forma que no se podrán ver las cartas del segundo paño por el jugador hasta haber jugado en el primer paño. En caso de que haya juego nulo, podrá repetirse la jugada hasta dos veces más. Se entenderá que ha habido juego nulo cuando no ha habido pérdida o ganancia por parte de ninguno de los dos jugadores.

Está prohibido a los puntos el juego en asociación.

VII. Desarrollo del juego.

Es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo que haya un mínimo de dos jugadores por paño, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

Una vez realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo se colocará en su interior una carta-bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden 10 cartas. La aparición de aquella carta determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en ese momento.

Adjudicada la banca, de acuerdo con lo establecido en el apartado V, el banquero entregará la cantidad puesta en juego, en fichas, al crupier para su custodia. A continuación, se realizarán las posturas en ambos paños, de acuerdo con el orden de prioridad que establece el apartado IV, párrafo 3, hasta que el crupier anuncie con la voz «ya no va más» la terminación del tiempo de apostar. Las apuestas no podrán ser colocadas inmediatamente a la derecha o a la izquierda del banquero y del crupier.

Las apuestas colocadas sobre la raya que separa la zona del jugador de la zona de apuestas juegan la mitad, de la misma forma que las posturas colocadas sobre la raya que separa la zona de apuestas de un paño de la zona de otro paño juegan a los dos paños. En este caso, cuando la mitad de una apuesta a caballo representa un número impar de unidades de apuestas, se considera que la fracción más fuerte juega al primer paño.

El banquero, entonces, extraerá las cartas del *sabot* y las repartirá de una en una por el siguiente orden: Primer paño, segundo paño y banca. Las cartas serán trasladadas hasta los jugadores por el crupier mediante una pala. Serán los contrarios de la banca y tendrán las cartas los jugadores a los que corresponda, de acuerdo con el turno establecido en el apartado IV, párrafo 5. El jugador que tiene la mano, después de haber visto su puntuación, abata o no, debe dejar las cartas sobre la mesa. Examinadas las cartas, los jugadores que son mano en cada paño habrán de pronunciarse por su orden respectivo y antes del banquero. Finalizada la jugada, el crupier separa las cartas y anuncia el punto. El banquero habrá de enseñar su punto a los dos paños.

A continuación, se procederá por el crupier al pago de las posturas ganadoras y a la retirada de las perdedoras; en el caso de que el banquero gane en los dos paños, o su ganancia en uno sea superior a la pérdida en el otro, el crupier ingresará la cantidad que corresponda al pozo o cagnotte, en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del banquero pasarán a formar parte de la banca. Ante la petición de algún jugador, las cartas serán controladas al final de la talla.

VIII. Errores e infracciones en el juego.

1. Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas. Las cartas sacadas no podrán en ningún caso ser reintegradas al *sabot* y el jugador que las sacó irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en su caso excepcional el Director responsable del establecimiento estima que no debe aplicar esta regla, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que tome la mano.

Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del *sabot* se considerará inservible y será retirada, sin que por ello los jugadores puedan disminuir o retirar sus apuestas.

Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada será nula.

Cuando alguna carta caiga al suelo sólo podrá ser recogida por el crupier o cualquier otro empleado del establecimiento y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada.

Si las cartas son dadas o tomadas por error por un jugador distinto del que tiene la mano, si aquél ya se pronunció, la jugada será mantenida, pasándose las cartas en la jugada siguiente al jugador al que le correspondía.

2. Errores del banquero.

En todos los casos de distribución irregular la jugada será rectificada, si ello puede hacerse de forma evidente; en caso contrario, aquélla será anulada.

Si el banquero da carta a un paño que ha dicho «no» o no da carta a un paño que solicitó, la jugada será restablecida de acuerdo con las normas de los errores de los jugadores.

Si las dos cartas de un paño son descubiertas durante la distribución, la jugada se llevará a cabo de acuerdo con lo dispuesto en el tercer tercero del número 3 del presente apartado y ninguna apuesta podrá ser aumentada, disminuida o retirada.

Si durante la distribución algunas cartas caen en la cesta sin haber sido vistas, la jugada será anulada para el paño que perdió las cartas o para los dos paños, si correspondían al banquero. En el caso de que se trate de alguna de las terceras apuestas, si ha sido vista, será recuperada por el crupier y la jugada continuará.

3. Actuaciones del banquero en las jugadas reestablecidas.

Cuando un paño abate al banquero está obligado a seguir el cuadro de jugadas de la banca respecto al otro paño, pidiendo tercera carta en los dos supuestos opcionales.

Cuando el cuadro de jugadas de la banca indica lo mismo para los dos paños, el banquero deberá seguirlo.

Cuando el cuadro indica pedir carta en un paño y plantarse en el otro, el banquero es libre de plantarse o pedir, si el error ha sido de un jugador o del crupier; si el error ha sido del banquero, éste habrá de pedir carta obligatoriamente, si tiene cinco o menos, plantándose en caso contrario. Dar una carta a un paño que no la ha solicitado o dar a un paño la carta destinada a otro, no constituye una falta del banquero, que no pierde su derecho a solicitar una tercera carta.

4. Errores de los jugadores.

Si el primer paño dice «no» teniendo menos de cinco y el segundo paño ha recibido carta, ésta volverá al primer paño; el segundo paño recibirá entonces la carta siguiente, haya sido recogida o no por el banquero, y éste actuará de acuerdo con lo dispuesto en el número 3 del presente apartado.

Si el primer paño pide carta, teniendo seis o más, la carta recibida irá al segundo paño, si pidió carta, o al banquero, de acuerdo con las reglas contenidas en este apartado, número 3.

Si el primer paño dice «carta» y después «no» o viceversa, el crupier deberá hacer especificar al jugador lo que desea y verificar su puntuación. Si ésta es de cinco, la primera palabra se considerará correcta; si tiene otro punto, la jugada será restablecida de acuerdo con las reglas de los párrafos anteriores.

El jugador que dice «no» teniendo ocho o nueve pierde su derecho a abatir; si pide carta, la jugada será restablecida de acuerdo con los párrafos anteriores.

Las mismas reglas se aplicarán entre el segundo paño y el banquero, en caso de error de aquel paño.

5. Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier jugador que emplee mucho tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

Excepto el crupier nadie podrá dar consejo a los jugadores. Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

Si las cartas del banquero o de alguno de los paños son arrojadas, a la cesta, sin haber sido mostradas, se considerará que su puntuación era de cero (bacará). Si esta falta es cometida por el crupier, las cartas serán recogidas y la puntuación reconstituida de acuerdo con el testimonio del jugador cuyas cartas fueron arrojadas a la cesta y de los otros jugadores que las hayan visto.

El banquero que anuncia un punto que no es el suyo podrá solicitar una tercera carta, siempre que los otros jugadores no hayan mostrado sus puntos. En caso contrario, se estará a lo dispuesto en el párrafo tercero del número 3 del presente apartado.

Ninguna reclamación podrá ser formulada una vez finalizada la jugada correspondiente y pagadas o cobradas las apuestas.

Los casos no previstos en el presente Catálogo de Juegos serán resueltos por el jefe de mesa.

9. **Dados o craps**

I. Denominación.

El juego de dados es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos del juego.

1. Dados.

El juego de dados se juega con dos dados, del mismo color, de material transparente, con las superficies pulimentadas, de 15 a 25 mm de lado. Deberán tener los bordes bien definidos (cortantes), los ángulos vivos y los puntos marcados al ras. No se admitirán, por tanto, dados con bordes biselados, ángulos redondeados o puntos cóncavos.

En una de las caras figurará el número de orden del fabricante y las siglas del establecimiento, sin que ello perjudique a su equilibrio.

En cada sesión se pondrán a disposición de cada mesa dedicada al juego de los dados seis dados en perfecto estado y distintos de los usados en la sesión anterior.

Dos dados se utilizarán en la partida, quedando en reserva los otros cuatro, en una cavidad prevista a este efecto en las mesas de juego, para el caso de tener que sustituir a los primeros.

III. Personal.

En cada mesa de dados prestará sus servicios un jefe de mesa, dos crupieres y un *stickman*.

El jefe de mesa es el responsable de la claridad y regularidad del juego, colaborando con los crupieres en el manejo de fichas y depositando el dinero en caja.

Los crupieres se ocuparán de recoger las apuestas perdidas, colocar en su caso las apuestas sobre la caja indicando el punto y pagar las apuestas ganadoras. Se ocuparán, asimismo, de los cambios de billetes y fichas que solicitan los jugadores.

El *stickman* estará encargado de comprobar el buen estado de los dados, de entregarlos a los jugadores y de hacer las advertencias precisas para el desarrollo del juego. También podrá emplazar/recoger las apuestas sobre las suertes o jugadas múltiples.

Cuando funcione solamente la mitad de la mesa o se utilice la mesa reducida de dados (*Mini-craps, European Seven-Eleven*, etc.) tendrá que haber, como mínimo, un crupier-*stickman*.

IV. Reglas del juego.

1. Combinaciones.

Los jugadores no podrán hacer uso más que de las siguientes clases de suertes:

A) Suertes sencillas, que se pagarán a la par:

Win. Que se juega a la primera tirada. Gana con 7 u 11, pierde con 2, 3 ó 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y el número que ha salido es el punto, que se indica por el crupier mediante una placa colocada sobre la caja correspondiente a este número. Las apuestas sobre el Win ganan si el punto se repite, pierden si sale el 7 y se repiten si sale otra cifra. Los dados cambian de mano cuando sale el 7, que hace perder.

Don't Win. Que se juega a la primera tirada. Gana con 2 ó 3, pierde con 7 u 11 y da resultado nulo en 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y la que ha salido es el punto. Las apuestas sobre *Don't Win* ganan si sale el 7 y pierden si el punto se repite.

Come. Que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Esta suerte gana si sale el 7 o el 11 en la tirada siguiente y pierde si sale el 2, 3 ó 12. Si sale otra cifra cualquiera, la apuesta es colocada sobre la casilla que lleva el número que salió, y a partir de la tirada siguiente, gana si sale el citado número y pierde con el 7, quedando pendiente el resultado si sale cualquier otro número.

Don't Come. Que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Gana si sale el 2 ó 3, pierde con el 7 o el 11 y da resultado nulo con el 12. Si sale cualquier otra cifra, la apuesta es colocada en la casilla correspondiente, y a partir de la siguiente jugada, gana si sale el 7 y pierde si sale el punto sobre el que está colocada la apuesta.

Las apuestas colocadas sobre *Win* no pueden ser retiradas y deben jugar hasta que se hayan ganado o perdido.

Field. Que se juega en cualquier momento de la partida, siendo decisiva cada «tirada». Gana si sale el 2, 3, 4, 9, 10, 11 ó 12 y pierden los restantes resultados. Se paga doble si sale el 2 o el 12, y a la par para las otras puntuaciones.

Big 6. Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 6 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es 7. Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continúa, aunque puede ser retirada por el jugador.

Big 8. Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 8 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es de 7. Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continúa, pero puede retirarla el apostante.

Under 7. Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si el total de los puntos formados por los dados es inferior a 7 y pierde si es igual o superior a 7.

Over 7. Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana cuando la puntuación formada por los dados es superior a 7, y pierde cuando es igual o inferior a 7.

B) Suertes múltiples, que se puedan jugar en cualquier momento de la partida.

Hard Ways. Que se juega sobre los totales de 4, 6, 8 ó 10 formados por dobles, pudiendo ser retiradas las apuestas después de cada tirada no decisiva. Gana si sale el «doble elegido» y pierde con el 7 o si el total del número no está formado por dobles. El doble de 2 y el doble de 5 se pagan siete veces la apuesta, el doble de 3 y el doble de 4, nueve veces la apuesta.

Juego de 7. Que se paga cuatro veces la apuesta. Gana si sale 7; pierde si sale cualquier otro resultado.

Juego de 11. Que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 11; pierde si sale cualquier otro resultado.

Any Craps. Que se paga siete veces la apuesta. Gana si sale el 2, 3 ó 12; pierde si sale cualquier otro resultado.

Craps 2. Que se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 2; pierde con cualquier otro resultado.

Craps 3. Que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 3; pierde con cualquier otro resultado.

Craps 12. Que se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 12; pierde con cualquier otro resultado.

Horm. Que se paga cuatro veces la apuesta. Esta suerte, que asocia el *Craps* con el juego del 11, gana si sale 2, 3,11 ó 12; pierde con cualquier otro resultado.

C) Suertes asociadas, que sólo pueden jugarse cuando la suerte simple correspondiente, cuyo punto es conocido, ha sido ya apostada y siguen la suerte de ésta, aunque pueden ser retiradas después de un juego no decisivo.

La suerte asociada al *Win* cuya apuesta se hace en la proximidad y al exterior de la suerte sencilla correspondiente, gana con el punto, pierde con el 7 y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta es pagada 2 por 1 si el punto es 4 ó 10; 3 por 2 si el punto es 5 ó 9; 6 por 5 si el punto es 6 u 8.

La suerte asociada al *Don't Win*, cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte sencilla correspondiente, gana con el 7, pierde con el punto y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta se paga 1 por 2 si el punto es 4 ó 10; 2 por 3 si el punto es 5 ó 9, y 5 por 6 si el punto es 6 u 8.

La suerte asociada del *Come*, cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte simple correspondiente o próxima a ella. Esta suerte gana, pierde o da resultado nulo en las mismas condiciones que el *Come* y se paga como la suerte asociada del *Win*.

La suerte asociada al *Don't Come*, cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte simple correspondiente. Esta suerte gana, pierde o da resultado nulo en las mismas condiciones que el *Don't Come* y se paga como la suerte asociada al *Don't Win*.

D) Las *Place Bets*, que pueden jugarse en cualquier momento de la partida sobre los números 4, 5, 6, 9 ó 10 y pueden ser retiradas las apuestas en las tiradas no decisivas.

La *Right Bet*, en la que la apuesta se hace según la posición del jugador, a caballo sobre la línea, delante o detrás de cualquier número elegido. Esta suerte gana si el punto sale antes del 7; pierde con el 7 o da resultado nulo. La apuesta se paga 7 por 6 si el punto es 6 u 8; 7 por 5 si el punto es 5 ó 9, y 9 por 5, si el punto es 4 ó 10.

La *Wrong Bet*, en la que la apuesta se hace en la casilla posterior del número elegido y que se indica por el crupier, con la ayuda de una contramarca con la indicación «*Wrong Bet*». Gana si sale el 7 antes del punto; pierde si sale el punto o da resultado nulo. La apuesta es pagada 4 por 5 si el punto es 6 u 8, 5 por 8 si el punto es 5 ó 9 y 5 por 11 si el punto es 4 ó 10.

2. Apuestas.

Las apuestas mínima y máxima se determinarán en la autorización del Casino.

En las suertes sencillas, la apuesta máxima no podrá ser inferior a 20 veces ni superior a 1.000 veces del mínimo de la mesa, pudiendo determinar la Dirección de Juego que las apuestas sean múltiplos del mínimo de las diferentes suertes o jugadas.

En las suertes múltiples, la apuesta máxima será calculada de forma que la ganancia posible sea, al menos, igual a la permitida por el máximo sobre las suertes sencillas, y a lo más, igual al triple de dicha ganancia.

En las apuestas asociadas, de *Win* y *Come*, la apuesta máxima se determinará por el importe de las apuestas efectivamente hechas sobre las suertes sencillas correspondientes.

En las suertes asociadas del *Don't Win* y del *Don't Come* el máximo de la apuesta se fijará en función del punto jugado, esto es, para 4 y 10, el 200 por 100 del importe de la apuesta hecha sobre la suerte sencilla correspondiente; para el 5 y 9, el 150 por 100 de dicho importe, y para 6 y 8, el 120 por 100 del mismo importe.

En las *Right Bet*, el máximo de la apuesta estará en función del punto jugado e igual al máximo de las apuestas en las suertes sencillas para 4, 5, 9 y 10 o el 120 por 100 de este máximo para 6 y 8.

En las *Wrong Bet*, el máximo de la apuesta estará en función del punto jugado, e igual al 125 por 100 del máximo de las apuestas sobre las suertes sencillas para 6 y 8; al 160 por 100 de este máximo para el 5 y 9; y al 220 por 100 para el 4 y 10.

3. Funcionamiento.

El número de jugadores que podrá ocupar cada mesa de dados no estará limitado.

Los dados serán ofrecidos a los jugadores comenzando, al iniciarse la partida, por aquel que se encuentre a la izquierda de los crupieres y después siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Si un jugador rehúsa los dados pasarán al jugador siguiente, en el orden previsto. El *«stickman»* pasará los dados al jugador por medio de un bastón, evitando tocarlos, más que cuando tenga que examinarlos, o recogerlos cuando caigan al suelo.

El jugador que lance los dados deberá hacerlo inmediatamente después del anuncio de «ya no va más», y no deberá frotarlos ni guardarlos en la mano.

El tirador podrá pedir que se cambien los dados antes de lanzarlos, pero no podrá hacerlo durante la serie de lanzamientos precisos para alcanzar el número designado como punto, salvo en el caso de que un dado salte fuera de la mesa, cayendo en el suelo, en cuyo caso se le ofrecerá elegir entre los cuatro dados restantes de la mesa, para terminar la jugada. Si al término de la misma el dado perdido no se encontrara, se proveerá a la mesa de un nuevo juego de dados, retirando los anteriores.

Los dados se lanzarán a lo largo de la mesa, de tal manera que se detengan dentro de la misma, después de que ambos dados hayan tocado el borde opuesto al jugador que los ha lanzado.

Los dados deberán rodar y no deslizarse para que la jugada resulte válida. Si los dados se rompen, se superponen, se montan sobre una ficha o caen de la mesa o encima del borde de la misma o en el cesto de los dados de reserva, o si el lanzamiento no ha sido correcto, el «stickman» anunciará «tirada nula».

El jefe de mesa podrá privar a un jugador de su derecho a tirar los dados, si incumple repetidamente las reglas del lanzamiento.

Después de un número determinado de tiradas, el jefe de mesa podrá acordar el cambio de dados. El «stickman» anunciará entonces «cambio de dados» y pondrá delante del jugador, con el bastón, los seis dados al servicio de la mesa. El jugador cogerá dos para lanzarlos y los cuatro restantes serán devueltos, a la vista de los jugadores, a la caja prevista a estos efectos.

No podrán hacerse apuestas después del «ya no va más». El jugador que tira los dados deberá apostar sobre el *Win* o sobre el *Don't Win* antes de lanzarlos, pudiendo jugar además sobre todas las demás suertes posibles.

10. **Ruleta de la fortuna**

I. Denominación.

La ruleta de la fortuna es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una rueda que gira.

II. Elementos de juego.

1. Mesa de juego

La ruleta de la fortuna se practica en una mesa, en la que están marcados los tipos de apuestas en un número determinado de espacios que corresponden a los nombres de las diferentes jugadas que el jugador puede escoger para apostar: 24, 15, 7, 4, 2 y figura/s, y sus premios correspondientes.

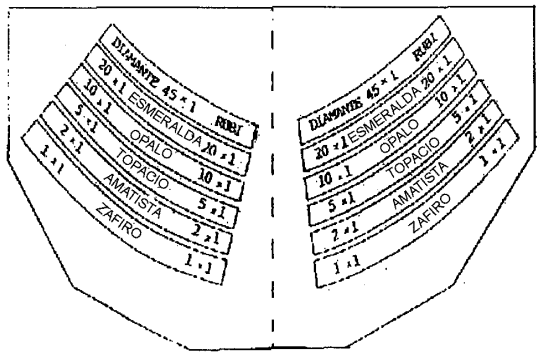
La mesa llevará una caja para el efectivo, una caja para el anticipo y otra para recibir las propinas.

2. Rueda giratoria

Con un diámetro no inferior a 150 cm y estará situada detrás de la mesa y a una altura que sea claramente visible para los jugadores. Contiene dos círculos concéntricos compuestos por 54 casillas separadas entre ellas por dos pivotes rígidos, en los que hay, en el orden, número y la frecuencia correspondientes, los símbolos de las diferentes combinaciones posibles y sus respectivos premios.

Fijado en un punto vertical sobre el centro de la rueda, existirá una pieza de cuero, de plástico o de otro material flexible que llegue hasta el espacio situado entre los pivotes rígidos y que, al hacer girar la rueda, la fricción aminore su movimiento circular progresivamente hasta que finalmente se pare entre los dos pivotes rígidos de una determinada casilla, indicando así la combinación ganadora.

Figura número 11. Dibujo de la ruleta y de la mesa.



III. El personal.

El personal afecto es el siguiente:

El Jefe de mesa, es el que dirige la misma, se encarga de anunciar la partida y el período de apuestas de los jugadores y es el encargado de hacer girar la rueda.

El crupier es quien efectúa los pagos de las apuestas ganadoras y retira las apuestas perdedoras.

Eventualmente, cuando así se estime por la Dirección de Juego en función de las necesidades de la partida, podrá estar asistido por un auxiliar.

IV. Jugadores.

En cada partida pueden participar un número indeterminado de ellos.

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

Se puede apostar a 24 posiciones, en cuyo caso el ganador empata; apostar 15 posiciones, pagándose a los ganadores 2 a 1; a 7 posiciones, pagándose 5 a 1; a 4 posiciones, pagándose 10 a 1; a 2 posiciones, pagándose 20 a 1; y en los dos *Jocker* se paga 45 a 1.

2. Máximo y mínimo de apuestas.

El máximo y mínimo de las apuestas viene fijado dentro de la banda de fluctuación autorizada por la Comisión Técnica del Juego.

3. Funcionamiento del juego.

El crupier pone en movimiento la rueda impulsándola en el sentido de las agujas del reloj al tiempo que anuncia a los jugadores «hagan sus apuestas». Antes de que la rueda se detenga, el crupier podrá dar un nuevo impulso al tiempo que anuncia de forma bien audible a los jugadores «no va más». A partir de este momento no se admiten ni nuevas apuestas ni que éstas se toquen ni se retiren.

Como consecuencia del segundo impulso del crupier, la rueda dará como mínimo cuatro vueltas completas de las cincuenta y cuatro casillas.

Las apuestas se realizan por los jugadores a partir del momento en que el crupier anuncia «hagan sus apuestas». Éstas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas de la mesa escogida por el jugador. Toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el crupier devuelve la ficha al apostante tardío.

Una vez la rueda se ha detenido entre dos pivotes, la pieza que la retiene señala una determinada casilla y, por tanto, se anuncia el resultado, diciendo en voz alta la posición ganadora.

Si la pieza que retiene se para sobre el pivote entre dos casillas o si alguna persona u objeto obstaculiza el libre movimiento giratorio de la rueda o si la rueda no ha dado cuatro vueltas completas, la jugada se considera nula, se detiene el juego y se retoma el ciclo completo de una nueva jugada.

Las apuestas ganadoras se pagan de menor a mayor, los ganadores recuperan su apuesta inicial y el crupier retira las apuestas perdedoras.

No se admite la colocación de apuestas durante el pago de las apuestas ganadoras y la retirada de las perdedoras, correspondientes a la jugada previa.

11. **Póquer sin descarte**

I. Denominación.

El póquer sin descarte es un juego de azar, practicado con naipes, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes

Al póquer se juega con una baraja, de las denominadas francesas, de 52 cartas. El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, es: As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As puede utilizarse como la carta más pequeña delante del 2 o como un As detrás de la K.

2. Mesa de juego

Será de las mismas medidas y características que la de *blackjack*, con las casillas de apuestas divididas en dos espacios, uno para la postura inicial y delante otro para la segunda apuesta y, opcionalmente, otros tantos espacios diferenciados para recoger las apuestas especiales a que se refiere el apartado VI de este epígrafe, así como una abertura para introducir las propinas.

3. Distribuidor o *sabot*.

Se estará a lo dispuesto en el epígrafe 03, apartado II, punto 3.

III. Personal.

a) El jefe de mesa. Le corresponde supervisar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten, funciones que se llevarán a cabo sobre cada una de las mesas, si bien podrán simultanearse sobre grupos de mesas contiguas y homogéneas sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de cuatro. No obstante, de compatibilizarse, de conformidad con lo dispuesto en el epígrafe 03, apartado III, funciones de supervisión sobre mesas de juegos de naipes de contrapartida no homogéneas, el número total de mesas a su cargo no podrá exceder de dos.

b) El crupier. Es el que dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, retirar las apuestas perdedoras y el pago a los que resulten ganadores. El crupier podrá disponer de una banqueta o silla adecuada a su actividad.

IV. Jugadores.

1. Sentados.

El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, hasta un máximo de siete. Asimismo, podrán apostar a «ciegas» sobre las casillas vacías o sobre la «mano» de cualquier otro jugador, y dentro de los límites de la apuesta máxima.

2. Pueden también participar en el juego los jugadores que estén de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador, dentro de los límites de la apuesta máxima. El número máximo de apuestas por casilla no será superior a cuatro.

En todos los casos, el jugador sentado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá enseñar sus cartas a los demás apostantes en su casilla para pedir consejo.

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

a) Escalera real de color. Es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (por ejemplo: As, Rey, Dama, Jota y 10, de trébol). Se paga 100 veces la apuesta.

b) Escalera de color. Es la formada por cinco cartas correlativas del mismo palo (ejemplo: 4, 5, 6, 7 y 8, de trébol). Se paga 25 veces la apuesta.

c) Póquer. Es el formado por cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo: 4 Reyes). Se paga 20 veces la apuesta.

d) *Full*. Es el formado por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto del anterior (ejemplo: 3 sietes y 2 ochos). Se paga 7 veces la apuesta.

e) Color. Es el formado por cinco cartas no correlativas del mismo palo (ejemplo: As, 4, 7, 8 y Dama, de trébol). Se paga 5 veces la apuesta.

f) Escalera. Es la formada por cinco cartas correlativas, sin que todas ellas sean del mismo palo (ejemplo: 7, 8, 9, 10 y Jota). Se paga 4 veces la apuesta.

g) Trío. Es el formado por tres cartas de un mismo valor (ejemplo: tres Damas). Se paga 3 veces la apuesta.

h) Doble pareja. Es la formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto del anterior (ejemplo: 2 Reyes y 2 sietes). Se paga 2 veces la apuesta.

i) Pareja. Es la formada por dos cartas de igual valor y las otras tres diferentes (ejemplo: 2 Damas). Se paga una vez la apuesta.

j) Cartas mayores. Cuando no se producen ninguna de las combinaciones anteriores, pero las cartas del jugador son mayores que las del crupier. Se entiende que las cartas son mayores, atendiendo en primer lugar a la carta de mayor valor, si fueran iguales, a la siguiente y así sucesivamente. Se paga una vez la apuesta.

En cualquier caso, el jugador sóo ganará las apuestas cuando su combinación sea superior a la del crupier, perdiéndola en caso contrario y conservando su apuesta pero sin ganar premio alguno en caso de empate. Cuando crupier y jugador tengan la misma jugada, ganará la apuesta quien tenga la combinación formada por cartas de mayor valor, atendiendo a las siguientes reglas: cuando ambos tengan Póquer, ganará aquel que lo tenga superior (ejemplo: un Póquer de Reyes supera a uno de Damas).

Cuando ambos tengan Full, ganará aquel que tenga las tres cartas iguales de mayor valor.

Cuando ambos tengan Escalera, de cualquier tipo, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.

Cuando ambos tengan Color, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor (según lo descrito para las cartas mayores).

Cuando ambos tengan Trío, ganará aquel que lo tenga formado por cartas de mayor valor (igual que en el Póquer).

Cuando ambos tengan Doble Pareja, ganará aquel que tenga la pareja formada por cartas de mayor valor, si coincidiese, se estará a la segunda pareja y, en último caso, a la carta restante de mayor valor.

Cuando ambos tengan Pareja, ganará aquel que la tenga de mayor valor, y si coincidiese se atenderá a la carta de mayor valor (según lo descrito para cartas mayores).

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites mínimos y máximos por casilla establecidos para cada mesa.

El Director de Juegos podrá establecer los mínimos y máximos de las mesas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada el Casino.

3. Bandas de fluctuación para la apuesta inicial.

La banda de fluctuación para la apuesta mínima inicial se fijará en la autorización concedida por la Comisión Técnica del Juego, siendo el límite máximo el de 10, 20, 25 ó 30 veces su mínimo.

Son aplicables a este juego las normas de la ruleta sobre modificación del mínimo y máximo de las apuestas.

4. Desarrollo del juego.

La extracción de naipes del depósito, su desempaquetado y su mezcla se atendrán a las normas del Reglamento de Casinos de Juego.

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deberán efectuar sus apuestas iniciales dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. Seguidamente el crupier cerrará las apuestas con el «no va más» y comenzará la distribución de los naipes de uno en uno, salvo que se utilice *sabot* automático en cuyo caso se realizará de cinco en cinco, boca abajo, a cada «mano», comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, dándose igualmente carta para la banca, hasta completar la distribución de las cinco cartas para cada «mano» y para la banca, con la salvedad de que la última carta para la banca se dará descubierta.

Los jugadores miran sus cartas y tienen la opción de continuar el juego («ir») diciendo «voy», o retirarse del mismo («pasar») diciendo «paso». Los que opten por «ir» deberán depositar sus cartas en la casilla destinada a la segunda apuesta, momento a partir del cual ya no podrán ser objeto de manipulación por parte del jugador, y, sobre éstas, doblar la apuesta inicial, añadiendo una cantidad doble a ésta; los que opten por «pasar» perderán la apuesta inicial, que será retirada en ese momento por el crupier.

Después de que los jugadores se hayan decidido por «ir» o «pasar», el crupier descubre las cuatro cartas tapadas de la banca.

La banca sólo juega si entre sus cartas existe, como mínimo, un As y un Rey, o una combinación superior; de no ser así, abonará a cada jugador una cantidad idéntica a la apostada inicialmente (1 por 1).

Si la banca juega, esto es, si tiene, como mínimo, un As y un Rey o una combinación superior, el crupier comparará sus cartas con la de los jugadores y pagará las combinaciones superiores a la suya, de acuerdo con lo establecido en el apartado 1 de las reglas del juego para la segunda apuesta abonando a la par (1 por 1) la postura inicial.

Los jugadores cuya combinación sea inferior a la del crupier perderán sus apuestas, que serán retiradas en su totalidad por éste.

En caso de empate se estará a lo dispuesto en el apartado 1.

Cualquier error en la distribución de las cartas, bien en el número de las mismas o en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada.

Está prohibido a los jugadores intercambiar información sobre sus cartas o descubrirlas antes de tiempo; cualquier violación de esa prohibición supondrá la pérdida de la totalidad de la apuesta.

Una vez retiradas las apuestas perdedoras y abonados los premios a las ganadoras, se dará por finalizada la jugada, iniciando una nueva.

VI. Opciones de juegos adicionales.

Opcionalmente, el casino podrá ofertar las siguientes posibilidades de juego:

a) Carrusel:

De forma adicional a todo el juego de la mesa los jugadores que lo deseen, depositando al efecto en la casilla destinada a tal fin y antes de comenzar a distribuir las cartas, una apuesta no superior a la mitad del mínimo de la mesa, participar en un carrusel entre todas las mesas. La participación en el carrusel habilita al jugador al cobro de premios adicionales, previamente anunciados, que podrán ser en dinero, según el cuadro de ganancias para el acumulado que a continuación se detalla, o en especie por valor equivalente.

Tabla mínima de pagos para el acumulado:

Escalera máxima de color	12.000 veces la postura.
Escalera de color	2.000 veces la postura.
Póquer	400 veces la postura.
Full	100 veces la postura.
Color	60 veces la postura.
Escalera	30 veces la postura.
Y opcionalmente el Trío	10 veces la postura.

b) Progresivo.

Consiste en una apuesta adicional independiente para los jugadores cuyo objetivo es conseguir un premio especial que depende únicamente de la jugada que obtenga el jugador y del importe acumulado por el progresivo en aquel momento, previa la deducción autorizada a favor del establecimiento. Para jugar al progresivo, cada jugador debe depositar una cantidad destinada a esta finalidad. Asimismo, puede existir un progresivo común a varias mesas. El desarrollo de esta modalidad de juego ha de estar expuesta en un lugar visible de la mesa y debe indicar las combinaciones que comportan premio y su importe.

Las combinaciones que posibilitan la obtención del progresivo son: escalera real que obtiene el acumulado de todas las mesas, y escalera de color que obtiene un 10 por 100 del acumulado. El importe de la apuesta del progresivo no puede ser superior a la mitad de la apuesta mínima de la mesa.

c) Comprar una carta adicional

Existe otra posibilidad de juego que consiste en el descarte de un solo naipe. Se compra esta carta a la banca por la misma cantidad que la apuesta inicial del jugador interesado en el descarte. Para ello, en el momento que le corresponda el turno de juego al jugador interesado, éste depositará el naipe descartado juntamente con la misma cantidad de su apuesta inicial, que le dará derecho a recibir una carta adicional.

12. **Póquer de contrapartida en la variedad de póquer Trijoker**

I. Denominación.

El *Trijoker* es un juego de azar practicado con naipes, de los denominados de contrapartida, en

que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar de conseguir unas combinaciones de cartas determinadas. Se establece la jugada mínima para ganar en pareja de J.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Se juega con una baraja de similares características a las utilizadas en el juego del *Blackjack* o Veintiuno de 52 cartas. El valor de aquéllas, ordenadas de mayor a menor, será el siguiente: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2.

2. Distribuidor o *sabot*.

De optarse por su puesta en uso se estará a lo dispuesto en el epígrafe 03, apartado II, punto 2. La distribución con *sabot* automático podrá efectuarse de tres en tres cartas, en cuyo caso el crupier «quema» la primera carta o la más próxima al tapete.

3. Mesa de juego.

Será de dimensiones similares a la utilizada en el juego del *Blackjack*, con siete espacios separados para los jugadores. Cada espacio tiene tres casillas para efectuar las apuestas, de las cuales al menos dos están numeradas con las referencias 1 y 2. Además tiene dos casillas diferenciadas para colocar las dos cartas comunes a todos los jugadores, y una abertura para introducir las propinas.

Será permitido el uso alternativo y reversible de mesas para la práctica de juegos de naipes de contrapartida, según las normas previstas al apartado II.3 del epígrafe 06 de este Catálogo.

III. Personal.

1. Jefe de mesa.

Le corresponde supervisar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten, funciones que se llevarán a cabo sobre cada una de las mesas, si bien podrán simultanearse sobre grupos de mesas contiguas y homogéneas sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de cuatro. No obstante, de compatibilizarse, de conformidad con lo dispuesto en el epígrafe 03, apartado III, funciones de supervisión sobre mesas de juegos de naipes de contrapartida no homogéneas, el número total de mesas a su cargo no podrá exceder de dos.

2. Crupier.

Tiene la banca y dirige la partida. Además, tiene encomendada la función de barajar las cartas, la distribución de éstas a los jugadores, la retirada de las apuestas perdedoras y el pago de las ganadoras. Anuncia también las distintas fases del juego y efectúa el cambio de dinero en efectivo por fichas a los jugadores.

IV. Jugadores.

Podrán participar un máximo de siete jugadores y cada jugador sólo podrá jugar en una casilla. Está prohibido enseñar sus cartas a los demás jugadores, o comentarles su jugada, mientras dure la mano. No se admite la participación de jugadores que se encuentren de pie en torno a la mesa.

V. Reglas del juego.

Las combinaciones posibles del juego, ordenadas de mayor a menor valor, son las siguientes:

a) Escalera real de color. Es la formada por las cinco cartas de mayor valor de un mismo palo en el siguiente orden correlativo: As, K, Q, J y 10.

b) Escalera de color. Es la formada por cinco cartas del mismo palo, en orden correlativo, sin que éste coincida con las cartas de mayor valor.

c) Póquer. Es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor.

d) *Full*. Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor y distinto al de las anteriores.

e) Color. Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo.

Escalera simple. Es la combinación formada por cinco cartas, en orden correlativo y de distinto palo.

f) Trío. Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor y las otras dos sin formar pareja.

g) Doble pareja. Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del de las anteriores.

h) Pareja. Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas de igual valor que tienen que ser, como mínimo, 10.

La tabla de pagos, en orden ascendente, es la siguiente:

Pareja de 10 o mayor: 1 a 1.

Doble pareja: 2 a 1.

Trío: 3 a 1.

Escalera simple: 5 a 1.

Color: 8 a 1.

Full: 11 a 1.

Póquer: 50 a 1.

Escalera de color: 200 a 1.

Escalera real de color: 1.000 a 1.

VI. Máximos y mínimos de las apuestas.

1. Normas generales.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del casino de juego, deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para la mesa. Se entiende que el mínimo y máximo es para cada una de las tres casillas de cada jugador.

El director de juegos del casino podrá fijar los límites mínimos y máximos de las apuestas según la banda de fluctuación que tenga autorizada por la Comisión Técnica de Juegos.

2. Bandas de fluctuación.

Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán como límite máximo el de 10, 20 ó 30 veces el mínimo establecido en las bandas recogidas en las correspondientes autorizaciones de funcionamiento.

VII. Desarrollo del juego.

1. Extracción y distribución de naipes.

La extracción de naipes del depósito, el desempaquetado y la mezcla de los mismos se atendrán a las reglas contenidas en la normativa aplicable en el Reglamento de casinos de juego.

2. Intervalo de apuestas.

Después de haber mezclado los naipes, el crupier propondrá a los jugadores que hagan sus apuestas. Cada jugador deberá efectuar tres apuestas iguales, una en cada una de las tres casillas dispuestas en su departamento. Cuando las apuestas estén efectuadas y el crupier haya anunciado el «no va más», éste comenzará a repartir los naipes cubiertos, uno por uno y alternativamente a los jugadores y comenzando por su izquierda. Seguidamente, colocará un naipe cubierto en la casilla situada enfrente de él y a su izquierda. A continuación, repartirá un segundo naipe cubierto a cada jugador, y colocará otro naipe cubierto en la casilla situada a su derecha. Repartirá después un tercer naipe cubierto a cada jugador. Si se descubriera por error uno de los naipes de los jugadores, la mano continuará normalmente. Si se descubriera uno de los dos naipes comunes para todos los jugadores y situados delante del crupier, se continuará la jugada normalmente, a excepción de que sea una J o mayor, en cuyo caso, se anulará la mano completa.

Después de que cada jugador haya visto sus cartas y a medida que le corresponda su turno, tiene la opción de retirar la apuesta número 1 o dejarla en juego. Cuando todos los jugadores hayan decidido el destino de su apuesta número 1, el crupier descubre la carta situada en la casilla a su izquierda. Esta carta es común para todos los jugadores y forma parte de la mano de cada uno de ellos. Después de conocer el valor de la primera carta común, cada jugador puede retirar su apuesta número 2 o dejarla en juego, independientemente del destino de la primera apuesta. A continuación, el crupier descubre la segunda carta situada en la casilla de su derecha. Esta carta es también común para todos los jugadores y forma parte de sus respectivas combinaciones. Hasta este momento, los jugadores deben tener una, dos o tres apuestas en juego, dependiendo de sus decisiones anteriores.

3. Desenlace de la jugada

Según la tabla de pagos que se hallará expuesta en cada una de las mesas, el crupier procede a pagar cada una de las apuestas ganadoras en la proporción establecida y a cobrar las perdedoras, comenzando por su derecha. El jugador que aún tenga tres apuestas en juego y gane la jugada, cobrará la proporción establecida en cada una de sus tres apuestas. Si su jugada no es ganadora, perderá las apuestas en juego.

Al finalizar, el crupier retirará las cartas, comprobando las mismas.

Al finalizar la jornada, el jefe de mesa anunciará «las tres últimas jugadas».

VIII. Reglas comunes.

1. Errores.

Cualquier error que se produjese durante la distribución de las cartas, en el número de las mismas o bien en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada, salvo lo especificado en el apartado VII.2 de este epígrafe.

Las cartas deberán permanecer en todo momento sobre la mesa.

2. Prohibiciones.

Queda prohibido a los jugadores intercambiar información sobre las cartas, descubrirlas antes de tiempo o pedir consejo sobre las jugadas.

13. Póquer de círculo: normas generales y comunes a las diferentes variedades

I. Denominación.

El póquer de círculo es un juego de cartas de los denominados de círculo porque enfrenta a varios jugadores entre sí. El objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible con una serie de cartas.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Se juega con una baraja de las denominadas cartas inglesas, de características similares a las utilizadas en el juego de *Blackjack* o Veintiuno, de 52 cartas. El valor de las mismas ordenadas de mayor a menor es: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As puede ser utilizado como la carta más pequeña delante de la menor con que se juegue o como As detrás de la K.

2. Mesa de juego.

Es de forma ovalada por uno de sus lados y con un ligero entrante en el lado contrario destinado a acoger al crupier. La mesa tiene una serie de espacios o departamentos separados y numerados a partir de la izquierda del crupier que lleva el número 1. Cada departamento dará acogida a un jugador sentado.

La mesa debe tener las siguientes aberturas o ranuras: una a la derecha del crupier para las deducciones en beneficio de la casa, llamada pozo o cagnotte y otra, a la izquierda, para introducir las propinas, y una tercera para introducir el efectivo procedente de la venta de fichas a los clientes.

3. Distribuidor o *sabot*.

Se estará a lo dispuesto en el epígrafe 03 apartado II, punto 3.

4. Beneficio.

El beneficio del establecimiento se podrá obtener eligiendo uno de las dos opciones que se describen a continuación:

a) Un porcentaje sobre el bote que, en ningún caso superará el 5%, y que se aplicará en cada uno de los intervalos de apuestas.

b) Un porcentaje que oscilará entre el 10 y el 20% del máximo de la mesa o del resto, por sesión, según la modalidad de póquer que se juegue. Se entiende por sesión, una hora de juego más las dos últimas manos.

La Dirección de juego del casino puede fijar previamente la duración de cada partida siempre que lo haga público a los jugadores. En el caso de que el casino no utilice esta facultad, la duración de la partida tiene que ser, como mínimo, la necesaria para que cada jugador que inicia la partida pueda tener la mano en dos ocasiones.

III. Personal.

Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un crupier. La zona donde se desarrolle el juego está controlada por un jefe de sector o equivalente y, además, puede haber un cambista para diversas mesas.

1. Jefe de sector o equivalente.

Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la dirección del casino, le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en las mesas de juego y llevará una relación de jugadores que deseen ocupar las plazas que puedan quedar vacantes.

2. Crupier.

Sin perjuicio de las funciones que más adelante se le atribuyen, tendrá encomendadas las siguientes: recuento, mezcla y reparto de las cartas a los jugadores; anuncio en voz alta de las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; cálculo e ingreso del beneficio correspondiente al establecimiento introduciéndolo en la ranura que para dicho fin existe en la mesa; introducción de las propinas en la ranura de la mesa destinada a tal efecto; control del juego y vigilancia para que ningún jugador apueste fuera de turno; custodia y control de la suma que constituye el bote y el pago del mismo. Igualmente resolverá a los jugadores las dudas sobre las reglas a aplicar en cada momento de la partida y en el caso de que tenga problemas con algún jugador se lo debe comunicar al jefe de sector o equivalente.

3. Cambista.

Caso de que la dirección lo considere necesario, podrá haber una persona que atenderá a las distintas mesas y cuya función será cambiar dinero por fichas.

IV. Jugadores.

Frente a cada uno de los espacios o departamentos de la mesa de juego, sólo se podrá sentar un jugador. La superficie de los espacios podrá ser utilizada para depositar las fichas y mantener, en su caso, las cartas.

Al comienzo de la partida se sortearán los puestos.

Si la partida ya está iniciada será el jefe de sector o equivalente quien asigna el puesto en la mesa si hay plaza libre.

A petición propia un jugador puede descansar dos jugadas o manos sin perder el puesto en la mesa.

V. Prohibiciones.

Está totalmente prohibido que un jugador abandone la mesa de juego dejando encargado a otro jugador que le realice e iguale las apuestas, pues cada jugador juega por sí mismo y no se permiten las actuaciones siguientes:

a) El juego por parejas ni siquiera temporalmente.

b) Jugarse el bote conjuntamente.

c) Repartirse el bote voluntariamente.

d) La connivencia entre jugadores.

e) Comprar o añadir fichas al resto para aumentarlo, una vez que se ha iniciado la jugada.

f) Prestarse dinero entre jugadores.

g) Guardarse las fichas de su resto.

h) Retirar las cartas de la mesa o alejarlas de la vista del crupier y de los demás jugadores.

VI. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones que se describen a continuación:

a) Escalera de color real: es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (As, K, Q, J y 10).

b) Escalera de color: es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo, sin que ésta coincida con las cartas más altas (ejemplo: 6, 7, 8, 9, y 10).

c) Póquer: es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo: cuatro K y un 6).

d) *Full*: es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos también distintas de igual valor (ejemplo: tres 8 y dos 7).

e) Color: es la combinación formada por cinco cartas no correlativas de un mismo palo (ejemplo: 5, 7, 10, Q y As de tréboles).

f) Escalera: es la combinación formada por cinco cartas correlativas de distintos palos.

g) Trío: es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas del mismo valor y las 2 restantes sin formar pareja (ejemplo: tres 8, un 7 y un 2).

h) Figuras: es la combinación formada por cinco cartas que deben ser As, K, Q, o J. Esta combinación sólo se utiliza en las variedades de póquer cubierto.

i) Doble pareja: es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos parejas de cartas de distinto valor (ejemplo: dos 6, dos J y un As).

j) Pareja: es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor (ejemplo: dos 4, un 6, un 9 y un As).

k) Carta mayor: cuando una jugada no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana el jugador que tenga la carta mayor.

En las variantes de póquer que se jueguen con menos de 52 cartas, el color es más importante que el *Full*.

2. Empates.

Cuando diversos jugadores tienen póquer, gana el que lo tiene de valor superior (ejemplo: un póquer de K supera a uno de Q).

Cuando diversos jugadores tienen *Full*, gana el que tiene las tres cartas iguales de valor más alto.

Cuando diversos jugadores tienen escalera, de cualquier tipo, gana el que tiene la carta de valor más alto.

Cuando diversos jugadores tienen color, gana el que tiene la carta de valor más alto.

Cuando diversos jugadores tienen trío, gana el que lo tiene formado por las cartas de valor más alto.

Cuando diversos jugadores tienen figuras, gana el que tiene la pareja más alta, y si coincide, se considera la carta de valor más alto.

Cuando diversos jugadores tienen doble pareja, gana el que tiene la pareja formada por las cartas de valor más alto; si coincide, se considera la segunda pareja, y en último lugar, la carta que queda de valor más alto.

Cuando diversos jugadores tienen pareja, gana el que la tiene de valor más alto y, si coincide, se considera la carta de valor más alto de las restantes.

3. Mínimos y máximos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites mínimos y máximos que tenga autorizados el casino.

a) Normas generales sobre estos límites

El mínimo y el máximo de la mesa depende de la modalidad de póquer que se juegue. El mínimo puede variar entre el 20 y el 40% del máximo y el «Ante» (apuesta inicial) será como máximo un 50% del mínimo de la mesa.

Se puede jugar con tres límites diferentes:

1) *Split limit*: el máximo de la apuesta está limitado por la mitad del bote.

2) Bote con límite: el máximo de la apuesta está limitado por el bote.

3) Bote sin límite: no existe límite para la apuesta máxima; el mínimo no puede ser nunca inferior al autorizado, el cual deberá aparecer ostensiblemente visible en la mesa.

b) Normas especiales.

El director del casino, dentro de los límites autorizados, puede variar el límite de la apuesta de una mesa una vez puesta en funcionamiento con previo anuncio a los jugadores.

VII. Desarrollo del juego.

Es condición indispensable para que la partida pueda comenzar que haya en la mesa de juego como mínimo cuatro jugadores, número que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

1. Reparto de cartas.

Al principio de cada partida el crupier debe señalar claramente con una pieza redonda («marca») quien tiene la mano, colocándola delante del jugador. La mano irá rotando en el sentido de las agujas del reloj cada vez que procede un nuevo reparto de cartas.

El crupier debe comprobar que están la totalidad de las cartas que componen la baraja y barajarlas, al menos 3 veces, de forma que no sean vistas por los jugadores, con el siguiente orden: mezclar (tipo «chemin de fer») agrupar-barajar.

Las cartas también pueden ser barajadas por cualquier jugador, pero el último barajado, en la forma prevista en el párrafo anterior, siempre lo realiza el crupier, que seguidamente ofrece las cartas al jugador situado a la izquierda de la mano para que proceda al corte o talla.

Si en el momento de cortar queda al descubierto alguna carta del mazo se debe volver a barajar.

Al realizar el corte se deben de cumplir las siguientes condiciones:

a) Usar una sola mano.

b) La dirección del corte debe ser recta y alejándose del cuerpo.

c) La mano libre no puede tocar la baraja hasta que, después del corte, los montones de cartas se hayan reunido otra vez.

d) La mano libre no debe obstaculizar la vista a los jugadores de tal forma que no puedan ver el procedimiento de corte.

Una vez que se ha realizado el corte, los jugadores que participan en la jugada deben realizar previamente una apuesta denominada «Ante» (apuesta inicial) fijada por el casino y acto seguido, el crupier reparte las cartas en el sentido de las agujas del reloj.

El crupier debe tener cuidado al dar las cartas de que no sean vistas por los otros jugadores. Por ello, al repartirlas, no puede levantarlas sino deslizarlas sobre la mesa.

2. Intervalos o turnos de apuestas.

Acto seguido se inician las apuestas y el crupier va indicando a quien le corresponde apostar, según la variante del póquer de que se trate. Todas las apuestas se reúnen en un lugar común llamado bote.

Al llegar el turno de las apuestas los jugadores tienen las siguientes opciones:

a) «Retirarse» y salir del juego, para lo cual debe dar a conocer su intención, cuando sea su turno, poniendo las cartas encima de la mesa alejándolas lo más posible de las cartas que se están usando en el juego. En este caso el crupier retira sus cartas, las cuales no deben ser vistas por nadie.

Cuando un jugador se retira no puede participar en el bote, renuncia a todas las apuestas que haya realizado y no puede expresar ninguna opinión sobre el juego ni mirar las cartas de los otros jugadores.

b) «Pasar». Cualquier jugador al que le ha llegado el turno de apostar y decide no hacerlo, tendrá que decir «paso» siempre y cuando ningún jugador anterior haya realizado una apuesta durante ese intervalo de apuestas. Cualquier jugador que esté participando en el juego puede reservarse hasta que alguno de los jugadores decida apostar, en cuyo caso para seguir participando en el juego tiene que cubrir la apuesta o subirla si lo desea.

c) «Cubrir» la apuesta metiendo en el bote el número suficiente de fichas para que el valor que representen dichas fichas sea igual a la de cualquier otro jugador pero no superior.

d) «Subir» la apuesta metiendo en el Bote el número de fichas suficientes para cubrir la apuesta e incluyendo algunas fichas más para superar la apuesta, lo que dará lugar a que los jugadores, situados a su derecha, realicen alguna de las acciones anteriormente descritas.

Dependiendo de la variedad de póquer y en cada intervalo de apuestas, el número de veces que un jugador puede realizar una subida puede estar limitado; pero en el caso de que sólo existan dos jugadores no hay límite al número de veces.

Al final de las apuestas todos los jugadores que permanezcan en juego («activos») deben haber puesto el mismo valor de fichas en el bote.

Si al finalizar el turno de las apuestas sólo hay un jugador que ha realizado una apuesta y todos los demás han pasado, gana automáticamente la mano y se lleva el bote sin necesidad de enseñar sus cartas.

Antes de realizar la apuesta, cada jugador puede reunir sus fichas dentro del espacio de la mesa que le corresponde. Se considera que un jugador ha realizado la apuesta cuando traslada las fichas más allá de la línea que delimita su espacio o, en situaciones poco claras, desde el momento en que el crupier introduce las fichas en el bote y no ha habido objeciones por parte del jugador.

Un jugador no puede realizar una apuesta, ver la reacción de los demás jugadores y subir la apuesta. Las apuestas deben realizarse de una forma clara e inmediata, sin simular dudas respecto a dicha jugada.

Los jugadores que estén jugando la mano deben hablar solamente lo estrictamente necesario y, además, en cada intervalo de apuestas no pueden realizarlas como si tuvieran la máxima combinación con intención de confundir y engañar a los demás jugadores. Caso de que alguno de los jugadores actuase de la forma anteriormente descrita le será llamada la atención por el crupier y, si reincide, el jefe de sector decidirá de forma irrevocable sobre su participación o continuación en la partida.

Los jugadores deben disponer del dinero suficiente en fichas para terminar la mano. Si no lo tuvieran jugarán en proporción a la cantidad apostada.

El crupier debe mantener las cartas eliminadas y los descartes bajo control; ningún jugador está

autorizado a verlos durante la partida. Las demás cartas que tiene el crupier para repartir deben estar juntas y ordenadas durante todo el juego salvo en el momento del reparto.

El crupier debe mantener la baraja en una posición lo más horizontal posible, sin realizar desplazamientos con ella y la parte superior de la misma debe estar siempre a la vista de los jugadores. Cuando no tenga la baraja en la mano debe protegerla poniendo una ficha del bote encima.

3. Pagos de las combinaciones ganadoras.

Una vez que las apuestas han sido igualadas, en el último intervalo de apuestas, cada jugador que previamente no se haya retirado debe mostrar sus cartas de modo que pueda verse la combinación que tiene para establecer la combinación ganadora.

El jugador que haya hecho la última apuesta mostrará las cartas en primer lugar y a continuación y por turno los restantes jugadores empezando por la derecha del jugador que las haya descubierto en primer lugar.

No es necesario que un jugador diga la combinación que tiene al mostrar las cartas ni tampoco se tiene en cuenta lo que haya dicho pues es el crupier quien establece el valor de las combinaciones descubiertas e indica cuál es el jugador con la combinación más alta y, si es el caso, corrige las combinaciones que hayan sido erróneamente anunciadas por los jugadores.

Una vez que todos los jugadores han podido ver las cartas de la mano ganadora, el crupier recogerá las cartas de las combinaciones perdedoras y la ganadora solo será retirada cuando el crupier le haya entregado el bote.

En el caso de que haya combinaciones del mismo valor, el crupier repartirá el bote entre los distintos jugadores que tengan la misma combinación, en proporción a sus respectivos restos.

Ningún jugador puede influir o criticar el juego que realice otro.

No se permite que haya personas ajenas al juego mirando el desarrollo de la partida, salvo el personal del casino debidamente autorizado.

Las cartas que da el crupier durante la mano sólo se mostrarán cuando el crupier lo indique al final de la jugada.

Solamente los jugadores pueden ver sus cartas cubiertas y son responsables de que nadie más las vea.

VIII. Errores e infracciones en el juego.

1. Errores en el reparto.

En general, si durante el reparto de las cartas se dan algunos de los casos que más abajo se indican, se considera que ha habido error en el reparto y todas las cartas son recogidas por el crupier que inicia la mano de nuevo. Los casos que se tienen en cuenta son:

a) Si los jugadores no reciben las cartas en el orden normal.

b) Si un jugador recibe menos cartas de las debidas y no se puede corregir el error antes de comenzar las apuestas.

c) Si un jugador recibe más cartas de las debidas y no se puede corregir el error antes de comenzar las apuestas.

d) Si al comenzar la mano un jugador recibe una carta que no le corresponde y se tiene constancia de que la ha visto.

e) Si hay más de una carta boca arriba en la baraja.

f) Si se descubre que faltan una o más cartas en la baraja.

g) Si se descubre que la baraja es defectuosa.

2. Errores del crupier.

a) Si el crupier anuncia una mano de modo equivocado, se considera que las cartas hablan por sí mismas, y se tiene en cuenta la combinación de cartas existente sobre la mesa.

b) Si el crupier, en el reparto de las cartas, le da una carta a un jugador ausente no se considera error en el reparto. En el caso de que el jugador no llegue cuando le toca su turno se retira su mano y deja de jugar.

c) Si el crupier, en el reparto de las cartas, le da una carta a un jugador que no va a jugar la mano o a un sitio que se encuentra vacío, no se considera un error en el reparto sino que el crupier da las cartas normalmente incluido dicho espacio vacío y cuando termina recoge las cartas.

3. Errores del jugador.

a) El jugador debe tomar todas sus decisiones con carácter inmediato con el fin de no retrasar el desarrollo de la partida; caso contrario será advertido por el crupier.

b) Si un jugador al apostar mezcla sus cartas con los descartes, creyendo que no han ido más jugadores a igualar su apuesta, pierde el bote salvo que el crupier o el jefe de sector puedan reconstruir la mano sin lugar a dudas. Como norma general se debe intentar siempre reconstruir la mano y por consiguiente jugar el bote.

c) Si un jugador para cubrir una apuesta mete en el bote un número insuficiente de fichas no tiene derecho a retirarlas; sólo podrá añadir las precisas para igualar la apuesta.

d) Si un jugador mete en el bote una ficha por importe superior al necesario, sin anunciar la subida de la apuesta, se considera que cubre sólo la apuesta y se le devuelve la cantidad que ha puesto de más.

e) Si un jugador por error descubre sus cartas, el juego sigue siendo válido.

f) Si un jugador efectúa una apuesta fuera de su turno se considera válida pero cuando llegue su turno de apuestas no puede subir la misma.

g) Si uno o varios jugadores, al repartir las cartas, no han puesto el «ante» en el bote se considera que la mano es válida y deben poner el «ante» si quieren participar en la mano. En el caso de que no sea posible determinar quiénes son los jugadores que no han puesto la apuesta inicial se juega la mano con un bote reducido.

h) Si un jugador pone en contacto, voluntaria o involuntariamente, sus cartas con las de otro jugador le será anulada su mano así como la del otro jugador.

i) Si a un jugador se le pasa el turno de apostar debe ponerlo en conocimiento del crupier inmediatamente. El jefe de sector analizará la situación y tomará la decisión oportuna la cual tendrá carácter irrevocable.

IX. Variedades de póquer de círculo.

Las distintas variedades de póquer de círculo responden a los principios expuestos en los apartados precedentes de este epígrafe. Estas variedades de póquer de círculo recogidas en este Catálogo son la variedades de póquer cubierto de 5 cartas con descarte y las cinco variedades de póquer descubierto siguientes: *Seven Stud Poker, Omaha, Hold'em, Five Stud Poker* y póquer sintético.

Las normas específicas de cada una de las variedades de póquer citadas en este apartado se recogen en los apartados siguientes de este epígrafe y, en todo lo no previsto de forma específica, se regularán por las referidas normas generales contenidas en los apartados I a VIII de este epígrafe.

13.1. PÓQUER CUBIERTO DE 5 CARTAS CON DESCARTE.

I. Elementos del juego: cartas.

Dependiendo del número de jugadores se podrá jugar con 52, 48, 44, 40, 36 ó 32 cartas.

II. Reglas del juego: desarrollo del juego.

Una vez puesto el «ante» por los jugadores que participan en la jugada, reciben cinco cartas, todas cubiertas, comenzando el primer intervalo de apuestas. La mano y los demás jugadores pueden actuar de las siguientes formas:

a) «Abrir» el bote haciendo una apuesta siempre y cuando tenga una pareja de J o una combinación mayor.

b) «Pasar», es decir, no hacer ninguna apuesta en ese momento pero se reserva el derecho de cubrir o subir la apuesta posteriormente. Un jugador puede pasar teniendo o no una combinación tan buena como una pareja de J.

Si el jugador con la combinación mayor pasa, el siguiente jugador que le toque hablar puede abrir el bote o pasar, y así sucesivamente. Una vez que alguno de los jugadores que participan en la partida haya apostado, el bote está abierto y cada jugador en su turno podrá, a partir de entonces, retirarse, cubrir o subir la apuesta.

Si todos los jugadores que participan en la jugada pasan, se produce lo que se llama una «mano en blanco». El juego continúa, realizándose otro «ante» y en este caso se necesitará al menos una pareja de Q para abrir el bote. Si esa jugada fuera nuevamente en blanco se necesitaría al menos una pareja de K en la siguiente; si esa partida fuera nuevamente en blanco se necesitaría una pareja de As para la siguiente mano. En el caso de que la mano fuese nuevamente en blanco, el crupier seguirá dando cartas hasta que alguno de los jugadores pudiera abrir el juego con una pareja de As como mínimo.

Una vez que han sido igualadas todas las apuestas, los jugadores que siguen en la partida pueden

descartarse, comenzando por el primero que abrió el bote, de una o más cartas cubiertas, diciendo en voz alta el número de las que quiere descartarse. El crupier cogerá un número de cartas equivalentes de la parte superior de la baraja y las entregará al jugador de manera que tenga cinco.

Cada jugador, en su turno, recibe el número de cartas solicitadas antes que el siguiente se descarte.

Un jugador que no quiera cambiar sus cartas se dice que «está servido» y debe decirlo o dar un golpe encima de la mesa cuando le llegue el turno de descartarse.

El jugador que abrió el bote puede descartarse de una o más cartas de las que le permitieron hacer la combinación para abrir. Su descarte se colocará boca abajo sobre el bote de tal manera que al finalizar la jugada pueda comprobarse que tenía la combinación mínima para abrir.

Si el crupier, al dar las cartas de los descartes, nota cuando ha dado la penúltima que no va a tener suficientes para completar los mismos, debe barajar junto con la última carta todas las que se hayan descartado previamente, pedir al jugador anterior al que tiene que recibir la siguiente carta que corte y continuar con el reparto con el nuevo montón. Los descartes del jugador que abrió el bote y del jugador que tiene que recibir las cartas no se incluyen si se han mantenido separadas y se pueden identificar.

En cualquier momento del descarte, y hasta que llegue el turno de las apuestas, cualquier jugador puede solicitar que cada uno de los demás diga el número de cartas de las que se ha descartado.

Una vez que se ha finalizado el reparto, el jugador que abrió el bote debe pasar o apostar. En el caso de que dicho jugador se haya retirado es el jugador que se encuentra a su derecha el que tiene el turno. Cada uno de los demás jugadores en su turno puede retirarse, cubrir o subir las apuestas hasta que las mismas sean igualadas. En ese momento, se muestran por turno las cartas y la combinación más alta gana el bote.

III. Errores e infracciones en el juego.

1. Errores en el reparto.

a) Si un jugador recibe demasiadas cartas y lo indica antes de mirarlas el crupier debe recoger las cartas adicionales y colocarlas encima de la baraja. En el caso de que el jugador haya visto alguna de ellas se considera error en el reparto y se vuelve a iniciar la jugada.

b) Si un jugador recibe menos cartas y lo indica antes de mirarlas, el crupier debe darle las necesarias para completar el número adecuado de encima de la baraja. En el caso de que el jugador haya visto alguna de dichas cartas se considera error en el reparto y se vuelve a iniciar la jugada.

c) Si la primera carta que recibe un jugador se da boca arriba se considera error en el reparto y se vuelve a iniciar la jugada.

2. Errores del crupier.

Si el crupier retira la baraja antes de finalizar la jugada sin darse cuenta de que tienen que repartirse más cartas debe, si se puede, coger la parte superior de la baraja y repartir las cartas que faltan. En caso contrario, debe mezclar las cartas que no se han usado sin incluir las de descarte. La mano debe proceder de nuevo al corte y el crupier debe eliminar la primera carta antes de empezar a repartir.

3. Errores del jugador.

Si el jugador que abre el bote no puede demostrar que tenía la combinación necesaria para abrirlo, se considera que la jugada es «falsa».

Si una jugada es falsa el jugador que la haya cometido no puede ganar el bote. Se deberá retirar cuando se conozca la irregularidad, y cualquier ficha que haya apostado permanecerá en el bote. En el caso de que haya realizado la última apuesta y ésta no haya sido cubierta, se quedan en el bote las fichas apostadas para la siguiente partida. En el caso de que hubiese alguna duda es el jefe de sector quien decide en última instancia de acuerdo con la situación.

13.2. VARIEDADES DEL PÓQUER DESCUBIERTO.

– 13.2.a) Póquer descubierto en la variante *Seven Stud Poker*.

I. Denominación.

El objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible con siete cartas, teniendo en cuenta que de esas cartas sólo tienen valor al descubrir la jugada cinco de ellas.

II. Reglas del juego.

1. Mínimos y máximos de las apuestas.

Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda de apuestas en función del bote pueden ser:

a) *Split limit*: en los dos primeros intervalos de apuestas se juega con el límite más bajo y en los tres siguientes con el límite más alto. Caso de que las dos primeras cartas descubiertas sean una pareja, se jugará con el límite más alto.

b) Bote limitado: en los dos últimos intervalos de apuestas el límite tiene los siguientes valores:

– Igual a la mitad del bote que existe al dar la sexta carta.

– Igual al bote que existe al dar la séptima carta.

En cada intervalo de apuestas cada jugador puede subir su apuesta como máximo tres veces y de acuerdo con los límites establecidos para cada intervalo.

2. Desarrollo del juego.

El crupier reparte tres cartas, de una en una, a cada uno de los jugadores, ocho como máximo, las dos primeras cubiertas y la tercera descubierta.

Acto seguido se inicia el primer intervalo de apuestas, el cual es indicado por el crupier a los jugadores mediante la frase «hagan sus apuestas». Empieza a hablar el jugador que tenga la carta más baja; en caso de igualdad, hablará el más cercano por la izquierda a la mano.

El segundo intervalo de apuestas tiene lugar cuando ha terminado de repartirse la cuarta carta y cada jugador tiene dos cartas cubiertas y dos descubiertas. El jugador con la combinación de cartas más alta o en su defecto con la carta más alta, es el que abre este segundo intervalo de apuestas pudiendo pasar permaneciendo en juego (*check*) o apostar (*bet*), y en ningún caso puede retirarse del juego.

Si al terminar este segundo intervalo de apuestas sólo hay un jugador que ha realizado una apuesta y todos los demás han pasado, gana automáticamente la mano y se lleva el bote.

Al finalizar el segundo intervalo de apuestas se les da una carta descubierta a los jugadores que no hayan pasado.

El tercer y cuarto intervalo de apuestas se realiza como el segundo.

El quinto intervalo de apuestas es el último y es anunciado por el crupier con las palabras «última carta» y le da a cada jugador que permanezca en la partida una carta cubierta. En caso de igualdad hablará el más cercano por la izquierda a la mano.

Después de dar las tres primeras cartas y en cada uno de los tres siguientes repartos se separará una carta, hasta un total de cuatro, que deben quedar apartadas de las de descarte (cartas muertas). Estas cartas se pueden usar solamente en los siguientes casos:

a) Cuando el crupier al dar la séptima carta se salte el turno de un jugador, se le da la primera «carta muerta» siempre que las cartas de los demás jugadores hayan sido vistas. El jugador la recibe cuando el crupier haya terminado de dar las demás a los jugadores, es decir, es el último que recibe la carta. El objetivo de esta regla es mantener la secuencia de las cartas de la baraja para los demás jugadores.

b) Cuando el crupier, al repartir la séptima carta, se da cuenta de que no tiene suficientes para terminar este intervalo, usa dichas «cartas muertas» mezclándolas con las que todavía no se han repartido con el fin de completar la jugada.

c) Cuando no haya cartas suficientes para completar la séptima ronda, habiendo tenido en cuenta tanto los descartes realizados como las «cartas muertas», el crupier sacará una de las que quedan por repartir, la cual la colocará en el centro de la mesa y será la séptima carta para todos los jugadores (carta común).

III. Errores e infracciones en el juego.

1. Errores en el reparto.

a) Si al repartir las dos primeras cartas (hole cards) alguna de ellas queda al descubierto se pueden dar dos casos:

a.1) Que quede una de ellas al descubierto. En este caso esa carta es la carta descubierta y el jugador recibe la tercera carta que deberá ser cubierta.

a.2) Que queden las dos primeras cartas descubiertas, en cuyo caso se le devuelve la apuesta inicial.

b) Si al repartir la séptima carta ésta es dada erróneamente, el crupier preguntará al jugador y de acuerdo con su respuesta, se aplicarán los siguientes criterios:

b.1) Si a pesar del error quiere seguir jugando, la carta se cubre y el juego sigue normalmente.

b.2) Si no desea seguir jugando, no tomará parte en el último intervalo de apuestas y jugará sólo

con las apuestas realizadas hasta ese momento. Los demás jugadores seguirán jugando y apostarán el intervalo correspondiente de apuestas formándose un bote aparte (side pot) en el cual el jugador que no quiso seguir jugando no toma parte.

2. Errores del crupier.

a) Si en el reparto de la séptima carta, el crupier por error la da descubierta y sólo quedan dos jugadores en la partida, no se podrán subir las apuestas y se descubrirán directamente (showdown).

b) Si el crupier empieza a distribuir las cartas sin que hayan finalizado las apuestas, debe mantener dicha carta sobre la mesa hasta que finalicen las mismas y luego retirar, aparte de dicha carta, tantas cartas como jugadores se mantengan en juego (burnt cards). Dichas cartas cubiertas se ponen en un lugar separado de los descartes.

3. Errores del jugador.

Si un jugador por error descubre sus cartas cubiertas (*hole cards*) debe cubrirlas de nuevo pues el juego sigue siendo válido y la siguiente carta no se le dará cubierta.

– 13.2.b) Póquer descubierto en la variedad Omaha.

I. Denominación.

Es una variedad del *Seven Stud Poker* siendo el objetivo del juego alcanzar la mayor combinación posible eligiendo dos de las cuatro cartas que tiene el jugador en la mano y tres de las cinco cartas que son comunes a todos los jugadores y que están sobre la mesa.

II. Reglas del juego: desarrollo del juego.

Una vez que todos los jugadores que quieren participar en la jugada han puesto el «ante», el crupier da cuatro cartas cubiertas a los jugadores de una en una. Acto seguido se inicia el primer intervalo de apuestas.

Una vez finalizado el intervalo de apuestas separa una carta (carta quemada), la cual no se mezcla con los descartes y no es vista por los demás jugadores y coloca tres cartas descubiertas en el centro de la mesa, con lo que se inicia el segundo intervalo de apuestas.

Al finalizar el intervalo de apuestas, retira una nueva carta y coloca otra carta descubierta al lado de las anteriores en la mesa, con lo que empieza el tercer intervalo de apuestas.

Cuando se terminan las apuestas, se retira una nueva carta y se coloca una nueva carta descubierta en la mesa, al lado de la última, con lo que se inicia el cuarto y último intervalo de apuestas.

– 13.2.c) Póquer descubierto en la variedad Hold'em.

I. Denominación.

Es una variedad del *Seven Stud Poker* siendo el objetivo del juego alcanzar la mayor combinación posible, eligiendo cualesquiera de las siete cartas de que se dispone en cada jugada.

II. Reglas del juego: desarrollo del juego.

La única diferencia que existe con la variedad de póquer Omaha es que en lugar de dar el crupier las cuatro cartas al inicio de la partida, sólo da a los jugadores dos cartas.

– 13.2.d) Póquer descubierto en la variedad Five Stud Poker.

I. Denominación.

Es una variedad del Seven Stud Poker y el objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible entre las cinco cartas de que dispone cada uno de los jugadores.

II. Elementos del juego: cartas.

Se juega con 32 cartas en lugar de 52. De esas 52 cartas de la baraja sólo se escogen las siguientes: As, K, Q, J, 10, 9, 8 y 7.

III. Reglas del juego: desarrollo del juego.

El crupier da una carta cubierta a cada uno de los jugadores en lugar de dos y una descubierta con lo que empieza el primer intervalo de apuestas.

A continuación el crupier da a cada jugador una carta descubierta con lo que empieza el segundo intervalo de apuestas.

Al finalizar este intervalo de apuestas el crupier da una nueva carta descubierta a cada jugador con lo que empieza el tercer intervalo de apuestas.

Cuando se terminan las apuestas el crupier da una nueva carta descubierta, con lo que se inicia el cuarto y último intervalo de apuestas.

En esta variante, el jugador con la combinación más alta es el que inicia las apuestas.

– 13.2.e) Póquer descubierto en la variedad de póquer sintético.

I. Denominación.

El objetivo del juego es conseguir la combinación de cartas del valor más alto posible, mediante la utilización de cinco cartas: dos repartidas por el crupier a cada jugador y tres de las cinco cartas comunes que el crupier alinea sobre la mesa de juego.

II. Elementos de juego: cartas.

Se juega con 28 cartas en lugar de las 52 cartas que tiene la baraja inglesa completa y sólo se utiliza el As, K, Q, J, 10, 9 y 8 de cada palo, según su valor y orden de importancia. El As se puede utilizar como la carta más pequeña delante del 8 o como carta más alta después de la K.

III. Mínimos y máximos de las apuestas.

Se juega con una cantidad mínima inicial denominada «resto». En caso de agotarse el resto, se podrán hacer reposiciones de acuerdo con la siguiente escala:

a) Resto inicial: de 10 a 200 veces la cantidad de la apuesta mínima de la mesa.

b) Reposiciones: de 5 a 100 veces la cantidad de la apuesta mínima de la mesa.

IV. Desarrollo del juego.

Una vez que todos los jugadores han colocado la apuesta denominada «ante» señalada por el casino, el crupier reparte dos cartas cubiertas a cada jugador y descubre la primera de las cinco cartas comunes.

A partir de este momento, comienza el primer turno de apuestas por el jugador que tiene la mano. Una vez hechas las apuestas, descubre la segunda carta. Seguidamente comienza el segundo turno de apuestas, que es abierto por el jugador que hace la apuesta más alta, y así sucesivamente hasta que descubre la quinta y última carta y empieza el último turno de apuestas.

Una vez acabadas las apuestas, se descubren las cartas comenzando por el jugador que realiza la última apuesta más alta, y se paga el bote al ganador o se reparte entre los ganadores si hay diversas jugadas del mismo valor.

V. Errores e infracciones en el juego.

1. Errores en el reparto.

Si durante el reparto de las cartas se produce alguno de los casos siguientes, todas las cartas han de ser recogidas por el crupier, quien debe iniciar de nuevo el reparto de cartas:

a) Si los jugadores no reciben las cartas en el orden establecido.

b) Si un jugador recibe más o menos de las dos cartas que le corresponden.

c) Si aparece alguna carta descubierta.

2. Errores del crupier.

a) Si el crupier descubre más de una carta de las cinco comunes, en cada intervalo de apuestas, se considera como válida la primera y se han de sustituir las otras por cartas de la baraja que no se hayan usado, y en el caso de no haber suficientes se considera anulada la mano.

b) Si el crupier descubre una carta de las cinco comunes, antes de que haya finalizado el turno de apuestas, esta carta se considera nula y se ha de sustituir por otra nueva de las que quedan en la baraja.

14. **Pai gow poker**

I. Denominación.

Es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, exclusivo de Casinos de Juego, en el que los participantes se enfrentan al establecimiento. A cada jugador sentado en la mesa se le distribuirán siete cartas, con las cuales tiene que hacer dos «manos»: una de dos cartas («mano» pequeña o baja) y otra de cinco cartas («mano» grande o alta).

Tiene por objeto superar, con las dos «manos» establecidas del jugador, las dos «manos» de la Banca. Ambas «manos» del jugador deberán ser superiores a las «manos» respectivas de la Banca. Si una «mano» del jugador obtuviera la misma puntuación que la de la Banca, se considerará igualdad, y la Banca gana todas las igualdades. Si un jugador ganara una «mano», pero perdiera la otra, se considerará empate y las apuestas quedarán como estaban, pudiendo el jugador rescatarlas. La mayor «mano» posible de dos cartas que se podrá conseguir será dos Ases, y la más alta de cinco cartas,

cinco Ases. Las «manos» ganadoras se pagarán a la par, menos el porcentaje de comisión determinado. A las perdedoras se les retirará el dinero apostado.

II. Elementos del juego.

1. Cartas.

Al *Pai Gow Poker* se juega con una baraja tradicional de 52 cartas, más un Joker. Éste puede ser usado únicamente como un As, para completar una escalera, un color o una escalera de color.

2. Mesa de juego.

Será de medidas y características similares a las usadas en el juego del Veintiuno o *Blackjack*, pero con el tapete propio del juego en el cual habrá señaladas hasta un máximo de 6 casillas con el fin de acoger las apuestas, y otros tantos lugares divididos en dos casillas, una para depositar la «mano» grande y otra para la «mano» pequeña. Además dispondrá de una bandeja como las de Veintiuno o *Blackjack*, para proceder a los cambios de fichas y a la deducción de la cantidad correspondiente a la comisión.

3. Cubilete y dados.

Se utilizarán tres dados, del mismo color, con las superficies pulimentadas de 12 a 25 mm de lado y se colocarán dentro de un cubilete o recipiente, para ser sacudidos antes de ser tirados.

4. Distribuidor o *sabot*.

Se estará a lo dispuesto en epígrafe 03, apartado II, punto 3.

III. Personal.

1. Jefe de Mesa.

Le corresponderá la supervisión del juego en todas sus fases, sin perjuicio de cualquier otra función que se le pueda encomendar. También llevará una lista en la que se determine el orden de prioridad para cubrir plazas vacantes. Dichas funciones se llevarán a cabo sobre cada una de las mesas, si bien podrán simultanearse sobre grupos de mesas contiguas y homogéneas sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de cuatro. No obstante, de compatibilizarse, de conformidad con lo dispuesto en el epígrafe 03, apartado III, funciones de supervisión sobre mesas de juegos de naipes de contrapartida no homogéneas, el número total de mesas a su cargo no podrá exceder de dos.

2. Crupier.

Es el responsable de la mezcla y distribución de las cartas, del cobro de las apuestas perdedoras y del pago de las ganadoras, y de la recogida y control de los naipes, una vez finalizado el juego y la partida. Anunciará todas las fases del juego, cambiará el efectivo a los jugadores y, cuando proceda, deducirá la comisión en beneficio del establecimiento.

3. Jugadores.

Podrán participar en el juego un número de jugadores sentados coincidentes con el número de plazas delimitadas, marcadas en el tapete, cuya cifra máxima será de seis.

Cada «mano» de un jugador será considerada individualmente y seguirá el orden normal de distribución y petición de cartas. El jugador situado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá enseñar sus cartas a los demás apostantes.

IV. Combinaciones posibles.

Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

a) Cinco Ases: es la formada por cinco Ases (cuatro Ases más el *Joker*).

b) Escalera Real: es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (As, Rey, Dama, Jota y 10). La segunda escalera más alta es la combinación formada por As, 2, 3, 4 y 5.

c) Escalera de Color: es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo (8, 9, 10, Jota, y Dama).

d) Póquer: es el formado por cuatro cartas de un mismo valor (cuatro Reyes).

e) *Full*: es el formado por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor (3 ochos y 2 nueves).

f) Color: es el formado por cinco cartas no correlativas del mismo palo (8, 9, 10, Dama y As de Tréboles).

g) Escalera: es la formada por cinco cartas correlativas de distintos palos.

h) Trío: es el formado por tres cartas de un mismo valor y las dos restantes sin formar pareja (3 ochos, Dama y Rey).

i) Doble Pareja: es la formada por dos parejas de cartas de distinto valor (2 nueves, 2 Jotas y 1 As).

j) Pareja: es la formada por dos cartas del mismo valor (2 Reyes, 8, 9 y As).

k) Carta más Alta: cuando una «mano» no tuviera ninguna de las combinaciones anteriores, será ganada por el jugador que tenga la carta mayor.

V. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores deberán estar representadas exclusivamente por fichas y deberán realizarse dentro de los límites establecidos para cada mesa de juego.

El Casino de Juego fijará para cada mesa la cuantía de las apuestas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por la Comisión Técnica de Juego.

Significados:

– Ganancia: La apuesta es pagada a la par con una retención porcentual de comisión para el Casino.

– Pérdida: Se pierde la apuesta.

– Partida nula: El cliente recupera íntegramente la apuesta.

El porcentaje de comisión podrá ser de hasta el 5 por 100 de las apuestas ganadoras, a discreción del Establecimiento, anunciándolo a los jugadores antes del inicio de la partida.

VI. Reglas del juego.

La extracción de naipes del depósito, su desempaquetado y su mezcla se atendrán a las normas del Reglamento de Casinos de Juego.

El crupier pasará la baraja a un cliente para que la corte. A continuación y antes de repartir las cartas, los jugadores efectuarán sus apuestas iniciales en las casillas señaladas al efecto, dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. Seguidamente el crupier cerrará las apuestas con el «no va más», cogerá un cubilete, que contendrá los tres dados, lo sacudirá, arrojando los dados encima de la mesa, y, finalmente, anunciará la suma de los dados, para determinar quién recibe la primera «mano».

La posición del Banquero para 7 posiciones y 6 jugadores será siempre 1, 8 ó 15. El crupier contará desde la posición del Banquero. Una vez realizada esta operación, el crupier colocará las cartas delante de cada uno de los jugadores (incluyéndose a sí mismo), en sentido contrario al de las agujas del reloj, desde el punto de inicio indicado por los dados.

El crupier mezclará las cartas y confeccionará tantas «manos» de siete cartas boca abajo como jugadores haya enfrente de la bandeja que contiene el anticipo. Hecho esto, comprobará las que sobran y las colocará en el contenedor de las cartas usadas.

Podrán constituirse en Banca tanto el crupier como cualquier jugador. Por ello, se ofrecerá la Banca a cada jugador, quien podrá aceptarla o pasar, en cuyo último caso, se ofrecerá al siguiente jugador. El crupier deberá aceptar la Banca cuando le llegue el turno. Agotado su turno, se ofrecerá de nuevo a los jugadores y así sucesivamente. Quien ostente la Banca será identificado por un círculo blanco.

Cada jugador compondrá dos «manos»: la «mano» baja o pequeña de dos cartas, y la «mano» alta o grande de cinco cartas. La «mano» alta deberá ser de mayor valor que la «mano» baja. El crupier no podrá ver sus cartas hasta que todos los jugadores, incluido quien ostente la Banca, hayan establecido sus «manos» en las casillas destinadas al efecto, con las cartas boca abajo. Hecho esto, el crupier dará la vuelta a sus cartas y confeccionará las dos «manos» enfrente de la bandeja de fichas con las cartas boca arriba. Las «manos» de quien ostente la banca se compararán en primer lugar con las del crupier. El cuadro comparativo con las distintas posibilidades es el siguiente:

Caso	«Mano» Alta	«Mano» Baja	Resultado Cliente	Pagos-Cobros
1	Superior	Superior	Ganancia	A la par, menos 5%.
2	Superior	Tnferior	Partida Nula	Recuperación total de la apuesta.
2 Bis	Tnferior	Superior	Partida Nula	Recuperación total de la apuesta.
3	Superior	Tgualdad	Partida Nula	Recuperación total de la apuesta.
3 Bis	Tgualdad	Superior	Partida Nula	Recuperación total de la apuesta.
4	Tnferior	Tgualdad	Pérdida	Pérdida total de la apuesta.

Caso	«Mano» Alta	«Mano» Baja	Resultado Cliente	Pagos-Cobros
4 Bis	Tgualdad	Tnferior	Pérdida	Pérdida total de la apuesta.
5	Tgualdad	Tgualdad	Pérdida	Pérdida total de la apuesta.
6	Tnferior	Tnferior	Pérdida	Pérdida total de la apuesta.

Caso 1: Las dos «manos» del cliente ganan a las dos «manos» del crupier – > Ganancia.

Caso 2 y 2 bis: El cliente gana sobre una de las dos «manos» del crupier, mientras pierde la otra – > Partida nula.

Caso 3 y 3 bis: El cliente gana sobre una «mano», pero tiene igualdad en la otra – > Partida nula.

Caso 4 y 4 bis: El cliente pierde una «mano» y tiene igualdad en la otras – > Pierde.

Caso 5: El cliente tiene igualdad en ambas «manos» – > Pierde.

Caso 6: El cliente pierde en las dos «manos» – > Pierde.

Cuando el crupier haya resuelto el caso del cliente núm. 1 pasará al 2 y así sucesivamente. En cada turno, las cartas que no valgan serán recogidas en el contenedor de cartas usadas.

Las «manos» ganadoras se dejarán, boca arriba, debajo del círculo de apuestas. A las perdedoras el crupier les retirará la apuesta y depositará las cartas en el contenedor a tal efecto.

VII. Observaciones.

1. Una vez que haya expuesto sus cartas quien ostente la Banca, los demás jugadores no podrán tocar las suyas.

2. No está permitido a los jugadores mostrar sus cartas o «manos» confeccionadas a los otros jugadores, así como hablar con ellos antes de que las «manos» hayan sido expuestas.

3. Cualquier «mano» incorrectamente confeccionada por el jugador se considerará siempre perdedora.

15. **Monte o banca**

I. Denominación.

El monte o banca es un juego de azar, practicado con naipes, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos del juego.

Cartas o naipes.

Al Monte se juega con dos barajas, una roja y otra azul, de las denominadas españolas, de 40 cartas cada una, con cuatro «palos», Oros, Copas, Espadas y Bastos, de 10 cartas cada una: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, Sota, Caballo y Rey.

2. Distribuidor o *sabot*.

De los regulados en el *blackjack*.

3. Mesa de juego.

De medidas mínimas similares a las de una mesa de punto y banca.

III. El personal.

1. Un Inspector.

Es el responsable máximo del juego. Actúa como delegado de la dirección y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa de juego.

2. El crupier tirador.

Es el que dirige la partida, teniendo como misión la de mezclar las cartas y su distribución a los jugadores, pudiendo estar asistido por un ayudante mezclado.

3. El crupier pagador.

Es el que retira las apuestas perdedoras y efectúa el pago de las que resulten ganadoras.

4. Ayudante mezclador.

Es el que baraja o mezcla los mazos de cartas.

IV. Jugadores.

Podrán participar en el juego los jugadores sentados frente a la mesa, así como los que permanezcan de pie.

V. Banca.

El establecimiento se constituye en banca y le corresponderá el cobro y el pago de las apuestas.

En el supuesto de que una vez efectuadas las apuestas el primer naipe descubierto correspondiese a alguna de las cartas emplazadas, se deducirá a todas las apuestas ganadoras un 10% en beneficio del establecimiento, excepto en la Vista Hermosa.

VI. Reglas del juego.

Combinaciones posibles:

a) Suertes múltiples:

1. Vista Hermosa. Consiste en apostar a que la primera carta que se descubre es del mismo valor y del palo siguiente que aquella sobre la que se apuesta, siguiendo un orden circular de los palos: oros, copas, espadas y bastos. Casilla de apuesta en el paño denominada VIS.

Se paga 32 veces la postura siempre que no haya cartas dobladas o quemadas, descontándose un junto por cada una de ellas.

2. *Camo*, *Anti* y Viudo.

– *Camo*. Se juega a la carta del mismo valor y del palo posterior a la carta emplazada. Casilla de apuesta en el paño denominada C.

– *Anti*. Es la apuesta a la carta del mismo valor y del palo anterior a la carta emplazada. Casilla de apuesta en el paño denominada A.

– Viudo. La apuesta se efectúa a la carta del mismo valor y de ninguno de los palos inmediatos a la carta emplazada. Casilla de apuesta en el paño denominada V.

El *Camo, Anti* y Viudo se paga 11 veces la apuesta, en la fase de Primeras del juego, descontándose un punto por cada carta doblada si las hubiere.

En la fase del juego de Segundas, se paga 5 veces la apuesta.

– El Salto. Se apuesta a una carta del mismo valor que la carta emplazada de cualquiera de los palos. Casilla de apuesta en el paño denominada 5.

Solamente se puede apostar a esta combinación en la fase del juego de Primeras.

Se paga tres veces la apuesta.

b) Suertes sencillas:

Cartas. Las apuestas sobre Cartas se pueden efectuar de una carta contra otra de las emplazadas en sentido horizontal o vertical; o de dos cartas contra las otras dos de las emplazadas Cartas. Se gana cuando se descubre una carta del mismo valor que una de las emplazadas. La ganancia asciende al valor de la cantidad apostada (1 por 1).

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

El mínimo de las apuestas en el juego del monte se determina por la Comisión Técnica del Juego.

El máximo se fija teniendo en cuenta las combinaciones de juego existentes:

a) En las suertes sencillas (Cartas) el máximo será de 300 veces la cantidad fijada como mínimo de postura.

b) En las suertes múltiples el máximo será:

– En la Vista Hermosa, 10 veces el mínimo de la apuesta.

– En el *Camo*, *Anti* y Viudo, 30 veces el mínimo de la apuesta en el juego de Primeras y 60 veces en el de Segundas.

– En el Salto, 100 veces la apuesta mínima.

3. Desarrollo del juego.

El juego tiene dos fases, denominadas de Primeras y de Segundas, según el siguiente desarrollo:

El crupier tirador recibe un mazo del ayudante mezclador, si lo hubiere. En el caso contrario, el tirador realizaría ambas funciones. Corta el mazo, lo introduce en el *sabot* y comienza la partida. Extrae una carta anunciando «primera carta», emplazándola en la casilla superior izquierda y seguidamente otra carta anunciando «segunda carta» que emplazará en la casilla superior derecha. A continuación descubrirá dos cartas más, anunciando «tercera carta», que emplazará en la casilla inferior izquierda y «cuarta carta», en la casilla inferior derecha.

En ese momento comienzan las apuestas anunciando «hagan juego», dejando el tiempo suficiente para realizarlas y seguidamente cerrará las apuestas con el «no va más», comenzando la fase del juego de Primeras.

Cuando salga alguna carta ganadora en juego con las emplazadas anteriormente, la carta perdedora se colocará boca abajo, retirando las apuestas perdedoras y pagando las ganadoras.

Una vez efectuadas estas operaciones, la fase del juego de Primeras habrá finalizado, iniciándose el de Segundas, con las cartas horizontales que sigan emplazadas.

Se anunciará de nuevo «hagan juego» y una vez efectuadas las apuestas se cerrarán con el «no va más» para el juego de Segundas.

4. Reglas especiales.

1. Para cartas dobladas:

Si al descubrir las dos primeras cartas fueran del mismo valor se quemarán.

Si al descubrir la tercera y cuarta carta, por parte superior del mazo, alguna de ellas fuera del mismo valor que la primera o la segunda, dicha carta se considerará doblada, colocándose encima, procediendo a descubrir un nuevo naipe y si fuera nuevamente del mismo valor se considerará doblada o triplicada, según proceda. Finalmente, si antes de completar la extracción de las cuatro primeras cartas, de alguna de las dos primeras se descubrirán las cuatro del mismo valor, se anulará la jugada.

Todas las cartas dobladas, triplicadas o quemadas restarán un punto por carta del pago de la apuesta VIS.

2. Para las apuestas a suertes sencillas Cartas, se seguirán las siguientes reglas:

a) Una carta doblada anulará la *Camo* de la carta de enfrente (horizontalmente) y la de abajo (verticalmente). Sólo ganarán con el *Anti* y el Viudo.

b) Dos cartas dobladas anularán las *Camo* de las cartas tercera y cuarta. Cobrarán con el *Anti* y el Viudo. En el juego de las diagonales no produce ningún efecto sobre el juego.

c) Una carta triplicada anula la *Camo* y el Viudo de la de enfrente (horizontalmente) y las *Camo* de la tercera y cuarta carta emplazada. Ganará la carta de enfrente solamente con el *Anti* y las de abajo (3ª y 4ª) con el *Anti* y el Viudo.

d) Una carta triplicada y otra doblada. Si se triplica la primera y se dobla la segunda, la triplicada anula la *Camo* y el Viudo de la segunda y de la tercera y la *Camo* de la cuarta. Se ganará con el *Anti* en la segunda y la tercera y con el Viudo y el *Anti* en la cuarta.

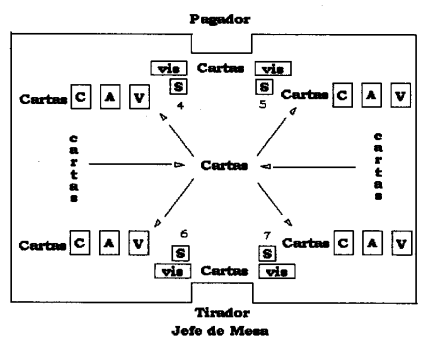
Si se triplican la primera y la segunda, anulan la *Camo* y el Viudo de la tercera y la cuarta y solamente se ganará con el *Anti*.

3. Para las apuestas a Salto:

a) Una carta doblada anula la *Camo* de las cartas contrarias, sólo ganará con el *Anti* y el Viudo.

b) Una carta triplicada anula la *Camo* y el Viudo de las cartas contrarias, sólo ganará con el *Anti*.

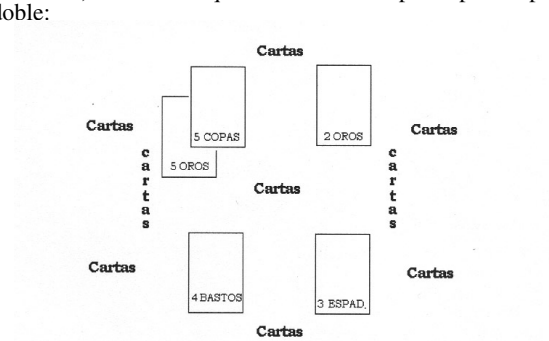
Figura número 12. Distribución de la mesa de juego.



– El juego de las cartas dobles.

Las cartas para ser dobladas siempre tendrá que ser con las cartas sacadas por arriba, o sea con la carta tercera o cuarta.

Las cartas de Primeras pueden ser dobladas al sacar las dos primeras por abajo, siempre que sean iguales se quemarán (anularán). Cada carta quemada restará un punto para el pago de la Vista Hermosa. Ejemplo de la carta doble:



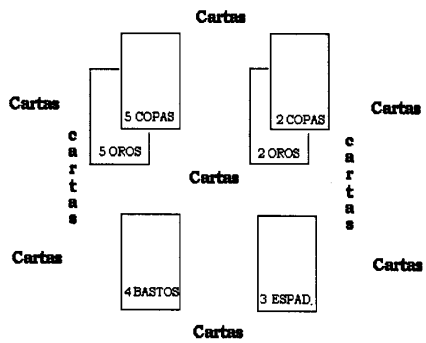
1. Cuando juegue el 2 contra el 5 con la *Camo* del 2, la carta no gana y el 5 no pierde. Sólo gana y pierde con el *Anti* y Viudo.

2. Cuando juegue el 3 y el 4 contra le 2 y el 5 no ganarán las cartas con la *Camo* del 4, ganarán las demás.

3. Del mismo modo, la carta 5 no pierde con la *Camo* del 2 y del 4.

4. Si sale el 5 las cartas que jueguen contra él pierden todas.

Cuando las cartas se doblan como en el ejemplo siguiente:

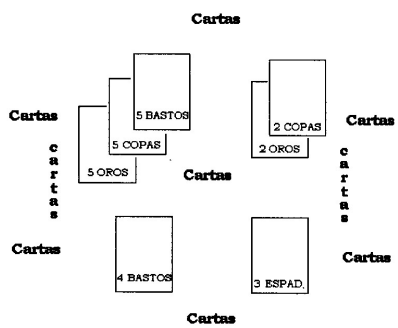


1. Cuando juegue el 5 y el 2 contra el 4 y el 3 las cartas no pagan ni pierden con las *Camo* del 4 y el 3. Sólo ganan y pierden con el *Anti* y el Viudo de ambos.

2. Con el 5 y el 2 todo gana y pierde.

– El juego de las cartas triples.

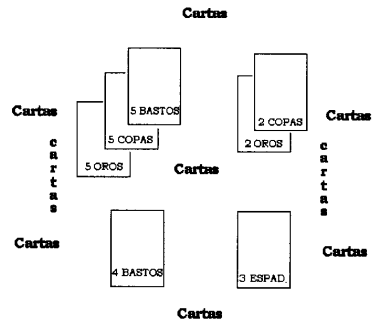
Las cartas para ser triplicadas siempre han de ser por arriba, con la tercera o cuarta. Ejemplo de la carta triple:



1. Cuando juegue el 2 contra el 5 con la *Camo* y el Viudo no gana la carta y el 5 no pierde. Sólo con el *Anti* ganan y pierden las cartas.

2. Las «barrigas» ni ganan ni pierden con las *Camo* del 3 y 4. Sólo ganan y pierden con el *Anti* y Viudo del 3 y 4.

Cuando las cartas se triplican y doblan como en el ejemplo siguiente:

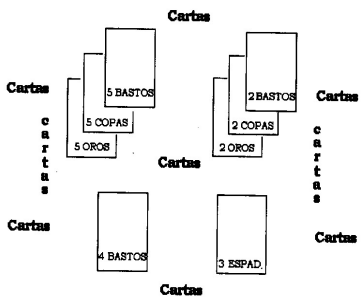


1. La triple anula la *Camo* y el Viudo del 4 y la doble anula la *Camo* del 3. Esto quiere decir que con la *Camo* y Viudo del 4 las cartas ni ganan ni pierden; sólo hacen juego con el *Anti*.

Con la *Camo* del 3 las cartas ni ganan ni pierden, hacen juego con el *Anti* y Viudo.

2. Cuando juegue el 5 contra el 2 sólo gana y pierde con el *Anti*.

Cuando las dos cartas se triplican como en este ejemplo:



1. Las triples anulan a la *Camo* y el Viudo del 4 y 3. Es decir, las cartas 4 y 3 sólo ganan con el *Anti*.

2. Saliendo el 5 o el 2 todas las cartas ganan y pierden.

IV

RIFAS, TÓMBOLAS, BOLETOS Y COMBINACIONES ALEATORIAS

A) Administración Central

§ 154 LEY 16 JULIO 1949. NORMAS PARA CELEBRAR RIFAS

(BOE núm. 198, de 17 julio [RCL 1949, 886])

Por ser conveniente a los intereses del Tesoro, y a los efectos del artículo tercero de la vigente Instrucción de Loterías, que prohíbe toda clase de rifas, y ante la precisión de introducir Modificaciones en las normas que las autorizan, así como en la cuantía del impuesto que satisfacen; de conformidad con la propuesta elaborada por las Cortes Españolas, Dispongo:

Artículo 1.

Quedan prohibidas todas las rifas desinterés particular o colectivo, salvo las que se autoricen con arreglo a lo establecido más adelante; y se estimarán clandestinas y fraudulentas las que no estén concedidas por el Ministerio de Hacienda.

Artículo 2.

Únicamente se autorizarán las benéficas, las de utilidad pública y las particulares; las dos primeras satisfarán al Estado, como impuesto, el diez por ciento del valor total de los billetes de que consten, y las particulares, el veinticinco por ciento, no consintiéndose la circulación de las papeletas sin que previamente se satisfaga el impuesto, así como el exigido por la Ley del Timbre en su artículo doscientos dos. El pago de estos derechos no podrá dispensarse por ningún concepto.

Artículo 3.

Para que pueda autorizarse una rifa será preciso, si es benéfica o de utilidad pública, que se acredite su carácter legal por el Ministerio del Ramo de que dependa la entidad solicitante.

Artículo 4.

Para los efectos del impuesto se considerarán rifas de beneficencia las que con destino a los establecimientos benéficos celebren los Ayuntamientos y Diputaciones Provinciales y las Corporaciones cuya existencia legal esté reconocida; de utilidad pública, las que se verifiquen por Corporaciones municipales o provinciales, Sociedades de fomento u otras análogas de carácter oficial, con aplicación a obras de reconocida utilidad pública, y de particulares todas las demás.

Artículo 5.

Los billetes y prospectos de toda rifa se aprobarán oficialmente. En ellos constarán cuantos datos se juzguen precisos para conocimiento del público, y no caducarán los primeros hasta el año de la fecha del sorteo.

Artículo 6.

Solamente se autorizarán las rifas de bienes muebles, inmuebles y semovientes.

Los inmuebles estarán totalmente construidos, y los muebles o semovientes, adquiridos y depositados o instalados en lugares que puedan verse.

Artículo 7.

Las rifas que se celebren contraviniendo lo establecido en esta Ley se corregirán siguiendo los procedimientos administrativos establecidos en la Ley penal y procesal en materias de Contrabando y Defraudación y demás disposiciones concordantes, castigándose con una multa equivalente al cuádruplo del impuesto defraudado.

Artículo 8.

Quedan derogadas todas las disposiciones anteriores en cuanto se opongan a lo legislado en esta Ley.

Por el Ministerio de Hacienda se dictará la correspondiente Instrucción para llevarla a efecto.

Artículo adicional.

Quedan exentas de la imposición prevenida en el artículo segundo de esta Ley las rifas benéficas que se hayan organizado más de diez años por Corporaciones y Establecimientos públicos con carácter tradicional.

Asimismo podrán continuar otorgándose premios en metálico, además de los autorizados por el artículo sexto, en las rifas benéficas organizadas por las Corporaciones y Establecimientos públicos con anterioridad a dicho período de tiempo.

§ 155 ORDEN 27 JULIO 1949. INSTRUCCIÓN DE RIFAS

(BOE núm. 219, de 7 agosto [RCL 1949, 1005])

Ilmo. Sr.: Dispuesto en la Ley de 16 de julio de 1949 que por el Ministerio de Hacienda se dictara la instrucción que sirva para llevar a efecto lo establecido en dicho precepto sobre celebración de rifas de conformidad con aquélla, este Ministerio se ha servido disponer lo siguiente:

Artículo 1.

Las autorizaciones para celebración de rifas se solicitarán de la Dirección General de Timbre y Monopolios, acompañándose a las instancias cuantos justificantes sean precisos para acreditar el carácter de benéficas o de utilidad pública, si tuviesen alguna de aquellas cualidades.

Artículo 2.

Todas las autorizaciones que se concedan serán publicadas en el «Boletín Oficial del Estado» tan pronto como se justifique que han sido pagados los impuestos correspondientes. Hasta entonces no se podrá realizar la venta de billetes, y siempre previa aprobación del respectivo modelo.

Artículo 3.

Para los efectos del pago de los impuestos, que habrá de realizarse en la Delegación o Subdelegación de Hacienda correspondiente, se tendrá en cuenta lo dispuesto en el artículo 4 de la Ley, satisfaciendo las rifas calificadas de benéficas o de utilidad pública el 10 por 100 del valor de los billetes o papeletas de que consten; las particulares, el 25 por 100 del mismo valor, y todas ellas, el reintegro de diez céntimos por papeleta, exigido por el artículo 202 de la vigente Ley del Timbre.

Artículo 4.

Los prospectos anunciadores de todas las rifas serán impresos, y la misma condición tendrán los billetes o papeletas, los cuales, además, habrán de ser talonarios y se ajustarán a un formato de distinto tamaño que el de las fracciones de los billetes de la Lotería Nacional: estampados a una sola tinta y diseñados de manera que no se presten a confusión alguna con las citadas fracciones. Estos impresos se someterán a la aprobación de la Dirección General de Timbre y Monopolios, a cuyos efectos serán remitidos a dicho Centro dos ejemplares de cada clase devolviéndose autorizado uno de ellos al interesado, si estuviesen conformes.

En los prospectos y billetes se expresarán los siguientes datos:

a) La fecha de autorización de la rifa y la del «Boletín Oficial del Estado» en que se hubiese anunciado dicha autorización,

b) El número de billetes o papeletas, el valor de cada una y el plazo en que caduca el derecho del poseedor agraciado a reclamar los objetos que se rifen, cuyo plazo no podrá, ser menor de un año.

c) La forma en que han de adjudicarse los premios y el sorteo oficial en combinación con el cual haya de celebrarse la rifa, teniendo presente que no se autorizará ninguna con los especiales de los meses de marzo, julio y octubre ni con el extraordinarios de Navidad.

d) Los objetos que han de rifarse; su valor en tasación y lugar donde están depositados y puedan verse, si se trata de bienes muebles o semovientes. Si fuesen inmuebles, los linderos, cabida y cargas de la finca, así como el nombre de la persona o Corporación en cuyo poder existan los títulos de propiedad.

e) La firma del dueño de los efectos que se rifen y la obligación de entregar en el acto dichos efectos, así como la de otorgar en el plazo de diez días, contados desde la fecha en que se pida, la oportuna escritura de dominio de los inmuebles, sujetándose en cuanto al pago de derechos reales, a lo determinado en la legislación vigente.

Las garantías personales establecidas en los extremos que anteceden serán prestadas por los Presidentes de las Corporaciones respectivas cuando las rifas no sean de particulares.

Artículo 5.

La celebración de las rifas se efectuará precisamente en la fecha que determinen los billetes o papeletas, sin que pueda alterarse la misma bajo ningún pretexto.

Artículo 6.

La resolución de discordancias por la tasación de los efectos rifados que pudieran producirse entre los interesados y que dieran lugar a querellas corresponderá a los Tribunales de Justicia.

Artículo 7.

Están obligados a perseguir las rifas fraudulentas las personas a quienes se encarga la represión de los delitos de contrabando, así como los Administradores de Loterías, que denunciaran a las Delegaciones o Subdelegaciones de Hacienda los casos que conozcan, y cuyas denuncias una vez comprobadas, se corregirán conforme determina el artículo 7 de la Ley.

Artículo 8.

La venta de billetes o papeletas de rifas autorizadas no podrá efectuarse en ningún caso por las Administraciones de Loterías ni por los expendedores ambulantes de billetes de la Nacional, castigándose el incumplimiento de este precepto por los primeros conforme al artículo 251 de la Instrucción del Ramo, y por los segundos, retirándoles el título de expendedor que les autoriza.

Artículo 9.

A los efectos de cumplimiento del artículo adicional de la Ley, se instruirán expedientes en cada caso, previos los informes oportunos y aprobación del Excmo. Sr. Ministro de Hacienda.

§ 156 DECRETO 22 JUNIO 1951. INCLUYE LAS TÓMBOLAS EN LA LEY DE 16 JULIO 1949

(BOE núm. 201, de 20 julio [RCL 1951, 846])

Al objeto de obviar la interpretación dada al considerar a las llamadas Tómbolas fuera de la Ley de dieciséis de julio de mil novecientos cuarenta y nueve, por considerarlas espectáculos públicos en vez de rifas o sorteos benéficos, como por su naturaleza o carácter les corresponde, a propuesta del Ministro de Hacienda y previa deliberación del Consejo de Ministros, dispongo:

Artículo 1.

Quedan prohibidas todas las Tómbolas de interés particular o colectivo, y se estimarán clandestinas y fraudulentas las que no estén autorizadas por el Ministerio de Hacienda.

Artículo 2.

Para la autorización de las mismas se seguirá lo establecido en la Ley de dieciséis de julio de mil novecientos cuarenta y nueve y la Instrucción aprobada por Orden Ministerial de veintisiete de los mismos mes y año, Reguladoras de la Celebración de Rifas.

Artículo 3.

Para la determinación de la cantidad que habrá de satisfacerse previamente, como impuesto, los interesados presentarán declaración jurada del número de boletos que van a expenderse, que servirán de base para la aplicación de aquél.

Artículo 4.

El canon que se fije como impuesto no podrá ser devuelto si por cualquier razón no se celebrara la Tómbola.

Artículo 5.

Por el Ministerio de Hacienda se dictarán las normas necesarias para el desenvolvimiento y aplicación de este Decreto.

§ 157 ORDEN 4 ENERO 1960. AUTORIZACIÓN DE RIFAS O TÓMBOLAS QUE SE CELEBRAN BAJO EL PATROCINIO DE INSTITUCIONES O ASOCIACIONES RELIGIOSAS

(BOE núm. 13, de 15 enero [RCL 1960, 77])

Excelentísimos señores:

El artículo 39 de la Ley de Procedimiento Administrativo contempla el supuesto de que existan asuntos en que intervengan varios Departamentos ministeriales con facultades decisorias, y dispone que en tales casos se instruirá un solo expediente y se dictará una resolución única por el Ministerio que tenga una competencia más específica en relación con el asunto de que se trate.

En el caso indicado se encuentra la autorización para la celebración de rifas y tómbolas, respecto a las cuales, con arreglo a la legislación vigente, intervienen separadamente, de un lado el Ministerio de Hacienda, que autoriza la celebración de las mismas y, de otro lado, el Departamento que declara el carácter benéfico o de utilidad pública de ciertas clases de aquéllas.

La oportunidad del cumplimiento de lo prevenido en el artículo de la vigente Ley de Procedimiento Administrativo citado al principio debe ser aprovechada para establecer la necesidad de que cuando las rifas o tómbolas se celebren bajo el patrocinio de instituciones o asociaciones religiosas, la concesión de tales autorizaciones vaya precedida de la consulta al Ordinario del Lugar en que aquéllas radiquen y, en todo caso, del informe de la Dirección General de Seguridad, a fin de garantizar el mayor acierto de la decisión que se adopte y, evitar en lo sucesivo las irregularidades que con frecuencia ocurren en la celebración de las rifas y tómbolas y en la aplicación de la recaudación en ellas obtenida.

En consecuencia, y en virtud de las facultades que le confiere el citado artículo 39 de la Ley de Procedimiento Administrativo,

Esta Presidencia del Gobierno ha tenido a bien disponer lo siguiente:

Artículo 1.

Para autorizar conforme a la Ley de 16 de julio de 1949 y al Decreto de 22 de junio de 1952 la celebración de rifas y tómbolas, se instruirá un solo expediente y se dictará una sola Resolución única por la Dirección General de Tributos Especiales, ante la cuál se formulará la solicitud correspondiente.

Artículo 2.

La entidad organizadora que desee acogerse a los beneficios tributarios establecidos para las rifas y tómbolas benéficas y de utilidad pública expresará en la Instancia el Ministerio de que dependa y el caso del artículo cuarto de la Ley de 16 de julio de 1949 en que se halle comprendida.

Artículo 3.

La Dirección General de Tributos Especiales interesará del Ministerio de que dependa la entidad solicitante los Informes precisos para acreditar el carácter benéfico o de utilidad pública de la rifa o tómbola que se proyecta celebrar.

Artículo 4.

Cuando se solicite la celebración de rifas o tómbolas bajo el patrocinio de instituciones o asociaciones religiosas comprendidas en el artículo cuarto del vigente Concordato de la Santa Sede, la Dirección General de Tributos Especiales solicitará también el parecer del Ordinario del lugar en que aquéllas radiquen, sobre la conveniencia de contener la autorización solicitada.

En todo caso interesará de la Dirección General de Seguridad que le informe sobre las personas que en cualquier concepto intervengan en la organización de la rifa o tómbola y las encargadas de la venta de las papeletas.

Artículo 5.

Los informes a que se refiere el artículo anterior serán preceptivos y no vinculantes. Se entenderá que no existe objeción cuando pasado un mes y reiterada la petición transcurran quince días más sin recibir la respuesta del Ordinario, Ministerio o Centro requerido. El transcurso de un mes a partir de

la fecha de entrada de la petición del Informe en el Ministerio o Centro correspondiente sin haber sido emitido, dará lugar a la responsabilidad del funcionario o autoridad que deba emitir el informe.

Artículo 6.

La Dirección General de Tributos Especiales dará traslado del acuerdo que adopte al ordinario y al Departamento o Centro de quienes hubiera solicitado informes.

§ 158 ORDEN 22 MARZO 1960. AUTORIZACIONES PARA CELEBRAR RIFAS Y TÓMBOLAS

(BOE núm. 76, de 29 marzo [RCL 1960, 478])

Ilustrísimo señor:

El artículo 52. párrafo quinto, de la Ley de Timbre del Estado (texto refundido aprobado por Decreto de 3 de marzo de 1960) establece que las rifas y tómbolas a que dicho precepto se refiere quedan sometidas a la previa y discrecional autorización del Ministerio de Hacienda, el cual al otorgarla regulará el ámbito, fecha, garantías y demás circunstancias de la misma.

La entrada en vigor del expresado texto refundido el día 1 de abril del corriente año hace ineludible la adopción previa de normas reguladoras del procedimiento administrativo a que ha de sujetarse la solicitud y concesión de las autorizaciones mencionadas. A dicha finalidad responde la presente Orden, que se dicta con carácter estrictamente provisional, toda vez que las normas que en definitiva regulen esta materia habrán de incorporarse al Reglamento que para la ejecución y desarrollo de la Ley de Timbre del Estado se al amparo y en cumplimiento de lo previsto en la disposición transitoria primera del texto refundido de la Ley.

En su virtud, este Ministerio ha resuelto que el procedimiento provisional a que antes se ha hecho referencia se ajuste a las siguientes normas:

Primera. Clasificación de las rifas y tómbolas.

A efectos del procedimiento administrativo de solicitud de la autorización prevista en el artículo 52, párrafo quinto, de la Ley de Timbre del Estado (Texto Refundido aprobado por Decreto de 3 de marzo de 1960), las tómbolas y rifas que dicho precepto se refiere se clasifican en los siguientes grupos:

1º Rifas y tómbolas de beneficencia organizadas por Instituciones, Ayuntamientos, Diputaciones u otras Corporaciones con existencia legal cuya recaudación se destine a satisfacer necesidades primarias de establecimientos benéficos.

2º Rifas y tómbolas de utilidad pública organizadas por las instituciones y Corporaciones citadas en las que el importe de lo recaudado se aplique a fines de reconocida utilidad pública.

3º Rifas y tómbolas de interés particular.

Segunda. Autorización.

Para realizar cualquiera de las rifas y tómbolas antes mencionadas será condición previa la autorización del Ministerio de Hacienda, que se tramitará en la forma que se indica en las siguientes normas.

Tercera. Competencia.

1) La Dirección General de Tributos Especiales será competente para conceder la autorización en los siguientes casos:

1º Cuando el importe de las papeletas sea superior a 150.000 pesetas.

2º Cuando las papeletas o números, cualquiera que sea su importe, hayan de distribuirse en dos a más provincias.

3º Cuando se solicite el disfrute de una exención legalmente establecida.

4º Cuando se solicite la bonificación por tratarse de rifas de carácter benéfico o de utilidad pública, salvo los casos en que la competencia corresponda al Delegado de Hacienda, según lo previsto en el apartado 2) de esta misma norma.

5º Cuando los boletos no tengan precio, o teniéndolo, el contribuyente solicite de la Dirección General que se sustituya el timbre gradual por el gravamen proporcional sobre los premios.

6º Cuando se trate de obtener el aplazamiento de un sorteo correspondiente a una rifa o tómbola autorizada por el Centro directivo o Delegación de Hacienda competente.

2) Corresponderá a los Delegados de Hacienda la competencia para conceder la autorización en los siguientes casos:

1º En las rifas de ámbito provincial, si el importe de las papeletas no excede de 150.000 pesetas.

2º En las rifas de carácter benéfico o de utilidad pública que, estando comprendidas en el apartado anterior, hayan sitio autorizadas los dos años anteriores por la Dirección General de Tributos Especiales.

3º En los casos en que proceda la aplicación del número 40-C de la Tarifa.

La Dirección General de Tributes Especiales podrá señalar el número y el importe máximo global a que pueden ascender mensualmente en cada provincia las rifas autorizadas como comprendidas en los casos primero y segundo de este apartado.

Cuarta. Solicitud.

El expediente se iniciará con instancia del interesado o del órgano que ostente la representación de la entidad de que se trate, y en la misma, se hará constar:

1º La Corporación o persona solicitante, con indicación del Reglamento, Estatuto o disposición que regule su actividad.

2º La justificación de la personalidad y de la representación, en los casos a que a ello hubiere lugar, de quien suscriba la instancia.

3º La fecha de celebración de la rifa, tómbola o sorteo, con especificación detallada de la modalidad que haya de revestir y de la clasificación que se pretenda, a efectos de la aplicación del tipo impositivo que corresponda.

4º El número de papeletas, billetes o contraseñas que se propongan emitir, con indicación del precio, si lo tuvieran. Cuando sean rifas en combinación con la Lotería Nacional, el total de números será igual al fijado para el sorteo de la Lotería.

5º El territorio que abarcará la venta o distribución y el modo de efectuarse.

6º La relación detallada de los premios que hayan de otorgarse, del precio de los mismos, de la forma de adjudicación y, si se trata de inmuebles, la expresión de los linderos, extensión, cargas de inscripción de la finca.

7º La indicación de la persona obligada al pago de los gastos e impuestos que puedan originarse con motivo de la entrega del premio.

8º La fecha de comienzo y de terminación de las rifas o tómbolas y, si se trata de estas últimas, el lugar de su establecimiento.

Quinta. Documentos.

A la instancia se acompañarán los siguientes documentos:

1º Informe favorable de los obispos de las diócesis en las cuales hayan de expedirse las papeletas, si se trata de rifas o tómbolas organizadas por Instituciones de carácter religioso.

2º Certificación expedida por la representación legal de la Institución o Entidad en que se detallen el domicilio, profesión y circunstancias personales de los vendedores de las papeletas, con una fotografía de cada uno de ellos y la declaración de garantizar las obligaciones asumidas por éstos.

3º Proyectos de los anuncios, prospectos y cualquier otra manifestación publicitaria que haya de emplearse y de los billetes o boletos.

4º Contratos, facturas, títulos o documentos que acrediten la propiedad de los premios en favor del solicitante, indicándose el lugar donde se encuentran depositados o se hallan expuestos.

Sexta. Informes.

1) La Dirección General de Tributos Especiales o la Delegación de Hacienda, en el ámbito de sus respectivas competencias, examinarán la solicitud presentada, y si se reuniesen todos los requisitos previstos, decretarán su admisión y pedirán informe del organismo superior competente acerca del carácter oficial de la Corporación peticionaria, y de la necesidad pública o específica a que ha de ser destinado el beneficio, y de la Dirección General de Seguridad o de la Comisaría de Policía provincial, sobre la persona organizadora y los encargados de la venta o distribución.

2) Los Delegados de Hacienda requerirán, además, informe de la Inspección Técnica de Timbre acerca de la naturaleza y calificación de la rifa, tómbola o sorteo y de la competencia para su autorización. Los inspectores, en caso de duda, podrán proponer que se eleve el expediente a la Dirección General de Tributos Especiales.

Séptima. Resolución y liquidación del Impuesto.

El Director general de Tributos Especiales, a propuesta de la Sección correspondiente, o el Dele-

gado de Hacienda, oída la Inspección Técnica de Timbre, aprobarán o no la celebración de la rifa, tómbola o sorteo, estableciendo las normas y condiciones en que deba realizarse. En el mismo acto se aprobarán los modelos de billetes o boletos y de los prospectos, anuncios y publicidad en general.

Este acuerdo, que será discrecional y contra el cual no cabe recurso alguno, se comunicará al Servicio Provincial de Timbre de la Delegación de Hacienda, el cual procederá a notificarlo al interesado al mismo tiempo que la liquidación del Impuesto, que deberá ser ingresado en metálico, en el plazo de quince días, salvo que se disponga el empleo de papeletas timbradas o de máquinas de timbrar.

Octava. Autorización.

Realizado el ingreso, la Dirección General de Tributos Especiales o la Delegación de Hacienda expedirán la oportuna autorización, que habrá de contener todas las circunstancias de las rifas o tómbolas, asimismo expedirá una credencial individual para cada una de las personas que hayan de intervenir en la venta o distribución.

La autorización se publicará, extractada, en el «Boletín Oficial del Estado» o en el de la provincia, según que las papeletas o billetes hayan de distribuirse en varias o en una sola provincia española, y será comunicada a la Dirección General de Seguridad y a la Institución u Organismo de quien dependa el solicitante.

La autorización y las credenciales de los vendedores deberán ser exhibidas cuando lo requiera la Inspección Técnica de Timbre o cualquier agente de la autoridad.

Novena. Cuenta de liquidación.

Los organizadores de rifas y tómbolas en las que se haya percibido precio por los billetes o boletos vendrán obligados a presentar una liquidación del resultado económico de los mismos en el plazo de treinta días, a contar desde la fecha del sorteo o del cierre de la tómbola, ante el Servicio Provincial de Timbre que la haya autorizado.

La cuenta tendrá como cargo el importe de los billetes vendidos, y como data, los impuestos, gastos de impresión y propaganda, gastos de personal, coste de los premios y otros gastos, uniéndose los justificantes acreditativos de las citadas partidas y certificación del Organismo de beneficencia o de utilidad pública que haya percibido el beneficio, si tuviera este destino.

Quedan exceptuadas de esta obligación las rifas o tómbolas comprendidas en el número duodécimo de esta Orden.

Décima. Rifas bonificadas.

Conforme al artículo 52 de la Ley de Timbre, quedan exentas de la Tarifa número 40 y sujetas únicamente al número 38 las rifas benéficas que durante los diez últimos años hayan venido disfrutando de exención legalmente reconocida.

Este beneficio se limitará al número e importe máximo de los billetes que se hayan distribuido en los indicados diez últimos años.

La tramitación de la solicitud y rendición de cuentas se efectuará conforme a lo prescrito en los números anteriores.

Undécima. Tómbolas de caridad exentas.

Se declaran exentas las tómbolas de caridad organizadas por los Prelados en sus Diócesis respectivas, ya directamente, ya por medio de los Secretariados de Caridad de la Acción Católica Española.

Para gozar de este beneficio será condición indispensable la concurrencia de las circunstancias siguientes:

a) Que las tómbolas sean autorizadas por escrito por los señores Arzobispos u Obispos.

b) Que los fondos que se recauden sean intervenidos o fiscalizados directamente por los indicados Prelados, para que el producto de la recaudación se aplique exclusivamente a los fines religiosos benéficos.

c) Que no perciban retribución alguna cuantas personas colaboren en la Organización.

d) Los Prelados sólo podrán organizar en cada Municipio de su Diócesis una tómbola de caridad exenta de impuesto, sin que su duración exceda de un mes al año, en una o dos etapas ininterrumpidas.

Los Prelados que deseen organizar estas tómbolas lo solicitarán, en la forma que dispone esta Orden ministerial, quedando los organizadores obligados a comunicar al Delegado o Subdelegado de Hacienda respectivo con ocho días de anticipación la apertura y cierre de la tómbola autorizada y a rendir la cuenta prevista en la nortina novena.

Duodécima. Rifas y tómbolas celebradas con ocasión de mercados, ferias o fiestas locales.

Los organizadores de rifas y tómbolas de duración inferior a quince días que vayan a celebrarse con ocasión de mercados, ferias o fiestas de ámbito estrictamente local, presentarán la solicitud de autorización ante el Delegado de Hacienda de la provincia, detallando las localidades y fechas donde hayan de ser instaladas las rifas o tómbolas.

A esta solicitud se acompañará declaración de que el valor total de los premios ofrecidos diariamente no excede de 10.000 pesetas, comprometiéndose a presentar los justificantes de compra si para ello fueren requeridos. La Delegación de Hacienda, por conducto del Servicio Provincial de Timbre, extenderá, previa liquidación del Impuesto, la oportuna autorización con arreglo a modelo, que deberá ser colocada en lugar visible del local donde se celebre la rifa o tómbola.

De las autorizaciones concedidas se dará cuenta a la Dirección General de Tributos Especiales, a la Inspección Técnica de Timbre de la Provincia y al Municipio o Municipios afectados.

Decimotercera. Disposiciones generales.

1) En relación con las autorizaciones, habrán de observarse las siguientes reglas:

1ª No podrán autorizarse rifas en combinación con los sorteos extraordinarios y especiales de la Lotería Nacional.

2ª En las autorizaciones que se concedan se hará constar el precio y número total de papeletas, el modelo de éstas y la circunstancia de que consistirán en una sola serie.

3ª Los Delegados de Hacienda remitirán a la Dirección General de Tributos Especiales una nota de todas las rifas o tómbolas que autoricen para la oportuna estadística.

2) En relación con la celebración de las rifas o tómbolas, serán de observación estas reglas:

1ª En todos los casos en que se perciba alguna cantidad como precio de los billetes, los premios no podrán consistir en valores, metálico o signo que lo represente.

2ª El aplazamiento de un sorteo sólo será posible si se obtiene de la Dirección General de Tributos Especiales la correspondiente autorización, que en ningún caso será concedida si se hubiera comenzado la venta de papeletas y se trata de rifas en combinación con sorteos de la Lotería Nacional.

Decimocuarta. Combinaciones aleatorias con fines publicitarios.

Quedan excluidos de las normas de procedimiento contenidas en la presente Orden los concursos o combinaciones aleatorias con fines publicitarios cuya regulación habrá de producirse en el Reglamento de ejecución y desarrollo de la Ley de Timbre del Estado que se dicte en cumplimiento de lo previsto en la disposición transitoria primera del texto refundido de la expresada Ley.

Decimoquinta. Inspección y sanciones.

1) La comprobación e investigación del Impuesto se realizará en la forma prevista en el Vigente Reglamento del Impuesto de Timbre, pero los expedientes se calificarán siempre de defraudación cuando no se haya solicitado autorización o se incumplan las normas en ella contenidas. Los Delegados de Hacienda, a propuesta de la Inspección Técnica de Timbre, podrán acordar el depósito forzoso de los premios para responder del pago del Impuesto y de las sanciones correspondientes.

2) Con independencia de lo prescrito en el párrafo anterior, los Delegados de Hacienda podrán imponer multas de 500 a 5.000 pesetas cuando concurra alguna de las circunstancias siguientes:

1ª Venta o distribución de billetaje fuera del ámbito autorizado o por persona no acreditada.

2ª Falsedad en los documentos o declaraciones presentadas.

3ª Negarse a la exhibición de la credencial o del justificante del pago del Impuesto.

4ª No presentación de la cuenta reglamentaria, cuando proceda.

5ª Incumplimiento de las normas de la autorización, aunque no suponga defraudación del Impuesto.

Decimosexta. Disposición transitoria.

Las solicitudes de rifas y tómbolas presentadas en la Dirección General de Tributos Especiales con anterioridad al día de publicación de esta Orden en el «Boletín Oficial del Estado» se tramitarán conforme a la legislación que se deroga, y las que se formulen a partir de esta fecha se acomodarán a las normas que establece esta Orden.

En todo caso los tipos impositivos aplicables serán los vigentes en el momento de concederse la autorización.

§ 159 REAL DECRETO 1336/2005, DE 11 NOVIEMBRE. AUTORIZA A LA ORGANIZACIÓN NACIONAL DE CIEGOS ESPAÑOLES LA EXPLOTACIÓN DE UNA LOTERÍA INSTANTÁNEA O PRESORTEADA

(BOE núm. 279, de 22 noviembre [RCL 2005, 2276])

La Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE), corporación de derecho público de carácter social, ha desempeñado a lo largo de sus más de 60 años de historia una labor trascendental en la integración y autonomía personal de los ciegos españoles, que con el transcurso de los años se ha ido extendiendo paulatinamente, sobre la base del principio de solidaridad, a otras personas discapacitadas, por medio de la Fundación ONCE, todo ello dentro de un marco de colaboración con la Administración General del Estado.

Para la consecución de estos fines, la ONCE ha contado tradicionalmente con los ingresos que le ha reportado la comercialización del cupón «prociegos», ingresos que se han dedicado a atender los compromisos sociales de la organización para conseguir el bienestar y la integración social de sus afiliados y cumplir el citado compromiso de solidaridad adquirido con otros discapacitados, y que se ha destinado a crear, mantener y mejorar la calidad de los puestos de trabajo y para impulsar la formación de estas personas.

La actual evolución de los juegos en España hace preciso dotar a la ONCE de nuevos instrumentos para que esta organización pueda continuar disponiendo de los medios necesarios para el cumplimiento de sus objetivos y fines sociales.

A fin de atender los mencionados compromisos, se entiende necesario que la ONCE comercialice una nueva modalidad de lotería, de ámbito nacional, que satisfaga las preferencias de aquellos jugadores que demandan una lotería de «premio inmediato» o «instantáneo».

En suma, las razones expuestas de preservar tanto la labor social llevada a cabo por la ONCE como la estabilidad en el empleo de las personas que comercializan los juegos que tiene concedidos, unidas a las circunstancias de carácter comercial señaladas, justifican la autorización de la gestión de una lotería «instantánea» o «presorteada» por la ONCE, en todo el territorio nacional y por medio de los vendedores integrados en su plantilla de trabajadores.

En su virtud, a propuesta de los Ministros de Trabajo y Asuntos Sociales y de Economía y Hacienda y previa deliberación del Consejo de Ministros en su reunión del día 11 de noviembre de 2005, dispongo:

Artículo 1. La lotería instantánea o presorteada.

Se autoriza a la Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE) la comercialización de una modalidad de lotería, de ámbito nacional, denominada genéricamente lotería instantánea o presorteada.

Dicha modalidad de lotería consiste en la posibilidad de obtención de un premio, establecido en el programa correspondiente, o definido o representado en la tarjeta, boleto o cualquier otro soporte electrónico o telemático empleado para su difusión y que es invisible para el jugador hasta que proceda a su revelado o apertura, a través de los medios previstos en cada producto.

La ONCE velará para que la venta por canales electrónicos o telemáticos no repercuta en la disminución de la plantilla de los agentes vendedores y se mantenga la cifra global de los puestos de trabajo.

Artículo 2. Destino de los ingresos de la lotería instantánea.

Los ingresos obtenidos por la explotación de la lotería instantánea, deducidos los gastos relativos a los premios abonados, la retribución de los agentes vendedores y los gastos generales propios de la gestión del juego, se destinarán a los mismos fines y estarán sujetos a las mismas obligaciones de utilización establecidas para los demás juegos autorizados a la ONCE.

Artículo 3. Condiciones básicas y gestión de la lotería instantánea.

1. Se atribuye a la ONCE la dirección, organización y explotación de la lotería instantánea o presorteada en los términos del artículo 1. El Consejo General de la ONCE podrá adoptar libremente decisiones comerciales, de acuerdo con lo expuesto en los apartados siguientes.

2. El Consejo General de la ONCE podrá fijar el precio de cada tarjeta, boleto o soporte unitario, teniendo en cuenta que su precio máximo autorizado de venta será el del límite establecido en cada momento para el cupón que comercializa la ONCE.

3. El programa de cada emisión preverá una cantidad para premios que no podrá ser inferior al 45 por 100 ni superior al 65 por 100 del valor de la emisión.

4. El volumen máximo de ventas y de emisión anual será de 600 y 750 millones de euros, respectivamente, para el año 2006. Ambos importes se incrementarán anualmente en función de la variación del Índice de Precios de Consumo real del año anterior, incrementado en tres puntos.

5. El Consejo de Protectorado de la ONCE verificará que las propuestas del Consejo General de la ONCE para comercializar la lotería instantánea se ajustan a lo dispuesto en este Real Decreto y a los procedimientos y criterios de control aplicables.

6. El Reglamento Regulador del sorteo de lotería instantánea que recoja el diseño o formato de este juego, la emisión, el número de series y billetes o ejemplares que la componen, su precio, el programa y forma de pago de los premios y el sistema de revelado, descubierto o apertura de aquéllos, una vez que el Consejo de Protectorado de la ONCE ha verificado que se ajusta a lo dispuesto en este Real Decreto y a los procedimientos y criterios de control aplicables, se publicará en el «Boletín Oficial del Estado», como garantía de los consumidores.

Artículo 4. Control de la lotería instantánea.

Corresponde al Consejo de Protectorado de la ONCE controlar la gestión de la lotería instantánea, para lo cual elaborará un procedimiento específico.

Para llevar a cabo este control, el Consejo de Protectorado podrá recabar de la ONCE cuanta información sea precisa para verificar el volumen de las emisiones realizadas, la recaudación obtenida, los premios pagados y los premios caducados, el destino de los ingresos obtenidos y, en general, cualquier otra información relativa al ejercicio de las funciones atribuidas a la ONCE por este Real Decreto. Igualmente y a estos mismos fines, el Consejo de Protectorado de la ONCE podrá recabar el asesoramiento de otras unidades y órganos de la Administración General del Estado.

Artículo 5. Alcance temporal de esta autorización.

La autorización contenida en este Real Decreto tendrá vigencia hasta el 31 de diciembre de 2011, sin perjuicio, en su caso, de las ulteriores prórrogas que establezca el Consejo de Ministros. No obstante, previa valoración de las circunstancias que concurran por el Consejo de Protectorado, esta autorización quedará sin efecto en cualquiera de los supuestos siguientes:

a) Si la ONCE no comienza a explotar la lotería instantánea en el plazo de 18 meses desde la entrada en vigor de este Real Decreto.

b) Si, una vez comenzada la explotación, la ONCE deja en cualquier momento de hacer uso de esta autorización durante más de seis meses ininterrumpidos, salvo que ello derive de causas ajenas a la voluntad de la ONCE que hubieran sido comunicadas al Consejo de Protectorado en el momento en que se hubieran producido.

c) Si el Consejo de Protectorado, oído el Consejo General de la ONCE y previa instrucción del correspondiente expediente contradictorio, apreciara la existencia de un incumplimiento grave y reiterado de las obligaciones legales de la ONCE en la explotación de esta lotería, que pudiera causar un perjuicio notorio al Estado, a los consumidores o a la propia organización.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única. Derogación normativa.

Queda derogado el Real Decreto 844/1999, de 21 de mayo, por el que se autoriza la comercialización de una lotería instantánea o presorteada.

DISPOSICIÓN FINAL

Única. Entrada en vigor.

El presente Real Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial del Estado».

§ 160 REAL DECRETO 1067/1981, DE 24 ABRIL. REGLAMENTO DE JUEGO MEDIANTE BOLETOS

(BOE núm. 137, de 9 junio [RCL 1981, 1321])

Artículo 1.

Se autoriza el juego mediante boletos, cuyo desarrollo se regulará mediante el Reglamento que a continuación se inserta.

Artículo 2.

Las prescripciones del presente real Decreto serán de aplicación en las Comunidades Autónomas en tanto no se dicten por las mismas las disposiciones pertinentes en materia de juego, de acuerdo con lo previsto en sus respectivos Estatutos de Autonomía.

Artículo 3.

El adjunto Reglamento entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial del Estado».

REGLAMENTO DE JUEGO MEDIANTE BOLETOS

Artículo 1. Régimen de los boletos.

La autorización, organización y desarrollo de juego mediante boletos, se atendrán a las normas contenidas en el presente Reglamento y a las disposiciones complementarias que en desarrollo del mismo sean dictadas por los Ministerios de Hacienda y del Interior en el ámbito de sus competencias respectivas.

Artículo 2. Ámbito de su aplicación.

1. Es objeto del presente Reglamento la regulación del juego, en el que mediante la adquisición de boletos en los establecimientos autorizados, a cambio de un precio cierto, puede obtenerse, en su caso, el premio en metálico indicado en los mismos.

2. Queda prohibida cualquier modalidad de juego mediante boletos, que, con el mismo o distinto nombre, sea similar al regulado en el presente Reglamento y que no se ajuste a lo dispuesto en el mismo.

Artículo 3. Exclusiones.

Las disposiciones del presente Reglamento no serán de aplicación a las rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias, que se regularán por sus normas específicas.

Artículo 4. Establecimientos autorizados.

La venta de boletos requiere la obtención previa de la correspondiente autorización administrativa, que sólo podrá ser otorgada a los establecimientos que reúnan los requisitos señalados en el artículo siguiente.

Artículo 5. Requisitos de los establecimientos.

Los establecimientos que podrán ser autorizados con los bares y cafeterías, siempre que reúnan las condiciones siguientes:

a) Llevar en funcionamiento legal ininterrumpido un año inmediatamente anterior a la fecha de la solicitud.

b) El titular del establecimiento deberá tener la nacionalidad española.

c) Si el titular del establecimiento fuese persona jurídica, será de aplicación lo dispuesto en el Real Decreto 1026/1977, de 28 de marzo.

Artículo 6. Formalización de la solicitud.

1. Los establecimientos que pretendan obtener autorización para la venta de boletos, deberán formular la correspondiente solicitud dirigida al Gobernador Civil de la provincia donde radiquen, en

la que, además de los requisitos establecidos por el artículo 69 de la Ley de Procedimiento Administrativo, deberán hacer constar lo siguiente:

a) Nombre, apellidos, domicilio y número del documento nacional de identidad si se trata de personas físicas.

b) Si se tratase de personas jurídicas, razón social, domicilio, número de identificación fiscal, cifra de capital social y nombre, apellidos y número del documento nacional de identidad de los miembros del Consejo de Administración, o, en su caso, de los administradores.

c) Local en el que se pretende la venta de los boletos, especificando nombre comercial del mismo y dirección exacta.

d) Fecha exacta de la apertura del establecimiento.

e) Declaración expresa de que el establecimiento ha estado en funcionamiento legal ininterrumpido en el último año. No afectará a lo anterior el cierre que no supere tres meses, en el mencionado período de tiempo, siempre que el mismo no sea por decisión judicial o sanción gubernativa.

2. Junto con la solicitud se acompañarán:

a) Documento acreditativo del permiso gubernativo de apertura del establecimiento.

b) Documentación acreditativa del pago de la licencia fiscal del impuesto industrial del último año.

c) Certificado negativo del Registro Central de Penados y Rebeldes, junto con la declaración complementaria a que se refiere la Ley 68/1980, de 1 de diciembre, del titular del establecimiento o, en su caso, de los administradores, si se tratara de personas jurídicas.

Artículo 7. Otorgamiento de la autorización.

1. El Gobernador Civil, previa comprobación de la documentación aportada, podrá expedir la autorización administrativa correspondiente, que contendrá las siguientes menciones:

a) Nombre del titular del establecimiento.

b) Nombre comercial del establecimiento y datos de su localización.

c) Fechas de expedición y de caducidad de la autorización.

2. Serán causas de denegación de la autorización:

a) La falta de alguno de los requisitos establecidos en el artículo 6.

b) Estar incurso cualquiera de los titulares del establecimiento en algunos de los supuestos a que se refiere la declaración complementaria regulada en la Ley 68/1980, de 1 de diciembre, o no haber sido cancelados los antecedentes que figuren en el Registro Central de Penados y Rebeldes.

Artículo 8. Validez, renovación y extinción.

1. La autorización para la venta de boletos se efectuará inicialmente con carácter provisional y por un plazo de un año a contar desde la fecha de su notificación.

2. La renovación de la autorización para la venta de boletos habrá de solicitarse del Gobierno Civil que la otorgó con dos meses de antelación a su fecha de caducidad.

La renovación se concederá por tres años.

La renovación podrá ser denegada por alguna de las causas previstas en el artículo 7.2, así como por haber cometido alguna infracción muy grave, o más de tres graves, de las determinadas en el presente Reglamento.

3. La autorización para la venta de boletos se extinguirá:

a) Por el transcurso de su plazo de validez.

b) Por la voluntad de su titular, manifestada por escrito al Gobernador Civil, con devolución del documento acreditativo de la autorización.

c) Por la revocación de la autorización por las causas establecidas en el párrafo 3º del apartado 2 del presente artículo.

d) Por la pérdida de algunos de los requisitos exigidos para la autorización.

e) Por el cambio de la titularidad del establecimiento, si el nuevo titular no reúne los requisitos exigidos en los artículos 5 y 6 del presente Reglamento.

Artículo 9. Documentación en el establecimiento.

En el establecimiento autorizado para la venta de boletos deberá hallarse en todo momento:

a) El documento acreditativo de la autorización o copia autorizada del mismo.

b) El libro de reclamaciones a que se refiere el artículo 10.

c) El libro-registro a que se refiere el artículo 11.

Artículo 10. Libro de reclamaciones.

1. En el establecimiento existirá un libro de reclamaciones destinado exclusivamente a la actividad de venta de boletos.

2. El libro estará encuadernado y deberá ser diligenciado por el Gobierno Civil correspondiente; sus hojas, que serán blancas y foliadas, deberán llevar, asimismo, el sello del Gobierno Civil.

3. En lugar visible del establecimiento existirá un aviso impreso en modelo oficial, en el que figure «Establecimiento autorizado para la venta de boletos. Existe libro de reclamaciones a disposición del público».

4. Dicho aviso impreso contendrá un extracto de las normas del presente Reglamento.

Artículo 11. Libro de registro.

El establecimiento autorizado para la venta de boletos llevará un libro-registro en el que figurarán los siguientes datos:

a) Nombre del establecimiento.

b) Nombre del titular.

c) Fechas del otorgamiento y de caducidad de la autorización.

En el libro-registro se consignará sucesivamente el número de serie del envase y la fecha de puesta a la venta de los boletos contenidos en el mismo.

El libro-registro será igualmente diligenciado y sellado por el Gobierno Civil.

Artículo 12. Boletos.

1. El juego regulado en el presente Reglamento sólo podrá practicarse con los boletos oficiales expedidos por el Ministerio de Hacienda, que tendrán la consideración de efectos estancados.

2. La venta de boletos sólo podrá realizarse dentro del establecimiento autorizado.

3. Los boletos se adquirirán por los titulares de los establecimientos o personas debidamente autorizadas por los titulares, previa presentación de la autorización administrativa, en las oficinas territoriales del Ministerio de Hacienda o lugares que éste designe.

4. Los boletos estarán contenidos en envases precintados en los que figurará el número de serie. El mismo número constará en todos y cada uno de los boletos. Con cada envase se entregará un impreso en el que figure fecha de adquisición, número de serie y establecimiento para el que se adquiere, que deberá acompañar el envase en todo momento.

5. Los boletos sólo podrán venderse en el establecimiento para el cual fueron adquiridos.

Artículo 13. Desarrollo del juego.

1. El titular o empleados del establecimiento no podrán proceder a la apertura de un nuevo envase hasta la terminación de los boletos del envase abierto.

2. El boleto comprado que resulte con premio se abonará de modo inmediato por el dueño o empleado del establecimiento al jugador, en la cuantía que se especifique en el mismo.

3. El jugador podrá rechazar los boletos cuyo precinto o cierre esté roto.

Artículo 14. Precio de los boletos.

1. Cada boleto tendrá un precio de venta al público de veinticinco pesetas.

2. Cada envase o paquete tendrá mil boletos.

3. El titular del establecimiento autorizado abonará, en el momento de adquisición de cada envase, la cantidad de siete mil quinientas pesetas, que comprende la tasa fiscal correspondiente, el importe del valor de confección de los efectos que se suministran y los gastos de administración y distribución.

4. El importe del abono de los premios será de cuenta del establecimiento vendedor.

Artículo 15. Tasa fiscal.

La tasa fiscal aplicable a los boletos es el veinte por ciento del importe del precio de venta al público de cada boleto.

Artículo 16. Distribución de costes, premios y beneficios.

1. La distribución del importe total de venta al público de los boletos que contiene cada envase, y que es de 25.000 pesetas, es la siguiente:

a) Premios: El 60 por 100 (15.000 pesetas).

b) Tasa fiscal: El 20 por 100 (5.000 pesetas).

c) Beneficios para el establecimiento vendedor:

El 10 por 100 (2.500 pesetas).

d) Gastos de confección, administración y distribución: El 10 por 100 (2.500 pesetas).

2. Distribución de los premios:

Un premio de cinco mil pesetas (5.000 pesetas).

Un premio de dos mil pesetas (2.000 pesetas).

Un premio de mil pesetas (1.000 pesetas).

Dos premios de quinientas pesetas (1.000 pesetas).

Cinco premios de doscientas pesetas (1.000 pesetas).

Diez premios de cien pesetas (1.000 pesetas).

Treinta premios de cincuenta pesetas (1.500 pesetas).

Cien reintegros de veinticinco pesetas (2.500 pesetas).

Artículo 17. Prohibición a menores de edad.

No podrán venderse boletos a menores de dieciocho años de edad.

Artículo 18. Infracciones.

1. Las infracciones al presente Reglamento y demás normas aplicables podrán ser leves, graves y muy graves.

2. Son infracciones leves:

a) La no tenencia en el establecimiento de la autorización para la venta de boletos.

b) La no existencia del cartel indicador a que se refiere el artículo 10.3, o tenerlo en sitio no visible.

c) Cualquier otra infracción del Reglamento que no constituya infracción grave o muy grave, y siempre que no sea constitutiva de delito, no produzca perjuicio a terceros ni beneficios para el infractor o personas relacionadas con él, ni redunde en perjuicio de los intereses del Tesoro.

3. Son infracciones graves:

a) La no tenencia en el establecimiento del libro-registro a que se refiere el artículo 11.

b) La omisión de datos en el libro-registro.

c) La no tenencia en el establecimiento del libro de reclamaciones a que se refiere el artículo 10, con los requisitos señalados en el mismo.

d) La utilización del libro-registro o del de reclamaciones de forma indebida o con evidente mala fe.

e) La negativa a entregar el libro de reclamaciones al jugador que desee formular alguna reclamación.

f) La apertura de un nuevo envase antes de haber sido vendida la totalidad de los boletos del envase que estuviese abierto a la venta.

g) La omisión de la colaboración debida a los agentes de la autoridad, cuando éstos actúen en el ejercicio de sus funciones.

h) La realización de publicidad de este juego.

i) No atender a los requerimientos de información que le formulasen por escrito las autoridades gubernativas.

j) La venta de boletos por establecimiento autorizado distinto del que los hubiere adquirido.

k) El traspaso, cesión o venta de envases de boletos por el establecimiento que los adquirió a otro establecimiento o persona.

4. Son infracciones muy graves:

a) La negativa al abono inmediato del premio obtenido y en la cuantía del mismo.

b) La manipulación fraudulenta de los boletos.

c) La tenencia o venta de boletos por establecimiento no autorizado.

d) La venta de otras modalidades de boletos distintos de los oficiales.

e) La falsedad en los documentos o datos que originaron la concesión de la autorización de venta de boletos.

f) La venta de boletos a menores de dieciocho años de edad.

g) La fabricación, tenencia o distribución de boletos sin la debida autorización a que se refiere el presente Reglamento.

Artículo 19. Sanciones.

1. Las infracciones leves serán sancionadas con multa de hasta 100.000 pesetas.

2. Las infracciones graves serán sancionadas con multa de hasta 500.000 pesetas.

3. Las infracciones muy graves serán sancionadas hasta 5.000.000 de pesetas, y podrán llevar aparejada la suspensión o revocación de la autorización.

Artículo 20. Competencia y procedimiento.

1. Las sanciones por infracciones leves y graves se impondrán por los Gobernadores Civiles. Las correspondientes a infracciones muy graves por el Ministro del Interior, a propuesta de la Comisión Nacional del Juego, salvo cuando se trate de multas de cuantía superior a 2.000.000 de pesetas, que se propondrán por el Ministro del Interior al Consejo de Ministros.

2. Las sanciones se impondrán con sujeción a los trámites previstos en la Ley de Procedimiento Administrativo.

Artículo 21.

Las infracciones y sanciones establecidas en los artículos anteriores son independientes de las derivadas de las infracciones de la normativa fiscal y, en especial, de las derivadas de la Ley de Contrabando.

§ 161 RESOLUCIÓN 19 FEBRERO 1991, DE LA COMISIÓN NACIONAL DEL JUEGO. NORMAS TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS PARA LA ELABORACIÓN DEL BOLETO INSTANTÁNEO

(BOE núm. 63, de 14 marzo [RCL 1991, 678])

Primero. Ámbito de aplicación.

1. La presente Resolución será de aplicación a los juegos desarrollados mediante boletos que tengan ámbito nacional o se desarrollen exclusivamente en el ámbito de aquellas Comunidades Autónomas que carezcan de competencia normativa en materia de juego.

2. En aquellas Comunidades Autónomas que hayan asumido competencias normativas en materia de juego tendrá carácter supletorio respecto de la normativa que aprueben aquéllas para la homologación del juego mediante boletos que se desarrolle exclusivamente en su ámbito territorial, sin perjuicio de la competencia estatal sobre comercio exterior.

Segundo. Requisitos de seguridad e inviolabilidad del boleto.

Los boletos correspondientes a un determinado juego deberán reunir las siguientes condiciones de seguridad para ser homologados:

A) El proceso de fabricación se realizará de tal manera que garantice suficientemente la imposibilidad para cualquier operario o manipulador de identificar el número de serie del boleto con un premio determinado.

B) La impenetrabilidad del boleto y la imposibilidad de leer los premios o el número de validación, aunque se utilicen medios como rayos X, radiaciones ultravioletas, luz infrarroja, luz blanca intensa, comprobación con monitores de televisión, láser, métodos fotográficos, etcétera.

C) La invulnerabilidad e inatacabilidad de la capa opaca que cubre los premios y el número de validación por el calor o por productos químicos o disolventes como ácidos, acetona, benceno, alcoholes, éter, glicerina, formaldehído, gasolina, aceites minerales, aceites vegetales, tolueno, agua, detergentes, compuestos clorados, etcétera.

D) La imposibilidad de reponer la capa opaca una vez que se haya destruido o manipulado por cualquier medio, sin que queden huellas perceptibles de tal reposición.

E) La imposibilidad de identificar el número de serie y de validación del boleto con los premios o entre sí.

F) La impresión de los símbolos o números en los boletos será realizada por sistemas especiales accionados por ordenador que garanticen la distribución de los premios de forma aleatoria; de modo tal que no se pueda determinar la posición del boleto ganador.

G) La fácil remoción de la capa opaca que cubre los números o símbolos de los premios, utilizando el borde de una moneda u objeto semejante, pero sin que esa remoción, en ningún caso, pueda afectar a los propios números o símbolos.

Tercero. Requisitos de programación, impresión y distribución de los premios en boletos.

Será necesario cubrir los siguientes:

A) Contrastar y, en su caso, exigir la presentación de la cinta magnética con el programa del ordenador a fin de determinar el número y cuantía de los premios programados en el juego propuesto.

B) Exigir la existencia del número y serie de la validación que permita realizar una lista de premios y que tanto el número de serie como el de validación se efectúen con las condiciones de secreto adecuadas.

C) Llevar a cabo los muestreos que considere convenientes para garantizar la distribución de los boletos premiados de acuerdo con el juego propuesto.

Cuarto. Procedimiento.

A) La Comisión Nacional del Juego podrá recabar la ayuda de cuantos Organismos especializados juzgue oportuno a fin de comprobar las características mencionadas y contrastar que las operacio-

nes de fabricación, impresión y distribución de los premios se realizan en las mismas condiciones contenidas en la autorización.

B) La petición para homologar boletos será formulada por la Sociedad titular de la autorización de explotación, adjuntando 250 unidades para su estudio.

C) Las Entidades que deseen importar boletos incluso para muestra o estudio deberán solicitar, al amparo de la legislación sobre comercio exterior, la oportuna licencia del Ministerio de Economía y Hacienda, el cual, a su vez, pedirá informe a la Comisión Nacional del Juego o al órgano autonómico competente.

Quinto. Disposición derogatoria.

Queda derogada la Resolución de 11 de noviembre de 1986 («Boletín Oficial del Estado» del 29), de la Comisión Nacional del Juego, por la que se publican las normas técnicas y procedimientos para la elaboración del boleto instantáneo.

B) Comunidades Autónomas

a) Andalucía

§ 162 DECRETO 325/1988, DE 22 NOVIEMBRE. REGLAMENTO DE RIFAS, TÓMBOLAS Y COMBINACIONES ALEATORIAS

(BOJA núm. 104, de 23 diciembre [LAN 1988, 325])

Según el artículo 13.33 del Estatuto de Autonomía para Andalucía, aprobado por Ley Orgánica, 6/1981, de 30 de diciembre, esta Comunidad Autónoma tiene competencia exclusiva en materia de Casinos, Juego y Apuestas.

La Ley 2/1986, de 19 de abril, del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía autoriza al Consejo de Gobierno de la Junta de Andalucía para que dicte las disposiciones necesarias para su desarrollo, lo que se hace mediante el Reglamento de Rifas, Tómbolas y Combinaciones Aleatorias de la Comunidad Autónoma de Andalucía, a que se refiere este Decreto.

Por cuanto antecede, previo informe de la Comisión del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, a propuesta del Consejero de Gobernación, y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su reunión del día 22 de noviembre de 1988, dispongo:

Artículo 1.

Se aprueba el Reglamento de Rifas, Tómbolas, y Combinaciones Aleatorias de la Comunidad Autónoma de Andalucía, que figura como Anexo Unico de la presente disposición.

Artículo 2.

El Reglamento de Rifas, Tómbolas y Combinaciones Aleatorias de la Comunidad Autónoma de Andalucía, entrará en vigor a los veinte días de su publicación en el «Boletín Oficial de la Junta de Andalucía».

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Quedan derogadas en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Andalucía cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo previsto en este Reglamento.

Segunda.

La Consejería de Gobernación dictará cuantas normas sean precisas para el desarrollo del presente Reglamento.

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1. Ámbito y objeto.

1. Es objeto del presente Reglamento, la regulación de las rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias en sus diferentes modalidades, que se celebren, total o parcialmente, en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

2. A los efectos del presente Reglamento, se entiende por rifa, el sorteo de un bien mueble, inmueble edificado o, semoviente, pero en ningún caso dinero, celebrado entre personas mediante la adquisición por éstos de billetes o papeletas de importe único.

3. Se entiende por tómbola el sorteo simultáneo de varios bienes muebles o semovientes, de tal manera que con un solo billete o papeleta de importe único, existe la posibilidad de adquirir cualquiera de aquellos bienes sorteados a la vista del jugador.

4. Por último, son combinaciones aleatorias aquellas rifas o tómbolas que, con fines exclusivamente publicitarios de un producto, servicio o empresa, ofrecen determinados premios en metálico, especie o servicios, teniendo como única contraprestación el consumo del bien, del servicio o el ser cliente de la empresa objeto de publicidad.

Artículo 2. Requisitos.

1. En los sorteos previstos en los números 2 y 3 del artículo anterior, el importe total de los billetes o papeletas será, como mínimo, igual al precio del bien o bienes sorteados.

2. Tanto si se trata de premios consistentes en bienes muebles o inmuebles edificados, como semovientes, deberán estar previamente adquiridos y depositados o instalados en lugares donde pueda constatarse su existencia. En los casos de combinaciones aleatorias, cuyos premios consistan en cantidades dinerarias, las mismas deberán estar previamente depositadas en una entidad de Crédito o Ahorro durante la total celebración de aquélla.

Artículo 3. Garantías.

Con el fin de garantizar las obligaciones derivadas de la organización de rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias, las entidades que les promuevan y organicen deberán constituir en la Caja Central de depósitos de la Consejería de Hacienda y Planificación de la Junta de Andalucía, o en la de sus Delegaciones Provinciales, y a disposición del Delegado de Gobernación competente o, en su caso, del Director General del Juego, una vez que se acredite por el órgano competente de la Consejería de Gobernación que se han cumplido los requisitos exigidos, fianza en metálico, en aval bancario o de caución, en la cuantía que en cada caso se determine por la autoridad a quien corresponda otorgar la autorización, cuantía que no podrá ser inferior al 10%, ni superior al 50% del valor total del volumen de billetes o papeletas que vayan a ponerse en venta dentro del ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

TÍTULO II

DE LAS RIFAS

Artículo 4. Clases de rifas.

A los efectos del presente Reglamento, las rifas se clasifican en:

1. De beneficencia, aquéllas en las que el importe de los beneficios obtenidos se destine a satisfacer necesidades primarias de establecimientos benéficos.

2. De utilidad pública, aquéllas en las que el importe de los beneficios obtenidos se destine a fines de reconocida utilidad pública.

3. De interés particular, aquéllas en las que el importe de los beneficios no se aplique a ninguno de los fines reseñados en los dos apartados anteriores.

Artículo 5. Competencia.

1. Compete a los Delegados de Gobernación:

a) La autorización de las rifas de ámbito provincial, siempre que el importe total de los billetes o papeletas no exceda de 5.000.000 de pesetas.

b) La autorización de las rifas de carácter benéfico o de utilidad pública de ámbito provincial, cualquiera que sea su importe, siempre que hayan sido autorizadas, en su caso, los dos años anteriores por el Director General del Juego.

2. Compete al Director General del Juego:

a) La autorización de las rifas cuyos billetes o papeletas hayan de venderse o distribuirse en más de una provincia de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

b) La autorización de las rifas de ámbito provincial, cuando el importe total de los billetes o papeletas de éstas exceda de 5.000.000 de pesetas.

Artículo 6. Solicitantes.

Únicamente podrán solicitar la autorización de rifa:

1. Instituciones o Corporaciones Públicas, constituidas de acuerdo con la normativa vigente en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

2. Asociaciones o Entidades con fines benéficos, religiosos, culturales, turísticos o deportivos, inscritas en el Registro correspondiente con, al menos, tres años de antelación a la fecha de la solicitud.

3. Personas jurídicas que cumplan las exigencias establecidas en el artículo 19 de la Ley del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía. A tal fin, deberán reunir los siguientes requisitos:

3.1. Estar constituidas bajo la forma de Sociedad Anónima o de Responsabilidad limitada.

3.2. Encontrarse inscrita en el Registro Mercantil correspondiente con, al menos, tres años de antelación a la fecha de la solicitud de autorización de rifa.

3.3. Contar con un Capital Social no inferior a dos millones de pesetas, totalmente suscrito y desembolsado, representado, en el caso de Sociedades Anónimas, en acciones nominativas.

Artículo 7. Formalización de la solicitud.

En el escrito de solicitud de autorización de la rifa, necesariamente se hará constar:

A. Identificación de la entidad promotora y organizadora peticionaria.

B. Número y características de las papeletas que se propongan emitir, con indicación de su precio unitario. Cuando la rifa sea en combinación con la Lotería Nacional o con el sorteo de la ONCE, el total de números será igual al fijado para dichos juegos.

C. Ámbito territorial que abarque la venta de billetes o papeletas y la forma de efectuarse dicha venta.

D. Relación detallada del premio o premios que hayan de otorgarse, con expresión de su precio y forma de adjudicación a los jugadores premiados, así como lugar en que se encuentren depositados o expuestos.

E. Lugar donde vaya a celebrarse el sorteo que determine el ganador o ganadores, y fecha en la que se pretende efectuar.

F. Descripción de medidas a adoptar por la entidad peticionaria para garantizar plenamente la transparencia en el desarrollo de la rifa solicitada y la evitación de posibles fraudes.

G. Descripción de las medidas de control de la contabilidad de la rifa interesada, y que en todo caso será independiente de la propia, de la entidad peticionaria.

H. Indicación de la persona obligada al pago de los gastos que pueda originar la entrega del premio.

I. Destino de los beneficios a obtener con la celebración de la rifa solicitada.

J. Relación detallada de los vendedores de billetes o papeletas autorizados por la peticionaria.

Artículo 8. Documentos que deben unirse a la solicitud.

Con la solicitud de autorización, para la celebración de la rifa pretendida, en los términos y contenido previstos en el artículo anterior, se acompañará necesariamente la siguiente documentación:

1. Estatutos Sociales, debidamente inscritos en el Registro correspondiente, de las entidades peticionarias, y en caso de las personas jurídicas previstas en el artículo 6.3 del presente Reglamento, testimonio notarial de la primera copia de la Escritura de Constitución y Estatutos de la Sociedad.

2. Acreditación de la representación de la entidad peticionaria, por parte de quien suscriba la petición.

3. Fotocopias compulsadas o legitimadas de los Documentos Nacionales de Identidad de los vendedores relacionados.

4. Certificación expedida por la entidad peticionaria, expresiva de la asunción de las responsabilidades y obligaciones a que den lugar la actuación de los vendedores autorizados.

5. Proyectos de publicidad que haya de emplearse y de los billetes o papeletas de la rifa.

6. Ejemplar de proforma de contrato de la peticionaria, con la imprenta a la que se le vaya a encargar la elaboración de los billetes y papeletas.

7. Ejemplares de los contratos, facturas, títulos o documentos acreditativos de la propiedad de los premios en favor de la entidad solicitante.

8. En el caso de inmuebles, certificación expedida por el Registro de la Propiedad correspondiente, acreditativa de la titularidad registral de la finca a favor de la peticionaria, en la que se inserte la descripción de aquélla y de la inexistencia de cargas y gravámenes sobre la misma.

9. En su caso, referencia al Decreto por el que se hubiera declarado la utilidad pública del fin a que se destinen los ingresos.

10. Justificante del abono de la tasa de gestión del Servicio que se solicite de la Administración.

11. En los casos de sorteos que se pretendan celebrar en combinación con los números de la Lotería Nacional o con los números del sorteo de la ONCE, se acompañarán, asimismo, original de la autorización concedida a la peticionaria por el Organismo Nacional de Loterías y Apuestas del Estado o entidad que lo sustituya, o en su caso, la Organización Nacional de Ciegos de España.

12. La entidad peticionaria podrá acompañar, potestativamente, además de los obligatorios, cuantos documentos estime que apoyen su solicitud.

TÍTULO III

DE LAS TÓMBOLAS

Artículo 9. Clases de tómbolas.

A los efectos del presente Reglamento, las tómbolas se clasifican en:

1. De beneficencia, aquéllas en las que el importe de los beneficios obtenidos se destine a satisfacer necesidades primarias de establecimientos benéficos.

2. De interés particular, aquéllas en las que el importe de los beneficios obtenidos se aplique a fines sociales, no lucrativos, de las entidades peticionarias.

3. De utilidad pública, aquéllas en las que el importe de los beneficios obtenidos se destine a fines de reconocida utilidad pública.

Artículo 10. Competencia.

Tendrá competencia para autorizar las tómbolas el Delegado de Gobernación de la provincia, en cuyo ámbito se pretenda celebrar dicho juego.

Artículo 11. Solicitantes.

Únicamente podrán solicitar la autorización de tómbolas las Asociaciones o entidades con fines benéficos, religiosos, culturales, turísticos o deportivos, legalmente autorizadas e inscritas en el Registro correspondiente con, al menos, un año de antelación a la fecha de la solicitud de la autorización.

Artículo 12. Formalización de la solicitud.

En el escrito de solicitud de autorización de la tómbola, necesariamente se hará constar:

1. Identidad de la entidad promotora y organizadora.

2. Número y características de las papeletas que se propongan emitir, con indicación de su precio unitario.

3. Establecimiento o lugar donde se pretenda celebrar.

4. Relación detallada de los premios que hayan de otorgarse, con expresión de su precio o valor; así como lugar donde se encuentren depositados o expuestos.

5. Descripción de medidas a adoptar por la entidad peticionaria para garantizar plenamente la transparencia en el desarrollo de la tómbola solicitada y para evitar posibles fraudes.

6. Descripción de las medidas de control de la contabilidad de la tómbola interesada, y que en todo caso será independiente de la propia de la peticionaria.

7. Indicación de la persona obligada al pago de los gastos que pueda originar la celebración y desarrollo de la tómbola solicitada, y consentimiento por escrito de ésta.

8. Destino de los beneficios a obtener con la celebración de la tómbola solicitada.

Artículo 13. Documentos que deben unirse a la solicitud.

Con la solicitud de autorización para la celebración de la tómbola pretendida, en los términos previstos en el artículo anterior, se acompañará necesariamente la siguiente documentación:

1. Estatutos Sociales debidamente inscritos en el Registro correspondiente, de las entidades peticionarias.

2. Acreditación de la representación de la entidad peticionaria por parte de la persona que suscriba la solicitud en nombre de aquélla.

3. Certificación expedida por la entidad peticionaria expresiva de la asunción de responsabilidades que se puedan derivar de la celebración de la tómbola solicitada.

4. Ejemplar de proforma de contrato de la peticionaria con la imprenta a la que se le vaya a encomendar la elaboración de las papeletas.

5. Ejemplares de los contratos, facturas, títulos o documentos acreditativos de la propiedad de los premios en favor de la entidad solicitante.

6. Justificante del pago de la tasa de gestión del Servicio que se solicita de la Administración.

La entidad peticionaria podrá acompañar potestativamente, además de los obligatorios, cuantos documentos estime oportunos.

TÍTULO IV

DE LAS COMBINACIONES ALEATORIAS

Artículo 14. Clases de combinaciones aleatorias.

A los efectos del presente Reglamento, las combinaciones aleatorias, se clasifican en:

1. Combinaciones aleatorias de tracto único, consistentes en la celebración de uno de los sorteos, definidos en el artículo 1.4, del presente Reglamento señalado para una determinada fecha y con fines exclusivamente publicitarios.

2. Combinaciones aleatorias de tracto sucesivo, consistentes en la celebración periódica de los sorteos definidos en el artículo 1.4, con una frecuencia diaria, semanal o mensual, durante un determinado período de tiempo, y que en ningún caso podrá exceder de los seis meses.

Artículo 15. Competencia.

1. Tendrá competencia para autorizar las combinaciones aleatorias de ámbito uniprovincial, el Delegado de Gobernación de la provincia donde aquélla pretenda celebrarse.

2. Será competente el Director General del Juego para autorizar aquellas combinaciones aleatorias cuya celebración afecte a más de una provincia de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

Artículo 16. Solicitantes.

Podrán solicitar la autorización de combinaciones aleatorias:

1. Aquellas personas jurídicas dedicadas al comercio, industria o sector de servicios, inscritos en los correspondientes registros, con al menos tres años de antelación a la fecha de la solicitud, y contar con un capital social no inferior a dos millones, totalmente suscrito y desembolsado.

2. Entidades de crédito, financiación o de ahorros de ámbito estatal, autonómico o provincial inscritas en los correspondientes registros con al menos tres años de antelación a la fecha de la solicitud.

3. Empresas editoras de publicaciones de prensa diaria o semanal con venta de ejemplares en todo o parte de la Comunidad Autónoma de Andalucía, inscritas en los correspondientes registros con al menos tres años de antelación a la fecha de la solicitud, y contar con un capital social no inferior a dos millones de pesetas, totalmente suscrito y desembolsado.

Artículo 17. Formalización de solicitudes.

En el escrito de solicitud de autorización para la celebración de combinaciones aleatorias, necesariamente se hará constar:

1. Identidad de la entidad o empresa promotora y organizadora de la combinación aleatoria.

2. Número de Identificación Fiscal.

3. Número y características de las papeletas que le propongan emitir y de la distribución de éstas a los usuarios o clientes. A tal efecto, cuando la combinación aleatoria se celebre en combinación con la Lotería Nacional o con el sorteo de la ONCE, el total de números será igual al fijado en dichos juegos.

4. Relación detallada de los premios que hayan de otorgarse, con expresión de su precio o valor, así como lugar donde se encuentren depositados o expuestos, y en su caso, interesados.

5. Descripción de medidas a adoptar por la entidad peticionaria para garantizar plenamente la transparencia en el desarrollo de la combinación aleatoria solicitada y para evitar posibles fraudes.

6. Indicación de la persona o entidad obligada al pago de los gastos que pueda originar la celebración y desarrollo de la tómbola solicitada.

7. Medios publicitarios a utilizar, en su caso, por la entidad peticionaria de la combinación aleatoria.

Artículo 18. Documentos que deben unirse a la solicitud.

Con la solicitud de autorización para la celebración de la combinación aleatoria pretendida, en los términos previstos en el artículo anterior, se acompañará necesariamente la siguiente documentación:

1. Testimonio de la primera copia de la Escritura de constitución y Estatutos Sociales, de la entidad peticionaria.

2. Acreditación de la representación de la entidad solicitante, de la persona que suscriba la petición en nombre de aquélla.

3. Certificación expedida por la entidad peticionaria expresiva de la asunción de responsabilidades que se, puedan derivar de la celebración de la combinación aleatoria.

4. Ejemplar de proforma de contrato de la peticionaria con la imprenta a la que se le vaya a encomendar la elaboración de las papeletas o billetes.

5. Ejemplar de proforma de contrato de la peticionaria con empresas y medios publicitarios, en su caso.

6. Ejemplares de los contratos, facturas, títulos o documentos acreditativos de la propiedad de los premios del sorteo en favor de la entidad solicitante.

7. En los casos de sorteos de este tipo en combinación con los números de la ONCE o de la Lotería Nacional. Se acompañarán, asimismo, original de la autorización concedida a la peticionaria por el Organismo Nacional de Loterías y Apuestas del Estado, o entidad que los sustituya, o en su caso, la Organización Nacional de Ciegos de España.

8. Justificante del pago de la tasa de gestión correspondiente.

Con independencia de la documentación obligatoria especificada en este artículo, la entidad peticionaria podrá aportar cuantos documentos estime oportunos.

TÍTULO V

DE LAS RIFAS Y TÓMBOLAS CELEBRADAS CON OCASIÓN DE FERIAS O FIESTAS LOCALES

Artículo 19. Competencia.

Tendrán ésta consideración aquellas rifas o tómbolas de duración no superior a diez días que vayan a celebrase con ocasión de Ferias o Fiestas Locales.

A estos efectos será competente el Delegado de Gobernación para autorizar aquellas Rifas o Tómbolas, a celebrar con ocasión de ferias o fiestas locales, siempre que el importe global de los billetes o papeletas no exceda de 5.000.000 de pesetas, correspondiéndole al Director General del Juego la autorización de aquéllas en las que el importe global de los billetes o papeletas exceda de la referida suma.

Artículo 20. Formalización de la solicitud.

Los organizadores de este tipo de sorteos, que también podrán ser empresarios individuales, presentarán la solicitud de autorización dirigida al Delegado de Gobernación correspondiente con las menciones y documentos que les sean exigibles, previstos en el presente Reglamento, con una antelación de treinta días al inicio de la feria o fiesta local.

A tal fin, para dar curso a la solicitud de autorización correspondiente, el peticionario deberá previamente acreditar la concesión de la oportuna licencia municipal.

TÍTULO VI

DEL PROCEDIMIENTO DE AUTORIZACIÓN

Artículo 21. Tramitación.

1. Recibidas las solicitudes, con los documentos exigidos en el presente Reglamento, presentados con una antelación mínima de dos meses a la fecha en que se pretenda el comienzo de la venta o distribución de las papeletas o billetes, o un mes de antelación para los supuestos de rifas y tómbolas celebradas con ocasión de ferias o fiestas locales, el Director General del Juego o, en su caso, el Delegado de Gobernación correspondiente, remitirá copia de la misma y de los documentos acompañados, al Director General de Tributos e Inspección Tributaria, en el primer caso, o al Delegado de la Consejería de Hacienda y Planificación en el segundo, para que previamente a la resolución que

proceda adoptar, sea informada dicha petición y, en su caso, se indique la tasa fiscal sobre el juego que correspondería aplicar.

2. El Director General del Juego o, en su caso, el Delegado de Gobernación correspondiente, evacuado el trámite de informe, procederá a dictar la oportuna resolución, concediendo o no la autorización solicitada, en este último caso, motivadamente.

3. Acordada la autorización del sorteo, y previamente a la notificación de la misma, se requerirá al peticionario para que, en un plazo improrrogable de veinte días, acredite ante el órgano que resolvió el abono de la correspondiente tasa fiscal aplicado al sorteo autorizado; en caso contrario transcurrido dicho plazo sin que se hubiese acreditado, se archivará el expediente sin más trámite, considerándose como denegada la solicitud de autorización correspondiente.

4. No obstante lo anterior, y sin perjuicio del trámite de informe previsto en el apartado 1 de este artículo, el peticionario estará obligado a remitir a la Dirección General del Juego, o en su caso, a la Delegación de Gobernación correspondiente, la información que expresamente se le requiera en la forma y plazo que, asimismo, se indiquen.

Artículo 22. Autorizaciones.

1. En la autorización deberá inexcusablemente constar el titular de la misma, la fecha de comienzo y fin de la venta de papeletas, o en su caso, su distribución, el lugar de su celebración y el carácter intransferible de la misma.

2. A excepción de las rifas y sorteos concedidos al amparo de lo regulado en el Título V del presente Reglamento, en ningún caso podrá autorizarse más de tres rifas, tómbolas o combinaciones aleatorias anuales por entidad solicitante.

TÍTULO VII

RÉGIMEN SANCIONADOR

Artículo 23. De las infracciones.

1. En los términos del artículo 27.1 de la Ley 2/1986, de 19 abril, del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, constituirá infracción administrativa el incumplimiento de las normas contenidas en dicha Ley y en el presente Reglamento.

2. Dichas infracciones se clasifican en muy graves, graves y leves.

Artículo 24. De las infracciones muy graves.

Son infracciones muy graves las tipificadas como tales en el artículo 28 de la Ley 2/1986, de 19 de abril, y en particular:

1. La organización, práctica o celebración de rifas, tómbolas o combinaciones aleatorias en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Andalucía sin poseer ninguna de las autorizaciones administrativas exigidas en el presente Reglamento.

2. Ceder por cualquier título las autorizaciones concedidas con arreglo a lo dispuesto en el presente Reglamento.

3. La modificación de cualquiera de las condiciones esenciales en virtud de las cuales se concedieron las preceptivas autorizaciones para la organización, práctica o celebración de rifas, tómbolas o combinaciones aleatorias.

4. La manipulación de las rifas, tómbolas o combinaciones aleatorias en perjuicio de los jugadores.

5. El impago, total o parcial, a los jugadores del premio que hayan obtenido.

6. La comisión de tres infracciones graves en el plazo de un año.

Artículo 25. Infracciones graves.

Son infracciones graves las tipificadas como tales en el artículo 29 de la Ley 2/1986, de 19 de abril, y en particular:

1. Obtener o intentar obtener las preceptivas autorizaciones para la organización, práctica o celebración de rifas, tómbolas o combinaciones aleatorias con aportación de documentos o datos no conformes con la realidad.

2. Modificar o superar en un 100% los límites máximos autorizados del importe de las papeletas o billetes para las rifas o las tómbolas, sin la previa autorización administrativa en el marco de lo previsto en la Ley 2/1986.

3. Efectuar publicidad de los juegos regulados en el presente Reglamento sin que se encuentren autorizados dichos juegos o la publicidad en sí de los mismos.

4. La comisión de tres infracciones leves en el plazo de un año.

Artículo 26. Infracciones leves.

Son infracciones leves las tipificadas como tales en el artículo 30 de la Ley 2/1986, de 19 de abril, y en particular:

1. No proporcionar la empresa la información requerida al amparo del artículo 19.6 de la Ley 2/1986, de 19 de abril o hacerlo incorrectamente.

2. Todas las inobservancias, por acción u omisión, de los preceptos del presente Reglamento, siempre que no tengan la consideración de infracción grave o muy grave.

Artículo 27. Sanciones.

1. Las infracciones calificadas muy graves serán sancionadas con multas de 5.000.001 a 50.000.000 de pesetas; las graves con multas de 100.001 a 5.000.000 de pesetas y las leves con multas de hasta 100.000 pesetas.

Si se apreciaran efectos de posible defraudación para la Administración o para los usuarios, la multa no podrá ser en ningún caso inferior al quíntuple de las cantidades defraudadas.

2. Las infracciones que hubieren sido sancionadas según lo dispuesto en el apartado anterior, llevarán implícitas, conforme a su naturaleza, las siguientes consecuencias o sanciones:

a) La devolución a la Administración o a los perjudicados que hubieran sido identificados, de los beneficios ilícitamente obtenidos.

b) En caso de infracciones graves o muy graves, la suspensión o cancelación de la autorización concedida, procediendo, en su caso, a la clausura temporal o definitiva del local.

Los locales clausurados por cancelación de la autorización correspondiente, no podrán durante cinco años ser objeto de las actividades previstas en el presente Reglamento, sea la misma o distinta la empresa.

Cuando la actividad principal que se ejerza por la empresa autorizada en el local no sea el juego, la clausura no podrá exceder de seis meses.

c) El comiso e intervención administrativa de los elementos de juego que quedarán afectos al pago de las sanciones impuestas.

3. A los oportunos efectos sancionatorios, las infracciones leves prescribirán a los dos meses, las graves al año y las muy graves a los dos años.

El término de la prescripción comenzará a contar desde el día en que se hubiere cometido la infracción.

Esta prescripción se interrumpirá desde que el procedimiento se diriga contra el infractor, volviendo a correr de nuevo el tiempo de la prescripción desde que aquél termine sin sanción o se paralice el procedimiento durante más de tres meses, si no es por causa imputable al interesado.

✐ Ap. 3 derogado por disp. derog. única.2 de Decreto 124/1997, de 22 abril.

Artículo 28. Personas responsables.

A los efectos del presente Reglamento, serán responsables solidarios, respecto de las infracciones tipificadas en él:

a) La entidad infractora y sus administradores legales.

b) El titular del local en donde se practique la actividad sancionable.

c) El titular del local o del establecimiento donde fueren hallados medios materiales u objetos afectos a la actividad regulada en el presente Reglamento.

Artículo 29. Competencia.

1. Con independencia del órgano que ordene la incoación del expediente, las sanciones por infracciones se impondrán por:

a) Los Delegados de Gobernación las correspondientes a infracciones leves y graves, cometidas en el ámbito territorial de su competencia, para las que se proponga sanción de hasta 5.000.000 de pesetas.

b) Por el Director General del Juego las indicadas en el apartado anterior, en el ámbito de su competencia, y las muy graves para las que se proponga sanción de hasta 15.000.000 de pesetas.

c) Por el Consejero de Gobernación las correspondientes a infracciones para las que se proponga sanción de hasta 25.000.000 de pesetas.

d) Por el Consejo de Gobierno, previo informe de la Comisión del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, las correspondientes a infracciones para las que se proponga sanción de más de 25.000.000 de pesetas.

2. Las sanciones adicionales o accesorias no pecuniarias podrán imponerse por el órgano competente para la imposición de la sanción pecuniaria, conforme a lo dispuesto en el apartado anterior.

Artículo 30. Inspección y vigilancia.

1. La inspección y vigilancia de lo regulado por el presente Reglamento corresponde a la inspección del Juego y Apuestas de la Junta de Andalucía y demás agentes de la autoridad. Todo ello sin perjuicio de las funciones encomendadas a la inspección Financiera y Tributaria.

2. Las inspecciones podrán realizarse en todo lugar donde se encuentren personas u objetos de los regulados en el presente Reglamento.

3. Asimismo, en ejercicio de las funciones de vigilancia y control establecida en este artículo, será obligatoria la asistencia de dos miembros afectos a la Inspección del Juego y Apuestas, o funcionarios habilitados a tal efecto, en cada sorteo de rifas y combinaciones aleatorias autorizadas, que se celebre en la Comunidad Autónoma de Andalucía, levantando acta de su resultado, para su ulterior unión al expediente de autorización.

Artículo 31. Del procedimiento sancionador.

Las infracciones del presente Reglamento se sancionarán de acuerdo con el procedimiento sumario regulado y establecido en el Título VIII de la Ley del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

b) Canarias

§ 163 DECRETO 174/1989, DE 31 JULIO. APRUEBA EL REGLAMENTO DE RIFAS, TÓMBOLAS Y COMBINACIONES ALEATORIAS DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE CANARIAS

(BOCAN núm. 106, de 7 agosto [LCAN 1989, 178])

El artículo 14 de la Ley 6/1985, de 30 de diciembre, Reguladora de los Juegos y Apuestas en Canarias, dispone que las rifas y tómbolas deben estar incluidas entre las modalidades de juego que, como mínimo, se incluyan en el futuro catalogo de juegos y apuestas.

Ajustándose a las revisiones de tal mandato legislativo en el artículo 1 del Decreto 57/1986, de 4 de abril por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de Canarias, se incluyen como actividades autorizadas, las rifas tómbolas y combinaciones aleatorias definiendo en el artículo 6 del mismo texto legal los referidos juegos y apuestas.

En concordancia con tales disposiciones, el artículo 16 de la citada Ley establece que corresponde al Consejo de Gobierno, aprobar las reglamentaciones especiales de los juegos y apuestas, incluidos en el Catálogo correspondiente

Dada la proliferación de solicitudes de autorización de rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias y la obsolescencia de la normativa que en la actualidad le es de aplicación, al no existir reglamentación autonómica sobre la materia, se hace necesario regular este subsector del juego que aunque no lleva consigo el movimiento de capitales de otros de su especialidad, sí puede tener implicaciones sociales en aquellos sectores de la población menos favorecidos.

En su virtud, visto el dictamen de la Comisión Regional del Juego y las Apuestas de Canarias a propuesta del Consejero de la Presidencia y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su reunión del día 31 de julio de 1989, dispongo:

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1. Ámbito y objeto.

1. Es objeto del presente Reglamento la regulación de rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias que se celebren, total o parcialmente en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Canarias.

2. La rifa es un juego de azar que consiste en el sorteo de un bien mueble, inmueble o semoviente, pero en ningún caso dinero, celebrado entre personas mediante la adquisición por éstas de billetes o papeletas de importe único que satisfagan, al menos, el precio de bien sorteado.

3. La tómbola es un juego de azar que consiste en el sorteo simultáneo de varios bienes, muebles o semovientes, de tal manera que con un solo billete o papeleta de importe único, existe la posibilidad de adquirir cualquiera de los objetos sorteados. El total de los billetes o papeletas de importe único, debe satisfacer, al menos, el precio de todos los bienes sorteados.

4. Son combinaciones aleatorias aquellas rifas tómbolas o apuestas, que con fines publicitarios de un producto, servicio o empresa ofrecen determinados premios en metálico, especie o servicios, teniendo como contraprestación, el consumo del bien o servicio objeto de publicidad.

Artículo 2. Requisitos.

1. En los sorteos previstos en los números 2 y 3 del artículo anterior, el importe total de los billetes o papeletas será, como mínimo igual al precio del bien o bienes sorteados.

2. Tanto si se trata de premios consistentes en bienes muebles, inmuebles o semovientes, deberán estar previamente adquiridos depositados o instalados en lugares donde puede constatarse su existencia.

3. En los casos de combinaciones aleatorias cuyos premios consistan en cantidades dinerarias, las mismas deberán estar depositadas en una entidad de Crédito o Ahorro durante la total celebración de aquéllas.

Artículo 3. Garantías.

Con el fin de garantizar las obligaciones derivadas de la organización de rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias, las personas o entidades que las promuevan y organicen, deberán acreditar ante la Dirección General de Justicia e Interior, la suficiente solvencia financiera que avale dicha organización.

✐ Modificado por art. único de Decreto 87/1990, de 23 mayo.

Artículo 4. Competencia.

Compete al Director General de Justicia e Interior, la autorización administrativa de las rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias que pretendan celebrarse en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Canarias.

TÍTULO II

DE LAS RIFAS Y TÓMBOLAS

Artículo 5. Clases de rifas y tómbolas.

Las rifas y tómbolas se clasifican en:

1. De beneficiencia. Aquéllas en las que el importe de los beneficios obtenidos se destina a satisfacer necesidades primarias de establecimientos benéficos.

2. De utilidad pública. Aquéllas en las que el importe de los beneficios obtenidos se destina a fines de reconocida utilidad pública.

3. De interés particular. Aquéllas en las que el importe de los beneficios obtenidos no se destina a ninguno de los fines reseñados en los apartados anteriores.

Artículo 6. Solicitantes.

Podrán solicitar la autorización para la celebración de rifas o tómbolas:

1. Instituciones o Corporaciones Públicas, constituidas en la Comunidad Autónoma de Canarias.

2. Asociaciones o entidades con fines benéficos, religiosos, culturales, turísticos o deportivos, inscritos en el correspondiente registro con al menos tres años de antelación a la fecha de la solicitud.

3. Personas jurídicas, inscritas en los correspondientes registros con al menos tres años de antelación a la fecha de la solicitud.

4. Personas físicas, en el caso de las rifas y tómbolas celebradas con ocasión de fiestas locales.

Artículo 7. Formalización de la solicitud.

En el escrito de solicitud de autorización de la rifa o tómbola, necesariamente se hará constar:

1. Identificación de la entidad promotora solicitante.

2. La fecha o fechas de comienzo y terminación de las rifas, tómbolas o sorteos, con especificación detallada de la modalidad que hayan de revestir y de la clasificación que se pretenda, así como el lugar donde se celebren En su caso, referencia al Decreto por el que se hubiese declarado la utilidad pública del fin a que se destinen los ingresos.

3. Número de las papeletas que se propongan emitir con indicación de su precio unitario, si los tuvieran.

Cuando sean rifas en colaboración con los sorteos de la Lotería Nacional o de la Organización Nacional de Ciegos, el total de números emitidos será igual al fijado para dichos juegos.

4. El ámbito territorial que abarcará la venta o distribución y el modo de efectuarse dicha venta.

5. Relación detallada de los premios que hayan de otorgarse, del precio de los mismos, de la forma de adjudicación. Igualmente se indicará el lugar en que dichos premios se hallan depositados o expuestos.

6. Descripción de las medidas a adoptar por la entidad peticionaria para garantizar plenamente la transparencia en el desarrollo del sorteo solicitado y para evitar posibles fraudes.

7. Indicación de la persona obligada al pago de los gastos que puedan originarse con motivo de la entrega del premio.

8. Destino de los beneficios a obtener con la celebración de la rifa o tómbola solicitada.

Artículo 8. Documentos que deben unirse a la solicitud.

1. Estatutos sociales debidamente inscritos en el Registro Oficial correspondiente, de las entidades peticionarias y en el caso de personas jurídicas, testimonio notarial de la Escritura de Constitución y Estatutos de la Sociedad.

2. Acreditación de la representación de la entidad peticionaria, por parte de quien suscriba la solicitud.

3. Relación detallada de los vendedores de billetes, autorizados por el solicitante, a la que se acompañará fotocopias de los DNI de los citados vendedores.

4. Certificación expedida por la entidad solicitante, expresiva de la asunción de las responsabilidades y obligaciones a que den lugar la actuación de los vendedores autorizados.

5. Proyectos de los billetes o papeletas de la rifa o tómbola.

6. Proyectos de los anuncios, prospectos y cualquier otra manifestación publicitaria que haya de emplearse.

7. Ejemplares de los contratos, facturas, títulos o documentos acreditativos de la propiedad de los premios en favor de la entidad solicitante.

8. En el caso de que los premios fuesen inmuebles, se aportará certificación expedida por el Registro de la Propiedad correspondiente, acreditativa de la titularidad registral de la finca a favor de la entidad solicitante, en la que se inserte la descripción de aquélla y la inexistencia de cargas y gravámenes sobre la misma.

9. En los casos de sorteos que se pretendan celebrar en combinación con los de la Lotería Nacional o de la Organización Nacional de Ciegos, se acompañará original de la autorización concedida a la solicitante, por aquellas organizaciones.

10. Documento acreditativo que justifique la solvencia financiera de la entidad peticionaria.

✐ Ap. 10 modificado por art. único de Decreto 87/1990, de 23 mayo.

TÍTULO III

DE LAS COMBINACIONES ALEATORIAS

Artículo 9. Clases de combinaciones aleatorias.

Las combinaciones aleatorias se clasifican en:

1. Combinaciones aleatorias de trato único, son aquellos sorteos definidos en el artículo 1-4 del presente Reglamento, señalado para una determinada fecha y con fines exclusivamente publicitarios.

2. Combinaciones aleatorias de tracto sucesivo, son aquellos sorteos definidos en el artículo 1-4 del presente Reglamento, señalados para fechas sucesivas y con fines exclusivamente publicitarios.

Artículo 10. Frecuencias de celebración de los sorteos.

Los sorteos no están sometidos a ninguna limitación temporal en su celebración.

✐ Modificado por art. único de Decreto 13/1993, de 28 enero.

Artículo 11. Competencia.

Será competencia del Director General de Justicia e Interior las autorizaciones administrativas relativas a las combinaciones aleatorias de tracto único y de tracto sucesivo.

Artículo 12. Solicitantes.

Podrán solicitar la autorización de combinaciones aleatorias:

1. Personas jurídicas inscritas en los correspondientes registros, con al menos tres años de antelación a la fecha de la solicitud.

2. Entidades de crédito, financiación o ahorro de ámbito estatal, autonómico o provincial, inscritos en los correspondientes registros con al menos tres años de antelación a la fecha de la solicitud.

3. Empresas editoras de publicaciones de prensa periódica, inscritos en los correspondientes registros con al menos tres años de antelación a la fecha de la solicitud.

Artículo 13. Formalización de solicitudes.

En el escrito de solicitud de autorización para la celebración de combinaciones aleatorias, necesariamente se hará constar:

1. Identificación de la empresa o entidad solicitante de la combinación aleatoria.

2. Número de Identificación Fiscal.

3. Número y características de las papeletas que se propongan emitir y de la distribución de éstas. A tal efecto, cuando la combinación aleatoria se celebra en combinación con la Lotería Nacional o con la Organización Nacional de Ciegos Españoles, el total de números será igual al fijado en dichos sorteos.

4. Descripción pormenorizada de la modalidad de juego que va a revestir la combinación aleatoria a autorizar.

5. Relación detallada de los premios que hayan de otorgarse, con expresión de su precio, así como el lugar donde se encuentren depositados o expuestos y, en su caso, ingresados.

6. Indicación de la persona o entidad obligada al pago de los gastos que puedan originarse con motivo de la entrega de los premios.

7. Fecha de comienzo y terminación de la combinación aleatoria.

8. Medios publicitarios a utilizar por la empresa o entidad solicitante.

Artículo 14. Documentos que deben unirse a la solicitud.

Con la solicitud de autorización para la celebración de la combinación aleatoria, se acompañará necesariamente la siguiente documentación:

1. Testimonio de la Escritura de Constitución y Estatutos sociales de la entidad solicitante.

2. Acreditación de la representación de la entidad solicitante, de la persona que suscriba la petición en nombre de aquélla.

3. Certificación expedida por la entidad peticionaria expresiva de la asunción de responsabilidades que se pueden derivar de la celebración de la combinación aleatoria.

4. Ejemplares de los contratos, facturas, títulos o documentos acreditativos de la propiedad de los premios del sorteo, en favor de la entidad solicitante.

5. En el caso que los premios del sorteo estén constituidos por bienes inmuebles certificación expedida por el Registro de la Propiedad correspondiente, acreditativa de la titularidad registral de la finca a favor de la entidad peticionaria en la que se inserte la descripción de aquélla y dé la inexistencia de cargas y gravámenes sobre la misma.

6. En el caso, que los premios a distribuir consistan en metálico, certificación acreditativa de la entidad de Crédito o Ahorro del depósito de fondos suficientes para hacer frente a la totalidad de los premios posibles hasta la finalización de la combinación aleatoria.

7. En los casos de sorteos de este tipo, celebrados en colaboración con los de la Lotería Nacional o la Organización Nacional de Ciegos de España, se acompañará original de la autorización concedida al peticionario por dichas organizaciones para efectuar tal colaboración.

8. Documento acreditativo que justifique la solvencia financiera de la entidad peticionaria.

✐ Ap. 8 modificado por art. único de Decreto 87/1990, de 23 mayo.

TÍTULO IV

DE LAS RIFAS Y TÓMBOLAS CELEBRADAS CON OCASIÓN DE FIESTAS LOCALES

Artículo 15. Competencia.

Tendrán esta consideración aquellas rifas o tómbolas de duración no superior a diez días que vayan a celebrarse con ocasión de fiestas locales.

Estas rifas y tómbolas serán autorizadas igualmente por el Director General de Justicia e interior.

Artículo 16. Formalización de la solicitud.

Los organizadores de este tipo de sorteos, que también podrán ser empresarios individuales presentarán la solicitud de autorización, con los documentos que les sean exigibles previstos en el presente Reglamento, con una antelación de treinta días al inicio de la fiesta local correspondiente

A tal fin, el peticionario deberá previamente acreditar la concesión de la oportuna licencia municipal.

TÍTULO V

PROCEDIMIENTO DE AUTORIZACIÓN

Artículo 17. Tramitación y resolución.

1. Las solicitudes de autorización, con toda su documentación adjunta se presentarán en la Dirección General de Justicia e Interior de la Consejería de la Presidencia, con una antelación mínima de un mes a la fecha prevista para el comienzo del juego. Si adoleciera de algún defecto, se notificará al solicitante, concediéndole un plazo no inferior a diez días para su subsanación, con la advertencia de que si no lo hiciere se archivará la solicitud sin más trámites.

2. Una vez comprobado que el expediente administrativo se encuentra correctamente cumplimentado, el Director General de Justicia e Interior, procederá a dictar la oportuna resolución, concediendo o denegando, en su caso, de forma motivada, la autorización que se solicita.

3. En la resolución de autorización deberá inexcusablemente constar, el titular de la misma, la fecha de comienzo y fin de la venta de papeletas la fecha de celebración de los sorteos y la valoración de los premios y papeletas

4. La autorización administrativa tendrá carácter intransferible, quedando prohibida su cesión a título oneroso o gratuito.

5. El aplazamiento de un sorteo sólo será posible si se obtiene de la Dirección General de Justicia e Interior la correspondiente autorización, que en ningún caso será concedida si se hubiese comenzado la venta de papeletas y se trate de rifas o combinaciones aleatorias relacionadas con los sorteos de la Lotería Nacional o de la Organización Nacional de Ciegos.

6. En el ángulo inferior izquierdo de los boletos y anuncios de la rifa, tómbola o combinación aleatoria, destacándose debidamente, se consignara necesariamente la fecha de la autorización administrativa de la Dirección General de Justicia e Interior.

✐ Ap. 6 añadido por art. único de Decreto 87/1990, de 23 mayo.

TÍTULO VI

RÉGIMEN DE INFRACCIONES Y SANCIONES

Artículo 18. Infracciones.

Constituirá infracción administrativa, el incumplimiento de los mandatos, órdenes y prohibiciones establecidos en la Ley de los Juegos y Apuestas en Canarias (citada), el presente Reglamento y demás disposiciones que lo desarrollen.

Un mismo hecho no podrá ser considerado como constitutivo de infracciones administrativas diferentes a no ser que exista infracción tributaria.

Artículo 19. Clases de infracciones.

Las infracciones al presente Reglamento y demás normas complementarias que sean de aplicación podrán ser muy graves, graves y leves.

Artículo 20. Infracciones muy graves.

Son infracciones muy graves:

1. La organización, práctica o celebración de rifas, tómbolas o combinaciones aleatorias en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Canarias, sin poseer ninguna de las autorizaciones administrativas exigidas en el presente Reglamento.

2. La utilización de documentos o consignación de datos que no sean conformes a la realidad para obtener los permisos o autorizaciones necesarios.

3. Superar en un 100% los límites máximos de premios permitidos para cada juego.

4. Ceder a título oneroso o gratuito las autorizaciones concedidas.

5. La modificación de cualquiera de las condiciones esenciales en virtud de las cuales se concedieron las respectivas autorizaciones

6. La manipulación fraudulenta de los elementos del juego.

7. El impago total o parcial a los jugadores del premio obtenido por los mismos.

8. La negativa, ante el requerimiento de los Inspectores del Juego a mostrarles la documentación o elementos del Juego, no facilitándoles la colaboración debida.

9. La reiteración en tres faltas graves en un período de doce meses.

Artículo 21. Infracciones graves.

Son infracciones graves:

1. Efectuar publicidad de los juegos, sin la debida autorización.

2. La concesión de premios superiores a los límites máximos establecidos.

3. No remitir a la autorización competente cualquier información que en relación con el juego pueda solicitar.

4. La reiteración en tres faltas leves en un período de doce meses.

Artículo 22. Infracciones leves.

Son infracciones leves:

Todas las inobservancias por acción u omisión de los preceptos del presente Reglamento siempre que no tengan la consideración de infracción grave o muy grave y no produzcan perjuicios a terceros, ni beneficios al infractor o personas relacionadas con éste, ni redunden en perjuicio de los intereses del Tesoro.

Artículo 23. Sanciones.

1. Las faltas muy graves serán sancionadas con multas de 1.000.000 hasta 10.000.000 de pesetas; las graves con multas de 100.000 a 1.000.000 de pesetas y las leves con multa de hasta 100.000 pesetas.

En todo caso, el Gobierno de Canarias, podrá revisar anualmente la cuantía de las multas para adaptarlas a la coyuntura económica.

2. La cuantía de las multas será proporcional a cada clase de infracción y se graduará de acuerdo con los siguientes criterios:

– Naturaleza de la infracción.

– Carácter especulativo de la acción inspectora.

– Antecedente del presunto infractor.

– Cuantía del beneficio ilícito.

– Perjuicios ocasionados a terceros.

Artículo 24. Competencia y procedimiento sancionador.

1. Las sanciones por infracciones corresponden:

a) A1 Director General de Justicia e Interior la sanción por infracciones leves y graves.

b) A1 Consejero de la Presidencia las muy graves, hasta el límite de 3.000.000 de pesetas de multa.

c) A1 Gobierno las muy graves de cuantía superior a 3.000.000 de pesetas.

2.1. El procedimiento sancionador, se ajustará a lo previsto en el presente Reglamento, siendo de aplicación subsidiaria las disposiciones de la Ley de Procedimiento Administrativo, de conformidad con los siguientes trámites:

a) Se iniciará por providencia del órgano competente al recibir comunicación o denuncia sobre una supuesta infracción y que será notificada al interesado junto con el Pliego de Cargos que formule el instructor nombrado en la misma.

b) El interesado dispondrá de un plazo de ocho días para presentar el Pliego de Descargos en el que podrá solicitar el recibimiento a prueba del expediente, expresando los puntos hechos sobre lo que ha de versar y articulando la prueba de que intenta valerse.

c) E1 instructor podrá acordar de oficio o a instancia de parte, la apertura de un período de prueba por un plazo no superior a treinta días cuando exista disconformidad en los hechos o éstos fueran de trascendencia para la resolución del expediente.

d) Contestado o no dentro del plazo el Pliego de Cargos, o en su caso, concluida la fase probatoria, el instructor formulará la propuesta de resolución que será notificada al interesado para que en el plazo de ocho días pueda alegar lo que a su derecho convenga.

e) A la vista de lo actuado, por el órgano competente se dictará la resolución correspondiente, que de ser estimativa de imposición de sanción, una vez notificada al interesado será ejecutiva.

2.2. El procedimiento sancionador se iniciará por la siguiente circunstancia:

a) Mediante acta levantada por los funcionarios adscritos al Servicio de Inspección de Juego en el ejercicio de sus funciones.

b) Por comunicación de autoridad u órgano administrativo que tenga conocimiento de una presunta infracción.

c) Por reclamación formulada con arre o a lo establecido en el artículo 69 de la Ley de procedimiento Administrativo.

3. Prescripción:

3.1. Las infracciones leves prescribirán a los dos meses, las graves a los seis meses, y las muy graves al año.

3.2. El término de la prescripción comenzará a contar desde el día en que hubiere cometido la infracción, contabilizada mediante el levantamiento de la correspondiente acta.

3.3. El plazo de prescripción se interrumpirá con la incoación del expediente sancionador. Incoado dicho expediente si se paralizara por un plazo superior a tres meses entre dos actuaciones por causas no imputables al administrado, se producirá la caducidad del mismo.

El cómputo del plazo de caducidad del expediente se interrumpirá, en todo caso, cuando mediante la correspondiente providencia se ordene la práctica de actuaciones que deban figurar en el mismo de forma expresa encaminadas a determinar la identidad, o domicilio del denunciado, la naturaleza del hecho infractor o cualquier otra circunstancia necesaria para comprobar y calificar la infracción.

4. Una vez la sanción impuesta adquiera firmeza en vía administrativa la autoridad competente que resolvió el expediente podrá dar publicidad de la misma cuando se trate de falta muy grave.

TÍTULO VII

RÉGIMEN DE VIGILANCIA Y CONTROL

Artículo 25. Control del juego.

1. El control e investigación de las actividades relacionadas con las rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias, corresponde a los funcionarios de la Dirección General de Justicia e Interior, a través del Servicio de Inspección del Juego, sin perjuicio de las competencias atribuidas a la Inspección Financiera y Tributaria de la Consejería de Hacienda.

Dichos funcionarios, en el ejercicio de sus funciones tendrán la consideración de Agentes de la Autoridad, y gozarán como tales, de la protección que les dispensa la legislación vigente.

2. Las personas físicas o jurídicas titulares de una autorización administrativa, relativa a rifas, tómbolas o combinaciones aleatorias o la persona que se encuentra al frente de los locales o establecimientos donde se practique dicho juego en el momento de la inspección tendrán la obligación de facilitar al personal de la Inspección del Juego en el ejercicio de sus funciones el acceso y comprobación de los locales o establecimientos, examen de la documentación de los elementos de juego y en general, a colaborar con los mismos en su función inspectora.

3. El personal inspector estará provisto del documento acreditativo de su condición, que deberá ser exhibido con carácter previo al ejercicio de sus funciones.

Artículo 26. Actuaciones inspectoras.

1. Actas:

Los actos o hechos constatados por la Inspección deberán contenerse en el Acta correspondiente. Dichas Actas se extenderán por triplicado ejemplar y, en todo caso, se autorizará por el funcionario interviniente en presencia del titular o encargado del local sometido a inspección, o en su defecto ante el representante legal de uno u otro en su defecto, ante el empleado que se hallase al frente del establecimiento, o de hallarse ausente, ante cualquier empleado.

En el Acta se consignarán los actos o circunstancias que sean precisos para la mejor expresión de los hechos objetos de la inspección y será firmada por la persona ante quien se formalice entregándoles copia de la misma; siempre que sea posible las Actas serán firmadas por testigos. La firma del Acta no implicará la aceptación de su contenido. Si las personas reseñadas anteriormente, se negaran a firmar el Acta lo hará constar así el inspector mediante diligencia, con expresión de los motivos de la negativa, si los hubiere.

El contenido del Acta se presumirá cierto, salvo prueba en contrario y deberá ser remitida a la autoridad competente a fin de que, en su caso, incoe el oportuno expediente.

2. Clases de Actas:

a) Actas de constatación de hecho: son aquellas que se extienden a los efectos de constatar meramente las circunstancias administrativas y técnicas en las que se encuentran los elementos del juego, o los establecimientos en los que están ubicados.

La formalización de un Acta de constatación de hechos no presupone necesariamente infracción administrativa. De dicha Acta se entregará copia al encargado del local.

b) Actas de apercibimiento Se extenderán en los supuestos de ausencia de algún documento de los que prescribe el presente Reglamento cuando el encargado del local alegue ignorancia de su localización, extravío o sustracción. En dicha Acta, de la cual se entregará copia al encargado, se advertir que deberá comparecer en un plazo máximo de setenta dos horas en el centro de donde dependan los y funcionarios actuantes, aportando los documentos no exhibidos en el local en el momento de la inspección apercibiéndole de que máxima de no hacerlo así, se levantará Acta de infracción por carencia de la aludida documentación y si se aportase la documentación requerida en el plazo citado se levantará Acta por ausencia de la misma en el local en el momento de la inspección.

c) Actas de infracción: Se extenderán en los supuestos siguientes:

c.1. Cuando transcurran los plazos establecidos en el apartado b) sin presentación de la documentación solicitada o sin subsanar las deficiencias o carencias observadas.

c.2. Presuntas infracciones al presente Reglamento distintas de las que motivan el Levantamiento de Actas de constatación de hechos o de apercibimiento.

En las Actas de infracción se reflejarán con la máxima exactitud los hechos y datos tendentes a acreditar la existencia de la presunta infracción.

En dichas Actas de las cuales se entregará copia al encargado del local se apercibirá al titular del mismo respecto de su condición de depositario de los elementos del juego.

d) Actas de precinto, comiso o clausura: se formularán en los siguientes casos:

d.1. Como medida cautelar, al apreciar una presunta infracción muy grave por los funcionarios afectos al Servicio de Inspección del Juego.

d.2. Como medida cautelar, una vez iniciado el expediente por el Juez Instructor y en virtud de providencia del mismo por la que se ordena expresa e individualmente el precinto de un local, materializándose en el momento de proceder a dicho precinto.

d.3. En ejecución de sanción firme mediante resolución expresa e individual de clausura de un local dictada por el órgano competente, materializándose al tiempo de proceder a la clausura de un local.

e) Acta de desprecinto, finalización del comiso o reapertura:

Se formalizará una vez levantada la medida cautelar de precinto o cumplida la sanción de comiso o clausura del juego.

f) Acta de destrucción: se formalizará para hacer constar la destrucción de material clandestino decomisado cuando así se ordene por la autoridad encargada de resolver el expediente una vez concluido éste.

DISPOSICIÓN FINAL

El presente Decreto entrará en vigor el mismo día de su publicación en el «Boletín Oficial de Canarias».

§ 164 DECRETO 138/1986, DE 29 SEPTIEMBRE. REGULA EL JUEGO MEDIANTE BOLETOS EN EL ÁMBITO DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA

(BOCAN núm. 123, de 13 octubre [LCAN 1986, 2947])

En cumplimiento de lo establecido en el artículo 14 de la Ley 6/1985, de 30 de diciembre, Reguladora de los Juegos y Apuestas de Canarias, el Gobierno promulgó el Decreto 57/1986, de 4 de abril, por el que se aprueba el catálogo de juegos y apuestas autorizados en Canarias. El artículo 4 del indicado Decreto supuso la habilitación legal para la práctica del juego de boletos en nuestro ámbito territorial.

Refrendada legalmente la práctica del indicado juego es preciso dotar al mismo de un marco legal adecuado que por una parte garantice la seguridad jurídica tanto de los que intervienen en la gestión y explotación del mismo como de los que participan en el propio juego y por otra parte, establezca unos mecanismos eficaces que consigan la necesaria transparencia del juego e impidan fraudes o manipulaciones frente a los usuarios, principios básicos contenidos en la Ley Territorial 6/1985, de 30 de diciembre.

Para ello, el presente Reglamento, en cumplimiento de lo establecido en el artículo 13 de la repetida Ley Territorial, regula las normas de funcionamiento del juego, los procedimientos para la concesión de las autorizaciones administrativas correspondientes, las características mínimas de los boletos, para garantizar su inviolabilidad e infalsificabilidad; por último establece un régimen de control y de infracciones y sanciones que hacen posible lograr los fines expuestos en el marco de la Ley reguladora de los juegos y apuestas en Canarias.

Finalmente el Gobierno en un primer momento, ha considerado prudente conceder al sector privado la explotación del juego sin perjuicio de que a la vista del desarrollo del mismo pueda en su momento recabar para sí su explotación directa de conformidad con lo establecido en el artículo 4 del Decreto 57/1986, de 4 de abril, por el que se aprueba el catálogo de juegos y apuestas en Canarias y en el artículo 16 del Decreto 56/1986, por el que se planifican los juegos y las apuestas en Canarias.

En su virtud, a propuesta del Consejero de la Presidencia y previa deliberación del Gobierno en su reunión del día 29 de septiembre de 1986, dispongo:

Disposiciones generales

Artículo 1.

La organización, explotación y práctica del juego de boletos, en sus diferentes modalidades, deberá ajustarse, en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Canarias, a las disposiciones del presente Decreto y normas que lo desarrollen.

El juego mediante boletos se configura como una variante de la lotería presorteada en la que, mediante la adquisición de boletos debidamente autorizados en establecimientos públicos o privados, a cambio de un precio cierto, puede obtenerse, en su caso, el premio indicado en el propio boleto.

Artículo 2.

En el ámbito territorial de Canarias, sólo podrá practicarse el juego de boletos con los debidamente autorizados por la Consejería de la Presidencia.

Sin perjuicio de las características esenciales que se establezcan en el presente Decreto y disposiciones complementarias, en relación a los boletos a autorizar, será requisito imprescindible que éstos obtengan la homologación por parte de los órganos competentes de la Administración del Estado.

Artículo 3.

Salvo en el caso de que el Gobierno se reserve la explotación directa del juego de boletos, la autorización de explotación del mismo se otorgará mediante concurso público, que se convocará por Orden del Consejero de la Presidencia, en la que se establecerán las Bases que han de regir su adjudicación.

Características del boleto

Artículo 4.

El boleto a autorizar consistirá en una base de cartulina en cuya confección se garantice su inviolabilidad e infalsificabilidad, la distribución aleatoria pero cierta de los premios que el juego imponga, el desconocimiento de los boletos premiados no sólo por los elaboradores sino también por los manipuladores de los mismos y que contenga las instrucciones necesarias para, sin que el boleto sea perjudicado, proceder por el usuario, previa la operación correspondiente, al examen de casilleros y, en su caso, de las combinaciones de símbolos premiados.

Artículo 5.

Para asegurar los principios básicos contenidos en el apartado anterior; los boletos deberán reunir como mínimo, las siguientes características esenciales:

a) Su tamaño no será superior a 130 mm × 90 mm ni inferior a 50 mm × 25 mm.

b) El soporte del boleto será de un material que impida la lectura fraudulenta del mismo por cualquier método electrónico, físico o químico.

c) Contendrá los elementos del juego constituidos por números o símbolos, cubiertos de tal manera que se impida totalmente su visión y que permitan una vez descubiertos, participar en el juego y conseguir, en su caso, el premio establecido. Los números o símbolos serán perfectamente legibles. e identificables por el jugador y su impresión deberá reunir condiciones de seguridad tal que se evite su eventual deterioro, su alteración fraudulenta y el conocimiento previo de la posición de un boleto, ya por los que intervienen en el proceso de fabricación, ya por los que intervienen en la fase de explotación, ya por los propios jugadores.

d) Deberá tener un número de serie que permita su identificación individual.

e) Deberá tener un número de validación único e irrepetible en los boletos que formen cada lote. El indicado número irá cubierto por el mismo material que el de los elementos de juego y con sus mismas garantías de seguridad.

El número de validación, servirá para comprobar los boletos que hayan resultado premiados sin error alguno y será generado aleatoriamente por métodos informáticos, por el propio programa de distribución de los premios.

f) Contendrá las instrucciones del juego y especialmente la forma para reclamar o hacer efectivos los premios.

g) Tendrá perfectamente determinado y en un lugar bien visible al usuario el precio del boleto.

Artículo 6.

Adquirido el boleto por el jugador, la comprobación de la existencia o no del premio se verificará de acuerdo con las instrucciones contenidas en los propios boletos, resultando premiados aquellos en los que aparezca bien un número o combinación de números, bien un símbolo o combinación de símbolos, determinados anteriormente por las propias instrucciones del boleto.

Los premios serán hechos efectivos en la forma establecida, en su caso, en la resolución de autorización de explotación del juego.

Autorización de explotación. Procedimiento

Artículo 7.

Conforme a lo establecido en el artículo 2 del presente decreto; la explotación del juego de boletos requiere la previa autorización administrativa que en su caso, se otorgará mediante concurso público.

En todo caso la concesión de la autorización para la explotación del juego de boletos tendrá carácter discrecional, sin perjuicio de que se tengan en cuenta los criterios de preferencia que se establezcan en el Decreto por el que se planifican los juegos y apuestas en Canarias.

✎ Párr. 2º modificado por disp. adic. 2 de Decreto 299/2003, de 22 diciembre.

Artículo 8.

Las bases de la convocatoria del concurso público recogerán como mínimo los siguientes extremos:

a) Objeto y régimen jurídico.

b) Requisitos de las empresas licitadoras.

c) Documentación complementaria a la solicitud a presentar por los licitadores.

d) Características técnicas mínimas del boleto.

e) Criterios generales de adjudicación con especial referencia a los establecidos en el artículo 4. del Decreto 57/1986, de 4 de abril, por el que se aprueba el Catálogo de juegos y apuestas autorizados en Canarias.

f) Organización de la explotación y distribución.

Empresas explotadoras

Artículo 9.

Sin perjuicio de lo que establezcan las bases de la convocatoria del concurso, las empresas explotadoras del juego de boletos deberán reunir; como mínimo los siguientes requisitos:

a) Constituirse bajo la forma jurídica de Sociedad Anónima conforme a la legislación española.

b) La Sociedad deberá ostentar la nacionalidad española y estar domiciliada en España.

c) Tener un capital social mínimo de 25 millones de pesetas, totalmente suscrito y desembolsado, cuya cuantía no podrá disminuir la total existencia de la Sociedad.

d) Las acciones representativas del capital social habrán de ser nominativas.

e) La empresa adjudicataria deberá constituir en la Tesorería de la Comunidad Autónoma, a disposición de la Consejería de la Presidencia, una fianza por un valor del 20% del capital social, con un mínimo de ocho millones de pesetas.

Adjudicación de la autorización

Artículo 10.

El concurso se adjudicará por Orden del Consejero de la Presidencia a propuesta del Director General de Administración Territorial, en el plazo máximo de un mes, desde la expiración del de presentación de solicitudes y previo informe de la Comisión Regional del Juego y las Apuestas.

Artículo 11.

La Orden de adjudicación expresará como mínimo:

a) Denominación, domicilio, capital y participación en su caso, de capital extranjero de la Sociedad titular.

b) Relación de los miembros del Consejo de Administración, Consejero Delegado, Directores Generales o Apoderados si los hubiese.

c) Modalidad del juego autorizado.

d) Características, condiciones y especificaciones del boleto autorizado (dimensiones, precio y garantías de inviolabilidad, no manipulación y evitación de fraude, etc.).

e) Número de boletos del primer lote que se pondrán en circulación, porcentaje de premios a repartir y su distribución concreta por su distinta importancia y cuantía.

f) Requisitos y procedimiento para la puesta en circulación de un nuevo lote de la misma modalidad de juego autorizada.

g) Requisitos y procedimiento para la puesta en circulación de un lote de una nueva modalidad de juego.

h) Organización de la distribución y venta del boleto sin perjuicio de lo establecido en los artículos 19 y 20 del Decreto Territorial 56/1986, de 4 de abril (citado), por el que se planifican los juegos y las apuestas en Canarias.

i) Establecimientos autorizados para la venta de boletos y limitaciones a la práctica del juego.

j) Actividad publicitaria que se autoriza para la puesta en marcha del Juego, así como para la implantación de nuevas modalidades.

k) Plazo de duración de la autorización.

l) Intransmisibilidad de la autorización.

m) Pago de las tasas.

Artículo 12.

El otorgamiento de la autorización podrá condicionarse a la modificación de cualquiera de los extremos contenidos en el expediente. En el plazo de diez días desde la notificación, los interesados

deberán manifestar su conformidad a la Consejería de la Presidencia, quedando caducada la autorización en otro caso.

Artículo 13.

El Concurso podrá declararse desierto si, a juicio de la Administración, las propuestas no cumplen los requisitos o no ofrezcan las garantías exigidas en las Bases, o no fueran ventajosas para los intereses públicos.

Plazo de la autorización. Renovación

Artículo 14.

La concesión de la autorización tendrá un plazo inicial de dos años con carácter provisional y podrá ser renovada por períodos sucesivos de igual duración.

El plazo de duración de la autorización provisional se computará a partir del día siguiente al fijado para la puesta en funcionamiento del juego en la resolución de adjudicación del Concurso.

Artículo 15.

Seis meses antes, como mínimo, de la fecha de expiración de cada plazo de vigencia de la autorización la Sociedad titular habrá de instar del Consejero de la Presidencia la renovación de la autorización; el cual resolverá previo informe del Director General de Administración Territorial y de la Comisión Regional del Juego y Apuestas de Canarias.

Caducidad

Artículo 16.

Podrá declararse la caducidad de las autorizaciones por las siguientes causas:

a) La concurrencia de alguna de las causas que conforme a lo dispuesto en la Ley Territorial 6/1985, de 30 de diciembre dan lugar a la revocación de la autorización.

b) Cuando el titular de la autorización perdiera alguna de las condiciones o requisitos legales que se hubiere precisado para su otorgamiento.

c) Cuando no se repusiese el importe total de la fianza o se disminuyera el capital social sin la autorización de la Consejería de la Presidencia y, en todo caso, cuando la disminución se hiciera por debajo del mínimo autorizado. La caducidad se acordará si en el plazo de un mes a partir del siguiente al de la notificación del requerimiento por parte de la Consejería de la Presidencia, no se repusieran las cantidades correspondientes.

d) Haber sido sancionada la Sociedad titular, por dos veces como mínimo, con sanciones por infracción de falta muy grave.

e) Por voluntad de la Empresa titular, manifestada por escrito a la Consejería de la Presidencia.

f) A propuesta de la Consejería de Hacienda del Gobierno de Canarias, por impago de la tasa fiscal correspondiente.

g) Por la comprobación de falsedad en alguno de los datos o documentos aportados junto con la solicitud.

h) Por cualquiera de las causas que en la legislación vigente sobre el juego y en la que en el futuro se reglamente den lugar a la extinción o caducidad de las autorizaciones.

Las causas de caducidad son igualmente causas para la no renovación de la autorización Igualmente podrá dar lugar a la no renovación de la autorización, la decisión de la Administración Autonómica de recabar para sí la explotación y gestión directa del juego. En ese caso deberá preavisar a la empresa explotadora con seis meses de antelación al día en que finalice la autorización provisional o la prórroga concedida.

Modificación

Artículo 17.

1. El contenido de las autorizaciones de explotación y gestión del juego mediante boletos, podrá ser modificado por el Consejero de la Presidencia, previa solicitud de la Sociedad titular.

2. La modificación de extremos o circunstancias del juego autorizado no contenido en la autorización de explotación requerirán la autorización previa del Consejero de la Presidencia, en los siguientes casos:

a) Modificar la escritura de constitución o Estatutos de la Sociedad en cuanto al régimen jurídico de las acciones y a la estructura y facultades de los órganos de Administración.

b) Modificar la actividad publicitaria propuesta.

c) Modificar el proceso de implantación de las diferentes modalidades del Juego.

d) Cualquiera modificación que pueda alterar el sistema del juego, la organización de la explotación y gestión del mismo, las características del boleto, porcentaje de premios, número de boletos en cada lote y en general todas aquellas que impliquen alteración sustancial de los elementos fundamentales de la adjudicación de la autorización.

Distribución de boletos

Artículo 18.

1. La actividad de distribución de boletos está sujeta a autorización administrativa que se concederá por el Director General de Administración Territorial.

2. A los efectos de lo dispuesto en el apartado anterior la empresa explotadora del juego de boletos remitirá a la Dirección General de Administración Territorial, la relación de sus distribuidores, en la cual se hará constar nombre, apellidos y domicilio, acompañando a todo ello fotocopia del DNI.

En el supuesto de que la distribución se efectúe por medio de persona jurídica, se hará constar razón social y domicilio de la misma, así como nombre y apellidos, domicilio y DNI de los administradores.

La empresa explotadora podrá, a su vez, solicitar autorización para ejercer por sí misma la actividad de distribución.

3. La Dirección General de Administración Territorial, a la vista de la documentación presentada, y atendiendo a las garantías personales y financieras de los distribuidores propuestos autorizará o, en su caso, denegará la autorización solicitada, en el plazo de quince días.

4. La empresa explotadora comunicará, con los mismos requisitos exigidos en el párrafo 2º del presente artículo a la Dirección General de Administración Territorial, cualquier modificación que se produzca en la relación de distribuidores, para su autorización.

Artículo 19. Los boletos deberán distribuirse en la forma que se establezca al conceder la autorización.

En todo caso la empresa explotadora del juego deberá mantener un registro informático referido a todas las actuaciones de entrega, venta y premios otorgados, del que dará cuenta a la Consejería de la Presidencia con carácter mensual.

Venta de boletos

Artículo 20. Los boletos se venderán directamente, a los usuarios del juego, por los establecimientos, o puntos de venta.

Los titulares de los establecimientos a través de la empresa explotadora comunicarán a la Dirección General de Administración Territorial los establecimientos o puntos de venta en los que se pretenda vender boletos, mediante escrito en el que se hará constar:

a) Nombre, apellidos, domicilio y documento nacional de identidad del titular del establecimiento; tratándose de personas jurídicas, razón social, domicilio, número de identificación fiscal y nombre, apellidos y domicilio del representante de la misma.

b) Nombre comercial y dirección del establecimiento.

c) En su caso, nombre y apellidos del distribuidor autorizado que suministra boletos al establecimiento o punto de venta.

En todo caso se deberá acompañar la documentación acreditativa de que el establecimiento cuya venta de boletos se comunica, posee, en su caso, la correspondiente licencia de apertura para ejercitar la actividad económica que se desarrolla en el mismo.

Artículo 21.

Recibida la documentación a que se refiere el artículo anterior la Dirección General de Administración Territorial tomará nota de la comunicación recibida a cuyo efecto se sellará una copia de la comunicación para su entrega a la empresa explotadora, a los efectos de que la misma se conserve en el local de juego, a disposición de los jugadores.

En cualquier caso, la Dirección General de Administración Territorial se reserva la facultad de poder oponerse, mediante resolución expresa, a que determinado establecimiento o punto de venta pueda efectuar la venta de boletos. Asimismo, la Dirección General de Administración Territorial

podrá resolver que determinado establecimiento o punto de venta cese en la actividad de venta de boletos, en cuyo caso lo comunicará a la empresa explotadora.

En todos los establecimientos o puntos de venta de boletos, deberá figurar en lugar visible una hoja explicativa del juego.

Prohibiciones

Artículo 22.

Queda prohibida la participación de los menores de edad e incapaces en la actividad de explotación, distribución, venta y práctica del juego de boletos.

Igualmente se prohibe la venta al público de boletos en los centros docentes y en los establecimientos y puntos de venta comprendidos en la zona de influencia de los mismos a que se hace referencia en la Disposición Adicional Unica del Decreto 56/1986 de 4 de abril, por el que se planifican los juegos y apuestas en Canarias.

Queda prohibida expresamente la venta ambulante de boletos.

Precio, distribución de premios y tasa

Artículo 23.

El precio del boleto por lote, que será propuesto al concurrir a la autorización no podrá ser inferior a 50 pesetas ni superior a 500 pesetas.

El porcentaje de premios no podrá ser inferior al 40% del precio de venta al público de la totalidad de los boletos incluidos en cada lote.

El número de boletos por cada lote, y la distribución de los premios en cada uno de ellos será propuesto por la empresa explotadora.

Cada lote de boletos, deberá contener como mínimo un millón de boletos y su puesta en circulación deberá ser autorizada por la Consejería de Hacienda en la forma que legalmente se determine.

Cada serie de boletos contendrá necesariamente como mínimo, el porcentaje de premios menores contenidos en la propuesta presentada por la empresa explotadora.

Los boletos con premios mayores estarán repartidos al azar entre las distintas series del lote de boletos.

La tasa fiscal aplicable a los boletos será del 20% del precio de venta al público de cada boleto, la cual se hará efectiva antes de la puesta en circulación de cada lote de boletos.

Promoción del juego.

Artículo 24.

Todas las actividades de promoción publicitaria del juego de boletos deberán ser autorizadas por la Consejería de la Presidencia del Gobierno de Canarias.

Los establecimientos o puntos de venta de los boletos podrán instalar rótulos indicativos sobre la práctica del juego.

La publicidad que se realice por cualquier medio de comunicación, para dar a conocer el juego, deberá figurar en las secciones especializadas en ocio y espectáculos y con carácter estrictamente informativo.

En todo caso la autorización de actividades de promoción del juego de boletos por medios publicitarios estará sujeta a las limitaciones contenidas en el artículo 4.2 de la Ley Territorial 6/1985, de 30 de diciembre (citada) Reguladora de los juegos y las apuestas en Canarias.

Régimen de infracciones y sanciones

Artículo 25.

1. Las infracciones al presente Reglamento y demás normas complementarias que sean de aplicación podrán ser muy graves, graves y leves.

2. Son infracciones muy graves:

a) Las actividades de explotación y distribución del juego de boletos sin contar con las autorizaciones administrativas otorgadas por órgano competente.

b) La venta de boletos en establecimientos no autorizados o, cuando su titular no hubiere efectuado la preceptiva comunicación a que hace referencia el presente Reglamento.

c) La negativa al abono del premio al jugador en la cuantía correspondiente.

d) Cualquier tipo de manipulación fraudulenta de los boletos.

e) La venta de boletos que no hayan sido homologados por el órgano correspondiente o de distinta modalidad que los autorizados.

f) La utilización de documentos que no sean conformes a la realidad para obtener las autorizaciones administrativas correspondientes.

g) La participación de menores de edad e incapaces en la explotación o distribución del juego y la venta de boletos a menores de edad e incapaces o en establecimientos que conforme a lo establecido en el artículo 4.3 de la Ley Territorial 6/1985, de 30 de diciembre, Reguladora de los Juegos y las Apuestas en Canarias, y en la Disposición Adicional Única del Decreto 56/1986, de 4 de abril, por el que se planifican los Juegos y las Apuestas en Canarias, está prohibida la práctica del juego.

h) El hecho de exceder los límites máximos de premios autorizados.

i) La negativa a la colaboración debida en la acción inspectora de la Administración, tanto de los titulares de la explotación del juego como de los distribuidores o vendedores de los boletos.

j) La reiteración en tres infracciones graves en un período de doce meses.

k) Cualquier acción u omisión calificada como infracción muy grave por la Ley Territorial 6/1985, de 30 de diciembre (citada) Reguladora de los Juegos y las Apuestas en Canarias.

3. Son infracciones graves:

a) La puesta en circulación y/o venta de un nuevo lote de boletos sin la debida autorización.

b) Cualquier acción de promoción publicitaria del juego no autorizada o distinta de la que se hubiere autorizado o que infrinja las disposiciones contenidas en el artículo 4.2 de la Ley Territorial 6/1985, de 30 de diciembre, Reguladora de los Juegos y las Apuestas en Canarias.

c) No remitir a la autoridad competente cualquier información que, en relación con el juego, pueda solicitar.

d) El traspaso, cesión o venta de los boletos por los establecimientos o puntos de venta a otros sin la debida comunicación.

e) La reiteración en tres infracciones leves en un período de doce meses.

f) Cualquier acción u omisión tipificada como infracción grave, por la Ley Territorial 6/1985, de 30 de diciembre, Reguladora de los juegos y las apuestas en Canarias.

4. Son infracciones leves las tipificadas como tales en la Ley Territorial 6/1985, de 30 de diciembre (citada), Reguladora de los Juegos y las Apuestas en Canarias, y cualquier incumplimiento de lo dispuesto en el presente Reglamento y disposiciones complementarias que no tengan el carácter de infracciones muy graves o graves.

5. Las infracciones contenidas en el presente Reglamento se sancionarán en la cuantía y conforme al régimen y procedimiento establecido por la Ley 6/1985, de 30 de diciembre, Reguladora de los Juegos y las Apuestas en Canarias.

DISPOSICIÓN TRANSITORIA

Conforme a lo establecido en el artículo 16 del Decreto 56/1986, de 4 de abril, por el que se planifican los juegos y las apuestas en Canarias, el Gobierno no explotará directamente el Juego mediante Boletos durante los próximos dos años y, en consecuencia, la autorización para la explotación del mismo, en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Canarias, se realizará previo Concurso Público.

A los efectos previstos anteriormente, el Consejero de la Presidencia convocará, mediante Orden, el correspondiente Concurso público y aprobará las Bases que han de regir la adjudicación de la autorización de la explotación del juego.

Lo dispuesto en el apartado anterior se entenderá sin perjuicio de la facultad que el gobierno tiene atribuida en el artículo 16 del presente Decreto, una vez concluya el plazo de la autorización.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se faculta al Consejero de la Presidencia para dictar las disposiciones de desarrollo del presente Decreto.

Segunda.

El presente Decreto entrará en vigor el mismo día de su publicación en el «Boletín Oficial de Canarias».

c) Cataluña

§ 165 DECRETO 294/1995, DE 7 NOVIEMBRE. REGLAMENTO DE RIFAS, TÓMBOLAS Y COMBINACIONES ALEATORIAS

(DOGC núm. 2131, de 22 noviembre [LCAT 1995, 637])

Artículo 1.

El primer Catálogo de juegos y apuestas autorizados en Cataluña, aprobado por el Decreto 325/1985, de 28 de noviembre, se amplía mediante la inclusión del juego de las combinaciones aleatorias.

Artículo 2.

Se aprueba el Reglamento de rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias, que figura como anexo a este Decreto.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Queda derogada la Resolución de 14 de julio de 1987, por la que se dictan normas sobre las autorizaciones de promociones de venta mediante el juego (combinaciones aleatorias) y la publicidad de todo tipo de juego, así como las disposiciones de igual o inferior rango que se opongan a lo previsto en el presente Reglamento.

DISPOSICIÓN FINAL

El presente Reglamento modifica los artículos 76 y 77 del Decreto 144/1994, de 14 de junio, por el que se regulan y se adecuan, de acuerdo con la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, los procedimientos reglamentarios que afectan las materias de régimen local, juego, espectáculos, actividades recreativas, policía autonómica y local y personal al servido de la Generalidad, que tendrán el siguiente redactado:

«Artículo 76. La realización de promociones de venta mediante actividades de juego o combinaciones aleatorias requerirá la autorización del director general del Juego y de Espectáculos cuando su ámbito territorial supere el de una delegación territorial, o bien del delegado territorial del Gobierno de la Generalidad, cuando se celebren dentro del ámbito territorial de su competencia. La autorización se entenderá denegada por el transcurso de tres meses desde la presentación de la solicitud sin que se haya resuelto expresamente».

«Artículo 77. La realización de rifas requerirá la autorización del director general del Juego y de Espectáculos cuando su ámbito territorial supere el de una delegación territorial, o bien del delegado territorial del Gobierno de la Generalidad cuando se celebren dentro del ámbito territorial de su competencia. La autorización se entenderá denegada por el transcurso de tres meses desde la presentación de la solicitud sin que se haya resuelto expresamente».

REGLAMENTO DE RIFAS, TÓMBOLAS Y COMBINACIONES ALEATORIAS

TÍTULO I

Artículo 1. Ámbito y objeto.

1.1. El objeto de este Reglamento es la regulación, en sus diferentes modalidades, de las rifas, las tómbolas y las combinaciones aleatorias que se celebren total o parcialmente en el ámbito territorial de Cataluña.

1.2. A los efectos del presente Reglamento, se entiende por rifa el sorteo de un bien previamente determinado, mueble o inmueble, pero en ningún caso valores, metálico o signo que lo represente. El sorteo se celebra entre varias personas mediante la adquisición de boletos o billetes de importe único. El total de los boletos emitidos deberá satisfacer, como mínimo, el valor del objeto sorteado.

1.3. Se entiende por tómbola el sorteo simultáneo de diversos bienes muebles, de manera que con un único boleto o papeleta de importe único exista la posibilidad de adquirir cualquiera de los objetos sorteados a la vista del jugador. El total de los boletos deberá satisfacer, por lo menos, el precio de todos los objetos sorteados.

1.4. Se entiende por combinaciones aleatorias aquellos sorteos que con finalidades exclusivamente publicitarias o de promoción de un producto o servicio, y teniendo como única contraprestación el consumo del producto o servicio sin ningún incremento de su coste ordinario, ofrecen determinados premios en metálico, especies o servicios.

1.5. No obstante, quedan excluidos del objeto de este Reglamento las rifas, las tómbolas y los juegos de ocio constitutivos de usos sociales de carácter tradicional en los casos en que las transferencias económicas del conjunto total de participantes no supere en cada jugada el cincuenta por cien del importe mensual del salario mínimo interprofesional, y que el total de las apuestas admitidas a un jugador en un período de veinticuatro horas no supere el cien por cien del salario mencionado.

TÍTULO II

CONCEPTO Y COMPETENCIA

CAPÍTULO I

Rifas

Artículo 2. Clases de rifas.

De conformidad con lo que dispone el artículo 8.a) del Decreto 325/1985, de 28 de noviembre, por el que se establece la planificación del juego de acuerdo con la Ley 15/1984, de 20 de marzo, sólo se podrán autorizar rifas de carácter esporádico y sin finalidades lucrativas.

En función del destino de los beneficios obtenidos, las rifas se clasifican en:

Primero: De beneficencia: aquéllas en que el importe de los beneficios obtenidos se destinen a satisfacer las necesidades primarias de establecimientos benéficos.

Segundo: De utilidad pública: aquéllas en las que el importe de los beneficios obtenidos se destinen a finalidades de reconocida utilidad pública.

Artículo 3. Rifas menores.

No estará sujeta a autorización la celebración de las rifas cuyos premios que no superen en su conjunto el valor de 3.005,06 €. La celebración sólo se pondrá en conocimiento de la Dirección General del Juego y de Espectáculos con carácter previo al inicio de la venta de los boletos o papeletas. No obstante, la Dirección General mencionada podrá prohibirla o suspenderla en el caso que se detecten irregularidades que contravengan la normativa vigente.

✎ Modificado en cuanto que convierte a euros el importe de los premios por Anexo.4 de Resolución INT/627/2002, de 22 marzo.

CAPÍTULO II

Tómbolas

Artículo 4. Clases de tómbolas.

A los efectos del presente Reglamento, las tómbolas se clasifican en: Primero: De beneficencia: aquéllas en que el importe de los beneficios obtenidos se destine a satisfacer necesidades primarias de establecimientos benéficos.

Segundo: De utilidad pública: aquéllas en que el importe de los beneficios obtenidos se destine a fines de reconocida utilidad pública.

Tercero: Tómbolas celebradas con ocasión de ferias o fiestas locales: tendrán esta consideración aquellas tómbolas cuya celebración sea con ocasión de ferias o fiestas locales, y se sujetarán a lo establecido en la Ley 10/1990, de 15 de junio, sobre policía del espectáculo, las actividades recreativas y los establecimientos públicos.

CAPÍTULO III

Combinaciones aleatorias

Artículo 5. Clases de combinaciones aleatorias.

A los efectos del presente Reglamento, las combinaciones aleatorias se clasifican en:

Primero: combinaciones aleatorias de fecha determinada, consistentes en la celebración de uno de los sorteos definidos en el artículo 1.4 del presente Reglamento, señalado para una determinada fecha.

Segundo: Combinaciones aleatorias de tracto sucesivo, consistentes en la celebración de los sorteos definidos en el artículo 1.4 del presente Reglamento, con un máximo de seis, durante un determinado período de tiempo que en ningún caso podrá exceder de doce meses.

CAPÍTULO IV

Competencia para la autorización

Artículo 6. Competencia para autorizar la celebración de rifas y combinaciones aleatorias.

6.1. Corresponde a la persona titular de la Dirección del Servicio Territorial correspondiente del departamento competente en materia de juego y de espectáculos la autorización de las rifas y combinaciones aleatorias que se celebren en el ámbito territorial de su competencia.

✐ Ap. 1 modificado por disp. final 3 de Decreto 243/2007, de 6 noviembre.

6.2. Es competencia del director general del Juego y de Espectáculos la autorización de las rifas y combinaciones aleatorias, cuyo ámbito supere el de una delegación territorial.

Artículo 7. Competencia para autorizar la celebración de tómbolas.

Corresponde a la persona titular de la Dirección del Servicio Territorial correspondiente del departamento competente en materia de juego y de espectáculos la autorización de las tómbolas que se celebren en el ámbito de su competencia. En el caso de tómbolas celebradas con ocasión de ferias o fiestas locales, su autorización será competencia del alcalde del municipio donde se celebren.

✐ Modificado por disp. final 3 de Decreto 243/2007, de 6 noviembre.

TÍTULO III

PROCEDIMIENTO

CAPÍTULO I

Iniciación

Sección 1ª Rifas y tómbolas

Artículo 8. Solicitantes.

Únicamente podrán solicitar la autorización para celebrar rifas y tómbolas:

a) Instituciones o corporaciones públicas.

b) Asociaciones o entidades con finalidades benéficas, religiosas, culturales, turísticas o deportivas, inscritas en el registro correspondiente con, por lo menos, un año de antelación a la fecha de solicitud.

c) Personas jurídicas que reúnan los requisitos siguientes:

Estar constituidas en forma de sociedad.

Estar inscritas en el registro correspondiente con, por lo menos, un año de antelación a la fecha de la solicitud de autorización de la rifa o tómbola.

d) Personas físicas en el caso previsto en el artículo 4.3 del presente Reglamento.

Artículo 9. Formalización de la solicitud para la celebración de rifas.

En el escrito de solicitud de autorización de la rifa, necesariamente se hará constar:

a) La identificación de la entidad promotora y organizadora solicitante.

b) El Número de Identificación Fiscal.

c) La modalidad o clasificación de la rifa solicitada.

d) La fecha o las fechas de inicio y finalización de la rifa.

e) El número y características de los boletos o papeletas que se propongan emitir, con indicación de su precio unitario.

f) El ámbito territorial que abarque la venta de los boletos o papeletas y la forma de venderlos.

g) La relación detallada de los premios que deban otorgarse, con expresión de su precio y forma

de adjudicación a los jugadores premiados, así como el lugar en que se encuentran depositados o expuestos los bienes muebles, y si se trata de bienes inmuebles, indicación de la situación de la finca.

h) El lugar donde se vaya a celebrar el sorteo que determine el ganador o ganadores, y la fecha en que se pretende hacer.

i) La descripción de medidas a adoptar por la entidad solicitante para garantizar plenamente la transparencia en el desarrollo de la rifa solicitada y en la entrega de los premios.

j) La descripción de las medidas de control de la contabilidad de la rifa interesada y que, en todo caso, será independiente de la de la propia entidad solicitante.

Artículo 10. Documentos que deberán unirse a la solicitud para la celebración de rifas.

Con la solicitud de autorización para la celebración de la rifa, en los términos y contenido previstos en el artículo anterior, se acompañará necesariamente la documentación siguiente:

a) Los estatutos sociales, debidamente inscritos en el registro correspondiente, de las entidades solicitantes, y en el caso de las personas jurídicas previstas en el artículo 8.c) del presente Reglamento testimonio notarial de la escritura de constitución, estatutos de la sociedad, y documento acreditativo del alta del Impuesto de Actividades Económicas.

b) La acreditación de la representación de la entidad solicitante, por parte de quien suscriba la petición.

c) Los proyectos de publicidad que deban utilizarse, así como de los boletos o papeletas que se utilicen para llevar a cabo la rifa.

d) Los ejemplares de los contratos, facturas, títulos o documentos acreditativos de la propiedad de los premios en favor de la entidad solicitante. En el caso de inmuebles, certificado expedido por el Registro de la Propiedad correspondiente, acreditativo de la titularidad registral de la finca a favor de la entidad solicitante, en el que deberá constar su descripción y la inexistencia de cargas y gravámenes.

e) El justificante del abono de la tasa de gestión del servicio que se solicita de la Administración.

f) La copia de la autorización concedida por el organismo correspondiente en los casos previstos en el artículo 16.5 del presente Reglamento.

Artículo 11. Formalización de las solicitudes para la celebración de tómbolas.

En el escrito de solicitud de autorización de la tómbola, necesariamente se hará constar:

a) La identificación de la entidad promotora y organizadora.

b) El Número de Identificación Fiscal.

c) El número y características de las papeletas o boletos que se propongan emitir, con indicación de su precio unitario.

d) El establecimiento o lugar donde se pretenda celebrar.

e) Las fechas de inicio y finalización de la tómbola.

f) El número, las características y la forma de venta de los boletos o papeletas, con indicación de su precio unitario.

g) La relación detallada de los premios que deban otorgarse, con expresión de su precio o valor, así como el lugar donde estén depositados o expuestos.

h) La descripción de medidas a adoptar por la entidad solicitante para garantizar plenamente la transparencia en el desarrollo de la tómbola solicitada y para evitar posibles fraudes.

i) La descripción de las medidas de control de la contabilidad de la tómbola interesada, y que en todo caso será independiente de la de la entidad solicitante.

Artículo 12. Documentos que deberán unirse a la solicitud para la celebración de tómbolas.

Con la solicitud de autorización para la celebración de la tómbola, en los plazos y contenido previstos en el artículo anterior, se acompañará necesariamente la documentación siguiente:

a) Los estatutos sociales, debidamente inscritos en el registro correspondiente, de las entidades solicitantes y en el caso de las personas jurídicas previstas en el artículo 8.c) del presente Reglamento, testimonio notarial de la escritura de constitución, estatutos de la sociedad y documento acreditativo del alta del Impuesto de Actividades Económicas.

b) La acreditación de la representación de la entidad solicitante por parte de la persona que suscribe la solicitud en nombre de ésta.

c) El DNI o el NIF y documento acreditativo del alta del Impuesto de Actividades Económicas en el caso contemplado en el artículo 8.d) del presente Reglamento.

d) Los ejemplares de los contratos, facturas, títulos o documentos acreditativos de la propiedad de los premios a favor de la entidad solicitante.

e) El justificante del pago de la tasa de gestión del servicio que se solicita de la Administración.

f) La copia de la autorización concedida por el organismo correspondiente en los casos previstos en el artículo 16.5 del presente Reglamento.

Sección 2ª Combinaciones aleatorias

Artículo 13. Solicitantes.

Podrán solicitar la autorización para celebrar combinaciones aleatorias:

a) Aquellas personas físicas o jurídicas dedicadas a la industria, al comercio o al sector de servicios, que gocen de las pertinentes licencias y/o consten inscritas en los correspondientes registros.

b) Las entidades de crédito, de financiación o de ahorros de ámbito estatal, autonómico o provincial inscritas en los correspondientes registros.

c) Las empresas editoras de publicaciones de prensa diaria o periódica con venta de ejemplares total o parcialmente en el ámbito territorial de Cataluña.

Artículo 14. Formalización de solicitudes.

En el escrito de solicitud de autorización para la celebración de combinaciones aleatorias, necesariamente se hará constar:

a) La identificación de la persona o entidad promotora y organizadora de la combinación aleatoria.

b) El Número de Identificación Fiscal.

c) Las bases completas del sorteo, con indicación de la fecha y el lugar de la celebración y nombre del notario ante el que se celebre. En el caso en que la presencia del notario sea imposible o innecesaria por la naturaleza o mecánica de la campaña o promoción, se deberá justificar motivadamente su ausencia. Cuando se trate de un presorteo, las bases siempre deberán protocolizarse ante notario.

d) El ámbito territorial de desarrollo de la promoción.

e) Las características de las papeletas o impresos para participar que se propongan emitir y de su distribución a los usuarios o clientes.

f) La relación detallada del premio o premios a otorgar, con expresión de su precio o valor.

g) La descripción de medidas a adoptar por la entidad solicitante para garantizar plenamente la transparencia en el desarrollo de la combinación aleatoria solicitada y para garantizar la entrega de los premios.

Artículo 15. Documentos que deberán unirse a la solicitud.

Con la solicitud de autorización para la celebración de la combinación aleatoria, en los términos previstos en el artículo anterior, se adjuntará necesariamente la documentación siguiente:

a) El testimonio de la escritura de constitución de la sociedad y estatutos sociales de la entidad solicitante. En el caso de personas físicas el DNI o el NIF.

b) El documento acreditativo del alta del Impuesto de Actividades Económicas.

c) La acreditación de la representación del solicitante o de la persona que suscriba la petición en nombre de aquél.

d) El documento o documentos acreditativos del valor de los premios ofrecidos.

e) El modelo de papeleta, billete o impreso que sirva para participar en la actividad solicitada.

En la papeleta, billete o impreso, junto con la fecha del sorteo o sorteos y del premio o premios a entregar, deberá aparecer claramente indicado el carácter gratuito del sorteo y la caducidad para la entrega de los premios.

f) En las combinaciones aleatorias, cuya denominación, medios técnicos, desarrollo o funcionamiento, sean similares a los organizados por la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas (EAJA), el Organismo Nacional de Loterías y Apuestas del estado (ONLAE) o la Organización Nacional de

Ciegos (ONCE), se deberá acompañar el informe favorable concedido por el organismo correspondiente.

g) El justificante del pago de tasa de gestión del servicio que se solicita de la Administración.

h) La copia de la autorización concedida por el organismo correspondiente en los casos previstos en el artículo 16.5 del presente Reglamento.

CAPÍTULO II

Normas comunes a rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias

Artículo 16. Requisitos, límites y prohibiciones.

16.1. En las rifas, tanto si se trata de premios consistentes en bienes muebles como inmuebles y en las tómbolas respecto de los bienes muebles éstos deberán ser previamente adquiridos y depositados o instalados donde pueda constatarse su existencia, y si se trata de bienes inmuebles, se hará constar sus límites, extensión y cargas.

16.2. En ningún caso se autorizarán rifas y tómbolas cuyos precios consistan en valores, metálico o signo que lo represente. Asimismo, los premios obtenidos en ambos tipos de sorteo, no podrán ser sustituidos por dinero o signo que lo represente.

16.3. En el caso de las combinaciones aleatorias cuyos premios sean en metálico, no podrán superar los tres millones de pesetas por ganador.

16.4. Las rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias, no podrán parecerse en su denominación, medios técnicos, desarrollo, funcionamiento o cualquier otra forma a otros juegos previstos en el Decreto 325/1985, de 28 de noviembre, por el que se aprueba el primer Catálogo de juegos y apuestas autorizados en Catalunya, salvo lo que prevé el artículo 15.f) del presente Reglamento.

16.5. Cuando las rifas, tómbolas o combinaciones aleatorias se celebren en combinación con los sorteos organizados por la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas (EAJA), el Organismo Nacional de Loterías y Apuestas del Estado (ONLAE) o la Organización Nacional de Ciegos (ONCE), será necesaria autorización expresa otorgada por la entidad correspondiente. En estos casos el total de números, boletos o papeletas será, en su caso, igual al de una serie de las fijadas en los mencionados sorteos, como mínimo.

Artículo 17. Tramitación de las autorizaciones.

17.1. Recibidas las solicitudes, con los documentos exigidos en este Reglamento presentados con una antelación mínima de un mes a la fecha en que se pretenda el inicio de la venta o distribución de las papeletas, boletos o impresos, el director/a general del Juego y de Espectáculos o, en su caso, la persona titular de la Dirección del servicio territorial correspondiente del Departamento competente en materia de juego y espectáculos, procederá a dictar la oportuna resolución que concederá o denegará la autorización solicitada, en este último caso, motivadamente.

✐ Ap. 1 modificado por disp. final 3 de Decreto 243/2007, de 6 noviembre.

17.2. En la autorización deberá figurar inexcusablemente la identificación de su titular, con expresión de su domicilio y el NIF, la fecha de inicio y finalización de la venta de los boletos o papeletas o, en su caso, la distribución y el lugar de celebración.

TÍTULO IV

EFECTOS DE LAS AUTORIZACIONES Y CONTROL DE LA ADMINISTRACIÓN

Artículo 18. Efectos de las autorizaciones.

18.1. La Dirección General del Juegpo y de Espectáculos o las direcciones de los servicios territoriales correspondientes del Departamento competente en materia de juego y de espectáculos enviarán al Departamento de Economía y Finanzas una copia de las autorizaciones en un plazo máximo de diez días a contar desde la fecha de la autorización, a fin de que se proceda a la liquidación de la tasa del juego correspondiente.

✐ Ap. 1 modificado por disp. adic. de Decreto 338/2001, de 18 diciembre, tiene una modificación posterior por disp. final 3 de Decreto 243/2007, de 6 noviembre.

18.2. El titular de la autorización será responsable del cumplimiento de todas las obligaciones derivadas de la celebración de la rifa, tómbola o combinación aleatoria autorizada.

Artículo 19. Control de la Administración.

El titular de la autorización está obligado a remitir a la Dirección General del Juego y de Espectácu-

los o, en su caso, al servicio territorial del Departamento competente en materia de juego y de espectáculos correspondiente, la información que expresamente se requiera.

✐ Modificado por disp. final 3 de Decreto 243/2007, de 6 noviembre.

TÍTULO V

INSPECCIÓN Y SANCIONES

Artículo 20. Inspección y vigilancia.

La inspección y vigilancia de lo que se regula en el presente Reglamento corresponde, de acuerdo con lo que prevé el artículo 20 de la Ley 1/1991, de 27 de febrero, Reguladora del Régimen Sancionador en materia de Juego, al Servicio de Inspección del Juego y otros agentes de la autoridad. Todo ello sin perjuicio de las funciones encomendadas a la Inspección Financiera y Tributaria.

Artículo 21. Régimen sancionador.

Constituirá infracción administrativa el incumplimiento de las normas contenidas en el presente Reglamento y otros preceptos aplicables.

Las mencionadas infracciones pueden ser sancionadas de acuerdo con lo previsto en la Ley 1/1991, de 27 de febrero, reguladora del régimen sancionador en materia de juego y el Decreto 278/1993, de 9 de noviembre, sobre el procedimiento sancionador de aplicación a los ámbitos de competencia de la Generalidad.

d) Galicia

§ 166 DECRETO 167/1986, DE 4 JUNIO. REGULACIÓN DEL JUEGO DE BOLETOS

(DOGC núm. 114, de 13 junio [LG 1986, 1849])

Artículo 1. Régimen de Boletos.

La organización, práctica y desarrollo del Juego de Boletos en todas sus modalidades se ajustará, dentro del territorio de Galicia, a las normas establecidas en el presente Decreto y sus disposiciones complementarias.

Artículo 2.

El juego regulado en este Decreto se produce mediante la adquisición de boletos en los establecimientos previamente autorizados, a cambio del pago de un precio cierto, lo que posibilita, en su caso, la obtención de un premio en metálico.

Artículo 3. Boletos.

1. Únicamente podrá practicarse el juego de boletos con los que autoricen conjuntamente las Consellerías de la Presidencia y de Economía y Hacienda, previo informe de la Comisión de Juego de Galicia, en cuanto a su definición y características.

2. Los boletos autorizados se homologarán por el Ministerio del Interior y una vez fabricados se custodiarán y expedirán por la Consellería de Economía y Hacienda, teniendo la consideración de efectos estancados.

Artículo 4. Características.

Las características esenciales del boleto serán las siguientes:

1. Su tamaño no será superior a 120 × 80 mm ni inferior a 80 × 40 mm.

2. El soporte del boleto será de un material que impida la lectura fraudulenta del mismo por cualquier método electrónico o magnético.

3. La operación de comprobación será sencilla y sin posibilidad de error.

4. Los símbolos de los premios serán de fácil comprobación por cotejo con las listas de ganancias.

5. Deberá contener los siguientes datos:

a) Un número de serie para su control por la Administración.

b) Un número de validación aleatorio y secreto con el que se comprobará la efectividad del premio de modo informatizado.

c) El precio del boleto, en lugar legible antes de su utilización.

d) Las instrucciones para comprobaciones del premio por el apostante.

Artículo 5. Precio de los boletos, partidas y distribución.

1. El precio del boleto será fijado por las Consellerías de la Presidencia y de Economía y Hacienda entre un máximo de 500 ptas. y un mínimo de 25 ptas.

2. Cada partida contendrá al menos 5.000.000 de boletos, con una distribución de premios que nunca será inferior al 45% de la cuantía total de la partida y que será autorizada por la Consellería de la Presidencia. El envase de los boletos deberá contener como mínimo un 30% de los premios menores sobre su cuantía total.

3. La distribución será realizada por medio de las Delegaciones de la Consellería de Economía y Hacienda, a través de la empresa explotadora.

Artículo 6. Pago de premios.

Los premios iguales o inferiores a 25.000 pesetas serán satisfechos por el titular del establecimiento

o punto de venta de los mismos. Los premios superiores lo serán por la empresa explotadora del juego, en las formas que se determine en la norma de organización del mismo.

Artículo 7. Empresa explotadora.

Sin perjuicio de la titularidad de la Comunidad Autónoma, la explotación, práctica y desarrollo del Juego de boletos en Galicia se realizará mediante autorización concedida por la Consellería de la Presidencia previa solicitud y estableciéndose un mínimo de venta a una persona jurídica con los siguientes requisitos:

a) Que tenga forma jurídica de Sociedad Anónima.

b) Que en el plazo de un mes a partir de la autorización disponga de un capital social mínimo suscrito y totalmente desembolsado de 30 millones durante el período de validez de la autorización.

c) Que presente un proyecto de normas de organización, práctica y desarrollo del juego, que se ajusten al contenido del presente Reglamento.

Artículo 8. Duración de la autorización.

La autorización tendrá una duración de hasta tres años, que podrán ser prorrogables por períodos iguales al de la autorización, atendiendo a la buena marcha económica de la empresa y a los volúmenes mínimos de venta que se determinen en su momento.

Artículo 9. Constitución de la fianza.

Autorizada la persona jurídica para la explotación de una o varias modalidades del Juego de Boletos y antes del inicio de la actividad, dispondrá de seis meses desde que le sea notificada la misma, para formalizar en la Consellería de Economía y Hacienda, una fianza por valor del 25% del capital social, con un mínimo de 10 millones de pesetas, que deberá constituirse en metálico o mediante aval bancario y que deberá mantenerse por dicha cuantía durante la vigencia de la autorización.

La fianza quedará afectada a las responsabilidades de todo tipo en que pueda incurrir la persona jurídica explotadora.

Dentro del mismo plazo, deberá presentar dos ejemplares originales de las normas de explotación del juego, que quedarán depositados en la Consellería de la Presidencia y en la Consellería de Economía y Hacienda de la Xunta de Galicia.

Artículo 10. Información.

La persona jurídica explotadora del juego informará a la Consellería de la Presidencia un mes antes de la puesta a la venta de los boletos, sobre todos los medios personales y materiales que hayan de ser utilizados en la gestión y explotación del mismo.

Artículo 11. Establecimientos de venta.

Los boletos se venderán directamente a los usuarios del juego por los titulares de los establecimientos o puntos de venta debidamente autorizados que, a su vez, los adquirirán de la persona jurídica explotadora del juego o, en su caso, de los distribuidores autorizados de la misma.

Se prohíbe la venta de boletos a los menores de edad.

Artículo 12. Requisitos de los establecimientos de venta.

Los titulares de establecimientos que pretendan vender boletos deberán comunicarlo a la Consellería de la Presidencia, haciendo constar los siguientes datos:

1. Nombre, apellidos, domicilio y DNI si se trata de personas físicas.

2. En el caso de personas jurídicas, se hará constar la razón social, el NIF y el nombre, apellidos y domicilio de su representante legal.

3. Denominación y dirección del establecimiento o punto de venta de boletos.

4. Nombre de la empresa explotadora autorizada, y en su caso, del distribuidor autorizado.

Artículo 13. Distribución.

La actividad de distribución de boletos precisa de autorización de la Consellería de la Presidencia si es que no la desenvuelve directamente la empresa explotadora del juego mediante personal dependiente de la misma.

A tal efecto, la empresa deberá presentar una relación de distribución con nombre, apellidos, domicilio, profesión y fotocopia del DNI y copia del contrato que pretenda suscribir con cada una de ellas.

Artículo 14. Forma de distribución de los boletos.

Los boletos se distribuirán en envases precintados de 500 ó 1.000 ejemplares cada uno, y en su exterior figurará el número de serie, que constará también en todos los boletos que contengan.

Todas las actuaciones de entrega a los distribuidores y los titulares de establecimientos expendedores se realizará contra la firma y sello por los receptores, de un impreso oficial en el que se hará constar la fecha en que fueron adquiridos, número de serie y los datos de identificación y situación del establecimiento para el que fueron adquiridos, así como el NIF o el DNI.

La empresa deberá mantener un registro informático referido a todas las actuaciones de entrega, venta y premios otorgados, del que dará cuenta a la Consellería de Economía y Hacienda en el modelo y con la periodicidad que se señale.

Artículo 15. Tasa Fiscal y gastos de confección, administración y distribución.

1. La tasa fiscal de los boletos es del 20% del precio de venta al público de los mismos. La persona jurídica organizadora del juego está obligada al pago de dicha tasa, que se hará efectiva en el acto de retirada de las partidas de boletos en las Delegaciones de la Consellería de Economía y Hacienda.

2. Al mismo tiempo satisfará el precio de los boletos y los gastos de administración y distribución, que serán fijados por la Consellería de Economía y Hacienda, no pudiendo pasar del 10 por ciento del precio de venta de los boletos.

Artículo 16. Órganos competentes.

Será competente para la concesión de todas las autorizaciones reguladas por el presente Decreto el Conselleiro de la Presidencia u órgano en quien delegue expresamente, y se otorgarán de entre las solicitudes que reúnan los requisitos establecidos en el mismo, a la que se considere más conveniente, previo informe de la Comisión del juego de Galicia.

Artículo 17. Memoria de gestión.

La persona jurídica organizadora del juego presentará anualmente una memoria de gestión del período anterior y las propuestas de modificación de aspectos no esenciales del juego que considere convenientes, para su autorización, si procede, por la Consellería de la Presidencia, informando la Comisión del Juego.

Artículo 18. Extinción de la autorización.

La autorización para la explotación, distribución y venta en el juego de boletos concedida a la empresa explotadora se extinguirá:

a) Por el transcurso del plazo de la concesión.

b) Por la revocación de la autorización, por pérdida de alguna de las condiciones requeridas a la persona jurídica para su concesión, en especial la renovación de la fianza que no sea reintegrada en el término de dos meses desde que se le requiera expresamente.

c) Como consecuencia de sanción por reiteración de faltas muy graves.

Artículo 19. Promoción.

1. En todos les establecimientos expendedores de boletos deberá figurar en lugar visible un cartel expedido por la Consellería de la Presidencia en el que figurará la autorización de dicho establecimiento, las normas fundamentales de desarrollo del juego y la existencia de un libro de reclamaciones a disposición de los jugadores.

También podrán instalar en sus locales rótulos indicativos sobre la práctica del juego.

2. Todas las actividades de promoción deberán ser autorizadas previamente por la Consellería de la Presidencia.

3. La promoción que se realice para dar a conocer este juego en la prensa diaria o periódica deberá figurar en las secciones especializadas en ocio y espectáculos, con carácter estrictamente informativo y del mismo nivel en que se incluyan los restantes medios de diversión o esparcimiento.

La promoción en los otros medios de comunicación se producirá dentro de los espacios especializados en el juego o espectáculos.

Artículo 20. Infracciones.

1. Las infracciones al presente Decreto y demás normas aplicables podrán ser muy graves, graves y leves.

2. Constituirán infracciones muy graves:

a) No abonar los premios en la cuantía correspondiente.

b) La venta de boletos sin autorización.

c) La falsedad documental dolosa mediante la cual se haya obtenido una autorización.

d) La venta de boletos distintos a los autorizados.

e) Cualquier tipo de manipulación que pretenda un fraude de los boletos.

f) La reincidencia en faltas graves dentro de un período de un año.

3. Constituirán infracciones graves:

a) La puesta a la venta de un nuevo stock de boletos sin la previa autorización.

b) La omisión de la debida colaboración e información a la Administración.

c) La venta de boletos a establecimientos no autorizados.

d) La venta de boletos a menores de edad.

e) La reincidencia en infracciones leves.

4. Son infracciones leves el incumplimiento de lo dispuesto en el presente Decreto y demás disposiciones aplicables, que no tengan el carácter de infracción grave o muy grave.

Artículo 21. Sanciones.

Las infracciones contenidas en el presente Decreto serán sancionadas con arreglo a lo establecido en la Ley 14/1985, de 23 de octubre, Reguladora de los Juegos y Apuestas de Galicia.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se faculta al Conselleiro de la Presidencia y al de Economía y Hacienda para que, oída la Comisión de Juego de Galicia, dicten mediante Orden conjunta las normas de desarrollo que estimen precisas para el cumplimiento del presente Decreto.

Segunda.

El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Diario Oficial de Galicia».

e) Comunidad de Madrid

§ 167 ORDEN 3785/1999, DE 15 NOVIEMBRE. REGULA LA AUTORIZACIÓN DE RIFAS, TÓMBOLAS Y DE COMBINACIONES ALEATORIAS CON FINES PUBLICITARIOS

(BOCM núm. 5, de 7 enero [LCM 2000, 7])

La Orden 1028/1995, de 2 de junio, del Consejero de Hacienda, vino a regular la tramitación y requisitos necesarios para la concesión de autorizaciones para la celebración de rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias con fines publicitarios en el ámbito territorial de la Comunidad de Madrid.

La tramitación de las distintas solicitudes desde la fecha de publicación de dicha Orden ha puesto de manifiesto la necesidad de regular algunos aspectos no recogidos en la misma y de matizar algunos de los requisitos exigidos para la autorización, en orden a evitar que al amparo de una combinación aleatoria con fines publicitarios puedan desarrollarse modalidades de juego no autorizadas en el ámbito de la Comunidad de Madrid o cuya realización esté autorizada únicamente en determinada categoría de locales, como pueden ser los casinos y los establecimientos de juegos colectivos de dinero y azar.

Por todo ello, dispongo:

TÍTULO PRELIMINAR

DEL ÁMBITO DE APLICACIÓN

Artículo 1.

1. Requerirá autorización de la Dirección General de Tributos la celebración de las rifas y tómbolas clasificadas como de interés particular, utilidad pública y benéficas en la norma primera de la Orden del Ministerio de Hacienda de 22 de marzo de 1960 («Boletín Oficial del Estado» número 76, de 29 de marzo) y de las combinaciones aleatorias con fines publicitarios cuya realización se circunscriba al ámbito territorial de la Comunidad de Madrid.

2. No se autorizará ninguna rifa, tómbola o combinación aleatoria con fines publicitarios para cuya realización se empleen lances o elementos de los juegos contenidos en el Catálogo de Juegos.

TÍTULO I

DE LAS RIFAS Y TÓMBOLAS

Artículo 2. Concepto y clases

a) Concepto:

Se entiende por rifa la modalidad de juego consistente en un sorteo a celebrar de uno o varios objetos, previamente determinados, entre los adquirentes de billetes o papeletas de importe único, correlativamente numerados o diferenciados entre sí por cualquier otro sistema.

Se entiende por tómbola aquella modalidad de juego en el que el jugador participa en el sorteo de diversos objetos expuestos al público, mediante la adquisición de billetes o papeletas que contienen, en su caso, la indicación del premio que se puede obtener.

b) Clases:

Las rifas y tómbolas se clasifican en:

1. Benéficas.–Son aquellas organizadas por Instituciones, Ayuntamientos u otras Corporaciones o Entidades, en las que el importe de los beneficios obtenidos se destine a satisfacer necesidades primarias de establecimientos benéficos.

2. De utilidad pública.–Son las organizadas por las Instituciones o Corporaciones citadas, en las que el importe de lo recaudado se aplique a fines de reconocida utilidad pública.

3. De interés particular.–Son las organizadas por personas o Entidades públicas o jurídicas en las que el importe de los beneficios no se aplique a ninguno de los fines especificados en los dos apartados anteriores.

Artículo 3. Solicitud de rifas o tómbolas.

Las solicitudes de rifas y tómbolas benéficas, de utilidad pública y de interés particular, se presentarán ante la Dirección General de Tributos con una antelación mínima de quince días hábiles a la fecha solicitada para su iniciación, y en las mismas se hará constar:

1º La entidad o persona solicitante, indicando su domicilio, documento nacional de identidad o número de identificación fiscal, en su caso, así como la actividad que realicen.

2º La representación que ostenta, en los casos en que proceda, quien suscribe la instancia.

3º La fecha de celebración, o en su caso de comienzo y de terminación de las rifas o tómbolas, no pudiendo en ningún caso ser su duración superior a un mes. Si se trata de tómbolas, se indicará la ubicación del establecimiento.

4º El número de papeletas, billetes o participaciones que se pretendan emitir, con indicación del precio si lo tuvieran. Cuando sean rifas en combinación con la Lotería Nacional o con el sorteo de la Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE), se determinará el total de números a emitir y su relación con dichos sorteos.

5º Ámbito territorial y modo de efectuar la venta o distribución de las papeletas, billetes o participaciones.

6º La relación detallada de los premios que hayan de otorgarse, del precio de los mismos, de la forma de adjudicación y, si se trata de inmuebles, la expresión de los linderos, extensión y cargas de inscripción de la finca.

Los premios nunca podrán consistir en cantidades de dinero metálico.

En el caso de que los premios consistiesen en viajes, habrán de especificarse los servicios que se consideran incluidos en los mismos. Asimismo, si se tratara de vehículos, habrá de determinarse a quién corresponde el pago del impuesto de matriculación. En el caso de que en las bases no se mencionara tal extremo, se entenderá que el pago del impuesto es por cuenta de la persona o empresa solicitante de la autorización.

7º Lugar donde vaya a efectuarse el sorteo que determinará el ganador o ganadores.

8º La indicación de la persona obligada al pago de los gastos e impuestos que puedan originarse con motivo de la entrega del premio.

9º Descripción de las medidas a adoptar por la entidad peticionaria para garantizar la transparencia en el desarrollo de la rifa o tómbola en evitación de posibles fraudes.

10. Destino de los beneficios a obtener con la celebración de la rifa o tómbola solicitada.

11. Relación detallada de los vendedores de billetes o papeletas autorizados por la entidad peticionaria.

Artículo 4. Documentación que habrá de aportarse con la solicitud de autorización de las rifas y tómbolas.

A la instancia de solicitud se acompañarán los siguientes documentos:

1º Justificante del pago de la Tasa por Servicios administrativos de Ordenación del Juego.

2º Estatutos sociales, en su caso, debidamente inscritos en el Registro correspondiente.

3º Bases a las que se ajustará la celebración de la rifa o tómbola.

4º Proyectos de los anuncios, prospectos y cualquier otra manifestación publicitaria que haya de emplearse y de los billetes o papeletas.

5º Contratos, facturas, títulos o documentos que acrediten la propiedad de los premios en favor del solicitante, indicándose el lugar donde se encuentran depositados o se hallan expuestos.

6º Fotocopia compulsada o legitimada de los documentos nacionales de identidad de los vendedores.

7º Certificación expedida por la entidad peticionaria en la que se exprese la asunción de las responsabilidades y obligaciones a que den lugar la actuación de los vendedores autorizados.

8º En su caso, referencia a la norma por la que se hubiera declarado de utilidad pública la entidad

o el fin a que se destinen los beneficios de la rifa o tómbola, o certificación emitida por el Organismo oficial correspondiente.

TÍTULO II

DE LAS COMBINACIONES ALEATORIAS CON FINES PUBLICITARIOS

Artículo 5. Concepto de combinación aleatoria con fines publicitarios.

La combinación aleatoria con fines publicitarios es una modalidad de juego por la que una persona o entidad sortea un premio en metálico o en especie, con fines publicitarios, entre quienes adquieran sus productos o servicios u ostenten la condición actual o potencial de clientes suyos, sin que pueda exigirse una contraprestación específica a cambio.

Artículo 6. Solicitud de combinaciones aleatorias con fines publicitarios.

La solicitud de autorización de combinaciones aleatorias se presentará ante la Dirección General de Tributos con una antelación mínima de quince días hábiles a la fecha solicitada para su iniciación. Dicha solicitud deberá efectuarse por personas físicas o jurídicas dedicadas al comercio, autorizándose cuando la finalidad publicitaria de la combinación aleatoria tenga relación directa con la actividad comercial de que se trate. En el caso de que dentro de una misma combinación aleatoria con fines publicitarios se efectuasen sorteos independientes en cada uno de los centros o establecimientos en los que la misma se realice, se entenderán como autorizaciones independientes.

En el escrito de solicitud deberán hacerse constar:

1º Identidad de la entidad o empresa organizadora de la combinación aleatoria y actividad comercial que realiza.

2º Representación que ostenta la persona que suscribe la instancia.

3º Fecha de celebración del sorteo, con especificación detallada de la modalidad o sistemas que se utilizarán.

4º La fecha de comienzo y de terminación de la combinación aleatoria, no pudiendo en ningún caso ser su duración superior a un mes.

5º Número y características de las papeletas que se propongan emitir. Cuando la combinación aleatoria sea en combinación con la Lotería Nacional o con el sorteo de la Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE), se determinará el total de números a emitir y su relación con dichos sorteos.

6º Ámbito territorial que abarque la distribución de billetes o papeletas y la forma de efectuarla.

7º Relación detallada del premio o premios que hayan de otorgarse, con expresión de su precio y forma de adjudicación a los jugadores premiados, así como el lugar donde se encuentran depositados o expuestos.

8º Descripción de las medidas adoptadas para garantizar la transparencia en el desarrollo del juego y la evitación de posibles fraudes.

9º Medios publicitarios a utilizar.

10. Enumeración de los locales o establecimientos en los que se desarrollará la combinación aleatoria con fines publicitarios, especificando el nombre del titular, el nombre comercial del establecimiento y su ubicación.

Artículo 7. Documentos que habrán de unirse a la solicitud de combinación aleatoria.

A la instancia de solicitud deberán acompañarse los siguientes documentos:

1º Justificante del pago de la Tasa por Servicios administrativos de Ordenación del Juego.

2º Escritura de constitución y Estatutos sociales, en su caso, debidamente inscritos en el Registro correspondiente.

3º Ejemplar de los contratos, facturas, títulos o documentos acreditativos de la propiedad de los premios. En todo caso si se trata de bienes muebles o inmuebles deberán estar previamente adquiridos y depositados en lugares donde pueda constar su existencia. Si los premios fueran en metálico, deberán depositarse previamente en una entidad financiera.

4º Proyectos de los anuncios, prospectos y cualquier otra manifestación publicitaria que haya de emplearse y de los billetes o papeletas que vayan a utilizarse.

5º Acreditación de estar dado de alta y al corriente de pago en el Impuesto de Actividades

Económicas (IAE) en el epígrafe correspondiente a la actividad comercial que se vaya a promocionar, así como en el régimen correspondiente de la Seguridad Social.

TÍTULO III

DISPOSICIONES COMUNES

Artículo 8. Autorización de las solicitudes.

1. Presentada la documentación a que se refieren los artículos anteriores y acreditado el pago del correspondiente impuesto estatal, la Dirección General de Tributos autorizará, en su caso, la celebración de la rifa, tómbola o combinación aleatoria con fines publicitarios de que se trate, aprobándose en el mismo acto los modelos de billetes o papeletas así como de los prospectos, anuncios y publicidad que pretenda realizarse.

2. La autorización contendrá todas las condiciones y circunstancias a las que habrá de sujetarse la celebración de las actividades para las que se solicita la autorización. El incumplimiento de las mismas podrá conllevar la revocación de la autorización concedida.

Artículo 9. Régimen sancionador.

Las infracciones a la presente Orden se sancionarán de conformidad con lo previsto en la Ley 34/1987 de Potestad sancionadora de la Administración Pública en materia de juegos de suerte, envite o azar, de 26 de diciembre de 1987.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Queda derogada la Orden 1028/1995, de 2 de junio, del Consejero de Hacienda, sobre la tramitación de las solicitudes de autorización de rifas, tómbolas y de combinaciones aleatorias con fines publicitarios.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Para todo lo no previsto en la presente Orden se estará a lo dispuesto en el Decreto 3059/1966, del Ministerio de Economía y Hacienda, por el que se aprueba el Texto Refundido de Tasas Fiscales y en la Orden del Ministerio de Economía y Hacienda de 22 de marzo de 1960.

Segunda.

La presente Orden entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid».

f) Navarra

§ 168 DECRETO FORAL 94/1991, DE 21 MARZO. REGLAMENTO DE RIFAS, TÓMBOLAS Y COMBINACIONES ALEATORIAS

(BON núm. 48, de 17 abril [LNA 1991, 134])

Artículo único.

Se aprueba el Reglamento de rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias cuyo texto se inserta a continuación.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se faculta al Consejero de Presidencia e Interior para dictar las disposiciones necesarias para la ejecución de este Decreto Foral.

Segunda.

El presente Decreto Foral entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de Navarra».

REGLAMENTO DE RIFAS, TÓMBOLAS Y COMBINACIONES ALEATORIAS

CAPÍTULO I

Disposiciones Generales

Artículo 1. Ámbito.

1. El presente Reglamento será de aplicación a todas las rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias, en sus diferentes modalidades que se celebren en un ámbito territorial igual o inferior al de la Comunidad Foral de Navarra.

2. La rifa, a los efectos de este Reglamento, es una modalidad de juego que consiste en el sorteo de uno o varios bienes o servicios, pero en ningún caso dinero o signo que lo represente, celebrado entre los adquirentes de uno o varios boletos o papeletas de importe único y cierto, correlativamente numerados o de otra forma diferenciados entre sí.

3. La tómbola, a los efectos de este Reglamento, es una modalidad de juego que consiste en que mediante la adquisición por un precio cierto de un boleto o papeleta, que deberá contener números, símbolos o textos expresivos del premio que en su caso corresponda, se podrá obtener de modo instantáneo, por suma de puntos o por sorteo cualquiera de los premios ofrecidos.

4. La combinación aleatoria, a los efectos de este Reglamento, es una modalidad de juego que consiste en el sorteo realizado con fines publicitarios por una persona o entidad, de uno o varios bienes muebles o inmuebles, dinero o servicios, entre quienes consuman el bien o servicio objeto de publicidad al precio ordinario o menor, sin exigir otra contraprestación.

5. Las rifas, tómbolas o combinaciones aleatorias no podrán asemejarse en su denominación, medios técnicos y desarrollo o de cualquier otra forma a otros juegos previstos en la Ley Foral 11/1989, de 27 de junio, del Juego.

Artículo 2. Requisitos.

1. En las rifas y tómbolas, el importe total de los boletos o papeletas será, como mínimo, igual al precio del bien o bienes sorteados.

En ningún caso, los premios obtenidos en ambos sorteos serán canjeables por dinero o signo que lo represente.

2. Los premios consistentes en bienes muebles o semovientes deberán estar depositados o instalados en lugares donde el público pueda examinarlos y los consistentes en bienes inmuebles en condiciones de uso.

Todos los premios, además, deberán ser propiedad del organizador del juego con anterioridad al comienzo de la venta de los boletos o papeletas.

3. En las combinaciones aleatorias, aquellos premios que consistan en cantidades dinerarias deberán estar previamente depositadas en una entidad de crédito o de ahorro durante la total celebración de aquéllas.

Artículo 3. Registro de empresas.

1. El Registro de empresas de juego, en su modalidad de rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias, que pretendan organizar dichos juegos en el territorio de la Comunidad Foral, se llevará en el Departamento de Presidencia e Interior del Gobierno de Navarra.

2. Las personas físicas o jurídicas que quieran ser inscritas en el Registro deberán solicitarlo al Departamento de Presidencia e Interior adjuntando a su instancia de solicitud los siguientes documentos:

a) Fotocopia del Documento Nacional de Identidad o pasaporte del solicitante, si fuera persona física, o de los Administradores, Consejeros o Directivos en el caso de tratarse de persona jurídica.

b) Certificado del Registro Central de Penados y Rebeldes junto con la declaración complementaria a que se refiere la Ley 68/1980, de 1 de diciembre, respecto de las mismas personas citadas en el apartado anterior.

c) Copia o testimonio de la escritura de constitución, en la que constará la cuantía del capital desembolsado, con los nombres y las cuotas de participación de los socios y copia de los Estatutos, en los casos en que se trate de personas jurídicas.

d) Justificante de la inscripción de la sociedad en el Registro mercantil, en el caso de personas jurídicas.

3. Una vez presentados todos los documentos exigidos e informada favorablemente la solicitud, se procederá a la inscripción de la empresa de juego, otorgándose un número de registro.

4. La inscripción en el Registro tendrá carácter indefinido y solamente podrá ser cancelada:

a) A solicitud del interesado.

b) Como resultado de un procedimiento sancionador.

c) Por fallecimiento del titular de la empresa de juego, cuando se trate de una persona física.

d) Por disolución de la sociedad.

e) Por modificación o carencia de alguno de los requisitos exigidos o por falta de presentación de los datos que reglamentariamente se exijan como de presentación periódica.

CAPÍTULO II

De las rifas y tómbolas

Artículo 4. Solicitantes.

Podrán solicitar la autorización para la celebración de rifas y tómbolas todas aquellas personas físicas o jurídicas que se hallen inscritas en el correspondiente Registro de empresas de juego en su modalidad de rifas y tómbolas.

Artículo 5. Exclusiones.

1. No podrán solicitar autorización para celebrar rifas y tómbolas quienes se encuentren en alguna de las siguientes circunstancias:

a) Haber sido condenado mediante sentencia firme por delito de falsedad, contra las personas, contra la propiedad o contra la Hacienda Pública, dentro de los cinco años anteriores a la fecha de solicitud.

b) El quebrado no rehabilitado y quien habiéndose declarado en estado legal de suspensión de pagos o concurso de acreedores haya sido declarado insolvente o no haya cumplido totalmente las obligaciones adquiridas.

c) Haber sido sancionado mediante resolución firme por dos o más infracciones tributarias graves en los últimos cinco años, por tributos sobre el juego o apuestas.

2. Las previsiones contenidas en las letras a), b) y c) del apartado anterior alcanzarán a las

personas jurídicas en las que alguno de sus accionistas o partícipes se encuentren incursos en alguno de dichos supuestos.

3. La incursión en alguna de las exclusiones previstas en este artículo con posterioridad al otorgamiento de la autorización llevará aparejada la pérdida de ésta, y no podrá volver a solicitarse otra durante un período de cinco años.

Artículo 6. Formalización de la solicitud.

En el escrito de solicitud de autorización de la rifa o tómbola, necesariamente se hará constar:

1. Identificación de la persona o entidad organizadora.

2. La fecha o fechas de comienzo y terminación de la rifa o tómbola.

3. El número de boletos o papeletas que se propongan emitir con indicación de su precio unitario.

Cuando la rifa se celebre en combinación con los sorteos organizados por e1 Organismo Nacional de Loterías y Apuestas del Estado, el total de números emitidos será igual al fijado para dichos sorteos.

4. El ámbito territorial que abarcará la venta o distribución y el modo de efectuarse dicha venta.

5. La relación detallada de los premios que hayan de otorgarse, con indicación de su precio o valor de mercado y forma de adjudicación a los ganadores, así como el lugar en que dichos premios se encuentren depositados o expuestos.

6. El lugar donde vaya a celebrarse el sorteo que determine el ganador o ganadores, la persona que lo realice y la fecha en la que se pretenda efectuar.

7. Descripción de las medidas a adoptar por la entidad organizadora para garantizar plenamente la transparencia en el desarrollo de la rifa o tómbola y para evitar posibles fraudes.

8. Indicación del sujeto obligado al pago de los gastos que puedan originarse con motivo de la entrega del premio.

9. Destino de los beneficios a obtener con la celebración de la rifa o tómbola solicitada.

Artículo 7. Documentos que deben acompañar a la solicitud.

Con la solicitud de autorización para la celebración de la rifa o tómbola, en los términos previstos en el articuló anterior se acompañará la siguiente documentación:

1. Acreditación de que el organizador se halla inscrito en el Registro de empresas de juego, en su modalidad de rifas y tómbolas.

2. Acreditación de la representación de la persona o entidad organizadora por parte de quien suscriba la solicitud.

3. Relación detallada de los vendedores de los boletos o papeletas, acompañado de una fotocopia del DNI de cada uno de ellos.

4. Proyecto de los boletos o papeletas que se vayan a utilizar.

5. Copia de los contratos, facturas, títulos o documentos acreditativos de la propiedad de los bienes en favor de la persona o entidad organizadora.

En el caso de bienes inmuebles se aportará certificación expedida por el Registro de la Propiedad correspondiente acreditativa de la titularidad registral de la finca a favor del organizador, en la que inserte la descripción de aquélla y la inexistencia de cargas y gravámenes sobre dicha finca.

6. En los casos de rifas y tómbolas que se pretendan celebrar en combinación con los sorteos organizados por el Organismo Nacional de Loterías y Apuestas del Estado, se acompañará original de la autorización concedida al organizador por aquella entidad.

7. Justificante que acredite haber prestado una fianza del 10% del valor total de los premios.

Artículo 8. Rifas menores.

1. Las rifas cuyos premios en su conjunto no superen el valor de 300.000 pesetas necesitarán como único requisito para su celebración, presentar una comunicación en el Departamento de Presidencia e Interior con quince días de antelación al inicio de la venta de los boletos o papeletas, sin perjuicio de que este Departamento pueda no autorizar o suspender la celebración de la rifa.

2. En dicha comunicación se expresará la fecha, el lugar y la hora de celebración del sorteo así como el valor y el lugar de depósito de los premios y el fin a que se destinará el dinero recaudado.

CAPÍTULO III

De las combinaciones aleatorias

Artículo 9. Solicitantes.

1. Podrán solicitar la autorización para la celebración de combinaciones aleatorias:

a) Personas físicas o jurídicas dedicadas al comercio, industria o servicios, inscritas en los correspondientes registros.

b) Entidades de crédito, financiación o de ahorro, inscritas en los correspondientes registros.

c) Empresas editoras de publicaciones de prensa periódica, inscritas en los correspondientes registros.

2. Todos los solicitantes deberán estar inscritos, además, en el Registro de empresas de juego, en su modalidad de combinaciones aleatorias.

Artículo 10. Exclusiones.

No podrán solicitar autorización para celebrar combinaciones aleatorias quienes se encuentren en alguno de los supuestos previstos en el artículo 4 del presente Reglamento.

Artículo 11. Formalización de la solicitud.

En el escrito de solicitud de autorización de la combinación aleatoria, necesariamente se hará constar:

1. Identificación de la persona o entidad organizadora.

2. Fecha o fechas de comienzo y terminación de la combinación aleatoria.

3. Número y características de los boletos o papeletas que se proponga emitir y de la distribución de éstos a los usuarios, clientes o consumidores.

Cuando la combinación aleatoria se celebre en combinación con los sorteos organizados por el Organismo Nacional de Loterías y Apuestas del Estado, el total de números emitidos será igual al fijado para dichos sorteos.

4. Descripción pormenorizada de la modalidad de juego que va a revestir la combinación aleatoria.

5. Relación detallada de los premios que hayan de otorgarse, con indicación de su precio o valor de mercado y forma de adjudicación a los ganadores, así como el lugar en que dichos premios se encuentren depositados, expuestos o, en su caso, ingresados.

6. Lugar donde vaya a celebrarse el sorteo o sorteos que determine el ganador o ganadores, persona que lo realice y fecha en la que se pretenda efectuar.

7. Descripción de las medidas a adoptar por la persona o entidad organizadora para garantizar plenamente la transparencia en el desarrollo de la combinación aleatoria y para evitar posibles fraudes.

8. Indicación del sujeto obligado al pago de los gastos que puedan originarse con motivo de la entrega de premios.

Artículo 12. Documentos que deben acompañar a la solicitud.

En la solicitud de autorización para la celebración de la combinación aleatoria, en los términos previstos en el artículo anterior, se acompañará la siguiente documentación:

1. Acreditación de que el organizador se halla debidamente inscrito en el Registro de empresas de juego, en su modalidad de combinaciones aleatorias.

2. Acreditación de la representación de la persona o entidad organizadora, por parte de quien suscriba la solicitud.

3. Proyecto de los boletos o papeletas que se vayan a utilizar.

4. Copia de los contratos, facturas, títulos o documentos acreditativos de la propiedad de los bienes en favor de la persona o entidad organizadora.

En el caso de bienes inmuebles se aportará certificación expedida por el Registro de la Propiedad correspondiente, acreditativa de la titularidad registral de la finca a favor del organizador, en la que se inserte la descripción de aquélla y la inexistencia de cargas y gravámenes sobre dicha finca.

En el caso de que los premios consistan en dinero en metálico, se acompañará certificación acreditativa de la entidad de crédito o de ahorro de depósito de fondos suficientes para hacer frente a la totalidad de los premios posibles hasta la finalización de la combinación aleatoria.

5. En los casos de combinaciones aleatorias que se pretendan celebrar en combinación con los sorteos organizados por el Organismo Nacional de Loterías y Apuestas del Estado, se acompañará original de la autorización concedida al organizador por aquella entidad.

6. Justificante que acredite haber prestado una fianza del 10% del valor total de los premios.

CAPÍTULO IV

Del procedimiento de autorización

Artículo 13. Órgano competente.

La celebración de cualquier rifa, tómbola o combinación aleatoria exigirá la previa autorización otorgada por el Departamento de Presidencia e Interior.

Artículo 14. Solicitud y comienzo del juego.

La persona física o entidad que organice la rifa, tómbola o combinación aleatoria deberá solicitar la autorización con una antelación mínima de un mes a la fecha de iniciación del juego. A tales efectos, se considera que un juego comienza desde el momento que el público tiene conocimiento de la existencia del mismo, con independencia de que la venta o distribución de los boletos o papeletas se realice con posterioridad a aquella fecha.

Artículo 15. Tramitación administrativa.

Sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 7 se procederá de la manera siguiente:

1. Una vez recibida la solicitud y documentación anexa a la misma, se comproborá que reúne todos los requisitos establecidos en la presente Reglamento.

2. Si la solicitud y documentación anexa a la misma adoleciera de algún defecto, el Departamento de Presidencia e Interior concederá al solicitante un plazo de diez días hábiles para su subsanación, con la advertencia de que si no lo hiciese en dicho plazo se archivará la solicitud sin más trámites.

3. Una vez comprobado el expediente administrativo se procederá a dictar la oportuna resolución, concediendo o denegando, en su caso, la autorización que se solicita.

4. Se reconocerá preferencia en la concesión de autorizaciones a las instituciones, entidades y organizaciones constituidas por disminuidos físicos, psíquicos o sensoriales.

Artículo 16. Contenido de la resolución.

En la resolución de autorización deberá constar el titular de la misma, la fecha de comienzo y fin de la venta o distribución de los boletos o papeletas, la fecha de celebración del sorteo o sorteos, y la valoración de los premios y de los boletos o papeletas.

Artículo 17. Intransmisibilidad de la autorización.

La autorización administrativa tendrá carácter intransferible, quedando prohibida su cesión por cualquier título y su explotación a través de un tercero.

Artículo 18. Aplazamiento del juego.

El aplazamiento de un juego deberá ser expresamente autorizado por el Departamento de Presidencia e Interior, que en ningún caso concederá tal autorización si se hubiera comenzado la venta o distribución de los boletos o papeletas y se trate de sorteos en combinación con los organizados por el Organismo Nacional de Loterías y Apuestas del Estado.

CAPÍTULO V

Régimen sancionador

Artículo 19. Infracciones muy graves.

Se considerarán infracciones muy graves y comprendidas en el artículo 21 de la Ley Foral 11/1989, de 27 de junio, del Juego, las siguientes acciones y omisiones:

1. La organización o explotación de rifas, tómbolas o combinaciones aleatorias sin la correspondiente autorización administrativa.

2. La celebración o práctica de rifas, tómbolas o combinaciones aleatorias fuera de los locales o recintos autorizados.

3. La transferencia, transmisión o cesión por cualquier título de la autorización administrativa concedida, o la explotación del juego a través de un tercero.

4. La participación en las rifas, tómbolas o combinaciones aleatorias de las personas previstas en el artículo 19.2 de la Ley Foral 11/1989, de 27 de junio.

5. La manipulación de los elementos de las rifas, tómbolas o combinaciones aleatorias en perjuicio de los jugadores.

6. El impago total o parcial a los jugadores del premio que hubieran obtenido.

7. La obtención de la autorización administrativa mediante la aportación de datos o documentos no conformes con la realidad.

8. La vulneración de las normas o condiciones esenciales de las rifas, tómbolas o combinaciones aleatorias en virtud de las cuales se concedió la autorización administrativa.

9. La venta o distribución de boletos o papeletas de las rifas, tómbolas o combinaciones aleatorias por personas distintas de las autorizadas.

10. Efectuar publicidad de las rifas, tómbolas o combinaciones aleatorias sin la debida autorización administrativa o al margen de los límites establecidas en ésta.

11. Modificar o superar en un cien por cien los límites máximos de los premios permitidos.

12. La reincidencia o reiteración en infracciones graves.

Artículo 20. Infracciones graves.

Se considerarán infracciones graves y comprendidas en el artículo 22 de la Ley Foral 11/1989, de 27 de junio, del juego, las siguientes acciones y omisiones:

1. Modificar o superar los límites máximos de los premios permitidos.

2. No facilitar al Departamento de Presidencia e Interior cualquier información que en relación con alguna rifa, tómbola o combinación aleatoria pueda solicitar.

3. La negativa u obstrucción a la labor inspectora de los agentes de la autoridad en relación con una rifa, tómbola o combinación aleatoria.

4. No exhibir en el local o recinto destinado a la celebración de la rifa, tómbola o combinación aleatoria el documento acreditativo de la oportuna autorización administrativa.

5. No facilitar a cualquier persona que lo solicite las bases o reglamento del juego de que se trate.

6. La reincidencia o reiteración en infracciones leves.

Artículo 21. Infracciones leves.

Serán consideradas como infracciones leves todas las acciones u omisiones que se opongan a lo dispuesto en este Reglamento y que no se hayan tipificado como infracción de mayor gravedad.

Artículo 22. Responsabilidad.

1. Son responsables de las infracciones reguladas en este Reglamento sus autores, sean personas físicas o jurídicas.

2. En el supuesto de infracciones cometidas en locales o establecimientos por directivos, administradores o empleados en general, serán asimismo responsables solidarios las personas o entidades para quienes aquéllos presten sus servicios, así como el titular del local en donde se practique o fueren hallados medios materiales u objetos afectos a la actividad sancionable.

Artículo 23. Inspección y vigilancia.

1. Las entidades o personas físicas que organicen o exploten una actividad relacionada con las rifas, tómbolas o combinaciones aleatorias tendrán la obligación de permitir la labor inspectora y de vigilancia de los agentes de la autoridad comisionados para tal función cuando sean requeridas para ello.

2. Los agentes de la autoridad que realicen labores de inspección o vigilancia de rifas, tómbolas o combinaciones aleatorias levantarán acta de sus actuaciones.

3. Se entregará una copia del acta levantada a los interesados siempre que se hayan observado indicios de la existencia de una infracción y dicha acta vaya a dar lugar a la correspondiente denuncia ante el órgano competente. Cuando de la inspección no se deduzca ninguna infracción, sólo se entregará acta a los interesados si éstos lo solicitaran expresamente.

4. Cuando por alguna circunstancia no pueda levantarse acta de lo contenido o no pueda entregarse a los interesados se deducirá, a la mayor brevedad posible, denuncia de los hechos al órgano competente.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

El otorgamiento de las fianzas previstas en este Reglamento se realizará de conformidad con la Orden Foral 186/1990, de 13 de noviembre, del Consejero de Presidencia e Interior, publicada en el «Boletín Oficial de Navarra», número 150, de 12 de diciembre de 1990.

g) País Vasco

§ 169 ORDEN 2 SEPTIEMBRE 1991. SORTEOS MEDIANTE COMBINACIONES ALEATORIAS

(BOPV núm. 185, de 13 septiembre [LPV 1991, 246])

Artículo 1. Ámbito y Objeto.

1. Es objeto de la presente Orden la regulación de las Combinaciones Aleatorias que se celebren, total o parcialmente, en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma del País Vasco.

2. Las Combinaciones Aleatorias son una modalidad de juego a través de sorteo que, con fines estrictamente publicitarios de un producto o servicio, y teniendo como contraprestación el consumo del bien o servicio objeto de publicidad, ofrece sin incremento alguno de su coste ordinario, determinados premios en metálico, especies o servicios.

Artículo 2. Competencia.

El otorgamiento de las autorizaciones administrativas relativas a esta modalidad de juego será competencia del Director de Juego y Espectáculos del Departamento Interior, con arreglo al procedimiento establecido en la presente Orden.

Artículo 3. Peticionarios.

1. Podrán solicitar la autorización para Combinaciones Aleatorias aquellas personas físicas o jurídicas dedicadas al comercio, industria o sector servicios, empresas editoras de publicaciones periódicas y entidades de crédito, financiación o ahorro de ámbito estatal, autonómico o de territorio histórico, siempre que figuren inscritas en los registros correspondientes.

2. La finalidad publicitaria de la Combinación Aleatoria deberá tener relación con la actividad comercial, mercantil o industrial del peticionario de la autorización.

Artículo 4. Formalización de solicitudes.

1. En el escrito de solicitud de autorización deberá hacerse constar, cuando menos, lo siguiente:

a) Identidad de la entidad promotora.

b) Número de identificación fiscal.

c) Ámbito territorial de la promoción.

d) Procedimiento de asignación de participaciones a los usuarios o clientes o, en su caso, número y características de las papeletas a emitir y forma de distribución de las mismas.

e) Especificación del método a utilizar para la asignación del premio. Cuando la Combinación Aleatoria se celebre en combinación con otras modalidades de rifas o sorteos deberá adjuntarse la autorización del organismo correspondiente, y el total de números que hayan de emitirse no podrá ser superior al fijado por los mismos. En caso de ser inferior, se especificará la modalidad de sorteo complementario a celebrar para la adjudicación de los premios no otorgados.

f) Relación detallada de los premios que se ofrecen, con expresión de su valor, así como el lugar o lugares en que se encuentren depositados, expuestos o, en su caso, ingresados.

g) Descripción de las medidas que la entidad promotora vaya a adoptar para garantizar la transparencia en el desarrollo de la Combinación Aleatoria.

h) Fecha del inicio de la promoción y de su terminación.

i) Descripción de la publicidad a realizar, en su caso, por la entidad promotora.

Artículo 5. Documentación.

1. Los peticionarios de autorización de la Combinación Aleatoria deberán acompañar a las solicitudes los siguientes documentos:

a) Testimonio de la escritura de constitución y estatutos sociales debidamente inscritos de la entidad solicitante.

b) Acreditación de la representación de la entidad promotora que ostenta quien suscribe la solicitud.

c) Ejemplar de los contratos, facturas, títulos o documentación acreditativos de la propiedad de los premios. Si se tratase de bienes inmuebles, certificación expedida por el Registro de la Propiedad correspondiente que acredite la titularidad registral del bien a favor de la entidad solicitante, en la que se inserte su descripción y la inexistencia de cargas o gravámenes sobre el mismo.

d) Si los premios fuesen en metálico o se hiciere mención expresa a una equivalencia en dinero, aval por la cuantía de dicho valor o metálico, formalizado ante la Hacienda General de la Comunidad Autónoma del País Vasco.

e) En el caso de sorteos de bienes inmuebles, si los mismos no fueran propiedad de la entidad que promueve la Combinación Aleatoria o no estén inscritos a su nombre en el Registro correspondiente, deberá adjuntarse el contrato de la opción de compra con expresión del precio, debiendo formalizarse aval por dicho valor ante la Hacienda General de la Comunidad Autónoma del País Vasco.

2. Sin perjuicio de lo previsto en el apartado anterior la Administración podrá recabar de la entidad solicitante toda la información y documentación que entienda necesaria.

Artículo 6. Plazo y procedimiento de autorización.

1. Las solicitudes deberán presentarse con una antelación mínima de un mes a la fecha prevista de inicio de la Combinación Aleatoria ante la Dirección de Juego y Espectáculos del Departamento de Interior, la que a la vista del expediente dictará la oportuna resolución, concediendo o denegando, en su caso, motivadamente la autorización solicitada.

2. En la resolución de autorización constará inexcusablemente el titular de la misma, la fecha de inicio y finalización del juego, la fecha del sorteo, en su caso, y la valoración de los premios, teniendo dicha resolución carácter intransmisible y quedando, en consecuencia, prohibida su cesión a título oneroso o gratuito.

3. La modificación de las condiciones de la Combinación Aleatoria sólo será posible por autorización de la Dirección de Juego y Espectáculos. En todo caso la modificación de un sorteo o del sistema de determinación de número premiado nunca podrá autorizarse cuando se haya iniciado el reparto de las participaciones o cuando la determinación del premio se hiciere en combinación con otras modalidades de rifas o sorteos.

4. En la tramitación del expediente será de aplicación, en lo no previsto en esta Orden, la vigente Ley de Procedimiento Administrativo.

Artículo 7. Régimen Sancionador.

Las infracciones a lo previsto en la presente Orden se sancionarán conforme a lo previsto en la normativa vigente relativa a potestad sancionadora de la Administración en materia de Juego.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

En el ámbito de la Comunidad Autónoma del País Vasco se amplían las actividades previstas en la Orden de 9 de octubre de 1979 por la que se aprueba el Catálogo de Juegos, incluyéndose en el mismo la modalidad de juego denominada Combinación Aleatoria conforme a la regulación contenida en la presente Orden.

DISPOSICIÓN FINAL

La presente Orden entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Boletín Oficial del País Vasco».

§ 170 DECRETO 314/1994, DE 19 JULIO. JUEGO MEDIANTE BOLETOS

(BOPV núm. 151, de 10 agosto [LPV 1994, 341])

La Comunidad Autónoma del País Vasco tiene competencia exclusiva en materia de juego de acuerdo con el artículo 10.35 del Estatuto de Gernika.

En desarrollo de dicha competencia se aprobó la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego, cuyo artículo 18 contempla como modalidad de juego autorizable el juego de boletos.

El presente Decreto es un instrumento jurídico que crea un marco concreto de regulación para establecer las normas precisas del juego de boletos incidiendo en el establecimiento de mecanismos eficaces de control que garanticen que el juego se desarrolla con total transparencia sin fraudes ni manipulaciones, dada la generalidad de ciudadanos que potencialmente pueden participar en el mismo y la cuantía de los premios a distribuir.

Por ello, de acuerdo con los dictados de la Ley Reguladora del Juego, se establece el concurso público como modalidad de adjudicación, se definen las características técnicas de los boletos, los requisitos necesarios para la distribución de los mismos y los establecimientos autorizados para su venta.

Asimismo, los requisitos a cumplir por las personas físicas y jurídicas y por las entidades, instituciones y asociaciones de carácter benéfico y asistencial contempladas en el artículo 5.2 de la Ley Reguladora del Juego, que quieran optar a la explotación de esta modalidad de juego. Todo ello amparado en el régimen sancionador que, para reconducir conductas ajenas al buen desarrollo del juego, se estableció en la mencionada Ley de Juego.

En su virtud, a propuesta del Consejero de Interior, habiendo emitido informe el Consejo Vasco de Juego, y previa deliberación y aprobación del Consejo de Gobierno en su sesión celebrada el día 19 de julio de 1994, dispongo:

Artículo 1.

1. De acuerdo con lo previsto en el artículo 18 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego, es objeto del presente Decreto el establecimiento de las normas para la práctica del juego de boletos.

2. El juego de boletos es una modalidad de juego que, mediante la adquisición de boletos autorizados en establecimientos autorizados al efecto y a cambio de un precio establecido, permite obtener, en su caso, el premio previamente determinado en el boleto.

Artículo 2.

1. El juego de boletos regulado en el presente Decreto sólo podrá practicarse mediante los boletos homologados y autorizados por la Dirección de Juego y Espectáculos, y la distribución y venta de los mismos se realizará conforme a las normas establecidas en este Decreto y normativa de desarrollo.

2. La comercialización del material de juego a que se refiere este Decreto se considera de tráfico restringido y su venta, previa autorización, se realizará:

a) Al distribuidor, mediante la adquisición de los mismos a la entidad explotadora del juego.

b) Al establecimiento o punto de venta al público, mediante la adquisición de los boletos a la entidad explotadora del juego o al distribuidor.

c) Al usuario del juego, mediante la compra directa al titular del establecimiento o punto de venta, ejercitándose la opción de juego sólo en este último supuesto.

Artículo 3.

El boleto consistirá en un soporte físico que deberá reunir requisitos de inviolabilidad que impidan su manipulación o lectura fraudulenta debiendo reunir, asimismo, las siguientes características:

1) Un tamaño no inferior a 30 mm × 70 mm ni superior a 130 mm × 90 mm.

2) Tener impresa una serie de números o símbolos invisibles para el usuario y para los elaborado-

res y distribuidores de los mismos, cubiertos de manera que quede totalmente garantizada la seguridad de cada uno de los números o símbolos.

3) Tener un código de validación único e irrepetible en los boletos que constituyan cada lote. Asimismo deberán estar seriados de forma que se permita la identificación individual de cada boleto.

4) Contener las instrucciones necesarias para, sin que el boleto sea perjudicado, proceder bien mediante el cortado del boleto, el raspado de los casilleros, o cualquier otra operación, al examen de casilleros y, en su caso, de las combinaciones de símbolos premiados.

5) Tener fijado el precio del boleto.

Artículo 4.

1. Adquirido el boleto por el jugador, la comprobación de la existencia o no del premio se verificará de acuerdo con las instrucciones contenidas en los propios boletos, resultando premiados aquellos en los que aparezca un número o combinación de números, o un símbolo o combinación de símbolos, determinados anteriormente en las propias instrucciones. En general, el boleto contendrá extractadas las instrucciones de juego, así como todas las combinaciones posibles que otorguen premios con sus respectivas cuantías.

2. Los premios a otorgar en esta modalidad de juego deberán ser en metálico.

3. Los premios iguales o inferiores a 25.000 pesetas se harán efectivos en el momento de la consecución del premio por el titular del establecimiento o del punto de venta expendedor de los boletos.

4. Los premios superiores a dicha cuantía se harán efectivos por la empresa explotadora del juego o a través de bancos, cajas de ahorro o entidades de crédito en general, en el plazo máximo de tres días desde la consecución del premio, para lo cual se extenderá el oportuno justificante acreditativo. La modalidad de pago concertado deberá ser previamente comunicada a la Dirección de Juego y Espectáculos.

5. El precio de los boletos será como mínimo de 50 pesetas unidad, no pudiendo exceder en ningún caso de 500 pesetas.

Artículo 5.

1. La adjudicación de la autorización para la explotación del juego de boletos se realizará por concurso público y por un período de cinco años, renovable por otro período de tres años si se cumplen los requisitos establecidos en la normativa en vigor en el momento de la renovación.

2. La autorización para la gestión y explotación del juego de boletos es intransmisible.

3. La convocatoria del concurso público se realizará mediante Orden del Consejero de Interior y en la misma se consignarán las bases que han de regir el concurso.

4. Para la concesión de la autorización se estará a lo dispuesto en la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego, en las bases de la convocatoria y, en general, a cuantas disposiciones sean de aplicación.

5. Para el otorgamiento de la autorización se atenderá a los siguientes criterios:

a) Solvencia de los promotores, tanto profesional como financiera.

b) Acreditación de los medios humanos y técnicos, así como el soporte de tecnología a utilizar.

c) Viabilidad comercial del proyecto.

d) Medidas de seguridad establecidas para la inviolabilidad de los boletos.

6. Se tendrá en cuenta lo dispuesto en el artículo 5 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego, en lo relativo a las instituciones, entidades o asociaciones con fines benéficos y asistenciales y sin ánimo de lucro que participen en el concurso público para la autorización del juego de boletos.

Artículo 6.

Podrán optar al concurso público para la adjudicación de la explotación del juego de boletos las personas físicas y las personas jurídicas constituidas con formas societarias admitidas en derecho, que reúnan las siguientes condiciones:

1. En el caso de las personas jurídicas:

a) Constituirse bajo la forma jurídica de sociedad mercantil o cooperativa de acuerdo con la legislación vigente, con un capital mínimo de veinte millones de pesetas, que deberá estar totalmente desembolsado y representado por acciones o participaciones nominativas, cuya cuantía no deberá verse

reducida a lo largo de la autorización y cuya transmisión deberá ser previamente autorizada por la Dirección de Juego y Espectáculos.

b) Tener por objeto social exclusivo el desarrollo de actividades de explotación del juego de boletos a que se refiere este Decreto.

c) No estar incurso por ninguno de los socios o partícipes, en los supuestos de inhabilitación establecidos por los números 4 y 5 del artículo 19 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego.

d) Fijar un domicilio dentro de la Comunidad Autónoma del País Vasco a los efectos de su relación con la Administración competente.

2. Las personas físicas deberán cumplir los requisitos exigidos en los puntos c y d del número 1 de este artículo.

Artículo 7.

1. Asimismo, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 5.2 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego, podrán optar a las adjudicaciones de explotación del juego de boletos las instituciones, entidades o asociaciones con fines benéficos y asistenciales y sin ánimo de lucro siempre que la explotación sea gestionada directamente por la entidad autorizada, de acuerdo con los requisitos establecidos en el presente Decreto.

2. Las solicitudes presentadas por las entidades a que se refiere el número anterior serán consideradas especialmente, siempre que garanticen un nivel profesional o técnico en la explotación del juego de boletos análogo a las entidades de carácter mercantil que concurran con éstas al concurso público de adjudicación.

Artículo 8.

1. Las entidades a que se refiere el artículo anterior para optar al concurso público de adjudicación del juego a que se refiere el presente Decreto deberán cumplir los siguientes requisitos:

a) Hallarse inscritas con una antigüedad mínima de un año a la fecha de publicación de la Orden de convocatoria del concurso, en los registros oficiales dependientes de las Administraciones Públicas competentes en materia de Asociaciones.

b) Los miembros de sus juntas rectoras o directivas no podrán ser titulares de empresas de juego de cualquier naturaleza ni participar a título de socio o partícipes en empresas de juego con forma societaria o cooperativa. Tampoco podrán estar incursos en ninguno de los supuestos contemplados en los números 4 y 5 del artículo 19 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego.

c) La explotación de la autorización deberá ser gestionada directamente por estas entidades, sin perjuicio del asesoramiento técnico que, de empresas especializadas, estimen necesario recabar, y de las formas de control que establezca la Administración competente en materia de juego.

2. Estas entidades, en el caso de que resultaren adjudicatarias del juego de boletos, deberán presentar anualmente ante la Dirección de Juego y Espectáculos una auditoría contable para acreditar que la totalidad de los beneficios obtenidos de la explotación del juego se afectan íntegramente al cumplimiento de los fines establecidos en sus estatutos.

3. En la resolución de adjudicación que resuelva el concurso se podrá determinar la creación de una mesa de seguimiento y control, formada por un máximo de cuatro miembros, de los cuales dos pertenecerán a la Administración, y otros dos a la entidad adjudicataria de la autorización para la explotación y gestión del juego de boletos, y presidida por el Director de Juego y Espectáculos o persona en quien delegue, que se reunirá, como mínimo, con periodicidad semestral, a los efectos previstos en el artículo 5.2 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego.

Artículo 9.

La documentación a presentar por quienes concurran al concurso público de adjudicación del juego de boletos será la que establezcan sus bases de convocatoria y siempre referida a los requisitos establecidos en los artículos anteriores.

Artículo 10.

1. Quien resulte adjudicatario de la autorización del juego de boletos a que se refiere el presente Decreto deberá formalizar fianza a favor de la Administración General de la Comunidad Autónoma en la Tesorería General del País Vasco por la cuantía de veinte millones de pesetas.

2. La fianza se formalizará en el plazo de un mes desde el otorgamiento de la autorización. La no consignación de la expresada garantía en el plazo previsto supondrá el decaimiento del derecho a la autorización del juego.

3. La fianza podrá constituirse en metálico o mediante aval de Bancos, Cajas de Ahorro, Entidades de Seguros, Cooperativas de Crédito o Sociedades de Garantía Recíproca, que deberá mantenerse íntegramente en tanto dure la vigencia de la autorización, quedando afecta al pago forzoso de las sanciones pecuniarias derivadas del incumplimiento de la normativa establecida en materia administrativa de juego.

4. Si se produjera la disminución de la cuantía de la fianza, el titular de la autorización deberá, en el plazo de un mes, completar la misma hasta la cuantía obligatoria. La no reposición de la fianza determinará la revocación de la autorización.

Artículo 11.

1. La venta de boletos podrá autorizarse en establecimientos públicos y en puntos de venta especialmente habilitados al efecto.

2. Una vez concedida la autorización para la explotación y gestión del juego, el titular de la misma comunicará a la Dirección de Juego y Espectáculos los establecimientos o puntos de venta mediante escrito en el que se hará constar:

a) Nombre, apellidos, domicilio y documento nacional de identidad si se tratara de personas físicas.

b) Tratándose de personas jurídicas, razón social, domicilio, número de identificación fiscal, y nombre, apellidos y domicilio del representante de la misma.

c) Nombre comercial, en su caso, y domicilio del establecimiento o punto de venta de boletos.

d) En su caso, nombre y apellidos del distribuidor autorizado que suministre boletos al establecimiento o punto de venta comunicante.

3. Los establecimientos o puntos de venta deberán conservar en el local, a disposición del jugador, copia de la comunicación a que se refiere el artículo anterior, sellada por la Dirección de Juego y Espectáculos, así como hoja explicativa del juego.

4. Cualquier cambio o modificación en los datos relativos a los establecimientos o puntos de venta deberá ser previamente comunicada.

Artículo 12.

1. Queda prohibida la venta de los boletos a que se refiere el presente Decreto a los menores de edad.

2. Igualmente se prohíbe la venta de boletos en Colegios, Academias y Centros de Enseñanza.

3. Queda prohibida expresamente la venta ambulante de boletos y la realizada fuera de los establecimientos autorizados.

Artículo 13.

La tasa fiscal aplicable al juego de boletos será la que resulte de la normativa fiscal en vigor.

Artículo 14.

1. La actividad de distribución de boletos deberá ser autorizada por la Dirección de Juego y Espectáculos.

2. El titular de la autorización del juego regulado por este Decreto remitirá a dicho órgano administrativo la relación de sus distribuidores, haciendo constar nombre, apellidos y domicilio, así como medios técnicos y humanos para el desarrollo de la actividad, acompañado todo ello de la fotocopia del Documento Nacional de Identidad o razón social en el caso de que sea persona jurídica. La empresa explotadora podrá, a su vez, solicitar autorización para ejercer por sí misma actividades de distribución de boletos.

3. La Dirección de Juego y Espectáculos, previas las comprobaciones oportunas, resolverá conceder o, en su caso, denegar el otorgamiento de dicha autorización, considerando la veracidad de los datos aportados y la idoneidad de la empresa solicitante.

4. Cualquier modificación que se produzca en la relación de distribuidores deberá ser previamente comunicada a la Dirección de Juego y Espectáculos, a efectos de su autorización.

5. La entidad explotadora del juego deberá mantener un registro informático referido a las actividades de entrega, venta y premios otorgados, cuyos extremos se comunicarán mensualmente a la Dirección de Juego y Espectáculos.

Artículo 15.

1. El porcentaje destinado a premios, en cualquiera de las modalidades de juego, será como mínimo del cuarenta por ciento, computado sobre el total de boletos de cada lote.

2. El número de boletos de cada lote, será como mínimo de quinientos mil y la puesta en circulación de cada lote de boletos deberá ser autorizada expresamente por la Dirección de Juego y Espectáculos.

3. La entidad que hubiere obtenido la autorización para explotar y gestionar el juego regulado en el presente Decreto, deberá acompañar a cada solicitud de autorización de cada lote de boletos documento ilustrativo del número de boletos del lote que pretenda poner en circulación, el porcentaje de premios a repartir y la enumeración de los mismos según su cuantía. Si en el plazo de un mes desde la presentación de la solicitud no hubiera resolución expresa de la Dirección de Juego y Espectáculos se entenderá autorizada la distribución y comercialización del lote en cuestión.

4. No podrá retirarse de la circulación un lote de boletos antes de haber sido vendido la totalidad del mismo, salvo que se acredite que se han repartido la totalidad de los premios adscritos al mismo.

Artículo 16.

1. Con motivo de la implantación del juego una vez sea adjudicado y, posteriormente, con una frecuencia de una campaña publicitaria de carácter informativo por año natural, la entidad autorizada para la explotación del juego regulado en este Decreto, podrá solicitar de la Dirección de Juego y Espectáculos la preceptiva autorización, para la realización de actividades publicitarias.

2. Dicha entidad deberá presentar junto con la solicitud, copia del precontrato de publicidad realizado, memoria explicativa detallando las características, tipo de publicidad a realizar, medios de comunicación donde se vaya a insertar y formato de los anuncios.

3. La Dirección de Juego y Espectáculos, examinada la documentación presentada y el cumplimiento de los requisitos establecidos en el artículo siguiente procederá, en su caso, a conceder la oportuna autorización para la realización de la actividad publicitaria.

4. La campaña publicitaria tendrá una duración máxima de quince días naturales.

5. Se autoriza la instalación y colocación en los establecimientos y puntos de venta autorizados para la venta de boletos de un rótulo indicativo no luminoso con unas dimensiones máximas de 100 cm × 100 cm, conteniendo la denominación de la modalidad del juego y sus características principales. Su colocación se realizará de acuerdo con lo establecido en las Ordenanzas Municipales respectivas.

Artículo 17.

1. La publicidad realizada en la prensa diaria o periódica, se insertará en las secciones de ocio y espectáculos, siempre que sea al mismo nivel puramente informativo que los restantes medios de diversión o esparcimiento, sin insertarse en recuadros especiales.

2. Las campañas publicitarias que, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 16.1 de este Decreto, se vayan a realizar en radio y televisión no podrán realizarse entre las 8.00 y las 21.30 horas.

Artículo 18.

1. No podrán ser titulares, socios o partícipes de empresas autorizadas para la explotación del juego mediante boletos quienes sean titulares de empresas de juego de cualquier naturaleza, o las personas físicas o jurídicas que ostenten más del cincuenta por ciento de acciones o participaciones de la sociedad o sociedades que constituyan las citadas empresas.

2. Los límites señalados en el número anterior se refieren, asimismo, a persona interpuesta que actúe en nombre propio pero en interés de un tercero, computándose en tal caso, a efectos de dichos límites, las acciones o participaciones como propias de la persona en cuyo interés se actúen.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera.

En atención a las especialidades del juego mediante boletos, sólo se concederá una autorización para su explotación y gestión en el ámbito de la Comunidad Autónoma del País Vasco.

Segunda.

El plazo de la planificación establecida en el apartado anterior es de diez años.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Queda derogado el Decreto 345/1985 de 5 de noviembre, así como cuantas de normas de igual o inferior rango se opongan a lo establecido.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se faculta al Consejero de Interior del Gobierno Vasco para dictar las disposiciones necesarias en desarrollo del presente Decreto.

Segunda.

El presente Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial del País Vasco».

h) Comunidad Valenciana

§ 171 DECRETO 129/1989, DE 16 AGOSTO. REGULACIÓN DE RIFAS, TÓMBOLAS Y COMBINACIONES ALEATORIAS

(DOGV núm. 1141, de 14 septiembre [LCV 1989, 205])

Artículo 1.

1. Se entiende por rifa aquella modalidad de juego consistente en el sorteo a celebrar de un objeto o varios, previamente determinado, entre los adquirientes de uno o varios billetes o boletos de importe único, correlativamente numerados o de otra forma diferenciados entre sí.

2. La tómbola es aquella modalidad de juego en la que el jugador participa en el sorteo de diversos objetos expuestos al público mediante la adquisición de billetes o boletos que contienen, en su caso, la indicación del premio que se puede obtener.

3. La combinación aleatoria es una modalidad de juego por la que una persona o Entidad, con fines publicitarios, sortea premio en metálico o especie, entre quienes adquieran sus bienes o servicios u ostentan la condición actual o potencial de clientes suyos, sin exigir una contraprestación específica.

Artículo 2. Competencias para la autorización de rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.

Serán competentes para la concesión de las autorizaciones:

1. Los Directores de los Servicios Territoriales de la Conselleria de Economía y Hacienda cuando la autorización de la rifa o tómbola sea de ámbito provincial y que el importe total de los billetes o boletos no exceda de cinco millones de pesetas.

2. La Comisión Técnica del Juego cuando la autorización de la rifa o tómbola sea de ámbito superior al provincial o se supere el importe referido en el apartado anterior.

Artículo 3. Clases de rifas y tómbolas.

Las rifas y las tómbolas se clasificarán en:

1. Benéficas.–Se entenderá por tales aquéllas organizadas por Instituciones, Ayuntamientos, Diputaciones u otras Corporaciones o Entidades, en las que el importe de los beneficios obtenidos se destine a satisfacer necesidades primarias del establecimiento benéfico.

Asimismo, tendrán tal consideración las organizadas por Comisiones de Fiestas para la financiación de fiestas populares.

2. De utilidad pública.–Se entenderá por tales aquéllas organizadas por las Instituciones y Corporaciones citadas en los que el importe de los beneficios obtenidos se destine a fines de reconocida utilidad pública.

3. De interés particular.–Se entenderá por tales aquellas organizadas por personas o Entidades públicas o jurídicas en las que el importe de los beneficios no se apliquen a ninguno de los fines reseñados en los dos apartados anteriores.

La tómbola de interés particular sólo se autorizará en el caso de celebrarse con ocasión de ferias o fiestas locales.

Artículo 4. Solicitud de rifas o tómbolas.

El expediente se iniciará a instancias del interesado, debiendo hacer constar en el escrito de solicitud:

1. La Corporación o persona solicitante, con indicación de los datos que la identifiquen, así como la actividad que realicen.

2. Representación que ostenta el que suscriba la instancia.

3. La fecha de celebración de la rifa o tómbola con especificación detallada de la modalidad que haya de revestir.

4. Número y características de las papeletas que se propongan emitir, con indicación de su precio unitario. Cuando la rifa o tómbola sea en combinación con la Lotería Nacional o con el sorteo de la ONCE, se determinará el total de números a emitir y su relación con dichos sorteos.

5. Ámbito territorial que abarque la venta de billetes o papeletas y la forma de efectuar dicha venta.

6. Relación detallada del premio o premios que hayan de otorgarse, con expresión de su precio y forma de adjudicación a los jugadores premiados, así como el lugar donde se encuentran depositados o expuestos.

7. Lugar donde se vaya a efectuar el sorteo que determine el ganador o ganadores.

8. Descripción de las medidas a adoptar por la Entidad peticionaria para garantizar plenamente la transparencia en el desarrollo de la rifa o tómbola y la evitación de posibles fraudes.

9. Descripción de las medidas de control de la contabilidad de la rifa o tómbola interesada.

10. Destino de los beneficios a obtener con la celebración de la rifa o tómbola solicitada.

11. Relación detallada de los vendedores de billetes o boletos autorizados por la entidad peticionaria.

Artículo 5. Documentos que deben unirse a la solicitud de rifas o tómbolas.

A la instancia de solicitud deberán unirse los siguientes documentos:

1. Estatutos sociales, debidamente inscritos en el Registro correspondiente.

2. Acreditación de la representación por parte de quien suscribe la petición.

3. Ejemplar de los contratos, facturas, títulos o documentos acreditativos de la propiedad de los premios en favor de la Entidad solicitante, ya que, en todo caso, tanto si se trata de bienes muebles o inmuebles deberán estar previamente adquiridos y depositados o instalados en lugares donde pueda constarse su existencia.

4. Fotocopia compulsada o legitimada de los Documentos Nacionales de Identidad de los vendedores.

5. Certificación expedida por la Entidad peticionaria, expresiva de la asunción de las responsabilidades y obligaciones a que den lugar la actuación de los vendedores autorizados.

6. Proyectos de publicidad y anuncios que hayan de emplearse.

7. Modelos de los billetes o papeletas que se van a utilizar.

8. En su caso, referencia a la norma por la que se hubiera declarado de utilidad pública el fin a que se destinen los beneficios de la rifa o tómbola, o certificación emitida por el Organismo oficial correspondiente.

Artículo 6. Solicitud de combinaciones aleatorias.

En las combinaciones aleatorias la solicitud deberá efectuarse por personas físicas o jurídicas dedicadas al comercio, autorizándose cuando la finalidad publicitaria de la combinación aleatoria tenga relación con la actividad de que se trate.

En el escrito de solicitud de autorización para la celebración de la combinación aleatoria deberán de hacerse constar:

1. Identidad de la Entidad o empresa organizadora de la combinación aleatoria y de la actividad comercial que realiza.

2. Representación que ostenta el que suscribe la instancia.

3. Las fechas de celebración de la combinación aleatoria con especificación detallada de la modalidad o sistemas que se utilizará.

4. Número y características de las papeletas que se propongan emitir. Cuando la combinación aleatoria sea en combinación con la Lotería Nacional o con el sorteo de la ONCE se determinará el total de números a emitir y su relación con dichos sorteos.

5. Ámbito territorial que abarque la distribución de billetes o papeletas y la forma de efectuarla.

6. Relación detallada del premio o premios que hayan de otorgarse, con expresión de su precio y forma de adjudicación a los jugadores premiados, así como el lugar donde se encuentran depositados o expuestos.

7. Descripción de las medidas adoptadas para garantizar plenamente la transparencia en el desarrollo del juego y la evitación de posibles fraudes.

8. Medios publicitarios a utilizan.

Artículo 7. Documentos que deben unirse a la solicitud de combinación aleatoria.

A la instancia de solicitud de autorización de combinación aleatoria se acompañará la siguiente documentación:

1. Escritura de constitución y Estatutos sociales, debidamente inscritos en el registro correspondiente.

2. Acreditación de la representación de la persona que suscriba la petición en nombre de aquélla.

3. Ejemplar de los contratos, facturas, títulos o documentos acreditativos de la propiedad de los premios. En todo caso, tanto si se trata de bienes muebles o inmuebles deberán estar previamente adquiridos y depositados en lugares donde pueda constatarse su existencia. Si los premios consisten en cantidades dinerarias deberán estar previamente depositadas en una Entidad financiera.

4. Proyecto de publicidad y anuncios que hayan de emplearse.

5. Modelos de billetes o papeletas que se hayan de utilizar.

Artículo 8. Procedimiento para la autorización.

Las autorizaciones reguladas en el presente Decreto se entienden siempre condicionadas al previo pago, afianzamiento o consignación de la tasa fiscal recayente sobre los juegos autorizados y demás requisitos exigidos reglamentariamente.

Por los Directores Territoriales se remitirá copia a la Comisión Técnica del Juego de los acuerdos dictados en el ejercicio de las competencias.

Artículo 9. Régimen sancionador.

Las infracciones del presente Decreto se sancionarán de conformidad con lo dispuesto en el Título IV de la Ley 4/1988, de 3 de junio, del Juego de la Comunidad Valenciana, sin perjuicio de las responsabilidades tributarias en que pudiera incurrir.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se faculta al Conseller de Economía y Hacienda para dictar cuantas normas sean precisas para el desarrollo del presente Decreto.

Segunda.

El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Diari Oficial de la Generalitat Valenciana».

V

APUESTAS DEPORTIVAS Y LOTERÍAS

A) Administración Central

§ 172 REAL DECRETO 2069/1999, DE 30 DICIEMBRE. APRUEBA EL ESTATUTO DE LA ENTIDAD PÚBLICA EMPRESARIAL LOTERÍAS Y APUESTAS DEL ESTADO (LAE)

(BOE núm. 12, de 14 enero 2000 [RCL 2000, 103])

El Organismo Nacional de Loterías y Apuestas del Estado (ONLAE) fue creado por la Ley 50/1984, de 30 de diciembre, de Presupuestos Generales del Estado para 1985, en el apartado 5 del artículo 87, como Organismo autónomo de carácter comercial con la naturaleza prevista en el artículo 4.1 b) de la Ley General Presupuestaria, de 4 de enero de 1977. Esta circunstancia supuso la integración y unificación de las instituciones que hasta ese momento venían gestionando los juegos de titularidad estatal, en concreto el Patronato de Apuestas Mutuas Deportivas Benéficas y el Servicio Nacional de Loterías.

La estructura, composición y funciones del Organismo Nacional de Loterías y Apuestas del Estado fue establecida, inicialmente, por el Real Decreto 904/1985, de 11 de junio, siendo modificada por el Real Decreto 1651/1995, de 13 de octubre.

La evolución en España del mercado relativo al sector de juegos, así como la competitividad que esta circunstancia implica, ha supuesto la necesidad de adaptarse al mismo a través de la creación de nuevos juegos y tecnologías. En este sentido debe señalarse, de forma importante, que la actividad del ONLAE no se ha mantenido inalterable durante este tiempo sino que ha llevado, de un lado, al restablecimiento de juegos como la lotería primitiva o la creación de modalidades de la anterior y de la lotería nacional, y de otro a la implantación de un avanzado sistema tecnológico en la participación de los juegos de que es titular. Y en esta línea de creación de modalidades de lotería, recientemente, se ha autorizado el establecimiento y explotación de la lotería instantánea o presorteada.

Las circunstancias señaladas han hecho necesario que el Organismo se fuera configurando a esa realidad competitiva mediante una regulación normativa que, si bien ha sido válida, sin embargo no supone, en modo alguno, una correcta adecuación a las necesidades del mercado actual.

Esta modificación, que ya se veía necesaria, además, viene a ser obligatoria, en primer lugar, de acuerdo con la Ley de Organización y Funcionamiento de la Administración General del Estado, de 14 de abril de 1997, y, en segundo lugar, en adaptación a la anterior, de conformidad con la Ley 50/1998, de 30 de diciembre, de Medidas Fiscales, Administrativas y del Orden Social, en cuyo artículo 70 se establece la constitución del ONLAE como una entidad pública empresarial. La efectividad de las previsiones contenidas en esta última norma así como su desarrollo queda condicionada a la aprobación de un Estatuto de la entidad pública empresarial el cual, de acuerdo con el artículo 62.3 de la Ley 6/1997, de 14 de abril, ha de ser propuesto conjuntamente por los Ministros de Administraciones Públicas y de Economía y Hacienda.

Este hecho lleva a racionalizar la estructura básica que existía con anterioridad configurándose una Dirección Comercial, que coordine las diferentes actividades de carácter comercial y de «marketing» que de forma dispersa venían efectuándose, y una Dirección de Producción cuyas funciones serán la investigación y el Estudio de las posibilidades de implantación de nuevos juegos, mercados o sistemas de participación, así como la logística de juegos y la coordinación de la informática de gestión aplicada a la actividad propia del Organismo, además de la gestión de la lotería nacional. Se establece, asimismo, una Dirección Económico-Financiera y una Dirección de Servicios Corporativos.

De otra parte debe indicarse que, el carácter de la actividad que desarrolla el Organismo, la propia estructura competitiva del mercado de juegos y fundamentalmente el control y relaciones con los puntos de venta ubicados en la totalidad del territorio nacional, hacen preciso dotarle de una gran agilidad en sus funciones mediante la contratación administrativa con determinadas personas o entidades, denominados Delegados Comerciales de la entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado, y cuyas funciones, a nivel territorial, serán la gestión operativa comercial, técnica y de manteni-

miento de equipos de la totalidad de los juegos del Estado, siguiendo con ello las funciones que ya venían desempeñando desde hace años.

Se trata, en definitiva, de modernizar el Organismo Nacional de Loterías y Apuestas del Estado, modificando su estructura, y adecuando la misma a las funciones que ha de desempeñar, dotándole de nuevos mecanismos de planificación y control, de programación de objetivos, y de una gestión eficiente que posibilite la consecución de los fines que tiene asignados, permitiendo a su vez la adecuación de sus estructuras orgánicas y funcionales en aras de conseguir un mayor grado de eficacia y rendimiento.

De conformidad con el artículo 62.3 de la Ley 6/1997, el presente Real Decreto, sirviendo a los objetivos anteriormente citados establece la constitución efectiva del Organismo Nacional de Loterías y Apuestas del Estado como entidad pública empresarial, y aprueba sus Estatutos, determinando sus órganos de gobierno y su régimen jurídico, de personal, patrimonial, económico-financiero y de contratación. Asimismo adoptará la denominación comercial de entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado.

En su virtud, a propuesta conjunta de los Ministros de Economía y Hacienda y de Administraciones Públicas, de acuerdo con el Consejo de Estado y previa deliberación del Consejo de Ministros en su reunión del día 30 de diciembre de 1999, dispongo:

Artículo único. Aprobación del Estatuto de la entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado.

En los términos señalados en el artículo 62.3 de la Ley 6/1997, de 14 de abril, de Organización y Funcionamiento de la Administración General del Estado, y, de conformidad con el artículo 70 de la Ley 50/1998, de 30 de diciembre, de Medidas Fiscales, Administrativas y del Orden Social, se aprueba el Estatuto de la entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado, como entidad de las previstas en el artículo 43.1 b) de la citada Ley 6/1997, cuyo texto se inserta a continuación. La efectividad de su funcionamiento se producirá en el momento de entrada en vigor del presente Real Decreto.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera. Integración del personal.

De conformidad con el precepto y norma indicados en el artículo anterior, el personal funcionario y laboral del Organismo Nacional de Loterías y Apuestas del Estado queda integrado en la nueva entidad pública empresarial desde su constitución, conservando los derechos que tuviera en este momento, sin perjuicio de la redistribución de efectivos que pudiera resultar procedente.

Segunda. Patrimonio de la entidad pública empresarial.

La entidad pública empresarial conservará todos los bienes, derechos y obligaciones integrantes del patrimonio del Organismo Nacional de Loterías y Apuestas del Estado en su marco jurídico anterior, subrogándose, asimismo, en la totalidad de derechos y obligaciones de éste.

Tercera. Supresión de Órganos.

Quedan suprimidos los siguientes órganos con nivel orgánico de Subdirección General:

a) Gerencia de la Lotería Nacional.

b) Gerencia Económico-financiera y de Administración.

c) Gerencia de Apuestas Deportivas, Lotería Primitiva y otros juegos.

d) Gerencia Técnica e Informática.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera. Permanencia de unidades y modificación de la relación de puestos de trabajo.

Las unidades y puestos de trabajo con nivel orgánico inferior a Subdirección General encuadrados en las unidades suprimidas o refundidas continuarán subsistentes hasta que se modifique la correspondiente relación de puestos de trabajo, pasando a depender provisionalmente de las unidades que correspondan, de acuerdo con las funciones que se les atribuyen por este Estatuto.

La entidad pública empresarial procederá a la modificación de la relación de puestos de trabajo para adaptarla a la reorganización prevista en su constitución, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 15 de la Ley 30/1984, en su redacción por la Ley 23/1988, de 28 de julio. La citada modificación,

adecuándose a las previsiones contenidas en esta norma, en ningún caso podrá generar incremento de gasto público, por encima de las cantidades presupuestadas en el Capítulo I.

Segunda. Primer inventario.

La entidad pública, en cumplimiento de lo previsto en el artículo 22 del Estatuto, que figura como anexo de este Real Decreto, realizará el inventario inicial de los bienes en el plazo de nueve meses desde la entrada en vigor del presente Real Decreto.

Tercera. Modificaciones del régimen económico-financiero, presupuestario, de contabilidad, intervención y control.

De conformidad con el apartado 2 del artículo 70 de la Ley 50/1998, de Medidas Fiscales, Administrativas y del Orden Social, la entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado, en tanto no se proceda a la modificación del Real Decreto Legislativo 1091/1988, de 23 de septiembre, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley General Presupuestaria, se regirá por los preceptos de dicho texto aplicable a los organismos de carácter comercial, industrial, financiero y análogos, sin perjuicio de que le sea de aplicación lo establecido para las entidades públicas empresariales en el citado texto refundido.

Cuarta. El Consejo Rector de Apuestas Deportivas.

La composición del Consejo Rector de Apuestas Deportivas señalado en el artículo 14 de este Estatuto será establecida mediante Orden conjunta de los Ministerios afectados. Hasta entonces la composición será la establecida en el Real Decreto 2695/1986, de 19 de diciembre.

Quinta. La normativa sobre Loterías y Apuestas del Estado.

Hasta tanto se apruebe la nueva regulación de los juegos de titularidad estatal, de conformidad con lo dispuesto en el apartado 5 del artículo 70 de la Ley 50/1998, de 30 de diciembre, de Medidas Fiscales, Administrativas y del Orden Social, continúa vigente, en cuanto no se oponga a las previsiones de este Real Decreto, la Instrucción General de Loterías, aprobada por Decreto de 23 de marzo de 1956, y disposiciones posteriores, así como la legislación y reglamentos aplicables a los extintos Patronato de Apuestas Mutuas Deportivas Benéficas y Servicio Nacional de Loterías, así como al Organismo Nacional de Loterías y Apuestas del Estado en su anterior configuración jurídica.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única. Derogación normativa.

Quedan derogados:

1. El Real Decreto 904/1985, de 11 de junio, por el que se constituye el Organismo Nacional de Loterías y Apuestas del Estado.

2. El artículo 9 del Real Decreto 1082/1985, de 11 de junio, por el que se establece la clasificación, provisión, funcionamiento, traslado y supresión de las Administraciones de Loterías.

3. El Real Decreto 1651/1995, de 13 de octubre, por el que se modifica el Real Decreto 904/1985, ya citado anteriormente.

4. En general, cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo dispuesto en el presente Real Decreto.

DISPOSICIONES FINALES

Primera. Facultad de desarrollo.

Se faculta a los Ministros de Economía y Hacienda y de Administraciones Públicas para, en sus materias respectivas, dictar cuantas disposiciones y medidas se estimen necesarias para el desarrollo y aplicación de este Real Decreto.

Segunda. Remisión normativa.

Las referencias existentes en la legislación vigente al Organismo Nacional de Loterías y Apuestas del Estado, anterior al presente Real Decreto, se entenderán realizadas, a todos los efectos, a la entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado.

Tercera. Entrada en vigor.

El presente Real Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial del Estado».

ANEXO

Estatuto de la Entidad Pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 1. Naturaleza jurídica y denominación.

1. El Organismo Nacional de Loterías y Apuestas del Estado (ONLAE) es una entidad pública empresarial de las previstas en el artículo 43.1 b) de la Ley 6/1997, de 14 de abril, de Organización y Funcionamiento de la Administración General del Estado. Adoptará la denominación entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado (LAE).

2. La entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado tiene personalidad jurídica pública diferenciada, plena capacidad jurídica y de obrar para el cumplimiento de sus fines, patrimonio y tesorería propios, así como autonomía de gestión en los términos establecidos en este Estatuto. Igualmente, dentro de su esfera de competencias, le corresponden las potestades administrativas precisas para el cumplimiento de sus fines.

Artículo 2. Adscripción orgánica.

La entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado se encuentra adscrita al Ministerio de Economía y Hacienda, a través de la Subsecretaría, a quien corresponde la dirección estratégica y la evaluación y el control de eficacia, sin perjuicio del control establecido al respecto por la Ley General Presupuestaria. Dicha actividad se efectuará dentro de los términos previstos en los artículos 43 y 59 de la Ley 6/1997, de 14 de abril, de Organización y Funcionamiento de la Administración General del Estado.

Artículo 3. Régimen jurídico y funcional.

1. La entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado se regirá por las normas del Derecho privado, excepto en la formación de la voluntad de sus órganos, en el ejercicio de las potestades administrativas que tengan atribuidas y en lo específicamente regulado en la Ley 6/1997, de 14 de abril, de Organización y Funcionamiento de la Administración General del Estado, en la legislación presupuestaria en este Estatuto.

En consecuencia, para el cumplimiento de sus funciones, con las excepciones señaladas en el apartado anterior, la entidad pública podrá realizar toda clase de actos de administración y disposición previstos en la legislación civil y mercantil. Asimismo podrá realizar cuantas actividades comerciales o industriales estén relacionadas con dichas funciones, de conformidad con lo establecido en la legislación vigente.

2. Las cuestiones relativas a la regulación de los juegos de titularidad estatal y al régimen de autorizaciones previsto en el artículo 5 de este Estatuto se regirán por las normas del derecho administrativo.

✐ Ap. 2 modificado por art. único.1 de Real Decreto 1029/2007, de 20 julio.

Artículo 4. Actividad industrial y otras funciones.

Son funciones de la entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado:

1. Constituye la actividad industrial y comercial de la entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado, sujeta a derecho privado en los términos del artículo 53.2 de la Ley 6/1997, de 14 de abril, de Organización y Funcionamiento de la Administración General del Estado, toda la relativa a la gestión, explotación y comercialización de juegos, y en particular la referida a:

a) La gestión, explotación y comercialización de las loterías y juegos de ámbito nacional en sus distintas modalidades, y en todo caso siempre que afecten a un territorio superior al de una Comunidad Autónoma.

b) La gestión, explotación y comercialización de las apuestas mutuas deportivo-benéficas, en cualquiera de sus modalidades, así como cualesquiera otros concursos de pronósticos que se realicen sobre resultados de eventos deportivos.

c) La gestión, explotación y comercialización de aquellos otros juegos que sean competencia del Estado y, asimismo, cuando expresamente lo autorice el Ministerio de Economía y Hacienda, de los correspondientes a las Comunidades Autónomas u otros países, previo el acuerdo oportuno en dicha materia.

2. Otras funciones de la entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado son:

a) La valoración comercial de los locales propuestos por los participantes en los procedimientos

para la adjudicación de Administraciones de Loterías y, en general, de los puntos de venta de su red comercial.

b) La realización de cuantas actividades y servicios relacionados con los juegos le sean encomendados cuando expresamente se establezca que no forman parte de la actividad industrial prevista en el punto uno de este artículo.

✐ Modificado por art. único.2 de Real Decreto 1029/2007, de 20 julio.

Artículo 5. Autorizaciones.

1. Es competencia exclusiva de la entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado la autorización de la organización y celebración de sorteos, loterías, rifas, combinaciones aleatorias y, en general, cualquier apuesta cuyo ámbito de desarrollo o aplicación exceda de los límites territoriales de una concreta Comunidad Autónoma, y las apuestas deportivas, sea cual sea su ámbito territorial, así como la liquidación de las tasas correspondientes.

2. El Ministerio de Economía y Hacienda dictará las disposiciones complementarias para el examen y control por la entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado de la actividad descrita en el apartado anterior, así como para la liquidación de las tasas a que hubiere lugar.

CAPÍTULO II

Organización

Sección 1ª Órganos de dirección

Artículo 6. Órganos de dirección.

Los órganos rectores de la entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado son los siguientes:

a) El Presidente.

b) El Director general.

Artículo 7. El Presidente.

El Presidente de la entidad pública empresarial que se constituye es el Secretario de Estado de Hacienda y Presupuestos.

✐ Párr. 1º modificado por disp. final 1 de Real Decreto 1552/2004, de 25 junio.

Al Presidente le corresponden las siguientes funciones:

1. Ejercer la alta inspección de los servicios de la entidad y la vigilancia del desarrollo de su actividad.

2. La aprobación de los planes generales de actividades de la entidad pública empresarial.

Artículo 8. El Director general.

1. El Director general de la entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado será nombrado y separado por Real Decreto acordado en Consejo de Ministros, a propuesta del Ministro de Economía y Hacienda.

El Director General, en caso de vacante, ausencia o enfermedad, será sustituido por el directivo de la entidad que aquél haya designado al efecto y, de no haberse previsto la sustitución, por la persona que designe el Presidente de la entidad. El acuerdo de sustitución se notificará de forma inmediata al órgano de adscripción.

✐ Ap. 1 párr. 2º modificado por art. único.3 de Real Decreto 1029/2007, de 20 julio.

2. Al Director general le corresponden las siguientes funciones:

a) Representar a la entidad pública empresarial ante toda clase de personas físicas o jurídicas y en el ejercicio de las acciones y recursos que correspondan a la entidad en defensa de sus intereses.

b) Presidir y dirigir las deliberaciones y demás tareas que le correspondan en las reuniones de los órganos consultivos en los que ostente la presidencia.

c) Velar por el cumplimiento de lo dispuesto en este Estatuto.

d) Ejercer la jefatura superior de todos los servicios y del personal de la entidad mediante la dirección, impulso e inspección de todas sus actividades.

e) Aprobar y comprometer los gastos, reconocer las obligaciones económicas y proponer su pago.

f) Informar al Presidente de su actuación y de cuantos asuntos conciernen a la gestión de la entidad cuando sea requerido para ello.

g) Promover el nombramiento y cese del personal directivo funcionario de acuerdo con lo previsto por la Ley 30/1984, de 2 de agosto.

h) Acordar el nombramiento y cese del personal directivo laboral, de conformidad con el artículo 28 de este Real Decreto, mediante su contratación en tanto no se encuentre acogido al régimen estatutario de la Ley 30/1984, de 2 de agosto. Igualmente la contratación del personal laboral no directivo de la entidad, de acuerdo con lo establecido en el apartado 1 del artículo 55 de la Ley de Organización y Funcionamiento de la Administración General del Estado.

i) Desarrollar la estructura organizativa y proponer las relaciones de puestos de trabajo.

j) Autorizar los desplazamientos en territorio nacional o extranjero y la realización de trabajos fuera de la sede de la entidad pública empresarial.

k) Celebrar convenios y ejercer las facultades de contratación en nombre de la entidad pública, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 21 de este Estatuto.

l) La ejecución de los planes generales de actuación de la entidad.

m) Las que se establecen en la normativa vigente en relación con la entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado en su marco jurídico anterior y con la organización y gestión de los juegos de titularidad estatal.

n) Las que las disposiciones aplicables atribuían al Consejo de Administración y al Administrador general del extinguido Patronato de Apuestas Mutuas Deportivas Benéficas y al Jefe del también extinto Servicio Nacional de Loterías.

ñ) Elevar al Ministro, a través del Presidente, las propuestas que legalmente procedan.

o) Establecer una adecuada planificación e instalación de la red comercial, mediante la creación de nuevos puntos de venta y de Delegaciones comerciales o la supresión de los que se consideren innecesarios.

p) Dirigir la gestión de los juegos de titularidad estatal en orden a la obtención del mayor rendimiento comercial de los mismos y su regulación en todos aquellos aspectos que, de acuerdo con la normativa vigente, no requieran aprobación de otro órgano superior de la Administración.

q) Como cuentadante deberá dar información contable adecuada y rendir, en el plazo fijado al efecto, las cuentas que hayan de enviarse al Tribunal de Cuentas, por conducto de la Intervención General de la Administración del Estado.

r) El ejercicio de la potestad sancionadora.

s) Aprobar el inventario de bienes y derechos, tanto propios como adscritos.

t) Las demás competencias que le sean atribuidas normativamente.

3. El Director general ejercerá las potestades administrativas atribuidas por la normativa vigente respecto a la entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado en materia de personal y para la gestión de las funciones que tiene encomendadas de acuerdo con los artículos 4 y 5 de este Estatuto.

4. De conformidad con el artículo 82.1 de la Ley 50/1998, de 30 de diciembre, de Medidas Fiscales, Administrativas y del Orden Social, contra los actos y resoluciones dictados por el Director general de la entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado, con las excepciones señaladas en el apartado 2 del mismo precepto, puede interponerse recurso de alzada ante el Ministro de Economía y Hacienda.

Sección 2ª Órganos directivos y de gestión

Artículo 9.

El personal directivo de la entidad, que podrá tener la condición de contratado laboral, bajo la dependencia del Director General, estará constituido por los Directores de Gestión, Regulación y los Adjuntos cuyo número se determinará en el organigrama correspondiente.

La estructura del organigrama podrá contener diferentes niveles de dirección y retribución, atendiendo a criterios de responsabilidad personal y directa por la gestión y consecución de los objetivos, y se adecuará a la naturaleza administrativa e industrial de la actividad que realiza Loterías y Apuestas del Estado, así como al número y volumen de los juegos que pueda comercializar, y a la necesidad de que pueda disponer, en cada momento, del marco orgánico más adecuado para una gestión eficaz, competitiva y comercial.

✐ Modificado por art. único.4 de Real Decreto 1029/2007, de 20 julio.

Artículo 10. ...

✐ Queda sin contenido por art. único.5 de Real Decreto 1029/2007, de 20 julio.

Artículo 11. ...

✐ Queda sin contenido por art. único.5 de Real Decreto 1029/2007, de 20 julio.

Artículo 12. ...

✐ Queda sin contenido por art. único.5 de Real Decreto 1029/2007, de 20 julio.

Artículo 13. ...

✐ Queda sin contenido por art. único.5 de Real Decreto 1029/2007, de 20 julio.

Sección 3ª Órganos consultivos

Artículo 14. El Consejo Rector de Apuestas Deportivas.

Estará adscrito a la Dirección General de la entidad pública empresarial el órgano colegiado interministerial denominado Consejo Rector de Apuestas Deportivas. Su régimen de acuerdos será el que se determina con carácter general en el Capítulo II del Título II de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, para los órganos colegiados.

Sus funciones serán de asesoramiento sobre apuestas deportivas:

a) En materia de las jornadas futbolísticas que han de figurar en los boletos correspondientes.

b) En materia de publicidad de la quiniela y del precio de los boletos de la misma.

c) Cualquiera otra que les atribuya su Presidente respecto del funcionamiento de las apuestas deportivas.

Sección 4ª Órganos de fiscalización

Artículo 15. La Intervención Delegada.

La Intervención Delegada, con el nivel que se determine en la correspondiente relación de puestos de trabajo, estará adscrita orgánicamente a la Dirección General de la entidad y dependerá funcionalmente de la Intervención General de la Administración del Estado, desempeñando las funciones relativas al control financiero permanente y aquellas que sean propias de su cometido, de conformidad con la Ley General Presupuestaria.

Sección 5ª Competencia territorial

Artículo 16. Las Delegaciones de Economía y Hacienda.

Las Delegaciones de Economía y Hacienda llevarán a cabo la alta inspección del funcionamiento de los puntos de venta de su demarcación y de los Delegados comerciales, en los casos y forma que reglamentariamente se determine por el Ministro de Economía y Hacienda.

En el ámbito de la provincia de Madrid la totalidad de las funciones relativas a los juegos de titularidad estatal continuarán siendo ejercidas directamente por la propia entidad pública, de conformidad con la normativa vigente.

Artículo 17. Los Delegados comerciales de la entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado.

Sin perjuicio de la competencia señalada en el artículo anterior para las Delegaciones de Economía y Hacienda en el ámbito de su demarcación territorial, para la ejecución de todas las operaciones de gestión así como las de carácter comercial, técnico y de mantenimiento de equipos e información, la entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado podrá proceder a su contratación administrativa con las personas físicas o jurídicas que reúnan las condiciones y requisitos que al efecto la Dirección General mediante resolución determine, que tendrán la denominación de Delegados comerciales de la entidad en la provincia o zona que se determine.

Hasta tanto en cuanto se efectúe la contratación señalada por la entidad o en aquellos supuestos en los que no exista titular alguno por fallecimiento, cese, renuncia, suspensión temporal del contrato, o cualquier otra circunstancia que suponga la extinción de la citada relación contractual, la Dirección General de la entidad podrá acordar la realización directamente por la misma de las funciones anteriormente señaladas o designar provisionalmente las personas para ella.

Asimismo, mediante resolución de la Dirección General de la entidad pública empresarial se establecerá la forma en la que van a desarrollar sus funciones los Delegados comerciales de la entidad.

CAPÍTULO III

Régimen patrimonial

Artículo 18. Patrimonio de la entidad.

El régimen patrimonial de la entidad será el establecido en el artículo 56 de la Ley 6/1997, de 14 de abril, de Organización y Funcionamiento de la Administración General del Estado.

Artículo 19. Participación en el capital de sociedades mercantiles.

La entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado, para el cumplimiento de sus objetivos, fines o funciones, podrá crear y participar en el capital de entidades que adopten la forma de sociedad mercantil, correspondiendo a su Director general el ejercicio de las facultades no reservadas por norma de rango superior a otros órganos, sin perjuicio de la competencia que pudiera corresponder al Consejo de Ministros conforme a lo previsto en el artículo 6, apartado 3, del Texto Refundido de la Ley General Presupuestaria y de la necesidad de autorización para aquellos porcentajes de participación que determine el Ministro de Economía y Hacienda.

Artículo 20. Inventario.

La entidad formará y mantendrá actualizado el inventario de sus bienes y derechos, con la única excepción de los de carácter fungible. El inventario se revisará, en su caso, anualmente con referencia al 31 de diciembre y será aprobado por el Director general en el primer trimestre del ejercicio siguiente.

De acuerdo con lo previsto en el artículo 56.4 de la Ley 6/1997, de 14 de abril, de Organización y Funcionamiento de la Administración General del Estado, anualmente se remitirá al Ministerio de Economía y Hacienda el inventario de bienes inmuebles y derechos de la entidad.

CAPÍTULO IV

Régimen económico

Artículo 21. Contratación.

El régimen de contratación de la entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado se regirá por lo dispuesto en la legislación de Contratos de las Administraciones Públicas, con las excepciones previstas en el artículo 70 de la Ley 50/1998, de 30 de diciembre, de Medidas Fiscales, Administrativas y del Orden Social, relativas a los contratos directamente relacionados con la actividad industrial de la entidad; los de suministro de boletos de juegos y billetes de la Lotería Nacional; y los contratos de servicios con sociedades mercantiles en las que participa mayoritariamente, siempre que el adjudicatario cumpla una función económica relacionada directamente con la actividad del organismo.

La adjudicación de los contratos relacionados con la actividad industrial y comercial de la entidad, se hará por el Director General de la entidad pública empresarial, previa solicitud de ofertas a empresas capacitadas para la realización del objeto del contrato. El número de solicitudes de ofertas no podrá ser inferior a tres, salvo que, justificadamente, esto no sea posible.

Para los contratos sujetos a la Legislación de Contratos de las Administraciones Públicas superiores a 600.000 euros el Director General, como órgano de contratación, estará asistido por una Mesa, que deberá efectuar la propuesta de adjudicación. Dicha Mesa de Contratación, cuya composición y funciones se encuentran dentro de los límites señalados para estas entidades por Real Decreto Legislativo 2/2000, de 16 de junio, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley de Contratos de las Administraciones Públicas, estará integrada por los miembros que al efecto señale la Dirección General, y en todo caso por el Interventor Delegado y el representante del Servicio Jurídico del Estado.

La Mesa de Contratación podrá solicitar, antes de formular su propuesta, cuantos informes considere precisos y se relacionen con el objeto de contrato. Asimismo, en los supuestos de adjudicación de contratos sin participación de la misma, se deberán hacer constar en el expediente las razones de selección del contratista.

Será necesaria la autorización del titular del Ministerio de Economía y Hacienda para celebrar contratos de cuantía superior a la previamente fijada por el mismo.

✐ Modificado por art. único.6 de Real Decreto 1029/2007, de 20 julio.

Artículo 22. Recursos económicos de la entidad.

La entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado, de conformidad con lo establecido en el artículo 65 de la Ley 6/1997, de 14 de abril, de Organización y Funcionamiento de la Administración General del Estado, para el ejercicio de sus fines dispondrá de los siguientes recursos:

a) Los bienes y valores que constituyen su patrimonio.

b) Los productos y rentas de dicho patrimonio.

c) Los ingresos ordinarios y extraordinarios que estén autorizados a percibir, según las disposiciones vigentes.

d) Cualquier otro recurso que pudiera serle atribuido.

Artículo 23. Régimen de ingresos.

1. Serán ingresos de la entidad pública empresarial:

a) Los que de conformidad con la legislación vigente corresponden al mismo en su marco jurídico anterior.

b) Los que se deriven de la realización de las funciones que tiene encomendadas.

c) Las compensaciones que perciba por la prestación de servicios de gestión en materia de juegos a Administraciones públicas españolas o extranjeras.

d) Cualquier otro ingreso de carácter público o privado que pudiera corresponderle.

2. Los ingresos que perciba el Estado por el producto de la explotación de juegos gestionados por la entidad pública Loterías y Apuestas del Estado constituyen ingresos públicos ordinarios del Presupuesto de Ingresos.

Los billetes de lotería nacional, que son valores del Estado, y los ingresos obtenidos por la comercialización de todos sus juegos, tienen la naturaleza de fondos y caudales públicos, por lo que gozarán de la protección que, como tales, les reconoce el ordenamiento jurídico.

CAPÍTULO V

Régimen presupuestario, económico-financiero, de intervención, control financiero y contabilidad

Artículo 24. Régimen aplicable.

El régimen presupuestario, de gestión económico-financiera, de contabilidad, de intervención y control financiero de la entidad pública Loterías y Apuestas del Estado será el establecido en la Ley General Presupuestaria.

Artículo 25. Contabilidad.

La entidad pública empresarial ajustará su contabilidad, de conformidad con los artículos 121.3 y 129.1 y siguientes de la Ley 47/2003, de 26 de noviembre, General Presupuestaria, a los principios y normas recogidos en el Código de Comercio y el Plan General de Contabilidad para la empresa española y disposiciones que lo desarrollen.

✐ Modificado por art. único.7 de Real Decreto 1029/2007, de 20 julio.

CAPÍTULO VI

Régimen de personal

Artículo 26. Régimen aplicable.

1. El personal al servicio de la entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado estará integrado por funcionarios públicos y personal laboral. Las plazas de una y otra clase de personal se determinarán en las correspondientes relaciones de puestos de trabajo y catálogos, teniendo en cuenta los criterios establecidos en el apartado 1 c) del artículo 15 de la Ley 30/1984, de 2 de agosto, de Medidas para la reforma de la Función Pública.

2. El personal laboral y funcionario que presta sus servicios en el Organismo Nacional de Loterías y Apuestas del Estado se integrará en la entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado en sus mismas condiciones laborales y estatutarias. En consecuencia, le seguirán siendo de aplicación sus respectivos regímenes estatutario y laboral, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 70, apartado cuatro, de la Ley 50/1998, de 30 de diciembre, de Medidas Fiscales, Administrativas y del Orden Social.

3. Los funcionarios de la Administración General del Estado podrán acceder a puestos de carácter laboral de cualquier naturaleza de la entidad pública empresarial. En este supuesto, será de reconocimiento, en todo caso, la antigüedad que le corresponda por el tiempo de servicios prestados en la Administración, a efectos de la percepción del correspondiente complemento retributivo, quedando en sus cuerpos de origen en la situación de excedencia voluntaria prevista en el artículo 89.2 de la Ley 7/2007, de 12 de abril, del Estatuto Básico del Empleado Público.

La antigüedad, a efectos del cálculo de indemnizaciones por extinción del contrato de trabajo con

posterioridad a la adquisición de la condición de personal laboral, será la de la fecha de adquisición de ésta, excepto en el caso de renuncia expresa a la condición de funcionario en el momento de adquirirse aquella condición, con el alcance previsto en el artículo 64() de la Ley 7/2007, de 12 de abril, del Estatuto Básico del Empleado Público, en cuyo supuesto se computará la antigüedad desde el ingreso en la Administración pública.

✐ Ap. 3 modificado por art. único.8 de Real Decreto 1029/2007, de 20 julio.

4. El personal de la entidad se encontrará sujeto al régimen de incompatibilidades establecido en la Ley 53/1984, de 26 de diciembre, de Incompatibilidades del Personal al Servicio de las Administraciones Públicas, y a sus reglamentos de desarrollo.

Artículo 27. Competencias en materia de personal.

1. Las actuaciones en materia de personal se ajustarán a los criterios que para cada ejercicio apruebe el Director General de la entidad pública empresarial conforme a lo establecido con carácter general en la normativa aplicable.

El Director General aprobará, previa autorización del Secretario de Estado de Hacienda y Presupuestos y del informe favorable de los Ministerios de Administraciones Públicas y de Economía y Hacienda, de conformidad con el artículo 55.3 de la Ley 6/1997, de 14 de abril, de Organización y Funcionamiento de la Administración General del Estado, el organigrama general de la entidad pública empresarial.

La entidad pública empresarial procederá a la modificación de la relación de puestos de trabajo para adaptarla a su organigrama general, previa aprobación conjunta por el Ministerio para las Administraciones Públicas y el Ministerio de Economía y Hacienda, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 15 de la Ley 30/1984, de 2 de agosto, de Medidas para la Reforma de la Función Pública, en su redacción dada por la Ley 23/1988, de 28 de julio, de modificación de la Ley de Medidas para la Reforma de la Función Pública.

✐ Ap. 1 modificado por art. único.9 de Real Decreto 1029/2007, de 20 julio.

Artículo 28. Puestos directivos.

1. A efectos de lo dispuesto en el artículo 55.2 de la Ley 6/1997, de 14 de abril, de Organización y Funcionamiento de la Administración General del Estado, tendrán la consideración de personal directivo los Directores de Gestión, Regulación y Adjuntos, titulares de los órganos previstos como tales en el organigrama al que se refiere el artículo 9 de este Estatuto.

✐ Ap. 1 modificado por art. único.10 de Real Decreto 1029/2007, de 20 julio.

2. Su selección se realizará de acuerdo a lo previsto en el artículo 55.2 a) de la Ley 6/1997, de 14 de abril, de Organización y Funcionamiento de la Administración General del Estado. El nombramiento se efectuará por libre designación, en el caso de personal funcionario, siendo de aplicación al desempeño de sus funciones la responsabilidad profesional, personal y directa por la gestión efectuada, así como la sujeción al control y evaluación de su gestión.

Cuando la vinculación jurídica del personal directivo se encuentre sujeta a la legislación laboral, por aplicación de los principios del artículo 15.1 c) de la Ley 30/1984, de 2 de agosto, de Medidas para la reforma de la Función Pública, la contratación podrá llevarse a cabo mediante contratación directa, conforme al régimen de personal laboral de alta dirección o fuera de convenio.

3. Los puestos de carácter directivo se encontrarán sujetos a la legislación sobre incompatibilidades del personal y altos cargos de las Administraciones Públicas.

§ 173 RESOLUCIÓN 23 AGOSTO 2005, LAE. APRUEBA LAS NORMAS QUE REGULAN LA VALIDACIÓN, A TRAVÉS DE INTERNET, DE LAS APUESTAS RELATIVAS A LOS CONCURSOS DE PRONÓSTICOS DE APUESTAS DEPORTIVAS Y DE LOTERÍA PRIMITIVA, EN SUS DIVERSAS MODALIDADES

(BOE núm. 205, de 27 agosto [RCL 2005, 1753])

El crecimiento en la utilización de la red de Internet por la población española así como el hecho de que organizaciones de loterías de los países de nuestro entorno tienen ya instalado un sistema de validación de apuestas por Internet, el cual permite validar apuestas en similares condiciones que en los establecimientos o puntos de venta, hace necesario que Loterías y Apuestas del Estado ponga en funcionamiento este medio de distribución y venta. Este nuevo canal de distribución supondrá, asimismo, que las personas que opten por este modo de participación en juegos de azar o pronósticos tengan a su alcance una oferta con la garantía de los juegos de titularidad estatal y no sólo, como sucede hasta ahora, de apuestas que, en muchos casos, no cuentan con la necesaria autorización.

Loterías y Apuestas del Estado, de conformidad con lo previsto en la Orden del Ministro de Economía y Hacienda de 20 de julio de 2005 (Orden EHA/2566/2005), publicada en el «Boletín Oficial del Estado» del día 6 de agosto de 2005, ha desarrollado un sistema de admisión y validación de apuestas utilizando la red de Internet con las mayores garantías de seguridad que permitirá, a aquellas personas que lo deseen, validar apuestas directamente desde su propio ordenador.

Entre los requisitos básicos que la Orden Ministerial exige que se han de establecer se encuentran los de restringir la participación a los mayores de edad y que ésta afecte sólo al territorio español. Ambas exigencias se encuentran aseguradas en estas normas al establecer que el pago de las apuestas proceda de una cuenta bancaria electrónica abierta en un banco autorizado para operar en territorio nacional. La utilización de cualquier otro medio de pago, como puede ser un sistema de tarjeta prepago expedido en los establecimientos de su red comercial u otro similar que Loterías y Apuestas del Estado pueda establecer en el futuro, tendrá igualmente en cuenta estas limitaciones.

Las normas que se incluyen en esta Resolución son complementarias a las que regulan los respectivos juegos y vienen a regular un nuevo sistema de participación, sin que ello suponga ninguna alteración a las ya existentes. En este sentido cabe destacar que, para que la participación a través de Internet sea lo más parecida a la que se puede hacer a través de los establecimientos de la red comercial de Loterías y Apuestas del Estado, se ha previsto la posibilidad de hacerlo anónimamente, si bien hay determinadas circunstancias en que, al igual que en el modo de participación tradicional, habrá de revelarse la identidad del participante.

En consecuencia, esta Dirección General, de conformidad con lo previsto en la Orden EHA 2566/2005, de 20 de julio de 2005 (BOE del día 6 de agosto de 2005), por la que se autoriza a Loterías y Apuestas del Estado la comercialización y explotación de sus productos a través de Internet o de otros sistemas interactivos, y en uso de las atribuciones conferidas por el artículo octavo, apartado dos, letra p) del Estatuto de la Entidad Pública Loterías y Apuestas del Estado, aprobado por Real Decreto 2069/1999, de 30 de diciembre (BOE de 14 de enero de 2000), ha resuelto aprobar lo siguiente:

Primero. De la validación por Internet.

Se aprueban las normas que regulan la validación a través de Internet de las apuestas relativas a los concursos de pronósticos de Apuestas Deportivas y de Lotería Primitiva, en sus diversas modalidades, y que se incluyen como anexo a esta Resolución.

Las validaciones realizadas por este nuevo procedimiento se integrarán en el sistema central de Loterías y Apuestas del Estado junto con el resto de las validadas por los sistemas en cada momento vigentes a efectos de la participación en los respectivos juegos.

Segundo. De la normativa aplicable.

Las cuestiones relativas a este nuevo sistema de validación no reguladas expresamente en la presente Resolución, se regirán por las normas previstas en cada juego para la validación informática a través de los terminales «on-line» ubicados en los puntos de venta de la Red Comercial.

Tercero. Entrada en vigor.

Las presentes normas entrarán en vigor al día siguiente de su publicación.

ANEXO

CAPÍTULO I

Participación en los concursos

Norma 1ª. Validación de apuestas por Internet.

Podrán formularse apuestas y pronósticos a través de la página web denominada www.loteriasyapuestas.es según las condiciones de participación que en la misma se establecen.

Norma 2ª. Condiciones para la participación en los concursos.

Son condiciones fundamentales para participar en los concursos por este sistema de validación de apuestas por Internet, a las que presta su conformidad todo concursante, además de las específicamente previstas en esta Resolución, las mismas que se establecen en las normas de los respectivos juegos para las apuestas validadas por el sistema de validación informática a través de los terminales de los puntos de venta de la Red Comercial.

Norma 3ª. Protección de los datos personales.

Loterías y Apuestas del Estado establecerá los procedimientos necesarios en relación con la protección de los datos de carácter personal que, como consecuencia de este tipo de validación, tuviera conocimiento. El tratamiento de dichos datos se ajustará a la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal y su normativa complementaria, así como a cualquier otra vigente en cada momento.

Norma 4ª. Registro de datos para participar.

1. Los participantes habrán de registrarse mediante la introducción en el sistema de los siguientes datos:

Nombre de usuario (real o seudónimo). El sistema está diseñado para que se pueda participar de forma anónima, si así se desea.

Contraseña.

Recordatorio de la contraseña (pregunta y respuesta secreta).

Fecha de nacimiento.

Correo electrónico.

Para sucesivas sesiones sólo será necesario introducir el nombre de usuario y la contraseña.

2. El jugador será el único responsable de proteger su nombre de usuario (real o seudónimo), su contraseña, sus preguntas y respuestas personalizadas. Únicamente, en el supuesto de ser agraciado con un premio superior, estará obligado a su identificación, de acuerdo con las Resoluciones de la Dirección General de Loterías y Apuestas del Estado que regulan los concursos de pronósticos para Apuestas Deportivas y Lotería Primitiva para la validación por terminal «on-line», de conformidad con la Orden núm. 593/2002, del Ministerio de Hacienda, de 12 de marzo, y de cualquier otra norma que, en cada momento, pudiera estar vigente.

3. Sin perjuicio del límite establecido en la norma 8ª.2, el concursante podrá autolimitar el importe con el que desee participar. Una vez fijado el límite, no podrá modificarlo hasta el inicio de la semana posterior.

Norma 5ª. Restricciones del sistema.

1. Al objeto de evitar apuestas transfronterizas y permitir el acceso únicamente a los mayores de edad, el sistema de apuestas por Internet exigirá que el pago de las que pudieran formularse se haga mediante la utilización de una cuenta electrónica, domiciliada en una entidad bancaria adherida al sistema y autorizada para operar en España. Dicha cuenta bancaria electrónica corresponderá, en todo caso, a una persona física residente en España.

2. Únicamente será posible la validación por este nuevo procedimiento durante el horario en que el sistema central de Loterías y Apuestas del Estado admita apuestas. El sistema informará, con antelación suficiente, del tiempo que resta para la venta.

CAPÍTULO II

Forma de participar

Norma 6ª. El pago de las apuestas y el cobro de los premios.

1. El registro del participante creará de manera automática un monedero virtual, denominado «loto-bolsa», para el pago de las apuestas o pronósticos cuya validación se pretende y, en su caso, para el cobro de premios inferiores. Su carga o recarga se efectuará desde la cuenta bancaria electrónica designada por el participante a estos efectos, o mediante el abono de premios inferiores, en su caso.

2. El saldo de la «loto-bolsa» no constituye un depósito, ya que se trata de importes a disposición del participante para poder adquirir por Internet, exclusivamente y cuando él lo desee, los productos de Loterías y Apuestas del Estado autorizados en esta Resolución.

3. El saldo máximo de la «loto-bolsa», será de 200 euros.

4. Si, como consecuencia del cobro de premios inferiores, el saldo de la «loto-bolsa» supera la cantidad anterior, el sistema realizará un abono automático a la cuenta bancaria electrónica del participante.

5. Para el cobro de premios superiores el sistema requerirá aquellos datos que, en aplicación de la normativa vigente, entre otras la fiscal, fueren necesarios para la identificación de la persona agraciada.

Norma 7ª. Modos de apostar.

1. Una vez que el participante se hubiere registrado, accederá a las páginas de los juegos autorizados y podrá participar en los mismos.

2. En el sistema de ventas o validación por Internet se podrá participar en los concursos mediante las apuestas sencillas, múltiples, reducidas y condicionadas que sus respectivas normas regulen, siempre que el mencionado sistema las admita.

3. El sistema ofrecerá la posibilidad de realizar pronósticos de forma automática, o marcar los que se desee sobre una imagen virtual semejante a la de un boleto real o, en su caso, sobre cualquier otra alternativa. La formulación de los pronósticos se realizará según lo establecido en las normas de los respectivos juegos, con el significado que para los mismos allí se establece.

4. A efectos del reintegro en los juegos en que esté regulado, el sistema de validación por Internet asignará aleatoriamente un número a cada boleto virtual, del cual será informado el participante en el momento de la consolidación de su apuesta.

5. La forma de realizar las apuestas será la establecida en las respectivas normas que regulan el sistema de validación informática en cada uno de los juegos, con las peculiaridades concernientes a la participación por Internet, relativas entre otras al boleto, al documento informativo de participación, a los límites cuantitativos, al pago de las apuestas y al cobro, en su caso, de los premios obtenidos.

Norma 8ª. De la «cesta» virtual.

1. Finalizada la selección de apuestas, cada boleto virtual se depositará transitoriamente en una «cesta» virtual, hasta su pago y validación. El sistema presentará al participante, en cualquier momento que lo desee, el contenido de la «cesta», permitiendo añadir o descartar boletos antes de su cierre.

2. El importe máximo de la «cesta» estará limitado a 200 euros, sin perjuicio de lo establecido en la norma 4ª.3, por la que el concursante podrá fijar un límite inferior.

Norma 9ª. Verificaciones del sistema respecto de las apuestas formuladas.

Al cerrar la «cesta», el sistema comprobará si se está dentro del tiempo de admisión. En caso contrario, informará al participante y rechazará la operación. Una vez cerrada, el sistema advertirá al participante que no podrá ser modificada desde ese momento y que, tras la orden de provisión de fondos para su pago, no será posible cancelar ninguna de las apuestas contenidas en ella. Seguidamente, el sistema solicitará confirmación al participante y, si ésta es positiva, se procederá al pago y validación de las apuestas contenidas en la «cesta».

Norma 10ª. Pago de las apuestas efectuadas.

Confirmada la aceptación de la «cesta» por el participante, por orden de éste el sistema procederá a la obtención de una provisión de fondos para el pago. Si hubiere fondos suficientes en la «loto-bolsa», el participante podrá elegir si realiza el pago desde la misma, o mediante cargo directo en su cuenta bancaria electrónica. En caso contrario deberá recargarla previamente o efectuar el pago contra su cuenta bancaria electrónica.

Norma 11ª. Integración de las apuestas formuladas por Internet.

1. Una vez confirmado y aceptado el pago de las apuestas, se procederá al envío al sistema central de los boletos contenidos en la «cesta» para su validación.

2. Todos los boletos de la «cesta» enviados al sistema central para su validación se integrarán con el resto de las validaciones de cada juego. Si el sistema central detectara que alguno de los boletos de la «cesta» no reúne los requisitos exigidos para su aceptación, rechazaría los boletos que estuvieren en esa situación, notificándolo al participante y procediendo al reintegro del importe de esos boletos en la «loto-bolsa» o en la cuenta bancaria electrónica, en función del sistema utilizado.

3. Una vez que las apuestas validadas a través de Internet hayan sido registradas en el sistema central, no podrán ser canceladas.

Norma 12ª. Documentación de participación.

1. Una vez registradas las apuestas en el sistema central, se presentará al participante un resumen con el contenido de la «cesta» y de cada uno de los boletos que contiene, separando en dicha información los boletos aceptados de los rechazados, si los hubiere. Asimismo, ofrecerá la posibilidad de imprimirlo.

2. El documento que pueda obtenerse, mediante la impresión correspondiente, reflejará las apuestas o pronósticos con las que el concursante participa a través de Internet, pero únicamente tiene carácter informativo. En ningún supuesto será elemento válido para el cobro de premios y tampoco podrá utilizarse como elemento probatorio del pago de las apuestas. A estos efectos, con independencia de lo previsto en la norma 14ª «Reclamaciones», la única prueba válida es el registro de las apuestas que consta en el sistema central, el cual estará dotado de las máximas medidas de seguridad.

CAPÍTULO III

Cobro de premios y reclamaciones

Norma 13ª. Cobro de premios.

1. El sistema ofrecerá al concursante la opción de ser avisado por correo electrónico de los premios que obtenga.

2. Realizado el escrutinio del sorteo correspondiente, se determinará el número y el importe de los premios habidos. Si el participante por Internet ha obtenido un premio inferior (menor de 600 euros), procederá a su pago automáticamente en su «loto-bolsa», salvo que el saldo de la misma más los premios obtenidos, superen el límite de los 200 euros, en cuyo caso, el importe se ingresará en la cuenta bancaria electrónica del concursante.

3. Si el premio obtenido fuera superior (igual o mayor de 600 euros) el sistema informará de ello al participante al inicio de cada sesión de Internet y dará la opción de proceder a la solicitud del cobro según el procedimiento establecido al efecto, en las condiciones previstas para el abono de estos premios.

4. Todos los premios a que tenga derecho un boleto que ha participado por el sistema de validación por Internet se percibirán en un solo acto y en los mismos plazos establecidos para el resto de sistemas de validación.

Norma 14ª. Reclamaciones.

1. A efectos de reclamaciones, además de lo previsto en las normas respectivas de cada juego, el sistema de validación por Internet aportará toda la información necesaria para identificar y poder reconstruir de forma fiel la transacción, por lo que la Junta Superior de Control desestimará todas aquéllas en las que dichas transacciones no puedan ser identificadas.

2. La mera tenencia de un documento informativo conteniendo los datos de los boletos supuestamente validados no da derecho a que sea estimada una reclamación.

§ 174 ORDEN EHA/2566/2005, DE 20 JULIO. AUTORIZA A LOTERÍAS Y APUESTAS DEL ESTADO LA COMERCIALIZACIÓN Y EXPLOTACIÓN DE SUS PRODUCTOS A TRAVÉS DE INTERNET O DE OTROS SISTEMAS INTERACTIVOS

(BOE núm. 187, de 6 agosto [RCL 2005, 1654])

En los últimos años el auge de las tecnologías de la información, fundamentalmente Internet, ha propiciado la aparición de una serie de medios cuya característica principal es la oferta de bienes y servicios a distancia. Las telecomunicaciones y el desarrollo de la Sociedad de la Información prácticamente afectan a todos los sectores del mercado, constituyéndose en un elemento estratégico para el desarrollo de un país. La propia Administración del Estado no es ajena a dichas tecnologías y, de forma paulatina, está procediendo a la regulación de sus procedimientos de tal modo que el ciudadano pueda acceder a la misma de una forma más rápida y eficaz.

Loterías y Apuestas del Estado, como Entidad Pública Empresarial, entre cuyas competencias, de conformidad con el artículo 4 del Anexo del Real Decreto 2069/1999, de 30 de diciembre, por el que se aprueba su Estatuto, está la gestión, explotación y comercialización de los juegos de ámbito nacional, no puede quedar al margen de la evolución de las tecnologías y de las necesidades o demandas del público, sino que, al igual que la mayor parte de los países de la Unión Europea, tiene que adaptar la comercialización de sus productos a esos nuevos criterios y así ofrecer un abanico de formas de participación en donde el particular pueda seleccionar la que estime más adecuada. Todo ello, máxime cuando las Instituciones Oficiales de Loterías de otros países ya ofrecen al público esta posibilidad.

A dicho efecto es necesario que este Ministerio establezca los parámetros básicos a los que debe adaptarse el desarrollo que dicha Entidad Pública Empresarial pueda realizar en orden a que la participación del público en los juegos de titularidad estatal, a través de Internet y de otros medios interactivos, y que se efectúe en las mismas condiciones de garantía y seguridad que en los sistemas actualmente operativos. Al igual que ha sucedido en los países de nuestro entorno la existencia de esta nueva forma de participación, basada en dichos requisitos de garantía y seguridad, supondrá la disminución, e incluso la desaparición, de un elevado número de juegos o apuestas de carácter ilegal que se encuentran en la Red.

En ningún caso se trata de un nuevo juego o producto independiente sino, exclusivamente, de un canal de distribución comercial más para los juegos que, en cada momento, gestiona Loterías y Apuestas del Estado. Las normas que regulan cada uno de los juegos son las propias de los mismos de tal manera que, únicamente, habrá un mayor abanico de formas de participación.

Por otra parte, la aprobación de esta regulación básica, a la que deberá ajustarse la Entidad Pública Empresarial de referencia, es competencia del Ministro de Economía y Hacienda, de conformidad con la disposición final primera del Real Decreto 2069/1999, de 30 de diciembre, que le faculta para el desarrollo de las materias que le son propias dentro del Estatuto de Loterías y Apuestas del Estado, así como con la disposición final única del Real Decreto 419/1991 sobre la distribución de la recaudación y premios en las apuestas deportivas del Estado y otros juegos gestionados por el Organismo Nacional de Loterías y Apuestas del Estado, en relación con su artículo 3.

Por todo ello, en su virtud, dispongo:

Primero. Objeto y ámbito de aplicación.

La presente Orden tiene como objeto el establecimiento de los requisitos básicos a los que ha de ajustarse la regulación de la participación, a través de Internet o de otros sistemas interactivos, en los juegos y apuestas de ámbito nacional cuya gestión, comercialización y explotación es competencia de Loterías y Apuestas del Estado, de conformidad con lo previsto en el artículo 4 del Estatuto de la Entidad Pública Empresarial Loterías y Apuestas del Estado, aprobado por Real Decreto 2069/1999, de 30 de diciembre.

Segundo. Autorización a Loterías y Apuestas del Estado.

Se autoriza a Loterías y Apuestas del Estado para que la explotación y comercialización de los juegos y apuestas que gestiona, o pueda gestionar, pueda realizarse, directa o indirectamente por dicha

Entidad, a través de Internet, o de cualesquiera otros procedimientos o sistemas de carácter interactivo. A dicho efecto la Entidad Pública Empresarial deberá establecer la regulación y los procedimientos adecuados en orden a que la participación del público se verifique en condiciones similares de seguridad y garantía con las que se encuentran dotados los sistemas de participación actualmente operativos.

Tercero. Requisitos básicos de la regulación.

La regulación deberá respetar los siguientes aspectos:

1º La recogida de datos personales, el tratamiento y su utilización posterior deberán sujetarse a la legislación vigente en materia de protección de datos. Loterías y Apuestas del Estado, que en todo momento establecerá procedimientos que dispongan de la seguridad necesaria, únicamente será responsable y garantizará la confidencialidad y seguridad respecto de los datos de carácter personal que recabe del usuario.

2º La operativa de acceso establecerá los requisitos necesarios a fin de que la participación quede restringida a los mayores de edad, salvo consentimiento de los padres, tutores o representantes legales.

3º Con el fin de evitar las apuestas transfronterizas, la operativa para la validación por Internet u otros medios interactivos deberá establecer el sistema necesario para que la participación afecte sólo al territorio nacional.

4º La regulación que Loterías y Apuestas del Estado desarrolle establecerá, en cada caso, la formas de participación y de acceso al sistema, la operativa de pago de las apuestas que se quieran validar o, en su caso, del cobro de los premios a que el público pudiera tener derecho.

5º La participación, a través de Internet o de cualquier otro procedimiento interactivo, en los juegos de ámbito nacional competencia de Loterías y Apuestas del Estado, podrá ser anónima y deberá limitar el importe máximo con el que el particular, una vez inscrito, desee participar.

6º A efectos de reclamaciones, la mera tenencia de un documento informativo conteniendo los boletos o apuestas jugados no supone derecho alguno a la estimación de una reclamación. No obstante, el sistema de validación que Loterías y Apuestas del Estado desarrolle aportará toda la información necesaria para identificar y formular la reclamación correspondiente.

7º Aun cuando la comercialización de un juego pueda realizarse por Internet u otros medios interactivos, los derechos y obligaciones derivados de la participación son los establecidos en las normas reguladoras para su validación por los sistemas en cada caso vigentes, por lo que éstas serán de aplicación a efectos de reclamaciones o cobro de premios, si bien con las especificaciones propias de este nuevo sistema o canal de distribución.

Cuarto. Responsabilidad.

Loterías y Apuestas del Estado, y en general la Administración del Estado, no responderán del uso fraudulento que los usuarios del sistema pudieran llevar a cabo de los servicios prestados por este sistema de participación. A estos efectos, los usuarios asumen con carácter exclusivo la responsabilidad de la custodia de los elementos necesarios para su autenticación en el acceso a estos servicios de participación electrónica, el establecimiento de conexión preciso y la utilización de los datos o contraseñas, así como de las consecuencias que pudieran derivarse del uso indebido, incorrecto o negligente de los mismos.

DISPOSICIONES FINALES

Primera. Facultad de desarrollo.

Loterías y Apuestas del Estado, de conformidad con lo previsto en la presente Orden, desarrollará los procedimientos necesarios para regular la participación en los juegos de ámbito estatal, a través de Internet u otros sistemas interactivos, ya sea de forma directa o mediante procedimientos alternativos.

Segunda. Entrada en vigor.

La presente Orden entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial del Estado».

§ 175 REAL DECRETO 1360/1985, DE 1 AGOSTO. REESTABLECE LA LOTERÍA PRIMITIVA O LOTERÍA DE NÚMEROS

(BOE núm. 188, de 7 agosto [RCL 1985, 1969])

Artículo 1.

A) Se reestablece la Lotería de ámbito nacional en su modalidad de Lotería Primitiva o Lotería de Números, que consistirá en jugar a acertar, dentro de una tabla de números correlativos, un determinado número de ellos para optar previo el oportuno sorteo público, a los premios que corresponda. A tal efecto, se extraerán seis bolas más una séptima destinada esta última a fijar un acierto complementario entre los acertantes de cinco de los seis primeros números.

B) Las bolas serán del mismo material, color y peso y podrán ser objeto de comprobación por el público inmediatamente antes de la iniciación del sorteo.

C) Las apuestas podrán ser sencillas o múltiples, siendo el valor de cada apuesta el de 25 pesetas. Las apuestas se efectuarán sobre los boletos que al efecto facilite el Organismo Nacional de Loterías y Apuestas del Estado y los mismos podrán usarse para efectuar apuestas sencillas o múltiples.

D) Las tablas de números correlativos sobre los que se pueden jugar figurarán impresas en boletos que al efecto se editen oficialmente.

Artículo 1 bis.

1. La entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado podrá establecer modalidades de la Lotería Primitiva, con esta u otra denominación, con una o varias tablas o matrices, y cualquiera que sea el número de extracciones que determine para la formación de la combinación ganadora, cuya comercialización se realice de forma conjunta o coordinada con otras loterías, de acuerdo con lo dispuesto en el Real Decreto 773/1989, de 23 de junio.

2. Asimismo, se autoriza a la entidad pública empresarial de Loterías y Apuestas del Estado para variar las características del juego de la Lotería Primitiva, introducir nuevas modalidades, establecer las categorías de premios, determinar el precio de las apuestas, regular los procedimientos de funcionamiento de ese juego y señalar los días de celebración de los sorteos y su hora de inicio.

✐ Añadido por art. 2 de Real Decreto 208/2004, de 6 febrero.

Artículo 2.

La recaudación íntegra obtenida se distribuirá de la siguiente forma:

a) El 55 por 100 se destinará a premios en la forma prevista en el artículo siguiente.

b) El 33 por 100 para el Tesoro Público.

c) El 12 por 100 para gastos de administración.

✐ Modificado por art. 1 de Real Decreto 980/1986, de 9 mayo.

Artículo 3.

A) El total porcentaje de la recaudación destinada a premios se distribuirá entre las siguientes categorías ordenadas de superior a inferior, no pudiéndose percibir más de un premio por cada apuesta:

Categoría primera: El 24 por 100 de dicho total porcentaje, entre los que en una sola apuesta acierten los seis primeros números extraídos. Es decir, sin tener en cuenta la séptima bola complementaria.

Categoría segunda: El 9 por 100 entre los que acierten cinco números en una sola apuesta de los seis señalados en las seis primeras bolas extraídas y, además, el número de la séptima bola.

Categoría tercera: El 17 por 100 entre los que acierten cinco números en una sola apuesta de los seis correspondientes a las seis primeras bolas extraídas, excluidos los acertantes de la categoría segunda.

Categoría cuarta: El 20 por 100 entre los que acierten cuatro números en una sola apuesta de los seis correspondientes a las seis primeras bolas extraídas.

Categoría quinta: El 30 por 100 entre los que acierten tres números en una sola apuesta de los seis correspondientes a las seis primeras bolas extraídas. Si el importe de cada premio de esta categoría fuera inferior a 175 pesetas, los acertantes no lo percibirán y el fondo total de esta categoría será agregado en su totalidad al destinado a los premios de la cuarta categoría.

B) En el supuesto de que alguna de las categorías quedara sin premio por haber sido dejada de acertar por los concursantes, el importe de cada una incrementará el de la categoría inmediata inferior.

C) No obstante lo dispuesto en el artículo anterior, cuando la categoría no acertada sea la primera, el fondo a ella destinado incrementará el importe de la primera categoría del concurso que designe el Organismo Nacional de Loterías y Apuestas del Estado.

Este fondo será anunciado por el Organismo Nacional de Loterías y Apuestas del Estado en el «Boletín Oficial del Estado», indicando su importe y la fecha del concurso a que se agregue.

D) En ningún supuesto, cada uno de los premios de una categoría inferior puede resultar superior al de las precedentes. A tal efecto, si el importe que correspondiera a cada uno de los acertantes de una categoría fuese inferior a los de la categoría siguiente, el importe destinado a premios de las dos categorías se sumará, para repartir por partes iguales entre los acertantes de ambas. Si, a pesar de esta adición, los premios de las dos categorías a que afecten resultaran de menor cuantía a otra categoría inferior, se sumará el importe destinado a las tres categorías para repartirlo entre todos los acertantes de ellas.

Artículo 4.

La dirección, organización y explotación de la Lotería Primitiva se llevará a cabo por el Organismo Nacional de Loterías y Apuestas del Estado.

Artículo 5.

El Organismo Nacional de Loterías y Apuestas del Estado establecerá la forma, términos y condiciones en los que las Administraciones de la Lotería Nacional y los establecimientos receptores de Apuestas Deportivas podrán realizar la venta de boletos y pago de premios.

Artículo 6.

Se autoriza al Organismo Nacional de Loterías y Apuestas del Estado para dictar las correspondientes resoluciones en orden a regular los procedimientos a través de los cuales se llevará a cabo el funcionamiento de la Lotería Primitiva y determinará los días de celebración de los sorteos y fecha de iniciación de los mismos.

Artículo 7.

El presente Real Decreto entrará en vigor el día de su publicación en el «Boletín Oficial del Estado».

§ 176 RESOLUCIÓN 26 JULIO 2007, LAE. APRUEBA LAS NORMAS QUE HAN DE REGIR LOS CONCURSOS DE PRONÓSTICOS DE LA APUESTA DEPORTIVA A PARTIR DE LA PRIMERA JORNADA DE LA TEMPORADA 2007-2008

(BOE núm. 186, de 4 agosto [RCL 2007, 1535])

Anualmente se actualizan, mediante Resolución de esta Dirección General, las normas que regulan los concursos de pronósticos de la Apuesta Deportiva para cada temporada, introduciéndose aquellas modificaciones que son necesarias para su mejor funcionamiento y adaptando el marco jurídico a su realidad comercial.

Para la próxima temporada de concursos 2007-2008 las variaciones son: modificar el plazo para la interposición de reclamaciones, igualándolo al fijado para el pago de premios; suprimir la Norma Transitoria de la Resolución de 31 de julio de 2006 y actualizar la frecuencia de los porcentajes de «unos», «equis» y «doses» de acuerdo a los resultados habidos la temporada anterior, a efectos de su aplicación en caso de partidos nulos.

En consecuencia, esta Dirección General, previa conformidad del Consejo Rector de Apuestas Deportivas, y en uso de las atribuciones conferidas por el artículo 8, apartado 2, letras n) y p) del 103 del Estatuto de la Entidad Pública Empresarial Loterías y Apuestas del Estado, aprobado por Real Decreto 2069/1999, de 30 de diciembre (BOE de 14 de enero de 2000), ha resuelto aprobar lo siguiente:

TÍTULO I

CAPÍTULO I

Los concursos

Primera.

Las presentes normas tienen por objeto establecer las condiciones por las que se rigen los concursos de pronósticos sobre resultados de partidos de fútbol que figuren en competiciones autorizadas por la Real Federación Española de Fútbol u otras instituciones de ámbito nacional o internacional. La participación en los mismos no supone que se concierte contrato alguno entre los concursantes ni entre éstos y Loterías y Apuestas del Estado, quedando limitada la actividad de quienes participan a pagar el importe correspondiente y entregar o remitir sus pronósticos en la forma establecida por estas normas.

Segunda.

El hecho de participar en un concurso implica el conocimiento de estas normas por el concursante y su adhesión a las mismas, quedando sometida su apuesta a las condiciones que en ellas se establecen.

CAPÍTULO II

Participación en los concursos

Tercera.

1. En todo caso, son condiciones fundamentales para participar en los concursos, a las que presta su conformidad todo concursante, las siguientes:

a) Que los pronósticos hayan sido registrados válidamente y no anulados en un soporte de los sistemas informáticos centrales, de acuerdo con los requisitos y formalidades establecidas en estas normas.

b) Que dicho soporte se encuentre en poder de la Junta Superior de Control para su custodia y archivo antes de la hora de comienzo de los partidos que integran el concurso.

2. A los efectos antes señalados se entenderá como soporte informático del Sistema Central los discos ópticos, cintas, cartuchos o discos magnéticos en los que se grabarán las apuestas correspondientes a cada concurso.

CAPÍTULO III

Distribución de fondos para premios

Cuarta.

El precio de cada apuesta queda fijado en 0,50 euros.

Quinta.

Se destina a premios el 55 por 100 de la recaudación íntegra, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 1 del Real Decreto 419/1991, de 27 de marzo, modificado por Real Decreto 258/1998, de 20 de febrero, que se distribuirá como sigue:

a) El 45 por 100 se destina a satisfacer las cinco categorías de premios que se establecen en la norma 6ª.

b) El 10 por 100 que resta se destina a satisfacer los premios de la categoría especial en las condiciones que se establecen en la norma 7ª.

Sexta.

1. Los porcentajes para cada categoría sobre la recaudación íntegra, entre las que se distribuye el 45 por 100 a que se refiere el apartado a) de la norma 5ª, son los que a continuación se determinan:

Categoría Primera: El 12 por 100 de la recaudación íntegra a partes iguales entre las apuestas cuyos pronósticos obtengan 14 aciertos en los partidos combinables.

Categoría Segunda: El 8 por 100 de la recaudación íntegra a partes iguales entre las apuestas cuyos pronósticos obtengan 13 aciertos en los partidos combinables.

Categoría Tercera: El 8 por 100 de la recaudación íntegra a partes iguales entre las apuestas cuyos pronósticos obtengan 12 aciertos en los partidos combinables.

Categoría Cuarta: El 8 por 100 de la recaudación íntegra a partes iguales entre las apuestas cuyos pronósticos obtengan 11 aciertos en los partidos combinables.

Categoría Quinta: El 9 por 100 de la recaudación íntegra a partes iguales entre las apuestas cuyos pronósticos obtengan 10 aciertos en los partidos combinables.

2. En el supuesto de que la categoría primera no tuviera acertantes, el fondo a ella destinado incrementará el de la categoría especial del concurso que designe Loterías y Apuestas del Estado.

3. Si no existieran acertantes de la categoría segunda el fondo a ella destinado incrementará el de la categoría tercera. Si tampoco hubiera acertantes de la categoría tercera, ambos fondos incrementarán el de la categoría cuarta. Si tampoco hubiera acertantes de la categoría cuarta, ambos fondos incrementarán el de la categoría quinta. Si tampoco hubiera acertantes de la categoría quinta, ambos fondos incrementarán el de la categoría especial del concurso que designe Loterías y Apuestas del Estado.

4. En ningún supuesto el importe de cada uno de los premios de una categoría inferior puede resultar superior al de las precedentes. A tal efecto, si el importe que correspondiera a cada uno de los acertantes de una categoría fuese inferior a los de la categoría siguiente, los fondos destinados a premios de las dos categorías se sumarían para repartir por partes iguales entre los acertantes de ambas. Si, a pesar de esta adición, los premios de las dos categorías a que afecten resultaran de menor cuantía a otra categoría inferior, se sumarán los fondos destinados a las tres categorías para repartirlos entre todos los acertantes de ellas.

5. Si desde un principio, o como resultado de la aplicación de lo dispuesto en el punto 4 anterior, correspondiese a cada una de las apuestas premiadas de la categoría cuarta una cantidad inferior a un euro, quedarán sin premio y el fondo total será distribuido entre las apuestas acertadas de la categoría tercera. Si a pesar de ello correspondiese a cada una de las apuestas premiadas de la categoría tercera una cantidad inferior a un euro, quedarán sin premio y el fondo total será distribuido entre las apuestas acertadas de la categoría segunda. Si a pesar de ello correspondiese a cada una de las apuestas premiadas de la categoría segunda una cantidad inferior a un euro, quedarán sin premio y el fondo total será distribuido entre las apuestas acertadas de la categoría primera. En ningún caso dejará de aplicarse la cantidad reservada para los premios de la categoría primera, cualquiera que sea la cuantía.

6. Si correspondiese a cada una de las apuestas premiadas de la categoría quinta una cantidad inferior a un euro los acertantes no la percibirán y el fondo a ella destinado incrementará el de la categoría especial del concurso que designe Loterías y Apuestas del Estado.

Séptima.

Categoría Especial:

1. El 10 por 100 de la recaudación íntegra se distribuirá a partes iguales entre todos los resguardos que en ese concurso les corresponda premio de la categoría primera y tengan acertado el resultado del partido denominado «Pleno al 15», el cual no forma parte de los 14 partidos que integran la base de los concursos. Sólo se percibirá un premio de esta categoría por cada resguardo.

2. En el supuesto de que esta categoría especial no tuviera acertantes, el fondo a ella destinado incrementará el de la misma categoría del concurso que designe Loterías y Apuestas del Estado.

3. Todos los fondos que incrementen el de la categoría especial de una jornada que designe Loterías y Apuestas del Estado han de ser anunciados en el «Boletín Oficial del Estado» indicando su importe y el número y la fecha de la jornada a que se agreguen.

CAPÍTULO IV

Definiciones y admisión de apuestas

Definiciones

Octava.

Pronóstico.–Es la marca reflejada en alguno de los tres signos que ofrece cada uno de los partidos del boleto.

Apuesta.–Es el conjunto de 15 pronósticos pertenecientes cada uno a un partido distinto.

Partidos combinables.–Son los primeros catorce partidos que figuran en el boleto ordenados de arriba abajo en la posición normal de lectura.

Pleno al 15.–Es el partido situado a continuación de los partidos combinables y cuyos pronósticos completan todas las combinaciones desarrolladas con los otros catorce partidos formando las apuestas.

Bloque.–Es el conjunto de 42 recuadros o casillas ordenados de tres en tres por cada uno de los catorce partidos combinables y en los que figuran el signo 1, el signo X y el signo 2, respectivamente y en orden de izquierda a derecha.

Admisión de apuestas

Novena.

Existen tres sistemas de admisión o validación de apuestas: Sistema de validación informática, sistema de validación por soporte magnético y sistema de validación por Internet. Los dos primeros sistemas podrán realizarse en los establecimientos autorizados por Loterías y Apuestas del Estado.

TÍTULO II

SISTEMA DE VALIDACIÓN INFORMÁTICA

CAPÍTULO I

Formulación de apuestas, resguardos y cancelaciones

Décima.

1. Las apuestas podrán formularse en este sistema de las siguientes formas:

a) Mediante la presentación en un establecimiento autorizado para su lectura por el terminal de los boletos-octavillas editados al efecto por Loterías y Apuestas del Estado, en el que se hayan consignado los pronósticos de acuerdo a las normas 17ª a 23ª. En este caso el boleto se utiliza únicamente como soporte de la lectura, por lo que carece de otro valor.

b) Tecleando los pronósticos directamente sobre el terminal por el titular del establecimiento de apuestas.

c) Mediante la solicitud de apuestas formuladas al azar por el terminal, modalidad denominada «automática».

Si se elige esta forma, el concursante puede solicitar que las apuestas sean formuladas por el método de apuestas sencillas, en cuyo caso puede solicitar desde 2 hasta 8 apuestas, ambas inclusive, según establece la norma 19ª, o bien puede solicitar que sean formuladas por el método Múltiple Directo según establecen las normas 20ª y 21ª, indicando el número de dobles y triples de entre los autorizados según la tabla incluida como anexo I y, además, indicar si el pleno al 15 lleva uno, dos o tres signos. En ambos casos las apuestas le serán asignadas de forma aleatoria.

2. El concursante deberá abonar el importe de las apuestas efectuadas antes de la entrega del resguardo o, en su caso, resguardos, emitidos por el terminal.

3. Las apuestas formuladas las transmitirá el terminal al Sistema Central que las registrará en un soporte informático. A continuación, el terminal expedirá uno o varios resguardos, en los que constarán los siguientes datos:

– Tipo de juego.

– Pronósticos efectuados.

– Fecha de la jornada o semana en que participa.

– Número de apuestas.

– Importe de las apuestas jugadas.

– Números de control.

4. Para las apuestas que participan por los métodos múltiples reducido y condicionado, regulados en las normas 22ª y 23ª, en el resguardo constará, además, la indicación de los números de los partidos que hayan sido elegidos para la reducción o para ser condicionados, así como las condiciones, de acuerdo a lo establecido en estas normas.

5. El resguardo es el único instrumento válido para solicitar el pago de premios y constituye la única prueba de participación en los concursos. A todos los efectos quedará identificado por los números de control que figuran en él.

Undécima.

El concursante es el único responsable de la correcta cumplimentación de su boleto y deberá comprobar en el momento de recibir el resguardo si las apuestas y los pronósticos contenidos en él son de conformidad, además de que han sido impresos correctamente los datos que establece la norma 10ª.3.

Duodécima.

Entregado el resguardo al concursante, no se accederá a la solicitud que pudiera formular éste sobre su anulación, salvo que ésta sea necesaria debido a un fallo del terminal o de su impresora. No podrán rectificarse pronósticos una vez que han sido validados correctamente por el terminal. Tampoco podrán rectificarse o formularse pronósticos por telegrama, carta o cualquier otro procedimiento no contemplado en estas normas.

Decimotercera.

Los titulares de establecimientos receptores de apuestas son intermediarios independientes asumiendo la responsabilidad de la perfecta ejecución de todas las operaciones a su cargo, sin que en ningún caso sus posibles anomalías puedan ser imputadas a Loterías y Apuestas del Estado.

Decimocuarta.

Los titulares de establecimientos receptores de apuestas entregarán al Delegado Comercial de Loterías y Apuestas del Estado al que estén adscritos, o persona que le represente, los resguardos validados y posteriormente cancelados según lo dispuesto en la norma 12ª, así como las incidencias detectadas en las validaciones de los boletos.

Decimoquinta.

Recibidos por el Delegado Comercial los resguardos de cancelación unidos a sus correspondientes resguardos de apuestas validadas, procederá a remitirlos a la Junta Superior para el control y custodia de los mismos.

Decimosexta.

Terminado el período de validación se remitirá a la Junta Superior de Control, por el responsable de los sistemas centrales informáticos, el soporte que contenga todas las apuestas validadas, incluso las canceladas, y por el del Servicio de Escrutinio, el detalle del número de resguardos validados, las apuestas que participan y la venta obtenida para el concurso.

CAPÍTULO II

Forma de pronosticar

Decimoséptima.

1. Para pronosticar se marcará con el signo «X», en los bloques del boleto, la casilla que contenga el resultado elegido en cada partido teniendo en cuenta que: marcar el signo «X» sobre la casilla que

contiene el 1, significa pronosticar ganador al equipo que figura en primer lugar; marcar el signo «X» sobre la casilla que contiene la X, significa pronosticar empate a goles de los dos equipos y marcar el signo «X» sobre la casilla que contiene el 2, significa pronosticar ganador al equipo que figura en segundo lugar. El lugar donde se celebren los partidos no afecta a estos concursos.

2. El partido denominado «Pleno al 15» aunque puede pronosticarse con uno, con dos o con los tres signos, no forma parte de la combinatoria de los otros 14 partidos, por lo que si en un boleto se marcan dos signos se duplicarán las apuestas pronosticadas en aquellos 14 partidos y si se marcan los tres signos se triplicarán. Los premios por categoría que figuran en las tablas de apuestas autorizadas en el Anexo I y en el reverso de los boletos están referidos sólo a los 14 partidos combinables.

CAPÍTULO III

Métodos de apuestas

Decimooctava.

Mediante este sistema de validación se puede participar en los concursos por los métodos de apuestas Sencillas y Múltiples y dentro de éste con las modalidades de Reducidas y Condicionadas que en él se regulan. En todos los métodos las apuestas son completadas con el o los pronósticos del pleno al 15.

Decimonovena.

Apuestas sencillas: Son apuestas sencillas cuando se ha pronosticado una en cada bloque. Podrán jugarse tantas apuestas como bloques tenga el boleto. Si se desean jugar dos apuestas, que es el mínimo, se marcarán 14 pronósticos, uno por cada partido, en los bloques 1 y 2 según establece la norma 17ª. Si se desean jugar 3, 4, 5, 6, 7 u 8 apuestas se marcarán 14 pronósticos, uno por cada partido, en los primeros 3, 4, 5, 6, 7 u 8 bloques respectivamente.

Vigésima.

Apuestas múltiples:

1. Son apuestas múltiples cuando se ha pronosticado más de una en un solo bloque del boleto (que ha de ser el 1) mediante la combinación de dos (doble) o tres (triple) pronósticos por partido. Además, es imprescindible marcar con el signo «X» en la zona reservada para ello en el bloque de combinaciones las casillas que contengan el número de dobles y de triples que se han pronosticado.

2. En el método múltiple se puede participar mediante tres modalidades: Directo, Reducido y Condicionado.

3. En las tres modalidades del método múltiple, para determinar el número máximo de apuestas autorizadas, se tendrán en cuenta los pronósticos del partido denominado Pleno al 15.

Vigésima primera.

Método múltiple directo:

Para participar por el método múltiple directo se podrán formular en el boleto establecido al efecto, cualesquiera de las apuestas contenidas en la tabla que se incluye como Anexo I, en la cual están incluidas todas las combinaciones posibles hasta un máximo determinado.

Además de marcar los pronósticos según establece la norma 17ª mediante la combinación de dos (doble) o tres (triple) por partido en el bloque 1 destinado a los pronósticos, se debe marcar también en el bloque de combinaciones la casilla que contenga el número de dobles y/o triples que haya pronosticado en los partidos combinables.

Vigésima segunda.

Método múltiple reducido:

Definición.–Una reducción consiste en la selección de un número determinado de apuestas de entre el total obtenido al desarrollar una combinación de pronósticos dobles y triples en alguno de los partidos que componen el boleto del juego. Las apuestas contenidas en cada una de las reducciones que en esta norma se regulan, han sido seleccionadas del desarrollo de cada una de las combinaciones de las que proceden.

Forma de participar.–Para participar por el método múltiple reducido, exclusivamente se podrá formular, en el boleto establecido al efecto, una cualquiera de las apuestas contenidas en las tablas que se incluyen como Anexo II. Si además de los partidos elegidos para la reducción se pronosticase a doble o a triple cualesquiera de los restantes partidos, éstos participan con el desarrollo que establece el método múltiple directo.

A) Forma de pronosticar en el boleto:

En el bloque destinado a PRONÓSTICOS se marcarán los signos según establece la norma 17ª mediante la combinación de uno (Fijo), de dos (Doble) o de tres (Triple) por partido.

En el bloque destinado a COMBINACIONES se marcará con el signo «X» en la primera columna la casilla (una sola) que contenga el número de dobles que haya pronosticado (incluidos los que se hubieran elegido para la reducción) y en la segunda columna se marcará la casilla (una sola) que contenga el número de triples que haya pronosticado (incluidos los que se hubieran elegido para la reducción).

En el bloque de REDUCCIONES se marcarán con el signo «X» aquellas casillas que contengan el número ordinal asignado en el boleto a cada uno de los partidos elegidos para la reducción de entre los pronosticados a doble o a triple.

B) Reducciones autorizadas:

Para participar por este método se establecen las siguientes reducciones de combinaciones:

B.1) Reducción primera:

Combinaciones de 4 partidos pronosticados a triple (81 apuestas) reducidas a 9 apuestas seleccionadas.

Orden de los partidos elegidos para la reducción	Grupo de pronósticos								
Partido 1º	1	1	1	X	X	X	2	2	2
Partido 2º	1	X	2	1	X	2	1	X	2
Partido 3º	1	X	2	X	2	1	2	1	X
Partido 4º	1	X	2	2	1	X	X	2	1

B.2) Reducción segunda:

Combinaciones de 7 partidos pronosticados a doble (128 apuestas) reducidas a 16 apuestas seleccionadas.

Orden de los partidos elegidos para la reducción	Grupo de pronósticos															
Partido 1º	1	1	X	X	X	X	1	1	X	X	1	1	X	X	1	1
Partido 2º	1	1	X	X	X	X	1	1	1	1	X	X	1	1	X	X
Partido 3º	1	1	X	X	1	1	X	X	X	X	1	1	1	1	X	X
Partido 4º	1	1	X	X	1	1	X	X	1	1	X	X	X	X	1	1
Partido 5º	1	X	1	X	X	1	X	1	1	X	1	X	1	X	1	X
Partido 6º	1	X	1	X	1	X	1	X	X	1	X	1	1	X	1	X
Partido 7º	1	X	1	X	1	X	1	X	1	X	1	X	X	1	X	1

B.3) Reducción tercera:

Combinación de 3 partidos pronosticados a doble y 3 partidos a triple (216 apuestas) reducidas a 24 apuestas seleccionadas.

Orden de los partidos elegidos para la reducción		Grupo de pronósticos																							
Dobles	Partido 1º	1	1	1	X	X	X	X	X	X	1	1	1	X	X	X	1	1	1	1	1	1	X	X	X
	Partido 2º	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	1	1	1	1	1	1
	Partido 3º	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X
Triples	Partido 1º	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2
	Partido 2º	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	X	2	1	2	1	X	X	2	1	2	1	X
	Partido 3º	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	2	1	X	X	2	1	2	1	X	X	2	1

B.4) Reducción cuarta:

Combinación de 6 partidos pronosticados a doble y 2 partidos a triple (576 apuestas) reducidas a 64 apuestas seleccionadas.

Orden de los partidos elegidos para la reducción		Grupo de pronósticos																														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
Triples:	Partido 1º	X	2	1	X	2	1	1	1	X	X	X	2	2	2	1	1	1	X	2	1	1	X	X	X	X	2	1	X	2	1	X	2
	Partido 2º	X	X	2	2	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	1	1	1	X	2	1	X	2	1	1	X	X	X	2	2	2
Dobles:	Partido 1º	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X	1	1	1	1	1	1	1	X	1	X	X	X	1	1	X	X
	Partido 2º	1	X	X	X	1	1	X	X	1	1	X	X	X	1	1	1	1	X	X	X	X	X	1	1	1	1	1	X	1	1	1	X
	Partido 3º	1	1	1	X	1	1	X	1	X	1	X	X	1	1	1	1	1	1	X	X	1	1	1	1	X	1	1	X	X	X	1	X
	Partido 4º	1	1	1	1	X	1	1	X	X	X	X	X	1	1	X	X	1	X	1	X	X	1	X	X	1	1	1	1	1	1	1	1
	Partido 5º	X	1	X	1	1	1	X	1	1	X	X	X	1	X	X	1	1	1	X	1	X	X	1	X	X	X	X	X	1	X	1	X
	Partido 6º	1	1	1	1	1	X	X	X	1	1	X	1	X	X	X	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	1	X	1	1	1	1	X
		33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64
Triples:	Partido 1º	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	1	1	1	1	1	X	X	X	2	2	2	2	2	2	X	2	2	2	1
	Partido 2º	1	1	1	1	1	1	2	2	X	2	1	X	2	2	2	2	2	2	1	X	X	X	X	X	X	X	X	2	1	X	2	1
Dobles:	Partido 1º	X	X	X	X	X	X	1	X	1	1	X	1	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	1	1	1	X	X
	Partido 2º	X	X	1	X	X	1	1	1	1	1	1	1	X	X	X	1	1	1	1	X	X	X	X	X	1	1	1	X	X	X	X	X
	Partido 3º	X	1	1	X	1	1	X	1	X	X	X	X	1	1	1	X	X	X	X	X	X	1	1	1	X	X	X	X	X	1	X	X
	Partido 4º	1	X	X	X	1	X	X	1	1	X	X	X	1	X	X	1	X	X	1	X	X	1	1	X	1	1	X	1	X	X	X	1
	Partido 5º	1	1	X	X	X	1	X	1	1	1	1	X	X	X	1	X	X	1	X	X	1	1	1	X	1	1	X	1	1	X	1	1
	Partido 6º	X	1	1	X	X	X	1	X	X	X	1	X	1	1	X	1	1	X	X	1	X	1	X	X	1	X	X	X	X	X	1	1

B.5) Reducción quinta:

Combinaciones de 8 partidos pronosticados a triple (6.561 apuestas) reducidas a 81 apuestas seleccionadas.

Orden de los partidos elegidos para la reducción		Grupo de pronósticos																										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
Triples:	Partido 1º	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Partido 2º	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X	X	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	Partido 3º	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	Partido 4º	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X	X	X	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	Partido 5º	1	1	X	2	1	X	2	X	2	1	1	X	2	1	X	2	X	2	1	1	X	2	1	X	2	X	2
	Partido 6º	1	2	X	1	X	1	2	2	X	1	2	X	1	X	1	2	2	X	1	2	X	1	X	1	2	2	X
	Partido 7º	X	1	1	1	2	2	2	X	X	X	1	1	1	2	2	2	X	X	X	1	1	1	2	2	2	X	X
	Partido 8º	1	2	1	X	X	2	1	X	2	1	2	1	X	X	2	1	X	2	1	2	1	X	X	2	1	X	2	
		28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54
Triples:	Partido 1º	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Partido 2º	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Partido 3º	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Partido 4º	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	Partido 5º	1	1	X	2	1	X	2	X	2	1	1	X	2	1	X	2	X	2	1	1	X	2	1	X	2	X	2
	Partido 6º	1	2	X	1	X	1	2	2	X	1	2	X	1	X	1	2	2	X	1	2	X	1	X	1	2	2	X
	Partido 7º	X	1	1	1	2	2	2	X	X	X	1	1	1	2	2	2	X	X	X	1	1	1	2	2	2	X	X
	Partido 8º	1	2	1	X	X	2	1	X	2	1	2	1	X	X	2	1	X	2	1	2	1	X	X	2	1	X	2	
		55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	**72**	73	74	75	76	77	78	79	80	81
Triples:	Partido 1º	2	2	2	2	2	2	2	2	2	X	X	X	X	X	X	X	X	X	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	Partido 2º	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Partido 3º	X	X	X	X	X	X	X	X	X	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	Partido 4º	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	Partido 5º	1	1	X	2	1	X	2	X	2	1	1	X	2	1	X	2	X	2	1	1	X	2	1	X	2	X	2
	Partido 6º	1	2	X	1	X	1	2	2	X	1	2	X	1	X	1	2	2	X	1	2	X	1	X	1	2	2	X

Orden de los partidos elegidos para la reducción		Grupo de pronósticos																										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
	Partido 7º	X	1	1	1	2	2	2	X	X	X	1	1	1	2	2	2	X	X	X	1	1	1	2	2	2	X	X
	Partido 8º	1	2	1	X	X	2	1	X	2	1	2	1	X	X	2	1	X	2	1	2	1	X	X	2	1	X	2	

B.6) Reducción sexta:

Combinaciones de 11 partidos pronosticados a doble (2.048 apuestas) reducidas a 132 apuestas seleccionadas.

Orden de los partidos elegidos para la reducción		Grupo de pronósticos																																
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
Dobles	Partido 1º	X	X	X	X	1	1	X	1	1	X	X	1	1	X	1	X	X	1	X	1	X	1	1	X	X	1	1	X	X	1	X	X	1
	Partido 2º	X	X	1	1	X	X	X	1	X	1	X	1	X	1	X	X	1	1	X	1	1	X	X	X	1	X	1	1	X	X	1	1	1
	Partido 3º	X	1	X	X	X	X	1	1	X	1	X	X	1	X	1	1	1	X	1	X	X	1	X	X	1	1	X	1	1	X	X	1	1
	Partido 4º	X	X	1	X	1	X	1	X	X	X	1	X	1	1	X	1	X	1	1	X	X	X	1	1	X	X	1	1	X	1	1	1	X
	Partido 5º	X	1	X	1	X	1	X	X	1	X	1	X	X	X	X	1	1	1	X	X	1	X	1	1	X	1	X	1	1	X	1	X	1
	Partido 6º	1	X	X	X	X	1	1	X	X	X	1	1	X	1	1	X	1	X	X	X	1	1	X	1	1	X	1	X	1	1	X	1	X
	Partido 7º	1	X	X	1	1	X	X	X	1	1	X	X	X	1	1	1	X	X	1	1	X	X	X	1	1	1	X	X	1	1	1	X	X
	Partido 8º	1	1	1	X	X	X	X	X	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	1	1	1	1	1
	Partido 9º	1	1	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X
	Partido 10º	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Partido 11º	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
		34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66
Dobles:	Partido 1º	1	1	1	X	1	1	X	1	X	1	X	X	1	X	X	1	1	X	1	1	1	1	X	X	X	1	1	1	1	1	1	1	X
	Partido 2º	1	1	X	X	X	X	1	1	X	1	1	1	X	1	X	1	X	1	X	1	1	X	1	1	X	1	X	1	1	1	X	1	1
	Partido 3º	X	1	1	X	1	X	1	X	1	X	1	X	1	X	1	X	1	1	X	1	1	X	X	1	1	1	1	X	1	1	1	X	1
	Partido 4º	X	1	1	1	X	1	X	X	X	X	1	1	1	X	1	1	X	1	1	X	1	X	1	X	1	1	1	1	X	X	1	1	1
	Partido 5º	1	X	1	1	X	X	X	1	1	X	X	1	1	1	X	X	1	1	1	1	X	1	X	1	1	X	X	1	1	X	1	1	1
	Partido 6º	1	X	1	X	X	1	1	X	1	1	X	1	X	1	1	X	1	X	1	X	1	1	1	X	1	X	1	X	1	1	X	1	1
	Partido 7º	1	1	X	1	1	X	X	X	1	1	1	X	X	1	1	1	X	X	1	1	X	1	1	1	X	X	1	1	X	1	1	X	1
	Partido 8ª	X	X	X	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	1	1	1	1	1	X	X	X	1	1	1	1	1	X	X	X	1	1	1	X
	Partido 9º	X	X	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X	X	1	1	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X
	Partido 10º	X	X	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Partido 11º	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99
Dobles:	Partido 1º	1	X	X	X	X	X	X	X	1	1	1	X	X	X	X	1	X	X	1	1	X	1	1	X	1	X	1	X	X	1	X	X	X
	Partido 2º	X	X	1	X	X	X	1	X	1	X	X	1	X	X	1	X	1	X	1	X	1	X	X	X	1	X	X	1	1	1	1	X	X
	Partido 3º	X	1	X	X	X	1	X	X	X	X	1	1	X	X	1	X	X	1	X	1	X	1	X	1	X	1	X	1	X	1	X	X	1
	Partido 4º	X	X	X	1	1	X	X	X	X	1	X	1	X	1	X	X	1	X	X	1	X	X	X	1	1	1	1	X	1	X	X	X	1
	Partido 5º	X	X	X	1	X	X	1	1	X	X	1	X	1	X	X	X	X	1	1	X	X	X	1	1	X	X	1	1	1	X	X	1	X
	Partido 6º	X	X	1	X	X	1	X	1	X	1	X	X	X	1	X	1	X	1	X	X	1	X	X	1	X	X	1	X	X	1	1	X	1	X
	Partido 7º	X	1	X	X	1	X	X	1	1	X	X	X	1	X	X	1	1	X	X	X	1	1	X	X	X	1	1	1	X	X	1	X	X
	Partido 8º	1	X	X	X	1	1	1	X	X	X	X	X	1	1	1	X	X	X	X	X	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	1	1	1
	Partido 9º	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X	X	1	1	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	1	1	1
	Partido 10º	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	1	1	1
	Partido 11º	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X	X	X
		100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132
Dobles:	Partido 1º	X	1	1	X	1	1	X	X	1	1	X	X	1	X	1	X	1	1	X	1	X	X	1	1	X	X	1	X	X	1	1	1	1
	Partido 2º	X	X	X	1	1	X	X	1	X	1	1	1	X	X	1	X	X	1	1	X	1	X	1	X	1	X	1	1	1	X	X	1	1
	Partido 3º	X	X	1	1	X	X	1	X	X	1	1	X	1	1	X	1	X	X	X	1	X	1	1	X	1	X	X	1	1	1	1	X	1
	Partido 4º	1	X	X	X	1	X	X	1	1	X	X	1	1	1	X	X	1	X	1	X	X	1	X	1	1	1	X	1	X	1	X	1	1
	Partido 5º	X	1	X	1	X	X	1	X	1	X	X	1	X	1	1	X	X	X	1	1	1	1	X	1	X	1	1	X	1	X	1	X	1
	Partido 6º	1	X	1	X	X	1	X	1	X	X	1	X	X	1	1	1	X	1	X	X	1	X	X	1	1	1	X	X	1	1	1	1	X

Orden de los partidos elegidos para la reducción		Grupo de pronósticos																														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
	Partido 7º	1	1	X	X	X	1	1	X	X	X	1	1	1	X	X	1	1	X	X	X	1	1	1	X	X	1	1	1	X	X	1	1	X
	Partido 8ª	X	X	X	X	X	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	1	1	1	1	1	X	X	X
	Partido 9º	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X	X
	Partido 10º	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Partido 11º	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

El número (mínimo y máximo) de partidos que pueden pronosticarse a Doble y a Triple en el bloque de PRONÓSTICOS para cada reducción viene determinado en las Tablas de Combinaciones y Apuestas autorizadas incluidas en el Anexo II.

C) Asignación de pronósticos a cada partido:

Una vez marcada en el bloque de reducciones del boleto la casilla que contiene el número ordinal asignado a cada partido, al primero en orden creciente de los elegidos se le asignan los pronósticos del «partido 1º», al segundo los del «partido 2º» y así sucesivamente, tanto para los dobles como para los triples, en las seis reducciones.

Ejemplo. Se ha pronosticado el siguiente boleto con 6 Dobles y 4 Triples:

Juega con la reducción TERCERA y ha elegido para reducir los partidos siguientes:

A Dobles: el 3, el 7 y el 12

A Triples: el 2, el 8 y el 9

Orden de asignación de los pronósticos del grupo a cada uno de estos partidos:

Núm. ordinal del partido		Grupo de Pronósticos																								
DOBLES	3	1	1	1	X	X	X	X	X	X	1	1	1	X	X	X	1	1	1	1	1	1	X	X	X
	7	X	X	X	X	X	X	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	X	X	X	X	X	X
	12	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X
TRIPLES	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2
	8	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	X	2	1	2	1	X	X	2	1	2	1	X
	9	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	2	1	X	X	2	1	2	1	X	X	2	1
	Apuestas	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24

D) Atribución de los pronósticos a doble:

En las reducciones segunda, tercera, cuarta y sexta indicadas en el apartado B) de esta misma Norma los signos 1 y X que figuran en los grupos de pronósticos de los partidos a doble, debe entenderse que son sustituidos por la pareja de signos con que hubiera sido pronosticado cada partido en el bloque de pronósticos y por ese orden. Es decir, si el partido ha sido pronosticado a 1 y X, los signos del 1 y de la X del grupo de pronósticos permanecen, si ha sido pronosticado a 1 y 2, el 1 permanece y la X es sustituida por el 2 y si ha sido pronosticado a X y 2, los signos 1 y X son sustituidos de la forma siguiente: el 1 por la X y la X por el 2.

E) Desarrollo de apuestas y premios:

El desarrollo de las combinaciones para la determinación de las apuestas que participan y de los premios obtenidos en cada una de ellas se realiza de la siguiente forma:

1º Si los únicos partidos pronosticados a doble o triple son los elegidos para la reducción, el único pronóstico de cada uno de los restantes partidos se repite 9, 16, 24, 64, 81 ó 132 veces, según que la reducción elegida sea la primera, la segunda, la tercera, la cuarta, la quinta o la sexta respectivamente. Cada columna vertical resultante con 14 pronósticos, más el pronóstico del Pleno al 15, constituye una apuesta.

Ejemplo. Pronosticamos la reducción PRIMERA.

Partido	Pronósticos								
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	X	X	X	2	2	2
3	1	X	2	1	X	2	1	X	2
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	X	X	X	X	X	X	X	X	X
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	X	2	X	2	1	2	1	X
9	2	2	2	2	2	2	2	2	2
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1

Partido	Pronósticos								
11	1	X	2	2	1	X	X	2	1
12	X	X	X	X	X	X	X	X	X
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Apuestas	1	2	3	4	5	6	7	8	9

2º Si además de los partidos elegidos para la reducción, se pronostican partidos a Doble y/o a Triple, la apuesta múltiple que forman estas combinaciones (en la que no se incluyen las combinaciones de los partidos elegidos para la reducción) se repite tantas veces como columnas tiene cada grupo de pronósticos, es decir: 9, 16, 24, 64, 81 ó 132, según que la reducción elegida sea la Primera, la Segunda, la Tercera, la Cuarta, la Quinta o la Sexta respectivamente. El número de premios que corresponde a cada apuesta múltiple de acuerdo con los aciertos obtenidos, viene determinado por la tabla incluida en el Anexo I para el método Directo.

Ejemplo. Pronosticamos la reducción PRIMERA y además 2 Dobles y 2 Triples al Directo, es decir 324 apuestas.

Desarrollo de combinaciones:

Partido	Pronósticos								
1	1	1	1	X	X	X	2	2	2
2	1	X	2	1	X	2	1	X	2
3	1	X	2	X	2	1	2	1	X
4	1	X	2	2	1	X	X	2	1
5	X2	X2	X2	X2	X2	X2	X2	X2	X2
6	1X	1X	1X	1X	1X	1X	1X	1X	1X
7	1X2	1X2	1X2	1X2	1X2	1X2	1X2	1X2	1X2
8	1X2	1X2	1X2	1X2	1X2	1X2	1X2	1X2	1X2
9	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Partido	Pronósticos								
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	X	X	X	X	X	X	X	X	X
13	X	X	X	X	X	X	X	X	X
14	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Apuestas	1	2	3	4	5	6	7	8	9

Se han formado 9 apuestas múltiples de 2 Dobles y 2 Triples, por lo tanto de 36 apuestas cada una, que hacen un total de 324 apuestas.

Premios: Los premios dependerán del número de aciertos obtenidos en cada una de las 9 apuestas múltiples de 36 apuestas y serán los determinados en la tabla establecida para el método Directo.

23

Método múltiple condicionado:

Se podrá participar en el método condicionado formulando, exclusivamente en el boleto establecido al efecto, cualesquiera número de apuestas que resulten de combinar los 14 partidos pronosticados a 1, 2 ó 3 signos y de aplicar las condiciones que se establecen a continuación, con los límites mínimo y máximo que se establecen en el apartado D) de esta Norma.

A) Forma de pronosticar en el boleto:

En el bloque destinado a PRONÓSTICOS se marcarán los signos según establece la norma 17ª, mediante la combinación de uno (fijo), de dos (doble) o de tres (triple) por partido.

En el bloque destinado a COMBINACIONES se marcará con el signo «X» en la primera columna la casilla (una sola) que contenga el número de dobles que haya pronosticado y en la segunda columna se marcará la casilla (una sola) que contenga el número de triples que haya pronosticado.

En el bloque de SISTEMA CONDICIONADO se marcará con el signo «X»:

– En la columna PARTIDOS EN SISTEMA las casillas que contengan el número ordinal asignado en el boleto a cada uno de los partidos pronosticados a doble y a triple que sean elegidos para ser condicionados, que han de ser dos como mínimo. Los pronosticados a doble y a triple que no hayan sido elegidos, participan con el desarrollo que establece el método múltiple directo.

– En las filas de CONDICIONES las casillas que contengan los números elegidos en cada condición. Es imprescindible marcar al menos una de las condiciones.

Hay siete opciones distintas para marcar condiciones:

Opción 1ª: Marcar sólo casillas de variantes.

Opción 2ª: Marcar sólo casillas de equis.

Opción 3ª: Marcar sólo casillas de doses.

Opción 4ª: Marcar casillas de variantes y de equis.

Opción 5ª: Marcar casillas de variantes y de doses.

Opción 6ª: Marcar casillas de equis y de doses.

Opción 7ª: Marcar casillas de variantes, de equis y de doses.

B) Condiciones autorizadas:

Primera condición: VARIANTES. Se entiende por VARIANTES los signos pronosticados en las columnas segunda y tercera del bloque de pronósticos, es decir, en las casillas que contienen la «X» y el «2» correspondientes a los partidos que hayan sido pronosticados con dos o tres signos y elegidos para ser condicionados.

Se contemplan los siguientes casos: 1º No marcar casillas y 2º Marcar una o más casillas.

1º Si no marca ninguna casilla significa que, del grupo que forman los partidos pronosticados a Doble y a Triple elegidos en la columna de PARTIDOS EN SISTEMA, juega las apuestas con el número de variantes que resulten por aplicación del resto de condiciones de estas normas.

2º Si marca UNA o MÁS casillas significa que, del grupo que forman los partidos pronosticados a Doble y a Triple elegidos en la columna de PARTIDOS EN SISTEMA, juega las apuestas que

tengan el número de variantes que indican las casillas marcadas y cumplan el resto de condiciones de estas normas.

El número más alto de variantes que indiquen las casillas marcadas no puede ser superior al total de los partidos elegidos en la columna de PARTIDOS EN SISTEMA.

El número más bajo de variantes que indiquen las casillas marcadas no puede ser inferior al total de los partidos elegidos en la columna de PARTIDOS EN SISTEMA que se encuentren pronosticados al Doble «X2».

Segunda condición: EQUIS. Se contemplan los siguientes casos: 1º No marcar casillas y 2º Marcar una o más casillas.

1º Si no marca ninguna casilla significa que, del grupo que forman los partidos pronosticados a Doble y a Triple elegidos en la columna de PARTIDOS EN SISTEMA, juega las apuestas con el número de equis que resulten por aplicación del resto de condiciones de estas normas.

2º Si marca UNA o MÁS casillas significa que, del grupo que forman los partidos pronosticados a Doble y a Triple elegidos en la columna de PARTIDOS EN SISTEMA, juega las apuestas que tengan el número de equis que indican las casillas marcadas y cumplan el resto de condiciones de estas normas.

El número más alto de equis que indiquen las casillas marcadas no puede ser superior al total de las equis pronosticadas en los partidos elegidos en la columna de PARTIDOS EN SISTEMA.

Tercera condición: DOSES.

Se contemplan los siguientes casos: 1º No marcar casillas y 2º Marcar una o más casillas.

1º Si no marca ninguna casilla significa que, del grupo que forman los partidos pronosticados a Doble y a Triple elegidos en la columna de PARTIDOS EN SISTEMA, juega las apuestas con el número de doses que resulten por aplicación del resto de condiciones de estas normas.

2º Si marca UNA o MÁS casillas significa que, del grupo que forman los partidos pronosticados a Doble y a Triple elegidos en la columna de PARTIDOS EN SISTEMA, juega las apuestas que tengan el número de doses que indican las casillas marcadas y cumplan el resto de condiciones de estas normas.

El número más alto de doses que indiquen las casillas marcadas no puede ser superior al total de los doses pronosticados en los partidos elegidos en la columna de PARTIDOS EN SISTEMA.

C) Marcas en las tres condiciones:

Si ha marcado casillas en las tres condiciones sólo participan las apuestas que, del grupo que forman los partidos pronosticados a Doble y a Triple elegidos en la columna de PARTIDOS EN SISTEMA, tengan el número de variantes que indiquen las casillas marcadas en la primera condición y que ese número sea suma de una pareja compuesta de un número de equis y de un número de doses, de los contenidos en cualesquiera de las casillas marcadas en las condiciones segunda y tercera. Si las casillas marcadas en Variantes, en Equis y en Doses exceden respectivamente de dichos números, el boleto será rechazado por el sistema de validación.

D) Apuestas que participan:

Las apuestas que participan, con un mínimo de 2 y un máximo de 31.104 por boleto, incluido el Pleno al 15, son las que constan en el resguardo expedido por el terminal informático. En estos límites se contemplan tanto las que corresponden al desarrollo de la combinación del grupo de partidos elegidos para jugar por el Método Condicionado como las que resultan después de aplicar a las anteriores el desarrollo de las combinaciones de los partidos que participan por el Método Directo.

Ejemplo núm. 1. Pronosticamos el siguiente boleto:

Hemos pronosticado 7 dobles y 3 triples. Hemos elegido para jugar como PARTIDOS EN SISTEMA del 1 al 8 y hemos marcado las siguientes CONDICIONES para esos 8 partidos:

– Primera: Las casillas 5, 6 y 7.

– Segunda: Las casillas 3, 4 y 5.

– Tercera: Las casillas 1, 2 y 3.

En aplicación de la norma 23ª tenemos que:

1º Las condiciones marcadas sólo afectan al grupo de partidos elegidos en la columna de PARTIDOS EN SISTEMA. El resto de los partidos estén pronosticados a fijo, doble o a triple participan por el método Directo.

2º El grupo de partidos elegidos para ser condicionados son 6 Dobles y 2 Triples que desarrollados según establece la norma para las combinaciones múltiples al Directo, resultan 576 apuestas, de las cuales sólo participan aquellas que cumplen las condiciones marcadas.

Para mejor comprensión vemos a continuación las apuestas de la posición 268 a 288 del desarrollo al directo, según la norma 21ª.

Partidos	268	269	270	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	283	284	285	286	287	288
1	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2
2	2	2	2	1	1	1	X	X	X	2	2	2	1	1	1	X	X	X	2	2	2
3	X	X	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X	X	X
4	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
8	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Partidos	268	269	270	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	283	284	285	286	287	288
Variantes	6	7	6	5	6	6	6	7	7	6	6	7	6	7	7	7	8	8	7	8	8
Parejas de «X-2»	2-4	3-4	2-5	2-3	*3-3	2-4	*3-3	*4-3	3-4	2-4	3-4	2-5	*3-3	*4-3	3-4	*4-3	5-3	4-4	3-4	4-4	3-5

De las 21 apuestas reflejadas, sólo las indicadas con asterisco cumplen las condiciones marcadas en el ejemplo.

3º Por aplicación de las condiciones marcadas al grupo de los 8 partidos elegidos, resulta que las apuestas que participan son aquellas en las que la suma de cada pareja de las condiciones segunda y tercera, es decir, de «X-2», sea igual a alguna de las casillas marcadas en la condición primera o Variantes.

Veamos:

Variantes marcadas	Parejas resultantes de «X-2» que suman igual que las variantes		Apuestas distintas que cumplen las condiciones
	Equis	Doses	
5	3	2	58
	4	1	26
6	3	3	58
	4	2	40
	5	1	12
7	4	3	26
	5	2	12
Total de apuestas resultantes del grupo condicionado			232

4º Como además de los partidos elegidos para condicionar, se han pronosticado otros a Doble y a Triple, que participan al Directo, habremos de multiplicar el número obtenido en el punto 3º por 2, tantas veces como Dobles haya, y por 3, tantas veces como Triples haya. En este caso que nos ocupa sería: $232 \times 2 \times 3 = 1.392$.

Es decir, el boleto del ejemplo participaría con 1.392 apuestas, en lugar de las 3.456 que resultan de 7 Dobles y 3 Triples al Directo.

5º Los partidos elegidos para ser condicionados pueden ser los de cualquier posición, no tienen que ser necesariamente consecutivos y pueden ser desde 2 hasta 14.

6º Las casillas de las condiciones pueden ser marcadas consecutivas o alternas, pero nunca aquella que contenga un número superior al de los partidos elegidos para condicionar.

Ejemplo núm. 2. Pronosticamos el siguiente boleto:

Hemos pronosticado 7 Dobles y 3 Triples.

Hemos elegido 8 partidos para condicionar.

Hemos marcado las siguientes condiciones:

– Primera: Marcamos las casillas 5 y 7.

– Segunda: No marcamos ninguna casilla.

– Tercera: No marcamos ninguna casilla.

Participan todas las apuestas del grupo de los 8 partidos condicionados en las que la suma de las parejas de «X-2» sean 5 y 7.

Variantes marcadas	Parejas resultantes de «X-2» que suman igual que las variantes		Apuestas distintas que cumplen las condiciones
	Equis	Doses	
5	5	0	4
	4	1	26
	3	2	58
	2	3	58
	1	4	26
	0	5	4
7	7	0	0
	6	1	2
	5	2	12
	4	3	26
	3	4	26
	2	5	12
	1	6	2
	0	7	0

Variantes marcadas	Parejas resultantes de «X-2» que suman igual que las variantes		Apuestas distintas que cumplen las condiciones
	Equis	Doses	
Total de apuestas resultantes del grupo condicionado			256

Teniendo en cuenta los partidos de Dobles y Triples al directo, el boleto participa con: 256 × 2 × 3 = 1.536 apuestas.

Ejemplo núm. 3. Pronosticamos el siguiente boleto:

Hemos pronosticado 7 Dobles y 3 Triples.

Hemos elegido 8 partidos para condicionar.

Hemos marcado las siguientes condiciones:

– Primera: No marcamos ninguna casilla.

– Segunda: Marcamos las casillas 4 y 5.

– Tercera: No marcamos ninguna casilla.

Participan todas las apuestas del grupo de los 8 partidos condicionados en las que se den todas las parejas de «X-2» que resulten con 4 y con 5 equis.

Veamos:

Variantes marcadas	Parejas resultantes de «X-2» que suman igual que las variantes		Apuestas distintas que cumplen las condiciones
	Equis	Doses	
	4	0	6
	4	1	26
	4	2	40
	4	3	26

Variantes marcadas	Parejas resultantes de «X-2» que suman igual que las variantes		Apuestas distintas que cumplen las condiciones
	Equis	Doses	
	4	4	6
	5	0	4
	5	1	12
	5	2	12
	5	3	4
Total de apuestas resultantes del grupo condicionado			136

Teniendo en cuenta los partidos de Dobles y Triples al directo, el boleto participa con: $136 \times 2 \times 3 = 816$ apuestas.

TÍTULO III

SISTEMA DE VALIDACIÓN POR SOPORTE INFORMÁTICO

CAPÍTULO I

Contenido del sistema

Vigésima cuarta.

Por este sistema se validarán las apuestas contenidas en los bloques de registro que establece la norma 25ª, que sean pronosticadas por un solo concursante en el método de apuestas sencillo, es decir, un solo signo por partido y apuesta, y sean presentadas por medios informáticos que cumplan las especificaciones técnicas que, de acuerdo a las características de los equipos informáticos disponibles, establezca Loterías y Apuestas del Estado, y que tendrán a su disposición los concursantes en Establecimientos Receptores o Delegaciones Comerciales.

CAPÍTULO III

Forma de pronosticar

Vigésima quinta.

Las apuestas serán grabadas en un fichero informático consignando un solo pronóstico en cada una de las 14 posiciones ordinales que se corresponden en el mismo orden con los 14 partidos determinados para esa jornada. Los 14 signos así grabados constituyen una apuesta y el conjunto de 8 apuestas un bloque de registro que es el equivalente a un boleto. En cada bloque se pronosticará con un solo signo el Pleno al 15. El mínimo de apuestas a validar por este sistema es de 200.

Cada bloque de registro llevará asociado un número que, junto con el del Receptor y el número o números asignados a cada fichero, lo identifica y distingue su contenido del de los demás bloques en la gestión del concurso en que participe.

Los únicos signos válidos para pronosticar son el 1, la X o el 2 y su significado es el que establece la norma 17ª.

CAPÍTULO III

Validación de apuestas

Vigésima sexta.

Una vez generado el fichero o soporte informático deberá seguirse el siguiente proceso:

a) El concursante grabará en el soporte, interior y exteriormente, el número del establecimiento receptor a través del cual participa y se lo entregará a éste, que procederá a su validación o lo tramitará a la Delegación Comercial de Loterías y Apuestas del Estado de la que dependa.

b) El Receptor o la Delegación comprobarán que los datos externos e internos del o de los soportes coinciden, procesará su contenido y generará un fichero en el medio informático establecido al efecto, el cual asignará un número de identificación al conjunto de las apuestas recibidas.

Si se observara algún error imputable al fichero o soporte del concursante se suspenderá el proceso y se le notificará tal circunstancia para que edite uno nuevo.

c) Seguidamente el Receptor o la Delegación procederá a transmitir el conjunto de apuestas al Sistema Central que las registrará junto a las demás apuestas que participan en el concurso y le asignará unos números de control.

d) Una vez que el Sistema Central ha confirmado al Receptor o a la Delegación que el registro de las apuestas ha sido correcto, éste/a solicitará al Sistema Central un listado con todas las apuestas validadas y el resguardo de participación, y procederá a imprimirlo.

El listado se ordenará de manera que figuren juntas las 8 apuestas que integran cada bloque de registro más el signo del Pleno al 15 y llevarán asociado el número que identifica el bloque. En cada página del listado deberán constar los pronósticos del mismo número de apuestas, excepto en la última que puede ser menor, y además los siguientes datos:

– Número de identificación.

– Número de Receptor.

– Delegación Comercial.

– Número de Jornada.

– Fecha de la Jornada.

– Total de apuestas validadas.

– Número parcial y total de páginas.

El Receptor o el Delegado deberán certificar el listado de apuestas mediante diligencia en una página adicional haciendo constar los mismos datos que se detallan para cada página.

e) En el resguardo de participación constarán los mismos datos establecidos para el listado y además los siguientes:

– Importe de las apuestas.

– Números de control.

Vigesima séptima.

1. El Establecimiento Receptor o la Delegación informarán al concursante del número de apuestas validadas, el concursante abonará su importe mediante efectivo, talón conformado o transferencia a la cuenta de operaciones del establecimiento y, exclusivamente una vez realizado el abono, el Establecimiento o la Delegación le harán entrega del listado certificado y del resguardo. El listado y el resguardo juntos son el equivalente al resguardo de validación informática (establecido en la norma 10ª.5) a efectos de apuestas validadas, reclamaciones y pago de premios.

2. Una vez entregados el listado y el resguardo al concursante, en ningún caso se accederá a la solicitud que pueda formular éste sobre la anulación del fichero o soporte, devolución del mismo, modificación de pronósticos o consignación o variación de otros datos.

Vigésima octava.

Si por causa justificada procediera una anulación ésta será solicitada por la Delegación al Sistema Central y éste expedirá un documento justificante de la misma en el que consten los mismos datos que figuran en el apartado d) de la norma 26ª.

CAPÍTULO IV

Pago de premios

Vigésima novena.

El listado y el resguardo establecidos en la norma 26ª constituyen juntos el único instrumento válido para solicitar el pago de premios. Si en alguna de las categorías se tuviera derecho a premios con importe inferior a 600 Euros en bloque distinto a aquel en que exista premio igual o superior a esa cantidad, se podrá solicitar el abono del importe acumulado de los inferiores independiente de los superiores. En este caso el establecimiento pagador hará constar la diligencia de pago en el resguardo que junto al listado deberá presentar el concursante.

TÍTULO IV

CAPÍTULO ÚNICO

Sistema de validación por internet

Trigésima.

Podrán formularse apuestas y pronósticos a través de la página de Internet: denominada www.loteriasyapuestas.es, según las condiciones de participación que se establecen en la Resolución de 23 de agosto de 2005, de Loterías y Apuestas del Estado (BOE núm. 205 de 27 de agosto de 2005).

TÍTULO V

CAPÍTULO ÚNICO

Junta Superior de Control

Trigésima primera.

1. En la Central de Loterías y Apuestas del Estado se constituirá una Junta Superior de Control.

2. Serán Vocales de esta Junta: el Director Comercial o funcionario de Loterías y Apuestas del Estado en quien delegue, quien actuará de Presidente; un representante del Ministerio del Interior, designado por el Director General de la Policía, y un funcionario de Loterías y Apuestas del Estado, que actuará como Secretario. Asimismo, se nombrará un suplente para cada una de las tres Vocalías.

3. El Secretario puede estar asistido por un Secretario de actas designado por el Presidente de la Junta.

Trigésima segunda.

Para constituirse válidamente la Junta será necesaria la asistencia de dos Vocales. Los acuerdos de la misma se tomarán por mayoría de los asistentes. En caso de empate, el Presidente tendrá voto de calidad.

Trigésima tercera.

Cualquiera de los Vocales podrá formular, en escrito fundado, voto particular contra el acuerdo que se adopte, el cual será sometido a conocimiento y resolución del Director General de la Entidad.

Trigésima cuarta.

1. A la Junta Superior de Control le corresponden las facultades que se determinan en las normas en relación a participación de apuestas, control de premios y reclamaciones.

2. Para el desarrollo de sus funciones, el Secretario de la Junta Superior de Control recepcionará los soportes procedentes de los sistemas informáticos que contienen el registro de los pronósticos efectuados y procederá a su archivo y custodia.

3. En el ejercicio de estas facultades, la Junta Superior de Control adoptará las resoluciones que estime pertinentes, que se harán constar en las correspondientes actas, en las cuales se incluirán, asimismo, las anulaciones de apuestas que se hubieran adoptado por la propia Junta, de acuerdo con lo establecido en estas normas.

Trigésima quinta.

La Junta Superior de Control, como órgano encargado de garantizar los concursos de pronósticos que organiza la Dirección General de Loterías y Apuestas del Estado, y en atención a los concursantes, podrá estimar recibidos en plazo, en la Central de Loterías y Apuestas del Estado en Madrid, los soportes informáticos que por acontecimientos imprevistos lleguen después del comienzo de los concursos, siempre que el envase que los contenga estuviere precintado con las formalidades exigidas. En este caso se levantará acta haciendo constar dicha circunstancia.

TÍTULO VI

CAPÍTULO I

Celebración de los concursos

Trigésima sexta.

El concurso para determinar los acertantes se basa en los resultados obtenidos en los partidos de

fútbol que Loterías y Apuestas del Estado ha determinado para esa jornada con un orden en base al cual son pronosticados y posteriormente escrutados.

Trigesima séptima.

1. Serán nulos a efectos de estas normas los resultados de los partidos incluidos en el concurso que se inicien antes de las quince horas del día inmediato anterior a la fecha de la jornada o después de las veinticuatro horas del día inmediato posterior a la fecha de la jornada. Las horas son referidas siempre a la hora oficial peninsular.

2. Si no pudiera determinarse el número total de resultados, el concurso se resolverá aplicando lo establecido en la norma 38ª para obtener el resultado de aquellos partidos que no lo tuvieran determinado.

Trigésima octava.

Si no pudiera determinarse el resultado de algún partido por aplicación de la norma 37ª y Loterías y Apuestas del Estado tuviera conocimiento oficial antes de las veinticuatro horas del jueves de la semana anterior a la de la fecha de la jornada, procederá a designar otro partido en sustitución de aquél y lo comunicará de inmediato a los concursantes por los medios públicos a su alcance, además de su inserción en el «Boletín Oficial del Estado». Si Loterías y Apuestas del Estado tuviera conocimiento oficial después de dicho plazo, los resultados no determinados del concurso se obtendrán aplicando las siguientes reglas:

a) Se decidirán por sorteo, a efectos exclusivos del concurso, los resultados de los partidos no computados en la jornada, aunque en tal caso se encontrarán los 15 partidos del boleto.

b) El sorteo de los partidos sujetos a este sistema se efectuará por su orden correspondiente. Para cada uno de ellos se introducirán en un bombo cien bolas.

c) Estas bolas serán de los colores rojo, azul y amarillo. Una bola roja indicará la victoria del equipo consignado en primer lugar del encuentro sorteado. Una bola azul indicará el empate. Una bola amarilla indicará la victoria del equipo consignado en segundo lugar.

d) El número de bolas de cada color corresponderá a los tantos por ciento de las frecuencias generales de resultados de la temporada de concursos inmediata anterior a la que se aplican estas normas, redondeando por exceso o por defecto los decimales.

e) Si no se alcanzan las cien bolas se procederá a redondear por exceso aquel porcentaje de la frecuencia que tenga una fracción decimal superior. En este supuesto, si además esta fracción decimal resultara exactamente igual en dos o en los tres porcentajes, se aplicará el siguiente criterio: Se redondeará por exceso el porcentaje del «1» cuando coincida con el de la «X» y/o con el del «2», se redondeará por exceso el porcentaje de la «X» cuando coincida con el del «2».

f) La bola que se extraiga en cada sorteo determinará el resultado del encuentro a los efectos de esta norma.

g) La frecuencia general de resultados de la temporada inmediata anterior está contenida en la norma adicional.

h) El sorteo para determinar los resultados de los encuentros no computados, se celebrará dentro del período que establece la norma 37ª. Tendrá carácter público y la mesa se constituirá de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 3 del Real Decreto 773/1989, de 23 de junio, al menos con dos miembros: Un Presidente, que será el Director General de Loterías y Apuestas del Estado o funcionario en quien delegue, y un Interventor o Fedatario Público, quienes levantarán acta de que las operaciones se han celebrado de acuerdo a estas normas.

Trigésima novena.

Para determinar el acierto de cada pronóstico se considerará como resultado de cada partido que interviene en el concurso, el obtenido en el terreno de juego en el momento en que el árbitro lo dé por finalizado, ya sea por haber llegado a su término, incluida la prórroga, en su caso, o por haber sido suspendido, aunque posteriormente las instituciones deportivas anulen el resultado o tomen cualquier otra decisión sobre el mismo. No obstante, si el partido suspendido se reanudara dentro del período establecido en la norma 37ª, se considerará como resultado el obtenido en el momento en que el árbitro lo dé por finalizado.

En ningún caso se tendrá en cuenta mayor validez de goles en campo contrario, serie de penaltis, de saques de esquina, o cualquier otra circunstancia tenida en cuenta para decidir el resultado que no sea la contenida en el párrafo anterior.

Cuatrigésima.

Loterías y Apuestas del Estado no está obligada a hacer públicas las alteraciones que pudieran producirse y que den lugar a modificaciones que afecten a la fecha de la celebración de los partidos, horario o cambio de lugar donde deben disputarse. No obstante, si ello provocara la aplicación de la norma 37ª, Loterías y Apuestas del Estado, una vez tenga conocimiento oficial de esa alteración, procederá a ponerlo en conocimiento de los concursantes.

CAPÍTULO II

Reparto de premios

Cuatrigésima primera.

Formada la apuesta ganadora con los resultados de los partidos, dará comienzo el escrutinio de todas las apuestas validadas que participan en el concurso para asignar los premios que correspondan a cada una por coincidencia entre la apuesta ganadora y los pronósticos que constan en las apuestas participantes. Sólo podrá percibirse un premio por apuesta.

Cuatrigésima segunda.

1. Con todas las apuestas que han participado, se generará en los sistemas centrales informáticos un fichero con las premiadas, clasificadas por categorías de premios.

2. Desde los sistemas centrales informáticos se remitirá informe a la Junta Superior de Control y a los servicios de escrutinio con detalle del número de premios por categorías que corresponde a cada concurso.

Cuatrigésima tercera.

La Junta Superior de Control, finalizadas las comprobaciones, procederá, nuevamente, al archivo y custodia de los soportes informáticos.

CAPÍTULO III

Pago de premios

Cuatrigésima cuarta.

Los premios se pagarán por las Delegaciones Comerciales de Loterías y Apuestas del Estado, receptores y entidades bancarias expresamente autorizadas por aquélla, en las condiciones que la misma determine.

Cuatrigésima quinta.

1. Los premios se pagarán a partir del día hábil inmediato siguiente a la finalización del concurso en que han participado las apuestas.

2. Para que se abone el importe de un premio se precisa la entrega del resguardo, reservándose Loterías y Apuestas del Estado, si lo estima necesario, el derecho de exigir la identificación a la persona que presente al cobro dicho resguardo.

Cuatrigésima sexta.

1. Si se interpusiera ante la jurisdicción ordinaria el procedimiento correspondiente por la titularidad de un resguardo premiado, y por ésta fuere ordenada la paralización del pago de un premio antes de que se hubiese satisfecho al presentador del resguardo, Loterías y Apuestas del Estado ordenará suspender el pago del premio hasta que recaiga resolución firme en dicho procedimiento. En los demás casos, el pago hecho por Loterías y Apuestas del Estado al portador del resguardo le eximirá de toda responsabilidad.

2. En el supuesto previsto en el primer inciso del párrafo anterior, no será de aplicación lo que la norma 48ª dispone respecto del día inicial del plazo de caducidad, y éste comenzará a contarse desde que se notifique la resolución firme que se dicte en dicho procedimiento.

3. Loterías y Apuestas del Estado no asumirá obligaciones por convenios concertados por terceros con la persona que presente al cobro el resguardo.

Cuatrigesima séptima.

Excepcionalmente, el Director de la Entidad Pública Empresarial Loterías y Apuestas del Estado podrá ordenar, a petición de los concursantes, el pago sin la presentación del resguardo siempre que se aporten datos suficientes que identifiquen indubitadamente al reclamante como la persona que presentó para su validación el boleto.

Cuatrigésima octava.

Los premios caducarán una vez transcurridos tres meses, contados a partir del día siguiente a la fecha del concurso en el que han participado las apuestas.

TÍTULO VII

CAPÍTULO I

Reclamaciones

Cuatrigésima novena.

Todo poseedor de un resguardo que contiene apuestas con derecho a premio y que al presentarlo al cobro fuera informado que no tiene premio, que está ya cobrado o que existe alguna otra causa que impida su pago, deberá presentar la correspondiente reclamación ante la Dirección General de la Entidad Pública Empresarial Loterías y Apuestas del Estado.

Quinquésima.

En cualquier reclamación bien sea por medio de impreso o por cualquier otro medio admitido en derecho, se hará constar la fecha del concurso o jornada, así como todos los números de control que figuren en el anverso y reverso, en su caso, de los resguardos, siendo conveniente adjuntar copia del resguardo.

Quinquésima primera.

La mera tenencia de un resguardo no da derecho a que se estime la reclamación de un premio si los pronósticos no han sido registrados en los soportes de los sistemas centrales informáticos de acuerdo con lo establecido en la norma 10ª.

Quinquésima segunda.

1. La Dirección General de la Entidad Pública Empresarial Loterías y Apuestas del Estado, previa consulta a la Junta Superior de Control, procederá a resolver las reclamaciones formuladas y desestimará aquellas cuyo resguardo no pueda ser identificado.

2. La falta de resolución expresa de una reclamación, transcurridos tres meses desde que se interpuso, producirá la desestimación de la misma.

Quinquésima tercera.

El plazo para la presentación de reclamaciones será de tres meses, contados a partir del día siguiente a la fecha del concurso en el que han participado las apuestas.

CAPÍTULO II

Recursos

Quinquésima cuarta.

Todo concursante, por el hecho de participar en los concursos, somete las acciones que pudieran derivarse de este hecho a la decisión que adopte Loterías y Apuestas del Estado, de acuerdo con la normativa vigente.

Quinquésima quinta.

1. Los actos administrativos y disposiciones generales de Loterías y Apuestas del Estado relativos a las materias que por estas normas se regulan podrán ser objeto de recurso de alzada en los casos, plazo y forma que determina la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, teniendo carácter desestimatorio la falta de resolución expresa.

2. Las resoluciones firmes en vía administrativa serán susceptibles de recurso contencioso-administrativo.

Quinquésima sexta.

Todos los plazos previstos en las presentes normas están determinados por la fecha de celebración del concurso en que participa cada resguardo. Si como consecuencia de la aplicación de la norma 37ª el concurso terminara el día inmediato posterior al de la fecha de la jornada, se entenderán ampliados todos los plazos en un día.

NORMA ADICIONAL

Quinquesima séptima.

Los porcentajes de las frecuencias generales de resultados de la temporada 2006-2007 han sido los siguientes:

Resultados favorables a equipos consignados en primer lugar («unos»), 47 por 100; empates («equis»), 26 por 100 y resultados favorables a equipos consignados en segundo lugar («doses»), 27 por 100.

NORMA FINAL

Quinquésima octava.

1. Estas normas han sido aprobadas por Resolución de Loterías y Apuestas del Estado, según lo establecido en el artículo 8, 2, letras n) y p) del Estatuto de la Entidad Pública Empresarial Loterías y Apuestas del Estado, aprobado por Real Decreto 2069/1999, de 30 de diciembre, previa conformidad del Consejo Rector de Apuestas Deportivas, serán válidas para la temporada 2007-2008 y comenzarán a regir desde la validación de su primera jornada de concursos de pronósticos.

2. Las presentes normas anulan las publicadas en fechas anteriores y se publicarán en el «Boletín Oficial del Estado».

3. A todos los efectos de los concursos de pronósticos de la Apuesta Deportiva, sin perjuicio de lo indicado en el artículo 116 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común en materia de recursos, las reclamaciones, telegramas y demás comunicaciones se dirigirán a Loterías y Apuestas del Estado, calle Capitán Haya, 53, 28020 Madrid.

ANEXO I

Tabla de combinaciones y apuestas autorizadas para validación informática

Método Directo

Combinaciones autorizadas			Premios obtenidos																																		
Pronósticos		Apuestas	Sin fallo					Un fallo								Dos fallos									Tres fallos								Cuatro fallos				
								Simple				Doble				2 Simple			1 Simple 1 Doble			2 Dobles			3 Simpl.		2 Simp. 1 Dobl.		1 Simp. 2 Dobl.		3 Dobl.		4 S.	3S. 1D.	2S. 2D.	1S. 3D.	4 D.
Dob.	Trip.		1ª	2ª	3ª	4ª	5ª	2ª	3ª	4ª	5ª	2ª	3ª	4ª	5ª	3ª	4ª	5ª	3ª	4ª	5ª	3ª	4ª	5ª	4ª	5ª	4ª	5ª	4ª	5ª	4ª	5ª	5ª	5ª	5ª	5ª	5ª
–	1	3	1	2	0	0	0	1	2	0	0	–	–	–	–	1	2	0	–	–	–	–	–	–	1	2	–	–	–	–	–	–	1	–	–	–	–
–	2	9	1	4	4	0	0	1	4	4	0	–	–	–	–	1	4	4	–	–	–	–	–	–	1	4	–	–	–	–	–	–	1	–	–	–	–
–	3	27	1	6	12	8	0	1	6	12	8	–	–	–	–	1	6	12	–	–	–	–	–	–	1	6	–	–	–	–	–	–	1	–	–	–	–
–	4	81	1	8	24	32	16	1	8	24	32	–	–	–	–	1	8	24	–	–	–	–	–	–	1	8	–	–	–	–	–	–	1	–	–	–	–
–	5	243	1	10	40	80	80	1	10	40	80	–	–	–	–	1	10	40	–	–	–	–	–	–	1	10	–	–	–	–	–	–	1	–	–	–	–
–	6	729	1	12	60	160	240	1	12	60	160	–	–	–	–	1	12	60	–	–	–	–	–	–	1	12	–	–	–	–	–	–	1	–	–	–	–
–	7	2.187	1	14	84	280	560	1	14	84	280	–	–	–	–	1	14	84	–	–	–	–	–	–	1	14	–	–	–	–	–	–	1	–	–	–	–
–	8	6.561	1	16	112	448	1.120	1	16	112	448	–	–	–	–	1	16	112	–	–	–	–	–	–	1	16	–	–	–	–	–	–	1	–	–	–	–
–	9	19.683	1	18	144	672	2.016	1	18	144	672	–	–	–	–	1	18	144	–	–	–	–	–	–	1	18	–	–	–	–	–	–	1	–	–	–	–
1	–	2	1	1	0	0	0	1	1	0	0	2	0	0	0	1	1	0	2	0	0	–	–	–	1	1	2	0	–	–	–	–	1	2	–	–	–
1	1	6	1	3	2	0	0	1	3	2	0	2	4	0	0	1	3	2	2	4	0	–	–	–	1	3	2	4	–	–	–	–	1	2	–	–	–
1	2	18	1	5	8	4	0	1	5	8	4	2	8	8	0	1	5	8	2	8	8	–	–	–	1	5	2	8	–	–	–	–	1	2	–	–	–
1	3	54	1	7	18	20	8	1	7	18	20	2	12	24	16	1	7	18	2	12	24	–	–	–	1	7	2	12	–	–	–	–	1	2	–	–	–
1	4	162	1	9	32	56	48	1	9	32	56	2	16	48	64	1	9	32	2	16	48	–	–	–	1	9	2	16	–	–	–	–	1	2	–	–	–
1	5	486	1	11	50	120	160	1	11	50	120	2	20	80	160	1	11	50	2	20	80	–	–	–	1	11	2	20	–	–	–	–	1	2	–	–	–
1	6	1.458	1	13	72	220	400	1	13	72	220	2	24	120	320	1	13	72	2	24	120	–	–	–	1	13	2	24	–	–	–	–	1	2	–	–	–
1	7	4.374	1	15	98	364	840	1	15	98	364	2	28	168	560	1	15	98	2	28	168	–	–	–	1	15	2	28	–	–	–	–	1	2	–	–	–
1	8	13.122	1	17	128	560	1.568	1	17	128	560	2	32	224	896	1	17	128	2	32	224	–	–	–	1	17	2	32	–	–	–	–	1	2	–	–	–
2	–	4	1	2	1	0	0	1	2	1	0	2	2	0	0	1	2	1	2	2	0	4	0	0	1	2	2	2	4	0	–	–	1	2	4	–	–
2	1	12	1	4	5	2	0	1	4	5	2	2	6	4	0	1	4	5	2	6	4	4	8	0	1	4	2	6	4	8	–	–	1	2	4	–	–
2	2	36	1	6	13	12	4	1	6	13	12	2	10	16	8	1	6	13	2	10	16	4	16	16	1	6	2	10	4	16	–	–	1	2	4	–	–

Combinaciones autorizadas			Premios obtenidos																																		
Pronósticos		Apuestas	Sin fallo					Un fallo								Dos fallos									Tres fallos								Cuatro fallos				
								Simple				Doble				2 Simple			1 Simple 1 Doble			2 Dobles			3 Simpl.		2 Simp. 1 Dobl.		1 Simp. 2 Dobl.		3 Dobl.		4 S.	3S. 1D.	2S. 2D.	1S. 3D.	4 D.
Dob.	Trip.		1ª	2ª	3ª	4ª	5ª	2ª	3ª	4ª	5ª	2ª	3ª	4ª	5ª	3ª	4ª	5ª	3ª	4ª	5ª	3ª	4ª	5ª	4ª	5ª	4ª	5ª	4ª	5ª	4ª	5ª	5ª	5ª	5ª	5ª	5ª
2	3	108	1	8	25	38	28	1	8	25	38	2	14	36	40	1	8	25	2	14	36	4	24	48	1	8	2	14	4	24	–	–	1	2	4	–	–
2	4	324	1	10	41	88	104	1	10	41	88	2	18	64	112	1	10	41	2	18	64	4	32	96	1	10	2	18	4	32	–	–	1	2	4	–	–
2	5	972	1	12	61	170	280	1	12	61	170	2	22	100	240	1	12	61	2	22	100	4	40	160	1	12	2	22	4	40	–	–	1	2	4	–	–
2	6	2.916	1	14	85	292	620	1	14	85	292	2	26	144	440	1	14	85	2	26	144	4	48	240	1	14	2	26	4	48	–	–	1	2	4	–	–
2	7	8.748	1	16	113	462	1.204	1	16	113	462	2	30	196	728	1	16	113	2	30	196	4	56	336	1	16	2	30	4	56	–	–	1	2	4	–	–
2	8	26.244	1	18	145	688	2.128	1	18	145	688	2	34	256	1.120	1	18	145	2	34	256	4	64	448	1	18	2	34	4	64	–	–	1	2	4	–	–
3	–	8	1	3	3	1	0	1	3	3	1	2	4	2	0	1	3	3	2	4	2	4	4	0	1	3	2	4	4	4	8	0	1	2	4	8	–
3	1	24	1	5	9	7	2	1	5	9	7	2	8	10	4	1	5	9	2	8	10	4	12	8	1	5	2	8	4	12	8	16	1	2	4	8	–
3	2	72	1	7	19	25	16	1	7	19	25	2	12	26	24	1	7	19	2	12	26	4	20	32	1	7	2	12	4	20	8	32	1	2	4	8	–
3	3	216	1	9	33	63	66	1	9	33	63	2	16	50	76	1	9	33	2	16	50	4	28	72	1	9	2	16	4	28	8	48	1	2	4	8	–
3	4	648	1	11	51	129	192	1	11	51	129	2	20	82	176	1	11	51	2	20	82	4	36	128	1	11	2	20	4	36	8	64	1	2	4	8	–
3	5	1.944	1	13	73	231	450	1	13	73	231	2	24	122	340	1	13	73	2	24	122	4	44	200	1	13	2	24	4	44	8	80	1	2	4	8	–
3	6	5.832	1	15	99	377	912	1	15	99	377	2	28	170	584	1	15	99	2	28	170	4	52	288	1	15	2	28	4	52	8	96	1	2	4	8	–
3	7	17.496	1	17	129	575	1.666	1	17	129	575	2	32	226	924	1	17	129	2	32	226	4	60	392	1	17	2	32	4	60	8	112	1	2	4	8	–
4	–	16	1	4	6	4	1	1	4	6	4	2	6	6	2	1	4	6	2	6	6	4	8	4	1	4	2	6	4	8	8	8	1	2	4	8	16
4	1	48	1	6	14	16	9	1	6	14	16	2	10	18	14	1	6	14	2	10	18	4	16	20	1	6	2	10	4	16	8	24	1	2	4	8	16
4	2	144	1	8	26	44	41	1	8	26	44	2	14	38	50	1	8	26	2	14	38	4	24	52	1	8	2	14	4	24	8	40	1	2	4	8	16
4	3	432	1	10	42	96	129	1	10	42	96	2	18	66	126	1	10	42	2	18	66	4	32	100	1	10	2	18	4	32	8	56	1	2	4	8	16
4	4	1.296	1	12	62	180	321	1	12	62	180	2	22	102	258	1	12	62	2	22	102	4	40	164	1	12	2	22	4	40	8	72	1	2	4	8	16
4	5	3.888	1	14	86	304	681	1	14	86	304	2	26	146	462	1	14	86	2	26	146	4	48	244	1	14	2	26	4	48	8	88	1	2	4	8	16
4	6	11.664	1	16	114	476	1.289	1	16	114	476	2	30	198	754	1	16	114	2	30	198	4	56	340	1	16	2	30	4	56	8	104	1	2	4	8	16
5	–	32	1	5	10	10	5	1	5	10	10	2	8	12	8	1	5	10	2	8	12	4	12	12	1	5	2	8	4	12	8	16	1	2	4	8	16
5	1	96	1	7	20	30	25	1	7	20	30	2	12	28	32	1	7	20	2	12	28	4	20	36	1	7	2	12	4	20	8	32	1	2	4	8	16
5	2	288	1	9	34	70	85	1	9	34	70	2	16	52	88	1	9	34	2	16	52	4	28	76	1	9	2	16	4	28	8	48	1	2	4	8	16
5	3	864	1	11	52	138	225	1	11	52	138	2	20	84	192	1	11	52	2	20	84	4	36	132	1	11	2	20	4	36	8	64	1	2	4	8	16
5	4	2.592	1	13	74	242	501	1	13	74	242	2	24	124	360	1	13	74	2	24	124	4	44	204	1	13	2	24	4	44	8	80	1	2	4	8	16
5	5	7.776	1	15	100	390	985	1	15	100	390	2	28	172	608	1	15	100	2	28	172	4	52	292	1	15	2	28	4	52	8	96	1	2	4	8	16
5	6	23.328	1	17	130	590	1.765	1	17	130	590	2	32	228	952	1	17	130	2	32	228	4	60	396	1	17	2	32	4	60	8	112	–	2	4	8	16
6	–	64	1	6	15	20	15	1	6	15	20	2	10	20	20	1	6	15	2	10	20	4	16	24	1	6	2	10	4	16	8	24	1	2	4	8	16
6	1	192	1	8	27	50	55	1	8	27	50	2	14	40	60	1	8	27	2	14	40	4	24	56	1	8	2	14	4	24	8	40	1	2	4	8	16
6	2	576	1	10	43	104	155	1	10	43	104	2	18	68	140	1	10	43	2	18	68	4	32	104	1	10	2	18	4	32	8	56	1	2	4	8	16
6	3	1.728	1	12	63	190	363	1	12	63	190	2	22	104	276	1	12	63	2	22	104	4	40	168	1	12	2	22	4	40	8	72	1	2	4	8	16
6	4	5.184	1	14	87	316	743	1	14	87	316	2	26	148	484	1	14	87	2	26	148	4	48	248	1	14	2	26	4	48	8	88	1	2	4	8	16
6	5	15.552	1	16	115	490	1.375	1	16	115	490	2	30	200	780	1	16	115	2	30	200	4	56	344	1	16	2	30	4	56	8	104	–	2	4	8	16
7	–	128	1	7	21	35	35	1	7	21	35	2	12	30	40	1	7	21	2	12	30	4	20	40	1	7	2	12	4	20	8	32	1	2	4	8	16
7	1	384	1	9	35	77	105	1	9	35	77	2	16	54	100	1	9	35	2	16	54	4	28	80	1	9	2	16	4	28	8	48	1	2	4	8	16
7	2	1.152	1	11	53	147	259	1	11	53	147	2	20	86	208	1	11	53	2	20	86	4	36	136	1	11	2	20	4	36	8	64	1	2	4	8	16
7	3	3.456	1	13	75	253	553	1	13	75	253	2	24	126	380	1	13	75	2	24	126	4	44	208	1	13	2	24	4	44	8	80	1	2	4	8	16
7	4	10.368	1	15	101	403	1.059	1	15	101	403	2	28	174	632	1	15	101	2	28	174	4	52	296	1	15	2	28	4	52	8	96	–	2	4	8	16
7	5	31.104	1	17	131	605	1.865	1	17	131	605	2	32	230	980	1	17	131	2	32	230	4	60	400	–	–	2	32	4	60	8	112	–	–	4	8	16
8	–	256	1	8	28	56	70	1	8	28	56	2	14	42	70	1	8	28	2	14	42	4	24	60	1	8	2	14	4	24	8	40	1	2	4	8	16
8	1	768	1	10	44	112	182	1	10	44	112	2	18	70	154	1	10	44	2	18	70	4	32	108	1	10	2	18	4	32	8	56	1	2	4	8	16
8	2	2.304	1	12	64	200	406	1	12	64	200	2	22	106	294	1	12	64	2	22	106	4	40	172	1	12	2	22	4	40	8	72	1	2	4	8	16
8	3	6.912	1	14	88	328	806	1	14	88	328	2	26	150	506	1	14	88	2	26	150	4	48	252	1	14	2	26	4	48	8	88	–	2	4	8	16
8	4	20.736	1	16	116	504	1.462	1	16	116	504	2	30	202	806	1	16	116	2	30	202	4	56	348	–	–	2	30	4	56	8	104	–	–	4	8	16
9	–	512	1	9	36	84	126	1	9	36	84	2	16	56	112	1	9	36	2	16	56	4	28	84	1	9	2	16	4	28	8	48	1	2	4	8	16

Combinaciones autorizadas			Premios obtenidos																																		
Pronósticos		Apuestas	Sin fallo					Un fallo								Dos fallos									Tres fallos								Cuatro fallos				
								Simple				Doble				2 Simple			1 Simple 1 Doble			2 Dobles			3 Simpl.		2 Simp. 1 Dobl.		1 Simp. 2 Dobl.		3 Dobl.		4 S.	3S. 1D.	2S. 2D.	1S. 3D.	4 D.
Dob.	Trip.		1ª	2ª	3ª	4ª	5ª	2ª	3ª	4ª	5ª	2ª	3ª	4ª	5ª	3ª	4ª	5ª	3ª	4ª	5ª	3ª	4ª	5ª	4ª	5ª	4ª	5ª	4ª	5ª	4ª	5ª	5ª	5ª	5ª	5ª	5ª
9	1	1.536	1	11	54	156	294	1	11	54	156	2	20	88	224	1	11	54	2	20	88	4	36	140	1	11	2	20	4	36	8	64	1	2	4	8	16
9	2	4.608	1	13	76	264	606	1	13	76	264	2	24	128	400	1	13	76	2	24	128	4	44	212	1	13	2	24	4	44	8	80	–	2	4	5	16
9	3	13.824	1	15	102	416	1.134	1	15	102	416	2	28	176	656	1	15	102	2	28	176	4	52	300	–	–	2	28	4	52	8	96	–	–	4	5	16
10	–	1.024	1	10	45	120	210	1	10	45	120	2	18	72	168	1	10	45	2	18	72	4	32	112	1	10	2	18	4	32	8	56	1	2	4	8	16
10	1	3.072	1	12	65	210	450	1	12	65	210	2	22	108	312	1	12	65	2	22	108	4	40	176	1	12	2	22	4	40	8	72	–	2	4	8	16
10	2	9.216	1	14	89	340	870	1	14	89	340	2	26	152	528	1	14	89	2	26	152	4	48	256	–	–	2	26	4	48	8	88	–	–	4	8	16
10	3	27.648	1	16	117	518	1.550	1	16	117	518	2	30	204	832	–	–	–	2	30	204	4	56	352	–	–	–	–	4	56	8	104	–	–	–	8	16
11	–	2.048	1	11	55	165	330	1	11	55	165	2	20	90	240	1	11	55	2	20	90	4	36	144	1	11	2	20	4	38	8	64	–	2	4	8	16
11	1	6.144	1	13	77	275	660	1	13	77	275	2	24	130	420	1	13	77	2	24	130	4	44	216	–	–	2	24	4	44	8	80	–	–	4	8	16
11	2	18.432	1	15	103	429	1.210	1	15	103	429	2	28	178	680	–	–	–	2	28	178	4	52	304	–	–	–	–	4	52	8	96	–	–	–	8	16
12	–	4.096	1	12	66	220	495	1	12	66	220	2	22	110	330	1	12	66	2	22	110	4	40	180	–	–	2	22	4	40	8	72	–	–	4	8	16
12	1	12.288	1	14	90	352	935	1	14	90	352	2	26	154	550	–	–	–	2	26	154	4	48	260	–	–	–	–	4	48	8	88	–	–	–	8	16
13	–	8.192	1	13	78	286	715	1	13	78	286	2	24	132	440	–	–	–	2	24	132	4	44	220	–	–	–	–	4	44	8	80	–	–	–	8	16
13	1	24.576	1	15	104	442	1.287	–	–	–	–	2	28	180	704	–	–	–	–	–	–	4	52	308	–	–	–	–	–	–	8	96	–	–	–	–	16
14	–	16.384	1	14	91	364	1.001	–	–	–	–	2	26	156	572	–	–	–	–	–	–	4	48	264	–	–	–	–	–	–	8	88	–	–	–	–	16

ANEXO II

Tablas de combinaciones y apuestas autorizadas para validación informática

Método Reducido

Reducción Primera (4 Triples)		
Combinaciones		Apuestas
Dobles	Triples	
–	4	9
–	5	27
–	6	81
–	7	243
–	8	729
–	9	2.187
–	10	6.561
–	11	19.983
1	4	10
1	5	54
1	6	162
1	7	486
1	8	1.458
1	9	4.374
1	10	13.122
2	4	36
2	5	108
2	6	324
2	7	972
2	8	2.916

Reducción Primera (4 Triples)		
Combinaciones		Apuestas
Dobles	Triples	
2	9	8.748
2	10	26.244
3	4	72
3	5	216
3	6	648
3	7	1.944
3	8	5.832
3	9	17.496
4	4	144
4	5	432
4	6	1.296
4	7	3.888
4	8	11.664
5	4	288
5	5	864
5	6	2.592
5	7	7.776
5	8	23.328
6	4	576
6	5	1.728
6	5	5.184
6	7	15.552
7	4	1.152
7	5	3.456
7	6	10.368
7	7	31.104
8	4	2.304
8	5	6.912
8	6	20.736
9	4	4.608
9	5	13.824
10	4	9.216
Reducción Segunda (7 Dobles)		
Combinaciones		Apuestas
Dobles	Triples	
7	–	16
7	1	48
7	2	144
7	3	432
7	4	1.296
7	5	3.888
7	6	1.664
8	–	32

Reducción Segunda (7 Dobles)

Combinaciones		Apuestas
Dobles	Triples	
8	1	96
8	2	288
8	3	864
8	4	2.592
8	5	7.776
8	6	23.328
9	–	64
9	1	192
9	2	576
9	3	1.128
9	4	5.184
9	5	15.552
10	–	128
10	1	384
10	2	1.152
10	3	3.456
10	4	10.368
11	–	256
11	1	768
11	2	2.304
11	3	6.912
12	–	512
12	1	1.536
12	2	4.608
13	–	1.024
13	1	3.072
14	–	2.048

Reducción Tercera (3 Dobles y 3 Triples)

Combinaciones		Apuestas
Dobles	Triples	
3	3	24
3	4	72
3	5	216
3	6	648
3	7	1.944
3	8	5.892
3	9	17.496
4	3	48
4	4	144
4	5	432
4	6	1.296
4	7	3.888
4	8	11.664

Reducción Tercera (3 Dobles y 3 Triples)

Combinaciones		Apuestas
Dobles	Triples	
5	3	96
5	4	288
5	5	864
5	6	2.592
5	7	7.776
5	8	23.328
6	3	192
6	4	576
6	5	1.728
6	6	5.184
6	7	15.552
7	3	384
7	4	1.152
7	5	3.456
7	6	10.368
7	7	31.104
8	3	768
8	4	2.304
8	5	6.912
8	6	20.736
9	3	1.536
9	4	4.608
9	5	13.824
10	3	3.072
10	4	9.216
11	3	6.144

Reducción Cuarta (2 Triples y 6 Dobles)

Combinaciones		Apuestas
Dobles	Triples	
6	2	64
6	3	192
6	4	576
6	5	1.728
6	6	5.184
6	7	15.552
7	2	128
7	3	384
7	4	1.152
7	5	3.456
7	6	10.368
7	7	31.104
8	2	256
8	3	768

Reducción Cuarta (2 Triples y 6 Dobles)

Combinaciones		Apuestas
Dobles	Triples	
8	4	2.304
8	5	6.912
8	6	20.736
9	2	512
9	3	1.536
9	4	4.608
9	5	13.824
10	2	1.024
10	3	3.072
10	4	9.216
11	2	2.048
11	3	6.144
12	2	4.096

Reducción Quinta (8 Triples)

Combinaciones		Apuestas
Dobles	Triples	
–	8	81
–	9	243
–	10	729
–	11	2.187
–	12	6.561
–	13	19.683
1	8	162
1	9	486
1	10	1.458
1	11	4.374
1	12	13.122
2	8	324
2	9	972
2	10	2.916
2	11	8.748
2	12	26.244
3	8	648
3	9	1.944
3	10	5.832
3	11	17.496
4	8	1.296
4	9	3.888
4	10	11.664
5	8	2.592
5	9	7.776
6	8	5.184

Reducción Sexta (11 Dobles)

Combinaciones		Apuestas
Dobles	Triples	
11	–	132
11	1	396
11	2	1.188
11	3	3.564
12	–	264
12	1	792
12	2	2.376
13	–	528
13	1	1.584
14	–	1.056

ANEXO III

Modelos de boleto para participar en la quiniela y de resguardos en la validación informática

Boleto para apuestas sencillas y múltiples por el método Directo

Boleto para apuestas múltiples por el método de Reducidas

Boleto para apuestas múltiples por el método de Condicionadas

Validación informática

Resguardo de participación

Boleto para apuestas múltiples por el método de Condicionadas

§ 177 RESOLUCIÓN 23 JULIO 2002, LAE. APRUEBA LAS NORMAS QUE RIGEN LOS CONCURSOS DE PRONÓSTICOS DE LOTERÍA PRIMITIVA Y SUS MODALIDADES

(BOE núm. 181, de 30 julio [RCL 2002, 1911])

Regularmente se publican mediante Resolución de esta Dirección General las normas que regulan los concursos de pronósticos de Lotería Primitiva y sus modalidades, que son modificadas cuando así resulta necesario. Las vigentes normas reguladoras fueron aprobadas por Resoluciones de 16 de octubre de 2000 («Boletín Oficial del Estado» del 20), de 3 de abril de 2001 («Boletín Oficial del Estado» del 26) y de 17 de octubre de 2001 («Boletín Oficial del Estado» del 23) de la Entidad Pública Empresarial Loterías y Apuestas del Estado.

Esta última Resolución establecía los importes de la unidad de apuesta en todas las variedades de Lotería Primitiva, a partir del 1 de enero de 2002, como consecuencia de la entrada en vigor del euro.

Transcurrido ya un período razonable desde la plena implantación de la moneda única europea, la dinámica comercial deseable en toda la red de ventas de Loterías y Apuestas del Estado, aconseja modificar los precios unitarios de apuestas, el importe de los reintegros y el premio fijo para la 5ª categoría, 3 aciertos, de las variedades Lotería Primitiva y Bonoloto, de forma que se agilicen y simplifiquen los millones de transacciones que semanalmente se realizan.

En consecuencia, esta Dirección General, en uso de las atribuciones conferidas por el artículo 8, apartado 2, letra p), del Estatuto de la Entidad Pública Empresarial de Loterías y Apuestas del Estado, aprobado por Real Decreto 2069/1999, de 30 de diciembre («Boletín Oficial del Estado» de 14 de enero de 2000), ha resuelto aprobar lo siguiente:

Primero.

Los concursos de pronósticos de Lotería Primitiva y sus modalidades se regirán por las normas establecidas para dicho tipo de eventos, aprobadas por Resolución de esta Dirección General de 16 de octubre de 2000, 3 de abril de 2001 y 17 de octubre de 2001, que quedan prorrogadas, con las modificaciones que se introducen en el apartado siguiente.

Segundo.

Se modifican las normas 50ª, 51ª, 55ª, 60ª y 61ª, de las que rigen los concursos de Lotería Primitiva y sus modalidades, que quedan redactadas como sigue:

1. Norma 50ª, donde dice: «El precio de cada apuesta queda fijado en 0,90 euros», debe decir: «El precio de cada apuesta queda fijado en 1 euro».

2. Norma 51ª, en el párrafo donde dice: «por su premio fijo de 7,20 euros», debe decir: «por su premio fijo de 8 euros».

3. Norma 55ª, donde dice: «El precio por apuesta y sorteo es de 0,45 euros por lo que deberá abonarse un mínimo de 0,90, 1,35 ó 1,80 euros por cada apuesta, según se participe en dos, tres o cuatro concursos. El mínimo de apuestas a jugar cuando se participe en un solo sorteo es de dos y deberán abonarse 0,90 euros», debe decir: «El precio por apuesta y sorteo es de 0,50 euros por lo que deberá abonarse un mínimo de 1, 1,50 ó 2 euros por cada apuesta, según se participe en dos, tres o cuatro concursos. El mínimo de apuestas a jugar cuando se participe en un solo sorteo es de dos y deberá abonarse 1 euro».

4. Norma 60ª, donde dice: «obtendrán un premio fijo de 3,60 euros», debe decir: «obtendrán un premio fijo de 4 euros».

5. Norma 61ª, donde dice: «por su premio fijo de 3,60 euros», debe decir: «por su premio fijo de 4 euros».

Tercero.

Estas normas serán de aplicación a todos los concursos que se celebren a partir del día 2 de septiembre de 2002.

§ 178 RESOLUCIÓN 6 FEBRERO 2004, LAE. APRUEBA LAS NORMAS QUE RIGEN LOS CONCURSOS DE PRONÓSTICOS DEL JUEGO COMÚN EUROPEO DENOMINADO EUROMILLONES, COMO MODALIDAD DE LA LOTERÍA PRIMITIVA O DE NÚMEROS

(BOE núm. 34, de 9 febrero [RCL 2004, 329])

Desde 1988 se vienen realizando sorteos comunes de Lotería Nacional con otras Loterías Europeas. Esta experiencia ha sido muy positiva y ha tenido gran aceptación entre el público, circunstancia esta que ha supuesto la posibilidad de extender esa fórmula a otros juegos de carácter activo, similares a la Lotería Primitiva.

El resultado ha sido el desarrollo de un Proyecto, en el que han participado diferentes Instituciones Gestoras de Loterías en Europa, como son La Francaise des Jeux (Francia), Camelot (Reino Unido) y Loterías y Apuestas del Estado (España), y que supone la coordinación de un juego común.

Inicialmente, va a comercializarse en los respectivos ámbitos territoriales de cada una de las anteriores Entidades, si bien está previsto que, de forma paulatina vayan incorporándose otras Loterías de distintos países. El nombre que se ha determinado para este juego, dado el ámbito conjunto de su comercialización, es el de Euromillones.

Se trata de un juego de pronósticos de la familia de la Lotería Primitiva y, por tanto, similar al juego que actualmente se comercializa en España, si bien presenta algunas características propias, como son: a) el boleto consta de dos matrices o tablas de números, b) se han establecido doce categorías de premios y c) el sistema de «bote», o de acumulación de premios para la primera categoría, que permitirá ofrecer premios atractivos a los potenciales participantes.

La presente Resolución contiene las normas que regulan esta nueva modalidad de juego que incluyen no sólo aquellas que hacen referencia a aspectos comunes con los demás operadores, especialmente los referidos a los premios y a la estructura del juego, sino aquellas otras relativas a su gestión en el ámbito nacional, que corresponde a Loterías y Apuestas del Estado, y que son análogas a las normas que regulan los demás juegos que comercializa.

En consecuencia, esta Dirección General, en uso de las atribuciones conferidas por el artículo 8, apartado 2, letra p) del Estatuto de la Entidad Pública Empresarial de Loterías y Apuestas del Estado, aprobado por el Real Decreto 2069/1999, de 30 de diciembre (BOE de 14 de enero de 2000), y demás normativa específica, ha resuelto aprobar lo siguiente:

TÍTULO I

CAPÍTULO I

Los concursos

Primera.

1. Las presentes normas son aplicables exclusivamente a la gestión que realice Loterías y Apuestas del Estado en su ámbito territorial y tienen por objeto establecer las condiciones por las que se rigen los concursos de pronósticos del juego común europeo denominado Euromillones, modalidad de fórmula genérica de la Lotería Primitiva o Lotería de Números, sin que supongan que se concierte contrato alguno entre los concursantes ni entre éstos y Loterías y Apuestas del Estado, quedando limitada la actividad de quienes participan a pagar el importe correspondiente y entregar o remitir sus pronósticos en la forma establecida por estas normas.

2. Dado que este juego común se comercializa junto con otros países de la Unión Europea, tienen la consideración de normas comunes con los mismos, las correspondientes a los números 3ª, 5ª, 6ª, 7ª, 8ª, 28ª, 29ª, 30ª, 31ª, 32ª, 35ª 2 y 40ª 2.

✐ Ap. 2 modificado por punto 1 de Resolución de 13 julio 2004.

3. Las materias relativas a la validación de boletos, a su cancelación o anulación, así como las de reclamaciones sobre premios, el período de abono de los mismos y su caducidad se regirá por las

normas específicas de cada operador de loterías en el ámbito territorial en el que ejerce su comercialización.

Segunda.

El hecho de participar en un concurso implica, por parte del concursante, el conocimiento de estas normas y la adhesión a las mismas, quedando sometida su apuesta a las condiciones que en ellas se establecen.

Tercera.

1. El concurso consiste en elegir, dentro de dos tablas o matrices de números correlativos, un determinado número de ellos en cada una para optar, previo el oportuno sorteo, a los premios que correspondan, en la forma y condiciones que se establecen en las presentes normas.

2. Cada número elegido se considera un pronóstico.

3. Se llama bloque a la figura formada por dos tablas o matrices, una «de números» formada por 50 recuadros o casillas y otra «de estrellas» formada por 9 recuadros o casillas, ambas numerados correlativamente. En los boletos editados al efecto para pronosticar se encuentran impresos varios bloques iguales.

4. Se denomina sorteo especial o Súper Sorteo a aquel en el que las loterías participantes decidan ofrecer un fondo garantizado especial para la primera categoría, pudiendo ser en cualquier sorteo previamente anunciado. En todo caso, la celebración de un sorteo especial o Súper Sorteo supondrá un ciclo en sí mismo o bien el final del ciclo que en ese momento se estuviese desarrollando, según se define en la Norma 7ª.

✎ Ap. 4 añadido por punto 1 de Resolución de 21 diciembre 2006.

Cuarta.

Cada uno de los conjuntos de cinco pronósticos que se formulen en la primera tabla o matriz de bloques diferentes (para el caso de apuestas sencillas) o que puedan formarse de entre combinaciones posibles de los 6, 7, 8, 9 ó 10 pronósticos formulados sólo en el bloque 1 (para el caso de apuestas múltiples), más los dos pronósticos que se formulen en la segunda tabla o matriz, se considera una apuesta, sin perjuicio de lo establecido en las normas 17ª a 20ª, en las que se determina la forma de pronosticar y las clases de apuestas.

CAPÍTULO II

Distribución de fondos para premios

Quinta.

El precio de la apuesta queda fijado en 2 euros, o su equivalente en la moneda de curso legal para los ciudadanos residentes en los países a los que pertenezcan los operadores de loterías participantes no incluidos en la Zona Euro.

✎ Modificada por punto 2 de Resolución de 13 julio 2004.

Sexta.

Se destina a premios el 50 por 100 de la recaudación íntegra en euros, globalizándose a dicho efecto el total de las apuestas validadas en el conjunto de los países que comercializan este juego, y se distribuirá entre doce categorías de premios en la forma que sigue:

Distribución del fondo para premios (50% de la venta)			
Categoría	Números acertados		Fondo para premios
	Matriz de números	Matriz de estrellas	Porcentajes
1ª	5	2	32,00
2ª	5	1	7,40
3ª	5	0	2,10
4ª	4	2	1,50
5ª	4	1	1,00
6ª	4	0	0,70
7ª	3	2	1,00
8ª	3	1	5,10

Distribución del fondo para premios (50% de la venta)			
Categoría	Números acertados		Fondo para premios
	Matriz de números	Matriz de estrellas	Porcentajes
9ª	2	2	4,40
10ª	3	0	4,70
11ª	1	2	10,10
12ª	2	1	24,00
Fondo de reserva			6,00

a) Si no hubiera acertantes de primera categoría (5 + 2), el fondo a ella destinado incrementará el importe de la categoría primera del sorteo inmediato siguiente, aplicándose esta misma regla hasta un máximo de diez sorteos sucesivos. Si en el sorteo número once de ese ciclo tampoco hubiera acertantes de la primera categoría el importe total acumulado en el fondo destinado a esta categoría será reasignado a la categoría inmediata inferior (5 + 1) de dicho sorteo número once, y si en ésta tampoco hubiese acertantes se aplicará lo dispuesto en la letra b) de esta norma. Este mismo procedimiento se aplicará en los sorteos especiales o Súper Sorteos.

b) Si no hubiere acertantes en una categoría que no fuera la primera, el fondo a ella destinado se destinará a incrementar el de la categoría de premios inmediatamente inferior del mismo sorteo.

c) Si no hubiere acertantes en la categoría de premios más inferior de las previstas (la 12ª), el importe del fondo a ella destinado se destinará a la máxima categoría del sorteo siguiente.

✐ Modificada por punto 1 de Resolución de 21 diciembre 2006.

Séptima.

Se establece un fondo garantizado para la primera categoría de premios del primer sorteo de cada ciclo. Su importe estará compuesto por el fondo destinado a los premios de la primera categoría procedente de las ventas de ese sorteo, incrementado en la cantidad que acuerden las loterías participantes. Si no hay acertantes de la primera categoría el importe del fondo garantizado incrementará el fondo de premios de la misma categoría del sorteo segundo, y así sucesivamente. Se define como ciclo el conjunto de cualquier número de sorteos que se celebran hasta que se dé una de las siguientes circunstancias: 1) que exista algún acertante de primera categoría, 2) que se trate del sorteo número once del ciclo o 3) que se trate de un Súper Sorteo.

✐ Modificada por punto 1 de Resolución de 21 diciembre 2006.

Octava.

Del fondo para premios de cada sorteo se detraerá el 6% que generará un «fondo de reserva» y que será destinado total o parcialmente para incrementar el importe destinado a premios de la 1ª categoría de cualquier sorteo, aplicando en su caso lo establecido en el apartado a) de la norma 6ª.

✐ Modificada por punto 1 de Resolución de 21 diciembre 2006.

CAPÍTULO III

Admisión de apuestas

Novena.

Existe un único sistema de admisión o validación de apuestas: sistema de validación informática, que podrá realizarse en los establecimientos autorizados por Loterías y Apuestas del Estado.

Loterías y Apuestas del Estado podrá establecer otros sistemas de validación de apuestas.

CAPÍTULO IV

Validación de apuestas

Décima.

1. Las apuestas podrán formularse de las siguientes formas:

a) Mediante la presentación en un establecimiento autorizado para su recepción del boleto editado al efecto por Loterías y Apuestas del Estado, en el que se hayan consignado los pronósticos de acuerdo a las normas 17ª a 20ª.

El boleto se utiliza únicamente como soporte de la lectura por el terminal de las apuestas realizadas, por lo que carece de otro valor.

b) Tecleando los pronósticos directamente sobre el terminal por el receptor de apuestas.

c) Mediante la solicitud al receptor de una o varias apuestas formuladas al azar por el terminal, modalidad denominada «automática».

d) En atención a los concursantes que participen con un elevado número de apuestas, Loterías y Apuestas del Estado podrá autorizar la utilización de otros métodos para la formulación de aquéllas.

2. El concursante deberá abonar el importe de las apuestas efectuadas antes de la entrega del resguardo o, en su caso, resguardos, emitidos por el terminal.

3. Insertadas las apuestas en el terminal serán transmitidas al sistema central para su registro en un soporte informático.

4. A continuación, el terminal expedirá uno o varios resguardos. En todos ellos constarán los siguientes datos:

Tipo de juego.

Pronósticos efectuados.

Fecha del sorteo en que participa.

Número de apuestas.

Importe de las apuestas jugadas.

Números de control.

5. El resguardo es el único instrumento válido para solicitar el pago de premios y constituye la única prueba de participación en los concursos. A todos los efectos quedará identificado por los números de control que figuran en él.

Undécima.

El concursante es el único responsable de la correcta cumplimentación de su boleto y deberá comprobar en el momento de recibir el resguardo si las apuestas y los pronósticos contenidos en él son de conformidad, y que han sido impresos correctamente los datos que establece la norma 10ª.4.

Duodécima.

Entregado el resguardo al concursante, no se accederá a la solicitud que pudiera formular éste sobre anulación, salvo que ésta sea necesaria debido a un fallo del terminal o de su impresora. No podrán rectificarse pronósticos una vez que han sido validados correctamente por el terminal. Tampoco podrán rectificarse o formularse pronósticos por telegrama, carta o cualquier otro procedimiento no contemplado en estas normas.

Decimotercera.

Los titulares de los puntos de venta son intermediarios independientes asumiendo la responsabilidad de la perfecta ejecución de todas las operaciones a su cargo, sin que en ningún caso sus posibles anomalías puedan ser imputadas a Loterías y Apuestas del Estado.

Decimocuarta.

Los titulares de los puntos de venta entregarán al Delegado Comercial de Loterías y Apuestas del Estado al que estén adscritos o persona que le represente, los resguardos validados y posteriormente cancelados y el justificante de la cancelación (según lo dispuesto en la norma 12ª), así como detalle de las incidencias detectadas en las validaciones de los boletos.

Decimoquinta.

Recibidos por el Delegado Comercial los resguardos de cancelación, unidos a sus correspondientes resguardos de apuestas validadas, procederá a remitirlos a la Junta Superior para el control y custodia de los mismos.

Decimosexta.

Terminado el período de validación se remitirá a la Junta Superior de Control por el responsable de los sistemas centrales informáticos, el soporte que contenga todas las apuestas validadas, incluso las canceladas, y por el del servicio de escrutinio, el detalle del número de resguardos validados, las apuestas que participan y la venta obtenida para el concurso.

CAPÍTULO V

Forma de pronosticar

Decimoséptima.

1. Para pronosticar se marcará con el signo «X» en las tablas de cada bloque del boleto las casillas que contengan los números elegidos.

2. Si se desea jugar por el sistema múltiple, también se marcará con el signo «X», en la zona reservada para ello en el boleto, la casilla que indica el número de los pronósticos marcados.

CAPÍTULO VI

Apuestas sencillas y múltiples autorizadas

Decimooctava.

Son apuestas sencillas cuando se ha pronosticado una en cada bloque y apuestas múltiples cuando se ha pronosticado más de una en un solo bloque, que ha de ser el 1.

Decimonovena.

Apuestas sencillas:

Podrán jugarse tantas apuestas como bloques tenga el boleto. Si se desea jugar una apuesta se marcarán cinco pronósticos en la tabla superior o de números y dos pronósticos en la tabla inferior o de estrellas del bloque 1. Si se desean jugar dos apuestas se marcarán, el mismo número de pronósticos citados, en los bloques 1 y 2, si tres, en los tres primeros bloques, si cuatro, en los cuatro primeros y si cinco, en los cinco bloques, según establece la norma 17ª.

Vigésima.

Apuestas múltiples:

1. Podrán jugarse 6, 21, 56, 126 ó 252 apuestas en un solo boleto; para ello el concursante deberá marcar seis, siete, ocho, nueve o diez pronósticos, respectivamente, en la tabla de números y exclusivamente dos en la tabla de estrellas, siempre en el bloque 1 del boleto.

2. Además, es imprescindible marcar con el signo «X» en la zona reservada para ello en cada boleto, la casilla que contenga el número de pronósticos marcados en el bloque 1.

3. El número de premios que corresponde a cada conjunto de apuestas en el sistema de múltiples es el que figura en la tabla siguiente:

Pronósticos	Números acertados	Apuestas premiadas por categoría											
		1ª	2ª	3ª	4ª	5ª	6ª	7ª	8ª	9ª	10ª	11ª	12ª
6 (6)	5 + 2	1	–	–	5	–	–	–	–	–	–	–	–
	5 + 1	–	1	–	–	5	–	–	–	–	–	–	–
	5	–	–	1	–	–	5	–	–	–	–	–	–
	4 + 2	–	–	–	2	–	–	4	–	–	–	–	–
	4 + 1	–	–	–	–	2	–	–	4	–	–	–	–
	4	–	–	–	–	–	2	–	–	–	4	–	–
	3 + 2	–	–	–	–	–	–	3	–	3	–	–	–
	3 + 1	–	–	–	–	–	–	–	3	–	–	–	3
	2 + 2	–	–	–	–	–	–	–	–	4	–	2	–
	3	–	–	–	–	–	–	–	–	–	3	–	–
	1 + 2	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	5	–
	2 + 1	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	4
7 (21)	5 + 2	1	–	–	10	–	–	10	–	–	–	–	–
	5 + 1	–	1	–	–	10	–	–	10	–	–	–	–
	5	–	–	1	–	–	10	–	–	–	10	–	–
	4 + 2	–	–	–	3	–	–	12	–	6	–	–	–
	4 + 1	–	–	–	–	3	–	–	12	–	–	–	6
	4	–	–	–	–	–	3	–	–	–	12	–	–

Pronósticos	Números acertados	Apuestas premiadas por categoría											
		1ª	2ª	3ª	4ª	5ª	6ª	7ª	8ª	9ª	10ª	11ª	12ª
	3 + 2	–	–	–	–	–	–	6	–	12	–	3	–
	3 + 1	–	–	–	–	–	–	–	6	–	–	–	12
	2 + 2	–	–	–	–	–	–	–	–	10	–	10	–
	3	–	–	–	–	–	–	–	–	–	6	–	–
	1 + 2	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	15	–
	2 + 1	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	10
8 (56)	5 + 2	1	–	–	15	–	–	30	–	10	–	–	–
	5 + 1	–	1	–	–	15	–	–	30	–	–	–	10
	5	–	–	1	–	–	15	–	–	–	30	–	–
	4 + 2	–	–	–	4	–	–	24	–	24	–	24	–
	4 + 1	–	–	–	–	4	–	–	24	–	–	–	24
	4	–	–	–	–	–	4	–	–	–	24	–	–
	3 + 2	–	–	–	–	–	–	10	–	30	–	15	–
	3 + 1	–	–	–	–	–	–	–	10	–	–	–	30
	2 + 2	–	–	–	–	–	–	–	–	20	–	30	–
	3	–	–	–	–	–	–	–	–	–	10	–	–
	1 + 2	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	35	–
	2 + 1	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	20
9 (126)	5 + 2	1	–	–	20	–	–	60	–	40	–	5	–
	5 + 1	–	1	–	–	20	–	–	60	–	–	–	40
	5	–	–	1	–	–	20	–	–	–	60	–	–
	4 + 2	–	–	–	5	–	–	40	–	60	–	20	–
	4 + 1	–	–	–	–	5	–	–	40	–	–	–	60
	4	–	–	–	–	–	5	–	–	–	40	–	–
	3 + 2	–	–	–	–	–	–	15	–	60	–	45	–
	3 + 1	–	–	–	–	–	–	–	15	–	–	–	60
	2 + 2	–	–	–	–	–	–	–	–	35	–	70	–
	3	–	–	–	–	–	–	–	–	–	15	–	–
	1 + 2	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	70	–
	2 + 1	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	35
10 (252)	5 + 2	1	–	–	25	–	–	100	–	100	–	25	–
	5 + 1	–	1	–	–	25	–	–	100	–	–	–	100
	5	–	–	1	–	–	25	–	–	–	100	–	–
	4 + 2	–	–	–	6	–	–	60	–	120	–	60	–
	4 + 1	–	–	–	–	6	–	–	60	–	–	–	120
	4	–	–	–	–	–	6	–	–	–	60	–	–
	3 + 2	–	–	–	–	–	–	21	–	105	–	105	–
	3 + 1	–	–	–	–	–	–	–	21	–	–	–	105
	2 + 2	–	–	–	–	–	–	–	–	56	–	140	–
	3	–	–	–	–	–	–	–	–	–	21	–	–
	1 + 2	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	126	–
	2 + 1	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	56

CAPÍTULO VII

Participación en los concursos

Vigésima primera.

1. En todo caso, son condiciones fundamentales para participar en los concursos, a las que presta su conformidad todo concursante, las siguientes:

a) Que los pronósticos hayan sido registrados válidamente y no anulados en un soporte de los sistemas informáticos centrales, de acuerdo con los requisitos y formalidades establecidos en estas normas.

b) Que dichos soportes se encuentren en poder de la Junta Superior de Control para su custodia y archivo, antes de la hora del comienzo del sorteo.

2. A los efectos antes señalados se entenderá como soportes informáticos del Sistema Central los discos ópticos, cintas, cartuchos o discos magnéticos en los que se grabarán las apuestas correspondientes a cada concurso.

TÍTULO II

CAPÍTULO ÚNICO

Junta Superior de Control

Vigésima segunda.

1. Además de los órganos de control establecidos por los Operadores de Loterías participantes, en la Central de Loterías y Apuestas del Estado se constituirá una Junta Superior de Control para las apuestas validadas en España.

2. Serán Vocales de esta Junta: El Director Comercial o funcionario de Loterías en quien delegue, quien actuará de Presidente; un representante del Ministerio del Interior, designado por el Director General de Policía y un funcionario de Loterías y Apuestas del Estado, que actuará como Secretario. Asimismo, se nombrará un suplente para cada una de las tres Vocalías.

3. El Secretario puede estar asistido por un Secretario de actas designado por el Presidente de la Junta.

Vigésima tercera.

Para constituirse válidamente la Junta será necesaria la asistencia de dos Vocales. Los acuerdos de la misma se tomarán por mayoría de los asistentes. En caso de empate, el Presidente tendrá voto de calidad.

Vigésima cuarta.

Cualquiera de los Vocales podrá formular, por escrito fundado, voto particular contra el acuerdo que se adopte, el cual será sometido a conocimiento y Resolución del Director General de la Entidad.

Vigésima quinta.

1. A la Junta Superior de Control le corresponden las facultades que se determinan en las normas en relación a participación de apuestas, confirmación-control de premios y reclamaciones.

2. Para el desarrollo de sus funciones el Secretario de la Junta Superior de Control, recepcionará los soportes procedentes de los sistemas informáticos conteniendo el registro de los pronósticos efectuados y procederá a su archivo y custodia.

Vigésima sexta.

En el ejercicio de estas facultades, la Junta Superior de Control adoptará las resoluciones que estime pertinentes, que se harán constar en las correspondientes actas, en las cuales se incluirán, asimismo, las anulaciones de apuestas que se hubieran adoptado por la Junta, de acuerdo con lo establecido en estas normas.

Vigesima séptima.

La Junta Superior de Control, como órgano encargado de garantizar la participación en los concursos de las apuestas que cumplen las normas y en atención a los concursantes, podrá estimar recibidos en plazo, en la Central de la Entidad en Madrid, los soportes informáticos que, por acontecimientos imprevistos, lleguen después del comienzo de los concursos, siempre que el envase que los contenga estuviere precintado con las formalidades exigidas. En este caso se levantará acta haciendo constar dicha circunstancia.

TÍTULO III

CAPÍTULO I

Celebración de los sorteos

Vigésima octava.

Los sorteos para determinar los acertantes en cada concurso se celebrarán los viernes de cada semana en París. No obstante, son los Operadores de Loterías participantes quienes determinarán el lugar, día y hora en el que deban celebrarse.

Vigésima novena.

Los sorteos de Euromillones se realizarán de la forma siguiente:

1. Se introducirán en dos bombos tantas bolas del mismo material y peso, numeradas correlativamente, como casillas tengan las matrices del bloque del boleto definidas en la norma 3ª.3.

2. Por extracción al azar se sacarán de un primer bombo cinco bolas o «números», sorteo A, y de un segundo bombo dos bolas o «estrellas», sorteo B. Este conjunto de 5 + 2 números forman la combinación ganadora.

Trigésimo.

El acto del sorteo será realizado en presencia de un interventor o fedatario público.

Trigésima primera.

Si un sorteo completo, o solamente un sorteo A o un sorteo B, se interrumpiere en el transcurso de su ejecución por razones ajenas a la voluntad de la persona encargada del sorteo, el interventor o el fedatario público establecerá la lista de los números de las bolas extraídas de forma válida y procederá, en condiciones análogas a las previstas en la norma 29ª, al correspondiente sorteo complementario. Durante dicho sorteo complementario, si tuviere lugar, las bolas cuya extracción hubiere comprobado el interventor o el fedatario público no se reintroducirán en el bombo. El sorteo complementario se limitará a la extracción del número de bolas necesario para completar el total de 5 bolas para el sorteo A y de 2 bolas para el sorteo B. Una vez finalizado el sorteo complementario, el interventor o el fedatario público validará los números de todas las bolas de las que hubiere constado el sorteo.

CAPÍTULO II

Reparto de premios

Trigésima segunda.

Concluido el sorteo dará comienzo el escrutinio de todas las apuestas validadas que participan en el concurso para asignar los premios que correspondan a cada una por coincidencia entre la combinación ganadora y los pronósticos que constan en las apuestas validadas en todos los países participantes. Sólo se podrá percibir un premio por apuesta.

Trigésima tercera.

1. De todas las apuestas que han participado, se generará a nivel nacional en los sistemas centrales informáticos un fichero con las premiadas, clasificadas por categorías de premios.

2. Desde los sistemas centrales informáticos se remitirá informe a la Junta Superior de Control y al servicio de escrutinio con el detalle de la recaudación obtenida y el número de premios por categorías que corresponda a cada concurso a nivel nacional.

Trigésima cuarta.

La Junta Superior de Control, después de terminada la comprobación, procederá al archivo y custodia de los soportes procedentes de los sistemas informáticos.

CAPÍTULO III

Pago de premios

Trigésima quinta.

1. Los premios se pagarán por las Delegaciones Comerciales, puntos de venta y entidades bancarias expresamente autorizadas por Loterías y Apuestas del Estado, en las condiciones que ésta determine.

2. Aun cuando el importe de los premios son el resultado de la distribución del porcentaje desti-

nado a ese concepto, deforma global, del conjunto de las apuestas formuladas en los países que comercializan este mismo juego (inicialmente, Francia, Reino Unido y España), sin embargo los resguardos premiados únicamente pueden hacerse efectivos, en el país, y por el operador que los emitió. Consecuentemente, las apuestas validadas en España que resultaran con premio, sólo pueden ser abonadas dentro del territorio nacional.

Trigésima sexta.

1. Los premios se pagarán a partir del día siguiente al del sorteo en que han participado las apuestas.

2. Para que se abone el importe de un premio se precisa la entrega del resguardo, reservándose Loterías y Apuestas del Estado, si lo estima necesario, el derecho de exigir la identificación a la persona que presente al cobro dicho resguardo.

Trigesima séptima.

1. Si se interpusiera en la Jurisdicción ordinaria el procedimiento correspondiente por la titularidad de un resguardo premiado, y por ésta fuese ordenada la paralización del pago de un premio antes de que se hubiese satisfecho al presentador del resguardo, Loterías y Apuestas del Estado, ordenará suspender el pago del premio hasta que recaiga resolución firme en dicho procedimiento. En los demás casos, el pago hecho por Loterías y Apuestas del Estado al portador del resguardo le eximirá de toda responsabilidad.

2. En el supuesto previsto en el primer inciso del párrafo anterior, no será de aplicación lo que la norma 39ª dispone respecto del día inicial del plazo de caducidad y éste comenzará a contarse desde que se notifique la resolución firme que se dicte en dicho procedimiento.

3. Loterías y Apuestas del Estado no asumirá obligaciones por convenios concertados por terceros con la persona que presente al cobro el resguardo.

Trigésima octava.

Excepcionalmente, el Director General de Loterías y Apuestas del Estado podrá ordenar, a petición de los concursantes, el pago sin la presentación del resguardo siempre que se aporten datos suficientes que identifiquen indubitadamente al reclamante como la persona que presentó para su validación el boleto.

Trigésima novena.

Los premios caducarán una vez transcurridos tres meses, contados a partir del día siguiente de la fecha del sorteo en el que han participado las apuestas.

TÍTULO IV

CAPÍTULO I

Reclamaciones

Cuatrigésima.

1. Todo poseedor de un resguardo validado en España que contiene apuestas con derecho a premio y presentado al cobro, fuera informado que no tiene premio, que ya está cobrado o que existe alguna otra causa que impida su pago, deberá presentar la correspondiente reclamación ante la Dirección General de Loterías y Apuestas del Estado.

2. Un participante sólo podrá presentar reclamación ante el Operador de Loterías del país en el que fueron validadas sus apuestas.

Cuatrigésimo primera.

En cualquier reclamación, bien sea por medio de impreso o por telegrama, se hará constar la fecha del concurso o sorteo, así como todos los números de control que figuren en el anverso y reverso de los resguardos, siendo conveniente adjuntar copia del resguardo.

Cuatrigésimo segunda.

Si el importe al que considera tiene derecho es igual o superior a 600 euros, dispone de un plazo de once días naturales a contar desde el inmediato siguiente a la fecha del concurso, y si es inferior a esa cantidad dispone de treinta días naturales.

Cuatrigésimo tercera.

La mera tenencia de un resguardo no da derecho a que se estime la reclamación de un premio, si

los pronósticos no han sido registrados en los soportes del sistema informático de acuerdo con lo establecido en la norma 21ª.

Cuatrigésimo cuarta.

1. La Dirección General de la Entidad, previa consulta a la Junta Superior de Control, procederá a resolver las reclamaciones formuladas, desestimando aquéllas cuyo resguardo no pueda ser identificado.

2. La falta de resolución expresa de una reclamación, transcurridos tres meses desde que se interpuso, producirá la desestimación de la misma.

CAPÍTULO II

Recursos

Cuatrigésimo quinta.

Todo concursante, por el hecho de participar en los concursos, somete las acciones que pudieran derivarse de este hecho a la decisión que adopte Loterías y Apuestas del Estado, de acuerdo con la normativa vigente.

Cuatrigésimo sexta.

Si el concursante no estuviere conforme con la Resolución de la Dirección General de la Entidad, cualquiera que sea la cuantía del premio invocado, podrá interponer los recursos correspondientes de conformidad con lo establecido en la norma 47ª.

Cuatrigésimo séptima.

1. Los actos administrativos y disposiciones generales de Loterías y Apuestas del Estado relativos a las materias que por estas normas se regulan, podrán ser objeto de recurso en los casos, plazo y forma que determine la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, en su redacción dada por Ley 4/1999, de 13 de enero, teniendo carácter desestimatorio la falta de resolución expresa.

2. Las resoluciones firmes en vía administrativa serán susceptibles de recurso contencioso-administrativo.

Cuatrigésimo octava.

Todos los plazos previstos en las presentes normas están determinados por la fecha de celebración del sorteo en que participa cada resguardo.

Norma final

Cuatrigésimo novena.

1. En todo lo no previsto en las presentes normas se estará a lo que disponga Loterías y Apuestas del Estado para su aplicación e interpretación, siendo, en todo caso, aplicable la normativa vigente para los juegos del Estado.

2. Quedan derogadas todas las normas anteriores de igual o inferior rango que contradigan o se opongan a lo dispuesto en la presente Resolución.

3. A efectos de los concursos de pronósticos del Euromillones, sin perjuicio de lo indicado en el artículo 116 de la Ley 30/1992, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, en materia de recursos, las reclamaciones, telegramas y demás comunicaciones se dirigirán a Loterías y Apuestas del Estado, calle Guzmán el Bueno, 137, 28003 Madrid, donde radica su domicilio legal.

4. La presente Resolución entrará en vigor el mismo día de su publicación en el «Boletín Oficial del Estado», siendo de aplicación a todos los boletos que se validen para los sorteos de Euromillones que se celebren a partir del día 9 de febrero de 2004.

§ 179 RESOLUCIÓN 22 JULIO 2005, LAE. APRUEBA LAS NORMAS QUE HAN DE REGIR LA MODALIDAD DE CONCURSOS DE PRONÓSTICOS DE LAS APUESTAS DEPORTIVAS DENOMINADA EL QUINIGOL

(BOE núm. 178, de 27 julio [RCL 2005, 1574])

✐ Actualizada en cuanto que modifica excepcionalmente la norma 37ª y 30ª para las apuestas jugadas entre los días 8 y 13 de mayo de 2006, ambos inclusive por punto 1 de Resolución de 9 mayo 2006.

Con motivo de la celebración de los Campeonatos del Mundo de Fútbol durante el mes de junio de 1998 en Francia, se estableció una fórmula de participación de las apuestas deportivas en base a un número menor de encuentros de fútbol que en La Quiniela, puesto que el calendario de encuentros exige mayor dinamismo en cuanto a fechas para los concursos.

Posteriormente, en los meses de septiembre a diciembre de 1998, esta fórmula fue aplicada por la Entidad para programar nuevos concursos con motivo de la Liga de Campeones que organiza la UEFA y también fue aplicada con motivo de la celebración de la Copa Europea de Selecciones Nacionales en el mes de junio del año 2000.

Diversos países europeos han instalado un juego, cuya fórmula se basa en los goles marcados por los equipos de fútbol, como complemento al juego de La Quiniela, cuyos pronósticos son sobre ganador, empate o perdedor, y el resultado obtenido por la suma de las dos fórmulas de juego es comercialmente positivo.

En base a ello Loterías y Apuestas del Estado considera oportuno restablecer en el mercado la fórmula de El Quinigol, pero con dos variantes decisivas desde el punto de vista comercial, el boleto estará integrado casi siempre por equipos de 1ª División, con los que la venta crece más, y se podrá concursar todas las semanas en paralelo con La Quiniela.

Respecto a las anteriores ocasiones el juego presenta además una variable de interés, se incluye una nueva categoría de premios a los acertantes de dos resultados, lo que conlleva una nueva distribución del fondo destinado a los premios, que sigue siendo el 55% de la venta.

Tratándose de una modalidad de Apuesta Deportiva, la distribución de las recaudaciones obtenidas se realizará de acuerdo con lo dispuesto por el Real Decreto 419/1991, de 27 de marzo, modificado por Real Decreto 258/1998, de 20 de febrero.

En consecuencia, oído el Consejo Rector de Apuestas Deportivas, esta Dirección General, en uso de las atribuciones conferidas por el artículo 8, apartado 2, letra p) del Real Decreto 2069/1999, de 30 de diciembre («Boletín Oficial del Estado» de 14 de enero de 2000), ha resuelto aprobar las siguientes normas que regulan los concursos de El Quinigol:

TÍTULO I

CAPÍTULO I

Los concursos

Primera.

Las presentes normas tienen por objeto establecer las condiciones por las que se rigen los concursos de pronósticos sobre resultados de partidos de fútbol, sin que supongan se concierte contrato alguno entre los concursantes ni entre éstos y la Entidad Pública Empresarial de Loterías y Apuestas del Estado, quedando limitada la actividad de quienes participan a pagar el importe correspondiente y entregar o remitir sus pronósticos en la forma establecida en las normas.

Segunda.

El hecho de participar en un concurso implica, por parte del concursante, el conocimiento de estas normas y la adhesión a las mismas, quedando sometida su apuesta a las condiciones que en ellas se establecen.

Tercera.

El concurso consiste en acertar el número de goles que va a marcar cada uno de los equipos de seis partidos de fútbol, y asignar los premios que correspondan a cada apuesta en la forma y condiciones que se establecen en las presentes normas.

Cuarta.

1. Estos concursos de pronósticos, denominados comercialmente El Quinigol, se organizan sobre la base de los resultados de partidos de fútbol que figuren en competiciones autorizadas por la Real Federación Española de Fútbol u otras instituciones oficiales de ámbito nacional o internacional.

2. Para participar se utilizará un boleto con los doce equipos agrupados de dos en dos por cada partido.

3. Bloque.–Es el conjunto de 48 recuadros o casillas, cuatro para cada equipo y en los que se eligen los pronósticos.

4. Pronóstico.–Es cada una de las casillas marcadas para cada uno de los equipos.

5. Resultado de un partido.–Son los dos pronósticos que para cada partido reflejan el resultado de éste.

6. Apuesta.–Es el conjunto de doce pronósticos de un mismo bloque ordenados por parejas para cada partido, y también, cada uno de los conjuntos de igual naturaleza que se obtienen en el desarrollo de las combinaciones pronosticadas con más de un resultado, en la opción de apuestas múltiples de acuerdo con lo establecido en las normas 8ª, 9ª y 10ª sobre forma de pronosticar y clases de apuestas.

Cuarta bis.

Podrá participarse en los concursos de «El Quinigol», además de en la forma prevista en el norma 4ª, mediante la utilización de un boleto compuesto por seis partidos. Dicho boleto consta de un solo bloque con 96 casillas o recuadros, 16 para cada partido, en el que se eligen los pronósticos.

A efectos de este nuevo boleto, debe entenderse:

a) Pronóstico es cada una de las casillas marcadas para cada uno de los partidos.

b) Resultado de un partido es el que figura a la derecha de cada una de las casillas o recuadros.

c) Apuesta es el conjunto de seis pronósticos, uno para cada partido, y también cada uno de los conjuntos de igual naturaleza que se obtienen en el desarrollo de las combinaciones pronosticadas con más de un resultado, en la opción de apuestas múltiples, de acuerdo con lo establecido en las normas 8ª bis, 9ª bis y 10ª bis, sobre la forma de pronosticar y clases de apuestas.

✐ Añadido por punto 3 de Resolución de 3 enero 2006.

CAPÍTULO II

Distribución de fondos para premios

Quinta.

El precio de cada apuesta queda fijado en 1 euro.

Sexta.

Se destina a premios el 55 por 100 de la recaudación íntegra, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 1 del Real Decreto 419/1991, de 27 de marzo, modificado por Real Decreto 258/1998, de 20 de febrero, que se distribuirá entre las cinco categorías de premios que se establecen en la norma 7ª.

Séptima.

1. Los porcentajes para cada categoría sobre la recaudación íntegra, entre las que se distribuye el 55 por 100 a que se refiere la norma 6ª, son los que a continuación se determinan:

Categoría Primera: El 10 por 100 de la recaudación íntegra se repartirá a partes iguales entre las apuestas cuyos pronósticos tengan acertados los resultados exactos de los seis partidos.

Categoría Segunda: El 9 por 100 de la recaudación íntegra se repartirá a partes iguales entre las apuestas cuyos pronósticos tengan acertados los resultados de cinco de los partidos.

Categoría Tercera: El 8 por 100 de la recaudación íntegra se repartirá a partes iguales entre las apuestas cuyos pronósticos tengan acertados los resultados de cuatro de los partidos.

Categoría Cuarta: El 8 por 100 de la recaudación íntegra se repartirá a partes iguales entre las apuestas cuyos pronósticos tengan acertados los resultados de tres de los partidos.

Categoría Quinta: El 20 por 100 de la recaudación íntegra se repartirá a partes iguales entre las apuestas cuyos pronósticos tengan acertados los resultados de dos de los partidos.

2. En el supuesto de que la categoría primera no tuviera acertantes, el fondo a ella destinado se ofrecerá como bote e incrementará el fondo de la 1ª categoría del concurso inmediato siguiente.

3. Si no existieran acertantes de la categoría segunda el fondo a ella destinado incrementará el de la categoría tercera. Si tampoco hubiera acertantes de la categoría tercera, ambos fondos incrementarán el de la categoría cuarta. Si tampoco hubiera acertantes de la categoría cuarta, ambos fondos incrementarán el de la categoría quinta.

4. Si no hubiera acertantes de la quinta categoría el fondo a ella destinado, incrementado en su caso por aplicación de lo dispuesto en el número anterior, se ofrecerá como bote e incrementará el fondo de la 1ª categoría del concurso inmediato siguiente.

5. En ningún supuesto el importe de cada uno de los premios de una categoría inferior puede resultar superior al de las precedentes. A tal efecto, si el importe que correspondiera a cada uno de los acertantes de una categoría fuese inferior a los de la categoría siguiente, los fondos destinados a premios de las dos categorías se sumarían para repartir por partes iguales entre los acertantes de ambas. Si, a pesar de esta adición, los premios de las dos categorías a que afecten resultaran de menor cuantía a otra categoría inferior, se sumarán los fondos destinados a las tres categorías para repartirlos entre todos los acertantes de ellas, y así sucesivamente.

6. Si el importe unitario del premio por apuesta de la categoría quinta fuera inferior a 1 euro los acertantes no lo percibirán y el fondo asignado a esta categoría se ofrecerá como bote e incrementará el fondo de la 1ª categoría del concurso inmediato siguiente.

7. Si desde un principio, o como resultado de la aplicación de lo dispuesto en el punto 5 anterior, correspondiese a cada una de las apuestas premiadas de la categoría cuarta una cantidad inferior a 1 euro, quedarán sin premio y el fondo total será distribuido entre las apuestas acertadas de la categoría tercera. Si a pesar de ello correspondiese a cada una de las apuestas premiadas de la categoría tercera una cantidad inferior a 1 euro, quedarán sin premio y el fondo total será distribuido entre las apuestas acertadas de la categoría segunda. Si a pesar de ello correspondiese a cada una de las apuestas premiadas de la categoría segunda una cantidad inferior a 1 euro, quedarán sin premio y el fondo total será distribuido entre las apuestas acertadas de la categoría primera. En ningún caso dejará de aplicarse la cantidad reservada para los premios de la categoría primera, cualquiera que sea la cuantía.

TÍTULO II

CAPÍTULO I

Forma de pronosticar

Octava.

Para pronosticar se marcará con el signo «X», en el bloque establecido al efecto en el boleto, la casilla que contenga el resultado elegido en cada partido, teniendo en cuenta que: marcar el signo «X» sobre la casilla que contiene el 0, significa pronosticar que el equipo no va a marcar ningún gol; marcar el signo «X» sobre la casilla que contiene el 1, significa pronosticar que el equipo va a marcar un gol, marcar el signo «X» sobre la casilla que contiene el 2, significa pronosticar que el equipo va a marcar dos goles y marcar el signo «X» sobre la casilla que contiene la letra M significa pronosticar que el equipo va a marcar tres o más goles.

Octava bis.

Para efectuar los pronósticos en el boleto de bloque único, previsto en la norma 4ª bis se marcará con el signo «X», la casilla situada a la izquierda del resultado elegido para cada partido, teniendo en cuenta que el primer número corresponde al número de goles que va a marcar el primer equipo y el segundo número corresponde al número de goles que va a marcar el segundo equipo. El signo «M» significa que el equipo en cuestión va a marcar tres o más goles.

✐ Añadido por punto 3 de Resolución de 3 enero 2006.

CAPÍTULO II

Apuestas sencillas y múltiples

Novena. Apuestas Sencillas en los boletos previstos en la norma 4.

✐ Rúbrica modificada por punto 4 de Resolución de 3 enero 2006.

Son apuestas sencillas aquellas en las que en el primer bloque (para la primera apuesta y en bloques sucesivos para la segunda y sucesivas) se ha marcado una sola casilla para cada equipo. Las doce casillas así marcadas en cada bloque tomadas de dos en dos para formar el resultado de los 6 partidos constituyen una apuesta sencilla.

Los pronósticos se marcarán comenzando por el bloque 1 hasta el bloque 6. Si se desea jugar una apuesta se marcarán doce casillas en el bloque 1. Si se desean jugar dos apuestas se marcarán doce casillas en los bloques 1 y 2; si se desean jugar tres, cuatro, cinco o seis apuestas se marcarán doce casillas en los primeros 3, 4, 5 ó 6 bloques respectivamente.

Novena bis.

Apuestas Sencillas en el boleto de bloque único, previsto en la norma 4ª bis: Son apuestas sencillas aquellas en las que se ha marcado una sola casilla para cada partido. Las seis casillas así marcadas constituyen una apuesta sencilla.

✐ Añadido por punto 3 de Resolución de 3 enero 2006.

Décima. Apuestas Múltiples en los boletos previstos en la norma 4.

✐ Rúbrica modificada por punto 4 de Resolución de 3 enero 2006.

1. Son apuestas múltiples cuando se marca más de un pronóstico en uno o más equipos exclusivamente dentro del bloque 1 del boleto. Se pueden realizar combinaciones pronosticando desde dos casillas, en al menos un equipo, hasta cuatro casillas en cualquiera de los doce equipos.

2. Además de pronosticar el bloque 1 hay que marcar también, en el bloque destinado a combinaciones, la casilla (una sola por columna) que contenga el número de equipos con 2, con 3 y con 4 casillas pronosticadas, respectivamente.

3. El número total de apuestas se obtiene al multiplicar el número de casillas marcadas del primer equipo por las del segundo y el resultado obtenido por las del tercero y el resultado obtenido por las del cuarto, y así sucesivamente hasta el equipo doce.

4. El número mínimo permitido de apuestas para participar es de 2 y el máximo es de 10.368.

Décima bis. Apuestas Múltiples en el boleto de bloque único, previsto en la norma 4ª bis.

1. Son apuestas múltiples cuando se marca más de un pronóstico en uno o más partidos. Se pueden realizar combinaciones pronosticando desde dos casillas, en al menos un partido, hasta 16 casillas en cualquiera de los seis partidos.

2. Además de pronosticar en la zona de pronósticos, hay que marcar también, en la zona destinada a combinaciones, la casilla (una sola por partido) que contenga el número de resultados o casillas pronosticadas.

3. El número total de apuestas se obtiene al multiplicar el número de casillas marcadas del primer partido por las del segundo y el resultado así obtenido por las del tercero, y así sucesivamente hasta el partido sexto.

4. El número mínimo permitido de apuestas para participar es de 2 y el máximo es de 10.368.

✐ Añadido por punto 3 de Resolución de 3 enero 2006.

CAPÍTULO III

Admisión y validación de apuestas

Undécima.

Las apuestas serán admitidas en los establecimientos autorizados por Loterías y Apuestas del Estado y validadas por el sistema de validación informática.

1. Las apuestas podrán formularse en este sistema de las siguientes maneras:

a) Mediante la presentación en un establecimiento autorizado para su recepción de los boletos editados al efecto por Loterías y Apuestas del Estado, en los que se hayan consignado los pronósticos de acuerdo a las normas 8ª, 9ª y 10ª.

En este caso el boleto se utiliza únicamente como soporte de la lectura, por lo que carece de otro valor.

b) Tecleando los pronósticos directamente sobre el terminal por el receptor de apuestas.

Duodécima.

El concursante deberá abonar el importe de las apuestas efectuadas antes de la entrega del resguardo o, en su caso, resguardos, emitidos por el terminal.

Decimotercera.

Insertadas las apuestas en el terminal, serán transmitidas al Sistema Central para su registro en un soporte informático.

Decimocuarta.

Una vez registradas las apuestas en el Sistema Central, el Terminal expedirá el resguardo cuyo contenido y significado es el siguiente:

1. Contenido del resguardo:

Tipo de juego.

Método de apuestas.

Pronósticos efectuados.

Fecha de la jornada o semana en que participa.

Número de apuestas.

Importe de las apuestas jugadas.

Números de control.

2. Significado de los pronósticos efectuados:

A: Apuestas Sencillas: En cada fila horizontal se reflejan los seis pronósticos que constituyen el resultado de cada partido, los cuales están ordenados del P1 al P6 en la fila superior.

En cada columna vertical figuran los resultados pronosticados para cada partido en cada uno de los bloques marcados, que figuran en la columna de la izquierda.

A título de ejemplo, si figura el resultado «2-0» significa que en ese partido se ha pronosticado que el primer equipo va a marcar dos goles y el segundo equipo cero goles.

B: Apuestas Múltiples: Cada uno de los partidos ordenados del P1 al P6, lleva asociados en columna los resultados pronosticados.

Véase el siguiente ejemplo:

Si los caracteres que constan en un partido son «2-0, 2-1, M-0, M-1», significa que se han pronosticado los resultados «2-0, 2-1, M-0, M-1» en el boleto de un solo bloque o que se han pronosticado los resultados «2M-01» en el boleto de seis bloques.

✐ Modificado por punto 5 de Resolución de 3 enero 2006.

Decimoquinta.

El resguardo es el único instrumento válido para solicitar el pago de premios y constituye la única prueba de participación en los concursos. A todos los efectos quedará identificado por los números de control que figuran en él.

Decimosexta.

El concursante es el único responsable de la correcta cumplimentación de su boleto y deberá comprobar en el momento de recibir el resguardo si las apuestas y los pronósticos contenidos en él son de conformidad, además de que han sido impresos correctamente los datos que establece la norma 14ª.

Decimoséptima.

Entregado el resguardo al concursante, no se accederá a la solicitud que pudiera formular éste sobre anulación, salvo que ésta sea necesaria debido a un fallo del terminal o de su impresora. No podrán rectificarse pronósticos una vez que han sido validados correctamente por el terminal. Tampoco podrán rectificarse o formularse por telegrama, carta o cualquier otro procedimiento no contemplado en estas normas.

Decimooctava.

Los titulares de establecimientos receptores de apuestas son intermediarios independientes, asumiendo la responsabilidad de la perfecta ejecución de todas las operaciones a su cargo, sin que en ningún caso, sus posibles anomalías puedan ser imputadas a Loterías y Apuestas del Estado.

Decimonovena.

Los titulares de establecimientos receptores de apuestas entregarán al Delegado Comercial de Loterías y Apuestas del Estado al que estén adscritos o a persona que le represente, los resguardos validados

y posteriormente anulados, según lo dispuesto en la norma 17ª, así como detalle de las incidencias detectadas en las validaciones de los boletos.

Vigésima.

Recibidos por el Delegado los resguardos de validación y anulación, según lo dispuesto en la norma 19ª, procederá a remitirlos a la Junta Superior para el control y custodia de los mismos.

Vigésima primera.

Terminado el período de validación se remitirá a la Junta Superior de Control, por el responsable de los sistemas centrales informáticos, el soporte que contenga todas las apuestas validadas, incluso las anuladas, y por el del servicio de escrutinio el detalle del número de resguardos validados, las apuestas que participan y la venta obtenida para el concurso.

CAPÍTULO IV

Participación en los concursos

Vigésima segunda.

1. En todo caso, son condiciones fundamentales para participar en los concursos a las que presta su conformidad todo concursante las siguientes:

a) Que los pronósticos hayan sido registrados válidamente y no anulados en un soporte de los sistemas informáticos centrales, de acuerdo con los requisitos y formalidades establecidas en las normas.

b) Que dicho soporte se encuentre en poder de la Junta Superior de Control para su archivo y custodia antes de la hora de comienzo de los partidos que integran el concurso.

2. A los efectos antes señalados se entenderá como soporte informático del Sistema Central las copias de discos ópticos, cintas, cartuchos o discos magnéticos en los que se grabarán las apuestas correspondientes a cada concurso.

TÍTULO III

CAPÍTULO ÚNICO

Junta superior de control

Vigésima tercera.

1. En la Central de Loterías y Apuestas del Estado se constituirá una Junta Superior de Control.

2. Serán Vocales de esta Junta: el Director Comercial o funcionario de Loterías y Apuestas del Estado en quien delegue, quien actuará de Presidente; un representante del Ministerio del Interior, designado por el Director General de Policía y un funcionario de Loterías y Apuestas del Estado, que actuará como Secretario. Asimismo, se nombrará un suplente para cada una de las tres Vocalías de la Junta.

3. El Secretario puede estar asistido por un Secretario de actas designado por el Presidente de la Junta.

Vigésima cuarta.

Para constituirse válidamente la Junta será necesaria la asistencia de dos Vocales. Los acuerdos de la misma se tomarán por mayoría de los asistentes. En caso de empate, el Presidente tendrá voto de calidad.

Vigésima quinta.

Cualquiera de los Vocales podrá formular, en escrito fundado, voto particular contra el acuerdo que se adopte, el cual será sometido a conocimiento y resolución del Director General de Loterías y Apuestas del Estado.

Vigésima sexta.

1. A la Junta Superior de Control le corresponden las facultades que se determinan en las normas en relación a participación de apuestas, control de premios y reclamaciones.

2. Para el desarrollo de sus funciones, el Secretario de la Junta Superior de Control recepcionará los soportes procedentes de los sistemas informáticos conteniendo el registro de los pronósticos efectuados y procederá a su archivo y custodia.

Vigésima séptima.

En el ejercicio de estas facultades, la Junta Superior de Control adoptará las resoluciones que estime pertinentes, que se harán constar en las correspondientes actas, en las cuales se incluirán las anulaciones de apuestas que se hubieran adoptado por la Junta, de acuerdo con lo establecido en estas normas.

Vigésima octava.

La Junta Superior de Control, como órgano encargado de garantizar los concursos de pronósticos que organiza Loterías y Apuestas del Estado, y en atención a los concursantes, podrá estimar recibidos en plazo, en la Central de Loterías y Apuestas del Estado en Madrid, los soportes que por acontecimientos imprevistos lleguen después del comienzo de los concursos, siempre que el envase que los contenga estuviere precintado con las formalidades exigidas. En este caso se levantará acta haciendo constar dicha circunstancia.

TÍTULO IV

CAPÍTULO I

Celebración de los concursos

Vigésima novena.

El concurso para determinar los acertantes se basa en los resultados obtenidos en los partidos de fútbol que Loterías y Apuestas del Estado haya determinado para esa jornada.

Trigésima.

Serán nulos a los efectos de estas normas los resultados de los partidos incluidos en el concurso que se inicien antes de las quince horas del día inmediato anterior a la fecha de la jornada o después de las veinticuatro horas del día inmediato posterior a la fecha de la jornada. Las horas son referidas siempre a la hora oficial peninsular.

✐ Modificado por punto 6 de Resolución de 3 enero 2006.

Trigésima primera.

Para determinar el acierto de cada pronóstico se considerará como resultado de cada partido que interviene en el concurso, el obtenido en el terreno de juego en el momento en que el árbitro lo dé por finalizado, ya sea por haber llegado a su término, incluida la prórroga, en su caso, o por haber sido suspendido, una vez comenzado, aunque posteriormente las instituciones deportivas anulen el resultado o tomen cualquier otra decisión sobre el mismo. No obstante, si el partido suspendido se reanudara dentro del período establecido en la norma 30ª, se considerará como resultado el obtenido en el momento en que el árbitro lo dé por finalizado.

En ningún caso se tendrá en cuenta mayor validez de goles en campo contrario, serie de penaltis, de corners, o cualquier otra circunstancia tenida en cuenta para decidir el resultado que no sea la contenida en el párrafo anterior.

Trigésima segunda.

1. Loterías y Apuestas del Estado no está obligada a hacer públicas las alteraciones que pudieran producirse y que den lugar a modificaciones que afecten a la fecha de la celebración de los partidos, horario o cambio de lugar donde deben disputarse, siempre que no resulten nulos por aplicación de la norma 30ª.

2. Si alguno de los seis partidos incluidos en el boleto quedara excluido por aplicación de la norma 30ª, Loterías y Apuestas del Estado, una vez tenga conocimiento oficial de esa alteración, procederá a ponerlo en conocimiento de los concursantes. Si Loterías y Apuestas del Estado tiene conocimiento oficial antes de las veinticuatro horas del jueves de la semana anterior a la de la fecha de la jornada, procederá a designar otro partido en sustitución de aquél y lo comunicará de inmediato a los concursantes por los medios públicos a su alcance, además de su inserción en el «Boletín Oficial del Estado». Si Loterías y Apuestas del Estado tiene conocimiento oficial después de los citados plazos, el concurso de la jornada se resolverá de acuerdo con las siguientes reglas:

1º Si queda excluido un partido, no existirá la categoría quinta y los porcentajes para premios que establece la norma 7ª se atribuirán de la forma siguiente:

Categoría primera: Resultados acertados: 5. Porcentaje de la recaudación: 14 por 100.

Categoría segunda: Resultados acertados: 4. Porcentaje de la recaudación: 9 por 100.

Categoría tercera: Resultados acertados: 3. Porcentaje de la recaudación: 9 por 100.

Categoría cuarta: Resultados acertados: 2. Porcentaje de la recaudación: 23 por 100.

2º Si quedan excluidos dos partidos, no existirán las categorías cuarta y quinta y los porcentajes se atribuirán de la forma siguiente:

Categoría primera: Resultados acertados: 4 Porcentaje de la recaudación: 18 por 100.

Categoría segunda: Resultados acertados: 3. Porcentaje de la recaudación: 12 por 100.

Categoría tercera: Resultados acertados: 2. Porcentaje de la recaudación: 25 por 100.

3º Si quedan excluidos tres partidos, no existirán las categorías tercera, cuarta y quinta y los porcentajes se atribuirán de la forma siguiente:

Categoría primera: Resultados acertados: 3. Porcentaje de la recaudación: 25 por 100.

Categoría segunda: Resultados acertados: 2. Porcentaje de la recaudación: 30 por 100.

4º Si quedan excluidos cuatro partidos, no existirán las categorías segunda, tercera, cuarta y quinta y los porcentajes se atribuirán de la forma siguiente:

Categoría primera: Resultados acertados: 2. Porcentaje de la recaudación: 55 por 100.

5º Si quedan excluidos cinco o más partidos, se procederá a la devolución del importe de cada resguardo a solicitud y con la presentación de éste por los concursantes.

✐ Ap. 2 modificado por punto 1 de Resolución de 31 julio 2006.

CAPÍTULO II

Reparto de premios

Trigésima tercera.

Formada la apuesta ganadora con los resultados de los partidos, dará comienzo el escrutinio de todas las apuestas validadas que participan en el concurso para asignar los premios que correspondan a cada una por coincidencia entre la apuesta ganadora y los pronósticos que constan en las apuestas participantes. Sólo podrá percibirse un premio por apuesta.

Trigésima cuarta.

1. De todas las apuestas que han participado se generará en los sistemas centrales informáticos un fichero con las premiadas clasificadas por categorías de premios.

2. Desde los sistemas centrales informáticos se remitirá informe a la Junta Superior de Control y a los servicios de escrutinio con detalle de la recaudación obtenida y el número de premios por categoría que corresponde a cada concurso.

Trigésima quinta.

La Junta Superior de Control después de terminada la comprobación, procederá al archivo y custodia de los soportes procedentes de los sistemas informáticos.

CAPÍTULO III

Pago de premios

Trigésima sexta.

Los premios se pagarán por las Delegaciones Comerciales, Establecimientos Receptores de Loterías y Apuestas del Estado y entidades bancarias expresamente autorizadas por Loterías y Apuestas del Estado, en las condiciones que la misma determine.

Trigésima séptima.

1. Los premios se abonarán desde el día siguiente de la publicación del reparto o asignación del importe que corresponde a cada categoría.

2. Para que se abone el importe de un premio se precisa la entrega del resguardo, reservándose Loterías y Apuestas del Estado, si lo estima necesario, el derecho de exigir la identificación a la persona que presente dicho resguardo.

3. El importe de los premios de un resguardo se obtiene al sumar las cantidades resultantes de multiplicar el número de apuestas de cada categoría que tienen asignado premio, según la norma 34ª, por el importe determinado en el reparto de fondos para cada una de las categorías, según la norma 7ª.

Trigésima octava.

1. Si se interpusiera el procedimiento correspondiente por la titularidad de un resguardo ante la jurisdicción ordinaria y por ésta fuese ordenada la paralización del pago de un premio antes de que se hubiese satisfecho al presentador del resguardo, Loterías y Apuestas del Estado ordenará suspender el pago del premio hasta que recaiga resolución firme en dicho procedimiento. En los demás casos, el pago hecho por Loterías y Apuestas del Estado al portador del resguardo le eximirá de toda responsabilidad.

2. En el supuesto previsto en el primer inciso del párrafo anterior, no será de aplicación lo que la norma 40ª dispone respecto del día inicial del plazo de caducidad, y éste comenzará a contarse desde que se notifique la resolución firme que se dicte en dicho procedimiento.

3. Loterías y Apuestas del Estado no asumirá obligaciones por convenios concertados por terceros con la persona que porte el resguardo.

Trigésima novena.

Excepcionalmente, el Director General de Loterías y Apuestas del Estado podrá ordenar, a petición de los concursantes, el pago sin la presentación del resguardo, siempre que se aporten datos suficientes que identifiquen indubitadamente al reclamante como la persona que presentó para su validación el boleto.

Cuatrigésima.

Los premios caducarán una vez transcurridos tres meses, contados a partir del día siguiente de la última fecha del concurso en el que han participado las apuestas.

TÍTULO V

CAPÍTULO I

Reclamaciones

Cuatrigésima primera.

Todo poseedor de un resguardo que contiene apuestas con derecho a premio y presentado al cobro fuera informado que no tiene premio, que está ya cobrado o que existe alguna otra causa que impida su pago, deberá presentar la correspondiente reclamación ante la Dirección General de Loterías y Apuestas del Estado.

Cuatrigésima segunda.

En cualquier reclamación, bien sea por medio de impreso o por cualquier medio admitido en derecho, se hará constar la fecha del concurso o jornada, así como todos los números de control que figuren en el anverso y reverso de los resguardos, debiendo adjuntar copia del resguardo.

Cuatrigésima tercera.

Si el importe al que considera tiene derecho es igual o superior a 600,00 euros, dispone de un plazo de once días naturales a contar desde el inmediato siguiente a la última fecha del concurso, y si es inferior a esa cantidad dispone de treinta días naturales.

Cuatrigésima cuarta.

La Junta Superior de Control procederá a comprobar las reclamaciones presentadas mediante la consulta a los soportes informáticos.

Cuatrigésima quinta.

La mera tenencia de un resguardo no da derecho a que se estime la reclamación de un premio, si los pronósticos no han sido registrados en los soportes del sistema informático de acuerdo con lo establecido en la norma 14ª.

Cuatrigésima sexta.

1. La Dirección General de Loterías y Apuestas del Estado, previa consulta a la Junta Superior de Control, desestimará toda reclamación cuyo resguardo de participación no pueda ser identificado.

2. La falta de resolución expresa de una reclamación, transcurridos tres meses desde que se interpuso, producirá la desestimación de la misma.

CAPÍTULO II

Recursos

Cuatrigésima séptima.

Todo concursante, por el hecho de participar en los concursos, somete las acciones que pudieran derivarse de este hecho a la decisión de Loterías y Apuestas del Estado en cumplimiento de las normas.

Cuatrigésima octava.

Si el concursante no estuviese conforme con la Resolución de la Dirección General de Loterías y Apuestas del Estado, cualquiera que sea la cuantía del premio invocado, podrá interponer los recursos correspondientes de conformidad con lo establecido en la norma 49ª.

Cuatrigésima novena.

1. Los actos administrativos y disposiciones generales de Loterías y Apuestas del Estado relativos a las materias que por estas normas se regulan, podrán ser objeto de recurso de alzada en los casos, plazo y forma que determina la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, en su redacción dada por Ley 4/1999, de 13 de enero, teniendo carácter desestimatorio la falta de resolución expresa.

2. Las resoluciones firmes en vía administrativa serán susceptibles de recursos contencioso-administrativos.

Quinquegésima.

Todos los plazos previstos en las presentes normas están determinados por la última fecha de celebración del concurso en que participa cada resguardo.

Norma final

1. A todos los efectos de los concursos de pronósticos de la Apuesta Deportiva, en su modalidad de El Quinigol, sin perjuicio de lo indicado en la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, en su redacción dada por Ley 4/1999, de 13 de enero, en materia de recursos, las reclamaciones, telegramas y demás comunicaciones se dirigirán a la Entidad Pública Empresarial de Loterías y Apuestas del Estado, calle Guzmán el Bueno, 137, 28003 Madrid, en donde radica su domicilio legal.

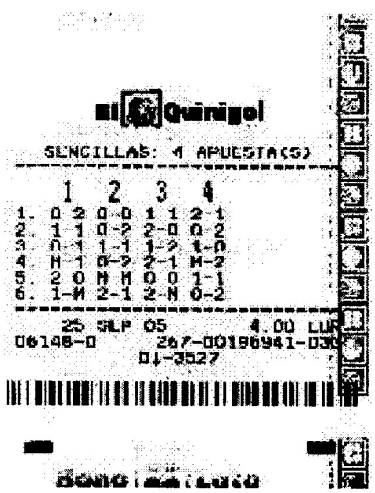
2. Queda derogada la Resolución de Loterías y Apuestas del Estado de 14 de marzo de 2000 («Boletín Oficial del Estado» del 22).

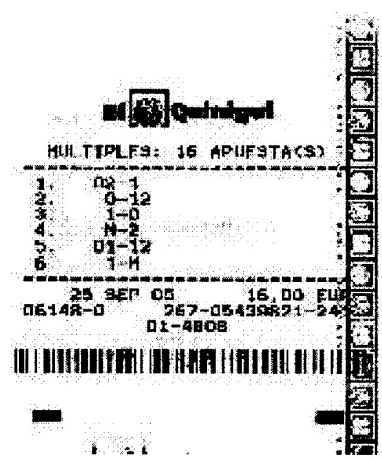
✐ Ap. 2 corregido por parte dispositiva de Resolución de 16 agosto 2005.

3. Esta Resolución entrará en vigor el día siguiente a su publicación en el «Boletín Oficial del Estado».

ANEXO I

ANEXO II





§ 180 REAL DECRETO 1336/2005, DE 11 NOVIEMBRE. AUTORIZA A LA ORGANIZACIÓN NACIONAL DE CIEGOS ESPAÑOLES LA EXPLOTACIÓN DE UNA LOTERÍA INSTANTÁNEA O PRESORTEADA

(BOE num. 279, de 22 noviembre [RCL 2005, 2276])

La Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE), corporación de derecho público de carácter social, ha desempeñado a lo largo de sus más de 60 años de historia una labor trascendental en la integración y autonomía personal de los ciegos españoles, que con el transcurso de los años se ha ido extendiendo paulatinamente, sobre la base del principio de solidaridad, a otras personas discapacitadas, por medio de la Fundación ONCE, todo ello dentro de un marco de colaboración con la Administración General del Estado.

Para la consecución de estos fines, la ONCE ha contado tradicionalmente con los ingresos que le ha reportado la comercialización del cupón *prociegos*, ingresos que se han dedicado a atender los compromisos sociales de la organización para conseguir el bienestar y la integración social de sus afiliados y cumplir el citado compromiso de solidaridad adquirido con otros discapacitados, y que se ha destinado a crear, mantener y mejorar la calidad de los puestos de trabajo y para impulsar la formación de estas personas.

La actual evolución de los juegos en España hace preciso dotar a la ONCE de nuevos instrumentos para que esta organización pueda continuar disponiendo de los medios necesarios para el cumplimiento de sus objetivos y fines sociales.

A fin de atender los mencionados compromisos, se entiende necesario que la ONCE comercialice una nueva modalidad de lotería, de ámbito nacional, que satisfaga las preferencias de aquellos jugadores que demandan una lotería de *premio inmediato* o *instantáneo*.

En suma, las razones expuestas de preservar tanto la labor social llevada a cabo por la ONCE como la estabilidad en el empleo de las personas que comercializan los juegos que tiene concedidos, unidas a las circunstancias de carácter comercial señaladas, justifican la autorización de la gestión de una lotería *instantánea* o *presorteada* por la ONCE, en todo el territorio nacional y por medio de los vendedores integrados en su plantilla de trabajadores.

En su virtud, a propuesta de los Ministros de Trabajo y Asuntos Sociales y de Economía y Hacienda y previa deliberación del Consejo de Ministros en su reunión del día 11 de noviembre de 2005, dispongo:

Artículo 1. La lotería instantánea o presorteada.

Se autoriza a la Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE) la comercialización de una modalidad de lotería, de ámbito nacional, denominada genéricamente lotería instantánea o presorteada.

Dicha modalidad de lotería consiste en la posibilidad de obtención de un premio, establecido en el programa correspondiente, o definido o representado en la tarjeta, boleto o cualquier otro soporte electrónico o telemático empleado para su difusión y que es invisible para el jugador hasta que proceda a su revelado o apertura, a través de los medios previstos en cada producto.

La ONCE velará para que la venta por canales electrónicos o telemáticos no repercuta en la disminución de la plantilla de los agentes vendedores y se mantenga la cifra global de los puestos de trabajo.

Artículo 2. Destino de los ingresos de la lotería instantánea.

Los ingresos obtenidos por la explotación de la lotería instantánea, deducidos los gastos relativos a los premios abonados, la retribución de los agentes vendedores y los gastos generales propios de la gestión del juego, se destinarán a los mismos fines y estarán sujetos a las mismas obligaciones de utilización establecidas para los demás juegos autorizados a la ONCE.

Artículo 3. Condiciones básicas y gestión de la lotería instantánea.

1. Se atribuye a la ONCE la dirección, organización y explotación de la lotería instantánea o presorteada en los términos del artículo 1. El Consejo General de la ONCE podrá adoptar libremente decisiones comerciales, de acuerdo con lo expuesto en los apartados siguientes.

2. El Consejo General de la ONCE podrá fijar el precio de cada tarjeta, boleto o soporte unitario, teniendo en cuenta que su precio máximo autorizado de venta será el del límite establecido en cada momento para el cupón que comercializa la ONCE.

3. El programa de cada emisión preverá una cantidad para premios que no podrá ser inferior al 45 % ni superior al 65 % del valor de la emisión.

4. El volumen máximo de ventas y de emisión anual será de 600 y 750 millones de euros, respectivamente, para el año 2006. Ambos importes se incrementarán anualmente en función de la variación del índice de precios de consumo real del año anterior, incrementado en tres puntos.

5. El Consejo de Protectorado de la ONCE verificará que las propuestas del Consejo General de la ONCE para comercializar la lotería instantánea se ajustan a lo dispuesto en este Real Decreto y a los procedimientos y criterios de control aplicables.

6. El reglamento regulador del sorteo de lotería instantánea que recoja el diseño o formato de este juego, la emisión, el número de series y billetes o ejemplares que la componen, su precio, el programa y forma de pago de los premios y el sistema de revelado, descubierto o apertura de aquéllos, una vez que el Consejo de Protectorado de la ONCE ha verificado que se ajusta a lo dispuesto en este Real Decreto y a los procedimientos y criterios de control aplicables, se publicará en el Boletín Oficial del Estado, como garantía de los consumidores.

Artículo 4. Control de la lotería instantánea.

Corresponde al Consejo de Protectorado de la ONCE controlar la gestión de la lotería instantánea, para lo cual elaborará un procedimiento específico.

Para llevar a cabo este control, el Consejo de Protectorado podrá recabar de la ONCE cuanta información sea precisa para verificar el volumen de las emisiones realizadas, la recaudación obtenida, los premios pagados y los premios caducados, el destino de los ingresos obtenidos y, en general, cualquier otra información relativa al ejercicio de las funciones atribuidas a la ONCE por este Real Decreto. Igualmente y a estos mismos fines, el Consejo de Protectorado de la ONCE podrá recabar el asesoramiento de otras unidades y órganos de la Administración General del Estado.

Artículo 5. Alcance temporal de esta autorización.

La autorización contenida en este Real Decreto tendrá vigencia hasta el 31 de diciembre de 2011, sin perjuicio, en su caso, de las ulteriores prórrogas que establezca el Consejo de Ministros. No obstante, previa valoración de las circunstancias que concurran por el Consejo de Protectorado, esta autorización quedará sin efecto en cualquiera de los supuestos siguientes:

a. Si la ONCE no comienza a explotar la lotería instantánea en el plazo de 18 meses desde la entrada en vigor de este Real Decreto.

b. Si, una vez comenzada la explotación, la ONCE deja en cualquier momento de hacer uso de esta autorización durante más de seis meses ininterrumpidos, salvo que ello derive de causas ajenas a la voluntad de la ONCE que hubieran sido comunicadas al Consejo de Protectorado en el momento en que se hubieran producido.

c. Si el Consejo de Protectorado, oído el Consejo General de la ONCE y previa instrucción del correspondiente expediente contradictorio, apreciara la existencia de un incumplimiento grave y reiterado de las obligaciones legales de la ONCE en la explotación de esta lotería, que pudiera causar un perjuicio notorio al Estado, a los consumidores o a la propia organización.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única. Derogación normativa.

Queda derogado el Real Decreto 844/1999, de 21 de mayo, por el que se autoriza la comercialización de una lotería instantánea o presorteada.

DISPOSICIÓN FINAL

Única. Entrada en vigor.

El presente Real Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial del Estado».

§ 181 RESOLUCIÓN 17 FEBRERO 2006. DISPONE LA PUBLICACIÓN DEL REGLAMENTO REGULADOR DEL JUEGO DENOMINADO «LOTERÍA INSTANTÁNEA DE BOLETOS DE LA ONCE»

(BOE núm. 71, de 24 marzo [RCL 2006, 623])

El Real Decreto 1336/2005, de 11 de noviembre, por el que se autoriza a la Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE) la explotación de una lotería instantánea o presorteada dispone en su artículo 1 que se autoriza a la ONCE la comercialización de una modalidad de lotería, de ámbito nacional, denominada genéricamente lotería instantánea o presorteada.

El artículo 3 del Real Decreto establece que el reglamento regulador de dicha lotería deberá ser verificado por el Consejo de Protectorado de la ONCE, al objeto de comprobar que se cumplen las prescripciones del citado Texto Legal y del vigente marco de ordenación de las actuaciones de la ONCE en materia de juego, disponiendo su publicación en el «Boletín Oficial del Estado», como garantía de los consumidores.

En cumplimiento de estas previsiones, el Consejo General de la ONCE ha adoptado un acuerdo de fecha 19 de enero de 2006 relativo a la «Aprobación de un nuevo juego denominado Lotería instantánea de boletos de la ONCE y de un primer producto, así como del Reglamento regulador de la Lotería Instantánea y del Apéndice del producto», modificado por resoluciones de la Dirección General de la Entidad de 8 y 16 de febrero de 2006. Dichos acuerdos han sido verificados por la Comisión Permanente del Consejo de Protectorado de la ONCE en su reunión de 17 de febrero de 2006.

Por lo anterior y de conformidad con el citado artículo 3 del Real Decreto 1336/2005, así como con los Reales Decretos 358/1991, de 15 de marzo, 1200/1999, de 9 de julio y 1359/2005, de 18 de noviembre, de Ordenación de la ONCE y demás normativa de general aplicación, procede dar publicidad en el «Boletín Oficial del Estado» como garantía de los consumidores del Reglamento regulador del nuevo juego autorizado a la Organización Nacional de Ciegos Españoles, denominado «lotería instantánea de boletos de la ONCE», que se acompaña como anexo. Este Reglamento incluye las mejoras y ajustes técnicos acordados en el proceso de verificación.

ANEXO

Reglamento regulador del juego denominado «Lotería Instantánea de Boletos de la ONCE»

PREÁMBULO

De acuerdo con el ordenamiento vigente, representado por la disposición adicional vigésima de la Ley 46/1985, de 27 de diciembre, de Presupuestos Generales del Estado para 1986, modificada por la disposición adicional cuarta de la Ley 55/1999, de 29 de diciembre, de Medidas Fiscales, Administrativas y del Orden Social, por el Real Decreto 1336/2005, de 11 de noviembre, por el que se autoriza a la ONCE a la explotación de una lotería instantánea o presorteada, por los Reales Decretos 358/1991, de 15 de marzo, 1200/1999, de 9 de julio, y 1359/2005, de 18 de noviembre de Reordenación de la ONCE, así como sus vigentes Estatutos, publicados por Orden del Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales de 23 de marzo de 2000, la ONCE está autorizada para comercializar una lotería de ámbito nacional denominada genéricamente como «lotería instantánea o presorteada», atribuyéndose a la ONCE la dirección, organización y explotación de dicha lotería en los términos establecidos en el Real Decreto 1336/2005.

El Consejo General de la ONCE está facultado por la normativa vigente para adoptar libremente cuantas medidas comerciales precise para la explotación de esta modalidad de lotería, siempre dentro de los límites establecidos por el citado Real Decreto 1336/2005 en cuanto al precio del boleto, el porcentaje de premios asignado por cada serie y el volumen máximo de venta y emisión.

En virtud de estas facultades, el Consejo General de la ONCE ha aprobado la comercialización de una primera modalidad de este juego, denominada «lotería instantánea de boletos de la ONCE», cuya regulación aparece reflejada en el presente Reglamento. La principal característica de esta modalidad de juego es la utilización de boletos físicos emitidos en papel en los que una parte de cada boleto,

denominada área de juego, está cubierta con una capa de látex, que al rascarla descubre al concursante el posible premio. Con posterioridad, la ONCE desarrollará la venta de la lotería instantánea utilizando canales electrónicos o telemáticos, dentro de la autorización contenida en el Real Decreto 1336/2005. La implantación de estas nuevas modalidades precisará la modificación del presente Reglamento.

La comercialización de los boletos físicos de la lotería instantánea se realizará por medio de los agentes vendedores de la ONCE, y sin perjuicio de su distribución a través de otros canales, en los términos previstos en la normativa aplicable.

El presente Reglamento regula en su articulado las condiciones generales de comercialización de la «lotería instantánea de boletos de la ONCE». Las características específicas de cada producto, tales como precio del boleto, porcentaje y distribución de premios por serie, mecánica de funcionamiento del juego y todas aquellas cuestiones que se consideren necesarias, se reflejarán en apéndices numerados e independientes al Reglamento.

Se acompaña el apéndice número uno para el primer producto a comercializar.

Artículo 1. Aspectos generales.

1.1. El presente Reglamento tiene por objeto establecer las condiciones por las que se rige el juego denominado «lotería instantánea de boletos de la ONCE», sin que la participación en cualquiera de los productos de dicho juego suponga que se concierte contrato alguno entre los concursantes ni entre éstos y la ONCE, quedando limitada la actividad de los concursantes a pagar el precio y a desvelar la zona del área de juego de los boletos en la forma establecida en el presente Reglamento.

1.2. El hecho de participar en cualquiera de los productos de la «lotería instantánea de boletos de la ONCE» implica el conocimiento del presente Reglamento por parte de los concursantes, y su adhesión a las normas incluidas en el mismo, quedando sometidos todos los boletos a dichas normas.

1.3. La unidad de participación en la «lotería instantánea de boletos de la ONCE» se denomina boleto. Queda prohibida la venta de boletos de lotería instantánea a los menores de 18 años. Queda igualmente prohibida la venta al público de boletos de lotería instantánea en el interior y entradas de los centros escolares.

1.4. La «lotería instantánea de boletos de la ONCE» consiste en la posibilidad de obtención de un premio previamente determinado, conforme al programa de premios establecido al efecto, el cual está definido o representado gráficamente en el boleto adquirido por el concursante y es invisible para dicho concursante hasta que éste proceda a su revelado, mediante el raspado de la capa de látex que cubre el área de juego de dicho boleto.

1.5. Con base en lo dispuesto en la normativa vigente, el Consejo General podrá aprobar la comercialización de diferentes productos de «lotería instantánea de boletos de la ONCE» que se diferenciarán entre sí en función del precio del boleto, la estructura de premios y la mecánica de funcionamiento del juego.

1.6. El acuerdo del Consejo General de la ONCE, por el que se determinen las condiciones particulares de cada producto de la «lotería instantánea de boletos de la ONCE», una vez verificado por el Consejo de Protectorado, se publicará en el «Boletín Oficial del Estado» como garantía de los consumidores y se integrará en el presente Reglamento como Apéndice diferenciado. El acuerdo del Consejo General de la ONCE expresará para cada producto, al menos, el número de boletos de cada serie, el precio, la estructura y el porcentaje destinado a premios por serie, la mecánica de funcionamiento del juego y la fecha de inicio de comercialización del producto.

1.7. La ONCE fijará las fechas de inicio y finalización de cada producto de «lotería instantánea de boletos de la ONCE».

1.8. La implantación de nuevas modalidades de lotería instantánea o presorteada utilizando canales electrónicos o telemáticos, se regulará mediante una modificación del presente Reglamento.

1.9. El volumen de emisión de los distintos productos de la «lotería instantánea de boletos de la ONCE» respetará el límite de emisión anual establecido en el Real Decreto 1336/2005, de 11 de noviembre.

1.10. En la resolución trimestral que dicte la Secretaría de Estado de Servicios Sociales, Familias y Discapacidad, se citará la normativa por la que se rige la «lotería instantánea de boletos de la ONCE».

Artículo 2. Distribución de la emisión.

2.1. La emisión de cada producto de «lotería instantánea de boletos de la ONCE» estará fraccionada en series de boletos. El número de boletos que contiene cada serie se fijará en el apéndice de cada producto. El número de series que componen la emisión global de un producto será variable.

2.2. La comercialización de los boletos físicos de la lotería instantánea se realizará por medio de los agentes vendedores de la ONCE, y sin perjuicio de su distribución a través de otros canales, en los términos previstos en la normativa aplicable.

Artículo 3. Características de los boletos.

3.1. El boleto de «lotería instantánea de boletos de la ONCE» constituye el documento o título con el que el concursante participa en el juego. En su confección, la ONCE garantiza su inviolabilidad y su carácter infalsificable, la distribución aleatoria pero cierta de los premios del juego y el desconocimiento de los boletos premiados hasta el momento de su revelado.

3.2. Todo boleto vendrá identificado por los siguientes códigos:

Código de identificación: combinación de 26 números que aparecerá en el reverso del boleto.

Código pin: combinación de 4 números que aparecerá en el anverso del boleto dentro del área de juego, y que junto con el código de identificación determinará si un boleto está premiado y el posible importe del premio.

La unión de ambos códigos conforman el «código del boleto».

3.3. Adicionalmente, debajo del área o áreas de juego, aparecerá un código bidimensional que, conteniendo el código del boleto en caracteres gráficos, permitirá la lectura automática del área o áreas de juego.

3.4. Se denomina área de juego a aquella parte del anverso del boleto cubierta con una capa de látex, bajo la cual aparece el grafismo del posible premio, determinado según la mecánica de funcionamiento de cada producto, así como el código pin y el código bidimensional.

3.5. El código del boleto será único y biunívoco para cada boleto, y será asignado por la empresa proveedora de los boletos. La biunicidad se predica respecto de la correspondencia única y absoluta entre los datos grabados para cada boleto en el Sistema Central de Control de Juego de la ONCE y los reflejados en cada boleto.

3.6. La falta o manipulación del código del boleto y del código bidimensional supone la pérdida de validez del boleto, sin derecho a ningún premio ni al reintegro del importe del boleto.

3.7. En el anverso del boleto estarán impresos, al menos, los siguientes elementos comunes:

a) Logotipo identificativo de la ONCE, y del producto.

b) Un mensaje breve con la mecánica de funcionamiento del producto que identificará claramente el área o áreas de juego.

c) El precio unitario de cada boleto.

d) Una o varias áreas de juego.

e) Código de fabricación, sin validez para el concursante.

Artículo 4. Fichero informático.

4.1. Junto con los boletos físicos de «lotería instantánea de boletos de la ONCE», la empresa proveedora de boletos de lotería instantánea suministrará a la ONCE, por cada pedido de series, un fichero informático que contendrá la codificación de los boletos premiados, consistente en una parte del código de identificación y los cuatro dígitos del código pin.

4.2. El acceso a dicho fichero se realizará mediante un algoritmo propiedad de la empresa proveedora, impidiendo así cruzar la información con carácter previo al revelado del boleto por el concursante.

4.3. El fichero de códigos de identificación, se tratará por la ONCE siguiendo criterios de seguridad y confidencialidad. Esta misma norma se exigirá a la empresa proveedora de los boletos, la cual custodiará una copia de cada fichero entregado. Además, la ONCE entregará otra copia de cada fichero a un fedatario público o a un tercero independiente, que se encargará de su custodia, al menos, hasta la fecha de finalización del producto, así como, en su caso, en aquellos supuestos a que hubiere lugar de conformidad con el presente Reglamento y la legislación aplicable.

4.4. Una vez cargado el fichero en el Sistema Central de Control de Juego de la ONCE, la Dirección General de la ONCE aplicará estrictas medidas de seguridad, de acuerdo con los estándares existentes en cada momento en el mercado.

Artículo 5. Sistema de Juego.

Una vez adquirido el boleto, y con el fin de descubrir si el boleto está premiado y, en su caso, el importe del premio, el concursante deberá proceder al revelado del área o áreas de juego del boleto, rascando dicha área o áreas, según la mecánica de funcionamiento.

La mecánica de funcionamiento se describirá con detalle en el apéndice correspondiente a cada producto, y figurará brevemente en el anverso del boleto.

Artículo 6. Boletos participantes en el juego.

6.1. Los boletos que, siendo propiedad de la ONCE, hayan sido robados, sustraídos, perdidos, deteriorados o cualquier otra circunstancia similar procederán a anularse, no participando en el juego. Dichos boletos serán publicados en la página de la ONCE en Internet (http//:www.once.es), como garantía de los consumidores, estando prohibida la venta de los mismos.

6.2. No podrán venderse los boletos de un producto después de la fecha de finalización de comercialización del producto regulada en el artículo 10 de este Reglamento.

6.3. Los concursantes podrán rechazar aquellos boletos que tengan desvelada parcialmente el área de juego, apreciándose total o parcialmente el premio, el código pin, o el código bidimensional.

6.4. Adquirido el boleto por el concursante, la comprobación de la existencia o no del premio se realizará de acuerdo con la mecánica de funcionamiento regulada en el apéndice del producto.

Artículo 7. El precio y los premios.

7.1. El precio unitario por boleto y el porcentaje y estructura de premios por serie y la mecánica de funcionamiento de cada producto será fijado por el Consejo General de la ONCE, de acuerdo con lo previsto en sus Estatutos.

7.2. El porcentaje de premios se calculará para cada serie. Los boletos premiados serán determinados en el momento de la fabricación e impresión de los mismos y serán asignados de forma aleatoria entre los boletos que conforman cada serie. El porcentaje de premios será el mismo para todas las series del mismo producto.

7.3. Los premios se ordenan en categorías según sea su cuantía y el porcentaje de premios para cada una de esas categorías, correspondiendo la primera categoría al premio de mayor cuantía. Las categorías de premios podrán variar según el producto de que se trate.

7.4. El precio del boleto, el porcentaje de premios por serie y la estructura de premios con indicación de cada una de las categorías de premios de cada producto, aparecerán regulados en el apéndice a este Reglamento correspondiente a dicho producto.

Artículo 8. Pago de premios.

8.1. Únicamente podrán ser pagados aquellos boletos que participen en el juego según lo que se establece en el artículo 6 del presente Reglamento.

8.2. El boleto premiado es pagadero al portador contra su presentación y entrega, no pudiendo sustituirse por ningún otro documento o testimonio.

8.3. El pago de los premios de la «lotería instantánea de boletos de la ONCE» podrá gestionarse en las Delegaciones Territoriales, Direcciones Administrativas y Agencias de la ONCE, así como en aquellas Entidades de Crédito con las que la ONCE haya concertado este servicio, durante el horario que cada una tenga habilitado a tal efecto, previa presentación y entrega del boleto premiado, único documento válido para acreditar el premio. No obstante lo anterior, los vendedores autorizados por la ONCE a tal efecto, podrán abonar boletos premiados por cuantías que no superen los doscientos euros (200 €) o canjear el importe del premio por otros productos de juego autorizados que la ONCE le hubiera entregado para su comercialización.

8.4. La ONCE abonará el importe de los boletos premiados mediante transferencia bancaria, excepto en los boletos con premio inferior a seiscientos euros (600 €) en los que podrá efectuar el pago en efectivo. Excepcionalmente, cuando el agraciado sea un extranjero no residente en España y no tenga abierta cuenta en una Entidad de Crédito con oficina en España, el pago de los premios superiores a seiscientos euros (600 €) podrá realizarse mediante cheque.

8.5. En los supuestos en que exista un procedimiento judicial sobre la titularidad de un boleto premiado y por el órgano jurisdiccional pertinente fuese ordenada la paralización del pago del premio antes de que se hubiese satisfecho el premio al presentador del boleto, la ONCE suspenderá el pago del premio, hasta que recaiga resolución firme en dicho procedimiento. En todos los demás casos, el pago efectuado al portador del boleto premiado eximirá de cualquier otra responsabilidad a la ONCE.

8.6. La ONCE no asumirá obligaciones por convenios concertados por terceros con la persona que presente al cobro el boleto.

8.7. La ONCE realizará las validaciones y controles que considere oportunos para asegurar la veracidad del boleto premiado. Para el abono de los boletos premiados será preciso que el código del boleto coincida con el registrado en el Sistema Central de Control de Juego de la ONCE.

8.8. Por razones de seguridad y control, la ONCE podrá demorar el pago de los boletos premiados recogiendo el boleto o boletos premiados contra la entrega del oportuno justificante a su portador, debiendo devolverse dicho justificante en el momento de percibir el importe que corresponda.

8.9. Con el fin de facilitar la información requerida por las autoridades fiscales, para efectuar el pago de premios por un importe mayor o igual a cinco mil euros (5.000 €), será requisito imprescindible la previa identificación del agraciado y su acreditación mediante Documento Nacional de Identidad o documento equivalente.

Artículo 9. Boletos deteriorados.

No se abonarán los boletos premiados presentados al cobro cuando en los mismos se aprecien roturas, tachaduras, enmiendas, deterioros o raspaduras, tanto en la zona de juego del anverso como en el código de identificación del reverso, o cualesquiera otras alteraciones o manipulaciones que impidan o dificulten su total y perfecta identificación y autentificación como boletos premiados, así como el premio que le hubiere correspondido.

Por tanto, los boletos rotos se abonarán únicamente cuando contengan íntegramente y en un único fragmento el código del boleto y el código bidimensional.

Artículo 10. Finalización de un producto.

10.1. Cuando la Dirección General de la ONCE lo estime oportuno, en consideración a las circunstancias del mercado, aprobará, mediante Resolución, la finalización de un producto, estableciendo las fechas de finalización de comercialización de boletos, y límite para el abono de los boletos premiados. Lo que se pondrá en conocimiento del Consejo de Protectorado de la ONCE.

10.2. Entre la fecha de finalización de comercialización de boletos, y la fecha límite para el abono de los boletos premiados transcurrirá un período de treinta días naturales.

10.3. Para conocimiento de los consumidores, la ONCE publicará en su página web de Internet (http//:www.once.es) y en tres diarios de tirada nacional la Resolución del Director General de finalización del producto con, al menos, 60 días naturales de antelación a la fecha límite para el abono de los boletos premiados. La Resolución contendrá las fechas de finalización de comercialización del producto y límite para el abono de los boletos premiados.

10.4. Si el último día de plazo para el cobro de los premios fuera sábado, domingo o festivo, el mismo se entenderá prorrogado hasta el primer día laborable siguiente, no considerando, a estos efectos, como laborable el sábado.

10.5. Cuando en el seno de un proceso judicial la Autoridad Judicial competente ordenase la suspensión del pago del premio correspondiente a un boleto, y con posterioridad transcurra la fecha límite para el abono de boletos premiados, se ampliará el plazo hasta que se dicte sentencia firme.

10.6. Transcurridas las fechas fijadas, no podrán comercializarse boletos ni pagarse los boletos premiados.

Artículo 11. Publicidad del Reglamento y atención a los consumidores.

11.1. A los efectos de garantizar los derechos de los consumidores, en el reverso de cada boleto deberá constar la relación de premios por serie, así como un extracto de los artículos del Reglamento de mayor interés para el concursante y se hará referencia a los lugares físicos y electrónicos donde puede obtenerse el Reglamento completo.

11.2. El presente Reglamento y sus modificaciones, una vez que el Consejo de Protectorado de la ONCE haya verificado que se ajusta a lo dispuesto en el Real Decreto 1336/2005, de 11 de noviembre, y a los procedimientos y criterios de control aplicables, se publicarán en el «Boletín Oficial del Estado», como garantía de los consumidores.

11.3. Los consumidores podrán presentar en los centros de la ONCE cualquier reclamación sobre las deficiencias en la prestación del servicio. Asimismo el comprador tendrá a su disposición el Reglamento de la «lotería instantánea de boletos de la ONCE», en los Centros de la ONCE y en la página de Internet (http//:www.once.es).

Artículo 12. Recursos y reclamaciones.

12.1. Contra los actos de la Organización en relación con la «lotería instantánea de boletos de la ONCE», los interesados podrán formular reclamación ante el Director General de la ONCE, en el plazo de un mes a contar desde el día siguiente a la fecha de la notificación del acto.

12.2. Contra la resolución del Director General, los interesados podrán interponer recurso de alzada ante el Consejo General de la ONCE, cuando la cuantía de la reclamación sea igual o inferior a treinta mil euros (30.000 €), o, ante el Consejo de Protectorado en caso contrario; recursos que

agotarán la vía administrativa previa a la jurisdiccional. El plazo máximo para la interposición de este recurso será de un mes, a contar desde el día siguiente a la fecha de la notificación de la resolución del Director General.

12.3. Tanto en fase de reclamación como de recurso de alzada ante el Consejo General de la ONCE se dictará resolución expresa.

12.4. El plazo máximo para la resolución de las reclamaciones y recursos por los órganos de la ONCE será de dos meses, contados a partir de su presentación. El plazo indicado quedará interrumpido por cualquier acto propio del procedimiento, incluida la práctica de elementos probatorios, cuya duración estimada resulte superior a un mes. La suspensión del procedimiento y la subsiguiente ampliación del plazo será acordada mediante resolución expresa y notificada al interesado, sin que, en ningún caso, la suspensión en sí misma conlleve una demora superior a tres meses.

12.5. Transcurrido el plazo de duración del procedimiento o ampliado, en su caso, sin que por la ONCE se hubiese dictado resolución, el recurso deberá entenderse desestimado, con la excepción de que el recurso de alzada ante el Consejo General de la ONCE se hubiese interpuesto contra la desestimación por transcurso del plazo sin que el Director General de la ONCE hubiese dictado una resolución sobre la reclamación presentada, en cuyo caso se deberá entender estimado el recurso.

12.6. Las reclamaciones deberán contener la identificación del código del boleto, del supuesto boleto premiado.

DISPOSICIÓN FINAL

Una vez publicado en el «Boletín Oficial del Estado», el presente Reglamento entrará en vigor el día 15 de mayo de 2006.

APÉNDICE 1

Normas de los productos con mecánica «Rasca y Gana»

1. Vigencia. Las normas reguladas en el presente Apéndice tienen vigencia desde el día 15 de mayo de 2006, y tendrán una duración indefinida en tanto no se apruebe la finalización de los productos de lotería instantánea con mecánica «rasca y gana» y no haya transcurrido la fecha de finalización.

2. Precio del boleto. El precio unitario del boleto de los productos de lotería instantánea con mecánica «rasca y gana» será de cincuenta céntimos de euro (0,50 €).

3. Emisión. Cada serie del producto de lotería instantánea con mecánica «rasca y gana» constará de diez millones de boletos (10.000.000), con un valor facial por serie de cinco millones de euros (5.000.000 de €).

4. Mecánica de funcionamiento de los productos con mecánica «Rasca y Gana».

4.1. En el anverso del boleto aparecerán las instrucciones con la descripción de la mecánica de juego y una identificación inequívoca del área o áreas de juego.

4.2. El sistema para descubrir los premios consistirá en rascar la capa de látex que cubre el área o áreas de juego del boleto. Una vez rascadas el área o áreas de juego aparecerá:

En los boletos premiados: el premio expresado en cifras numéricas.

En los boletos sin premio: una leyenda indicando tal circunstancia.

5. Volumen global de premios por serie. Cada serie del producto de lotería instantánea con mecánica «rasca y gana» tendrá dos millones ochocientos sesenta mil trescientos veinte boletos premiados (2.860.320), con un valor total de dos millones quinientos cuarenta mil euros (2.540.000 €), lo que supone un 50,8% del valor facial de la serie.

6. Estructura de premios.

6.1. La estructura de premios de los productos de lotería instantánea con mecánica «rasca y gana» consta de siete categorías.

6.2. Por cada serie (10 millones de boletos), el número de premios de cada categoría y su importe será el siguiente:

1ª Categoría: 20 boletos premiados de tres mil euros (3.000 €) cada uno.

2ª Categoría: 300 boletos premiados de cien euros (100 €) cada uno.
3ª Categoría: 10.000 boletos premiados de diez euros (10 €) cada uno.
4ª Categoría: 50.000 boletos premiados de cinco euros (5 €) cada uno.
5ª Categoría: 200.000 boletos premiados de dos euros (2 €) cada uno.
6ª Categoría: 800.000 boletos premiados de un euro (1 €) cada uno.
7ª Categoría: 1.800.000 boletos premiados de cincuenta céntimos de euro (0,50 €) cada uno.

§ 182 RESOLUCIÓN 4 MARZO 2008, DE LA SECRETARÍA DE ESTADO DE SERVICIOS SOCIALES, FAMILIAS Y DISCAPACIDAD. DISPONE LA PUBLICACIÓN DEL REGLAMENTO REGULADOR DEL JUEGO ACTIVO Y DEL PRODUCTO «7/39», COMERCIALIZADO POR LA ONCE

(BOE núm. 76, de 28 marzo [RCL 2008, 808])

La Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE) tiene reconocida legalmente una concesión estatal en materia de juego que se justifica por el interés general de sus fines sociales. Siendo precisamente ese interés general de los fines sociales de la ONCE lo que fundamenta su actual configuración jurídica como una Corporación de Derecho Público, de carácter social, y sin ánimo de lucro.

En el ejercicio de la mencionada concesión estatal, la ONCE tiene autorizada la explotación de tres modalidades de juego de azar: modalidad «Cupón prociegos», también denominada «Cupón de la ONCE» o «Cupón», modalidad juego activo y modalidad lotería instantánea.

En esta materia, las actuaciones de la Organización deben ajustarse a las prescripciones del ordenamiento vigente, representado por la Disposición adicional vigésima de la Ley 46/1985, de 27 de diciembre, de Presupuestos Generales del Estado para 1986, modificada por la Disposición adicional cuarta de la Ley 55/1999, de 29 de diciembre, de Medidas Fiscales, Administrativas y del Orden Social, por el «Acuerdo General entre el Gobierno de la Nación y la ONCE en materia de cooperación, solidaridad y competitividad para la estabilidad de futuro de la ONCE para el período 2004-2011», aprobado por el Consejo de Ministros con fecha 27 de febrero de 2004, por los Reales Decretos 358/1991, de 15 de marzo, 1200/1999, de 9 de julio y 1359/2005, de 18 de noviembre, de Reordenación de la ONCE, así como por el Real Decreto 1336/2005, de 11 de noviembre, por el que se autoriza a la ONCE la explotación de una lotería instantánea o presorteada. Por último, también resultan aplicables las prescripciones de los vigentes Estatutos de la Organización.

Conforme al referido marco de ordenación, la ONCE debe comunicar con antelación suficiente las condiciones de todas sus modalidades de juego autorizadas al Consejo de Protectorado, como órgano al que corresponde el Protectorado del Estado sobre la Organización, para su conocimiento y verificación de que se cumplen los términos de la concesión estatal y demás normativa de general aplicación, así como para su publicación en el «Boletín Oficial del Estado» como garantía de los consumidores.

Igualmente, la ONCE debe comunicar al Consejo de Protectorado los Reglamentos reguladores de sus diferentes modalidades y productos de juego, para su conocimiento y verificación de su conformidad a las normas de ordenación, antes mencionadas, procediendo a su publicación en «Boletín Oficial del Estado», como garantía de los consumidores.

En cumplimiento de las anteriores previsiones, el Consejo General de la ONCE ha adoptado un Acuerdo de fecha 31 de enero de 2008, sobre aprobación de un nuevo producto de juego activo «7/39», de su Reglamento regulador y sobre terminación de la comercialización del producto de juego activo denominado «El Combo».

El Acuerdo ha sido verificado por la Comisión Permanente del Consejo de Protectorado de la ONCE, en reunión de 4 de marzo de 2008, por lo que corresponde dar publicidad a su contenido, como garantía de los consumidores, mediante el Anexo I que se acompaña a esta Resolución.

Durante el proceso de verificación se han adoptado diversas mejoras técnicas al texto reglamentario, incorporadas al mismo por Resolución del Director General de la ONCE de fecha de 27 febrero de 2008.

ANEXO

REGLAMENTO REGULADOR DEL JUEGO ACTIVO Y DEL PRODUCTO «7/39»

PREÁMBULO

De acuerdo con el ordenamiento vigente, representado por la disposición adicional vigésima de la Ley 46/1985, de 27 de diciembre, de Presupuestos Generales del Estado para 1986, modificada por la disposición adicional cuarta de la Ley 55/1999, de 29 de diciembre, de Medidas Fiscales, Administrativas y del Orden Social; por el «Acuerdo General entre el Gobierno de la Nación y la ONCE en materia

de cooperación, solidaridad y competitividad para la estabilidad de futuro de la ONCE para el período 2004-2011», aprobado por el Consejo de Ministros con fecha 27 de febrero de 2004, y por los Reales Decretos 358/1991, de 15 de marzo, 1200/1999, de 9 de julio y 1359/2005, de 18 de noviembre, de Reordenación de la ONCE, así como sus vigentes Estatutos, publicados por Orden del Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales de 27 de julio de 2006, la ONCE está autorizada para aprobar la explotación de productos de juego activo con libertad para fijar los productos, el calendario y la periodicidad, teniendo en cuenta los límites que se establecen en el citado Acuerdo General.

En virtud de esa autorización, el Consejo General de la ONCE ha aprobado la comercialización de un producto de juego activo «7/39» cuya regulación aparece reflejada en el presente Reglamento.

El sorteo del producto de juego activo «7/39» se celebrará uno o más días a la semana. La Dirección General de la ONCE, por delegación del Consejo General, podrá establecer el día o días de la semana de celebración del sorteo del producto de juego activo «7/39». Inicialmente se celebrarán dos sorteos a la semana, el jueves y el domingo. El calendario trimestral de los sorteos del producto de juego activo «7/39» será publicado en el «Boletín Oficial del Estado» mediante Resolución de la Secretaría de Estado de Servicios Sociales, Familias y Discapacidad, como garantía de los consumidores.

La comercialización del producto de juego activo «7/39» se podrá realizar mediante dos tipos de soporte: boletos emitidos por terminal punto de venta, o apuestas adquiridas por Internet, a través de la Web oficial de juego de la ONCE.

Dicha comercialización podrá efectuarse también mediante la utilización de todos aquellos otros soportes informáticos, tecnológicos o de comunicación que existan o que puedan existir en el mercado, que presten una garantía plena a los consumidores y a la protección de los menores de edad, de acuerdo con la legislación específica vigente. Para la introducción de estos nuevos soportes se aprobará, en su momento, las modificaciones que sean precisas en el presente Reglamento, de forma que se regulen los nuevos aspectos necesarios para su implantación plena.

El precio de cada apuesta, el procedimiento de fijación de los días de celebración de los sorteos y la distribución de premios quedan regulados en el presente Reglamento, y sus posibles modificaciones futuras serán aprobadas por el Consejo General de la ONCE, en el ejercicio de las facultades atribuidas por la normativa aplicable, a propuesta de su Dirección General y reflejadas mediante la oportuna actualización del presente Reglamento, modificaciones que serán sometidas al proceso de verificación del Consejo de Protectorado.

La comercialización del producto de juego activo «7/39» en su soporte terminal punto de venta podrá realizarse por los agentes vendedores. La comercialización en soporte Internet, a través de la Web oficial de juego de la ONCE, se realizará conforme a las normas y procedimientos generales establecidos en las «Condiciones generales que regulan la contratación de servicios prestados por la Web oficial de juego de la ONCE».

CAPÍTULO I

El producto de juego activo «7/39»

Artículo 1. Objeto del Reglamento y características del producto de juego.

1.1. El presente Reglamento tiene por objeto establecer las condiciones por las que se rige la modalidad de juego activo y su producto «7/39» sin que la participación en el juego suponga que se concierte contrato alguno entre los concursantes ni entre éstos y la ONCE, quedando limitada la actividad de los concursantes a pagar el precio y a presentar sus apuestas en la forma establecida en el presente Reglamento.

1.2. El hecho de participar en cualquiera de los sorteos del producto de juego activo «7/39» implica el conocimiento del presente Reglamento por parte de los concursantes y su adhesión a las normas incluidas en el mismo, quedando sometidas todas las apuestas a dichas normas.

1.3. El producto de juego activo «7/39» está formado por una matriz de 39 números, numerados del 1 al 39, y consiste en elegir 7 números de la matriz propuesta, siendo su orden indiferente. Adicionalmente el Sistema Central de Control de Juego de la ONCE asignará a cada boleto un número adicional correspondiente al reintegro. Con estos elementos se podrá optar, previo el oportuno sorteo, a los premios que correspondan, en la forma y en las condiciones que se establecen en el presente Reglamento.

1.4. Cada combinación de siete números en la matriz más el correspondiente número asignado por el Sistema Central de Control de Juego de la ONCE y correspondiente al reintegro, constituye una apuesta. Pueden existir dos o más apuestas a la misma combinación y combinaciones que no tengan ninguna apuesta.

1.5. Existen dos sistemas de admisión o validación de apuestas para el producto de juego activo «7/39»: la emisión de un boleto por un terminal punto de venta y las apuestas adquiridas por Internet, a través de la página Web oficial de juego de la ONCE.

Artículo 2. Prohibiciones para jugar al «7/39».

2.1. Queda prohibida la compra del producto de juego activo «7/39», cualquiera que sea su soporte de comercialización, a los menores de edad y a los incapacitados judicialmente.

2.2. Asimismo, no podrán adquirir productos de juego activo «7/39» a través de Internet, aquellas personas que voluntariamente hubieran solicitado a la ONCE que les sea prohibido el acceso al juego o que lo tengan prohibido por resolución judicial.

Artículo 3. Características de los boletos y apuestas.

3.1. Boletos emitidos por terminal punto de venta.

El terminal punto de venta es el terminal móvil facilitado a los agentes vendedores de la ONCE, adaptado para su operación por personas invidentes o con otro tipo de discapacidades.

En la venta de boletos por terminal punto de venta, las apuestas podrán efectuarse utilizando alguna de las siguientes opciones:

a) Mediante la presentación ante un receptor de un documento editado por la ONCE, denominado hoja de apuestas que contendrá 4 matrices de números entre el 1 y el 39, además de casillas para especificar las apuestas múltiples y si las apuestas son válidas para uno o varios sorteos de la semana. En la hoja de apuestas el participante deberá haber consignado su apuesta o apuestas de acuerdo con lo indicado en el artículo 6 de este Reglamento. Las hojas de apuestas serán facilitadas al comprador por los agentes vendedores y por cualquier otro canal de distribución que la ONCE establezca.

La hoja de apuestas se utilizará únicamente como soporte de lectura para su inclusión en un terminal punto de venta, por lo que carece de otro valor.

Se considerarán receptores de apuestas los agentes vendedores que dispongan de un terminal punto de venta y otros canales autorizados por la ONCE.

b) Tecleando las apuestas elegidas por el comprador, directamente sobre el terminal punto de venta por el agente vendedor receptor de las apuestas.

c) Mediante la solicitud a un agente vendedor, de una o varias apuestas formuladas al azar por un terminal punto de venta, denominada «apuesta automática».

d) Repitiendo las apuestas jugadas en sorteos anteriores, que pueden ser introducidas en el terminal punto de venta a través de la lectura del código bidimensional que figura en el boleto de dichos sorteos.

En atención a los concursantes que participen con un elevado número de apuestas ONCE podrá autorizar la utilización de otros métodos para la formulación de aquéllas, de los cuales dará oportuna publicidad junto con el Reglamento en su página de Internet www.once.es y en la Web oficial de juego de la ONCE.

3.2. Apuestas vendidas por Internet.

En el soporte Internet podrán formularse una o varias apuestas del producto de juego «7/39», a través de la Web oficial de juego de la ONCE, conforme a las normas específicas del juego, tal y como se regulan en el presente Reglamento y de acuerdo a las «Condiciones generales que regulan la contratación de servicios prestados por la Web oficial de juego de la ONCE».

Para poder adquirir por Internet productos de juego de la ONCE, el usuario deberá tener residencia en el Estado Español, ser mayor de edad y haberse registrado previamente como usuario en la Web oficial de juego de la ONCE, aportando los datos que se le requieran conforme a las «Condiciones generales que regulan la contratación de servicios prestados por la Web oficial de juego de la ONCE». La relación del usuario de Internet con la ONCE se regirá por lo siguiente:

a) El usuario de Internet dispondrá de una cuenta virtual de carácter confidencial y accesible solamente para el usuario y la ONCE.

b) En la cuenta virtual de cada usuario quedarán reflejados los ingresos efectuados por el usuario para la compra de productos de juego de la ONCE, las apuestas efectuadas y los premios obtenidos. Para formular sus compras por Internet, el usuario deberá utilizar la funcionalidad destinada al efecto en la Web oficial de juego de la ONCE.

c) El usuario tendrá un registro en su cuenta virtual con la confirmación de que su orden de compra o apuesta se encuentra realizada.

d) El usuario podrá visualizar su compra o apuesta en los extractos de compra, así como imprimir-

los, los cuales tendrán plena validez como comprobante de su participación, siempre que los datos registrados coincidan exactamente con el extracto impreso.

e) Todas las transacciones de compra quedarán registradas en el Sistema Central de Control de Juego de la ONCE. En dicho registro constarán las participaciones en sorteos efectivamente compradas, el importe, la fecha, hora y minuto exacto de la operación, la fecha del sorteo en la que participa y el código de control de la compra.

f) El usuario tendrá en todo momento acceso a través de la Web oficial de juego de la ONCE a la información sobre apuestas efectuadas pendientes de sorteo.

g) El usuario podrá acceder a la Web oficial de juego de la ONCE, a través de otras páginas Web autorizadas por la ONCE, actuando dichas páginas como mecanismo de información o pasarela de entrada. En este caso, queda garantizado que todas las transacciones del usuario, relativas a la cuenta virtual, compra de apuestas, y cobro de premios, y cualesquiera otra operación de análoga naturaleza, se ejecutarán exclusivamente en la Web oficial de juego de la ONCE.

3.3. Otros soportes.

Asimismo, la comercialización podrá efectuarse, también, mediante la utilización de todos aquellos otros soportes informáticos, tecnológicos o de comunicación que existan o que puedan existir en el mercado, que presten una garantía plena a los consumidores y a la protección de los menores de edad, de acuerdo con la legislación específica vigente. Para la introducción de estos nuevos soportes se aprobará, en su momento, una modificación en el presente Reglamento, en el que se contendrá la regulación de los nuevos aspectos necesarios para su implantación plena.

Artículo 4. Aspectos técnicos de los boletos y apuestas.

4.1. Las apuestas correspondientes a boletos emitidos por terminal punto de venta, una vez incluidas en dicho terminal, y las apuestas formuladas por Internet, a través de la Web oficial de juego de la ONCE, serán transportadas al Sistema Central de Control de Juego de la ONCE para su registro en el soporte informático.

4.2. En los boletos emitidos por terminal punto de venta deberán constar los siguientes datos:

a) En el anverso del boleto se incluirá la apuesta o apuestas, su importe y la fecha o fechas de los sorteos en los que participa.

b) En el reverso del boleto se hará referencia al Reglamento y a los lugares físicos y electrónicos donde puede obtenerse dicho Reglamento así como la indicación de que los programas de los sorteos se publican en el «Boletín Oficial del Estado».

c) Como medidas de seguridad, el boleto podrá reflejar codificaciones magnéticas u ópticas además de las inherentes al tipo de papel.

d) El boleto deberá incluir, además, un código de control, el número identificativo del agente vendedor, el número identificativo del terminal punto de venta y la fecha, la hora y minuto exacto de la operación de expedición del boleto. La falta o manipulación del código de control supone la pérdida de validez del boleto, sin derecho a ningún premio ni al reintegro del importe de la apuesta.

e) El código de control que aparece en los boletos emitidos por terminal punto de venta y en los extractos de compra de las participaciones adquiridas por Internet, será único y biunívoco y será asignado por el Sistema Central de Control de Juego de la ONCE en base a un algoritmo preestablecido. La biunicidad se predica respecto de la correspondencia única y absoluta entre los datos grabados para cada participación en el Sistema Central de Control de Juego de la ONCE y los reflejados en cada boleto emitido por el terminal punto de venta o en las apuestas vendidas por Internet. Este código de control quedará guardado, antes del sorteo, en ficheros auditables y firmados con firma electrónica reconocida, de tal forma que los mismos se puedan aportar y sirvan como prueba documental en cualquier procedimiento. De los ficheros antedichos serán expedidas varias copias de seguridad.

4.3. En el caso de los extractos de las apuestas formalizadas por Internet, el documento deberá incluir, además del código de control, la fecha, hora y minuto exacto de la operación.

Artículo 5. Derechos y obligaciones del concursante respecto de los boletos y apuestas adquiridos.

5.1. En el caso de los boletos emitidos por terminal punto de venta, el concursante deberá abonar el precio de las apuestas antes de la entrega del boleto. En el supuesto de las apuestas adquiridas por Internet, se considerarán formalizadas siempre y cuando se finalice el acto de compra, utilizando para ello el saldo de la cuenta virtual.

5.2. El concursante es el único responsable de la correcta cumplimentación de su apuesta y deberá comprobar, en el momento de recibir su boleto emitido por terminal punto de venta o en la combinación que le presenta la Web oficial de juego de la ONCE de forma previa a la confirmación de la

compra, si la apuesta representada en el boleto o en la Web, y el resto de datos, son correctos. La ONCE es responsable de la correcta ejecución de todas las operaciones a su cargo.

5.3. En el caso de fallo en el terminal punto de venta o en la impresora incorporada en dicho terminal, el agente vendedor, comunicará al Sistema Central de Control de Juego de la ONCE dicha incidencia, al objeto de proceder a la cancelación de la apuesta, devolviéndose al comprador, si procede, el precio de la apuesta o entregándole una nueva apuesta emitida correctamente, a opción del comprador. En el caso de fallo del sistema en el momento de confirmar la compra de una apuesta del producto de juego activo «7/39» formulada por Internet, a través de la Web oficial de juego de la ONCE, se mostrará una pantalla al usuario informando de esta circunstancia. La compra se considerará como no realizada, no cargándose cantidad alguna por la misma.

5.4. Una vez que el receptor haya hecho entrega del boleto al concursante o éste haya validado la apuesta formulada por Internet, a través de la Web oficial de juego de la ONCE, conforme a los procedimientos establecidos en las «Condiciones generales que regulan la contratación de servicios prestados por la Web oficial de juego de la ONCE», no se podrá anular ni modificar la apuesta.

Artículo 6. Apuestas.

6.1. Habrá dos tipos de apuestas, apuestas sencillas y apuestas múltiples.

6.2. La apuesta sencilla consiste en la elección, por el concursante, de siete números, entre el 1 y el 39, ambos inclusive, siendo indiferente su orden.

En un mismo boleto emitido por terminal punto de venta podrán figurar hasta 8 apuestas sencillas, que se podrán formular marcando 7 de los 39 números en las matrices de dos hojas de apuestas que se presentarán sucesivamente para su lectura en el terminal punto de venta. Para formular estas apuestas también se podrán utilizar el resto de medios reseñados en los puntos 3.1.b, c y d.

6.3. Adicionalmente a la formulación de una o varias apuestas sencillas el Sistema Central de Control de Juego de la ONCE asignará un número entre el 0 y el 9 ambos inclusive, correspondiente al reintegro que será único para todas las apuestas sencillas contenidas en un solo boleto o extracto de compra formalizada por Internet, en el que quedarán plasmadas las apuestas.

6.4. En función de la cantidad de números elegidos dentro de la matriz de la hoja de apuestas, que el jugador realice, podrán efectuarse las siguientes apuestas múltiples:

a) Si el jugador elige 8 números de la matriz principal de números, el número de apuestas del boleto será de 8.

b) Si el jugador elige 6 números de la matriz principal de números, el número de apuestas del boleto será de 33. En este caso cada una de las 33 apuestas está formada por los 6 números elegidos y uno de los 33 números restantes.

c) Si el jugador elige 9 números de la matriz principal de números, el número de apuestas del boleto será de 36.

d) Si el jugador elige 10 números de la matriz principal de números, el número de apuestas del boleto será de 120.

6.5. Cuando las apuestas múltiples se formulen conforme al procedimiento descrito en el apartado a) del artículo 3.1, se deberán llevar a cabo sobre la primera matriz de la hoja de apuestas. Para ello, el concursante marcará la casilla correspondiente al número de apuestas múltiples que desea realizar, así como los números con los que desea participar.

6.6. También se podrán formular apuestas múltiples mediante las opciones indicadas en los puntos 3.1.b, c y d o a través de la funcionalidad sobre apuestas múltiples que le pueda ofrecer la Web oficial de juego de la ONCE.

6.7. Los boletos emitidos por terminal punto de venta y las apuestas formuladas por Internet podrán contener apuestas para un único sorteo o para los dos sorteos de una semana.

6.8. A todas las apuestas múltiples realizadas el Sistema Central de Control de Juego de la ONCE les asignará un mismo número de reintegro, válido para el sorteo o sorteos en los que se participa.

6.9. La ONCE podrá diseñar otras combinaciones de apuestas múltiples, de las cuáles dará oportuna publicidad junto con el Reglamento en la Web institucional (www.once.es) y en la Web oficial de juego de la ONCE.

Artículo 7. Validación de las apuestas y boletos.

Es condición fundamental para participar en el juego que, antes del sorteo, las apuestas y sus correspondientes boletos hayan sido registrados válidamente, y no dados de baja o anulados en el

Sistema Central de Control de Juego de la ONCE, de acuerdo con los requisitos y formalidades establecidos en este Reglamento.

Todo concursante, por el solo hecho de participar, presta su conformidad a esta condición fundamental.

Artículo 8. Precio de las apuestas y de los boletos.

El precio unitario de la apuesta será de un euro (1 €) por sorteo. En el caso de apuestas múltiples, el precio del boleto o de la compra a través de la Web oficial de la ONCE será de un euro (1 €) por cada una de las apuestas que contenga dicho boleto o extracto de compra formalizada por Internet.

Artículo 9. Periodicidad del juego.

Se celebrarán uno o más sorteos semanales del producto de juego activo «7/39». El lugar y la hora de celebración y la fecha de inicio de la venta de los boletos correspondientes a cada sorteo del producto de juego activo «7/39», se determinarán previamente por la ONCE.

Artículo 10. Categorías de premios.

Las categorías de premios del producto de juego activo «7/39» serán las siguientes:

a) Categoría Primera: 7 aciertos. Se aciertan los siete números que conforman la combinación ganadora.

b) Categoría Segunda: 6 aciertos. Se aciertan seis números de la combinación ganadora.

c) Categoría Tercera: 5 aciertos. Se aciertan cinco números de la combinación ganadora.

d) Categoría Cuarta: 4 aciertos. Se aciertan cuatro números de la combinación ganadora.

e) Categoría Quinta: 3 aciertos. Se aciertan tres números de la combinación ganadora.

f) Categoría Sexta: reintegro: Se acierta el número extraído en el sorteo correspondiente del bombo del reintegro.

CAPÍTULO II

Composición y atribuciones de la mesa del sorteo

Artículo 11. Sorteo del producto de juego activo «7/39».

El sorteo del producto de juego activo «7/39» es el acto formal de extracción reglada de los números que determinan la combinación ganadora.

Artículo 12. Mesa del Sorteo.

La Mesa del Sorteo del producto de juego activo «7/39» estará formada, como mínimo, por el Presidente y un Técnico de Control de Gestión Económico-Financiera de la ONCE, previamente designados por el Director General de la ONCE, para todos los sorteos que se celebren durante el período que se establezca en el correspondiente encargo. El Técnico de Control auxiliará al Presidente y actuará como Interventor del acto del Sorteo. El Presidente de la Mesa podrá solicitar la presencia de uno o dos testigos voluntarios elegidos entre el público presente. Esta composición permanecerá inalterable independientemente del lugar, fecha y hora en que se celebre el mismo.

Artículo 13. Suplentes.

Para cada uno de los sorteos a celebrar, se designará un suplente, tanto del Presidente como del Interventor.

Artículo 14. Otros componentes de la Mesa del Sorteo.

Para todos los sorteos, se solicitará al Colegio de Notarios de la localidad en la que se celebre el Sorteo, la asistencia de un Notario. Si se diera la circunstancia de no acudir, la Mesa del Sorteo tendrá que facultar la presencia de un testigo en la misma.

Artículo 15. Presidente de la Mesa del Sorteo.

El Presidente de la Mesa del Sorteo será designado por el Director General de la ONCE entre los afiliados a la ONCE con cargo directivo o categoría profesional de mando intermedio, que presten sus servicios en cualquiera de las entidades y sociedades que dependen de la ONCE y su Fundación. Como máximo representante de la ONCE durante el acto del Sorteo, el Presidente tendrá la facultad irrenunciable de interpretación de la normativa reguladora durante el acto de celebración del mismo y será el único habilitado para resolver aquellos supuestos o contingencias imprevisibles o sobrevenidas que dificulten la correcta celebración del Sorteo.

Será función del Presidente la de resolver, con plena capacidad decisoria, todas aquellas cuestiones

relacionadas directamente con el acto del Sorteo o aquellas que pudieran guardar relación o influencia con el mismo. Su labor estará orientada a que el Sorteo se desarrolle en el marco reglamentario y procedimental que rige el mismo, velando por su seguridad, fiabilidad y transparencia.

Artículo 16. Interventor de la Mesa del sorteo.

El Interventor será el encargado de comprobar todos los pormenores del desarrollo del Sorteo, especialmente el detalle numérico y la correcta exposición pública de las bolas en el mismo momento en que queden expuestas, comunicando al Presidente las deficiencias que pudiera observar. Igualmente, supervisará el libro de Actas, cumplimentando la hoja del día del sorteo correspondiente y se asegurará que la suscriben todas las personas que deban hacerlo, con arreglo a lo estipulado en el presente Reglamento.

CAPÍTULO III

Constitución de la mesa del sorteo

Artículo 17. Comparecencia de los miembros de la Mesa del sorteo.

Los componentes de la Mesa del Sorteo, así como los suplentes designados, comparecerán en el lugar de celebración del mismo, al menos cuarenta y cinco minutos antes de la hora prevista para dicha celebración.

Artículo 18. Constitución de la Mesa del sorteo.

La Mesa del Sorteo, deberá quedar constituida, como mínimo, quince minutos antes de la celebración del Sorteo.

Al constituirse la Mesa para la realización de cada sorteo, deberán estar presentes en la misma y coherentemente colocados en los lugares pertinentes, todos los miembros, los cuales no podrán abandonar su sitio hasta que se ultime la celebración, salvo causa de fuerza mayor.

En caso de imposibilidad de asistencia por parte de cualesquiera integrantes de la Mesa, será sustituido por su suplente respectivo.

Artículo 19. Segunda Mesa del sorteo.

Por motivos de seguridad, cada día en que se celebre sorteo se constituirá una segunda Mesa del Sorteo que permanecerá en reserva en la sede de la Dirección General de la ONCE, la cual estará disponible para la realización del Sorteo en caso de que fuera necesario.

La Segunda Mesa del Sorteo será designada por el Director General y tendrá la misma composición que la Mesa del Sorteo conforme a lo regulado en el Capítulo 2 de este Reglamento.

Esta Segunda Mesa se atendrá a todo lo normado en los artículos 17 y 18 de este mismo capítulo.

Artículo 20. Otro personal del Sorteo.

Para el correcto desarrollo del Sorteo se contará, además, con el siguiente personal:

a) En el lugar de celebración del Sorteo: Un técnico de mantenimiento de los bombos, así como el personal auxiliar que, en su caso, se estime necesario para la extracción de las bolas.

b) En la sede de la Dirección General: Un técnico de mantenimiento de los bombos, así como un auxiliar encargado de la extracción de las bolas y de aquellas otras actividades que le puedan ser encomendadas.

CAPÍTULO IV

Operaciones previas a la realización del sorteo

Artículo 21. Operaciones previas al Sorteo.

En el día, hora y lugar señalado para cada sorteo, una vez constituida la Mesa del Sorteo, así como la Segunda Mesa, se dará comienzo a las operaciones previas al Sorteo.

Artículo 22. Comprobaciones técnicas.

El personal auxiliar del sorteo, así como los técnicos de mantenimiento, comprobarán el correcto funcionamiento de todos aquellos elementos que puedan intervenir en el acto de celebración del sorteo o tareas posteriores: Bombos, cuadro de mandos, estado de las bolas, paneles de los números premiados, funcionamiento del sistema informático, códigos de acceso, fax, etc., dándose cuenta al Presidente de las anomalías que pudieran surgir. La relación de actuaciones o funciones a que se refiere este párrafo no es exhaustiva y, en su virtud, el personal atenderá todas aquellas propias o vinculadas al acto cuya realización les pueda ser encomendada.

Artículo 23. Comprobación de las bolas y del Sistema Central de Control de Juego de la ONCE.

23.1. Se presentarán las bolas de los números al Presidente e Interventor, los cuales deberán dar su conformidad. A continuación, se introducirán en los bombos dispuestos al efecto, poniéndose en funcionamiento éstos a fin de que las bolas se mezclen suficientemente. Semestralmente, y bajo la supervisión de una Unidad de la ONCE diferente a la responsable de realizar el sorteo, se someterá las características de las bolas a control de un perito ajeno a la ONCE, quien certificará ante Notario que todas las bolas del mismo bombo tienen el mismo color, tamaño y peso.

23.2. Adicionalmente, el Presidente y el Interventor comprobarán que se encuentra cerrado el Sistema Central de Control de Juego al que están conectados los terminales punto de venta y la Web oficial de juego de la ONCE, de tal forma que no sea posible expedir nuevos boletos, formular nuevas apuestas o introducir modificación alguna en los ficheros contemplados en el artículo 4.2, letra e), a cuyos efectos comprobará que se ha emitido la copia de seguridad de dichos ficheros.

23.3. Dicha copia de seguridad, de carácter inviolable, que contendrá las apuestas o participaciones válidamente admitidas y servirá de prueba al objeto de dirimir cualquier litigio, será entregada, con anterioridad a la celebración del sorteo, al Notario de la Mesa del Sorteo, o a un fedatario público, que se encargará de su custodia, al menos, hasta la finalización de su período de caducidad, así como, en su caso, en aquellos supuestos a que hubiere lugar de conformidad con el presente Reglamento y la legislación aplicable.

CAPÍTULO V

Celebración y garantías del sorteo

Artículo 24. Celebración y periodicidad del Sorteo.

El Sorteo del producto de juego «7/39», único para todo el territorio del Estado Español, se celebrará una o más veces por semana. Cada sorteo se celebrará el día, hora y lugar publicado por la ONCE con antelación suficiente para que el público pueda conocerlo, teniendo el Sorteo siempre carácter público.

Artículo 25. Características del Sorteo.

El Sorteo del producto de juego «7/39» consistirá en la extracción aleatoria de siete números comprendidos entre el 1 y 39, ambos inclusive, que conformarán la combinación ganadora y de un número adicional, denominado reintegro, comprendido entre el 0 y el 9, ambos inclusive, obtenido de un bombo independiente.

Artículo 26. Desarrollo del Sorteo.

El desarrollo del Sorteo se efectuará de la forma siguiente:

26.1. Para la determinación de la combinación ganadora se utilizarán dos bombos. El primer bombo contendrá 39 bolas, del mismo tamaño, color y peso, numeradas entre el 1 y el 39 ambos inclusive, que habrán sido introducidas previamente en su interior. Las bolas de este primer bombo, permanecerán en constante movimiento hasta que sean extraídas las 7 bolas que conforman la combinación ganadora.

26.2. Existirá un segundo bombo que contendrá 10 bolas del mismo tamaño, color y peso, numeradas del 0 al 9 ambos inclusive, que habrán sido introducidas previamente en su interior y del cual se extraerá la bola con el número correspondiente al reintegro. Antes de extraer la bola del reintegro, el bombo deberá ser volteado, parándolo posteriormente de forma que el dispositivo de salida quede situado en la parte inferior.

26.3. Las siete bolas extraídas del primer bombo conformarán la combinación ganadora, siendo indiferente el orden en que se hayan extraído.

26.4. La bola extraída del segundo de los bombos será asignada al reintegro.

26.5. Una vez extraídas las bolas, se mostrarán al público y se comunicarán en voz alta, quedando expuestas a continuación en lugar visible. Cualquier error detectado por la Mesa sobre una o varias de las bolas comunicadas, será rectificado al final del sorteo por la Mesa, debiendo repetir en voz alta una a una las bolas extraídas.

Artículo 27. Acta del Sorteo.

Inmediatamente después de celebrado el Sorteo del producto de juego activo «7/39», se levantará acta recogiendo los pormenores del mismo en el libro diligenciado y foliado que se llevará al efecto y que suscribirá el Presidente, el Interventor, el Notario y, en su caso, el testigo o testigos si los hubiese. En dicha acta constará: Nombre, cargo, número del DNI y firma de las personas que la

suscriben; fecha, lugar y hora del sorteo, combinación ganadora y reintegro, en guarismos y en letra, y cuantas observaciones se estimen oportunas a juicio del Presidente.

CAPÍTULO VI

Incidencias durante la celebración del sorteo

Artículo 28. Fallos mecánicos.

Si durante el proceso de extracción de bolas existiera un fallo mecánico, dicha extracción se hará de modo manual y previa consulta con los miembros de la Mesa del Sorteo. Este acto lo ejecutará, única y exclusivamente, la azafata o auxiliar del bombo correspondiente.

Artículo 29. Extracción de varias bolas.

29.1. Para el caso de que en el bombo que determina la combinación ganadora se extrajeran más de 7 bolas, tendrán validez las siete bolas que hayan sido extraídas en primer lugar, siempre y cuando exista la posibilidad material, a juicio del Presidente, de determinar esta contingencia. En caso de existir duda racional, a juicio del Presidente, acerca de cuáles de las bolas han sido las siete primeras en ser extraídas del bombo, se procederá a su vaciado completo, introduciéndose nuevamente la totalidad de las bolas menos las válidamente extraídas y anunciadas, realizándose a continuación, nuevamente, las operaciones de volteo y extracción de las bolas que faltaran hasta determinar la combinación ganadora.

29.2. En el supuesto de ser extraídas sucesivamente más de una bola, en el bombo del reintegro, tendrá validez aquella que haya sido extraída en primer lugar, siempre y cuando exista la posibilidad material, a juicio del Presidente, de determinar esta contingencia. En caso de existir duda racional, a juicio del Presidente, acerca de cuál de las bolas ha sido la primera en ser extraída del bombo, se procederá a su vaciado completo, introduciéndose nuevamente la totalidad de las bolas correspondientes al mismo, por el orden establecido con anterioridad, realizándose a continuación, nuevamente, las operaciones de volteo y extracción de bola.

29.3. En el caso de que se produzcan las contingencias descritas en este artículo únicamente en uno de los bombos, las bolas extraídas correctamente en el otro bombo tendrán plena validez.

Artículo 30. Pérdida de una bola.

30.1. En el supuesto de caída de una de las bolas extraídas del bombo que determina la combinación ganadora, una vez anunciada, y de que ésta no se pudiera localizar por cualquier motivo, la Mesa tendrá la facultad de comprobar las bolas extraídas y no perdidas y las bolas no extraídas, una vez finalizado el acto con el fin de verificar la corrección del anuncio efectuado. Caso de producirse lo contrario, es decir, que la bola extraída se cayera sin conocer su número, la Mesa tiene la capacidad decisoria de paralizar el Sorteo y comprobar todas y cada una de las bolas que o bien han sido extraídas y no perdidas o quedaran en el bombo correspondiente, con lo que, lógicamente, por exclusión, se averiguaría la bola que se extrajo.

30.2. En el supuesto de caída de la bola extraída del bombo que asigna el reintegro, una vez anunciada, y de que ésta no se pudiera localizar por cualquier motivo, la Mesa tendrá la facultad de comprobar las bolas no extraídas, una vez finalizado el acto. Caso de producirse lo contrario, es decir, que la bola extraída se cayera sin conocer su número, la Mesa tiene la capacidad decisoria de paralizar el Sorteo y comprobar todas y cada una de las bolas que quedaran en el bombo correspondiente, con lo que, lógicamente, por exclusión, se averiguaría la bola que se extrajo.

Artículo 31. Error en la bola anunciada.

Si la bola anunciada no fuera la correcta, el Interventor lo pondrá en conocimiento del Presidente y procederá a enunciar el número correcto al finalizar la extracción del conjunto de bolas que conforman la combinación ganadora más el reintegro, salvo en aquellos casos en que el locutor o auxiliar, corrija a tiempo el error, en los cuales, el Interventor, a continuación, procederá a enunciar el número correcto.

Artículo 32. Celebración del Sorteo por la Segunda Mesa.

32.1. En el supuesto de no poderse realizar el Sorteo en el lugar y hora previstos, por causas insalvables, el Presidente de la Mesa comunicará a la Segunda Mesa, constituida en la sede de la Dirección General de la ONCE, la necesidad de que asuma la ejecución del acto del Sorteo. Ambas Mesas permanecerán constituidas hasta la finalización del mismo.

32.2. Asimismo, si un sorteo tuviera que ser interrumpido en el curso de su ejecución por un evento imprevisto, la Mesa levantará acta de los números correspondientes a las bolas válidamente extraídas hasta el momento de la interrupción, procediéndose a la continuación del mismo por parte de la Segunda Mesa. Si ésto tampoco fuera posible, se procederá a la reanudación del Sorteo en el

plazo máximo de veinticuatro horas, o en su defecto en la fecha que se determine por el Director General de la ONCE, que será publicada por la ONCE en su página de Internet y en algún medio de difusión público.

32.3. En el supuesto de que la interrupción se hubiera producido durante la extracción de las bolas de la combinación ganadora en la reanudación del sorteo, se introducirán en el bombo correspondiente todas las bolas menos las correctamente extraídas y se continuará con la extracción hasta completar el número de siete bolas que componen la combinación ganadora, y se continuará seguidamente con la extracción de la bola correspondiente del bombo del reintegro. Si se hubiera completado, antes de la interrupción, la extracción de la totalidad de las bolas de la combinación ganadora, se extraerá exclusivamente la bola correspondiente al reintegro.

CAPÍTULO VII

Distribución de los premios

Artículo 33. Tipo y cuantía de premios.

33.1. En el producto de juego activo «7/39» se destina a premios el cincuenta y cinco por ciento (55%) de la recaudación de cada uno de los sorteos.

33.2. Existen dos tipos de premios: Premios de cuantía fija y premios de cuantía variable.

33.3. A las apuestas acertadas de las categorías sexta a cuarta, ambas incluidas, les corresponde un premio de cuantía fija, sin perjuicio de los supuestos previstos en el artículo 34. A las apuestas acertadas de las categorías tercera a primera, ambas incluidas, les corresponde un premio de cuantía variable. Se entiende por premio de cuantía variable aquel que es diferente en cada sorteo y depende del número de apuestas jugadas y del número de apuestas acertadas.

33.4. Los premios de cuantía fija son:

a) Categoría Sexta (reintegro): Un euro (1 €).

b) Categoría Quinta (se aciertan 3 números de la combinación ganadora): Un euro (1 €).

c) Categoría Cuarta (se aciertan 4 números de la combinación ganadora): Seis euros (6 €).

33.5. Los premios de las categorías cuarta a sexta, ambas inclusive, no podrán superar en su conjunto el 45% de las ventas de cada uno de los sorteos. Si de la aplicación de los importes anteriores se obtuviera un porcentaje mayor, los premios de la categoría cuarta pasarán a ser variables, disminuyendo el premio a la cuarta categoría hasta que el conjunto de los premios de las categorías cuarta a sexta, ambas inclusive, sea igual o inferior al 45% de las ventas.

33.6. Si de la aplicación del párrafo anterior se obtuviera un premio a las apuestas acertantes de cuarta categoría inferior a un euro, los premios de las categorías quinta y sexta serán también variables, repartiéndose el 45% de las ventas entre todos los acertantes de las categorías cuarta a sexta a partes iguales.

Artículo 34. Cálculo de los premios de cuantía variable.

34.1. Los premios de cuantía variable se calcularán de acuerdo con lo siguiente:

a) Cada sorteo tendrá asignado, para premios, el «importe total de premios», que equivale al 55% de las ventas de dicho sorteo.

b) Se entiende como «importe total de premios para las categorías primera, segunda y tercera», al importe obtenido de restar al «importe total de premios», la suma del total de premios asignados a las categorías cuarta a sexta, ambas inclusive.

c) El «importe total de premios para las categorías primera, segunda y tercera» se repartirá de la forma siguiente:

Para la categoría primera (se aciertan los 7 números que conforman la combinación ganadora): 50%.

Para la categoría segunda (se aciertan 6 de la combinación ganadora): 30%.

Para la categoría tercera (se aciertan 5 números de la combinación ganadora): 20%.

d) El importe de premios asignado, de acuerdo con lo dispuesto en las letras anteriores, a la categoría primera (se aciertan los 7 números que conforman la combinación ganadora), más el bote que pudiera existir procedente de sorteos anteriores, se repartirá a partes iguales entre todas las apuestas acertadas de dicha categoría.

e) El importe de premios asignado, de acuerdo con lo dispuesto en las letras a) a c) anteriores, a la categoría segunda (se aciertan 6 números de la combinación ganadora) se repartirá a partes iguales entre todas las apuestas acertadas de dicha categoría.

f) El importe de premios asignado, de acuerdo con lo dispuesto en las letras a) a c) anteriores, a la categoría tercera (se aciertan 5 números de la combinación ganadora) se repartirá a partes iguales entre todas las apuestas acertadas de dicha categoría.

g) En el caso de que no haya ninguna apuesta acertada de primera categoría (se aciertan los 7 números que conforman la combinación ganadora) se generará un bote para la primera categoría de sorteos posteriores. La ONCE decidirá la cuantía y el sorteo a los que se asignará el bote, anunciándolo en su página de Internet www.once.es con carácter previo a la celebración del sorteo en el que se acumula.

h) En el caso de que no haya ninguna apuesta acertada de la segunda categoría (6 aciertos de la combinación ganadora), el importe total de los premios de su categoría se sumará al importe de premios de la categoría tercera (5 aciertos de la combinación ganadora) repartiéndose entre las apuestas acertadas de dicha categoría conforme a lo dispuesto en la letra f) anterior.

i) En el caso de que no haya ninguna apuesta acertada de tercera categoría (5 aciertos de la combinación ganadora), el importe destinado a dicha categoría se sumará a la categoría segunda (6 aciertos de la combinación ganadora), repartiéndose entre las apuestas acertadas conforme a lo dispuesto en la letra e) anterior.

j) En el caso excepcional de que no hubiera ninguna apuesta acertada de las categorías segunda (6 aciertos de la combinación ganadora) y tercera (5 aciertos de la combinación ganadora), el importe asignado a dichas categorías se asignará a la categoría cuarta (4 aciertos de la combinación ganadora), repartiéndose a partes iguales entre las apuestas acertadas de dichas categorías. Este premio así calculado se sumará al premio fijo, o en su caso variable, que las apuestas acertadas de la categoría cuarta tiene asignado.

k) Los premios unitarios variables calculados conforme a las letras anteriores se expresarán en euros con dos decimales, redondeándose al alza o a la baja, en función de que el tercer decimal sea mayor o igual a cinco o menor, respectivamente.

34.2. Ninguno de los premios, excepto el bote, será acumulativo, debiendo abonar la ONCE al concursante el importe del premio superior que resulte del boleto.

34.3. En los boletos con apuestas múltiples, el número de premios de las categorías primera, segunda, tercera, cuarta y quinta se calcula en virtud del número de apuestas efectuadas y del número de aciertos sobre la combinación ganadora obtenidos, y de la categoría a la que correspondan dichos aciertos. Para mayor garantía de los consumidores en la siguiente tabla se expresa dicha relación de premios. No están incluidos en esta tabla los premios correspondientes a la categoría 6ª por ser independientes del resto de categorías.

Tabla de apuestas múltiples autorizadas y premio correspondientes

Números completados	Apuestas	Aciertos de la combinación ganadora	Premios				
			1ª Categoría	2ª Categoría	3ª Categoría	4ª Categoría	5ª Categoría
6	33	6	1	32			
5		2	31				
4			3	30			
3				4	29		
2					5		
8	8	7	1	7			
6		2	6				
5			3	5			
4				4	4		
3					5		
9	36	7	1	14	21		
6		3	18	15			
5			6	20	10		
4				10	20		
3					15		
10	120	7	1	21	63	35	
6		4	36	60	20		
5			10	50	50		
4				20	60		
3					35		

34.4. En ningún supuesto, uno de los premios de una categoría inferior puede ser mayor al de categorías superiores. A tal efecto, si el importe que correspondiera a cada uno de los acertantes de una categoría fuese mayor al de la categoría superior, el importe destinado a premios de las dos categorías se sumará, para repartir por partes iguales entre los acertantes de ambas. Si, a pesar de esta adición, los premios de las dos categorías a que afecten resultaran de mayor cuantía a otra categoría superior, se sumará el importe destinado a las tres categorías para repartirlo entre todos los acertantes de ellas.

Artículo 35. Gestión de botes.

35.1. La ONCE podrá asignar el bote generado por no existir acertantes de primera categoría (se aciertan los 7 números que conforman la combinación ganadora) conforme a lo indicado en la letra g) del punto 34.1 anterior, libremente entre uno o varios sorteos futuros. El bote asignado a cada sorteo se repartirá a partes iguales entre las apuestas acertantes de la primera categoría (se aciertan los 7 números que conforman la combinación ganadora) del sorteo al que esté asignado, añadiéndose al premio que les haya correspondido en el propio sorteo.

35.2. La ONCE informará a los posibles concursantes, con anterioridad a la celebración de cada uno de los sorteos, del importe del bote acumulado para el premio a la categoría primera (se aciertan los 7 números que conforman la combinación ganadora).

Artículo 36. Escrutinio del producto de juego activo «7/39».

36.1. En las dependencias de la Dirección General de la ONCE y en la hora fijada con antelación, y siempre antes de las 24 horas del día siguiente a la celebración del sorteo, tendrá lugar el escrutinio público del Sorteo del producto de juego activo «7/39» efectuado por la Mesa del Escrutinio. La Mesa del Escrutinio será presidida por un Directivo o Mando Intermedio de la Dirección General de la ONCE, y contará con la asistencia de un Técnico de Control de Gestión Económico-Financiera de la ONCE que actuará como Interventor, ambos designados por el Director General de la ONCE, para todos los sorteos que se celebren durante el período que se establezca en el correspondiente encargo.

Para todos los sorteos, se podrá solicitar al Colegio de Notarios de la localidad en la que se celebre el escrutinio, la presencia de un Notario en la Mesa del Escrutinio. Si se diera la circunstancia de no acudir el Notario, la Mesa del Escrutinio tendrá que facultar la presencia de un testigo imparcial en la misma.

36.2. El escrutinio del Sorteo es el proceso por el que, considerando la información contenida en el Sistema Central de Control de Juego de la ONCE, la Mesa del Escrutinio determina, en base al número de apuestas acertantes de cada una de las categorías, cuál es el premio asignado a cada una de ellas y, en su caso, el bote generado como consecuencia de no existir ningún acertante de primera categoría (se aciertan los 7 números que conforman la combinación ganadora) y el bote asignado al siguiente sorteo, todo ello conforme a lo indicado en los artículos 33, 34 y 35. La Mesa del Escrutinio está capacitada para analizar, interpretar, y en su caso, solventar cualquier incidencia que se plantee en el escrutinio del sorteo.

36.3. Del escrutinio se obtendrá la Lista Oficial de Premios del producto de juego «7/39», levantándose la correspondiente acta recogiendo los pormenores del escrutinio que será suscrita por el Presidente, el Interventor, y, en su caso, el Notario o el testigo. En dicha acta constará: Nombre, cargo, número del DNI y firma de las personas que la suscriben; fecha, lugar y hora del escrutinio; recaudación obtenida, y Lista Oficial de Premios con el número de premios obtenido por cada categoría y su importe.

36.4. Una vez finalizado el escrutinio del sorteo, todos los ficheros del Sistema Central de Control de Juego de la ONCE que han servido para la determinación de dicho escrutinio, con excepción de los que se entreguen a un fedatario público según establece el apartado 3 del artículo 23, serán custodiados por la Dirección Técnica de Sistemas y Tecnologías de la Información de la Dirección General de la ONCE o unidad directiva que la sustituya, bajo la supervisión de la Dirección de Operaciones de Juego o unidad directiva que la sustituya de la citada Dirección General.

Artículo 37. Lista Oficial de Premios.

La combinación ganadora más el reintegro, y el importe unitario de los premios asignados a cada categoría, conforme al escrutinio a que se refiere el artículo 36 de este Reglamento, serán publicados por la ONCE mediante su exposición en las oficinas de la misma, en la Web institucional (www.once.es) y en la Web oficial de juego de la ONCE, teniendo validez de Lista Oficial de Premios del producto de juego activo «7/39», aun cuando no se relacionen expresamente todas las categorías premiadas, las cuales vendrán determinadas con arreglo a lo previsto en el presente Reglamento.

La ONCE no se responsabilizará de cualesquiera otras publicaciones distintas a dicha lista, sea

cual fuere su procedencia o naturaleza. La Lista Oficial de Premios del producto de juego activo «7/39» será el único documento que dará fe de los mismos.

CAPÍTULO VIII

Pago de premios

Artículo 38. Apuestas premiadas.

38.1. Las apuestas premiadas formuladas por terminal punto de venta, son pagaderas al portador contra su presentación y entrega, no pudiendo sustituirse por ningún otro documento o testimonio. El boleto del producto de juego activo «7/39» es el único instrumento válido para solicitar el pago de apuestas premiadas y constituye la única prueba de participación en el sorteo.

38.2. Las apuestas premiadas formuladas por Internet, a través de la Web oficial de juego de la ONCE, son pagaderas al usuario registrado como titular de dicha apuesta conforme a las normas y procedimientos establecidos en las «Condiciones generales que regulan la contratación de servicios prestados por la Web oficial de juego de la ONCE».

38.3. El pago de los premios de los boletos emitidos por terminal punto de venta premiados, podrá gestionarse en las Delegaciones Territoriales, Direcciones Administrativas y Agencias de la ONCE, así como en aquellas Entidades de Crédito con las que la ONCE haya concertado este servicio, durante el horario que cada una tenga habilitado a tal efecto, previa presentación y entrega del boleto emitido por terminal punto de venta, único documento válido para acreditar la apuesta premiada.

38.4. El pago de las apuestas premiadas adquiridas por Internet, se gestionará exclusivamente a través de la Web oficial de juego de la ONCE, como queda reflejado en las «Condiciones generales que regulan la contratación de servicios prestados por la Web oficial de juego de la ONCE».

38.5. En los boletos emitidos por terminal punto de venta, la ONCE abonará el importe de los boletos premiados mediante transferencia bancaria, excepto los boletos que presenten premio inferior a seiscientos euros (600 €) en los que podrá efectuar el pago en efectivo.

Excepcionalmente, cuando el agraciado sea un extranjero no residente en España y no tenga abierta cuenta en una Entidad de Crédito con oficina en España, el pago de los premios superiores a seiscientos euros podrá realizarse mediante cheque.

38.6. Los premios de apuestas formalizadas por Internet, se abonarán en la cuenta virtual del usuario, excepto aquéllas con un premio superior a 5.000 euros, en las que el usuario deberá cumplimentar el formulario de solicitud de transferencia que se le facilite al efecto, antes del período de caducidad del premio. Una vez validados los datos, la ONCE transferirá el importe del premio a la cuenta bancaria que el agraciado haya indicado a tal efecto, aunque no sea una de las Entidades de Crédito a que se refiere el artículo 38.3.

38.7. En los supuestos en que exista un procedimiento judicial sobre la titularidad de un boleto o apuesta premiada y por el órgano jurisdiccional pertinente fuese ordenada la paralización del pago del premio antes de que se hubiese satisfecho el premio al presentador del boleto o al usuario de Internet, la ONCE suspenderá el pago del premio, hasta que recaiga resolución firme en dicho procedimiento. En todos los demás casos, el pago efectuado al portador del boleto premiado, o al usuario de Internet eximirá de cualquier responsabilidad a la ONCE.

38.8. En el caso de boletos emitidos por terminal punto de venta o de apuestas formuladas por Internet, a través de la Web oficial de juego de la ONCE, que contengan varias apuestas para un único sorteo o para todos los sorteos de una semana, el premio será el resultante de la suma de los premios individuales de cada una de las apuestas y/o sorteos.

38.9. La ONCE no asumirá obligaciones por convenios concertados por terceros con la persona que presente al cobro el boleto emitido por terminal punto de venta o por el titular de la apuesta formulada por Internet.

Artículo 39. Comprobaciones de las apuestas premiadas.

39.1. La ONCE realizará las validaciones y controles que considere oportunos para asegurar la veracidad del boleto o apuesta premiada.

39.2. Para el abono de apuestas premiadas, cualquiera que sea su soporte, será preciso que los números asignados en el sorteo a las distintas bolas, la fecha del sorteo, así como su código de control coincidan con los registrados en el Sistema Central de Control de Juego de la ONCE.

39.3. Además para el abono de premios correspondientes a apuestas adquiridas a través de la Web oficial de juego de la ONCE, los datos del usuario que, en su caso, pudiera reclamar el premio,

deberán coincidir con la información de dicho usuario registrada en la Web oficial de juego de la ONCE.

39.4. Por razones de seguridad y control, la ONCE podrá demorar el pago de boletos premiados, recogiendo el boleto premiado emitido por terminal punto de venta contra la entrega del oportuno justificante a su portador, debiendo devolverse dicho justificante en el momento de percibir el importe que corresponda.

39.5. Asimismo, por las mismas razones, la ONCE podrá demorar el pago de apuestas adquiridas por Internet.

Artículo 40. Información fiscal de los boletos premiados.

Con el fin de facilitar la información requerida por las autoridades fiscales, para efectuar el pago de premios por un importe superior a cinco mil euros (5.000 €), será requisito imprescindible la previa identificación del agraciado y su acreditación mediante Documento Nacional de Identidad o equivalente. En el caso de premios correspondientes a apuestas adquiridas por Internet, el agraciado deberá facilitar todos los datos que resulten necesarios de acuerdo con las «Condiciones generales que regulan la contratación de servicios prestados por la Web oficial de juego de la ONCE».

Artículo 41. Boletos emitidos por terminal punto de venta, deteriorados.

41.1. No se abonarán los boletos emitidos por terminal punto de venta premiados presentados al cobro cuando en los mismos se aprecien roturas, tachaduras, enmiendas, deterioros o raspaduras tanto en el anverso como en el reverso, o cualesquiera otras alteraciones o manipulaciones que impidan o dificulten su total y perfecta identificación y autentificación como boletos premiados, así como la determinación de la clase y cuantía del premio que hubiere correspondido.

41.2. Los boletos emitidos por terminal punto de venta, rotos se abonarán únicamente con el importe de la clase de premio que puedan acreditar fehacientemente con los datos que contienen. En todo caso, será imprescindible que el fragmento del boleto emitido por terminal punto de venta contenga todos los datos del código de control asignado por el Sistema Central de Control de Juego de la ONCE.

41.3. Adicionalmente al requisito del punto anterior, será necesario que se cumpla con alguna de las siguientes condiciones:

a) Cuando el boleto o uno de sus fragmentos contenga el número asignado en el sorteo al reintegro (categoría sexta) y la fecha completa, procede el abono del premio al reintegro.

b) Cuando el boleto o uno de sus fragmentos contenga tres de los números que configuren la combinación ganadora (categoría quinta) y la fecha completa, procede el abono del premio que, según el artículo 33 del presente Reglamento, haya correspondido a las apuestas acertadas de dicha categoría.

c) Cuando el boleto o uno de sus fragmentos contenga cuatro de los números que configuren la combinación ganadora (categoría cuarta) y la fecha completa, procede el abono del premio que, según el artículo 33 del presente Reglamento, haya correspondido a las apuestas acertadas de dicha categoría.

d) Cuando el boleto o uno de sus fragmentos contenga cinco de los números que configuren la combinación ganadora (categoría 3ª) y la fecha completa, procede el abono del premio que, según el artículo 33 del presente Reglamento, haya correspondido a las apuestas acertadas de dicha categoría.

e) Cuando el boleto o uno de sus fragmentos contenga seis de los números que configuren la combinación ganadora (categoría segunda) y la fecha completa, procede el abono del premio que, según el artículo 33 del presente Reglamento, haya correspondido a las apuestas acertadas de dicha categoría.

f) Cuando el boleto o uno de sus fragmentos contenga los siete números que conforman la combinación ganadora (categoría primera) y la fecha completa, procede el abono del premio que, según el artículo 33 del presente Reglamento, haya correspondido a las apuestas acertadas de dicha categoría.

g) Igual previsión resultará aplicable a los boletos que contengan apuestas para más de un sorteo, si bien se abonarán los premios con sometimiento a la misma estructura de identificación que se ha indicado en los apartados anteriores, resultando tantos premios como pudieran corresponder a la fecha o fechas de sorteo identificados en el boleto o uno de sus fragmentos.

Artículo 42. Caducidad de los boletos y apuestas premiadas.

42.1. El plazo de validez para la presentación de los boletos premiados emitidos por terminal punto de venta en las oficinas de la ONCE o entidad de crédito colaboradora, a efectos de su pago, caducará a los treinta días naturales, contados desde el siguiente a aquel en que tuvo lugar el sorteo correspondiente.

42.2. Si el último día de plazo es sábado, domingo o festivo, el mismo se entenderá prorrogado hasta el primer día laborable siguiente, no considerando, a estos efectos, como laborable el sábado.

42.3. Cuando en un mismo boleto emitido por terminal punto de venta haya apuestas para más de un sorteo, los premios caducarán a los treinta días naturales a contar desde el siguiente al último de los sorteos para los que resulte válido.

42.4. Las apuestas adquiridas por Internet que resulten premiadas y que no superen el importe máximo de 5.000 euros serán abonadas automáticamente en la cuenta virtual del usuario.

42.5. Los premios correspondientes a apuestas adquiridas por Internet que superen el importe máximo establecido de 5.000 euros serán comunicados al usuario dentro del plazo de 24 horas desde la celebración del sorteo, debiendo el usuario reclamarlos en un plazo no superior a treinta días naturales, contados desde el siguiente a la fecha de celebración del sorteo, mediante la cumplimentación del formulario de solicitud de transferencia dispuesto al efecto en la Web oficial de juego de la ONCE. Si el último día de plazo es sábado, domingo o festivo nacional, el mismo se entenderá prorrogado hasta el primer día laborable siguiente, no considerando, a estos efectos, como laborable el sábado. Cuando en una misma compra haya participaciones para varios sorteos, el plazo de caducidad se computará desde el último sorteo.

42.6. Transcurrido el plazo de caducidad decaerá el derecho al percibo de los premios que las apuestas premiadas pudieran haber obtenido.

42.7. Cuando en el seno de un proceso judicial la Autoridad Judicial competente ordenase la suspensión del pago del premio correspondiente a un boleto, quedará suspendido el plazo de caducidad hasta que se dicte sentencia firme.

CAPÍTULO IX

Derechos de los concursantes

Artículo 43. Publicidad del Reglamento y atención a los consumidores.

43.1. A los efectos de garantizar los derechos de los consumidores, en el reverso de cada boleto emitido por terminal punto de venta se hará referencia a este Reglamento, y a los lugares físicos y electrónicos donde puede obtenerse dicho Reglamento.

43.2. En la Web institucional (www.once.es) y en la Web oficial de juego de la ONCE se publicará el bote procedente de sorteos anteriores que, en su caso, se vaya a asignar a cada sorteo, asignado conforme a lo dispuesto en el artículo 35 de este Reglamento.

43.3. Los consumidores podrán presentar en los Centros de la ONCE cualquier reclamación sobre las deficiencias en la prestación del servicio. Asimismo, el concursante tendrá a su disposición el Reglamento del juego en los Centros de la ONCE, en la Web institucional (www.once.es) y en la Web oficial de juego de la ONCE.

43.4. Las «Condiciones Generales que regulan la contratación de servicios prestados por la Web oficial de juego de la ONCE», serán aprobadas por el Director General de la ONCE.

43.5. Las «Condiciones Generales que regulan la contratación de servicios prestados por la Web oficial de juego de la ONCE» deberán ajustarse a lo previsto en este Reglamento y a la legislación vigente. Dichas condiciones deberán prestar una garantía plena a los consumidores y usuarios, así como a la protección de los menores de edad.

43.6. Las citadas «Condiciones Generales de Contratación se publicarán en la página Web oficial de juego de la ONCE y se inscribirán en el Registro de Condiciones Generales de la Contratación, como garantía de los consumidores».

Artículo 44. Recursos y reclamaciones.

44.1. Contra los actos de la Organización en relación con los sorteos del producto de juego activo «7/39» los interesados podrán formular reclamación ante el Director General de la ONCE, en el plazo de un mes a contar desde el día siguiente a la fecha de la notificación del acto.

44.2. Contra la resolución del Director General, los interesados podrán interponer recurso de alzada ante el Consejo General de la ONCE, cuando la cuantía de la reclamación sea igual o inferior a treinta mil euros (30.000 €), o, ante el Consejo de Protectorado en caso contrario; recursos que agotarán la vía administrativa previa a la jurisdiccional. El plazo máximo para la interposición de este recurso será de un mes, a contar desde el día siguiente a la fecha de la notificación de la resolución del Director General.

44.3. Tanto en fase de reclamación como de recurso de alzada ante el Consejo General de la ONCE se dictará resolución expresa.

44.4. El plazo máximo para la resolución de las reclamaciones y recursos por los órganos de la ONCE será de dos meses, contados a partir de su presentación. El plazo indicado quedará interrumpido por cualquier acto propio del procedimiento, incluida la práctica de elementos probatorios, cuya duración estimada resulte superior a un mes. La suspensión del procedimiento y la subsiguiente ampliación del plazo serán acordadas mediante resolución expresa y notificada al interesado, sin que, en ningún caso, la suspensión en sí misma conlleve una demora superior a tres meses.

44.5. Transcurrido el plazo de duración del procedimiento o ampliado, en su caso, sin que por la ONCE se hubiese dictado resolución, el recurso deberá entenderse desestimado, con la excepción de que el recurso de alzada ante el Consejo General de la ONCE se hubiese interpuesto contra la desestimación por transcurso del plazo sin que el Director General de la ONCE hubiese dictado una resolución sobre la reclamación presentada, en cuyo caso se deberá entender estimado el recurso.

44.6. Las reclamaciones deberán contener la identificación del código de control representativo del boleto correspondiente.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

Para todas las cuestiones relativas a la comercialización del producto de juego activo «7/39» a través de la Web oficial de juego de la ONCE que no se regulen en el presente Reglamento se estará a lo dispuesto en las «Condiciones generales que regulan la contratación de servicios prestados por la Web oficial de juego de la ONCE». En caso de discrepancia entre dichas condiciones y este Reglamento, prevalecerá lo establecido en el Reglamento.

DISPOSICIÓN FINAL

El presente Reglamento entrará en vigor el 11 de mayo de 2008, fecha de inicio de la comercialización del primer sorteo del producto de juego activo «7/39».

DISPOSICIÓN TRANSITORIA

Los posibles «combotes» del producto de juego activo denominado «El Combo» que pudieran existir el día de celebración del primer sorteo del producto de juego activo «7/39» quedarán automáticamente asignados como bote para el nuevo producto, repartiéndose conforme a lo indicado en el artículo 35 de este Reglamento.

Asimismo, todas las cuestiones relativas al abono de los premios resultantes de los sorteos del producto de juego activo «El Combo», así como las eventuales reclamaciones y recursos en esta materia, se regirán por lo dispuesto en el Reglamento Regulador del Juego Activo y de su producto denominado «El Combo».

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

A la entrada en vigor del presente Reglamento quedará derogado el Reglamento Regulador del Juego Activo y de su producto denominado «El Combo» aprobado mediante acuerdo CP10(E)/2006-2-2, de 21 de julio y publicado en el «Boletín Oficial del Estado» el 5 de agosto de 2006, mediante Resolución de la Secretaría de Estado de Servicios Sociales, Familias y Discapacidad de 27 de julio, modificado mediante Acuerdo del Consejo General 11/2007-3.1 de 12 de diciembre, y Resolución del Director General de 17 de enero de 2008, publicadas en el «Boletín Oficial del Estado» de 15 de febrero de 2008, mediante Resolución de la Secretaría de Estado de Servicios Sociales, Familias y Discapacidad de 18 de enero de 2008.

B) Comunidades Autónomas

a) Aragón

§ 183 DECRETO 364/2002, DE 3 DICIEMBRE. APRUEBA EL REGLAMENTO DE APUESTAS DEPORTIVAS O DE COMPETICIÓN

(BOA núm. 146, de 16 diciembre [LARG 2002, 665])

El Estatuto de Autonomía de Aragón atribuye, en su artículo 35.1.36ª, a la Comunidad Autónoma de Aragón la competencia exclusiva en materia de casinos, juegos, apuestas y combinaciones aleatorias, excepto en apuestas y loterías del Estado.

Por Real Decreto 1055/1994, de 20 de mayo, se transfirieron de la Administración del Estado a la Comunidad Autónoma de Aragón las funciones y servicios en esta materia.

En el ejercicio de las competencias conferidas a la Comunidad Autónoma de Aragón, mediante Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón se abordó la regulación genérica del juego y las apuestas en Aragón, adecuándose a las circunstancias sociales, económicas y administrativas propias de nuestra Comunidad.

La Ley 2/2000, de 28 de junio, fija las directrices básicas para la planificación y ordenación del juego y las apuestas en Aragón, incluyendo entre los juegos autorizados en la Comunidad Autónoma de Aragón, en su artículo 5.2.g): «las actividades basadas en acontecimientos deportivos o de competición», entendiéndose por apuesta, de acuerdo con el artículo 2.2 del señalado cuerpo legal: «la actividad del juego por la que se arriesga una cantidad económicamente determinada sobre los resultados de un acontecimiento deportivo o de otra índole, previamente establecido, de desenlace incierto», excluyéndose del ámbito de la intervención de la Administración, y por tanto también de este Reglamento, de acuerdo con el artículo 4 de la Ley 2/2000, «los juegos, apuestas o competiciones de puro ocio o recreo que constituyen usos sociales de carácter tradicional, familiar o amistoso, siempre que los jugadores participantes, apostadores y organizadores no hagan de ellos objeto de explotación económica».

En desarrollo de las previsiones contenidas en los preceptos arriba señalados, así como de las numerosas remisiones que efectúa la Ley 2/2000, de 28 junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, en relación con la práctica de apuestas, como sucede en el artículo 7, artículo 8, artículo 15, artículo 24, artículo 26 o artículo 31, este Reglamento viene a regular una nueva modalidad de ocio o recreo autorizado exclusivamente para las personas mayores de edad y para aquellas que no se encuentren incursas en las causas de prohibición señaladas en el artículo 7.3 y artículo 33 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, arriesgando cantidades económicas, que no podrán exceder de doscientos o trescientos euros según el estableciendo en el que se expida la apuesta, y que se realizarán en base a los acontecimientos deportivos o de competición relacionados en el Anexo «I» del Reglamento.

El Gobierno, mediante este Decreto, ha optado por desarrollar, de acuerdo con el artículo 8 Decreto 159/2002, de 30 de abril, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas, las apuestas denominadas externas, por cuanto la apuesta se formaliza en establecimientos diferentes al recinto en el que se está desarrollando el acontecimiento deportivo o de otra índole, específicamente autorizado al fin, y la apuesta denominada «apuesta traviesa», puesto que los apostantes son ajenos a los que interlineen en el acontecimiento condicionante del premio, dejando para un posterior desarrollo reglamentario las designadas apuestas internas, apuestas que se formalizan en un mismo establecimiento o recinto en el cual se esté desarrollando el acontecimiento deportivo o de otra índole.

Este Reglamento es consecuencia, así mismo, del auge y crecimiento de las nuevas tecnologías que favorecen la aparición de nuevos juegos y apuestas, correspondiendo al Gobierno de Aragón

garantizar que su organización, explotación, desarrollo y práctica se realice en condiciones de máxima fiabilidad, seguridad y trasparencia para los jugadores, empresarios implicados y para los órganos de la Administración con competencia en juego y tributos, diseñándose el régimen jurídico de autorizaciones y de control, inspección y sanción de la empresa autorizada para la expedición de apuestas basadas en acontecimientos deportivos o en competiciones, de los elementos técnicos que deberá de disponer ésta, para garantizar la máxima certeza, transparencia, fiabilidad y correcta transmisión de información, exigiéndose la homologación de los mismos por el organismo competente en materia de juego con la colaboración del Instituto Tecnológico de Aragón y de la regulación de los requisitos, características y condiciones que deberán de reunir los establecimientos específicos de expedición de apuestas, así como de los demás establecimientos autorizados para la expedición de apuestas.

Este Reglamento adopta las medidas necesarias para hacer efectivos los principios rectores de ordenación del juego fijados por el legislador autonómico en el artículo 11 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón y para impedir la práctica de apuestas por los menores de edad.

El Decreto consta de un artículo único, una Disposición Adicional y dos Disposiciones Finales. En el artículo único se aprueba el Anexo único en el que se inserta el Reglamento de Apuestas Deportivas o de Competición, con un total de cuarenta y tres artículos y con los cuatro Anexos, en los que se incluyen la relación de eventos deportivos y de competiciones sobre los que se autoriza la celebración de apuestas, el documento profesional para el personal de apuestas, las hojas de reclamaciones y las condiciones técnicas que deberán de reunir los establecimientos específicos de expedición de apuestas.

En su virtud, de acuerdo con el dictamen de la Comisión Jurídica Asesora del Gobierno de Aragón, a propuesta del Vicepresidente y Consejero de Presidencia y Relaciones Institucionales, y previa deliberación del Gobierno de Aragón, en su reunión del día 3 de diciembre de 2002, dispongo:

Artículo Único. Aprobación del Reglamento.

Se aprueba el Reglamento de Apuestas Deportivas o de Competición que se inserta como Anexo único a este Decreto.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

Única. Competencias.

La gestión de las competencias atribuidas por este Reglamento al Consejero titular del Departamento competente en materia de juego, así como a la Dirección General con competencias en la materia, se entenderán gestionadas en las provincias de Huesca y de Teruel por los órganos a los que se les confieran competencias en materia de juego, por los correspondientes Decretos de estructura orgánica.

DISPOSICIONES FINALES

Primera. Facultad de desarrollo.

1. Se faculta al Consejero titular del Departamento competente en materia de juego para dictar las disposiciones necesarias para la aplicación y desarrollo del presente Decreto y del Reglamento aprobado por el mismo.

2. Se autoriza al Consejero competente en la materia, para efectuar las modificaciones y actualizaciones de los elementos técnicos necesarios para la expedición de apuestas, de los impresos que figuran en los Anexos, del precio de las apuestas, así como de las cuantías de las fianzas.

Segunda. Entrada en vigor.

Este Decreto y el Reglamento por él mismo aprobado entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de Aragón».

ANEXO ÚNICO

Reglamento de Apuestas Deportivas o de Competición

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

CAPÍTULO I

Objeto de aplicación

Artículo 1. Objeto de aplicación.

1. Este Reglamento tiene por objeto regular la práctica y desarrollo de expedición de apuestas basadas en acontecimientos deportivos o competiciones, así como los requisitos y condiciones que deberá de reunir la empresa autorizada para la expedición de apuestas y los establecimientos específicos y autorizados para la expedición de apuestas, los elementos técnicos necesarios, documentación contable, garantías, obligaciones y régimen sancionador.

2. Se entiende por apuesta deportiva la actividad de juego por la que se arriesga una cantidad de dinero determinada sobre los resultados de un acontecimiento deportivo, previamente determinado, de desenlace incierto.

CAPÍTULO II

Apuestas

Artículo 2. Actividades deportivas o competiciones autorizadas para la celebración de apuestas.

Únicamente estarán autorizadas las apuestas basadas en las actividades deportivas o de competición que se realicen según lo establecido en este Reglamento, respecto de alguno de los eventos deportivos o competiciones enunciados en el Anexo «I» de este Reglamento.

Artículo 3. Tipos de apuestas.

1. Las apuestas podrán ser de los siguientes tipos:

a) Apuestas simples. Son aquellas en las que sólo se puede seleccionar un evento, realizándose sobre el resultado de dicho evento. En este tipo de apuestas se podrán seleccionar varios pronósticos para el mismo evento deportivo.

b) Apuestas combinadas. Son aquellas en las que se seleccionan por lo menos dos eventos posibles. La apuesta se gana si todos los resultados de los eventos seleccionados son correctos.

c) Doble apuestas. Son aquellas en las que se realizan dos apuestas sobre un mismo evento, correspondientes al pronóstico de la mitad del evento y al resultado final del mismo. La apuesta se gana si se aciertan los dos resultados apostados.

2. Las apuestas reguladas en este Reglamento se clasifican como externas y «apuestas traviesas», de acuerdo con el artículo 8 del Decreto 159/2002, de 30 de abril, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas.

Artículo 4. Condiciones de las apuestas.

1. Los premios de cada tipo de apuesta irán en función de la cotización de cada evento y serán cotizaciones de tipo fijo. Dichas cotizaciones serán fijadas por la empresa titular de la autorización de explotación de apuestas, tanto si se expiden en un establecimiento específico como en un establecimiento autorizado.

2. En caso de producirse cambios en las cotizaciones de los eventos apostados, deberán de realizarse antes de que se formalicen las apuestas. Tras formalizarse éstas, no habrá modificación de cuota, quedando éstas fijadas.

3. En el momento de formalizar la apuesta el apostante deberá ratificar que ha cumplido dieciocho años de edad.

4. El apostante consiente que los datos personales indicados con motivo de la apuesta sean registrados y conservados durante el tiempo estrictamente necesario para la identificación de los ganadores, de acuerdo con lo dispuesto en la legislación de protección de datos de carácter personal.

5. El plazo para la formalización de apuestas concluirá treinta minutos antes de la iniciación oficial del evento.

6. Cuando en un evento deportivo se produzca un resultado igualado (dos ganadores o dos segundos puestos) se realizará la correspondiente partición del premio.

7. Las apuestas correspondientes a eventos deportivos o a competiciones con entrenamientos oficiales, se aceptarán sólo hasta el comienzo del primer entrenamiento, y de acuerdo con la limitación establecida en el número cinco de este artículo.

8. En caso de eventos que sean anulados si se vuelven a celebrar en el mismo día de la anulación, la apuesta realizada sobre el anulado se entenderá aplicada al nuevo.

9. En caso de que un evento no se celebre en el momento previsto, por cualquier motivo, o bien finalizase sin resultado oficial las cantidades apostadas se devolverán al apostante.

10. Si existiera un error en la lista de eventos que pudiera generar confusión, en cuanto al contenido de la apuesta, será de aplicación lo especificado en el apartado anterior.

11. En caso de que en una apuesta combinada, uno o más de los eventos correspondientes no se celebre en la fecha prevista por el motivo que fuera o finalizara sin puntuación oficial, las cantidades apostadas se devolverán al apostante.

12. Cuando en una apuesta combinada la apuesta se cierre tras haber comenzado uno o varios de los eventos correspondientes, se sacarán dichos eventos de la valoración, modificándose la cantidad a pagar de forma que el cálculo se realizará sin el evento o eventos sobre los que se apostó tarde.

13. Quedan prohibidas y carecerán de todo valor las apuestas bajo palabra, así como toda forma de asociación de dos o más jugadores.

CAPÍTULO III

Autorización de explotación de expedición de apuestas y empresa titular

Artículo 5. Autorización de explotación.

La autorización de explotación de expedición de apuestas es la habilitación administrativa que se concede a una empresa para que realice la actividad de expedición de apuestas en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Aragón, de acuerdo con los requisitos exigidos por este Reglamento y demás normativa de aplicación.

Artículo 6. Otorgamiento de la autorización de explotación.

1. El otorgamiento de la autorización de explotación se efectuará previa convocatoria de concurso público que podrá iniciarse de oficio o a solicitud de persona interesada.

2. La convocatoria de concurso público se realizará mediante Orden del Consejero competente en materia de juego, que se publicará en el «Boletín Oficial de Aragón», y en la que se recogerán las bases que habrán de regirlo y los criterios objetivos que permitan que su adjudicación se otorgue, valorando los siguientes criterios, según el orden de preferencia que se establezca en las bases de la convocatoria:

a) Tecnología que para la organización y gestión se pretende utilizar y garantía de funcionamiento en la tecnología propuesta, en concreto, respecto a la tecnología del plan de seguridad de la información, planes de control del sistema hardware y de las líneas y mecanismos de comunicación, tanto del servidor central de apuestas como de los terminales informáticos expendedores de apuestas.

b) Experiencia en la gestión de actividades de juego o apuestas, solvencia técnica, económica y financieras de los promotores.

c) Viabilidad económica del proyecto.

d) Programa de inversiones a lo largo de todo el territorio de la Comunidad Autónoma de Aragón, con indicación de la previsión del número de establecimientos específicos de expedición de apuestas, plazos y localidades en que inicialmente se prevean instalar.

e) Generación de puestos de trabajo y medidas propuestas para apoyar la estabilidad y calidad del mismo.

f) Propuestas de mejoras y de colaboración social en la Comunidad Autónoma de Aragón.

g) Plazos propuestos de inicio de las actividades de expedición de apuestas.

Artículo 7. Solicitud y requisitos de la empresa titular para la obtención de la autorización de explotación.

1. Convocado el concurso público para la adjudicación de la autorización de explotación de expedición de apuestas, las empresas interesadas en la obtención de la misma, deberán de presentar

su solicitud, junto con acreditación del cumplimiento de los requisitos establecidos en los apartados 2 y 3 de este artículo.

2. Si el solicitante es persona física deberá de acompañar a la solicitud, los documentos siguientes:

a) Fotocopia del Número de Identificación Fiscal.

b) Memoria explicativa de la experiencia profesional y de los medios humanos con los que cuenta para el desarrollo de la actividad.

c) Memoria en la que se describa la organización y el funcionamiento del sistema de expedición de apuestas, con sujeción a las disposiciones de este Reglamento. Dicha memoria habrá de contener una descripción detallada de los sistemas previstos en cuanto al sistema informático y tecnología que se pretende utilizar para la organización, gestión y seguridad en la información, en concreto respecto a los terminales informáticos, servidor central, software y sistemas de comunicaciones. Deberá de especificarse el origen y garantía de funcionamiento de la tecnología que se empleará en el desarrollo de la actividad.

d) Estudio económico-financiero que comprenderá un estudio de la inversión, previsiones de explotación y previsiones de rentabilidad.

e) Justificante de estar al corriente en el cumplimiento de sus obligaciones tributarias con la Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón y con la Administración del Estado.

f) Justificación de estar al corriente del pago de los Impuestos correspondientes a su actividad.

g) Certificado de estar al corriente de las obligaciones con la Seguridad Social.

3. Si el solicitante es persona jurídica deberá de acompañar a la solicitud, los documentos siguientes:

a) Copia compulsada o testimonio notarial de la escritura de constitución de la sociedad y de sus estatutos, con identificación de los socios, su número de acciones o cuota de participación, o declaración por la que se compromete al cumplimiento de dicho requisito con posterioridad al otorgamiento, en su caso, de la autorización de explotación, sin perjuicio de que la no constitución de la sociedad en el plazo de tres meses desde la adjudicación de la autorización de explotación producirá la cancelación de ésta.

b) Fotocopia del Código de Identificación Fiscal de la mercantil solicitante.

c) Número de Identificación Fiscal de sus administradores o gestores o documento equivalente caso de ser extranjeros. En cualquier caso las citadas personas deberán de aportar el certificado del Registro Central de Penados y Rebeldes o, si fuera extranjero, documento equivalente expedido por la autoridad competente de su país de residencia, traducido por el Servicio de Interpretación de Lenguas del Ministerio de Asuntos Exteriores.

d) Copia compulsada o testimonio notarial del poder del solicitante debidamente bastanteado, cuando no sea representante estatutario o legal.

e) Memoria explicativa de la experiencia profesional y de los medios humanos con los que cuenta para el desarrollo de la actividad.

f) Memoria en la que se describa la organización y el funcionamiento del sistema de expedición de apuestas, con sujeción a las disposiciones de este Reglamento. Dicha memoria habrá de contener una descripción detallada de los sistemas previstos en cuanto al sistema informático y tecnología que se pretende utilizar para la organización, gestión y seguridad en la información, en concreto respecto a los terminales informáticos, servidor central, software y sistemas de comunicaciones. Deberá de especificarse el origen y garantía de funcionamiento de la tecnología que se empleará en el desarrollo de la actividad.

g) Estudio económico-financiero que comprenderá un estudio de la inversión, previsiones de explotación y previsiones de rentabilidad.

h) Justificante de estar al corriente en el cumplimiento de sus obligaciones tributarias con la Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón y con la Administración del Estado.

i) Justificación de estar al corriente del pago de los Impuestos correspondientes a su actividad.

j) Certificado de estar al corriente de las obligaciones con la Seguridad Social.

k) Se podrán acompañar a las solicitudes otros documentos que la empresa solicitante estime pertinentes, en especial en orden al afianzamiento de las garantías personales y financieras de los miembros de la sociedad y de ésta misma.

4. En la escritura de constitución de la entidad interesada deberá de quedar acreditado el cumplimiento de los siguientes requisitos:

a) Constitución bajo forma de sociedad anónima o de responsabilidad limitada.

b) Objeto social único y exclusivo, la explotación de expedición de apuestas basadas en actividades deportivas o de competición.

c) Capital social mínimo de 1.000.000 de euros, totalmente suscrito.

d) Las acciones o participaciones representativas del capital social nominativas y de una cuantía mínima de 60 euros.

e) La participación directa o indirecta de capital extranjero no podrá exceder de los límites establecidos en la normativa reguladora de las inversiones extranjeras en España.

5. Los requisitos referidos en los apartados segundo y tercero de este artículo deberán de justificarse junto con toda la documentación exigida por las bases de la convocatoria de concurso público, a que hace referencia el artículo 6 de este Reglamento.

6. No podrán solicitar la autorización para la expedición de apuestas, las personas físicas y las personas que participen en el capital social de las entidades mercantiles solicitantes que se encuentren incursas en alguna de las circunstancias recogidas en el artículo 9 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.

Artículo 8. Tramitación.

1. Las solicitudes deberán de cumplimentarse en el plazo señalado en la convocatoria del concurso público.

2. Si las solicitudes o documentación complementaria no reunieran alguno o algunos de los extremos exigidos, la Dirección General competente en materia de juego requerirá su subsanación en el plazo de diez días hábiles.

Artículo 9. Resolución.

1. El Consejero competente en materia de juego, previo informe de la Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, resolverá y la notificará, en el plazo máximo de tres meses contados desde la finalización del plazo de presentación de solicitudes, y de la documentación complementaria, que se señale en las bases de la convocatoria:

a) Conceder la autorización de explotación de expedición de apuestas al solicitante.

b) Declarar desierto el concurso, cuando no se hubiere formalizado solicitud alguna.

c) Denegar todas las solicitudes presentadas, cuando a juicio de la Administración, las propuestas presentadas no cumplen los requisitos, no ofrecen las garantías exigidas o no son ventajosas para los intereses públicos.

2. La Resolución de autorización de explotación será publicada en el «Boletín Oficial de Aragón», procediéndose de oficio a la inscripción del adjudicatario en la Sección II del Libro 4º del Registro General del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, asignando el número correspondiente, previo abono de la oportuna tasa administrativa y de justificación de constitución de fianza prevista en el artículo 30 del Reglamento, así como de la constancia fehaciente tanto de su inscripción en el Registro Mercantil como del desembolso de la totalidad de las acciones en caso de ser persona jurídica.

Artículo 10. Vigencia y Renovación.

1. La autorización de explotación se concederá por el plazo de diez años, siendo renovable por períodos de cinco años de duración, sin perjuicio de su posible revocación por las causas establecidas en el artículo 12 de este Reglamento.

2. Seis meses antes, como mínimo, de la fecha de expiración del plazo de vigencia de la autorización de explotación, la empresa titular deberá instar la renovación. La renovación tendrá carácter reglado, por lo que deberá de ser concedida siempre que se cumplan los requisitos exigidos por la normativa vigente en el momento de su solicitud.

3. Las solicitudes de renovación de las autorizaciones se dirigirán a la Dirección General competente en materia de juego, acompañando a las mismas los documentos exigidos para su otorgamiento, en el caso de que su contenido hubiera experimentado alguna modificación.

4. La solicitud de renovación de la autorización de explotación será resuelta por el Consejero competente en materia de juego, que la notificará en el plazo máximo de dos meses, a contar desde

la fecha de la presentación completa de la documentación. Transcurrido dicho plazo sin haberse notificado resolución expresa, podrá entenderse estimada la solicitud.

5. Con independencia de las inspecciones que hayan de realizarse para el otorgamiento y renovación de la autorización de explotación, los servicios de inspección, vigilancia y control procederán cada dos años, como mínimo, a la revisión completa de las instalaciones del sistema de expedición de apuestas, al objeto de verificar el cumplimiento de las condiciones y requisitos previstos tanto en el presente Reglamento, como en las disposiciones que se dicten para su desarrollo y demás de general aplicación.

Artículo 11. Obligaciones de la empresa titular de la autorización de explotación.

1. Corresponde al titular de la autorización de explotación de expedición de apuestas, sin perjuicio de lo específicamente establecido en este Reglamento, las siguientes funciones:

a) Llevar a cabo y asegurar el registro y la centralización de las apuestas efectuadas, en las horas señaladas en la autorización de explotación.

b) Totalizar la cantidad apostada en cada tipo de apuesta, calculando la cantidad a pagar por cada apuesta y proceder a su abono.

c) Controlar la adecuación de cada una de las operaciones a la normativa vigente.

2. La Dirección General competente en materia de juego y la Dirección General competente en materia de tributos se reservan la inspección y el control de las operaciones de expedición de apuestas y del correspondiente pago de los Tributos sobre el Juego.

Artículo 12. Cancelación y caducidad de la autorización de explotación.

1. La autorización de explotación se cancelará en los siguientes casos:

a) Por renuncia de la titular, manifestada fehacientemente por escrito al órgano administrativo que concedió la autorización.

b) Por disolución de la empresa titular de la autorización.

c) Como consecuencia de procedimiento sancionador en materia de apuestas.

d) Por resolución motivada, adoptada como consecuencia de:

– La comprobación de falsedades o inexactitudes esenciales en alguno de los datos aportados en la solicitud de autorización o en la modificación para la obtención de la autorización.

– La pérdida sobrevenida de alguno de los requisitos esenciales exigidos para la obtención de la autorización de explotación.

– La falta o incumplimiento de la obligación de constitución o de reposición de las fianzas previstas en el plazo y cuantía obligatoria.

– El impago total o parcial de los tributos específicos sobre juego en período voluntario o ausencia de garantía en caso de aplazamiento o recurso.

2. La autorización de explotación se extinguirá por la finalización del período de validez sin haber solicitado su renovación.

Artículo 13. Modificación de la autorización de explotación.

1. Requerirán la autorización del Consejero competente en materia de juego las modificaciones de la autorización de explotación que impliquen:

a) Cambios en el sistema informático y en la tecnología empleada para la organización, gestión y seguridad de la información.

b) Acordar la prórroga, caducidad o extinción de la autorización de explotación, así como la novación modificativa, de la ya concedida, en los casos de transferencia directa o indirecta, cambio de domicilio o de ubicación de los espacios, instalaciones donde haya de desarrollarse el juego y otras circunstancias similares.

2. Requerirán la autorización de la Dirección General competente en materia de juego las modificaciones de la autorización de explotación que impliquen:

a) Cambios en el horario de apertura al público de los establecimientos específicos y cambios en la finalización de las apuestas.

b) Modificaciones de los órganos de administración y cargos directivos.

c) Las ampliaciones o disminuciones de capital social que supongan una alteración de los accionistas o partícipes superior igual o superior al cinco por cien.

d) Las transmisiones de acciones o participaciones que representen un porcentaje igual o superior al cinco por cien.

3. Requerirán previa comunicación a la Dirección General competente en materia de juego, en el plazo máximo de quince días de producirse, el resto de las modificaciones de la autorización de explotación, tales como los cambios de denominación y de domicilio social a efectos de notificaciones, la revocación de los poderes otorgados a terceros o las situaciones que sean causa de inhabilitación sobrevenida, entre otras.

4. La falta de solicitud de autorización o, en su caso, de comunicación dará lugar a la incoación de correspondiente expediente sancionador.

TÍTULO II

FUNCIONAMIENTO DE LA EXPEDICIÓN DE APUESTAS

CAPÍTULO I

Establecimientos específicos de expedición de apuestas

Artículo 14. Establecimientos específicos de expedición de apuestas.

1. Se entiende por establecimientos específicos de expedición de apuestas, a los efectos del presente Reglamento, aquellos locales destinados de forma exclusiva a dicha actividad que podrá realizarse a través del personal especializado o de terminales informáticos, con independencia de los servicios complementarios que puedan prestarse en ellos.

2. Los establecimientos específicos de expedición de apuestas, deberán de contar con una superficie mínima construida de cincuenta metros cuadrados destinada a dicha actividad y deberán de cumplir los requisitos establecidos en el Anexo «IV» del Reglamento, así como reunir las condiciones de seguridad exigidas por la normativa de aplicación para los establecimientos de pública concurrencia, y demás requisitos exigibles como consecuencia de las autorizaciones específicas que deban conceder otras administraciones, fundamentalmente la Administración local en relación con las licencias de obra y de actividad.

Artículo 15. Autorización de los establecimientos específicos de expedición de apuestas.

1. La autorización para el funcionamiento de los establecimientos específicos de expedición de apuestas se solicitará, a la Dirección General competente en materia de juego, por la empresa autorizada para la expedición de apuestas, acompañando la siguiente documentación:

a) Número de inscripción de la empresa solicitante en la Sección II del Libro 4º del Registro General del Juego.

b) Plano de situación del local.

c) Documento que acredite la titularidad o disponibilidad del local.

d) Copia de la licencia municipal de apertura o de su solicitud.

e) Un plano del local no superior a 1/100, visado por el colegio oficial correspondiente.

f) Justificante de pago de la tasa administrativa.

2. Presentada la solicitud de autorización junto con la documentación requerida, la Dirección General competente en materia de juego resolverá motivadamente, en el plazo de dos meses procediendo, en su caso, a la inscripción con la atribución del correspondiente número en la Sección III del Libro 4º del Registro General del Juego. Si no fuera notificada resolución expresa en dicho plazo se entenderá estimada dicha solicitud.

3. No obstante lo dispuesto en el párrafo anterior, si la Dirección General competente en materia de juego observara que la solicitud no reuniera alguno o algunos de los requisitos exigidos o no acompañara alguno o alguno de los documentos preceptivos, requerirá al solicitante para que, en un plazo de diez días, subsane la falta o acompañe los documentos preceptivos. La falta de presentación de los documentos, en el plazo anteriormente establecido, dará lugar a la caducidad y al archivo del expediente, salvo que motivadamente se solicite una ampliación de dicho plazo, que no podrá exceder de quince días.

4. Sin perjuicio de lo dispuesto en este artículo, la Dirección General competente en materia de juego podrá requerir al solicitante que acredite o aclare cualquier documentación aportada.

5. La autorización pertinente de establecimientos específicos de expedición de apuestas tendrá

una validez de diez años, renovable por períodos sucesivos de cinco años, con los requisitos exigidos por la regulación vigente en el momento de la solicitud de su renovación.

6. El número máximo de terminales informáticos a instalar en estos establecimientos será como máximo de cinco.

Artículo 16. Régimen de funcionamiento de los establecimientos específicos de expedición de apuestas.

1. Los establecimientos específicos de expedición de apuestas deberán de tener un servicio de admisión para controlar el acceso de los jugadores.

2. Los establecimientos específicos de expedición de apuestas impedirán la entrada a los menores de edad y a quienes no se encuentren en pleno uso de su capacidad de obrar y a todas aquellas personas que presenten síntomas de enajenación mental, de limitación de sus capacidades volitivas y las personas que presenten síntomas de embriaguez, intoxicación por drogas, así como los que perturben el orden o el normal desarrollo de la práctica de apuestas.

3. En el servicio de admisión deberán de hallarse folletos gratuitos en los que consten las normas generales de funcionamiento, las reglas para la práctica de las apuestas, las cuantías máximas y mínimas de cada modalidad, así como folletos informativos que adviertan que la práctica abusiva de apuestas puede crear adicción.

4. La empresa titular de los locales específicos de expedición de apuestas podrá reservarse el derecho de admisión del público en el interior del establecimiento, en la forma prevista en la normativa aplicable.

5. Podrá instalarse un servicio de bar o de cafetería obteniendo la oportuna licencia, así como salas de estar.

6. En los establecimientos específicos de expedición de apuestas podrán instalarse paneles electrónicos en los que se refleje el volumen de apuestas según su modalidad.

7. En los establecimientos específicos de expedición de apuestas existirán a disposición del público unas hojas de reclamaciones, según modelo previsto en el Anexo «III» el Reglamento que serán selladas y diligenciadas en todas sus páginas por la Dirección General competente en materia de juego. Cualquier usuario podrá requerir las hojas para formular quejas.

8. El original de la reclamación se remitirá, dentro de los dos días hábiles siguientes, a la Dirección General competente en materia de juego, a través de los órganos de inspección y control en materia de juego conservando una copia el establecimiento y entregando otra a la persona que presente la reclamación.

9. El premio de las apuestas realizadas en estos establecimientos será abonado, por los titulares del establecimiento, en cualquiera de las formas previstas por la legislación vigente.

Artículo 17. Horario de funcionamiento.

1. Dentro de los límites máximos de horario fijados en la autorización de explotación, la empresa titular determinará las horas de funcionamiento de los establecimientos específicos de expedición de apuestas pudiendo establecer horarios distintos para los días laborables, festivos y vísperas. En ningún caso los establecimientos específicos de expedición de apuestas podrán permanecer abiertos más de doce horas.

2. El horario de funcionamiento de dichos establecimientos deberá de anunciarse en la recepción del mismo.

3. La apertura al público y la finalización de las apuestas deberá de producirse en las horas previstas, sin que puedan alterarse, salvo autorización expresa de la Dirección General competente en materia de juego, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 13.2.a) del Reglamento y demás normativa de general aplicación.

CAPÍTULO II

Establecimientos autorizados para la instalación de terminales informáticos expendedores de apuestas

Artículo 18. Establecimientos autorizados para la instalación de terminales informáticos expendedores de apuestas.

1. Podrá autorizarse la instalación de terminales informáticos de expedición de apuestas, además de en los establecimientos específicos, en los siguientes establecimientos:

a) Salones de juego.

b) Salas de Bingo.

c) Casinos de juego.

d) Hoteles.

2. Para la instalación de terminales informáticos se requerirá previa autorización.

3. La solicitud deberá presentarse por el titular del establecimiento, ante la Dirección General competente en materia de juego, acompañando los siguientes documentos:

a) Fotocopia del Número de Identificación Fiscal de la persona física titular del establecimiento o del representante legal de la empresa solicitante, junto con el certificado negativo de antecedentes penales expedido por el Registro Central de Penados y Rebeldes o, si fuera extranjero, documento equivalente expedido por la autoridad competente de su país de residencia, traducido por el Servicio de Interpretación de Lenguas del Ministerio de Asuntos Exteriores.

b) Número de Identificación Fiscal de la empresa solicitante, en su caso.

c) Copia de la licencia municipal de apertura del establecimiento.

d) Alta y último recibo del Impuesto sobre Actividades Económicas.

e) Plano del local y de su situación, en el caso de tratarse de hoteles.

f) Número de terminales informáticos que pretende instalar.

g) Documentación que acredite que los terminales informáticos a instalar son los homologados a la empresa de la autorización de expedición de apuestas y serán instalados por ésta.

h) Ubicación exacta del lugar donde se pretende instalar el/los terminales informáticos.

i) Justificante de pago de la tasa administrativa.

4. Presentada la solicitud la Dirección General competente en materia de juego procederá, de acuerdo con lo previsto en el artículo 15, párrafos 2, 3, 4 y 5 de este Reglamento.

Artículo 19. Número máximo de terminales informáticos expendedores de apuestas, a instalar en cada establecimiento autorizado.

El número máximo de terminales informáticos a instalar en los establecimientos autorizados será:

a) En los salones de juego, salas de bingo y casinos de juego: hasta un máximo de tres terminales.

b) En los hoteles: un terminal, que deberá estar instalado en la zona de cafetería o bar. El terminal informático no podrá estar ubicado ni junto a las puertas de acceso ni en lugares de paso.

Artículo 20. Régimen de funcionamiento de los establecimientos autorizados para la expedición de apuestas.

1. Es de aplicación a los establecimientos autorizados para la expedición de apuestas lo dispuesto en el artículo 16 apartados 3, 4, 6, 7 y 8 de este Reglamento.

2. El horario de funcionamiento de expedición de apuestas en los salones de juego, salas de bingo y casinos de juego autorizados para la expedición de apuestas coincidirá con el de su actividad principal.

3. Corresponde al personal de los establecimientos señalados en el artículo 19.1 letra b) del Reglamento prohibir la participación en apuestas a las personas señaladas en el artículo 16.2 de este Reglamento, pudiendo exigir la previa identificación de los jugadores que presuma menores de edad.

4. El premio de las apuestas será abonado, en cualquiera de las formas previstas en la legislación vigente, por el titular o responsable del establecimiento donde está instalado el terminal.

CAPÍTULO III

Del personal

Artículo 21. Documento profesional.

1. Todo el personal que preste servicio en la empresa autorizada para la expedición de apuestas, así como el personal empleado para dicha actividad por los establecimientos autorizados, deberán de hallarse en posesión del preceptivo documento profesional de apuestas, según modelo normalizado que figura en el Anexo «II» del Reglamento.

2. En los establecimientos señalados en los artículos 15 y 20 del Reglamento deberán de existir, al menos, dos personas empleadas para la expedición de apuestas.

3. Este documento deberá de ser solicitado por los representantes legales de las empresas referi-

das, mediante escrito dirigido a la Dirección General competente en materia de juego, adjuntando los siguientes documentos:

a) Relación de personas para las que se solicita, junto con su Número de Identificación Fiscal o documento equivalente si fuera extranjero, con mención expresa de la actividad a realizar.

b) Certificación de Antecedentes Penales de las personas para las que se solicite el documento profesional, expedido por el Registro Central de Penados y Rebeldes, o, si fuera extranjero, documento equivalente expedido por la autoridad competente de su país de residencia, traducido por el Servicio de Interpretación de Lenguas del Ministerio de Asuntos Exteriores.

c) Dos fotografías tamaño de carné, de cada una de las personas para las que se solicita el preceptivo documento profesional.

d) Justificante de abono de la tasa administrativa por la expedición de documentos profesionales.

4. A la vista de la documentación aportada, la Dirección General competente en materia de juego procederá, en el plazo máximo de un mes, a la expedición del correspondiente documento y a su inscripción en la Sección IV del Libro 4º del Registro General del Juego. Transcurrido dicho plazo sin haberse notificado resolución expresa, podrá entenderse estimada la solicitud.

5. El documento profesional tendrá una validez de cinco años, renovables por períodos de igual duración.

6. El documento profesional podrá ser suspendido o revocado mediante resolución de la Dirección General competente en materia de juego, cuando su titular haya sido condenado por sentencia firme por algún delito cometido en el ejercicio de la actividad relacionada con la expedición de apuestas.

7. Los ceses del personal referido en el apartado primero de este artículo serán comunicados por la empresa titular a la Dirección General competente en materia de juego.

Artículo 22. Prohibiciones para el titular de la autorización de explotación o para los órganos de dirección, para los titulares de los establecimientos y para el personal de juego.

Tienen prohibido participar como jugadores en las apuestas reguladas en este Reglamento, así como conceder préstamos a los jugadores o apostantes:

a) Los socios, los miembros del consejo de administración y personal directivo de la sociedad titular de la autorización de explotación de expedición de apuestas o, en su caso, la persona física titular de la autorización de explotación de expedición de apuestas.

b) Los titulares y el personal empleado en los establecimientos específicos y autorizados para expedición de apuestas.

TÍTULO III

RÉGIMEN DE HOMOLOGACIÓN DE ELEMENTOS TÉCNICOS

CAPÍTULO I

Servidor central y terminales informáticos de apuestas

Artículo 23. Servidor central de apuestas.

1. El servidor central de apuestas, que deberá de estar instalado en el territorio de la Comunidad Autónoma de Aragón, consistirá en una central computerizada de apuestas que procesará y analizará los datos que se reciban de los terminales informáticos instalados en sus distintos emplazamientos.

2. El servidor central de apuestas, deberá de reunir las siguientes características:

a) Capacidad suficiente para almacenar los datos correspondientes al número de apuestas realizadas y premios obtenidos, de forma permanente y acumulada de su instalación.

b) Los medios de comunicación deberán cumplir los requisitos adecuados de seguridad y de ancho de banda, de forma que den soporte a los tiempos de respuesta y necesidades de seguridad que se establezcan.

c) Contar con mecanismos de respaldo necesarios para garantizar el funcionamiento del sistema veinticuatro horas al día, los siete días de la semana.

3. El servidor central de apuestas, transmitirá las apuestas realizadas, el importe de ellas y los premios pagados a la Dirección General competente en tributos para poder garantizar el correcto funcionamiento del juego y el devengo de los Tributos sobre el Juego. Para llevar a efecto dicha

función, el sistema deberá de reunir los requisitos tanto de software como de hardware, necesarios para que los datos requeridos sean obtenidos por la Administración en la forma requerida.

Artículo 24. Terminales informáticos de expedición de apuestas.

1. Tendrán la consideración de terminales informáticos de expedición de apuestas aquellos que permitan al usuario la realización y confirmación de apuestas sobre resultados basados en eventos deportivos o competiciones, utilizando para ello un sistema que posibilite su validación por un servidor central informatizado, previsto en el artículo anterior, previamente homologado por el organismo competente en juego.

2. En los terminales informáticos de expedición de apuestas deberá de constar con claridad y de forma visible que su uso queda prohibido a los menores de dieciocho años de edad y la advertencia de que la práctica abusiva de apuestas puede crear adicción.

3. Las sumas consecutivas de las apuestas estarán representadas por billetes y moneda metálica de curso legal en España.

Artículo 25. Características y requisitos de los terminales informáticos de expedición de apuestas.

1. Los terminales informáticos de expedición de apuestas habrán de cumplir los siguientes requisitos:

a) El precio máximo de cada apuesta no podrá ser superior a doscientos euros en los establecimientos autorizados y de trescientos euros en los establecimientos específicos.

b) En ningún caso el terminal informático de expedición de apuestas, pagará al usuario moneda alguna, el premio obtenido será cobrado por el apostante en los lugares autorizados en este Reglamento.

c) El terminal informático de expedición de apuestas, emitirá un resguardo o boleto impreso que servirá al apostante como justificante de su apuesta y en su caso del premio obtenido. Los resguardos o boletos que justifiquen una apuesta premiada tendrán una validez, para su cobro, de tres meses desde la fecha de su expedición.

Dichos resguardos o boletos deberán de ser indelebles al agua y llevarán impreso el nombre de la empresa titular de la autorización de explotación y su Número de Identificación Fiscal, así como el número del terminal informático que lo ha expedido, el evento o eventos sobre los que se realiza la apuesta, características y combinación de la apuesta, hora, día, mes y año cuando se realiza, el premio o importe a percibir en caso de acierto.

d) El terminal informático mostrará de forma clara y antes de validar la apuesta el importe a percibir en caso de acierto.

2. Los terminales informáticos de expedición de apuestas tendrán los siguientes dispositivos de seguridad:

a) Conexión disponible, en función de las necesidades del sistema, y segura mediante línea de comunicación, con el servidor central de apuestas y de éste con el servidor del órgano competente en materia de tributos del Gobierno de Aragón.

b) Los que impidan el acceso por la línea de comunicación al servidor central de apuestas, mediante ningún terminal que no sea un terminal de expedición de apuestas operado por la empresa titular de la autorización de explotación.

c) Los que justifiquen el valor de la apuesta realizada, para su devolución ante cualquier interrupción por falta de fluido eléctrico.

d) Los que impidan su funcionamiento si el sistema no posibilita su conexión con el servidor central.

e) Los que impidan la manipulación del resguardo o boleto.

f) Los que impidan su funcionamiento en caso de que el papel de la impresora de resguardos o boletos se hubiera agotado.

CAPÍTULO II

Régimen de homologación

Artículo 26. Homologación de elementos técnicos.

1. La empresa titular de la autorización de expedición de apuestas deberá de obtener la homologación de los elementos técnicos empleados y su inscripción en la sección I del Libro 4º del Registro General del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, de forma previa a su puesta en funcionamiento.

2. Se entenderán por elementos técnicos, el servidor central de apuestas, los terminales informáticos de expedición de apuestas, el sistema de comunicaciones y el software necesario.

Artículo 27. Solicitud, tramitación y resolución de la homologación e inscripción.

1. La empresa titular de la autorización de expedición de apuestas presentará, en la Dirección General competente en materia de juego, la solicitud de homologación e inscripción de los elementos técnicos a emplear para la expedición de apuestas, que deberá ir acompañada de informe emitido por el Instituto Tecnológico de Aragón en el que conste que los elementos a homologar reúnen las condiciones técnicas exigidas en el Reglamento.

2. Para la homologación de los elementos técnicos, la empresa interesada deberá de presentar al Instituto Tecnológico de Aragón, además de la memoria definida en el artículo 7.2.letra c) y 7.3. letra f), una memoria describiendo los medios adoptados para cumplir con lo establecido en el artículo 23 y artículo 25.2, en el caso de los terminales informáticos de expedición de apuestas, del servidor central de apuestas y de los equipos de sistemas de comunicaciones y una copia de la declaración de conformidad necesaria para el marcado «CE».

3. La Dirección General competente en materia de juego a la vista de la documentación presentada o en caso de duda podrá requerir al interesado la aportación de la información y documentación adicionales que estime necesaria para garantizar la seguridad y transparencia en el juego, así como la correcta transmisión de información.

4. La Dirección General competente en materia de juego resolverá motivadamente, en el plazo máximo de dos meses, sobre la homologación de los elementos técnicos, si se cumplen los requisitos establecidos, o en su defecto acordará su denegación. De no recaer resolución expresa en dicho plazo podrá entenderse estimada.

5. Si la resolución de homologación fuera favorable, se notificará al interesado, se procederá a la inscripción de los elementos técnicos en la Sección I del Libro 4º del Registro General del Juego, asignándole un número, previo abono de la correspondiente tasa administrativa.

6. Toda modificación de los elementos técnicos homologados requerirá autorización previa. Cuando la modificación solicitada no fuera considerada sustancial por la Dirección General competente en materia de juego, ésta resolverá sobre la misma sin más trámite. En caso contrario se exigirá la aportación de los documentos que especifiquen las variaciones producidas en los elementos técnicos homologados acompañados de nuevo informe del Instituto Tecnológico de Aragón. Si la resolución fuera favorable, la inscripción mantendrá el mismo número seguido de una letra adicional.

7. Los establecimientos autorizados para la instalación de terminales informáticos solicitarán, a la empresa autorizada para la expedición de apuestas, los elementos técnicos necesarios para la expedición de apuestas.

Artículo 28. Cancelación de la inscripción.

1. La inscripción en la Sección I del Libro 4º del Registro General del Juego podrá cancelarse a petición de su titular.

2. La Dirección General competente en materia de juego cancelará de oficio la inscripción de los elementos técnicos, con audiencia previa del titular, en los siguientes supuestos:

a) Cuando se compruebe, con posterioridad a la inscripción, que las características de los elementos técnicos no se ajustan fielmente a la documentación aportada para su homologación o se hayan efectuado modificaciones en los mismos que ocasionen la alteración en el desarrollo de las apuestas, la cuantía de los premios, los contadores o los dispositivos de seguridad sin la correspondiente autorización cuando sea imputable al titular de la inscripción.

b) Como consecuencia de una sanción firme en vía administrativa en materia de juego y apuestas.

3. La cancelación de la inscripción producida de oficio conllevará la inhabilitación para la explotación de los elementos técnicos.

TÍTULO IV

DOCUMENTACIÓN CONTABLE, GARANTÍAS Y OBLIGACIONES

Artículo 29. Documentación contable.

1. Además de la contabilidad general de la empresa titular de la autorización de explotación de la actividad de expedición de apuestas, que regula el Código de Comercio, y de la de carácter fiscal establecida por la normativa específica de cada tributo, el control documental de ingresos producidos por las apuestas, se llevará a cabo mediante su anotación en el libro-registro de control de ingresos.

2. El libro-registro referido habrá de hallarse encuadernado, foliado y sellado por la Dirección General competente en materia de juego. No deberá presentar enmiendas ni raspaduras. No obstante dicho libro-registro podrá llevarse de manera informatizada, previa autorización de la Dirección General competente en materia de juego.

Artículo 30. Fianzas.

1. El titular de la autorización de expedición de apuestas deberá de constituir una fianza de 450.000 euros, si es una entidad mercantil y de 1.000.000 de euros, si es una persona física.

2. La fianza deberá de constituirse a disposición del Consejero competente en materia de juego, en la Caja General de Depósitos de la Diputación General de Aragón.

3. La fianza podrá constituirse en metálico o mediante aval prestado por banco, cajas de ahorros, cooperativas de crédito y sociedades de garantía recíproca o por contrato de seguro o caución con entidad aseguradora, que garantice el cumplimiento de las obligaciones derivadas de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón y de este Reglamento. Esta fianza deberá de mantenerse en constante vigencia y por la totalidad de su importe.

Cuando la fianza se preste mediante aval deberá otorgarse solidariamente respeto al obligado principal, con renuncia expresa a los beneficios de excusión y división y con compromiso de pago al primer requerimiento de la Tesorería de la Comunidad Autónoma de Aragón.

4. La fianza quedará afecta al pago forzoso de las sanciones pecuniarias que los órganos competentes de la Administración impongan a la sociedad titular, así como de los premios, salarios y responsabilidades administrativas y tributarias derivadas del ejercicio de la actividad.

5. La falta de constitución de la fianza, en la forma descrita en el artículo 9.2 de este Reglamento, producirá la pérdida de la eficacia de la autorización de explotación.

6. Si se produjese la disminución de la cuantía de la fianza, la empresa titular deberá, en el plazo máximo de un mes, completarla en la cuantía obligatoria. De no cumplirse lo anterior, se producirá la pérdida de la eficacia de la autorización de explotación.

7. Desaparecidas las causas que motivaron su constitución, se podrá solicitar su devolución.

8. Para proceder a su devolución, se dispondrá la publicación de la solicitud en el «Boletín Oficial de Aragón» para que, en el plazo de dos meses desde su publicación, pueda procederse a la satisfacción de los derechos de carácter económico que se ostenten frente a la empresa titular de la autorización. Transcurrido el plazo indicado, sin ninguna reclamación, el Consejero competente en materia de juego resolverá autorizando su devolución.

Artículo 31. Información y comunicaciones.

1. La empresa titular de la autorización de explotación de expedición de apuestas estará obligada, a facilitar a la Dirección General competente en materia de juego, la información que ésta recabe para el cumplimiento de sus funciones de control, coordinación y estadística.

2. Dentro del mes siguiente al vencimiento de cada trimestre, la empresa titular remitirá a la Dirección General referida, un balance de sumas y saldos de sus cuentas generales.

TÍTULO V

RÉGIMEN SANCIONADOR

CAPÍTULO I

Infracciones

Artículo 32. Infracciones administrativas.

1. Constituirán infracciones administrativas, las acciones u omisiones tipificadas, que contravengan lo establecido en la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón y en el presente Reglamento. Dichas infracciones serán sancionables incluso si derivan de simple negligencia.

2. No habrá lugar a responsabilidad por infracción en esta materia por acciones u omisiones tipificadas legalmente como tales, en los siguientes supuestos:

a) Cuando se realicen por quienes carezcan de capacidad de obrar.

b) Cuando concurra fuerza mayor.

c) Cuando las acciones u omisiones que constituyan la infracción deriven de una decisión colec-

tiva, para quienes hubieran salvado su voto o no hubieran asistido a la reunión en que se adoptó la misma.

3. Las infracciones a que se refiere este Título se clasifican en muy graves, graves y leves.

Artículo 33. Infracciones muy graves.

Son infracciones muy graves las tipificadas en el artículo 39 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, y especialmente las siguientes:

a) La organización, práctica, instalación, celebración, explotación, almacenamiento y comercialización de elementos técnicos necesarios para la expedición de apuestas, no homologados ni inscritos en la Sección I del Libro 4º del Registro General del Juego de Aragón, o que no se correspondan con los mismos o su inscripción haya sido cancelada [artículo 39 letra a) y c) Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón].

b) Tolerar la expedición de apuestas en establecimientos públicos o privados en los que esa actividad no esté comprendida en su objeto social o empresarial, cuando la suma total de las apuestas en cada jugada iguale o supere el cincuenta por cien del importe mensual del salario mínimo interprofesional, o si el total de las apuestas que puede realizar un jugador a lo largo de un período de veinticuatro horas iguala o supera el cien por cien de dicho salario [artículo 39 letra a) Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón].

c) La organización, práctica, instalación, celebración, explotación, almacenamiento y comercialización de elementos técnicos necesarios para la expedición de apuestas, por empresas que no figuren inscritas en la Sección II del Libro 4º de Registro General del Juego de Aragón o su inscripción haya sido cancelada [artículo 39 letra a) Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón].

d) La organización, práctica, celebración, gestión o explotación de apuestas, sin las correspondientes autorizaciones administrativas o por las personas que conforme a la Ley del Juego lo tengan prohibido [artículo 39 letra a) y k) Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón].

e) La asociación con otras personas para la explotación de juegos de azar no autorizados [artículo 39 letra b) Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón].

f) La transferencia directa o indirecta de la autorización de explotación para la actividad de expedición de apuestas, salvo con las condiciones o requisitos establecidos en la Ley 2/2000 y en este Reglamento [artículo 39 letra d) Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón].

g) La participación en la expedición de apuestas como jugadores, de los accionistas o partícipes de la propia empresa dedicada a su gestión, así como su personal directivo, los miembros de sus órganos de administración y empleados, así como las personas adscritas o vinculadas por razón de servicio a los órganos administrativos a los que estén atribuidas las actuaciones gestoras en materia de juego o de fiscalidad en la Comunidad Autónoma de Aragón, ya sea de forma directa o mediante persona interpuesta [artículo 39 letra e) Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón].

h) La utilización de documentos o datos falsos para obtener la homologación, la inscripción de los elementos técnicos necesarios para la expedición de apuestas en el Registro General del Juego de Aragón, para obtener la inscripción en dicho Registro como empresa titular para la expedición de apuestas, o la autorización de explotación necesaria para el desarrollo de su actividad [artículo 39 letra g) Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón].

i) La concesión de créditos a los apostantes, por parte de la empresa titular de la expedición de apuestas, o por personas a su servicio, así como la concesión de dichos créditos por los titulares de los establecimientos autorizados para dicha actividad [artículo 39 letra h) Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón].

j) El impago total o parcial a los apostantes de las cantidades que hubieran obtenido como premio [artículo 39 letra i) Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón].

k) Permitir o consentir, expresa o tácitamente, la práctica de apuestas en establecimientos no contemplados en este Reglamento, o por empresas no autorizadas, así como la instalación de terminales informáticos de expedición de apuestas carentes de la correspondiente autorización [artículo 39 letra j) Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón].

l) Permitir o consentir el acceso a los establecimientos específicos y autorizados de expedición de apuestas a los menores de edad o a aquellas personas que lo tengan prohibido legalmente, así como

las obligaciones de control de acceso e identificación de usuarios [artículo 39 letra l) Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón].

m) La resistencia, negativa u obstrucción a la acción inspectora, de control y vigilancia de los elementos técnicos necesarios para la expedición de apuestas y de los establecimientos en que se instalen, realizada por agentes de la autoridad y funcionarios encargados o habilitados específicamente para el ejercicio de tales funciones, así como cualquier violación de las medidas cautelares por ellos adoptadas [artículo 39 letra ñ) Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón].

n) La comisión de la tercera infracción calificada como grave en el período de dos años, cuando las sanciones de las dos primeras fueran firmes en vía administrativa [artículo 39 letra o) Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón].

Artículo 34. Infracciones graves.

Son infracciones graves las tipificadas como tales en el artículo 40 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, y especialmente las siguientes:

a) El incumplimiento o mal funcionamiento de las obligaciones y medidas de seguridad de los establecimientos específicos y autorizados de expedición de apuestas [artículo 40 letra a) Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón].

b) Permitir en los establecimientos específicos y autorizados de expedición de apuestas la admisión a un número de personas superior al que permita el aforo máximo autorizado [artículo 40 letra b) Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón].

c) El incumplimiento por parte de sus titulares, respecto a los elementos técnicos necesarios para la expedición de apuestas, de las normas técnicas establecidas legalmente y en el presente Reglamento, siempre que no constituyan una infracción muy grave [artículo 40 letra d) Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón].

d) La manipulación o alteración de los elementos técnicos necesarios para la expedición de apuestas en beneficio o perjuicio de los jugadores [artículo 40 letra d) Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón].

e) El incumplimiento por parte de la empresa titular de la expedición de apuestas de sus obligaciones contables y registrales [artículo 40 letra e) Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón].

f) El incumplimiento por parte de la empresa titular de expedición de apuestas, de las obligaciones de información periódica a la administración establecidas legalmente [artículo 40 letra f) Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón].

g) La ausencia de hojas de reclamaciones en los establecimientos específicos y autorizados de expedición de apuestas, y la negativa a ponerlas a disposición de quien las reclame, así como dejar de tramitar en el plazo previsto las reclamaciones formuladas [artículo 40 letra i) Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón].

h) La transmisión de acciones o participaciones de empresas de expedición de apuestas sin la oportuna autorización del organismo pertinente, así como la reducción del capital social de la empresa societaria de apuestas obviando los límites establecidos [artículo 40 letra k) Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón].

i) El incumplimiento de las normas sobre publicidad en el juego y su incentivación fuera de los términos recogidos en las normas de desarrollo de la Ley 2/2000 [artículo 40 letra j) Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón].

j) La comisión de la tercera infracción catalogada como leve en el período de dos años, cuando las sanciones de las dos primeras fueran firmes en vía administrativa [artículo 40 letra n) Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón].

Artículo 35. Infracciones leves.

Son infracciones leves las acciones y omisiones que supongan el incumplimiento de las obligaciones, requisitos y prohibiciones establecidos en la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad de Aragón, y en el presente Reglamento, que no estén calificadas como muy graves o graves, cuando no operen como elemento de agravación de las sanciones, así como las constitutivas de las infracciones previstas en el artículo anterior, cuando por su naturaleza, ocasión o circunstancia no deban ser calificadas como graves.

Artículo 36. Responsables de la infracción.

1. Son responsables de las infracciones tipificadas en la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego

de la Comunidad Autónoma de Aragón, sus autores por acción u omisión, sean personas físicas o jurídicas.

2. De las infracciones cometidas en el desempeño de su trabajo por los directivos, administradores o empleados de la empresa de expedición de apuestas, responderán, solidariamente, con éstos, los titulares de la empresa titular de expedición de apuestas.

3. En relación con la instalación y explotación de terminales informáticos de expedición de apuestas, las infracciones por incumplimiento de los requisitos que deben reunir dichos terminales serán responsables solidariamente al titular del local donde se encuentren instalados y a la empresa titular de aquéllos.

4. Asimismo, las infracciones derivadas de las condiciones y requisitos documentales de los establecimientos autorizados, serán responsables solidariamente a los titulares de las actividades en ellos desarrolladas y a las empresas titulares de los terminales informáticos de expedición de apuestas que estén siendo objeto de explotación en los mismos.

Artículo 37. Prescripción.

1. Las infracciones leves prescribirán a los seis meses, las graves a los dos años y las muy graves a los cuatro años.

2. El cómputo del plazo de prescripción de las infracciones comenzará a contarse desde el día en que la infracción se hubiera cometido.

3. Interrumpirá la prescripción la iniciación, con conocimiento del interesado, del procedimiento sancionador, reanudándose el plazo de prescripción si el procedimiento sancionador estuviera paralizado durante más de seis meses por causa no imputable al presunto responsable.

4. El transcurso de los plazos señalados en los apartados anteriores determinará, de oficio, la cancelación del procedimiento sancionador.

CAPÍTULO II

Sanciones

Artículo 38. Imposición y graduación de las sanciones.

1. La comisión de las infracciones tipificadas en los artículos anteriores determinará la imposición de sanciones pecuniarias y de otra índole, de conformidad con lo establecido por el artículo 45 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón y en el presente Reglamento.

2. Para la imposición y graduación de las sanciones se valorarán las circunstancias personales y materiales que concurran en cada caso, teniendo en cuenta la trascendencia económica y social de la conducta infractora, la naturaleza de los perjuicios causados y la reincidencia o reiteración, en su caso, aplicándose criterios de proporcionalidad, sin que la sanción pueda ser inferior al triplo del beneficio ilícitamente obtenido mediante la comisión de la conducta infractora.

Artículo 39. Sanciones pecuniarias y accesorias.

1. Las sanciones pecuniarias se exigirán de acuerdo con la siguiente escala:

a) Las muy graves, con multa de hasta 601.012,10 euros.

b) Las graves, con multa de hasta 60.101,21 euros.

c) Las leves, con multa de hasta 3.005,06 euros.

2. En los casos de infracciones calificadas como muy graves y graves, y en consideración a las circunstancias que concurran en cada supuesto, podrán imponerse, además de las multas señaladas con anterioridad, las sanciones administrativas accesorias previstas en el artículo 45.3 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.

3. En las empresas o establecimientos cuyo objeto o actividad principal no sea la explotación de expedición de apuestas, no podrán imponerse sanciones accesorias de clausura temporal de los mismos, si bien podrá acordarse la retirada o precinto de los elementos técnicos necesarios para dicha expedición de apuestas y, previo trámite de audiencia a los interesados, el cese de la instalación y explotación de los mismos.

Artículo 40. Competencia y procedimiento.

1. Corresponderá imponer las sanciones:

a) Al Gobierno de Aragón, las multas superiores a 300.506,05 euros y todas aquellas que lleven aparejadas las sanciones accesorias que supongan la revocación definitiva de las correspondientes

autorizaciones administrativas, la clausura definitiva del local en que se haya llevado a cabo la conducta infractora y la inhabilitación definitiva para ser titular de una autorización administrativa para la expedición de apuestas.

b) Al Consejero de Presidencia y Relaciones Institucionales, las multas comprendidas entre 30.050,61 euros y 300.506,05 euros, así como las que, siendo inferiores a 30.050,61, lleven aparejadas las sanciones accesorias recogidas en el artículo 45.3, apartados a), b), c) y d) de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, con excepción de las reservadas al Gobierno de Aragón.

c) Al Director General de Interior, las multas comprendidas entre 3.005,06 euros y 30.050,61 euros, así como las que, siendo inferiores a 3.005,06 euros, lleven aparejadas las sanciones accesorias recogidas en el artículo 45.3.e) de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.

Para estas mismas cuantías serán competentes los Delegados Territoriales del Gobierno de Aragón en Teruel y Huesca, siempre dentro de sus respectivos ámbitos territoriales.

d) A los Jefes de Servicio a los que esté encomendada la gestión administrativa del juego, les compete la imposición de sanciones de hasta 3.005,06 euros.

2. La potestad sancionadora se ejercerá de acuerdo con el siguiente procedimiento:

a) La iniciación será siempre de oficio, por acuerdo del órgano competente, bien por propia iniciativa o como consecuencia de orden superior, petición razonada de otros órganos o por denuncia, designándose instructor al respecto.

b) El acuerdo de iniciación se comunicará al instructor y a los interesados, a quienes se pondrá de manifiesto el expediente por un plazo no inferior a quince días, para aportar cuantas alegaciones, documentos e informes estimen convenientes y para proporcionar, en su caso, las pruebas que consideren oportunas.

c) Cuando el instructor estime que los hechos denunciados o alegados no estuvieran suficientemente acreditados, podrá acordar, de oficio o a instancia de parte, la apertura de un período de prueba por plazo no superior a treinta días ni inferior a diez.

d) Transcurrido el plazo para formular alegaciones a que se refiere el apartado anterior, o concluida, en su caso, la fase probatoria, el instructor formulará propuesta de resolución en la que se fijarán las circunstancias de hecho y se determinará de forma motivada, la infracción que, en su caso, se derive de tales hechos, así como los responsables, especificándose, también motivadamente, la sanción que se propone imponer y las medidas cautelares que se hubieran adoptado por el órgano competente para iniciar el procedimiento.

A la vista de lo actuado, la propuesta de resolución correspondiente se notificará a los interesados, concediéndoseles un plazo de quince días para formular alegaciones y presentar los documentos que estimen pertinentes.

3. Sin perjuicio de las sanciones administrativas accesorias a que se refieren el artículo 45.3 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, cuando existan indicios de infracción grave o muy grave, se podrá acordar, como medida cautelar, el cierre temporal del establecimiento en que se practiquen las apuestas y el precinto, depósito o incautación de los materiales o elementos usados para su práctica, así como la incautación del dinero ilícitamente obtenido y su depósito en la Hacienda de la Comunidad Autónoma de Aragón.

4. El plazo máximo en que deberá resolverse el procedimiento sancionador será de nueve meses, salvo que hubieran sido suspendidas las actuaciones por alguna causa de las previstas en la legislación básica sobre procedimiento administrativo. Transcurrido dicho plazo, el órgano competente emitirá, a solicitud del interesado, certificación en la que conste que ha caducado el procedimiento y se ha procedido al archivo de las actuaciones.

5. Las resoluciones que sean firmes en la vía administrativa serán inmediatamente ejecutivas.

6. Contra la resolución dictada por el órgano competente en el expediente sancionador, podrán interponerse los recursos que procedan, de acuerdo con lo previsto en la legislación básica del procedimiento administrativo común.

Artículo 41. Publicidad de las sanciones.

Cuando se imponga una sanción grave o muy grave a una persona física o jurídica por infracción del ordenamiento de juego, ésta, una vez adquirida firmeza, será publicada en el «Boletín Oficial de Aragón».

CAPÍTULO III

Inspección

Artículo 42. Vigilancia y control.

1. Las funciones de inspección, vigilancia y control de lo regulado por el presente Reglamento se realizarán a través de los funcionarios que a este fin habilite el Departamento competente en materia de juego, con la colaboración, previo convenio, de los agentes de los Cuerpos y Fuerzas de Seguridad.

2. Los funcionarios adscritos a la inspección de juego tendrán la consideración de agentes de la autoridad en el ejercicio de sus funciones, gozando como tales de la protección que les dispensa la legislación vigente. Igualmente, estarán provistos de documento acreditativo que deberá ser exhibido con carácter previo al ejercicio de sus funciones.

3. Estarán facultados para la inspección permanente de los locales específicos de expedición de apuestas donde se hallaren instalados terminales informáticos y el de las empresas, su documentación, la emisión de informes que le sean solicitados y, en general, la vigilancia del cumplimiento de las disposiciones del Reglamento.

4. Los titulares de las autorizaciones administrativas establecidas por este Reglamento, sus representantes legales y en definitiva las personas que en su caso se encuentren al frente de la actividad en el momento de inspección tendrán la obligación de facilitar a los funcionarios el acceso a los locales y a sus dependencias, así como aquellos datos, documentos e instrumentos para el cumplimiento de su tarea, debiendo colaborar con los mismos en la función inspectora.

5. La Dirección General competente en materia de juego podrá acordar inspecciones técnicas dentro de los planes anuales de prevención o actuación, o cuando se adviertan indicios de deficiencias en los locales o del material de juego. Estas inspecciones técnicas se llevarán a cabo por funcionarios adscritos a la Unidad de Inspección de apuestas o por aquellas entidades autorizadas que tengan la especialización técnica requerida.

Artículo 43. Actuaciones inspectoras.

1. El resultado de las inspecciones deberá reflejarse mediante las pertinentes actas, que se extenderán por triplicado ejemplar y serán autorizadas por los funcionarios competentes. Se levantarán en presencia de los representantes legales de la sociedad titular. En defecto de los anteriores podrán autorizarse ante cualquier empleado que se hallase presente.

2. En el acta se consignarán los hechos o circunstancias objeto de la inspección y será firmada por las personas reseñadas anteriormente, quienes podrán hacer constar en el acta las observaciones que estimen pertinentes, entregándose copia de la misma. En el supuesto de que se negasen a estar presentes o a firmarlas, así se especificará. Siempre que sea posible serán firmadas por testigos.

3. Las actas tendrán naturaleza de documento público y lo reflejado en ellas tendrá presunción de veracidad, sin perjuicio de las pruebas que en defensa de los respectivos derechos o intereses puedan aportar los propios interesados, y deberán remitirse a la Dirección General competente en materia de juego para que, en su caso, se incoe el oportuno expediente o adopte las medidas que sean procedentes.

ANEXO I

Relación de eventos deportivos y de competiciones sobre los que se autoriza la celebración de apuestas

1. Ajedrez.
2. Ala Delta.
3. Alpinismo.
4. Artes Marciales.
5. Atletismo.
6. Baile Deportivo.
7. Balón Bolea.
8. Baloncesto.
9. Béisbol.
10. Boxeo.
11. Carreras de automóviles en todas sus modalidades.

12. Carreras de galgos en canódromos.
13. Carreras de caballos en hipódromos.
14. Carreras de motocicletas.
15. Caza.
16. Ciclismo.
17. Colombicultura.
18. Criquet.
19. Culturismo.
20. Esquí.
21. Frontenis.
22. Fútbol en todas sus modalidades.
23. Gimnasia Artística.
24. Golf.
25. Halterofilia.
26. Hockey.
27. Juegos Olímpicos y Paraolímpicos.
28. Montañismo.
29. Natación.
30. Patinaje.
31. Pelota Valenciana.
32. Pelota Vasca.
33. Pesca.
34. Petanca.
35. Ping Pong.
36. Rugby.
37. Saltos.
38. Skateboard.
39. Snowboard.
40. Squash.
41. Submarinismo.
42. Surf.
43. Tenis.
44. Triatlón.
45. Ultraligero.
46. Vela.
47. Wind Surf.

GOBIERNO DE ARAGON

ANEXO II

DOCUMENTO PROFESIONAL

• Este carnet tiene un carácter exclusivamente administrativo de control, a efectos de verificar el cumplimiento de lo dispuesto en la legislación vigente en la materia. • Cualquier cambio o modificación deberá ser comunicado a la autoridad que ha expedido el presente documento.	**DOCUMENTO PROFESIONAL** **ADMINISTRATIVO** **para** **PERSONAL DE APUESTAS** **GOBIERNO DE ARAGON**

Nº: Nombre ..... Apellidos .... N.I.F. o equivalente ..... Domicilio ..... Población ..... Provincia ..... Firma del titular	FOTO	A RELLENAR POR LA ADMINISTRACION Válido hasta ..... Fecha, firma y sello

GOBIERNO DE ARAGON

ANEXO III

Gobierno de Aragón
Departamento de Presidencia y
Relaciones Institucionales
Dirección General de Interior

Hoja de reclamaciones

Datos del establecimiento de expedición de apuestas

Nombre comercial del establecimiento			Número de registro	
Calle o plaza	Número	Localidad	Provincia	Código Postal

Datos del titular del establecimiento de expedición de apuestas

Nombre o razón social			C.I.F.	
Calle o plaza	Número	Localidad	Provincia	Código Postal

A RELLENAR POR EL RECLAMANTE

Apellidos y nombre			N.I.F.	
Calle o plaza	Número	Localidad	Provincia	Código Postal

Motivo de reclamaciones

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Fecha y firma del declarante

Firma de titular, responsable o empleado del establecimiento

ANEXO IV

Condiciones técnicas de los establecimientos específicos de expedición de apuestas

1. Situación.

Los establecimientos específicos de expedición de apuestas dispondrán de alguna salida y fachada a vías públicas o espacios abiertos, que satisfagan las condiciones de seguridad y de distancia que fija la Norma Básica de Edificación: Condiciones de Protección contra Incendios en vigor (NBE-CPI 96).

2. Entradas y salidas.

El número, dimensiones, características y disposiciones de las puertas de acceso, de salida de emergencia y escaleras cumplirán con lo que dispone la Norma Básica de Edificación: Condiciones de Protección contra Incendios en vigor (NBE-CPI 96).

3. Superficie.

La superficie mínima construida de los establecimientos específicos de expedición de apuestas no deberá de ser inferior a cincuenta metros cuadrados. La superficie mínima construida no incluirá la zona destinada a bar o cafetería.

4. Altura.

a) La altura mínima será de 2,80 metros, excepcionalmente se admitirá 2,50 metros en determinados puntos de la sala, siempre que no superen el cincuenta por ciento de la superficie de la misma.

b) En el caso de las dependencias como servicios y aseos, la altura no podrá ser inferior a 2,30 metros.

5. Aseos.

Deberán contar con servicios o aseos diferenciados para caballeros y señoras. La dotación mínima de sanitarios de cada uno de ellos será la siguiente:

a) Un lavabo, un inodoro y un urinario para el servicio de caballeros.

b) Un lavabo y un inodoro para el servicio de señoras.

6. Aforo.

El aforo máximo permitido se establecerá en la proporción de una persona por cada metro cuadrado de superficie útil del establecimiento.

7. Instalación eléctrica e iluminación.

Será de aplicación lo dispuesto al respecto por el Reglamento sobre Electrotecnia y Baja Tensión.

b) Canarias

§ 184 DECRETO 181/1990, DE 5 SEPTIEMBRE. ESTABLECE LOS CRITERIOS DE DISTRIBUCIÓN AL PÚBLICO DE LOS BILLETES, LA ESTRUCTURA DE PREMIOS, LAS COMISIONES QUE SE HAN DE PERCIBIR Y LAS LIQUIDACIONES AL TESORO DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE CANARIAS, DE LA PARTE DE LA RECAUDACIÓN QUE CONSTITUYA INGRESO PÚBLICO DE LA LOTERÍA INSTANTÁNEA, ORGANIZADA Y GESTIONADA POR EL ORGANISMO CANARIO DE JUEGOS Y APUESTAS

(BOCAN núm. 122, de 28 septiembre [LCAN 1990, 159])

A tenor de lo dispuesto en los artículos 14 y 15 de la Ley 6/1990, de 17 de abril, de Creación del Organismo Canario de Juegos y Apuestas.

Visto lo establecido en el artículo 4.2. del Decreto 92/1990, de 23 de mayo, de desarrollo de la Ley 6/1990, de 17 de abril, visto el informe-propuesta del Consejo de Administración del Organismo Canario de Juegos y Apuestas, a propuesta del Consejero de la Presidencia y previa deliberación del Gobierno en sesión celebrada el día 5 de septiembre de 1990, dispongo:

Artículo 1.

El Organismo Canario de Juegos y Apuestas podrá realizar las actividades propias del juego denominado Lotería Instantánea.

Artículo 2.

1. La organización y gestión de la Lotería Instantánea será competencia exclusiva del Organismo.

2. Las demás prestaciones necesarias para el funcionamiento del juego y, en particular, el suministro, explotación y distribución de boletos, podrán ser objeto de concesión a terceras personas.

Artículo 3.

La concesión del derecho a efectuar las actividades previstas en el artículo 2.2 se efectuará por el Consejero de la Presidencia, mediante Orden Departamental, a propuesta del Organismo Canario de Juegos y Apuestas, previo concurso público convocado al efecto por Orden del titular de la citada Consejería, a propuesta del Secretario General del Organismo Canario de Juegos y Apuestas, en la que se establecerán las bases que han de regir su adjudicación, con especial consideración a la creación de empleo entre minusválidos, en los términos de la Ley 13/1982, de 7 de abril, de Integración Social de los mismos.

Artículo 4.

Sin perjuicio de lo que se establezca en las indicadas bases de la convocatoria, los solicitantes de la autorización deberán reunir, como mínimo, los requisitos a que se refiere el Decreto 56/1986, de 4 de abril, por el que se planifican los Juegos y Apuestas en Canarias.

Artículo 5.

El Organismo Canario de Juegos y Apuestas fijará, por acuerdo del Consejo de Administración, el porcentaje de premios para cada serie, que estará comprendido entre el 40% y el 60% del importe total de los billetes de cada serie.

La participación de la empresa concesionaria estará en función del citado porcentaje.

La determinación de los indicados porcentajes se publicará en el «Boletín Oficial de Canarias», por Resolución del Secretario General, antes de la emisión de cada serie.

Artículo 6.

La comisión que el Organismo percibirá, por la organización y gestión del juego, se fija en un 5%

.

Artículo 7.

El porcentaje de la empresa concesionaria para suministro, explotación, distribución y demás prestaciones necesarias para el funcionamiento del juego, estará comprendido entre el 15 y el 35 por 100 sobre la venta del boleto, quedando excluidas las actividades publicitarias o de promoción que se puedan realizar en el mismo billete, que serán de la exclusiva competencia del Organismo Canario de Juegos y Apuestas, así como el rendimiento del mismo.

Artículo 8.

Las comisiones y porcentajes señalados en el artículo anterior se calcularán sobre el precio de venta de los billetes de la lotería a que se refiere este Decreto.

Artículo 9.

La tasa fiscal aplicable a los boletos será del 20% del importe del precio de venta al público de cada boleto, la cual se hará efectiva antes de la puesta en circulación de cada lote de boletos.

Artículo 10.

La recaudación del Organismo Canario de Juegos y Apuestas, sobre el total de los billetes vendidos de cada serie, una vez deducidos los porcentajes y comisiones a los que se hace referencia en los artículos precedentes, constituirá el ingreso público de la Comunidad Autónoma. Los ingresos en el Tesoro se harán mediante liquidaciones trimestrales.

Artículo 11.

El importe de las liquidaciones correspondientes a cada serie, tendrán carácter provisional, y se ingresará en el Tesoro Público dentro de los diez primeros días naturales del mes siguiente al de cada vencimiento trimestral.

Artículo 12.

Las liquidaciones definitivas correspondientes a cada serie se rendirán dentro de los tres meses siguientes a la fecha de caducidad de los premios.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

La convocatoria del primer concurso público al que se refiere el artículo 3 se realizará en el plazo de un mes a partir de la publicación del presente Decreto.

DISPOSICIÓN TRANSITORIA

No obstante lo dispuesto en los artículos 10 y 11, durante el primer año de funcionamiento de la Lotería Instantánea, los ingresos en el Tesoro y las previas liquidaciones provisionales se efectuarán mensualmente, dentro de los diez primeros días naturales siguientes al día final de cada mes natural.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se faculta al Consejero de la Presidencia para dictar las disposiciones necesarias para la ejecución y desarrollo de este Decreto.

Segunda.

Quedan derogadas todas las normas de igual o inferior rango en cuanto se opongan o contradigan a lo dispuesto en el presente Decreto.

Tercera.

Este Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Boletín Oficial de Canarias».

§ 185 DECRETO 182/1990, DE 5 SEPTIEMBRE. FIJA EL REGLAMENTO GENERAL DE LOS JUEGOS DE LOTERÍA ORGANIZADOS POR EL ORGANISMO CANARIO DE JUEGOS Y APUESTAS

(BOCAN núm. 122, de 28 septiembre 1990 [LCAN 1990, 160])

El Decreto 56/1986, de 4 de abril, Planifica los Juegos y Apuestas en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Canarias, de conformidad con lo dispuesto en la Ley Territorial 6/1985, de 30 de diciembre, Reguladora de los Juegos y Apuestas en Canarias. El artículo 15 de este mismo Decreto faculta al Gobierno de Canarias a la organización del juego de lotería en cualquiera de las variantes que se prevén en el catálogo de juegos y apuestas autorizados en Canarias.

El Organismo Canario de Juegos y Apuestas, creado por la Ley 6/1990, de 17 de abril, tiene en su cargo la organización, gestión y explotación de los juegos y apuestas, a los que se refiere el apartado A.9 del artículo 34 del Estatuto de Autonomía.

De conformidad con lo que establece el Decreto 92/1990, de 23 de mayo, de desarrollo de la Ley 6/1990, de 17 de abril, de Creación del Organismo Canario de Juegos y Apuestas, visto el informe-propuesta del Consejo de Administración del Organismo, a propuesta del Consejero de la Presidencia y previa deliberación del Gobierno en sesión celebrada el 5 de septiembre de 1990, dispongo:

Artículo único.

Se aprueba el Reglamento General de los Juegos de Lotería organizados por el Organismo Canario de Juegos y Apuestas, según anexo adjunto.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera.

De conformidad con lo que prevé el artículo 2 de la Ley 6/1990, de 17 de abril, de Creación del Organismo Canario de Juegos y Apuestas, las autorizaciones que se recogen en el Decreto 56/1986, de 4 de abril, serán concedidas por el Organismo Canario de Juegos y Apuestas.

Segunda.

Se faculta al Consejero de la Presidencia para dictar las disposiciones precisas para la ejecución y desarrollo de este Decreto.

Tercera.

Quedan derogadas todas las normas de igual o inferior rango en cuanto se opongan o contradigan a lo dispuesto en el presente Decreto.

DISPOSICIÓN FINAL

El presente Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de Canarias».

ANEXO

Reglamento general de los juegos de lotería organizados por el organismo canario de juegos y apuestas

Naturaleza del juego de lotería

Artículo 1.

Los juegos regulados por este Reglamento, organizados por el Organismo Canario de Juegos y Apuestas, consistirán en la adquisición de billetes, apuestas o participaciones en establecimientos propios o ajenos, debidamente autorizados, mediante el pago de un precio cierto con el cual se podrá participar en el juego y, en su caso, obtener los premios correspondientes. Los premios podrán ser en metálico, en especie, en forma de billete, participaciones o derecho de participación en sorteos especia-

les, y los pagos podrán ser al contado, diferidos o fraccionados en la forma que en cada caso se determine.

Artículo 2.

Únicamente se entenderá que participa en uno de los juegos de lotería explotados por el Organismo Canario de Juegos y Apuestas, quien posea legítimamente el correspondiente billete, participación o apuesta.

Artículo 3.

El jugador, por el mismo hecho de su participación, acepta este Reglamento, y las normas específicas por las que se regule cada uno de los juegos en que participe.

Billetes, apuestas y participaciones

Artículo 4.

Todo billete habrá de contener las características esenciales del juego de lotería al que pertenezca, y en particular habrá de reproducir la información siguiente:

a) El nombre del juego y, en su caso, el de la modalidad del mismo, al que se refiera.

b) El número, combinación o selección de números, símbolos o inscripciones correspondientes al billete.

c) El precio nominal del billete, apuesta o participación en el juego.

d) La fecha del sorteo, si procediera, o de la adjudicación de los premios cuando haya lugar.

e) El plazo de caducidad de los premios, que será el período dentro del que los poseedores de los billetes ganadores tendrán derecho a presentarlos para su cobro.

f) Un número de control exclusivo para ese billete, apuestas o participación que permita su identificación individual.

g) Unos números, símbolos o cualquier otro medio de validación de los billetes, apuestas y premios que el Organismo establezca, así como el premio o premios de posible obtención y la forma de obtenerlos.

Artículo 5.

Se considerará invalidado el billete o apuesta cuando:

a) El billete o apuesta resulte ilegible, mutilado, modificado, mal cortado, mal impreso, incompleto, falsificado o producido erróneamente.

b) El billete o apuesta esté alterado de tal manera que sea imposible la identificación formal o la verificación correspondiente de los números, la combinación o la selección de los números o símbolos de billetes.

c) El código o procedimiento de identificación, validación o control en posesión del Organismo no se corresponda con el de los billetes, apuestas o participaciones presentadas.

d) El billete o apuesta no sea conforme a los reglamentos, las normas y los procedimientos en vigor.

Distribución del billete

Artículo 6.

1. Los billetes sólo podrán ser adquiridos para su distribución, por los agentes vendedores debidamente autorizados por el Organismo Canario de Juegos y Apuestas.

2. Nadie podrá actuar como detallista ni como distribuidor de los billetes sin la autorización correspondiente emitida por el Organismo Canario de Juegos y Apuestas, que podrá concederla o retirarla incluso por razones de eficacia.

Artículo 7.

Los establecimientos o puntos de venta deberán disponer de la copia de la autorización correspondiente a la que se refiere el artículo anterior, y las hojas explicativas de los juegos objeto de la misma. Habrán de situar en sitio visible el distintivo, la identificación o el logotipo del Organismo y el material de promoción que el mismo determine en cada momento.

Artículo 8.

Un billete no se podrá vender al usuario o consumidor final a un precio diferente de su precio nominal o del importe de la apuesta correspondiente.

Artículo 9.

En cualquier momento el Organismo Canario de Juegos y Apuestas podrá no aceptar o formalizar apuesta y retirar de la circulación billetes de cualquier serie o juego.

Artículo 10.

Queda prohibida la venta de billetes a menores de edad.

Sorteos

Artículo 11.

Los premios correspondientes a cada tipo de lotería serán adjudicados mediante sorteos. En el caso de loterías o juegos presorteados, los billetes ganadores serán determinados en el momento de la impresión o fabricación del billete.

Artículo 12.

El Organismo podrá organizar juegos de promoción que den posibilidades suplementarias de beneficios al poseedor de apuestas, participaciones o billetes no ganadores.

Artículo 13.

El Organismo procederá a la determinación de los números ganadores mediante un sistema de bombos, símbolos al azar, o también mediante un sistema informático que pueda generar números aleatorios, o mediante cualquier otro sistema idóneo previamente determinado.

Artículo 14.

El sorteo o sorteos correspondientes a un juego determinado se efectuarán en la fecha y el lugar que determine el Organismo. Los sorteos tendrán carácter público y coartarán en todo caso con la presencia de las personas que el Organismo designe. En el caso de loterías o juegos presorteados, estos contarán con los controles que el Organismo determine.

Artículo 15.

1. Los resultados de un sorteo serán consignados inmediatamente en una lista oficial, verificada por el Organismo. Únicamente esta lista oficial dará fe a todos los efectos de los resultados del sorteo.

2. La lista oficial de los resultados de los sorteos se publicará en el «Boletín Oficial de Canarias» mediante Resoluciones del Secretario General del Organismo. Corresponderá al poseedor de un billete la comprobación de si ha resultado ganador o no, según el sorteo correspondiente.

Artículo 16.

El valor total anual de los premios no podrá ser inferior al 40 por 100, ni superior al 60 por 100 de las ventas posibles de billetes o del importe total de las apuestas por cada sistema de lotería.

Pagos de premios

Artículo 17.

Dentro de las condiciones, las cuantías y las modalidades determinadas por el Organismo Canario de Juegos y Apuestas, los premios podrán ser satisfechos al agraciado:

1. Por el Organismo en sus locales.
2. En las oficinas y establecimientos que el Organismo determine para este fin.
3. Por los distribuidores.
4. Por los detallistas.

Artículo 18.

Corresponderá al Organismo o, en su caso, al pagador, la verificación de los billetes y el pago de los premios correspondientes según los criterios, las condiciones y los controles que se determinen en cada momento al efecto. En caso de dudas o controversia, resolverá el Organismo Canario de Juegos y Apuestas.

Artículo 19.

Los billetes, apuestas o participaciones de la lotería son documentos al portador a todos los efectos, salvo que se disponga lo contrario, sin perjuicio de los derechos de terceros, que corresponderá determinar a los Tribunales de Justicia correspondientes.

Artículo 20.

Un billete ganador lo será únicamente por la cantidad del premio más grande de obtenido, a reserva

de lo que determinen los reglamentos específicos de cada juego. Cada premio no podrá ser pagado más de una vez, y en el caso de la adjudicación oficial a más de un ganador de un premio determinado, se hará un reparto a los adjudicatarios por partes iguales del premio.

Artículo 21.

El plazo de caducidad de un billete o apuesta de lotería será como máximo de noventa días a partir de la fecha de publicación en el «Boletín Oficial de Canarias» de los resultados correspondientes. En el caso de los juegos presorteados, el plazo de caducidad será de treinta días a partir de la fecha del Acuerdo del Organismo de retirar de la circulación al público la serie correspondiente. No obstante, en casos especiales el Organismo podrá establecer plazos de caducidad diferentes, que fijará previamente a la puesta en circulación de una serie determinada.

Artículo 22.

a) El premio correspondiente a un billete ganador únicamente será pagado si el billete es presentado al cobro dentro del plazo de caducidad, y en los lugares y horarios señalados al efecto.

b) El Organismo quedará liberado de cualquier responsabilidad y obligación con el poseedor de un billete ganador mediante el pago del premio ganado.

c) La responsabilidad del Organismo quedará limitada, si se trata de reclamación basada en un billete válido ganador, al importe del premio ganado.

d) El Organismo Canario de Juegos y Apuestas no responderá de aquellos acontecimientos que no haya podido prever o que, incluso previstos, sean inevitables e impidan el desarrollo normal del juego en todas o cualquier de sus fases.

Artículo 23.

El importe de los premios no reclamados dentro del plazo expresado en el artículo 22, así como los premios no adjudicados, por retirar de la circulación al público las correspondientes series, serán ingresados en cuenta corriente autorizada, previa las deducciones a que, en su caso, haya derecho a fin de efectuar posteriores libramientos dirigidos a entidades benéficas y sociales, autorizándose el mismo por el Consejo de Administración del Organismo, previo informe-propuesta del Secretario General.

Artículo 24.

La información derivada de los resultados de los sorteos y la información voluntariamente ofrecida por los ganadores de cualquier premio, podrá ser utilizada por el Organismo con finalidades publicitarias, sin que aquéllos puedan reclamar ningún derecho de difusión, de imagen, de impresión o de publicidad por este concepto.

Infracciones y sanciones

Artículo 25.

1. El régimen de las infracciones y sanciones se ajustará a lo que prevé la Ley 6/1985, de 30 de diciembre del Juego, con independencia de las derivadas de otras normas aplicables.

2. Los expedientes sancionadores los tramitará y resolverá la Consejería de la Presidencia, de acuerdo con lo establecido en la citada Ley, de oficio o previa denuncia del Organismo Canario de Juegos y Apuestas o de un tercero.

Artículo 26.

1. Contra los actos del Organismo de carácter administrativo podrá interponerse recurso de alzada ante el Consejero de la Presidencia. La resolución del mismo pondrá fin a la vía administrativa.

2. Contra los actos del Organismo sujetos a la legislación laboral, civil o mercantil, cabrá el ejercicio de acciones ante la Jurisdicción Ordinaria previa la reclamación prevista en la legislación de procedimiento administrativo formulada ante el Presidente del Organismo.

c) Castilla y León

§ 186 DECRETO 9/2002, DE 17 ENERO. APRUEBA EL REGLAMENTO REGULADOR DE LA ORGANIZACIÓN DEL JUEGO DE LAS CHAPAS

(BOCyL núm. 16, de 23 enero [LCyL 2002, 46])

La Ley 4/1998, de 24 de junio, Reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León aborda de una manera global y sistemática la actividad del juego y de las apuestas, estableciendo las reglas básicas sobre las que debe asentarse la ordenación de estas actividades y el ulterior desarrollo reglamentario.

El juego de las chapas ha tenido reconocimiento normativo por primera vez en el artículo 3.3.f) de la citada Ley 4/1998. Este juego ha venido practicándose de forma tradicional en el territorio de la Comunidad de Castilla y León y con arraigo social.

El Decreto 44/2001, de 22 de febrero; por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Castilla y León, especifica en su Anexo VI respecto al juego de las chapas, entre otros, los elementos personales materiales necesarios para su práctica, las reglas esenciales para su desarrollo y la necesidad de obtener autorización administrativa, garantizando así la transparencia en su desarrollo y la intervención y control por parte de la Administración.

Se hace preciso, por tanto, determinar reglamentariamente el régimen jurídico de dicho juego a través de la habilitación conferida a la Junta de Castilla y León en el artículo 9.b) de la Ley 4/1998, y específicamente, el de la autorización administrativa y la competencia para su otorgamiento, y la especificación del cuadro de infracciones legalmente previstas, completando con ello un cuadro normativo que otorgue seguridad jurídica a todos aquellos que deseen practicarlo.

En su virtud, a propuesta del Consejero de Presidencia y Administración Territorial, de acuerdo con el Consejo de Estado, y previa deliberación de la Junta de Castilla y León en su reunión de 17 de enero de 2002, dispongo:

Artículo único.

Se aprueba, en desarrollo de la Ley 4/1998, de 24 de junio, Reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León, el Reglamento regulador de la organización del juego de las chapas, que a continuación se inserta.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se faculta a la Consejería de Presidencia y Administración Territorial para modificar o sustituir los modelos de solicitud, de autorización administrativa, así como de hoja de reclamaciones que constan como Anexos y a dictar cuantas disposiciones sean necesarias para la aplicación y desarrollo de este Decreto.

Segunda.

El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Boletín Oficial de Castilla y León».

REGLAMENTO REGULADOR DE LA ORGANIZACIÓN DEL JUEGO DE LAS CHAPAS

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 1. Objeto.

Es objeto del presente Reglamento la regulación de la organización del juego de las chapas en la Comunidad de Castilla y León.

Artículo 2. Régimen Jurídico.

El juego de las chapas se desarrollará en la forma y con los requisitos establecidos en el Decreto 44/2001, de 22 de febrero, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Castilla y León.

Artículo 3. Ámbito temporal.

El juego de las chapas sólo podrá ser autorizado para su práctica durante el Jueves, Viernes y Sábado de la Semana Santa de cada año, así como durante la celebración de las fiestas patronales en las localidades donde este juego haya venido practicándose de forma tradicional.

Artículo 4. Objeto de lo jugado.

El objeto jugado ha de ser necesariamente una cantidad líquida y cierta de dinero, no pudiendo efectuarse sobre animales, bienes muebles o inmuebles, ni sobre su correspondiente valor económico.

CAPÍTULO II

Empresas autorizadas, régimen de las autorizaciones y régimen de gestión del juego

Artículo 5. Condición de empresa del juego de las chapas.

La adquisición de la condición de Empresa de Juego de Castilla y León del gestor o baratero y, en su caso, del organizador, así como de su correspondiente inscripción en el Registro de Juegos y Apuestas de Castilla y León, durante todos o alguno de los días en que está permitida su práctica, tendrá carácter temporal y estará implícita con la expedición de la correspondiente autorización administrativa, a los efectos previstos en el artículo 11 de la Ley 4/1998, de 24 de junio, del Juego y de las Apuestas de Castilla y León.

Artículo 6. Autorización administrativa.

1. La organización, gestión y desarrollo del juego de las chapas requerirá la previa obtención de autorización administrativa de la Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León en cada provincia, según modelo que consta como Anexo I a este Reglamento.

2. La solicitud, según modelo que parece como Anexo II de este Reglamento, deberá estar firmada por el organizador y por el baratero o, en su caso, sólo por este último, según el lugar en que se pretenda realizar el juego, y deberá acompañarse del justificante de haber abonado la correspondiente tasa administrativa.

Artículo 7. Hojas de reclamaciones.

Junto con la autorización administrativa se entregarán hojas de reclamaciones por ejemplar triplicado, según modelo que consta como Anexo II este Reglamento, para su libre disposición en el corro por los jugadores que quieran mostrar sus quejas o reclamaciones, estando obligado el organizador o, en su caso, el baratero, de concurrir alguna, a entregar dos de los ejemplares al jugador interesado, que enviará uno de forma inmediata a la Delegación Territorial que concedió la autorización de práctica del juego.

La Delegación Territorial a la vista de la reclamación, y previa audiencia a los interesados y práctica de cuantas pruebas se proponga o se estimen pertinentes, resolverá sobre la reclamación planteada en el plazo máximo de tres meses, comunicando dicha resolución al reclamante, al organizador o, en su caso, el baratero.

Artículo 8. Lugares para la práctica del juego.

1. El juego de las chapas podrá practicarse al aire libre o en un local cerrado.

2. La práctica del juego al aire libre no podrá obstaculizar el tránsito de personas o vehículos, sin perjuicio de contar además con las autorizaciones municipales que pudieran ser precisas por ocupación de la vía pública.

3. No se podrá formar un corro para el desarrollo del juego de las chapas a menos de 100 metros de un centro educativo, medido en línea recta a través de las vías públicas existentes, cuando éste no contase con instalaciones deportivas anexas. Cuando el centro educativo tenga estas instalaciones deportivas la distancia exigible se medirá a partir de las mismas.

4. El juego al aire libre sólo podrá realizarse durante las horas en que exista luz natural según las tablas de orto y ocaso.

5. De practicarse el juego en un local, éste deberá ser necesariamente un establecimiento autorizado como de pública concurrencia, y la sala en la que se desarrolle habrá de tener de ancho y de largo, como mínimo, el doble del diámetro del círculo trazado para su desarrollo.

6. Podrán hacerse varios corros en un mismo local, siempre que cada corro se forme en una sala distinta.

7. El juego en un local sólo podrá desarrollarse durante las horas de apertura que permita la actividad principal del mismo.

Artículo 9. Infracciones administrativa.

1. Constituyen infracciones administrativas en el juego de las chapas, en desarrollo de los artículos 32 a 35, en relación con el artículo 30, de la Ley 4/1998, de 24 de junio y de acuerdo con el artículo 129.3 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, las siguientes:

1.1. Son infracciones muy graves:

a) La organización, gestión y desarrollo del juego de las chapas, así como permitir estas actividades, sin haber obtenido la correspondiente autorización.

b) La organización, gestión y desarrollo del juego de las chapas, así como permitir estas actividades, con incumplimiento de los requisitos y condiciones establecidos en el Decreto 44/2001, de 22 de febrero por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Castilla y León, en este Reglamento, o en la correspondiente autorización administrativa.

c) La realización o consentimiento de las actividades mencionadas en el apartado anterior en establecimientos, recintos, lugares o por personas no autorizados.

d) La organización, gestión y desarrollo del juego de las chapas fuera de los días establecidos al efecto.

e) La modificación unilateral de cualquiera de las condiciones esenciales en virtud de las cuales se concedieron las preceptivas autorizaciones.

f) La cesión de la autorizaciones otorgadas.

g) La manipulación de los juegos y las apuestas, así como del material de juego utilizado.

h) La admisión de apuestas que excedan de la cantidad de dinero máxima determinada por el participante en la primera fase del desarrollo del juego.

i) La alteración o retirada de las cantidades apostadas, una vez casadas las apuestas, y mientras no se produzca la identidad de las posiciones en las monedas.

j) El impago total o parcial a los participantes de las cantidades ganadas.

k) La participación como jugadores en las chapas directamente o por medio de terceras personas, además de aquellas personas que lo tienen prohibido de conformidad con lo establecido en el artículo 7 de la Ley 4/1998, de 24 de junio, Reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León, del organizador, del baratero, y en su caso, del ayudante del baratero, así como permitir su participación.

l) La obstaculización e impedimento de las funciones de control y vigilancia en el ámbito de la inspección.

m) Efectuar publicidad del juego de las chapas o de los establecimientos en que se practiquen, sin la debida autorización o al margen de los límites fijados en las mismas.

n) Efectuar coacción o intimidación sobre los jugadores en caso de protesta o reclamación.

o) La reincidencia, por la comisión de una segunda infracción grave en el plazo de un año.

1.2. Son infracciones graves:

a) No tener hojas de reclamaciones conforme a lo establecido en este Reglamento, negarse a ponerlas a disposición de quien lo solicite, así como no dar curso a las reclamaciones formuladas.

b) No remitir en plazo a los órganos competentes la información y datos que la normativa exija.

c) No exhibir en el establecimiento donde se desarrolle el juego de las chapas el documento

acreditativo de la correspondiente autorización, o para el caso que se desarrolle en el aire libre, no ponerla a disposición de quien la solicite.

d) La conducta desconsiderada hacia los jugadores o los apostantes, tanto durante el desarrollo del juego, como en el caso de protestas o reclamaciones de éstos.

e) La conducta de los jugadores que consista en la participación en el juego de las chapas clandestino o ilegal, la manipulación de las monedas; la perturbación del orden en los lugares de juego, la omisión de la colaboración debida a los agentes de la autoridad y, en general, cualquier comportamiento que suponga incumplimiento de los requisitos o prohibiciones establecidos en la normativa vigente.

f) La reincidencia, por la comisión de una tercera infracción leve en el plazo de un año.

1.3. Son infracciones leves:

a) La exhibición de la documentación preceptiva de manera que dificulte su visibilidad, o la no adopción de las medidas necesarias para impedir su deterioro o manipulación por terceros.

b) Cualquier acción u omisión que supongan el incumplimiento de los requisitos o prohibiciones establecidas en la Ley 4/1998, de 24 de junio, en el presente Reglamento y demás disposiciones complementarias, no señaladas como faltas graves, o muy graves.

2. El procedimiento sancionador se tramitará conforme lo dispuesto en el Título IX de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común y en el Decreto 189/1994, de 25 de agosto, por el que se aprueba el Reglamento Regulador del Procedimiento sancionador de la Administración de la Comunidad de Castilla y León.

d) Cataluña

§ 187 DECRETO 365/2006, DE 3 OCTUBRE. APRUEBA EL REGLAMENTO DE LA LOTERÍA DENOMINADA BINJOCS

(DOGC núm. 4734, de 5 octubre [LCAT 2006, 756])

El artículo 5 de la Ley 15/1984, de 20 de marzo, del Juego, y el artículo 2 de la Ley 5/1986, de 17 de abril, de Creación de la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad, atribuyen al Departamento competente en materia de juego y a la mencionada entidad, entre otras, determinadas facultades relativas a la reglamentación, organización, gestión y comercialización de los juegos de lotería.

Teniendo en cuenta lo que establecen el artículo 5 del Decreto 240/2004, de 30 de marzo, de Aprobación del Catálogo de Juegos y Apuestas Autorizados en Cataluña y de los criterios aplicables a su planificación, y el Decreto 241/1986, de 4 de agosto, por el que se fija el Reglamento General de los Juegos de Lotería Organizados por la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad, se considera conveniente la creación de una nueva lotería denominada Binjocs, que será organizada, gestionada y comercializada por esta Entidad Autónoma, siendo los agentes vendedores de la lotería las empresas que explotan salas de bingo y salones de juego.

La lotería Binjocs es un juego de lotería de números que se juega a través de un terminal de juego, el cual emite billetes en formato electrónico e incorpora distintas novedades que la diferencian del juego de la plena o bingo tradicional, abriendo la puerta a distintas formas de juego y a nuevas categorías de premios diferentes a las tradicionales línea o plena, con distintas modalidades y combinaciones de premios. Considerando este abanico tan amplio de posibilidades, se prevé que sea una orden de la persona titular del Departamento competente en materia de juegos y apuestas la que concrete cada variante de juego.

Visto el estudio propuesta del Consejo de Administración de la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad, de acuerdo con el dictamen de la Comisión Jurídica Asesora, a propuesta de la consejera de Interior y de acuerdo con el Gobierno, decreto:

Artículo 1. Objeto.

1.1. Este Reglamento tiene por objeto la regulación de la lotería denominada Binjocs, organizada, gestionada y comercializada por la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad.

1.2. El juego regulado por este Reglamento es una modalidad de juego de lotería de números en la que la persona participante adquiere, mediante un terminal de juego ubicado en un establecimiento físico autorizado para la venta de esta lotería y conectado con el sistema informático de control de la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad, un billete emitido electrónicamente, reproducido en la pantalla del terminal de juego, el cual está configurado por casillas, algunas de las cuales contienen números. El objetivo del juego es poder completar en el billete, a partir de la secuencia de números que resulte de la celebración de un sorteo, determinados patrones. Se entiende por patrón una determinada disposición de los números en las casillas del billete.

1.3. Se considera billete ganador aquel que consigue completar un patrón previsto como una de las categorías de premio posibles.

1.4. Los patrones pueden tener representaciones gráficas asociadas, a los efectos de facilitar la identificación del resultado del sorteo a las personas participantes a través de la pantalla del terminal de juego.

Artículo 2. Variantes de los Binjocs.

2.1. La lotería Binjocs puede desarrollarse a partir de una multiplicidad de variantes de juego atendiendo a diferentes formas de participación, diferentes probabilidades y diferentes formatos de billete, entre otros.

2.2. En todo caso, y antes de su comercialización, las características de cada variante de esta

lotería han de ser propuestas por la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad, mediante acuerdo del Consejo de Administración, y aprobadas por orden de la persona titular del Departamento competente en materia de juego y apuestas, publicada en el «Diari Oficial de la Generalitat de Catalunya».

Concretamente, la orden mencionada, para cada variante de la lotería Binjocs, debe definir lo siguiente:

a) El nombre comercial.

b) La forma de participación.

c) El número de casillas que configuran el billete electrónico, el total de números contenidos en el billete y el total de números que entran a sorteo.

d) Las características de los sorteos.

e) El porcentaje destinado a premios, si procede; el tipo de premios previsto; la estructura de premios, es decir, las categorías de premios y los premios asociados y las representaciones gráficas que deben facilitar la identificación del resultado de los sorteos.

f) El precio de los billetes.

g) Las otras características y especificaciones que se requieran.

Artículo 3. Formas de participación.

Las personas jugadoras pueden participar en el juego de lotería Binjocs de las formas siguientes:

a) Participación conjunta y simultánea de las personas jugadoras en un mismo sorteo, mediante la conexión de los terminales de juego instalados en los establecimientos autorizados entre sí y con el sistema informático de control de la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad. Esta forma de participación configura los Binjocs síncronos.

b) Participación individual, por la que la persona jugadora, a través de un terminal de juego instalado en un establecimiento autorizado, participa en el mismo momento en que lo solicita en un sorteo realizado por el sistema informático de control de la Entidad, en el que es el único participante. Esta forma de participación configura los Binjocs asíncronos.

Artículo 4. Sorteos.

4.1. Los sorteos se efectúan mediante un proceso informático de generación de números al azar, convenientemente auditado, y consisten en seleccionar combinaciones numéricas ganadoras. El total de números incluidos dentro de un sorteo y el total de números seleccionados en el sorteo puede variar en función de la variante de los Binjocs de que se trate.

4.2. Se admiten dos tipos de sorteos, los realizados de forma continuada, con una fracción de tiempo predeterminada entre cada sorteo y durante una franja horaria establecida, para los Binjocs síncronos, y los realizados puntualmente, atendiendo a la demanda de las personas participantes, para los Binjocs asíncronos.

4.3. En caso de fuerza mayor o por cualquiera otra circunstancia de tipo comercial o técnico, el director general de la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad puede anular alguno de estos sorteos.

4.4. El poseedor de un billete adquirido para un sorteo que haya sido anulado tendrá derecho al reintegro de su importe.

4.5. La Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad establecerá los procedimientos y los medios de seguridad adecuados para garantizar el control de los sistemas de juego y de los sistemas de sorteos. Todos los sorteos realizados por el sistema se registrarán en el sistema de control de la Entidad.

Artículo 5. Precio de los billetes.

5.1. Cada variante de la lotería Binjocs puede admitir billetes de precios diferentes.

5.2. Los precios de los billetes son propuestos por la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad, en los términos establecidos en el artículo 2.2 de este Decreto, entre un máximo de 1 euro y un mínimo de 0,20 céntimos de euro.

Artículo 6. Premios.

6.1. En la lotería Binjocs se establecen tres tipos de premios, que son los siguientes:

a) Premio colectivo, por el que el valor del premio está en proporción con las aportaciones de las personas jugadoras. El porcentaje destinado a premio se fija entre un 60% y un 90% del importe

total de la recaudación efectuada para cada sorteo. La Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad debe proponer el porcentaje aplicable a cada variante del juego que recurra a este tipo de premio en los términos indicados en el artículo 2.2.

b) Premio de estructura fija, por el que el valor del premio es fijo y predeterminado. Estos valores, junto con las categorías correspondientes, los propone la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad en los términos indicados en el artículo 2.2.

c) Premio acumulado, cuyo valor se nutre de un porcentaje extraído del importe total de los billetes vendidos. Este porcentaje lo propone la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad en los términos indicados en el artículo 2.2.

6.2. Las variantes de juego pueden presentar uno de los tres tipos de premios definidos en el apartado anterior o bien una combinación de éstos.

6.3. Las reglas de juego de las variantes de los Binjocs pueden contemplar la posibilidad de incrementar los premios inicialmente previstos con opciones complementarias de juego, como también concretar la posibilidad de ofrecer premios adicionales.

Artículo 7. Pago de premios.

Los premios hasta 1.000 euros deben ser satisfechos en cualquier establecimiento de cualquier agente vendedor autorizado para la venta de esta lotería.

Los premios superiores a 1.000 euros y hasta 3.000 euros pueden ser satisfechos en el/los establecimiento/s de un agente vendedor autorizado para la venta de esta lotería si éste así lo determina.

Los premios superiores a 1.000 euros y hasta 30.000 euros son satisfechos directamente por la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas y también por cualquier entidad financiera que ésta designe, excepto los premios hasta 3.000 euros que ya hayan sido satisfechos en los términos expresados en el párrafo anterior.

Los premios de más de 30.000 euros son satisfechos directamente por la Entidad Autónoma.

Artículo 8. Agentes vendedores y comisiones.

8.1. Únicamente pueden ser autorizados como agentes vendedores de la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad para la venta de la lotería Binjocs las empresas que, debidamente autorizadas, explotan salas de bingo y aquellas empresas que explotan salones de juego que disponen de un control de acceso adecuado a la reglamentación específica de control de prohibiciones de acceso a salas de juego.

8.2. La autorización de agente vendedor debe contener la relación de los terminales de juego instalados en cada uno de los establecimientos autorizados.

8.3. El importe destinado a satisfacer las comisiones de los agentes vendedores es el resultado de aplicar un porcentaje del 50% sobre el margen bruto de explotación que se obtenga en el desarrollo de la lotería Binjocs. Se entiende por margen bruto de explotación la diferencia entre el importe obtenido por la venta de billetes y la cantidad destinada a premios por el conjunto de agentes vendedores en el período de un mes.

Sobre este importe, cada agente vendedor percibirá, en concepto de comisión, la parte proporcional a las ventas por él efectuadas.

Artículo 9. Publicidad del Reglamento.

Este Reglamento y la concreción de cada una de las variantes de los Binjocs deben estar a disposición del público en todos los establecimientos autorizados para la venta de esta lotería.

Artículo 10. Régimen sancionador.

10.1. Las infracciones al presente Reglamento específico son las que regula la Ley 1/1991, de 27 de febrero, Reguladora del Régimen Sancionador en Materia de Juego.

10.2. Las sanciones por las infracciones que prevé el apartado anterior, y la tramitación de los correspondientes expedientes sancionadores, se deben ajustar a lo que dispone la Ley mencionada anteriormente y el Decreto 278/1993, de 9 de noviembre, sobre el procedimiento sancionador de aplicación a los ámbitos de competencia de la Generalidad.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

Única. Entidad colaboradora.

1. La comisión que debe percibir la entidad colaboradora de la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad para el desarrollo de la lotería Binjocs es la siguiente: para los primeros

tres millones de euros de margen bruto de explotación que se obtenga, el 31,50%; para los siguientes tres millones de margen, el 29,25%; para los siguientes tres millones de margen, el 27,00%; y a partir de los nueve millones de euros de margen, el 22,50%, IVA incluido. Se entiende por margen bruto de explotación la diferencia entre el importe obtenido por la venta de billetes y la cantidad destinada a premios.

2. Los porcentajes de comisión se aplicarán para cada tramo establecido que se obtenga en cada año de ejecución del contrato. Los tramos se consideran de valor constante y serán adaptados anualmente según el índice de precios al consumo en Cataluña.

DISPOSICIÓN FINAL

A la lotería que regula este Decreto le es de aplicación supletoria el Reglamento General de los Juegos de Lotería, Organizados por la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad, aprobado por el Decreto 241/1986, de 4 de agosto.

§ 188 DECRETO 241/1986, DE 4 AGOSTO. REGLAMENTO GENERAL DE LOS JUEGOS DE LOTERÍA ORGANIZADOS POR LA ENTIDAD AUTÓNOMA DE JUEGOS Y APUESTAS DE LA GENERALIDAD

(DOGC núm. 728, de 18 agosto [LCAT 1986, 2547])

El Decreto 324/1985, de 28 de noviembre, establece la planificación del juego de acuerdo con la Ley 15/1984, de 20 de marzo. El artículo 9 de este mismo Decreto asigna a la Generalidad de Cataluña la Organización del Juego de la Lotería en cualquier de las variantes que se prevén en el catálogo de Juegos y Apuestas autorizados a Cataluña.

La Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad, creada por la Ley 5/1986, de 17 de abril, tiene en su cargo la organización y la gestión directa de aquellos juegos que las disposiciones legales reserven a la gestión de la Generalidad.

De conformidad con lo que establece el Decreto 144/1986, de 12 de mayo, de desplegamiento de la Ley 5/1986, de creación de la entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad, visto el Estudio-Propuesta del Consejo de Administración de la entidad y a propuesta del Departament de la Presidència, decreto:

Artículo único.

Se aprueba el Reglamento General de los Juegos de Lotería organizados por la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad, que en anexo se adjunta.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera.

De conformidad con lo que prevé el artículo 2 de la Ley 5/1986, de 17 de abril, de creación de la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad, se añade al artículo 9 del Decreto 324/1985, de 28 de noviembre, de Planificación del Juego, un tercer párrafo el contenido del cual es el siguiente:

«Las autorizaciones a que hace referencia al artículo 6 de la Ley 15/1984, de 20 de marzo, del Juego, serán concedidas por la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad, que hace referencia al juego de Lotería y cualquiera de los otros Juegos y Apuestas que organice y gestione directamente la denominada Entidad».

Segunda.

Se faculta al Departament de la Presidència de la Generalidad para dictar las disposiciones que hagan falta para la ejecución y el desdoblamiento de este Decreto.

Tercera.

Este Decreto entrará en vigor el día siguiente de su publicación en el «Diari Oficial de la Generalitat de Catalunya».

REGLAMENTO GENERAL DE LOS JUEGOS DE LOTERÍA ORGANIZADOS POR LA ENTIDAD AUTÓNOMA DE JUEGOS Y APUESTAS DE LA GENERALIDAD

Naturaleza del juego de lotería

Artículo 1.

1. De acuerdo con lo establecido por el artículo 5 del Decreto 240/2004, de 30 de marzo, de Aprobación del Catálogo de Juegos y Apuestas en Cataluña y de los criterios aplicables a su planificación, corresponde a la Generalidad de Cataluña, por medio de la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad, la organización y la gestión directa del juego de la lotería.

2. Los juegos regulados por este Reglamento consisten en la adquisición de billetes y la formalización de apuestas en puntos de venta propios o ajenos a la Entidad debidamente autorizados, mediante el pago de un precio cierto, para, en su caso, obtener los premios correspondientes. Los premios

pueden ser en metálico, en especie o en derechos de participación en sorteos especiales y en pagos al contado, en diferido o fraccionados, en la forma en que se determine en cada caso.

✐ Modificado por disp. final 1.1 de Decreto 364/2006, de 3 octubre.

Artículo 2.

Únicamente se entenderá que participa en uno de los juegos de lotería explotados por la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad: a) quien posea un billete, en papel o emitido electrónicamente, incluidos los resultantes de la formalización de apuestas realizadas en establecimientos propios o ajenos a la Entidad, debidamente autorizados; b) quien haya efectuado una apuesta o haya adquirido un billete emitido electrónicamente en un punto de venta de la Entidad o de un agente vendedor autorizado usando sistemas informáticos y telemáticos por cualquiera de los medios o sistemas de soporte previstos, siempre y cuando esta apuesta haya quedado registrada en los sistemas informáticos de la Entidad.

✐ Modificado por disp. final 1.1 de Decreto 364/2006, de 3 octubre.

Artículo 3.

El jugador, por el mismo hecho de su participación, acepta este Reglamento y se somete.

Billetes, apuestas y participaciones

Artículo 4.

1. Cualquier billete ha de contener las características esenciales del juego de Lotería al que Pertenecen, y en particular ha de reproducir la información siguiente:

a) El nombre de la modalidad y, si es conveniente, el nombre del Juego en cuestión.

b) El número, combinación o selección de números, símbolos o inscripciones correspondientes al billete.

c) El precio nominal del billete, apuesta o participación en el Juego.

d) La fecha del sorteo o los mecanismos de identificación del sorteo en que participa el billete o la forma de adjudicación de los premios, cuando sea aplicable.

✐ Ap. 1 d) modificada por disp. final 1.1 de Decreto 364/2006, de 3 octubre.

e) Plazo de caducidad de los premios, que será el período dentro del que los poseedores de los billetes ganadores tendrán que presentarlos para su pago.

f) Un número de control exclusivo para este billete apuesta o participación que permita la identificación individual.

g) Unos números, símbolos o cualquier otro medio de validación de los billetes, apuestas y premios que la Entidad quiera establecer.

La enumeración de los premios a ganar y la manera de adjudicarlos Podrán formar parte del contenido del billete o, si es conveniente, el resumen de las reglas del juego, que obligatoriamente se tienen que encontrar a disposición del público en el punto de venta.

✐ Ap. 1 renumerado por disp. final 1.2 de Decreto 364/2006, de 3 octubre. Su anterior numeración era párr. único.

2. En la práctica del juego de la lotería mediante el uso de sistemas informáticos o telemáticos por cualquiera de los medios o de los soportes previstos, habrá que ofrecer una imagen virtual de un billete que reproduzca la información relacionada en el apartado anterior.

✐ Ap. 2 añadido por disp. final 1.2 de Decreto 364/2006, de 3 octubre.

Artículo 5. ...

✐ Derogado por disp. derog.a) de Decreto 364/2006, de 3 octubre.

Artículo 6.

Nadie puede actuar como persona agente vendedora sin la autorización correspondiente emitida por la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad.

✐ Modificado por disp. final 1.1 de Decreto 364/2006, de 3 octubre.

Artículo 7. ...

✐ Derogado por disp. derog. a) de Decreto 364/2006, de 3 octubre.

Artículo 8.

Un billete no se puede vender al usuario o consumidor final a un precio diferente de su precio nominal o de su importe de la Apuesta correspondiente.

Artículo 9.

En cualquier momento y a su discreción la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad puede no aceptar o formalizar apuestas y retirar de la circulación billetes de cualquier serie o juego.

Artículo 10.

Queda prohibida la venta de billetes a los menores de 18 años. Queda igualmente prohibida la venta al público de billetes de Lotería en los centros de enseñanza donde puedan cursar los menores y en los accesos a los Centros citados.

Artículo 11.

Se considerará invalidado el billete o apuesta cuando:

a) El billete o apuesta resulte ilegible, mutilado, modificado, mal cortado, mal impreso, incompleto, falsificado o producido erróneamente.

b) El billete o apuesta esté alterado de tal manera que sea imposible la identificación formal o la verificación correspondiente de los números, la combinación o la selección de números o símbolos de billetes.

c) El código o procedimiento de identificación, validación o control en posesión de la Entidad no se corresponda con los de los billetes, apuestas o participación presentada.

d) El billete o apuesta no sea conforme a los reglamentos, las normas y los procedimientos en vigor establecidos por la Entidad.

e) El billete o apuesta que no hayan quedado registrados en el sistema informático central de la Entidad antes del inicio del sorteo.

✐ Letra e) añadida por disp. final 1.2 de Decreto 364/2006, de 3 octubre.

f) El billete o apuesta que correspondan a un sorteo que haya sido anulado por la Entidad.

✐ Letra f) añadida por disp. final 1.2 de Decreto 364/2006, de 3 octubre.

Sorteos

Artículo 12.

Los premios de las Loterías son determinados en función de sorteos a partir de los que la Lotería proceda a la determinación de los billetes o apuestas ganadoras. En el caso de Loterías o juegos presorteados, los billetes ganadores son determinados en el momento de la impresión o fabricación del billete. Algunos ganadores de estas loterías también podrán ser determinados por sorteo.

Artículo 13.

La entidad puede organizar juegos de promoción queden posibilidades suplementarias de beneficios al poseedor de Apuestas de participaciones o billetes no ganadores.

Artículo 14.

La entidad procede a la determinación de los números ganadores mediante uno o diversos bombos o un mecanismo de extracción de números, símbolos al azar, o también mediante un sistema informático que pueda generar números aleatorios, o mediante cualquier otro sistema de determinación de los ganadores entre todos los números, símbolos o apuestas correspondientes al juego específico de que se trate.

Artículo 15.

El sorteo o sorteos correspondientes a un juego determinado tendrán lugar en la fecha y el sitio que dicte la Entidad. Los sorteos tendrán carácter público y contarán con la presencia de las personas que la Entidad determine. En el caso de Loterías o juegos presorteados y los controles que la Entidad determine.

Artículo 16.

Los resultados de un sorteo son consignados inmediatamente en una lista oficial, verificada por la Entidad. Únicamente esta lista oficial da fe a todos los efectos de los resultados del sorteo.

Artículo 17.

Los resultados de los sorteos se recogerán en una lista oficial de la Entidad, que establecerá los mecanismos adecuados para asegurar su publicidad.

✐ Modificado por disp. final 1.1 de Decreto 364/2006, de 3 octubre.

Artículo 18.

El valor de los premios ofrecidos quedará determinado en los respectivos reglamentos específicos de cada sistema de lotería.

✐ Modificado por art. único de Decreto 257/1989, de 25 septiembre.

Pago de premios

Artículo 19.

En las condiciones, las cuantías y las modalidades determinadas por la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad, los premios pueden ser pagados:

a) Por la Entidad.

b) Por las entidades financieras que la Entidad determine para este fin.

c) Por las personas agentes vendedoras.

✐ Modificado por disp. final 1.1 de Decreto 364/2006, de 3 octubre.

Artículo 20.

Corresponden a la entidad o, en su caso, al parador la verificación de los billetes y la determinación de los premios correspondientes según los criterios, las condiciones y los controles que se determinen en cada momento por este efecto. En caso de duda o controversia, resolverán la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad.

Artículo 21.

Los billetes de las diferentes modalidades del juego de la lotería, incluidos los resultantes de la formalización de las apuestas, son documentos al portador a todos los efectos sin perjuicio de los derechos a terceros, que corresponderá determinar a los tribunales de justicia, a excepción que se hagan constar los datos identificativos del/la poseedor/a del billete en el lugar previsto a tal efecto. En el supuesto de que se hayan realizado apuestas usando sistemas informáticos o telemáticos por cualquiera de los medios o sistemas de soporte previstos, únicamente tiene derecho al cobro de premios aquel/lla que conste como apostante en los sistemas informáticos centrales de la Entidad.

✐ Modificado por disp. final 1.1 de Decreto 364/2006, de 3 octubre.

Artículo 22.

Un billete ganador será únicamente por la cantidad del premio más grande obtenido a reserva del que determine los reglamentos específicos de cada juego. Cada premio no puede ser pagado más de una vez, y en el caso de la adjudicación oficial de más de un ganador de un premio determinado, se hará un reparto a los adjudicatarios por partes iguales del premio.

Artículo 23.

El plazo de caducidad de un boleto o apuesta de las loterías semiactivas será de 90 días a partir de la fecha de la celebración del sorteo correspondiente. En el caso de juegos presorteados, el plazo de caducidad será de 90 días a partir de la fecha del acuerdo de la Entidad de retirar de la circulación al público la serie correspondiente. No obstante, en casos especiales la Entidad podrá establecer plazos de caducidad diferentes que se fijarán previamente a la puesta en circulación de una serie determinada.

✐ Modificado por art. único de Decreto 182/1995, de 25 enero.

Artículo 24.

a) El premio correspondiente a un billete ganador únicamente será pagado si el billete es presentado al cobro dentro del plazo de caducidad.

b) La Entidad quedará liberada de cualquier responsabilidad y obligación con el poseedor de un billete ganador mediante el pago del premio correspondiente, o a su caducidad, llegado en este último caso de reclamación interpuesta dentro del plaza.

c) La responsabilidad de la Entidad quedará limitada, si se trata de reclamación basada en un billete válido ganador, al importe del premio ganador por este billete, y, en cualquier otro caso, al importe pagado por el billete o apuesta.

d) La Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad no responderá de aquellos acontecimientos que no haya podido prever o que, incluso previstos sean inevitables e impidan el desarrollo normal del juego en todas o cualquiera de sus fases.

Artículo 25.

El importe de los premios no reclamados dentro del plazo expresado en el artículo 24 se ingresará al Tesoro de la Generalidad.

Artículo 26.

El pago de los premios correspondientes de los Juegos de Lotería serán garantizados directamente por la misma Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad.

Artículo 27.

La información derivada de los resultados de los sorteos y la información voluntariamente ofrecida por los ganadores de cualquier premio podrán ser utilizados por la entidad con finalidades publicitarias, sin que éstos puedan reclamar ningún derecho de difusión, de imagen, de impresión o publicidad en este aspecto.

Artículo 28.

Contra los actos de la entidad podrán interponerse recurso de apelación delante del titular del Departamento de la Generalidad a que esta está adscrita. La resolución de las reclamaciones pone fin a la vía administrativa.

Infracciones y sanciones

Artículo 29.

29.1. Las infracciones al presente Reglamento y al resto de normas aplicables de acuerdo con el marco que señala la Ley 15/1984, de 20 de marzo (citada), del Juego, podrán ser muy graves, graves o leves.

29.2. Son infracciones muy graves:

a) La falsedad en documentos y fechas determinadas para la concesión de la autorización correspondiente.

b) La tenencia o venta de billetes, apuestas o participaciones de juegos de lotería por parte de personas, empresas o establecimientos que no sean debidamente autorizados.

c) La venta de otras modalidades de billetes, apuestas o participaciones distintas de lo previsto a la autorización correspondiente.

d) La manipulación fraudulenta de los billetes, apuestas, participaciones equipo de expedición, sorteos, comunicación y distribución y el resto del material necesario para la producción, la distribución y explotación de los juegos de la Lotería.

c) La negativa al pago total o parcial de los premios obtenidos y exigidos en forma reglamentaria.

f) La venta de billetes, apuestas o participaciones a menores de 18 años.

g) La omisión de colaboración con los agentes de la Entidad debidamente acreditados.

h) La falta de colaboración relativa al suministro de la información exigida por cualquier otra autoridad debidamente acreditada.

i) La reincidencia en tres faltas graves de un mismo carácter en un período de seis meses.

j) La venta al público de billetes, boletos o participaciones a un precio diferente del establecido por la entidad.

29.3. Son infracciones graves:

a) El traspaso, la cesión o la venta de billetes, apuestas o participaciones por parte del establecimiento que los adquirió legalmente a otro establecimiento o agente de venta no autorizado.

b) El incumplimiento especificado de los reglamentos, las normas y las disposiciones de la Entidad que no tengan carácter muy grave de acuerdo con el apartado y producen perjuicios a terceros, o beneficios al infractor.

29.4. Son infracciones leves:

Las derivadas del incumplimiento del que dispone el presente Reglamento y las disposiciones de desarrollo que no tengan carácter de infracción muy grave o grave.

Artículo 30.

30.1. Las infracciones muy graves serán sancionadas con una multa de 1.000.000 de ptas. hasta 10.000.000 de pesetas.

30.2. Las infracciones graves serán sancionadas con una multa de 100.000 ptas. hasta 1.000.000 de pesetas.

30.3. Las infracciones leves serán sancionadas con una multa de hasta 100.000 pesetas.

Tanto las infracciones muy graves, como las graves o las leves podrán producir la retirada de la autorización correspondiente por parte de la entidad.

Artículo 31.

31.1. Las sanciones por las infracciones previstas en el presente Decreto se ajustarán al que prevé la Ley 15/1984, de 20 de marzo, del Juego, con independencia de las derivadas de otras normas aplicables si es conveniente.

31.2. Los expedientes sancionados los tramitará y resolverá el Departament de Governació de acuerdo con lo que establecen los artículos 10, 11 y 12 de la citada Ley.

§ 189 ORDEN 4 MARZO 1987. REGLAMENTO DEL JUEGO DE LOTO RÁPID

(DOGC núm. 817, de 18 marzo [LCAT 1987, 776])

Visto el artículo 5.c) del Decreto 325/1985, de 28 de noviembre, por el que se aprueba el primer Catálogo de Juegos y Apuestas autorizados en Cataluña, que prevé como una modalidad del Juego de Lotería la pre-sorteada;

Visto el Decreto 241/1986, de 4 de agosto, por el que se fija el Reglamento General de Juegos de Lotería organizados por la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad;

Visto el artículo 2 de la Ley 5/1986, de creación de la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad, el Decreto 144/1986, de 12 de mayo, de su desarrollo y el Decreto 34/1987, de 15 de enero, por el que se adscribe al Departament de Governació;

Visto el artículo 5 de la Ley 15/1984, de 20 de marzo, del juego, por la que corresponde al Departament de Governació la aprobación de las reglamentaciones especiales de los juegos y las apuestas incluidos en el Catálogo;

Visto el estudio-propuesta del Consejo de Administración de la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad, ordeno:

Artículo único.

Se aprueba el Reglamento del Juego de Loto Rápid organizado por la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad, que se adjunta como anexo.

DISPOSICIÓN FINAL

Única.

Esta Orden entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Diari Oficial de la Generalitat de Catalunya».

ANEXO

Reglamento del Juego de Loto Rápid organizado por la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad

Definición

Artículo 1.

El juego regulado por este Reglamento es una modalidad del juego de Lotería de los contemplados en el artículo 5.c) del Decreto 325/1985, de 28 de noviembre, y consiste en la adquisición de billetes en los establecimientos autorizados, mediante el pago de un precio cierto, con los que se podrá participar en el juego y, en su caso, obtener los premios sorteados correspondientes, indicados en los propios billetes.

Artículo 2.

El Juego de Loto Rápid se regula por este Reglamento específico y por el Reglamento General de Juegos de Lotería aprobado por el Decreto 241/1986, de 4 de agosto.

Billetes, precio y premios

Artículo 3.

Los billetes utilizados para participar en el juego regulado por este Reglamento serán los autorizados y homologados por la Dirección General del Juego y Espectáculos de la Generalidad de Cataluña y emitidos por la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas.

Artículo 4.

La Entidad determinará las series que se emitirán, el número de billetes que forma cada serie, el precio del billete, el sistema de descubrir los premios sorteados, la estructura de premios, la duración

de cada serie y el porcentaje de premios. Los acuerdos referentes a estas materias se publicarán en el «Diari Oficial de la Generalitat de Catalunya» por resolución del Director General de la Entidad.

Artículo 5.

El precio del billete será fijado por la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad entre un máximo de 500 ptas. y un mínimo de 50 pesetas.

Artículo 6.

Los billetes de Loto Rápid son documentos al portador a todos los efectos, hasta que se cumplimenten los datos personales del poseedor del billete en el lugar determinado a tal efecto.

En el caso de que los datos personales que figuren en un billete premiado correspondan a dos o más personas, el premio se abonará a partes iguales entre todos los titulares, excepto en el caso de acuerdo previo y explícito entre ellos.

Artículo 7.

El adquirente de los billetes podrá rechazarlos cuando éstos presenten alteraciones que afecten al recubrimiento del premio, al recubrimiento de cualquier otro dato, a la verificación del mismo, así como a aquellos espacios donde se indique explícitamente la prohibición de alteraciones.

Artículo 8.

Antes de proceder al pago de un billete premiado, el pagador se asegurará de la legitimidad de los billetes, así como de su legítima procedencia y de la cuantía del premio, siendo responsable de todo pago que verifique, de billetes legítimos o adulterados.

Artículo 9.

Los premios hasta 20.000 (veinte mil) pesetas se pagarán en cualquier establecimiento autorizado donde se venda esta lotería. No obstante, estos establecimientos podrán optar por pagar premios hasta 125.000 (ciento veinticinco mil) pesetas.

Los premios de 20.001 (veinte mil una) pesetas hasta 5.000.000 (cinco millones) de pesetas se pagarán en la Oficina Central de Pago de Premios de la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad y en los establecimientos que la Entidad determine, excepto los premios superiores a 20.000 (veinte mil) pesetas y hasta 125.000 (ciento veinticinco mil) pesetas que hayan sido satisfechos por los establecimientos autorizados donde se venda esta lotería.

Los premios iguales o superiores a 5.000.001 (cinco millones una) pesetas se pagarán en la Oficina Central de Pago de Premios de la Entidad.

✐ Modificado por art. único de Orden de 25 septiembre 1998.

Distribución al público

Artículo 10.

Los agentes autorizados para vender billetes de Loto Rápid actuarán como agentes detallistas de la Entidad y serán el único canal por el que el público podrá acceder a la compra de los billetes.

Las condiciones a las que deberán atenerse los agentes detallitas para el ejercicio de sus funciones serán fijadas por la propia entidad.

Artículo 11.

Los agentes detallistas han de conservar en el local y a disposición del público, los Reglamentos que regulen el Juego de Loto Rápid y la autorización para hacer de agente detallista.

Asimismo deberán colocar en lugar visible el distintivo, la identificación o el logotipo de la Entidad, todo el material de información que debe facilitarse al público y el material de promoción que la Entidad determine en cada momento.

Artículo 12.

En el momento de su venta al público, los billetes han de llevar el sello de identificación del agente detallista.

Artículo 13.

Todas las actividades de promoción y publicidad de Loto Rápid deberán ser autorizadas por la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad.

Infracciones y sanciones

Artículo 14.

14.1. Las infracciones al presente Reglamento específico serán las reguladas en el Decreto 241/1986, de 4 de agosto, por el que se establece el Reglamento General de los Juegos de Lotería.

14.2. En particular, tiene consideración de infracción grave:

Poner a la venta una serie antes de la fecha anunciada en el «Diari Oficial de la Generalitat de Catalunya».

14.3. Tienen la consideración de infracciones leves:

No poner el sello de indentificación del agente detallista en los billetes vendidos.

No poner en lugar visible el material de promoción y publicidad que determine la Entidad.

Realizar actividades de promoción y publicidad de Loto Rápid sin autorización de la Entidad.

Artículo 15.

Las sanciones por las infracciones previstas en el artículo anterior, así como la tramitación de los expedientes sancionadores se ajustarán a lo que dispone el Decreto 241/1986, de 4 de agosto (citado), por el que se fija el Reglamento General de los Juegos de Lotería organizados por la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad.

§ 190 ORDEN 5 OCTUBRE 1987. REGLAMENTO DE LA LOTERÍA SEMIACTIVA

(DOGC núm. 900, de 9 octubre [LCAT 1987, 2471])

Artículo único.

Se aprueba el Reglamento de Lotería Semiactiva organizada por la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad.

DISPOSICIÓN FINAL

Esta Orden entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Diari Oficial de la Generalitat de Catalunya».

ANEXO

Definición

Artículo 1.

El Juego regulado por este Reglamento es una modalidad del juego de la lotería de los contemplados en el artículo 5.b) del Decreto 325/1985, de 28 de noviembre, por el que se aprueba el primer catálogo de Juegos y Apuesta autorizados en Cataluña.

La participación en el juego se realiza mediante la adquisición de billetes en los establecimientos autorizados, con previo pago del precio correspondiente de la apuesta realizada con el que se podrá participar en el juego y, en su caso, obtener los premios que el resultado del sorteo correspondiente determine.

El volumen de los premios estará en proporción a las aportaciones de los jugadores.

Artículo 2.

La Lotería Semiactiva se regula por este Reglamento específico, y por el Reglamento General de Juegos de Lotería aprobado por el Decreto 241/1986, de 4 de agosto.

Billetes y apuestas

Artículo 3.

Los billetes utilizados para participar en el Juego regulado por este Reglamento han de reproducir los aspectos contemplados en el artículo 4 del Reglamento General de Loterías y además:

a) La selección de números hecha por el participante y el importe de la apuesta correspondiente.

b) Un número de control y validación.

Artículo 4.

Además de los contemplados en el artículo 11 del Reglamento General de Juegos de Lotería se considerarán invalidados todos los billetes que no se hayan pagado antes del sorteo y aquellos que se hayan anulado por el agente vendedor.

El poseedor de un billete nulo no tiene derecho a ningún premio ni tampoco a ningún reembolso, excepto en el caso de un billete anulado por el agente vendedor, en que será reembolsado con el importe de la cantidad apostada.

Artículo 5.

En el caso de divergencia entre un billete y los datos relativos a este billete en poder de la Entidad, prevalecen estos últimos.

Precio y premios

Artículo 6.

El valor de los premios será del 55% del importe total de las apuestas de esta lotería y se garantizará un premio mínimo de 100 millones de pesetas para la categoría 616, para lo que se creará un fondo de reserva suficiente. Las particularidades de dicho fondo y las características y especificaciones de

esta lotería se determinarán mediante una resolución del director general de la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad.

✐ Modificado por art. único de Orden de 26 octubre 1989.

Artículo 7.

Cuando un billete válido ganador se presente para su cobro a la Entidad, el premio se pagará mediante un cheque librado al poseedor o persona autorizada.

Conforme a las instrucciones del reverso del billete algunos premios serán pagados por los agentes vendedores o por determinadas instituciones financieras; y «en ambos casos los premios se pagarán al portador del billete ganador». En cualquier caso se tendrán en cuenta los nombres puestos en el dorso del billete, caso que hubieran.

Artículo 8.

La Entidad quedará libre de toda responsabilidad y de toda obligación relativa al pago de premios al cumplirse la fecha del sorteo, excepto en el caso de reclamación interpuesta antes de la expiración del plazo de caducidad.

Sorteo

Artículo 9.

La Entidad procederá a la determinación de los números ganadores correspondientes a cada sistema de lotería mediante sorteos con la utilización de una o más esferas o bien a través de un sistema informático que pueda generar combinaciones aleatorias.

Artículo 10.

En el caso de que el sorteo no se pueda efectuar en la fecha y hora prevista, la Entidad puede fijar otra fecha y hora en que sea posible efectuarlo.

Artículo 11.

La Entidad dará la máxima difusión al resultado del sorteo a través de los medios de información.

Distribución al público

Artículo 12.

La venta de la Lotería Semiactiva por parte de los agentes vendedores comporta obligatoriamente la venta del resto de juegos de lotería gestionados por la Entidad.

Artículo 13.

En el acto de formalización de la apuesta y de emisión del billete correspondiente, el agente vendedor actuará como mandatario del participante en la transmisión de su selección de la apuesta a la Entidad, no obstante, el riesgo resultante del procedimiento de la selección y de la apuesta corre a cargo exclusivamente del participante.

Artículo 14.

El agente vendedor no incurrirá en ninguna responsabilidad respecto al participante en el caso fortuito o de fuerza mayor.

En los demás casos, aquélla estará limitada al importe de la apuesta.

Artículo 15.

Todas las actividades de promoción y publicidad de la Lotería Semiactiva por parte de los agentes vendedores deberán estar autorizadas por la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad.

Infracciones y sanciones

Artículo 16.

Las infracciones al presente Reglamento específico serán las reguladas por la Ley del Juego 15/1984, de 20 de marzo, y por el Decreto 241/1986, de 4 de agosto, por el que se establece el Reglamento General de los Juegos de Lotería.

Artículo 17.

Las sanciones por las infracciones previstas en el artículo anterior, así como la tramitación de los expedientes sancionadores, se ajustarán a lo que dispone el Decreto 241/1986, de 4 de agosto, por el que se fija el Reglamento General de los Juegos de Lotería organizados por la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad.

§ 191 RESOLUCIÓN DE 10 NOVIEMBRE 1989, POR EL QUE SE DETERMINAN LAS CARACTERÍSTICAS DEL SISTEMA DE LOTERÍA SEMIACTIVA DENOMINADA «LOTTO 6/49» A PARTIR DEL DÍA 12 DE NOVIEMBRE DE 1989

(DOGC núm. 1217, de 10 noviembre [LCAT 1989, 525])

El artículo 6 de la Orden de 5 de octubre de 1987, en su actual redacción dada por la Orden de 25 de octubre de 1989, por la que se aprueba el Reglamento de la lotería semiactiva organizada por la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad, establece que por resolución del director general de la Entidad se determinarán las características y especificaciones de los sistemas de lotería semiactiva que se organicen.

A fin de determinar las características y las especificaciones del sistema de lotería semiactiva denominada Lotto 6/49,

He resuelto:

Primero.

El participante en el sistema de lotería semiactiva denominada 6/49 tendrá que escoger 6 (seis) números de un total de 49 (cuarenta y nueve) números correlativos ordenados del 1 (uno) al 49 (cuarenta y nueve).

Segundo.

El método para escoger los números podrá ser marcarlos en una hoja de selección, darlos verbalmente al agente vendedor para que los introduzca en el ordenador receptor de apuestas, o bien dejar que la propia terminal genere los números al azar.

Tercero.

El precio de la apuesta será de 50 pesetas. El número de mínimo de apuestas para participar será de 2 (dos).

Cuarto.

Se harán dos sorteos por semana, que se celebrarán los miércoles y los sábados.

Quinto.

En cada sorteo se introducen en un bombo 49 (cuarenta y nueve) bolas numeradas del 1 (uno) al 49 (cuarenta y nueve). Por extracción al azar se sacan 6 (seis) bolas que forman la combinación ganadora. Posteriormente se saca una séptima bola, que será el número complementario.

Sexto.

En función de los números de la combinación ganadora acertados hay 5 (cinco) categorías de premios:

6/6: acertar los 6 (seis) números de la combinación ganadora.

5/6+C: acertar 5 (cinco) números de la combinación ganadora más el complementario.

5/6: acertar 5 (cinco) números de la combinación ganadora.

4/6: acertar 4 (cuatro) números de la combinación ganadora.

3/6: acertar 3 (tres) números de la combinación ganadora.

Séptimo.

Se pueden realizar abonos de apuesta para varios sorteos.

Octavo.

Tal como establece el Decreto 256/1989, de 25 de septiembre, se garantiza un premio mínimo para la categoría 6/6 de 100 (cien) millones de pesetas.

Noveno.

De acuerdo con lo que establece el mismo Decreto, se crea un fondo de reserva proveniente de la cantidad destinada al premio de la categoría 6/6 cuando ésta supere los 100.000.000 (cien millones) de pesetas. Cuando el premio acumulado en la categoría 6/6 sea inferior al premio mínimo asegurado para dicha categoría, la diferencia se cubrirá con el fondo de reserva.

Décimo.

La distribución de la cantidad destinada a premios entre las diferentes categorías cuando la cifra acumulada por la categoría 6/6 sea inferior a 100.000.001 (cien millones una) pesetas será la siguiente:

6/6: 62% (sesenta y dos por ciento).

5/6+C: 3% (tres por ciento).

5/6: 2,5% (dos y medio por ciento).

4/6: 7% (siete por ciento).

3/6: 25,5% (veinticinco y medio por ciento).

Undécimo.

La distribución de la cantidad destinada a premios entre las diferentes categorías y el fondo de reserva cuando la cifra acumulada para la categoría 6/6 sea superior a 100.000.000 (cien millones) de pesetas e inferior a 150.000.001 (ciento cincuenta millones una pesetas será la siguiente:

6/6: 46,5% (cuarenta y seis medio por ciento).

5/6+C: 3% (tres por ciento).

5/6: 2,5% (dos y medio por ciento).

4/6: 7% (siete por ciento).

3/6: 25,5% (veinticinco y medio por ciento).

Fondo de reserva: 15,5% (quince y medio por ciento).

Duodécimo.

La distribución de la cantidad destinada a premios entre las diferentes categorías y el fondo de reserva cuando la cifra acumulada para la categoría 6/6 sea superior a 150.000.000 (ciento cincuenta millones) de pesetas pero inferior a 250.000.001 (doscientos cincuenta millones una) pesetas será la siguiente:.

6/6: 31% treinta y uno por ciento).

5/6+C: 3% (tres por ciento).

5/6: 2,5% (dos y medio por ciento).

4/6: 7% (siete por ciento).

3/6: 25,5% (veinticinco y medio por ciento).

Fondo de reserva: 31% (treinta y uno por ciento).

Decimotercero.

La distribución de la cantidad destinada a premios entre las diferentes categorías y los fondos de reserva cuando la cifra acumulada para la categoría 6/6 sea superior a 250.000.000 (doscientos cincuenta millones) de pesetas será la siguiente:.

6/6: 15,5% (quince y medio por ciento).

5/6+C: 3% (tres por ciento).

5/6: 2,5% (dos y medio por ciento).

4/6: 7% (siete por ciento).

3/6: 25,5% (veinticinco y medio por ciento).

Fondo de reserva: 46,5% (cuarenta y seis y medio por ciento).

Decimocuarto.

Cuando el importe acumulado en el fondo de reserva sea superior a 200.000.000 (doscientos millones) de pesetas y la cifra acumulada para la categoría 6/6 sea superior a 100.000.000 (cien millones) de pesetas, la distribución de la cantidad destinada a premios entre las diferentes categorías y el fondo de reserva será la siguiente:

6/6: 46,5% (cuarenta y seis medio por ciento).

5/6+C: 3% (tres por ciento).

5/6: 2,5% (dos y medio por ciento).

4/6: 7% (siete por ciento).

3/6: 25,5% (veinticinco y medio por ciento).

Fondo de reserva: 15,5% (quince y medio por ciento).

Decimoquinto.

La distribución a que hacen referencia los apartados 11 al 14 se entiende referida, únicamente, a las cantidades destinadas a premios y fondos de reserva derivados de la recaudación efectuada en cada sorteo y sin perjuicio de la cantidad destinada a premios, ya acumulada, procedente de los sorteos anteriores.

Decimosexto.

En caso de que no haya acertantes en alguna categoría, el importe destinado a premios de estas categorías incrementará el importe destinado a premios de la categoría 6/6 del sorteo siguiente.

Decimoséptimo.

La cantidad de premios de todas las categorías será repartida en partes iguales entre todos los acertantes de cada categoría.

Decimooctavo.

En caso de que el premio para cada acertante de cualquier categoría sea inferior a 50 (cincuenta) pesetas, toda la cantidad asignada a dicha categoría pasará a la categoría 6/6 del siguiente sorteo.

Decimonoveno.

En caso de que el premio para cada acertante de cualquier categoría sea superior al premio por acertante de una categoría superior, se sumará el importe de los premios de las dos categorías y se dividirá en dos partes, el resultado se dividirá, asimismo, por el número de acertantes de cada categoría, operación de la cual resultará el premio que corresponderá a cada ganador de las categorías afectadas. Si hay más de dos categorías en esta situación, se realizará la operación comenzando por la categoría más elevada respecto a la inmediatamente inferior y así sucesivamente.

En caso de que continúe resultando que el premio para cada acertante de una categoría inferior sea superior al premio por acertante de una categoría superior, se sumará el importe de los premios de las categorías afectadas y se dividirá por el total de acertantes de dichas categorías. De esta operación resultará el premio que corresponderá a cada acertante de las categorías afectadas.

Vigésimo.

Cuando el fondo de reserva exceda de 100.000.000 (cien millones) de pesetas se podrá destinar la totalidad o parte de la cantidad excedente a incrementar el premio de la categoría 6/6 en un sorteo determinado, previo acuerdo del Consejo de Administración.

Vigésimo primero.

Los premios hasta 20.000 (veinte mil) pesetas se pagarán en cualquier establecimiento autorizado para la venta de Lotto 6/49. Los premios de 20.001 (veinte mil una) pesetas hasta 5.000.000 (cinco millones) de pesetas, se pagarán en la Oficina Central de Pago de Premios de la Entidad y en los establecimientos que la Entidad determine.

Los premios de más de 5.000.001 (cinco millones una) pesetas se pagarán en la Oficina de Pago de Premios de la Entidad.

Vigésimo segundo.

Esta Resolución entrará en vigor el día 12 de noviembre de 1989, fecha hasta la que permanecerá en vigor la Resolución de 8 de octubre de 1987, a la cual la presente anula y sustituye.

§ 192 ORDEN INT/128/2002, DE 18 ABRIL. DETERMINA LAS CARACTERÍSTICAS DE LA LOTERÍA DENOMINADA LOTTO 6/49 Y DE LA VARIANTE DENOMINADA JÓQUER

(DOGC núm. 3624, de 26 abril [LCAT 2003, 212])

[...]

CAPÍTULO ÚNICO
Disposiciones generales

Artículo 1.

El participante en la lotería denominada Lotto 6/49 puede jugar exclusivamente a esta lotería, de acuerdo con lo que establece la sección 1 de esta Orden.

Opcionalmente, puede escoger participar simultáneamente en la variante Jòquer, de acuerdo con la sección 2 de esta Orden.

Sección 1ª Lotería Lotto 6/49

Artículo 2.

El participante en la lotería denominada Lotto 6/49 tiene que escoger 6 (seis) números de un total de 49 (cuarenta y nueve) números correlativos ordenados del 1 (uno) al 49 (cuarenta y nueve).

Artículo 3.

El participante en la lotería denominada Lotto 6/49 puede elegir los números mediante los métodos siguientes: marcarlos en una hoja de selección, introducirlos a través de cualquier medio técnico que se ponga a su disposición a tal efecto, decirlos verbalmente al agente vendedor para que los introduzca en el ordenador receptor de apuestas o bien dejar que el terminal mismo escoja los números al azar.

En el billete consta impreso un número que corresponde al sorteo que se efectúa para el premio del reintegro.

Artículo 4.

El precio de la apuesta será fijado entre un máximo de 3 (tres) euros y un mínimo de 0,60 (sesenta céntimos) euros.

La Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad fijará a través de una Resolución del director de la Entidad que se publicará en el «Diari Oficial de la Generalitat de Catalunya» el precio de la apuesta y el número de sorteos semanales que se celebrarán.

Artículo 5.

En cada sorteo se introducen en un bombo 49 (cuarenta y nueve) bolas numeradas del 1 (uno) al 49 (cuarenta y nueve). Por extracción al azar se sacan 6 (seis) bolas, que forman la combinación ganadora. Posteriormente se extrae una séptima bola, que es el número complementario.

A continuación se introducen en un bombo 10 (diez) bolas numeradas del 0 (cero) al 9 (nueve), y se extrae al azar una única bola, que es el número ganador del reintegro.

Artículo 6.

En función de los números de la combinación ganadora acertados hay 5 (cinco) categorías de premios:

6/6: acertar los 6 (seis) números de la combinación ganadora.

5/6+C: acertar 5 (cinco) números de la combinación ganadora y el complementario.

5/6: acertar 5 (cinco) números de la combinación ganadora.

4/6: acertar 4 (cuatro) números de la combinación ganadora.

3/6: acertar 3 (tres) números de la combinación ganadora.

Premio del reintegro: cuando el número impreso en el billete bajo esta denominación se corresponde con el número ganador del reintegro.

Artículo 7.

Se pueden realizar abonos de apuesta para diversos sorteos.

Artículo 8.

Se garantiza un premio mínimo para la categoría 6/6 de 600.000 (seiscientos mil) euros.

Artículo 9.

Se crea un fondo de reserva proveniente de la cantidad destinada al premio de la categoría 6/6 cuando ésta supera los 600.000 (seiscientos mil) euros. Cuando el premio acumulado en la categoría 6/6 es inferior al premio mínimo asegurado por esta categoría, la diferencia se cubre con el fondo de reserva.

Artículo 10.

La distribución de la cantidad destinada a premios entre las diferentes categorías cuando la cifra acumulada para la categoría 6/6 es inferior o igual a 600.000 (seiscientos mil) euros es la siguiente:

6/6: 50% (cincuenta por ciento) de la diferencia entre la cantidad destinada a premios y los premios del reintegro.

5/6+C: 5% (cinco por ciento) de la diferencia entre la cantidad destinada a premios y los premios del reintegro.

5/6: 5% (cinco por ciento) de la diferencia entre la cantidad destinada a premios y los premios del reintegro.

4/6: 10% (diez por ciento) de la diferencia entre la cantidad destinada a premios y los premios del reintegro.

3/6: 30% (treinta por ciento) de la diferencia entre la cantidad destinada a premios y los premios del reintegro.

Reintegro: reintegro de la cantidad equivalente al importe de la apuesta o las apuestas correspondientes al sorteo.

Artículo 11.

La distribución de la cantidad destinada a premios entre las diferentes categorías cuando la cifra acumulada para la categoría 6/6 es superior a 600.000 (seiscientos mil) euros es la siguiente:

6/6 y fondo de reserva: 50% (cincuenta por ciento) de la diferencia entre la cantidad destinada a premios y los premios del reintegro, en el porcentaje que para cada una establezca la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad mediante una resolución interna.

5/6+C: 5% (cinco por ciento) de la diferencia entre la cantidad destinada a premios y los premios del reintegro.

5/6: 5% (cinco por ciento) de la diferencia entre la cantidad destinada a premios y los premios del reintegro.

4/6: 10% (diez por ciento) de la diferencia entre la cantidad destinada a premios y los premios del reintegro.

3/6: 30% (treinta por ciento) de la diferencia entre la cantidad destinada a premios y los premios del reintegro.

Reintegro: reintegro de la cantidad equivalente al importe de la apuesta o las apuestas correspondientes al sorteo.

Artículo 12.

La distribución a que hacen referencia los artículos 10 y 11 se entiende referida únicamente a las cantidades destinadas a premios y fondo de reserva derivadas de la recaudación hecha en cada sorteo y sin perjuicio de la cantidad destinada a premios, ya acumulada, procedente de los sorteos anteriores.

Artículo 13.

En caso de que no haya acertantes en alguna categoría, el importe destinado a premios de estas categorías incrementa el importe destinado a premios de la categoría 6/6 del sorteo siguiente, salvo la categoría 5/6+C, cuyo importe se acumula al premio de la categoría 5/6+C del sorteo siguiente.

Artículo 14.

La cantidad de premios de todas las categorías se reparte en partes iguales entre todos los acertantes de cada categoría, con excepción del reintegro, el premio del cual es fijo en función de la cantidad apostada por cada uno de los acertantes en cada sorteo.

Artículo 15.

En caso de que el premio para cada acertante de cualquier categoría sea inferior al precio de apuesta fijado, toda la cantidad asignada a esta categoría pasa a la categoría 6/6 del sorteo siguiente.

Artículo 16.

En caso de que el premio para cada acertante de cualquier categoría, con excepción del reintegro, sea superior al premio por acertante de una categoría superior, se suma el importe de los premios de las dos categorías y se divide en dos partes, y el resultado de esta operación se divide a su vez por el número de acertantes de cada categoría, de donde resulta el premio que corresponde a cada ganador de las categorías afectadas. Si hay más de dos categorías en esta situación, se realiza la operación empezando por la categoría más elevada respecto de la inmediatamente inferior, y así sucesivamente.

En caso de que se repita que el premio por cada acertante de una categoría inferior es superior al premio por acertante de una categoría superior, se suma el importe de los premios de las categorías afectadas y se divide por el total de ganadores de estas categorías. De esta operación resulta el premio que corresponde a cada ganador de las categorías afectadas.

Artículo 17.

Cuando el fondo de reserva excede los 600.000 (seiscientos mil) euros, el director de la Entidad puede destinar la totalidad o parte de la cantidad excedente a incrementar el premio de la categoría 6/6 en un sorteo determinado, y tiene que informar de ello al Consejo de Administración.

Sección 2ª Variante jóquer

Artículo 18.

18.1. El participante en la lotería denominada Lotto 6/49 puede escoger participar simultáneamente en el sorteo de la variante Jòquer.

18.2. La apuesta del Jòquer será válida para el mismo número de sorteos escogidos para la apuesta o apuestas de la Lotto 6/49.

Artículo 19.

19.1. El número con el que se participa en el sorteo del Jòquer lo forman seis (6) cifras del cero al nueve (del 000000 al 999999); este número será la apuesta realizada.

19.2. La apuesta del Jòquer la genera aleatoriamente el terminal y el número con el que se participa en el sorteo aparece impreso en el mismo billete de la Lotto 6/49.

19.3. El número ganador en cada sorteo del Jòquer se obtendrá mediante un mecanismo de extracción de números al azar.

Artículo 20.

El precio de la apuesta del Jòquer será fijado por la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad a través de una resolución del director de la Entidad que se publicará en el «Diari Oficial de la Generalitat de Catalunya», entre un máximo de 3 (tres) euros y un mínimo de 0,60 (sesenta céntimos) euros.

Artículo 21.

En función de los números acertados y la disposición de éstos, en el mismo orden que el número ganador, hay seis categorías de premios en la variante Jòquer:

1ª categoría: corresponderá a las apuestas en las que las seis (6) cifras del Jòquer coincidan, en el mismo orden, con el número ganador del Jòquer.

2ª categoría: corresponderá a las apuestas en las que las cinco (5) últimas cifras (decena de millar, unidad de millar, centena, decena y unidad) de las seis (6) que contiene la apuesta de la opción Jòquer, coincidan, en el mismo orden, con las cinco (5) últimas cifras del número ganador del Jòquer.

3ª categoría: corresponderá a las apuestas en las que las cuatro (4) últimas cifras (unidad de millar, centena, decena y unidad) de las seis (6) que contiene la apuesta de la opción Jòquer, coincidan, en el mismo orden, con las cuatro (4) últimas cifras del número ganador del Jòquer.

4ª categoría: corresponderá a las apuestas en las que las tres (3) últimas cifras (centena, decena

y unidad) de las seis (6) que contiene la apuesta de la opción Jòquer coincidan, en el mismo orden, con las tres (3) últimas cifras del número ganador del Jòquer.

5ª categoría: corresponderá a las apuestas en las que las dos (2) últimas cifras (decena y unidad) de las seis (6) cifras que contiene la apuesta de la opción Jòquer, coincidan, en el mismo orden, con las dos (2) últimas cifras del número ganador del Jòquer.

6ª categoría: corresponderá a las apuestas en las que la última cifra (unidad) de las seis (6) cifras que contiene la apuesta de la opción Jòquer, coincida, en el mismo orden, con la última cifra del número ganador del Jòquer.

✐ Modificado por art. único de Orden JUI/127/2003, de 13 marzo.

Artículo 22.

22.1. El valor de los premios correspondientes a cada categoría en la variante Jòquer son los que se detallan en la tabla siguiente:

Categoría	Valor del premio
1ª categoría	100.000 euros
2ª categoría	10.000 euros
3ª categoría	1.000 euros
4ª categoría	100 euros
5ª categoría	10 euros
6ª categoría	1 euro

22.2. Los premios mencionados en los párrafos anteriores no son acumulables, de tal manera que el participante en posesión de una apuesta premiada por el Jòquer sólo tendrá derecho al cobro de una de las cinco categorías de premios, correspondiente al premio más grande obtenido.

22.3. El premio que se obtenga con la opción Jòquer será adicional al que se pueda obtener en la Lotto 6/49, incluido el reintegro.

✐ Modificado por art. único de Orden JUI/127/2003, de 13 marzo.

Sección 3ª Pago de premios de la Lotto 6/49 y de la variante jóquer

Artículo 23.

Los premios hasta 120 (ciento veinte) euros se pagan en cualquier establecimiento autorizado a vender esta lotería. No obstante, estos establecimientos pueden pagar premios hasta 750 (setecientos cincuenta) euros.

Los premios superiores a 120 (ciento veinte) euros y hasta 30.000 (treinta mil) euros se pagan en la Oficina de Atención, Información y Pago de Premios de la Entidad y en los establecimientos que la Entidad determine, salvo los premios superiores a 120 (ciento veinte) euros y hasta 750 (setecientos cincuenta) euros que hayan satisfecho los establecimientos autorizados a vender esta lotería.

Los premios de más de 30.000 (treinta mil) euros se pagan en la Oficina de Atención, Información y Pago de Premios de la Entidad.

DISPOSICIÓN FINAL

Esta Orden entrará en vigor el 5 de mayo de 2002.

§ 193 DECRETO 313/1988, DE 17 OCTUBRE. REGLAMENTO DE LA LOTERÍA DENOMINADA «TRÍO»

(DOGC núm. 1062, de 31 octubre [LCAT 1988, 349])

Artículo único.

Se aprueba el Reglamento de la lotería denominada Trio, organizada por el Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad, que se publica como anexo a este Decreto.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se faculta al Conseller de Governació para desarrollar el presente Decreto.

Segunda.

Este Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Diari Oficial de la Generalitat de Catalunya.

ANEXO

Artículo 1.

El juego regulado por este Reglamento es una modalidad del juego de la lotería, que se caracteriza por el hecho de que el participante ha de escoger tres números del 0 (cero) al 9 (nueve), de forma que jugará a un número de tres dígitos, del 000 al 999, que se denomina, a partir de ahora, apuesta.

Artículo 2.

Los billetes resultantes de la formalización de la apuesta tienen que contener las características esenciales y la información que recoge el artículo 4 del Reglamento General de los Juegos de Lotería Organizados por la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad.

✐ Modificado por disp. final 2 Decreto 364/2006, de 3 octubre.

Artículo 3.

3.1. Se hará un sorteo cada día de la semana.

3.2. En caso de fuerza mayor o por cualquier otra circunstancia de tipo comercial, el Director General podrá suspender alguno de estos sorteos, que se trasladará a otro día.

3.3. Cuando se traslade un sorteo a otro día en los casos previstos en el apartado 2 de este artículo, todas las apuestas del día anulado entrarán en el sorteo del día que se haya determinado.

La Entidad no reintegrará el valor de ninguna apuesta.

Artículo 4.

En cada sorteo se extraerán al azar tres bolas del 0 (cero) al 9 (nueve), con lo que se formará un número de tres dígitos comprendido entre el 000 y el 999, que será la combinación ganadora.

Artículo 5.

El número escogido en la primera columna de la hoja de selección del Trio, y que sale en el lado izquierdo del billete, corresponderá al primer número extraído en el sorteo 1º número; el número marcado en la segunda columna, y que aparece en el centro del billete, corresponderá a la segunda bola extraída (2º número); y el número marcado en la tercera columna, y que aparece en el lado derecho del billete, corresponderá al tercer número que se extraiga en el sorteo (3er número).

Artículo 6.

Esta lotería se regula por este Reglamento específico y por el Reglamento general de los juegos de lotería, aprobado por el Decreto 241/1986, de 4 de agosto.

Billetes, apuestas y premios

Artículo 7.

Los billetes con los que se participará en el juego regulado por este Reglamento deben reproducir los aspectos que recoge el artículo 4 del Reglamento general de los juegos de lotería.

✐ Modificado por disp. final 2 Decreto 364/2006, de 3 octubre.

Artículo 8.

Además de los que recoge el artículo 11 del Reglamento general de los juegos de lotería, se considerarán invalidados todos los billetes que no se hayan pagado antes del sorteo y aquellos que haya anulado el agente vendedor.

El poseedor de un billete nulo no tiene derecho a ningún premio ni tampoco a ningún reembolso, excepto en el caso de un billete anulado por el agente vendedor, en que será reembolsado con el importe de la cantidad apostada.

Artículo 9.

En el caso de divergencia entre un billete y los datos relativos a este billete en poder de la Entidad prevalecen estas últimas.

Artículo 10.

El participante escogerá el precio de la apuesta entre un mínimo de 0,30 euros (treinta céntimos de euro) y un máximo de 30 euros (treinta euros) por apuesta. El precio escogido será aplicado a todas las apuestas incluidas en un solo billete, así como a la modalidad Supertrio, y a todos los sorteos cuando se hayan escogido estas últimas opciones.

✐ Modificado por art. 2 Decreto 336/2001, de 18 diciembre.

Artículo 11.

Se podrán realizar abonos de las apuestas seleccionadas para varios sorteos consecutivos.

Artículo 12.

En función de los números acertados y la posición de éstos respecto a la combinación ganadora habrá cinco (5) categorías de premios:

Tres números: acertar los tres números en el mismo orden de la combinación ganadora.

Dos primeros números: acertar los dos primeros números en el mismo orden de la combinación ganadora.

Dos últimos números: acertar los dos últimos números en el mismo orden de la combinación ganadora.

Último número: acertar el último número en el mismo orden de la combinación ganadora.

Artículo 13.

El participante puede escoger la opción denominada Supertrio, que tendrá las siguientes características:

El precio será el mismo que el escogido por el participante para la apuesta o las apuestas normales.

Será válido para el mismo número de sorteos escogido por la apuesta o las apuestas normales.

Los números con los que se participará en el Supertrio son los mismos que los escogidos por la apuesta o las apuestas normales.

La opción Supertrio sólo podrá ser escogida cuando se realiza junto con apuesta o apuestas normales.

El premio que se obtenga con el Supertrio será adicional al obtenido con la apuesta o apuestas. Se accederá al premio Supertrio cuando, únicamente, se acierten los tres números en el mismo orden de la combinación ganadora. Si el participante acierta los dos primeros números, ganará el correspondiente a la apuesta normal.

Artículo 14.

Los premios correspondientes a cada categoría y al Supertrio son:

Tres números: 250 (doscientas cincuenta) veces la cantidad jugada.

Dos primeros números: 5 (cinco) veces la cantidad jugada.

Dos últimos números: 5 (cinco) veces la cantidad jugada.

Primer y último número: 5 (cinco) veces la cantidad jugada.

Último número: 1 (una) vez la cantidad jugada.

Supertrio: 500 (quinientas) veces la cantidad jugada.

Artículo 15.

El participante en posesión de una apuesta premiada sólo tendrá derecho al cobro de una de las cinco categorías de premios, correspondiente al premio mayor obtenido.

Artículo 16.

Únicamente las selecciones registradas por el ordenador central del sistema participarán en el sorteo.

Artículo 17.

Si el total de apuestas de una combinación determinada excede un límite determinado por la Entidad, el Director de esta Entidad puede decidir no aceptar más apuestas por esta combinación en el sorteo concreto.

Distribución al público

Artículo 18.

La formalización de apuestas de este juego de lotería se efectúa en los puntos de venta de la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad o en los puntos de venta de las personas agentes vendedoras que forman parte de su red comercial.

✐ Modificado por disp. final 2 Decreto 364/2006, de 3 octubre.

Artículo 19.

19.1. El régimen de pago de premios de los billetes correspondientes a las apuestas formalizadas en los establecimientos es el siguiente:

Los premios hasta 120 euros tienen que ser satisfechos en cualquier establecimiento de cualquier persona agente vendedora autorizada para la venta de esta lotería.

Los premios superiores a 120 euros y hasta 750 euros pueden ser satisfechos en el/los establecimiento/s de una persona agente vendedora autorizada para la venta de esta lotería, si ésta así lo determina.

Los premios superiores a 120 euros y hasta 30.000 euros son satisfechos directamente por la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad y también por cualquier entidad financiera que previamente determine la Entidad, excepto los premios hasta 750 euros que ya hayan sido satisfechos en los términos expresados en el párrafo anterior.

Los premios de más de 30.000 euros son satisfechos directamente por la Entidad.

19.2. Una orden de la persona titular del departamento competente en materia de juego y apuestas tiene que regular el régimen de pago de premios de apuestas realizadas mediante el uso de sistemas informáticos o telemáticos por cualquiera de los medios o soportes previstos.

✐ Modificado por disp. final 2 Decreto 364/2006, de 3 octubre.

Artículo 20.

Este Reglamento tiene que estar a disposición del público en los puntos de venta de esta lotería.

✐ Modificado por disp. final 2 Decreto 364/2006, de 3 octubre.

Infracciones y sanciones

Artículo 21.

Las infracciones al presente Reglamento específico serán las que regula la Ley 15/1984, de 20 de marzo, del Juego, y el Decreto 241/1986, de 4 de agosto, por el que se establece el Reglamento General de los Juegos de Lotería.

Artículo 22.

Las sanciones por las infracciones que prevé el artículo anterior y la tramitación de los expedientes sancionadores se ajustarán a lo que dispone el Decreto 241/1986 de 4 de agosto por el que se fija el Reglamento general de los juegos de lotería organizados por la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad.

§ 194 DECRETO 315/1992, DE 14 DICIEMBRE. REGLAMENTO DE LA LOTERÍA DENOMINADA «LOTO EXPRESS»

(DOGC núm. 1688, de 30 diciembre [LCAT 1992, 613])

Visto el art. 5 del Decreto 325/1985, de 28 noviembre, por el que se aprueba el primer catálogo de juegos y apuestas autorizados en Catalunya;

Visto el Decreto 241/1986, de 4 agosto, por el que se fija el Reglamento general de los juegos de lotería organizados por la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalitat;

Visto el art. 2 de la Ley 5/1986, de 17 abril, de Creación de la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalitat;

Visto el estudio-propuesta del Consejo de Administración de la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalitat, a propuesta del conseller de Benestar Social y con la deliberación previa del Gobierno, decreto:

Artículo único.

Se aprueba el Reglamento de la lotería denominada Loto Express, organizada por la Entidad de Juegos y Apuestas de la Generalitat, que se publica como anexo de este Decreto.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se faculta al conseller de Benestar Social para desarrollar el presente Decreto.

Segunda.

El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Diari Oficial de la Generalitat de Catalunya».

REGLAMENTO DE LA LOTERÍA DENOMINADA LOTO EXPRESS, ORGANIZADA POR LA ENTIDAD AUTÓNOMA DE JUEGOS Y APUESTAS DE LA GENERALITAT

Artículo 1.

El juego regulado por este Reglamento es una modalidad del juego de lotería en el que el participante puede escoger entre cuatro (4) y diez (10) números, de ahora en adelante apuesta, del uno (1) al setenta (70). Estas apuestas quedarán asignadas a uno o a diversos sorteos determinados (según si se da abono o no), cuyo número constará en el boleto.

Asimismo, por orden del consejero de Interior se pueden establecer opciones de apuestas complementarias a este juego, como también fijar sus características específicas.

✐ Modificado por art. 1 de Decreto 263/2000, de 31 julio.

Artículo 2.

El método de escoger los números por parte del participante podrá ser marcándolos a través de cualquier medio técnico que se ponga a su disposición a tal efecto o bien dejar que la misma terminal genere los números al azar, quedando así introducidos al ordenador receptor de apuestas.

✐ Modificado por art. 1 de Decreto 85/1996, de 5 marzo.

Artículo 3.

1. Los sorteos se realizarán todos los días del año. La Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas fijará por resolución del director general, la cual se publicará en el «Diari Oficial de la Generalitat de Catalunya», la fracción de tiempo entre cada sorteo, así como la franja horaria en que los mismos se llevarán a cabo.

Cada sorteo será numerado correlativamente; esta numeración es la que permite al jugador saber en qué sorteo participa.

2. En caso de fuerza mayor o por cualquier otra circunstancia de tipo comercial o técnica, el director general de la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas podrá aplazar alguno de estos sorteos.

3. El hecho de que un sorteo quede aplazado por las causas previstas en el apartado anterior no dará derecho al reintegro del valor de las apuestas hechas, ya que aquel sorteo por el que se han efectuado se realizará en la siguiente fracción de tiempo que sea posible.

Los sorteos serán siempre correlativos, de manera que el primero será el núm. 000001 y así consecutivamente hasta llegar al núm. 999999, donde empezará otra vez la numeración con el núm. 000001.

✐ Ap. 3 párr. 2 derogado por disp. derog. de Decreto 263/2000, de 31 julio.
Ap. 1 modificado por art. 2 de Decreto 85/1996, de 5 marzo.

Artículo 4.

En cada sorteo se seleccionarán 20 números entre el uno (1) y el setenta (70) mediante un proceso informático de generación de números al azar, adecuadamente auditado.

Las opciones complementarias a las que hace referencia el artículo 1 han de formar parte de los sorteos de esta lotería.

✐ Párr. 2 añadido por art. 2 de Decreto 263/2000, de 31 julio.

Artículo 5.

La Entidad establecerá los procedimientos y medios de seguridad adecuados para garantizar el control del sistema del juego, así como el acceso al área restringida donde se ubicará el generador de números aleatorios.

Artículo 6.

Esta lotería se regula por este Reglamento específico y subsidiariamente por el Reglamento general de los juegos de lotería aprobado por el Decreto 241/1986, de 4 de agosto.

✐ Modificado por art. 1 de Decreto 131/1993, de 20 abril.

Artículo 7.

Los billetes resultantes de la formalización de la apuesta tienen que contener las características esenciales y la información que recoge el artículo 4 del Reglamento General de los Juegos de Lotería Organizados por la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad.

✐ Modificado por disp. final 3 de Decreto 364/2006, de 3 octubre.

Artículo 8.

Además de lo que recoge el art. 11 del Reglamento general de los juegos de lotería, se considerarán invalidados todos los boletos que no se hayan registrado en el ordenador central del sistema antes del sorteo y aquellos que haya anulado el agente vendedor.

El poseedor de un boleto nulo no tiene derecho a ningún premio ni tampoco a ningún reembolso, excepto el caso de un boleto anulado por el agente vendedor, que será reembolsado por éste por el importe de la cuantía apostada.

Artículo 9.

En caso de divergencia entre un boleto y los dos datos relativos a este boleto en poder de la Entidad prevalecerán estos últimos.

Artículo 10.

El participante debe decidir el precio de la apuesta entre 0,60 euros, 1 euro, 2 euros o 3 euros (sesenta céntimos de euro, un euro, dos euros o tres euros). El precio elegido se aplicará a todos los sorteos a los que se haya abonado.

El precio de las apuestas correspondientes a las opciones de apuestas complementarias no puede exceder el establecido en el párrafo anterior.

✐ Modificado por art. 3 de Decreto 336/2001, de 18 diciembre. Modificado por art. 1 de Decreto 216/2002, de 1 agosto.

Artículo 11.

Se pueden realizar abonos de las apuestas elegidas para un (1), dos (2), tres (3), cuatro (4), cinco (5), diez (10), veinte (20), cincuenta (50) o cien (100) sorteos correlativos.

✐ Modificado por art. 4 de Decreto 263/2000, de 31 julio.

Artículo 12.

El precio del billete será el del importe jugado multiplicado por el número de sorteos en que se participa.

El importe máximo por cada billete queda limitado a 60 euros (sesenta euros).

✐ Modificado por art. 3 de Decreto 336/2001, de 18 diciembre.

Artículo 13.

Cada apuesta ha de tener diferentes categorías de premios, que han de estar en función de la apuesta elegida, del importe de ésta, de los números acertados y de lo que elija el jugador en cuanto a participar o no en las opciones de apuestas complementarias.

✐ Modificado por art. 5 de Decreto 263/2000, de 31 julio.

Artículo 14.

Los premios son fijos y predeterminados en función del importe jugado y de la apuesta escogida.

Artículo 15.

Las categorías y los premios correspondientes a cada categoría se fijan por orden del consejero de Interior a propuesta del Consejo de Administración de la Entidad.

✐ Modificado por art. 6 de Decreto 263/2000, de 31 julio.

Artículo 16.

El importe máximo de premio para esta lotería será el correspondiente a la categoría 10/10 para una apuesta de 500 pesetas, o sea 25.000.000 (veinticinco millones de pesetas).

✐ Derogado por disp. derog. de Decreto 263/2000, de 31 julio.

Artículo 17.

El participante en posesión de una apuesta premiada sólo tendrá derecho al cobro de la categoría más alta dentro de la apuesta que haya realizado.

Artículo 18.

a) Únicamente las selecciones registradas por un determinado sorteo en el ordenador central del sistema participarán en aquel sorteo.

b) En caso de divergencia entre los resultados de los sorteos que figuran en las listas oficiales y los facilitados por cualquier otro medio, prevalecerán los primeros.

✐ Letra b) modificado por art. 2 de Decreto 131/1993, de 20 abril.

Artículo 19.

La formalización de apuestas de este juego de lotería se efectúa en los puntos de venta de la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad o en los puntos de venta de las personas agentes vendedoras que forman parte de su red comercial.

✐ Modificado por disp. final 3 de Decreto 364/2006, de 3 octubre.

Artículo 20.

20.1. El régimen de pago de premios de billetes correspondientes a las apuestas formalizadas en los establecimientos es el siguiente:

Los premios hasta 120 euros tienen que ser satisfechos en cualquier establecimiento de cualquier persona agente vendedora autorizada para la venta de esta lotería.

Los premios superiores a 120 euros y hasta 750 euros pueden ser satisfechos en el/los establecimiento/s de una persona agente vendedora autorizada para la venta de esta lotería, si éste así lo determina.

Los premios superiores a 120 euros y hasta 30.000 euros son satisfechos directamente por la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad y también por cualquier entidad financiera que previamente determine la Entidad, excepto los premios hasta 750 euros que ya hayan sido satisfechos en los términos expresados en el párrafo anterior.

Los premios de más de 30.000 euros son satisfechos directamente por la Entidad.

20.2. Una orden de la persona titular del departamento competente en materia de juego y apuestas tiene que regular el régimen de pago de premios de apuestas realizadas mediante el uso de sistemas informáticos o telemáticos por cualquiera de los medios o soportes previstos.

✐ Modificado por disp. final 3 de Decreto 364/2006, de 3 octubre.

Artículo 21.

Este Reglamento tiene que estar a disposición del público en los puntos de venta de esta lotería.

✐ Modificado por disp. final 3 de Decreto 364/2006, de 3 octubre.

Artículo 22.

Las infracciones al presente Reglamento específico serán las que regulan la Ley 1/1991, de 27 febrero, Reguladora del Régimen sancionador en materia de Juego, y el Decreto 241/1986, de 4 agosto, por el que se establece el Reglamento General de los Juegos de Lotería.

Artículo 23.

Las sanciones por las infracciones que prevé el artículo anterior y la tramitación de expedientes sancionadores se ajustarán a lo que dispone la Ley 1/1991, de 27 febrero, Reguladora del Régimen sancionador en materia de Juego.

Artículo 24.

Mediante resolución del director general de la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas, que se publicará en el DOGC, se indicarán los lugares en que se encuentran expuestas al público las listas oficiales de resultados de los sorteos.

✐ Añadido por art. 3 de Decreto 131/1993, de 20 abril.

Artículo 25.

25.1. La comisión de los agentes vendedores será del 5%.

25.2. La comisión anual de la empresa suministradora de los materiales, los servicios y otras prestaciones para el funcionamiento de esta lotería se fija, según contrato, en una cantidad entre el 7% y el 10%, en función de los niveles de ventas brutas.

25.3. Esta comisión se calculará sobre el precio de venta de las apuestas de la lotería a la cual se refiere este Decreto.

✐ Añadido por art. 3 de Decreto 85/1996, de 5 marzo y ap. 2 derogado por disp. derog. de Decreto 284/1997, de 31 octubre.

Artículo 26.

El director general de la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad de Cataluña podrá activar o desactivar la opción de apuesta denominada «miniexpress» en la totalidad o en alguno de los puntos de venta de esta lotería, así como determinar las modalidades de distribución.

✐ Derogado por disp. derog. de Decreto 263/2000, de 31 julio. Anteriormente fue añadido por art. 3 de Decreto 95/1997, de 15 abril.

§ 195 DECRETO 285/1994, DE 4 NOVIEMBRE. REGLAMENTO DE LA LOTERÍA DENOMINADA «SUPERTOC»

(DOGC núm. 1972, de 14 noviembre [LCAT 1994, 552])

Considerando el artículo 5 de la Ley 15/1984, de 20 de marzo, del Juego, así como el artículo 2 de la Ley 5/1986, de 17 de abril, de creación de la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad;

Considerando el artículo 5 del Decreto 325/1985, de 28 de noviembre, por el que se aprueba el primer catálogo de Juegos y apuestas autorizados en Cataluña;

Considerando el Decreto 241/1986, de 4 de agosto, por el que se fija el Reglamento general de los juegos de lotería organizados por la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad;

Vistos el estudio-propuesta del Consejo de Administración de la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad y el dictamen de la Comisión Jurídica Asesora, a propuesta de los consejeros de Gobernación y Bienestar Social y de acuerdo con el Gobierno, decreto:

Artículo único.

Se aprueba el Reglamento de la lotería denominada Supertoc, organizada por la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad, que se publica como anexo de este Decreto.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se faculta al consejero de Bienestar Social para el despliegue del presente Decreto.

Segunda.

El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Diari Oficial de la Generalitat de Catalunya».

REGLAMENTO DE LA LOTERÍA DENOMINADA SUPERTOC, ORGANIZADA POR LA ENTIDAD AUTÓNOMA DE JUEGOS Y APUESTAS DE LA GENERALIDAD

Artículo 1. Objeto.

1.1. El juego regulado por este Reglamento es una modalidad de juego de lotería en el que el participante puede adquirir billetes, en los establecimientos autorizados para la venta de esta lotería, mediante el pago de un precio cierto. El billete estará integrado por 15 (quince) números, diferentes entre sí, de entre el 1 (uno) y el 90 (noventa), ambos incluidos.

✐ Ap. 1.1 modificado por art. 1 Decreto 1/1998, de 7 enero.

1.2. El participante podrá seleccionar uno (1) de los números a contener en su boleto. No obstante, si el total de selecciones de un determinado número excede del límite previsto por la Entidad, ésta podrá no aceptar más.

1.3. Cada boleto, que estará debidamente identificado, será válido para un único sorteo.

Artículo 2. Combinaciones.

En cada sorteo que se llevará a efecto por parte de la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad, se seleccionará una secuencia completa que incluirá los 90 (noventa) números, del 1 (uno) al 90 (noventa), mediante un proceso informático de generación de combinaciones de números al azar, convenientemente auditados.

Artículo 3. Sorteo.

3.1. Se realizarán entre 3 (tres) y 5 (cinco) sorteos diarios, todos los días del año.

3.2. Cada sorteo será numerado correlativamente, de manera que el primero será el número 00001 y así consecutivamente hasta llegar al número 99999, donde empezará nuevamente la numeración con el número 00001; numeración que permitirá al jugador conocer en que sorteo participa.

3.3. La Entidad, por causas de fuerza mayor podrá anular la ejecución de algún sorteo.

3.4. El poseedor de un boleto adquirido para un sorteo que haya sido anulado tendrá derecho al reintegro de su importe.

Artículo 4. Régimen de aplicación.

Esta lotería se regula por este Reglamento específico y subsidiariamente por el Reglamento general de juegos de lotería aprobado por el Decreto 241/1986, de 4 de agosto.

Artículo 5. Billetes.

Los boletos con los cuales se participará en el juego regulado por este Reglamento han de reproducir los aspectos que recoge el artículo 4 del Reglamento general de los juegos de lotería.

Artículo 6. Invalidación de boletos.

6.1. Además de los que recoge el artículo 11 del Reglamento general de los juegos de lotería, se consideran invalidados todos los boletos que no se hayan registrado en el ordenador central del sistema, antes del inicio del sorteo, y los que correspondan a un sorteo que haya sido anulado por la Entidad.

6.2. El poseedor de un boleto nulo no tiene derecho a ningún premio ni tampoco a ningún reembolso, salvo los que correspondan a sorteos anulados por la Entidad, los cuales serán reembolsados por su importe por parte del establecimiento donde hayan sido adquiridos.

Artículo 7. Prevalencia de datos.

En caso de divergencia entre un boleto y los datos relativos a éste en poder de la Entidad, prevalecerán estos últimos.

Artículo 8. Precio.

El precio del billete será fijado por la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad entre un máximo de 12 euros (doce euros) y un mínimo de 1,50 euros (un euro con cincuenta céntimos).

✐ Modificado por art. 5 de Decreto 336/2001, de 18 diciembre 2001 (LCAT 2001, 737).

Artículo 9. Premios.

9.1. El porcentaje de premios estará comprendido entre el 55% (cincuenta y cinco por cien) y el 60% (sesenta por cien) del importe de la recaudación para cada sorteo.

9.2. La Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad fijará, por acuerdo del Consejo de Administración, el porcentaje de premios y su distribución entre las dos categorías de premios, los cuales se publicarán en el «Diari Oficial de la Generalitat de Catalunya», por resolución del director general de la EAJA.

Artículo 10. Publicidad.

La Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad fijará por resolución del director general, que se publicará en el «Diari Oficial de la Generalitat de Catalunya», el precio de los boletos el número de sorteos diarios, las horas del día en que se celebrarán, las normas operativas de desarrollo de la lotería, así como otras características y especificaciones de la citada lotería.

Artículo 11. Boletos ganadores.

11.1. Los boletos de la lotería Supertoc ganadores son documentos al portador a todos los efectos, excepto en el caso de que se hagan constar los datos personales del poseedor del billete en el lugar destinado a tal efecto.

11.2. En el caso de que los datos personales que figuren en un boleto premiado correspondan a dos o más personas, el premio se abonará a partes iguales entre todos los titulares, excepto en el caso de acuerdo previo y explícito entre todos ellos.

Artículo 12. Comunicaciones y anuncios.

12.1. La Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad comunicará a los establecimientos que participen en cada sorteo la secuencia completa de los 90 (noventa) números resultado del sorteo.

12.2. Cada uno de los establecimientos anunciará a los participantes de cada sorteo la secuencia resultado del sorteo por su orden, número por número, hasta que algún participante avise de que ha completado su boleto. En el caso de que el citado boleto, una vez verificado, no fuera ganador, se reiniciará el anuncio de la secuencia resultado del sorteo.

Artículo 13. Prevalencia del resultado.

En caso de divergencia entre los números anunciados por el establecimiento autorizado y la secuencia resultado del sorteo efectuado por la Entidad, prevalecerán estos últimos.

Artículo 14. Categorías de premios.

Existen dos categorías de premios para cada sorteo, a los cuales cada boleto opta simultáneamente.

Artículo 15. Categoría «Toc».

15.1. La categoría denominada Toc consistirá en un premio exclusivo para cada establecimiento, cuyo valor resultará de la aplicación del porcentaje establecido para esta categoría sobre la recaudación obtenida en el propio establecimiento.

15.2. El citado premio corresponderá al participante que comunique que los 15 (quince) números que integran su billete han sido anunciados por parte del establecimiento, momento en que se procederá a verificar si es ganador.

✐ Ap. 15.2 modificado por art. 2 Decreto 1/1998, de 7 enero.

15.3. En el supuesto de que surjan uno o más billetes ganadores, el importe del premio se repartirá entre todos los billetes ganadores a partes iguales.

15.4. Una vez verificado que el (los) billete(s) es (son) ganador(es), se adjudicará el premio correspondiente a esta categoría, dándose por cerrado el sorteo.

15.5. En ningún caso se aceptarán reclamaciones de premio por billetes que sean presentados después del cierre del sorteo.

15.6. En caso de que por causas de fuerza mayor algún establecimiento no pueda comunicar la secuencia de números resultado del sorteo efectuado, después de un espacio de tiempo prudencial, el premio Toc del establecimiento afectado será asignado por la Entidad a aquel(–llos) billete(s) que haya(n) completado los 15 (quince) números que lo integran con la menor cantidad de números en función del orden de secuencia resultado del sorteo.

✐ Ap. 15.6 modificado por art. 3 Decreto 1/1998, de 7 enero.

Artículo 16. Categoría «Supertoc».

16.1. La categoría denominada Supertoc consistirá en un premio único para el conjunto de todos los establecimientos participantes en el sorteo, cuyo valor resultará de la aplicación del porcentaje establecido para esta categoría sobre la recaudación obtenida entre la totalidad de estos establecimientos.

16.2. El citado premio Supertoc será asignado por la Entidad a aquel(-llos) billete(s) que complete(n) los 15 (quince) números que lo integran con la menor cantidad de números en función de la orden de la secuencia resultado del sorteo.

✐ Ap. 2 modificado por art. 3 de Decreto 1/1998, de 7 enero 1998 (LCAT 1998, 15).

16.3. Una vez cerrado el sorteo en cada establecimiento, la Entidad comunicará a cada uno de ellos, el (los) boleto(s) ganador(es) del premio Supertoc.

16.4. La existencia de más de un billete ganador determinará el reparto en partes iguales entre todos los billetes ganadores del premio Supertoc.

Artículo 17. Pago de los premios.

1. Los premios Toc definidos en el artículo 15 son satisfechos en efectivo por el mismo establecimiento, excepto cuando un mismo billete sea también ganador del premio Supertoc. En este supuesto los premios son satisfechos por la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad.

2. Los premios Supertoc definidos en el artículo 16 son satisfechos por la Entidad y por cualquier entidad financiera previamente determinada por la Entidad.

✐ Modificado por disp. final 5 de Decreto 364/2006, de 3 octubre 2006 (LCAT 2006, 755).

Artículo 18. Plazo de caducidad.

El plazo de caducidad de los boletos de la lotería que regula el presente Decreto será de 90 (noventa) días a partir de la fecha de celebración del correspondiente sorteo.

Artículo 19. Comprobaciones del pago.

Antes de proceder al pago de un boleto ganador, el pagador se asegurará de la validez del boleto y de la cuantía del premio, siendo responsable de todo pago que realice.

Artículo 20. Publicidad de los resultados.

La secuencia resultante de los sorteos efectuados por la Entidad estará a disposición del público en la Oficina de Pago de Premios de la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad.

Artículo 21. Agentes vendedores.

21.1. Con el fin de asegurar el correcto desarrollo de la lotería Supertoc, únicamente podrán ser autorizados como agentes vendedores las salas de bingo y serán el único canal por el cual el público podrá acceder a la compra de los billetes de esta lotería.

21.2. Las condiciones a las cuales se deberán sujetar los establecimientos autorizados para el ejercicio de sus funciones respecto a esta lotería serán las que fije en todo momento la propia Entidad.

Artículo 22. Publicidad del Reglamento.

Este Reglamento estará a disposición del público en todos los establecimientos autorizados para la venta de boletos.

Artículo 23. Régimen sancionador.

23.1. Las infracciones al presente Reglamento específico serán las que regulen la Ley 1/1991, de 27 de febrero, Reguladora del Régimen sancionador en materia de Juego, y el Decreto 241/1986, de 4 de agosto, por el cual se establece el Reglamento General de los Juegos de Lotería.

23.2. Las sanciones para las infracciones que prevé el artículo anterior se ajustarán a lo que dispone el Decreto 241/1986, de 4 de agosto, y la tramitación de los correspondientes expedientes sancionadores se efectuará de conformidad con lo que prevé el Decreto 278/1993, de 9 de noviembre, sobre el procedimiento sancionador, de aplicación en los ámbitos de competencia de la Generalidad.

§ 196 RESOLUCIÓN 24 NOVIEMBRE 1994. NORMAS OPERATIVAS Y DE DESARROLLO DE LA LOTERÍA DENOMINADA «SUPERTOC»

(DOGC núm. 1978, de 28 noviembre [LCAT 1994, 588])

1. **Venta de billetes**

La venta de billetes de la lotería Supertoc se llevará a cabo tanto dentro de la propia sala como en el servicio de admisión del mismo establecimiento.

La venta de billetes en el servicio de admisión únicamente se podrá llevar a cabo cuando éste no tenga completo su aforo.

2. **Opción de la categoría Toc**

Los billetes de la lotería Supertoc optan simultáneamente a las dos categorías de premios, ya que la opción para acceder al premio de la categoría Toc es inherente a la presencia del participante en la sala en el momento de desarrollo del sorteo, con excepción de aquellos supuestos en que la citada categoría sea asignada por la Entidad.

3. **Publicidad**

Los agentes vendedores tienen que conservar en el establecimiento, y a disposición del público, los reglamentos y normativa que regulen el juego de lotería Supertoc.

Igualmente, deberán poner en lugar visible todo el material de información que deba facilitarse al público, y el material de promoción y publicidad que la Entidad determine en cada momento.

4. **Desarrollo del sorteo**

Para el desarrollo del sorteo de la lotería Supertoc las salas deberán proceder a lo siguiente:

4.1. Con la antelación suficiente al desarrollo del sorteo de la lotería Supertoc, comunicarán a los presentes en la sala el momento en que se iniciará su desarrollo.

4.2. Instantes antes de iniciar el desarrollo del sorteo, se informará sobre el número de billetes vendidos, así como del número de sorteo del Supertoc que se desarrollará.

4.3. Anunciar a los presentes el importe del premio para cada una de sus categorías Toc y Supertoc, así como el número de extracciones necesarias para obtener el pote acumulado de los premios Toc y Supertoc».

✐ Ap. 4.3 modificado por Resolución de 19 abril 1995.

4.4. El locutor de la sala anunciará número por número y en voz alta la secuencia resultado del sorteo hasta que resulte un ganador de la categoría Toc.

4.5. A medida que el locutor anuncie los números de la secuencia resultado del sorteo, los jugadores podrán señalar los números que integren los billetes; en el supuesto de que lo hagan, deberá ser mediante cualquier símbolo que no impida identificar inequívocamente el número señalado.

4.6. En el momento en que algún participante comunique que los 15 (quince) números que integran su billete han sido anunciados por el establecimiento, el jefe de mesa procederá a verificar si efectivamente es ganador, de conformidad con los procedimientos establecidos al efecto.

✐ Ap. 4.6 modificado por Resolución de 14 enero 1998.

4.7. El jefe de mesa instará a los presentes en la sala por si hay algún otro/s billete/s a verificar, y una vez éstos hayan sido verificados, se procederá a adjudicar el premio de la categoría Toc y a efectuar el cierre del sorteo.

4.8. Una vez cerrado el sorteo en la sala, el jefe de mesa anunciará la/s sala/s en que éste ha sido vendido el billete/s ganador/es de la categoría Supertoc.

En el supuesto de que el/los poseedor/es del/de los billete/s ganador/es de la categoría Supertoc se encuentre presente en la sala este/os billete/s será/án debidamente verificado/s.

4.9. El desarrollo del sorteo de la lotería Supertoc en cada sala quedará recogido en un documento emitido por el propio terminal en el que constarán, como mínimo, los siguientes datos relativos al sorteo: número de sorteo, fecha, ventas efectuadas, secuencia de números anunciados, prevalidaciones

efectuadas, hora de cierre del sorteo, así como el importe del premio para cada ganador de las categorías de Toc y de Supertoc.

5. **Incidencias y asignación de premios**

5.1. En el supuesto de que en alguna sala se produzcan circunstancias o incidencias que puedan alterar el normal desarrollo del sorteo, la sala afectada podrá solicitar de la Entidad que el premio correspondiente a la categoría Toc de esta sala sea asignado.

5.2. Cuando por cualquier causa el premio correspondiente a la categoría Toc sea asignado, la sala afectada comunicará esta asignación tan pronto como le sea posible.

En caso de que alguna sala no pueda comunicar la asignación, los poseedores de billetes de la lotería Supertoc podrán verificarlos en cualquier otra sala de bingo y en la propia Oficina de Pago de Premios de la Entidad.

6. **Conservación de documentos, billetes y comprobantes**

Los establecimientos tienen la obligación de conservar el documento emitido por el terminal que recoge los datos esenciales de cada sorteo.

Igualmente los establecimientos, una vez liquidado el importe del premio correspondiente a la categoría Toc, deberán conservar los billetes y los comprobantes de verificación de éstos.

7. **Instrucciones**

Las instrucciones técnicas y de funcionamiento a las que deberán someterse los agentes vendedores son las que dicte en todo momento la Entidad y que podrán ser recogidas en un manual del usuario.

DISPOSICIÓN FINAL

La presente Resolución entrará en vigor el día siguiente de su publicación.

§ 197 RESOLUCIÓN INT/1068/2006, DE 6 ABRIL, DE LA ENTIDAD AUTÓNOMA DE JUEGOS Y APUESTAS DE LA GENERALITAT. REGULA UNA NUEVA FORMA DE COMERCIALIZACIÓN DE LOS BILLETES DEL JUEGO DE LOTERÍA DENOMINADO «SUPERTOC»

(DOGC núm. 4616, de 19 abril [LCAT 2006, 310])

El artículo 10 del Decreto 285/1994, de 4 de noviembre, de Aprobación del Reglamento de la Lotería denominada Supertoc, organizada por la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalitat, establece que la Entidad, por Resolución del director general, fijará las características y especificaciones de la citada lotería.

En consecuencia, resuelvo:

Primero.

El billete del juego de lotería Supertoc puede ser comercializado como una unidad simple o bien como una unidad doble.

Segundo.

La unidad simple de billete está integrada por una única combinación de quince números, distintos entre sí, de entre el uno y el noventa, ambos inclusive.

La unidad doble de billete está integrada por dos combinaciones de quince números, distintos entre sí, de entre el uno y el noventa, ambos inclusive.

Tercero.

Esta Resolución entrará en vigor el 24 de abril de 2006.

e) Comunidad de Madrid

§ 198 DECRETO 106/2006, DE 30 NOVIEMBRE. APRUEBA EL REGLAMENTO DE APUESTAS EN LA COMUNIDAD DE MADRID

(BOCM núm. 300, de 18 diciembre; rect. BOCM núm. 19, de 23 mayo 2007 [LCM 2006, 491 y LCM 2007, 32])

Las apuestas constituyen una modalidad de juego que presenta una gran aceptación social en otros países de nuestro entorno y que, en esa línea, está empezando a ser objeto de regulación en varias Comunidades Autónomas. En el caso de la Comunidad de Madrid, este tipo de juego se recoge en la legislación general sobre la materia, pero no es posible su práctica, a excepción de las apuestas hípicas, en tanto no se dicte una normativa específica que lo regule. Por ello, resulta conveniente reglamentar este subsector del juego, permitiendo su desarrollo y garantizando una ordenada organización y comercialización de la actividad, los derechos de los participantes y la seguridad y transparencia del desarrollo de las apuestas.

Por otro lado, el creciente empuje de las tecnologías de la información se hace presente en el sector del juego ofreciendo nuevos canales de comunicación a distancia o interactivos que permiten diferentes posibilidades de acceso a esta actividad y que exigen un adecuado tratamiento normativo.

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 26.1.29 de su Estatuto de Autonomía, la Comunidad de Madrid tiene la competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas con exclusión de las apuestas mutuas deportivo-benéficas. En ejercicio de esta competencia se aprobó la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid, en cuyo artículo 3.2.g) se establece que se incluirán en el Catálogo de Juegos y Apuestas, instrumento básico de ordenación de los juegos, las apuestas sobre acontecimientos deportivos o sobre aquellos de otro carácter previamente determinados.

El Reglamento que aprueba el presente Decreto viene a regular las apuestas en la Comunidad de Madrid pretendiendo llenar el vacío normativo existente en la materia, con una finalidad integradora de las diversas variantes que la actividad puede presentar. En este sentido, y aunque la Norma recoge la posibilidad de apostar sobre una gran variedad de acontecimientos o eventos, introduce también la prohibición expresa de apuestas que atenten contra los derechos y libertades o que se fundamenten en la comisión de ilícitos penales o administrativos, eventos prohibidos o acontecimientos de carácter político o religioso.

El Reglamento está estructurado en un título preliminar y cinco títulos y comprende siete Anexos, en los que se establecen modelos normalizados de documentos.

El título preliminar contiene siete disposiciones de carácter general relativas al objeto y ámbito de aplicación, a las apuestas prohibidas, a las definiciones necesarias para una mejor comprensión de los términos propios de la materia regulada, a la tipología de las apuestas, al régimen jurídico aplicable, a las atribuciones del órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego y a las limitaciones a la participación en las apuestas.

El título I, «Del régimen de organización y comercialización de las apuestas», prevé la necesidad de autorización previa para la explotación de la actividad de apuestas estableciendo los requisitos que han de cumplir los solicitantes de la misma, así como la documentación que habrán de acompañar a la correspondiente solicitud. En dicho título se regula el régimen propio de la autorización previéndose, asimismo, la homologación del material de apuestas.

El título II, «De las apuestas», regula los procedimientos y condiciones de formalización de las apuestas, destacando su realización a través de medios de comunicación a distancia o interactivos, la publicidad de aquellas y el reparto de premios.

El título III, «De los locales de apuestas e instalaciones auxiliares», establece los locales específicos donde pueden realizarse las apuestas, así como aquellos otros establecimientos donde se desarrollan otras actividades de juego, que también tienen la consideración de locales de apuestas. En este título

se contienen los requisitos y condiciones que han de reunir dichos locales y el régimen aplicable a la instalación de máquinas de apuestas.

El título IV, «De los usuarios», regula el derecho de información de los usuarios sobre las normas de funcionamiento de las apuestas, el derecho de admisión, la formulación de reclamaciones de los usuarios y la prohibición de concesión de préstamos o cualquier modalidad de crédito a los apostantes.

Por último, el título V, «De la inspección de las apuestas y del régimen sancionador», regula el control e inspección de la actividad de apuestas y de las empresas autorizadas, así como el régimen de infracciones y sanciones mediante remisión a lo establecido en la citada Ley 6/2001, de 3 de julio.

Asimismo, cabe señalar que el presente Decreto modifica el Catálogo Parcial de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Madrid, aprobado por Decreto 32/2004, de 19 de febrero, incorporando las apuestas objeto de regulación, su concepto, reglas básicas, modalidades y límites. Modifica, igualmente, el Reglamento de Explotación e Instalación de Máquinas Recreativas, Recreativas con Premio Programado y de Azar en la Comunidad de Madrid, aprobado por Decreto 97/1998, de 4 de junio, para añadir la posibilidad de instalación de máquinas recreativas con premio programado, o de tipo B, en los locales de apuestas. El Decreto contempla también la opción de la explotación de los juegos y apuestas incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Madrid a través de medios o sistemas informáticos, interactivos o de comunicación a distancia por las empresas autorizadas para el desarrollo de actividades de juego, al amparo de la previsión contenida en el artículo 4.3 de la citada Ley 6/2001, de 3 de julio. Finalmente, se flexibiliza el régimen de la publicidad de las actividades de los juegos incluidos en el mencionado catálogo, protegiendo especialmente al público infantil.

El Consejo Económico y Social emite informe con fecha 12 de julio de 2006.

En su virtud, a propuesta de la Consejería de Hacienda, de acuerdo con el Consejo de Estado y previa deliberación del Consejo de Gobierno, en su reunión del día 30 de noviembre de 2006, dispongo:

Artículo único. Aprobación del Reglamento de Apuestas en la Comunidad de Madrid.

Se aprueba el Reglamento por el que se regulan las apuestas en la Comunidad de Madrid cuyo texto se inserta a continuación.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera. Requisitos de los locales de apuestas hípicas externas previstos en el Reglamento por el que se regulan las apuestas hípicas en la Comunidad de Madrid, aprobado por Decreto 148/2002, de 29 de agosto.

Los requisitos y condiciones establecidos para los locales de apuestas en el Reglamento que se aprueba mediante el presente Decreto serán aplicables a los locales de apuestas hípicas externas situados fuera del recinto del hipódromo a que se refiere el Reglamento por el que se regulan las apuestas hípicas en la Comunidad de Madrid, aprobado por Decreto 148/2002, de 29 de agosto.

Segunda. Publicidad de las actividades de juego.

1. La publicidad de las actividades de los juegos incluidos en el Catálogo Parcial de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Madrid, aprobado por Decreto 32/2004, de 19 de febrero, realizada a través de cualquier medio de comunicación estará permitida a las empresas autorizadas cuando se limite exclusivamente a los siguientes aspectos:

a) Nombre o razón social, domicilio, teléfono, dirección de Internet y de correo electrónico de la empresa de juego y, en su caso, del establecimiento destinado a la práctica de juego.

b) Juegos y modalidades de los mismos que se practiquen o se ofrezcan por la empresa autorizada.

c) Horario de la actividad de juego o, en su caso, días de práctica de juego.

d) Servicios complementarios que preste el establecimiento destinado a la práctica de juego y horario de su prestación.

2. La publicidad de las actividades de juego, en radio o televisión, no podrá realizarse durante la emisión de programas o espacios especialmente destinados al público infantil.

Tercera. Declaración informativa.

1. Las empresas autorizadas para la organización y comercialización de apuestas deberán presentar anualmente una declaración informativa en la que se detallen las apuestas realizadas y los premios pagados.

2. Esta declaración informativa se deberá presentar ante la Administración tributaria en el mes de enero del año siguiente al que corresponda el contenido de dicha declaración.

3. Se habilita al titular de la Consejería competente en materia de hacienda para dictar cuantas disposiciones sean necesarias para el desarrollo de esta Norma y, en particular, para establecer el modelo de declaración.

DISPOSICIONES FINALES

Primera. Modificación del Catálogo Parcial de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Madrid, aprobado por Decreto 32/2004, de 19 de febrero.

Se modifica el Catálogo Parcial de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Madrid, aprobado por Decreto 32/2004, de 19 de febrero, en los términos que a continuación se indican:

Uno. El párrafo e) del artículo 1, queda redactado del siguiente modo:

«e) Las apuestas sobre acontecimientos deportivos, de competición o de otro carácter previamente determinados, incluidas las apuestas hípicas».

Dos. El título VI queda redactado de la siguiente forma:

«TÍTULO VI

De las apuestas

Capítulo 1

De las apuestas en general

Artículo 55. Concepto de apuesta.

Se entiende por apuesta aquella actividad de juego por la que se arriesga una cantidad de dinero sobre los resultados de un acontecimiento previamente determinado por la empresa organizadora, de desenlace incierto y ajeno a las partes intervinientes en la misma.

Artículo 56. Reglas básicas de las apuestas.

1. El objeto de la apuesta es el acierto del pronóstico formulado sobre el resultado del acontecimiento deportivo, de competición o de otro carácter previamente determinado.

2. Tienen la consideración de material de apuestas los boletos, los sistemas y terminales para su expedición y control y demás material, elementos o sistemas utilizados para la organización y comercialización de las apuestas.

3. El boleto o resguardo es el documento que acredita la formalización de la apuesta. Su contenido mínimo se determinará reglamentariamente.

4. Las apuestas se podrán formalizar mediante máquinas específicas para tal fin o a través del uso de procedimientos informáticos, interactivos o de comunicación a distancia.

5. En la formalización de las apuestas se podrá emplear la firma electrónica o, en su caso, otros medios de acreditación análogos de la identidad personal del usuario de conformidad con lo establecido en la Ley 59/2003, de 19 de diciembre, de Firma Electrónica.

6. El abono de premios de las apuestas acertadas se realizará conforme a las disposiciones que se establezcan reglamentariamente.

Artículo 57. Tipos de apuestas.

1. Según la organización y distribución de las sumas apostadas, las apuestas pueden ser mutuas, de contrapartida o cruzadas.

a) Apuesta mutua es aquella en la que un porcentaje de la suma de las cantidades apostadas sobre un acontecimiento determinado se distribuye entre aquellos apostantes que hubieran acertado el resultado a que se refiera la apuesta.

b) Apuesta de contrapartida es aquella en la que el usuario apuesta contra una empresa autorizada, siendo el premio a obtener el resultante de multiplicar el importe de los pronósticos ganadores por el coeficiente que la empresa autorizada haya validado previamente para los mismos.

c) Apuesta cruzada es aquella en que una empresa autorizada actúa como intermediaria y garante de las cantidades apostadas entre terceros, detrayendo las cantidades o porcentajes que correspondan.

2. Según su contenido, las apuestas pueden ser bien simples, bien combinadas o múltiples:

a) Apuesta simple es aquella en la que se apuesta por un único resultado de un único acontecimiento.

b) Apuesta combinada o múltiple es aquella en la que se apuesta simultáneamente por dos o más resultados de uno o más acontecimientos.

3. Según el lugar donde se cumplimenten, las apuestas pueden ser internas o externas:

a) Apuesta interna es aquella que se realiza dentro del recinto o lugar donde ocurre o se celebra el acontecimiento en las zonas habilitadas a tal fin.

b) Apuesta externa es la que se realiza fuera del recinto o lugar donde ocurre o se celebra el acontecimiento en locales debidamente autorizados. Asimismo, tendrá la consideración de apuesta externa la que se realice en los lugares debidamente autorizados de un recinto o lugar sobre acontecimientos que se produzcan o se celebren en otro distinto, así como la formalizada por medios informáticos, interactivos o de comunicación a distancia autorizados, siempre que su ámbito de desarrollo, celebración o comercialización no exceda del territorio de la Comunidad de Madrid.

Artículo 58. Límites de las apuestas.

1. La unidad mínima de apuesta es la cantidad mínima que puede jugarse en cada apuesta.

2. Toda apuesta deberá formalizarse por múltiplos exactos de la unidad mínima de apuesta y se considerará integrada por tantas apuestas unitarias como la cifra apostada contenga la unidad mínima.

Capítulo 2

De las apuestas hípicas

Artículo 59. Concepto de apuestas hípicas.

Se entiende por apuesta hípica el concurso de pronósticos sobre el resultado de una o varias carreras de caballos incluidas en los programas previamente establecidos por la entidad organizadora.

Artículo 60. Reglas básicas de las apuestas hípicas.

1. El objeto del juego es el acierto del pronóstico sobre el resultado de la carrera o carreras sobre las que se apuesta.

2. Tienen la consideración de elementos de juego los boletos, los sistemas y terminales para su expedición y control, y demás material de apuestas.

3. El boleto es el documento que acredita la formalización de una apuesta. Su contenido y requisitos dependerán de cada modalidad de apuesta.

4. El reparto de premios entre las apuestas acertadas se realizará conforme a las reglas que para cada tipo o modalidad de apuesta se establezca.

Artículo 61. Modalidades de las apuestas hípicas.

1. Según el lugar de realización pueden ser:

a) Se considera interna la apuesta que se realiza dentro del recinto de un hipódromo, en las zonas habilitadas a tal fin, y respecto de las carreras de caballos que se celebran en el mismo.

b) Se considera externa la apuesta que se realiza fuera del recinto de los hipódromos en locales debidamente autorizados, respecto de las carreras de caballos que se celebren en cualquier hipódromo, independientemente del lugar en que éste se ubique. Asimismo, tendrá consideración de apuesta externa la que se realice en los locales de apuestas debidamente autorizados de un hipódromo, sobre las carreras que se celebren en un hipódromo distinto de aquél, y las que se realicen por medios informáticos o interactivos autorizados en hipódromos o locales de apuestas autorizados, siempre que su ámbito de desarrollo, celebración o comercialización no exceda el territorio de la Comunidad de Madrid.

2. Según el objeto de las apuestas, cualquiera que sea su lugar de realización, podrán tener las modalidades siguientes, sin perjuicio de aquellas que se propongan por el solicitante y se autoricen por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego:

a) Apuestas simples son aquellas en las que el pronóstico se limita a uno o dos caballos, sea en una o en dos carreras, y aquellas otras en que el pronóstico se refiere a tres o cuatro caballos de una misma carrera.

Cuando el pronóstico se limita a un solo caballo se denomina apuesta sencilla. Ésta admite dos variantes: A ganador y a colocado.

La apuesta a ganador consiste en la designación del caballo al que le sea atribuido el primer

lugar al establecerse el resultado definitivo de la carrera. Podrá concertarse en cualquier carrera en la que participen, por lo menos, tres caballos de propietarios distintos.

La apuesta a colocado consiste en la designación de un caballo al que le sea atribuida, al establecerse el resultado definitivo de la carrera, la siguiente colocación:

1º El primero o segundo lugar, cuando el número de participantes de la prueba esté comprendido entre seis y diez caballos, ambos inclusive.

2º El primero, segundo y tercer lugar, cuando el número de participantes sea de once o más caballos.

Por consiguiente, en las carreras en que participan cinco o menos de cinco caballos no podrán concertarse apuestas a colocado.

Si el pronóstico se refiere a dos caballos, y éstos participan en una misma carrera, la apuesta recibe el nombre de apuesta gemela, y el de apuesta doble, cuando los dos caballos participan en dos carreras distintas.

La apuesta gemela puede ser reversible o no reversible. Será reversible cuando la prueba reúne seis o más participantes y el acierto se limite a seleccionar los caballos que ocupen el primer y segundo lugar, cualquiera que sea el orden entre ellos. La apuesta gemela será no reversible cuando en la carrera participen menos de seis caballos, consistiendo el pronóstico en la designación de los dos primeros clasificados en el propio orden que se establezca como resultado definitivo de la carrera.

La apuesta recibirá el nombre de trío o cuarteto, según que el pronóstico se refiera a tres o cuatro caballos que participen en una misma carrera.

b) Apuestas combinadas son aquellas en que el pronóstico se formula sobre tres o más caballos de carreras distintas. Cuando el pronóstico se refiera a tres caballos que participan cada uno en carreras distintas, la apuesta se denomina triple, y cuando se efectúe sobre cinco caballos, también de carreras distintas, la apuesta se denomina quíntuple.

Si el pronóstico selecciona seis caballos, agrupados en tres apuestas gemelas reversibles, correspondientes cada una de ellas a carreras distintas, la apuesta se denomina triple gemela.

Se denomina quíntuple especial a la apuesta combinada consistente en la designación de seis caballos, correspondientes a seis carreras distintas, consistiendo el acierto en la designación del respectivo caballo ganador en cada una de ellas. También se denominará quíntuple especial la consistente en la designación de los ganadores de cinco carreras y el segundo de cualquiera de ellas, o lo que es lo mismo, además de los ganadores de cuatro carreras, la gemela no reversible de la otra.

Artículo 62. Límites de las apuestas hípicas.

1. Constituye la «unidad mínima de apuesta» la cantidad mínima que puede jugarse en cada apuesta y que habrá de ser autorizada por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego. Los mínimos podrán ser diferentes para cada tipo y/o modalidad de apuesta.

2. Asimismo, el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego podrá autorizar un máximo de apuesta, para los tipos y/o modalidades de apuestas que se establezcan.

3. Toda apuesta deberá formalizarse por múltiplos exactos de la unidad mínima de apuesta y se considerará integrada por tantas apuestas unitarias como la cifra apostada contenga a la unidad mínima.

4. Se podrán utilizar sistemas o instrumentos técnicos que permitan la realización informática o interactiva de las apuestas, en los supuestos y con los requisitos que se establezcan reglamentariamente. En estos casos, la realización de la apuesta se acreditará por el medio o fórmula que, al igual que el resto de los elementos o material de juego, haya sido homologado por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego, previo informe del órgano competente en materia de tributación del juego».

Segunda. Modificación del Reglamento de Explotación e Instalación de Máquinas Recreativas, Recreativas con Premio Programado y de Azar en la Comunidad de Madrid, aprobado por Decreto 97/1998, de 4 de junio.

Se incorpora un párrafo e) al artículo 14 del Reglamento de Explotación e Instalación de Máquinas Recreativas, Recreativas con Premio Programado y de Azar en la Comunidad de Madrid, aprobado por Decreto 97/1998, de 4 de junio, que queda redactado como sigue:

«e) En los locales de apuestas, conforme a la regulación específica en materia de apuestas».

Tercera. Modificación del Decreto 105/2004, de 24 de junio, del Consejo de Gobierno, por el que se aprueba el Reglamento de los Juegos Colectivos de Dinero y Azar en la Comunidad de Madrid.

Se incorpora una disposición adicional cuarta al Decreto 105/2004, de 24 de junio, del Consejo de Gobierno, por el que se aprueba el Reglamento de los Juegos Colectivos de Dinero y Azar en la Comunidad de Madrid, que queda redactada del siguiente modo:

«Cuarta. Suministro de cartones para el juego de bingo.

1. El suministro de cartones a las empresas autorizadas para la comercialización del juego de bingo en cualquiera de sus modalidades está condicionado al cumplimiento de las obligaciones fiscales derivadas de los tributos que gravan este juego.

2. No se suministrarán cartones a las empresas titulares de establecimientos de juegos colectivos de dinero y azar cuando el importe de las deudas tributarias exigibles en período ejecutivo de pago, por local o establecimiento, en relación con los tributos que gravan estos juegos sea superior al de la fianza constituida a favor de la Hacienda de la Comunidad de Madrid de conformidad con lo dispuesto en el artículo 18 del Reglamento que se aprueba mediante el presente Decreto».

Cuarta. Actualización de los importes de las fianzas.

Se autoriza al titular de la Consejería competente en materia de juego a actualizar el importe de las fianzas a que se refiere el Reglamento que se aprueba mediante el presente Decreto.

Quinta. Actualización de los límites cuantitativos de las apuestas.

Se autoriza al titular de la Consejería competente en materia de juego a actualizar los límites cuantitativos de las apuestas regulados en el Reglamento que se aprueba mediante el presente Decreto.

Sexta. Autorización de la organización y comercialización de juegos y apuestas por medios o sistemas informáticos, interactivos o de comunicación a distancia.

La organización y comercialización de los juegos y apuestas incluidos en el Catálogo Parcial de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Madrid, aprobado por Decreto 32/2004, de 19 de febrero, a través de medios o sistemas informáticos, interactivos o de comunicación a distancia, se podrá desarrollar por las empresas autorizadas para el ejercicio de dichas actividades mediante la habilitación correspondiente de la Consejería competente en materia de juego, a quien se faculta para dictar cuantas disposiciones sean necesarias al respecto. En todo caso, les serán de aplicación las disposiciones del Reglamento, que se aprueba mediante el presente Decreto, relativas a los requisitos generales de los sistemas técnicos utilizados para la organización y comercialización de las apuestas y a la formalización de las mismas.

Séptima. Habilitación normativa.

Se habilita al titular de la Consejería competente en materia de juego a dictar cuantas disposiciones sean necesarias para el desarrollo del Reglamento que se aprueba mediante el presente Decreto.

Octava. Entrada en vigor.

El presente Decreto entrará en vigor a los veinte días de su publicación en el «Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid».

REGLAMENTO DE APUESTAS EN LA COMUNIDAD DE MADRID

TÍTULO PRELIMINAR

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1. Objeto y ámbito de aplicación.

1. El presente Reglamento tiene por objeto la regulación, en el ámbito territorial de la Comunidad de Madrid, de las apuestas sobre acontecimientos deportivos, de competición o de otro carácter previamente determinados.

2. Se excluyen de la presente Norma las apuestas hípicas reguladas en el Reglamento aprobado por Decreto 148/2002, de 29 de agosto.

Artículo 2. Prohibiciones.

Quedan prohibidas las apuestas que, en sí mismas o en razón de los acontecimientos sobre los que se formalicen, atenten contra los derechos y libertades, en particular, contra la dignidad de las personas, el derecho al honor, a la intimidad personal y familiar y a la propia imagen así como contra la

protección de la juventud y de la infancia, y aquellas otras que se fundamenten en la comisión de delitos, faltas o infracciones administrativas, en eventos prohibidos por la legislación vigente o en acontecimientos de carácter político o religioso.

Artículo 3. Definiciones.

A los efectos del presente Reglamento y de la normativa que lo desarrolle se entiende por:

a) Apuesta: aquella actividad de juego por la que se arriesga una cantidad de dinero sobre los resultados de un acontecimiento previamente determinado, de desenlace incierto y ajeno a las partes intervinientes en la misma.

b) Unidades mínima y máxima de la apuesta: Cantidades mínimas y máximas que pueden formalizarse por cada tipo de apuesta.

c) Validación de la apuesta: Registro y aceptación de la apuesta por una empresa autorizada, así como la entrega o puesta a disposición del usuario de un boleto o resguardo de los datos que justifiquen la apuesta realizada.

d) Boleto o resguardo de apuesta: Comprobante o soporte que acredita a su poseedor como apostante, recoge los datos relativos a la apuesta realizada, su registro y aceptación por una empresa autorizada y sirve como documento justificativo para el cobro de la apuesta ganadora así como, en su caso, para formular cualquier reclamación sobre la apuesta.

e) Fondo inicial: Suma de las cantidades comprometidas en cada modalidad de apuesta de carácter mutual.

f) Fondo repartible: Remanente que resulte de detraer del fondo inicial el importe de las apuestas que deban ser reembolsadas.

g) Fondo destinado a premios: Cuantía resultante de aplicar al fondo repartible el porcentaje destinado a premios, que no podrá ser inferior al 70 por 100 de dicho fondo.

h) Dividendo: Cantidad que corresponde al apostante ganador por unidad de apuesta de carácter mutual.

i) Coeficiente de apuesta: Cifra que determina la cuantía que corresponde pagar a una apuesta ganadora en las apuestas de contrapartida al ser multiplicada por la cantidad apostada.

j) Unidad Central de Apuestas: Conjunto compuesto por los elementos técnicos necesarios para registrar, totalizar y gestionar las apuestas realizadas por los usuarios.

k) Máquinas de apuestas: Son aquellas destinadas específicamente a la formalización de este tipo de actividad. Pueden ser de dos tipos: Máquinas auxiliares, que son aquellas operadas directamente por el público; o terminales de expedición, que son aquellas manipuladas por un operador de la empresa.

Artículo 4. Tipos de apuestas.

1. Según la organización y distribución de las sumas apostadas, las apuestas pueden ser mutuas, de contrapartida o cruzadas:

a) Apuesta mutua es aquella en la que un porcentaje de la suma de las cantidades apostadas sobre un acontecimiento determinado se distribuye entre aquellos apostantes que hubieran acertado el resultado a que se refiera la apuesta.

b) Apuesta de contrapartida es aquella en la que el usuario apuesta contra una empresa autorizada, siendo el premio a obtener el resultante de multiplicar el importe de los pronósticos ganadores por el coeficiente que la empresa autorizada haya validado previamente para los mismos.

c) Apuesta cruzada es aquella en que una empresa autorizada actúa como intermediaria y garante de las cantidades apostadas entre terceros, detrayendo las cantidades o porcentajes que correspondan.

2. Según su contenido, las apuestas pueden ser bien simples, bien combinadas o múltiples:

a) Apuesta simple es aquella en la que se apuesta por un único resultado de un único acontecimiento.

b) Apuesta combinada o múltiple es aquella en la que se apuesta simultáneamente por dos o más resultados de uno o más acontecimientos.

3. Según el lugar donde se cumplimenten, las apuestas pueden ser internas o externas:

a) Apuesta interna es aquella que se realiza en las zonas habilitadas a tal fin dentro del recinto o lugar donde ocurre o se celebra el acontecimiento.

b) Apuesta externa es la que se realiza fuera del recinto o lugar donde ocurre o se celebra el

acontecimiento en locales debidamente autorizados. Asimismo, tendrá la consideración de apuesta externa la que se realice en los lugares debidamente autorizados de un recinto o lugar sobre acontecimientos que se produzcan o se celebren en otro distinto así como la formalizada por medios informáticos, interactivos o de comunicación a distancia autorizados, siempre que su ámbito de desarrollo, celebración o comercialización no exceda del territorio de la Comunidad de Madrid.

Artículo 5. Régimen jurídico.

1. La organización y comercialización de las apuestas se regirá por la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid, y por la normativa que la desarrolla, así como por el presente Reglamento y las disposiciones de carácter complementario que sean dictadas en su desarrollo.

2. Los acontecimientos objeto de apuestas se regirán por su reglamentación propia.

Artículo 6. Atribuciones del órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

Corresponde al órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego las siguientes atribuciones en relación con las apuestas:

a) La autorización para la organización y comercialización de las apuestas, así como de los locales y zonas de apuestas.

b) La homologación del material de juego, elementos, medios y sistemas de expedición y control de las apuestas y, en general, aquellos otros necesarios para la organización y comercialización de las apuestas.

c) El ejercicio de las funciones de control e inspección de la actividad de apuestas.

d) Cualesquiera otras atribuidas por la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid, el presente Reglamento y las normas de desarrollo.

Artículo 7. Limitaciones a la participación en las apuestas.

No podrán participar en las apuestas a que se refiere el presente Reglamento:

a) Los menores de edad y los incapacitados legalmente.

b) Las personas que voluntariamente hubieran solicitado que les sea prohibido el acceso al juego o que lo tengan prohibido por resolución judicial.

c) Los accionistas, partícipes o titulares de las empresas dedicadas a la organización y comercialización de las apuestas, su personal, directivos o empleados, así como los cónyuges, ascendientes y descendientes hasta el primer grado.

d) Los deportistas, entrenadores u otros participantes directos en el acontecimiento objeto de las apuestas.

e) Los directivos de las entidades participantes en el acontecimiento objeto de las apuestas.

f) Los jueces o árbitros que ejerzan sus funciones en el acontecimiento objeto de las apuestas, así como las personas que resuelvan los recursos contra las decisiones de aquéllos.

g) Los funcionarios que tengan atribuidas funciones de inspección y control en materia de juego.

TÍTULO I

DEL RÉGIMEN DE ORGANIZACIÓN Y COMERCIALIZACIÓN DE LAS APUESTAS

CAPÍTULO I

Autorización para la organización y comercialización de las apuestas

Artículo 8. Autorización para la organización y comercialización de las apuestas.

1. La organización y comercialización de las apuestas requerirá autorización administrativa previa.

2. Las empresas que pretendan obtener dicha autorización deberán cumplir, sin perjuicio de lo establecido en el presente Reglamento, los siguientes requisitos:

a) Estar inscritas en el Registro General del Juego de la Comunidad de Madrid, Sección de Empresas.

b) Ostentar la nacionalidad española o la de cualquiera de los Estados miembros de la Unión Europea. La participación directa o indirecta del capital extranjero se ajustará a lo establecido en la legislación vigente sobre inversiones extranjeras en España.

c) Disponer de un domicilio fiscal en la Comunidad de Madrid.

d) Acreditar solvencia económica y financiera.

e) Constituir las fianzas establecidas en el artículo 11.

f) Tener contratado un seguro, conforme a lo previsto en el artículo 12.

g) Acreditar solvencia técnica y, en particular, disponer de un sistema informático seguro para la organización y comercialización de las apuestas que garantice el correcto funcionamiento de las mismas en los términos recogidos en el presente Reglamento.

h) No encontrarse en ninguna de las circunstancias establecidas en el artículo 19.2 de la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid.

i) Tener inscrito en el Registro General del Juego de la Comunidad de Madrid el material de apuestas y los elementos y sistemas sujetos a previa homologación a que se refiere el artículo 18.

j) Hallarse al corriente del cumplimiento de sus obligaciones tributarias y frente a la Seguridad Social impuestas por las disposiciones vigentes.

Artículo 9. Solicitudes de autorización.

1. Las empresas que soliciten una autorización para la organización y comercialización de apuestas deberán presentar la correspondiente solicitud en el modelo normalizado que figura como Anexo I, en cualquier Registro de la Comunidad de Madrid, de la Administración General del Estado, de otras Comunidades Autónomas, de Ayuntamientos de la Comunidad de Madrid adheridos al Convenio Marco Ventanilla Única, en Oficinas de Correos, en representaciones diplomáticas u oficinas consulares de España en el extranjero, o por cualquiera de los medios previstos en el artículo 38.4 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, acompañada de la siguiente documentación:

a) Memoria explicativa de la actividad de la empresa con referencia a los aspectos organizativos, a los recursos disponibles y, en su caso, a la experiencia empresarial en actividades de juegos y apuestas.

b) Memoria descriptiva de la organización y comercialización de las apuestas. En dicha memoria deberán incluirse el tipo de acontecimientos o eventos objeto de las apuestas y deberá hacerse mención particular a los sistemas, procedimientos o medios relativos a la organización, gestión, explotación, difusión y control de la actividad. Cuando las apuestas se realicen a través de medios de comunicación o conexión a distancia o interactivos, deberán especificarse además los sistemas a utilizar y, en su caso, el dominio u otros elementos de identificación y acceso así como la operativa para la formalización de las apuestas.

c) Propuesta de normas de organización y funcionamiento de las apuestas. Dichas normas deberán contener, de forma clara y completa, y con sujeción a lo dispuesto en este Reglamento, el conjunto de las aplicables a la formalización de las apuestas, límites cuantitativos, validez de resultados, apuestas acertadas, reparto y abono de premios y caducidad del derecho al cobro de premios. Además, deberán sujetarse, en todo caso, a la legislación en materia de protección de los consumidores y de condiciones generales de la contratación.

d) Informe de una institución financiera sobre la solvencia económica y financiera de la empresa.

e) Cuentas anuales o extracto de las mismas en el supuesto de que su publicación sea obligatoria.

f) Certificación de una empresa auditora con personal acreditado en auditorías de seguridad informática sobre la solvencia técnica del sistema informático previsto para la organización y comercialización de las apuestas.

g) Póliza de seguro, conforme a lo previsto en el artículo 12.

h) Propuesta de horario de funcionamiento de los locales o zonas de apuestas.

i) Declaración responsable, en el modelo normalizado que figura como Anexo II, de no encontrarse en ninguna de las circunstancias establecidas en el artículo 19.2 de la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid.

j) Certificados de la Agencia Estatal de Administración Tributaria y de la Tesorería Territorial de la Seguridad Social de estar al corriente de sus obligaciones tributarias y frente a la Seguridad Social, respectivamente. A estos efectos, se considerarán cumplidas dichas obligaciones cuando las deudas estén aplazadas, fraccionadas o se hubiera acordado suspensión como consecuencia de impugnación, extremos que deberán acreditarse mediante la presentación de copia de la resolución en la que se concedan los aplazamientos o fraccionamientos o se acuerde la suspensión.

La acreditación de estar al corriente de las obligaciones tributarias con la Comunidad de Madrid se solicitará de oficio por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

k) Copia compulsada del alta y último recibo pagado, en su caso, del Impuesto de Actividades Económicas en el epígrafe correspondiente a la actividad respecto de la que se solicita la autorización.

l) Documento acreditativo de la disponibilidad del inmueble donde se instale la unidad central de apuestas y su réplica.

2. La acreditación de encontrarse el solicitante inscrito en el Registro General de Juego así como el material de apuestas sujeto a previa homologación y de la constitución de las fianzas exigidas se solicitará o aportará de oficio por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

3. Simultáneamente a la presentación de la solicitud para la organización y comercialización de apuestas se podrá presentar las correspondientes a los locales y zonas de apuestas acompañadas de la documentación exigida por el presente Reglamento en cada caso.

Artículo 10. Resolución de autorización.

1. Una vez instruido el procedimiento, acreditado el cumplimiento de los requisitos establecidos en el artículo 8 y validadas las normas de funcionamiento y organización de las apuestas, el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego concederá la autorización para la organización y comercialización de apuestas. En el curso de este procedimiento dicho órgano podrá solicitar cuantos informes resulten necesarios.

2. El plazo máximo para dictar y notificar la resolución será de seis meses a contar desde la fecha de entrada de la solicitud en el registro de la Consejería competente en la materia. Contra dicha resolución podrá interponerse recurso de alzada ante el titular de la Consejería competente en materia de juego.

3. La resolución concediendo la autorización contendrá, al menos, las siguientes especificaciones:

a) Denominación, marca, en su caso, domicilio y capital social de la empresa autorizada así como la participación social en dicho capital.

b) Composición de los órganos de administración y dirección de la empresa autorizada.

c) Acontecimientos o eventos objeto de las apuestas.

d) Tipos de apuestas a comercializar.

e) Límites cuantitativos de cada tipo de apuestas.

f) Medios de formalización de las apuestas.

g) Sistemas a utilizar y, en su caso, dominio u otros elementos de identificación y acceso, en el caso de que las apuestas se realicen a través de medios de comunicación o conexión a distancia o interactivos.

h) Reglas de organización y funcionamiento de las apuestas.

4. El titular de la autorización estará obligado a comunicar al órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego cualquier modificación de los requisitos y condiciones tenidos en cuenta para la concesión de la autorización en el plazo de un mes desde que se produzca.

5. La autorización administrativa deberá situarse en lugar visible al público dentro de los locales y zonas de apuestas, en la forma establecida en el artículo 37.b). Cuando la comercialización de las apuestas se realice mediante cualquier medio de comunicación a distancia, bastará la mera referencia a la autorización administrativa concedida.

Artículo 11. Fianzas.

1. Las empresas que pretendan inscribirse en el Registro General del Juego de la Comunidad de Madrid para el ejercicio de la actividad de organización y comercialización de apuestas deberán constituir previamente una fianza a favor de la Hacienda de la Comunidad de Madrid por importe de 60.000 euros.

2. El solicitante de una autorización para la organización y comercialización de apuestas deberá constituir además una fianza a favor de la Hacienda de la Comunidad de Madrid por importe de 12 millones de euros, salvo en el supuesto de que la empresa solicitante acredite disponer del seguro previsto en el artículo siguiente, en cuyo caso la fianza será de 6 millones de euros. En todo caso, el importe de la fianza quedará reducido en la misma cuantía que el de la primera fianza prestada.

3. Las fianzas se constituirán en la Tesorería de la Comunidad de Madrid en metálico, mediante aval bancario o prestado por sociedad de garantía recíproca o a través de póliza de caución.

4. Las fianzas quedarán afectas al cumplimiento de las obligaciones establecidas de conformidad

con lo dispuesto en el artículo 18 de la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid, especialmente al abono de los premios, al cumplimiento de las obligaciones tributarias sobre el juego y al pago de las sanciones impuestas por infracciones en materia de juego.

5. Las fianzas deberán mantenerse actualizadas en la cuantía máxima del importe exigible. Si se produjese una disminución de su cuantía, el obligado a constituirla deberá completarla en la cuantía obligatoria en el plazo de dos meses. La no reposición de las fianzas supondrá la revocación de la autorización.

Artículo 12. Seguro.

1. Las empresas solicitantes de una autorización para la organización y comercialización de apuestas podrán disponer de una póliza de seguro por un importe mínimo de 10 millones de euros que cubra al menos la responsabilidad derivada del impago de los premios, una vez agotada la fianza a que se refiere el artículo 11, y los daños y perjuicios causados al apostante.

2. El seguro deberá mantenerse durante el período de vigencia de la autorización para la organización y comercialización de las apuestas por el importe exigible conforme al apartado anterior. El no mantenimiento de la vigencia de la póliza de seguro o la reducción de su importe por debajo de la cobertura exigible dará lugar a la revocación de la autorización, salvo que se incremente la fianza hasta el importe de 12 millones de euros previsto en el artículo 11.2.

Artículo 13. Vigencia de la autorización.

1. Las autorizaciones para la organización y comercialización de las apuestas se concederán por un período de cinco años.

2. Las autorizaciones podrán ser renovadas por períodos de idéntica duración si se cumplen los requisitos establecidos en la normativa en vigor en el momento de la renovación. Dicha renovación deberá solicitarse por el titular de la autorización con una antelación mínima de seis meses a la expiración de la autorización vigente.

Artículo 14. Modificación de la autorización.

La modificación de las condiciones que determinaron la concesión de la autorización requerirá previa autorización del órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

Artículo 15. Transmisión de la autorización.

Se podrá transmitir la autorización para la organización y comercialización de apuestas, previa autorización del órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego, subrogándose el nuevo titular en todos los derechos y obligaciones derivados de la misma incluido su período de vigencia. El nuevo titular deberá cumplir todos los requisitos necesarios para la obtención de la autorización y constituir las fianzas establecidas en el artículo 11.

Artículo 16. Extinción de la autorización.

Las autorizaciones se extinguirán en los siguientes supuestos:

a) Por el transcurso de su período de vigencia sin que se solicite y conceda su renovación.

b) Por renuncia expresa del interesado manifestada por escrito.

c) Por cancelación o caducidad de la inscripción de la empresa titular de la autorización en el Registro del Juego de la Comunidad de Madrid.

d) Por revocación en los casos siguientes:

1º Cuando durante su período de vigencia se pierdan todas o algunas de las condiciones que determinaron su otorgamiento.

2º Cuando se disuelva la sociedad titular de la autorización, se produzca el cese definitivo de la actividad objeto de autorización o la falta de su ejercicio ininterrumpido durante al menos un año.

3º Cuando concurra alguna de las causas establecidas en el artículo 19.2 de la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid.

4º Cuando se haya incurrido en falsedades, irregularidades o inexactitudes esenciales en alguno de los datos contenidos en la solicitud de autorización o de modificación de la misma.

5º Cuando se incumplan las obligaciones relativas a la prohibición de la participación de los menores en las apuestas.

6º Cuando se imponga como sanción en el correspondiente procedimiento sancionador.

7º Cuando se incumplan las obligaciones tributarias en materia de juego de la Comunidad de Madrid.

8º Cuando no se repongan las fianzas de conformidad con lo establecido en el artículo 11.

9º Cuando no se mantenga vigente la póliza de seguro en los términos previstos en el artículo 12 o su cobertura sea inferior al importe mínimo exigible.

10º Cuando se detecten anomalías en la Unidad Central de Apuestas o en sus programas informáticos que den como resultado inexactitudes o falsedades en los datos relativos a apuestas, cantidades apostadas, premios otorgados o devoluciones de apuestas anuladas.

11º Cuando se incumpla la obligación de facilitar a la Comunidad de Madrid la práctica de las auditorías informáticas a que se refiere el artículo 47.4.

Artículo 17. Obligaciones del titular de la autorización.

Corresponderá al titular de la autorización para la organización y comercialización de las apuestas, sin perjuicio de lo establecido en el presente Reglamento, el cumplimiento de las siguientes obligaciones:

a) Validar las apuestas realizadas por los usuarios y totalizar las cantidades apostadas por cada tipo de apuesta.

b) Aplicar el porcentaje destinado a premios, fijar el coeficiente de apuesta o aplicar el porcentaje o cantidad a retener en concepto de comisión, según la modalidad de apuesta que corresponda, calculando la cantidad a pagar como premio por cada apuesta acertada.

c) Devolver las apuestas anuladas.

d) Abonar las apuestas acertadas.

e) Informar a los usuarios de las normas de funcionamiento de las apuestas.

f) Garantizar la prohibición de la participación de los menores de edad en las apuestas.

g) Controlar la regularidad de todas las operaciones y, en general, el cumplimiento de la normativa vigente.

h) Cumplir debidamente ante el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego con toda obligación de información derivada de este Reglamento y normativa de aplicación.

CAPÍTULO II

Homologación del material de apuestas

Artículo 18. Homologación del material de apuestas.

Corresponde al órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego la homologación de los boletos, los sistemas y terminales para su expedición y control y demás material, elementos o sistemas utilizados para la organización y comercialización de las apuestas, incluidos aquellos sistemas o instrumentos técnicos que permitan la formalización informática, interactiva o a distancia de las apuestas.

Artículo 19. Requisitos generales de los sistemas técnicos.

1. Los sistemas, elementos o instrumentos técnicos utilizados para la organización y comercialización de las apuestas garantizarán su autenticidad y cómputo, la identidad de las personas intervinientes, en su caso, la confidencialidad y seguridad respecto de los datos de carácter personal recabados, la prohibición de la participación de menores, el control de su correcto funcionamiento, que su ámbito de desarrollo, celebración o comercialización no exceda del territorio de la Comunidad de Madrid y, en general, el cumplimiento de la legislación vigente en materia de apuestas.

2. El sistema técnico para la organización y comercialización de las apuestas estará constituido por una Unidad Central de Apuestas y por máquinas de apuestas.

3. El sistema técnico deberá permitir, al menos, el análisis de los riesgos y la continuidad del negocio, así como la determinación y subsanación de sus vulnerabilidades. Asimismo, deberá disponer de mecanismos de trazabilidad sobre el registro de las operaciones de apuestas realizadas, garantizando su integridad y su asociación temporal a fuentes de tiempo fiables, de mecanismos de autenticación fuerte ligados a la explotación del sistema informático, de dispositivos físicos que garanticen el control de acceso a los componentes del sistema informático sólo a personal autorizado y de mecanismos que aseguren la confidencialidad e integridad en las comunicaciones con el apostante y entre los componentes del sistema informático.

Dicho sistema técnico deberá estar dotado además de aquellos mecanismos que garanticen que el ámbito de desarrollo, celebración o comercialización de las apuestas no exceda del territorio de la

Comunidad de Madrid cuando las apuestas se formalicen por medios o sistemas informáticos, interactivos o de comunicación a distancia.

Artículo 20. Requisitos de la Unidad Central de Apuestas.

1. El titular de la autorización dispondrá de una Unidad Central de Apuestas, que deberá poder gestionar todos los equipos y usuarios conectados a la misma, garantizando, en todo caso, el correcto funcionamiento de las apuestas.

2. La configuración de la Unidad Central de Apuestas permitirá que se pueda comprobar en cualquier momento las operaciones de apuestas y sus resultados, así como reconstruir de forma fiel las transacciones realizadas, impidiendo cualquier modificación o alteración de las operaciones realizadas.

3. El acceso a la Unidad Central de Apuestas requerirá la adopción de medidas de control que permitan registrar todas las actuaciones u operaciones realizadas en ella y utilizar mecanismos de autenticación de los operarios.

4. El titular de la autorización deberá disponer de una réplica de su Unidad Central de Apuestas como reserva, preparada para continuar el desarrollo de las apuestas con las mismas condiciones y garantías que la unidad principal en caso de que esta última quede fuera de servicio por cualquier causa.

5. La Unidad Central de Apuestas, así como su réplica, deberán estar instaladas en el ámbito territorial de la Comunidad de Madrid y en dependencias bajo el control y la vigilancia de la empresa titular de la autorización.

6. La Unidad Central de Apuestas incorporará una conexión informática segura y compatible con los sistemas informáticos de los órganos competentes de la Comunidad de Madrid en materia de ordenación y gestión del juego y de gestión de tributos del juego, para el control y seguimiento en tiempo real de las apuestas, de las cantidades apostadas y de los premios otorgados así como de la devolución, en su caso, de las apuestas anuladas. Las medidas de seguridad de la conexión deberán garantizar la autenticidad, confidencialidad e integridad en las comunicaciones.

Artículo 21. Requisitos de las máquinas de apuestas.

1. Los terminales de expedición y las máquinas auxiliares de apuestas permitirán la realización de las mismas y emitirán el correspondiente boleto o resguardo de validación. A tal fin deberán permanecer conectadas a la Unidad Central de Apuestas adoptándose las adecuadas medidas de seguridad.

2. El órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego podrá establecer marcas de fábrica que faciliten la identificación de las máquinas.

3. En las máquinas auxiliares de apuestas deberá hacerse constar con claridad y de forma visible la prohibición de participación en las apuestas por los menores de edad.

TÍTULO II

DE LAS APUESTAS

CAPÍTULO I

Formalización de las apuestas

Artículo 22. Realización y justificación de las apuestas.

1. Las apuestas podrán formalizarse a través de alguno de los siguientes medios:

a) Terminales de expedición y máquinas auxiliares de apuestas, ubicados en los locales y zonas de apuestas.

b) Procedimientos informáticos, interactivos o de comunicación a distancia.

Las medidas de seguridad de la conexión correspondiente deberán garantizar la autenticidad del receptor, la confidencialidad y la integridad en las comunicaciones.

2. Las empresas podrán ofrecer a los usuarios la posibilidad de formalizar las apuestas mediante el empleo de la firma electrónica o, en su caso, otros medios análogos que sirvan para acreditar la identidad personal del usuario, de conformidad con lo establecido en la Ley 59/2003, de 19 de diciembre, de Firma Electrónica.

Artículo 23. Condiciones de formalización de las apuestas.

1. Se entenderá formalizada válidamente una apuesta cuando se entregue al usuario el boleto o

resguardo acreditativo de la misma expedido por los medios homologados para la realización de apuestas. La aceptación de dicho documento implicará la conformidad con la apuesta realizada.

2. La apuesta se entenderá como no realizada cuando, por causas de fuerza mayor debidamente justificadas, resulte imposible la validación de las apuestas.

3. La empresa deberá regular en las normas de organización y funcionamiento de las apuestas las condiciones que regirán en el caso de que los eventos resulten aplazados. En todo caso, una apuesta se considerará nula cuando se supere el período máximo de suspensión, procediendo la devolución al usuario del importe de la apuesta. Asimismo, las empresas autorizadas deberán recoger en dichas normas el modo de proceder en el caso de que no se celebre alguno de los eventos previstos cuando se haya formalizado una apuesta múltiple.

4. Si el acontecimiento fuera anulado, la empresa autorizada devolverá a los usuarios el importe íntegro de la apuesta una vez que se tenga constancia de dicha anulación, sin perjuicio de las responsabilidades que resultaren exigibles en el caso de que la anulación fuera debida a causas imputables a dicha empresa autorizada.

5. Las devoluciones de los importes a que se refieren los apartados 3 y 4 anteriores se realizarán en los términos establecidos para el abono de premios en el artículo 32.

6. En las apuestas de contrapartida, una vez formalizada y validada una apuesta concreta de este tipo, no podrá modificarse para dicha apuesta el coeficiente aplicado.

Artículo 24. Requisitos del boleto de apuestas.

1. El boleto o resguardo es el documento que acredita la formalización de la apuesta.

2. El boleto deberá tener el contenido mínimo siguiente:

a) Identificación de la empresa autorizada con indicación del número de identificación fiscal y del número de inscripción en el Registro General del Juego de la Comunidad de Madrid.

b) Acontecimiento sobre el que se apuesta y fecha del mismo.

c) Modalidad e importe de la apuesta realizada.

d) Coeficiente de la apuesta, en su caso.

e) Pronóstico realizado.

f) Hora, día, mes y año de formalización de la apuesta.

g) Número o combinación alfanumérica que permita identificarlo con carácter exclusivo y único.

h) Identificación del medio de formalización de las apuestas utilizado.

Artículo 25. Formalización de apuestas mediante terminales o máquinas auxiliares.

1. Las apuestas podrán formalizarse a través del personal de la empresa autorizada en los mostradores o ventanillas de los locales y zonas de apuestas dotados de terminales de expedición y control de las mismas. La formalización de apuestas podrá hacerse directamente por el usuario mediante máquinas auxiliares.

2. Las apuestas se admitirán en tanto se encuentren operativos los terminales y las máquinas auxiliares.

3. En el caso de apuestas mutuas, dichos terminales y máquinas deberán bloquearse automáticamente en el momento del cierre de apuestas señalado por la empresa autorizada, que deberá ser antes del comienzo del acontecimiento objeto de apuesta.

4. De tratarse de apuestas de contrapartida o cruzadas, su admisión concluirá antes de la finalización del acontecimiento objeto de apuesta.

5. Las empresas autorizadas para la organización y comercialización de las apuestas garantizarán, en todo caso, que los menores de edad no puedan participar en la formalización de las mismas. Asimismo, deberán garantizar que aquellas personas que voluntariamente hubieren solicitado al órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego que les sea prohibido el acceso al juego, o cuando así se haya establecido en una resolución judicial, no puedan formalizar apuestas por ningún medio ni procedimiento.

Artículo 26. Formalización de apuestas por medios o sistemas interactivos o de comunicación a distancia.

1. El procedimiento para la formalización de apuestas por medios o sistemas interactivos o de comunicación a distancia deberá desarrollarse en condiciones de seguridad y garantía máximas para el usuario.

2. La recogida de datos personales, el tratamiento y su utilización posterior deberán sujetarse a la legislación vigente en materia de protección de datos.

3. La operativa de acceso al sistema establecerá la forma de registro de los usuarios y el contenido de los datos a registrar, garantizando, en todo caso, que los menores de edad no puedan participar en las apuestas. Asimismo, este sistema garantizará que se deniegue el acceso a aquellas personas que voluntariamente hubieren solicitado al órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego que les sea prohibido el citado acceso o cuando así se haya establecido en una resolución judicial.

4. Las normas de organización y funcionamiento de las apuestas establecerán la forma de realizarlas y el sistema de validación y detallará los mecanismos de pago de las apuestas y de cobro de los premios. El pago podrá efectuarse mediante cualquier medio legal admitido por la empresa de apuestas autorizada.

5. El cierre de la admisión de apuestas se ajustará a lo establecido en el artículo 25.

6. Una vez registradas las apuestas en la Unidad Central, el usuario tendrá derecho a obtener su confirmación electrónica, en la que se refleje, al menos, el contenido mínimo del boleto a que se refiere el artículo 24.2.

7. A efectos de reclamaciones, el sistema de validación aportará toda la información necesaria para identificar y reconstruir de forma fiel la transacción realizada.

Artículo 27. Límite cuantitativo de las apuestas.

1. La unidad mínima de apuestas será de 1 euro, para las apuestas simples, y de 20 céntimos de euro, para las apuestas combinadas o múltiples.

2. Toda apuesta deberá formalizarse por múltiplos exactos de la unidad mínima de apuesta correspondiente y se considerará integrada por tantas apuestas unitarias como la cifra apostada contenga la unidad mínima.

Artículo 28. Publicidad de las apuestas.

1. Podrá realizarse publicidad comercial de las apuestas en el interior de los locales de apuestas o donde esté autorizada la realización de las mismas, así como en los lugares o recintos donde se celebren los acontecimientos objeto de las apuestas.

2. Se entenderán autorizadas, en todo caso, las siguientes actividades:

a) La divulgación o el anuncio de las apuestas en revistas especializadas en materia de juegos y apuestas, así como la inclusión de reseñas en carteleras, guías de ocio, publicaciones, secciones o páginas deportivas, en cualquier formato, ya sea impreso o electrónico, en las que se trate de los acontecimientos objeto de apuesta, y otras publicaciones similares. La divulgación o el anuncio de las apuestas podrán realizarse también en los programas, espacios o retransmisiones sobre los acontecimientos objeto de las mismas, cualquiera que sea el medio de comunicación utilizado. La publicidad podrá incluir tanto los acontecimientos objeto de las apuestas como sus pronósticos y coeficientes.

b) La elaboración y difusión de folletos informativos sobre los programas de acontecimientos objeto de apuestas, pronósticos y coeficientes, así como de sus resultados. La difusión se hará en los lugares donde estén autorizadas las apuestas.

c) Las comunicaciones publicitarias por correo electrónico u otro medio de comunicación equivalente cuando hayan sido previamente solicitadas o expresamente autorizadas por los destinatarios de las mismas, de conformidad con lo establecido en la Ley 34/2002, de 11 de julio, de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico.

CAPÍTULO II

Reparto de premios

Artículo 29. Validez de los resultados.

1. La empresa autorizada deberá establecer en las normas de organización y funcionamiento de las apuestas las condiciones en las que se considerará válido el resultado de los acontecimientos objeto de las mismas. Igualmente, deberá establecer las reglas aplicables en el caso de que un resultado, dado por válido en un primer momento, sea modificado posteriormente.

2. Corresponderá a la empresa autorizada dar publicidad de los resultados válidos en los locales y zonas de apuestas y a través de los medios o sistemas interactivos o de comunicación a distancia empleados para la realización de las apuestas.

Artículo 30. Apuestas acertadas.

Se entenderá que una apuesta ha resultado premiada cuando los pronósticos contenidos en la misma coincidan con el resultado considerado válido, según las normas de organización y funcionamiento de las apuestas establecidas por la empresa.

Artículo 31. Reparto de premios.

1. En las apuestas mutuas, el fondo destinado a premios no será inferior al 70 por 100 del fondo repartible.

El dividendo por unidad de apuesta será la cantidad resultante de dividir el fondo destinado a premios entre las unidades de apuesta acertadas.

En las divisiones que se realicen para determinar cualquier premio por unidad de apuesta se calculará el cociente entero con dos decimales, debiéndose llevar a cabo las operaciones de redondeo, en su caso, por exceso o defecto según corresponda.

2. En las apuestas de contrapartida, el premio por apuesta unitaria se obtendrá multiplicando el coeficiente validado previamente por la empresa autorizada por cada unidad de apuesta acertada. Además, se sumará el reintegro de la cantidad apostada.

3. En las apuestas cruzadas, el premio consistirá en la cantidad apostada por cada jugador. La empresa autorizada podrá obtener, en concepto de comisión, hasta el 10 por 100 del importe de las cantidades de las apuestas ganadoras. En todo caso, dicho porcentaje deberá ser expresamente autorizado por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

4. En caso de no haber acertantes en una apuesta mutua sobre un determinado acontecimiento el fondo destinado a premios se acumulará al fondo de idéntica naturaleza de una apuesta de igual modalidad sobre un acontecimiento similar posterior que determine la empresa autorizada, previa comunicación al órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

Artículo 32. Abono de apuestas acertadas.

1. La realización de las operaciones de reparto de premios no excederá de veinticuatro horas desde la determinación de la validez de los resultados del acontecimiento objeto de apuesta.

2. El abono de las apuestas acertadas se realizará en la forma establecida en las normas de organización y funcionamiento de las apuestas, siempre que se trate de medios legales de pago y que no supongan coste alguno para el usuario.

3. Cuando las apuestas se hayan formalizado en locales y zonas de apuestas, el abono de los premios por las apuestas acertadas se producirá previa presentación del boleto correspondiente una vez que hayan finalizado las operaciones de reparto de premios. Si las apuestas se formalizaron por medios o sistemas interactivos o de comunicación a distancia, el abono de los premios se producirá automáticamente al finalizar dichas operaciones de reparto a través del mismo medio legal empleado para el pago de las apuestas.

4. El abono de los premios se realizará en los locales de apuestas o en los lugares habilitados al efecto por la empresa autorizada, sin perjuicio de lo dispuesto en el apartado anterior.

5. Las empresas autorizadas comunicarán mensualmente al órgano competente en materia de tributación del juego en la Comunidad de Madrid la relación de los premios cuyo importe sea superior a 3.005 euros que se hayan abonado durante el mes anterior, consignando además la identidad (nombre, apellidos y número de identificación fiscal) de aquellos jugadores que hayan percibido dichos premios, quienes serán, asimismo, advertidos de esta circunstancia.

Artículo 33. Caducidad del derecho al cobro de premios.

1. El derecho al cobro de los premios no caducará antes de los tres meses desde la fecha de su puesta a disposición del usuario, conforme a lo establecido en el artículo 32.

2. El importe de los premios no abonados en las apuestas mutuas se acumulará al fondo correspondiente de una apuesta de igual modalidad sobre un acontecimiento similar posterior que determine la empresa autorizada, previa comunicación al órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

TÍTULO III

DE LOS LOCALES DE APUESTAS E INSTALACIONES AUXILIARES

CAPÍTULO I

Régimen de los locales y zonas de apuestas

Artículo 34. Locales específicos de apuestas.

1. Se entiende por locales específicos de apuestas a los efectos del presente Reglamento aquellos locales destinados de forma exclusiva a la formalización de apuestas, sin perjuicio de lo establecido en el artículo 39.2.

2. Los locales específicos de apuestas deberán ser autorizados por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego. La vigencia de la autorización se extenderá por el mismo período de tiempo que el de la autorización para la organización y comercialización de las apuestas.

3. Los locales específicos de apuestas deberán disponer de los permisos y licencias que legalmente sean exigibles.

4. Las solicitudes de autorización de locales específicos de apuestas por las empresas autorizadas para la organización y comercialización de apuestas se presentarán en el modelo normalizado que figura como Anexo III, por cualquiera de los medios previstos en el artículo 38.4 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, y deberán ir acompañadas de la siguiente documentación:

a) Documento que acredite la disponibilidad del local.

b) Licencia municipal de apertura y funcionamiento.

c) Plano del local a escala no superior a 1/100, visado por el Colegio profesional correspondiente, y plano de situación del mismo.

d) Modelo de letrero o rótulo de local de apuestas.

5. El plazo máximo para dictar y notificar la resolución será de seis meses a contar desde la fecha de entrada de la solicitud en el Registro de la Consejería competente en la materia. Contra dicha resolución podrá interponerse recurso de alzada ante el titular de la Consejería competente en materia de juego.

6. En estos locales de apuestas se podrá instalar un servicio de hostelería destinado a los usuarios de los mismos, separado del espacio habilitado para apuestas, cuya superficie no podrá ser superior a la de este último.

Artículo 35. Salones de juego, establecimientos de juegos colectivos de dinero y azar y casinos.

1. Tendrán la consideración de locales de apuestas, a los efectos del presente Reglamento, los salones de juego, establecimientos de juegos colectivos de dinero y azar y casinos debidamente autorizados.

2. La realización de apuestas en estos locales requerirá previa autorización administrativa.

3. La solicitud de autorización para realizar apuestas en estos locales deberá formularse conjuntamente por la empresa autorizada para la organización y comercialización de apuestas y el titular del establecimiento.

4. La solicitud deberá presentarse en el modelo normalizado que figura como Anexo IV, por cualquiera de los medios previstos en el artículo 38.4 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, acompañada de un modelo de letrero o rótulo de local de apuestas.

5. El plazo máximo para dictar y notificar la resolución será de seis meses a contar desde la fecha de entrada de la solicitud en el Registro de la Consejería competente en la materia. Contra dicha resolución podrá interponerse recurso de alzada ante el titular de la Consejería competente en materia de juego.

6. La autorización tendrá el mismo período de vigencia que el de la concedida a la empresa autorizada correspondiente para la organización y comercialización de apuestas.

Artículo 36. Zonas de apuestas internas.

1. Se podrá autorizar la realización de apuestas internas en zonas o áreas determinadas al efecto de aquellos recintos donde se celebren acontecimientos deportivos, que serán explotadas por las empresas autorizadas para su organización y comercialización.

2. La solicitud de autorización por las empresas autorizadas para la organización y comercialización de apuestas se presentará en el modelo normalizado que figura como Anexo V, por cualquiera de los medios previstos en el artículo 38.4 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, e irá acompañada de la siguiente documentación:

a) Contrato o convenio suscrito por la empresa de apuestas autorizada con el titular del recinto consintiendo la instalación de máquinas de apuestas.

b) Licencia municipal de funcionamiento del recinto.

c) Plano del recinto a escala no superior a 1/100, visado por el Colegio profesional correspondiente, en el que se indique la ubicación de las máquinas de apuestas.

3. El plazo máximo para dictar y notificar la resolución será de seis meses a contar desde la fecha de entrada de la solicitud en el Registro de la Consejería competente en la materia. Contra dicha resolución podrá interponerse recurso de alzada ante el titular de la Consejería competente en materia de juego.

4. La autorización tendrá el mismo período de vigencia que el de la concedida a la empresa autorizada correspondiente para la organización y comercialización de apuestas.

CAPÍTULO II

Condiciones comunes de los locales y zonas de apuestas

Artículo 37. Condiciones comunes de los locales y zonas de apuestas.

Los locales específicos de apuestas así como el resto de locales y zonas de apuestas deberán cumplir las siguientes condiciones:

a) Tener colocado en la entrada de los mismos y de forma visible un letrero o rótulo con indicación de su carácter de local o zona de apuestas.

b) Exhibir la autorización administrativa al efecto conforme al documento normalizado que figura como Anexo VI.

c) Hacer constar de forma visible en la entrada de los mismos la prohibición de participar en las apuestas por los menores de edad.

d) Disponer de pantallas o paneles electrónicos que permitan conocer el estado de las apuestas y el seguimiento de los acontecimientos objeto de las mismas.

e) Situar en lugar visible un cartel con la indicación de que la práctica abusiva de juegos y apuestas puede producir ludopatía.

Artículo 38. Horario.

Los límites horarios de apertura y cierre de los locales específicos de apuestas a que se refiere el artículo anterior serán los establecidos para los salones de juego por la normativa vigente en materia de espectáculos públicos y actividades recreativas. Dicha normativa será, asimismo, de aplicación para el resto de locales de apuestas con excepción de los casinos, que se regirán por lo determinado en la autorización correspondiente.

CAPÍTULO III

Instalación de las máquinas auxiliares de apuestas

Artículo 39. Régimen de instalación.

1. La instalación de máquinas auxiliares de apuestas por la empresa autorizada deberá ser previamente comunicada al órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

2. En los locales específicos de apuestas se podrán instalar, además de las máquinas de apuestas, hasta cuatro máquinas recreativas del tipo B. En la resolución de autorización de dichos locales se hará constar el número y clase de las máquinas que se podrán instalar.

Artículo 40. Comunicación de emplazamiento.

1. La comunicación de emplazamiento es el documento por el que se pone en conocimiento del órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego, en modelo normalizado que figura como Anexo VII, la instalación de una máquina auxiliar de apuestas en un local o zona de apuestas.

2. La comunicación de emplazamiento deberá estar diligenciada mediante el correspondiente

sellado por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego y se incorporará a la máquina auxiliar de apuestas en su parte frontal o lateral.

Artículo 41. Traslado, sustitución y baja de máquinas.

El cambio de ubicación de las máquinas auxiliares de apuestas, su sustitución por otras similares previamente homologadas y su baja deberán ser comunicadas al órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego previamente a que se produzca la circunstancia concreta que motive dicha comunicación.

Artículo 42. Transmisión de las máquinas.

La transmisión de las máquinas auxiliares de apuestas sólo podrá efectuarse entre aquellas empresas facultadas para su instalación. Dicha transmisión deberá comunicarse al órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego en el plazo máximo de diez días hábiles desde que se produjere acompañándose de la documentación correspondiente a la instalación de la máquina transmitida.

TÍTULO IV

DE LOS USUARIOS

Artículo 43. Información a los usuarios de las normas de funcionamiento.

1. En los locales o zonas de apuestas deberán exponerse de forma visible al público, al menos, los acontecimientos objeto de las apuestas, las normas de funcionamiento y organización de las mismas, sus cuantías mínimas y máximas, los horarios y límites de admisión de pronósticos, así como las demás condiciones a que se sujete la formalización de las apuestas y el reparto y abono de premios.

2. En dichos locales o zonas habrá, asimismo, folletos gratuitos a disposición de los apostantes en los que se recojan los aspectos señalados en el apartado anterior, con mención expresa a la prohibición de la participación de los menores y a que la práctica abusiva de juegos y apuestas puede producir ludopatía. Además, se pondrá a disposición de los clientes, en lugar visible, folletos o información sobre los lugares donde acudir en caso de que se detecte algún tipo de patología relacionada con el juego.

3. En el caso de que las apuestas se realicen a través de medios o sistemas interactivos o de comunicación a distancia, deberá incluirse de forma clara, al menos, la información señalada en los apartados 1 y 2, así como el procedimiento para formular y tramitar las reclamaciones de los usuarios.

Artículo 44. Derecho de admisión.

Los titulares de los locales o zonas de apuestas podrán ejercer el derecho de admisión de acuerdo con la normativa vigente en materia de espectáculos públicos y actividades recreativas.

Artículo 45. Reclamaciones de los usuarios.

Los locales y zonas de apuestas deberán disponer de hojas de reclamaciones conforme establece el sistema unificado de reclamaciones previsto en la normativa de protección de los consumidores y en cantidad suficiente para atender las que formulen los usuarios.

Artículo 46. Prohibición de concesión de créditos o préstamos.

Las empresas autorizadas para la organización y comercialización de apuestas y su personal no podrán conceder préstamos o cualquier otra modalidad de crédito a los jugadores o apostantes.

TÍTULO V

DE LA INSPECCIÓN DE LAS APUESTAS Y DEL RÉGIMEN SANCIONADOR

Artículo 47. Inspección y control de las apuestas y de las empresas autorizadas.

1. La inspección, vigilancia y control de lo regulado en el presente Reglamento corresponde al órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego, quien desarrollará dichas funciones en los términos establecidos en la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid, y su normativa de desarrollo.

2. Las empresas titulares de la autorización para la organización y comercialización de las apuestas y el personal a su servicio y de los locales o zonas donde se realicen éstas está obligado a facilitar a los funcionarios que desempeñen las funciones inspectoras en materia de juego el acceso a dichos locales o zonas y a sus diversas dependencias así como la información y la documentación que requieran para llevar a cabo la inspección y control de las actividades.

3. Se establecerá una conexión informática entre el sistema de gestión de las apuestas y los órganos competentes en materia de ordenación y gestión del juego y de gestión de los tributos del juego en los términos previstos en el artículo 20.6.

4. La Comunidad de Madrid podrá realizar periódicamente auditorías informáticas del sistema de gestión de apuestas, quedando las empresas titulares de la autorización obligadas a facilitar su práctica.

5. Las empresas titulares de la autorización deberán presentar cada dos años una auditoría informática externa que comprenda el análisis y comprobación del cumplimiento de las condiciones exigidas para la concesión de la autorización.

Artículo 48. Infracciones y sanciones.

Los incumplimientos de las prescripciones contenidas en el presente Reglamento darán lugar a las responsabilidades administrativas correspondientes y a la aplicación del régimen sancionador contenido en la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid.

Comunidad de Madrid	**ANEXO I** **SOLICITUD DE AUTORIZACIÓN PARA LA ORGANIZACIÓN Y COMERCIALIZACIÓN DE APUESTAS**

ETIQUETA DE REGISTRO

Empresa solicitante

Razón social		
CIF	Nº Inscripción	
Domicilio		
Municipio		Código postal
Nombre y apellidos del representante o persona autorizada	NIF	
Domicilio a efectos de notificación		

Documentación que se aporta en los términos previstos en el artículo 9 del Reglamento de Apuestas (aprobado por Decreto 106/2006, de 30 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas en la Comunidad de Madrid, publicado en el B.O.C.M. nº 300):

- ☐ Memoria explicativa de la actividad de la empresa.
- ☐ Memoria descriptiva de la organización y comercialización de las apuestas.
- ☐ Propuesta de normas de organización y funcionamiento de las apuestas.
- ☐ Informe de institución financiera sobre solvencia económica y financiera.
- ☐ Cuentas anuales o extracto de las mismas en el supuesto de que su publicación sea obligatoria.
- ☐ Certificación de empresa auditora sobre solvencia técnica del sistema informático
- ☐ Póliza de seguro.
- ☐ Propuesta de horario de funcionamiento de los locales o zonas de apuestas.
- ☐ Declaración responsable contenida en Anexo II.
- ☐ Certificado de la Agencia Estatal de Administración Tributaria y de la Tesorería Territorial de la Seguridad Social de estar al corriente de sus obligaciones.
- ☐ Copia compulsada del alta y último recibo pagado, en su caso, del Impuesto de Actividades Económicas.
- ☐ Documento acreditativo de la disponibilidad del inmueble donde se instale la unidad central de apuestas y su réplica.
- ☐ Copia simple notarial de los poderes otorgados por la empresa para contraer obligaciones en su nombre.

El solicitante o su representante declara, bajo su responsabilidad, la exactitud de los datos reseñados en la presente solicitud y su conformidad con lo establecido en la legislación vigente.

En ....., a .....de.....de 20

FIRMA

Los datos personales recogidos serán tratados con su consentimiento informado en los términos del artículo 5 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal, y de conformidad a los principios dispuestos en la misma y en la Ley 8/2001, de 13 de julio, de Protección de Datos de Carácter Personal en la Comunidad de Madrid , pudiendo ejercer el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición ante el responsable del fichero. Para cualquier cuestión con esta materia puede dirigirse al teléfono de información administrativa de la Comunidad de Madrid 012.

DESTINATARIO	

EJEMPLAR PARA.....2 COPIAS AUTOCOP...

ANEXO II

DECLARACIÓN RESPONSABLE
(Artículo 9 h) del Reglamento de Apuestas, aprobado por Decreto 106/2006, de 30 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas en la Comunidad de Madrid, publicado en el B.O.C.M. nº 300)

Razón social	
CIF	
Nombre y apellidos del representante o persona autorizada	
NIF	

DECLARA

A. Que no se encuentra en ninguna de las circunstancias establecidas en el artículo 19.2 de la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid.

Y para que conste se expide la presente declaración en

....., a.....de.....de.....

Firma del representante legal.

Comunidad de Madrid	**ANEXO III** **SOLICITUD DE AUTORIZACIÓN DE LOCALES ESPECÍFICOS DE APUESTAS**

ETIQUETA DE REGISTRO

Datos del establecimiento	**Empresa solicitante/autorizada para la organización y comercialización de apuestas**	
Dirección	Razón social	
	NIF/CIF	Nº Inscripción
	Domicilio	
	Municipio	Código postal
Municipio	Nº y fecha de autorización	
	Nombre y apellidos del representante o persona autorizada	
Código postal	NIF	

Documentación que se aporta:

□ Documento acreditativo de la disponibilidad del local.
□ Licencia municipal de apertura y funcionamiento.
□ Plano del local a escala no superior a 1/100, visado por el Colegio profesional correspondiente, y plano de situación del mismo
□ Modelo de letrero o rótulo de local de apuestas.
□ Copia simple notarial de los poderes otorgados por la empresa para contraer obligaciones en su nombre.
□ .....

El solicitante o su representante declara, bajo su responsabilidad, la exactitud de los datos reseñados en la presente solicitud y su conformidad con lo establecido en la legislación vigente

En ..... , a .....de.....de 20

FIRMA

Los datos personales recogidos serán tratados con su consentimiento informado en los términos del artículo 5 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal, y de conformidad a los principios dispuestos en la misma y en la Ley 8/2001, de 13 de julio, de Protección de Datos de Carácter Personal en la Comunidad de Madrid , pudiendo ejercer el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición ante el responsable del fichero. Para cualquier cuestión con esta materia puede dirigirse al teléfono de información administrativa de la Comunidad de Madrid 012.

DESTINATARIO	

EJEMPLAR PARA.....2 COPIAS AUTOCOP...

Comunidad de Madrid	ANEXO IV SOLICITUD DE AUTORIZACIÓN PARA LA REALIZACIÓN DE APUESTAS EN SALONES DE JUEGO, ESTABLECIMIENTOS DE JUEGOS COLECTIVOS DE DINERO Y AZAR Y CASINOS

Titular del establecimiento

Nombre y apellidos/Razón social		
Representante		
NIF/CIF	Nº Inscripción	
Domicilio		
Municipio	Código postal	
Nº y fecha de autorización		

Empresa solicitante/autorizada para la organización y comercialización de apuestas

Razón social	
CIF	Nº Inscripción
Domicilio	
Municipio	Código postal
Nº y fecha de autorización	
Nombre y apellidos del representante o persona autorizada	
NIF	

Datos del establecimiento

Nombre comercial	
Dirección	
Municipio	C.P.

Documentación que se aporta:
□ Modelo de letrero o rótulo de local de apuestas.
□ Copia simple notarial de los poderes otorgados por la empresa para contraer obligaciones en su nombre.
□ .....

Los solicitantes o sus representantes declaran, bajo su responsabilidad, la exactitud de los datos reseñados en la presente solicitud y su conformidad con lo establecido en la legislación vigente

En....., a .....de.....de 20

Firma del titular del establecimiento Firma de la empresa autorizada

Los datos personales recogidos serán tratados con su consentimiento informado en los términos del artículo 5 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal, y de conformidad a los principios dispuestos en la misma y en la Ley 8/2001, de 13 de julio, de Protección de Datos de Carácter Personal en la Comunidad de Madrid , pudiendo ejercer el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición ante el responsable del fichero. Para cualquier cuestión con esta materia puede dirigirse al teléfono de información administrativa de la Comunidad de Madrid 012.

DESTINATARIO	
	EJEMPLAR PARA.....3COPIAS AUTOCOP...

Comunidad de Madrid	ANEXO V SOLICITUD DE AUTORIZACIÓN PARA LA REALIZACIÓN DE APUESTAS INTERNAS

Titular del recinto

Razón social		Nombre y apellidos/Razón social	
Representante		NIF/CIF	Nº Inscripción
NIF/CIF	Nº Inscripción	Domicilio	
Domicilio		Municipio	Código postal
Municipio	Código postal	Nº y fecha de autorización	
		Nombre y apellidos del representante o persona autorizada	
		NIF	

Empresa solicitante/autorizada para la organización y comercialización de apuestas

Datos del recinto

Denominación	
Dirección	
Municipio	C.P.

Documentación que se aporta:

□ Contrato o convenio suscrito por la empresa de apuestas autorizada con el titular del recinto consintiendo la instalación de máquinas de apuestas.

□ Licencia municipal de funcionamiento del recinto.

□ Plano del recinto a escala no superior a 1/100, visado por el Colegio profesional correspondiente, en el que se indique la ubicación de las máquinas de apuestas.

□ Copia simple notarial de los poderes otorgados por la empresa para contraer obligaciones en su nombre.

□ .....

Los solicitantes o sus representantes declaran, bajo su responsabilidad, la exactitud de los datos reseñados en la presente solicitud y su conformidad con lo establecido en la legislación vigente

En ... ., a ....de..... .....de 20

Firma de la empresa autorizada

Los datos personales recogidos serán tratados con su consentimiento informado en los términos del artículo 5 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal, y de conformidad a los principios dispuestos en la misma y en la Ley 8/2001, de 13 de julio, de Protección de Datos de Carácter Personal en la Comunidad de Madrid , pudiendo ejercer el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición ante el responsable del fichero. Para cualquier cuestión con esta materia puede dirigirse al teléfono de información administrativa de la Comunidad de Madrid 012.

DESTINATARIO	

EJEMPLAR PARA.....3 COPIAS AUTOCOP...

Comunidad de Madrid	ANEXO VI AUTORIZACIÓN DE LOCAL O ZONA DE APUESTAS

Local/ Establecimiento/Recinto

Denominación		Nº de autorización	
Dirección		Número	Local
Municipio	Provincia		C.P.

Titular Local/Establecimiento/Recinto

Nombre y Apellidos/ Razón social			
Nº de inscripción		NIF/CIF	
Domicilio		Número	Local
Municipio	Provincia		C.P.

Empresa autorizada para organización y comercialización de apuestas

CIF	Razón social	Nº Inscripción	
Domicilio	Municipio	Provincia	C.P.

Fecha de autorización	Fecha de vencimiento

Firma y Sello

Comunidad de Madrid	ANEXO VII COMUNICACIÓN DE EMPLAZAMIENTO PARA LA INSTALACIÓN DE MÁQUINAS DE APUESTAS EN LOCALES O ZONAS DE APUESTAS

Identificación de empresa de apuestas autorizada

NIF/CIF	Razón social		Nº Inscripción Registro Juego	
Domicilio		Municipio	Provincia	C.P.

Identificación del local o zona de apuestas

Denominación		Fecha de autorización	
Domicilio	Municipio	Provincia	C.P.
Titular del local		NIF/CIF	
Domicilio	Municipio	Provincia	C.P.

Identificación de la máquina

Nº de Registro - Inscripción	Modelo de la máquina	Nº de máquina	Serie
Nº de fabricante	Nombre del fabricante/ importador		
Nº de inscripción del fabricante / importador		NIF/CIF	

Fecha de comunicación	Fecha de alta	Fecha de baja

Empresa autorizada	Titular del establecimiento

f) País Vasco

§ 199 DECRETO 95/2005, DE 19 ABRIL. APRUEBA EL REGLAMENTO DE APUESTAS DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE EUSKADI

(BOPV núm. 91, de 17 mayo [LPV 2005, 218])

El desarrollo, evolución y diversidad de las actividades de ocio es un hecho constatable en todas las sociedades modernas actuales, constituyendo un área económica de importancia creciente. Ello supone la necesidad una atención específica por parte de la administración hacia estas actividades y una regulación acorde con su dimensión e impacto económico y social.

Por otra parte, la extensión progresiva de las nuevas tecnologías de la comunicación a todos los ámbitos sociales tiene una indudable repercusión en el mundo del ocio, donde un colectivo importante de usuarios muestra preferencia por desarrollar sus opciones de ocio a través de conexiones remotas.

Este conjunto de circunstancias económicas, tecnológicas y sociales, hace que a los juegos habituales en la sociedad se unan otros tipos y modelos de juegos, entre los que se encuentran los de apuestas.

Dentro de las diferentes modalidades de juego existentes, la apuesta sobre eventos deportivos o de otra naturaleza, constituye una opción de gran tradición en diferentes países europeos, donde constituye una de las actividades nucleares en materia de juego.

En Euskadi, a pesar del tradicional interés de los vascos por la apuesta y de sus manifestaciones dentro de los deportes tradicionales, no ha sido desarrollada hasta la fecha una normativa apropiada. Es, por tanto, adecuado y oportuno establecer unas normas al respecto, que incluyendo todas las garantías que nuestras normas exigen en materia de juego, incorpore las apuestas dentro del la estructura de juegos autorizados en nuestra Comunidad, propiciando el equilibrio entre los juegos preexistentes y esta nueva modalidad de juego.

En su virtud, a propuesta del Consejero de Interior, habiendo emitido informe el Consejo Vasco del Juego, oída la Comisión Jurídica Asesora de Euskadi, y previa deliberación y aprobación del Consejo de Gobierno en su sesión celebrada el día 19 de abril de 2005, dispongo:

Artículo Único.

Se aprueba el Reglamento de Apuestas en la Comunidad Autónoma de Euskadi, cuyo texto se inserta a continuación.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

1. Se da nueva redacción a la letra c) del artículo 1.1 del anexo al Decreto 277/1996, de 26 de noviembre, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma del País Vasco, que tendrá el siguiente texto:

«c) Apuestas:

1. Apuestas deportivas: aquellas basadas en acontecimientos deportivos o de competición.

2. Apuestas no deportivas».

2. Se da nueva redacción al artículo 5 del anexo al Decreto 277/1996, de 26 de noviembre, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma del País Vasco, que tendrá el siguiente texto:

«Artículo 5. Apuestas.

1. Se considera apuesta aquella actividad de juego por la que se arriesga una cantidad de dinero sobre los resultados de un acontecimiento previamente determinado, de desenlace incierto y ajeno a las partes intervinientes en la apuesta.

2. Quedan prohibidas aquellas apuestas que, en sí mismas o por los acontecimientos sobre los que se realicen, atenten contra la dignidad de las personas, el derecho a la intimidad, el honor y la propia imagen u otros derechos fundamentales; así como aquellas que se basen en la comisión de delitos, faltas e infracciones administrativas, o en acontecimientos de carácter político o religioso.

3. Se considera apuesta interna la que se realiza dentro de un recinto deportivo, en las instalaciones habilitadas con tal fin, y en relación con las actividades deportivas que se celebren en el mismo.

4. Se considera apuesta externa la que sea realizada fuera de los recintos deportivos, en locales debidamente autorizados, en relación a actividades deportivas que se celebren en cualquier recinto.

Tendrá, asimismo, consideración de apuesta externa, la que se desarrolle dentro del local donde se realicen las actividades objeto de apuesta, pero referida a acontecimientos deportivos que se celebren en varios recintos o en recinto diferente de aquél en el que se realiza la apuesta.

5. En las condiciones que se determinen y en el marco de la planificación que se establezca, podrán autorizarse locales de apuestas en relación con los juegos a que se refiere este artículo».

Segunda.

Se faculta al Consejero de Interior para dictar las disposiciones de desarrollo del presente Decreto, en particular lo referido a la apuesta interna en recintos deportivos y apuestas tradicionales, los modelos de permisos de explotación y de autorización de instalación de máquinas auxiliares, la relación de eventos sobre los que se autorizan las apuestas, así como actualizar la cuantía de las fianzas exigibles a las empresas de apuestas.

Tercera.

El presente Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial del País Vasco».

Anexo al Decreto 95/2005, de 19 de abril

Reglamento de Apuestas de la Comunidad Autónoma de Euskadi

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 1. Objeto y ámbito de aplicación.

1. Es objeto del presente Reglamento la regulación en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Euskadi de las apuestas sobre eventos incluidos en el anexo al presente Reglamento.

2. Se incluyen en el ámbito del presente Reglamento los requisitos de autorización de las empresas explotadoras de apuestas, los eventos sobre los que se autorizan las apuestas y sus tipos, los locales de apuestas, las máquinas auxiliares y los sistemas, así como elementos técnicos e instalaciones necesarios para su práctica.

3. Se excluyen de la presente regulación las apuestas mutuas deportivo-benéficas.

4. Quedan prohibidas aquellas apuestas que, en sí mismas o los acontecimientos sobre los que se realicen, atenten contra la dignidad de las personas, el derecho a la intimidad, el honor y la propia imagen, así como aquellas que se basen en la comisión de delitos o faltas o en acontecimientos políticos o religiosos, o en eventos prohibidos por la legislación vigente.

Artículo 2. Definiciones.

A los efectos del presente Reglamento y de la normativa que lo desarrolle se entiende por:

a) Apuesta: aquella actividad de juego por la que se arriesga una cantidad de dinero sobre los resultados de un acontecimiento previamente determinado, de desenlace incierto y ajeno a las partes intervinientes en la apuesta.

b) Unidad Central de Apuestas: conjunto compuesto por los elementos técnicos necesarios para registrar, totalizar y gestionar las apuestas realizadas por los usuarios.

c) Máquinas auxiliares de cruce de apuestas o de apuestas: máquinas de juego específicamente homologadas para la realización de apuestas.

d) Validación de la apuesta: registro y aceptación de la apuesta por una empresa autorizada, así

como la entrega o puesta a disposición del usuario de un resguardo o comprobante, en su caso, de los datos que justifiquen la apuesta realizada.

e) Coeficiente de apuesta: cifra que determina la cuantía que corresponde pagar a una apuesta ganadora en las apuestas de carácter no mutuo, mediante su multiplicación por la cantidad apostada.

f) Boleto de apuestas: formulario donde queda reflejada la apuesta del usuario.

g) Resguardo o comprobante de apuesta: soporte que acredita a su poseedor como apostante, que recoge los datos relativos a la apuesta realizada, su registro y aceptación por una empresa autorizada, y que sirve como documento justificativo para el cobro de la apuesta ganadora así como, en su caso, efectuar cualquier reclamación sobre la apuesta.

h) Unidades mínima y máxima de la apuesta: cantidades mínimas y máximas que pueden formalizarse por cada modalidad de apuesta.

i) Local específico de apuestas: aquél autorizado por la Dirección de Juego y Espectáculos al objeto de la formalización de las apuestas.

j) Fondo inicial: suma de las cantidades apostadas por los usuarios en las apuestas de carácter mutual.

k) Fondo repartible: cantidad destinada al reparto y pago de premios entre los apostantes ganadores en las apuestas de carácter mutual.

l) Dividendo: cantidad que corresponde al usuario ganador por unidad de apuesta de carácter mutual.

Artículo 3. Competencias del Departamento de Interior.

Corresponde a la Dirección de Juego y Espectáculos del Departamento de Interior en materia de apuestas, entre otras, las siguientes competencias:

a) Autorizar las empresas para la explotación de apuestas por medio de locales, máquinas, sistemas informáticos, interactivos o telefónicos, o cualquier otro medio de comunicación o conexión.

b) Autorizar los locales de apuestas para la práctica y desarrollo de las apuestas.

c) Homologar las máquinas auxiliares de apuestas, así como aquellos sistemas, elementos técnicos y material de juego utilizados para la práctica y desarrollo de las apuestas por cualquier medio, así como autorizar su instalación y funcionamiento.

d) Ejercer las facultades de inspección y control, conforme a lo dispuesto en los artículos 34 y siguientes de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora de Juego.

e) En general, todas aquellas que le atribuye la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego, el presente Reglamento y las normas de desarrollo.

f) Adoptar las medidas cautelares de suspensión o prohibición de apuestas cuando concurra alguna de las circunstancias especificadas en el artículo 1.4 del presente Reglamento.

g) Resolver las cuestiones que le sean propuestas por la Comisión de Apuestas, de acuerdo con las funciones atribuidas a la misma en el presente Reglamento.

Artículo 4. Prohibiciones de apostar.

1. No podrán practicar las apuestas reguladas en el presente Reglamento:

a) Los menores de edad, los incapacitados legalmente, así como los que perturben el orden, la tranquilidad y el desarrollo del juego.

b) Las demás personas a que se refiere el artículo 23.1 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego.

c) Los titulares, accionistas, representantes del capital y partícipes de las sociedades explotadoras de la apuesta, así como el personal, directivos y empleados de dichas empresas, sus cónyuges, ascendientes y descendientes en primer grado. Todo ello, de conformidad con el artículo 23.3 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego.

d) Los jueces de actividades deportivas, de competición o de otra naturaleza que ejerzan sus funciones en la actividad objeto de apuesta, las personas que resuelvan recursos contra las decisiones de aquéllos, así como los miembros de la Comisión de Apuestas regulada en el presente Reglamento.

e) Los funcionarios que tengan por objeto el control e inspección de las apuestas.

2. A los efectos del presente Reglamento, no tendrán validez las apuestas realizadas por las personas a que se refiere el apartado anterior de este artículo.

3. Las empresas adjudicatarias de las apuestas, sin perjuicio de la anulación de la apuesta reali-

zada cuando concurra alguna de las circunstancias señaladas en este artículo, tendrán la obligación de comunicar los hechos a la Dirección de Juego y Espectáculos, a los efectos sancionadores que pudieran derivarse.

Artículo 5. Régimen jurídico de las apuestas.

1. La autorización, organización y desarrollo de las apuestas se regirá por la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego, el Decreto 277/1996, de 26 de noviembre, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma de Euskadi, el presente Reglamento y las normas que lo desarrollen y, en lo que les sea de aplicación, por su reglamentación específica.

2. Quedan prohibidas las apuestas que se realicen al margen de las autorizaciones y requisitos establecidos en el presente Reglamento o sobre eventos que no estén contemplados en el mismo.

3. No precisarán autorización los programas de los eventos o actividades en que se basen las apuestas.

4. Las actividades deportivas o de competición objeto de las apuestas reguladas en el presente Reglamento se desarrollarán según su reglamentación deportiva específica o, en su caso, por el Código de Carreras.

Artículo 6. Naturaleza y tipos de las apuestas.

1. Según la organización y distribución de las sumas apostadas, las apuestas a que se refiere el presente Reglamento podrán ser mutuas, de contrapartida o cruzadas.

a) Apuesta mutua es aquélla en que la suma de las cantidades apostadas por diferentes usuarios sobre un evento determinado se distribuye entre quienes hubieren acertado el resultado a que se refiere la apuesta, una vez detraído por la empresa autorizada el porcentaje previsto en el presente Reglamento.

b) Apuesta de contrapartida es aquélla en que el usuario apuesta contra una empresa autorizada, siendo el premio a obtener el resultante de multiplicar el importe de los pronósticos ganadores por el coeficiente que la empresa autorizada haya validado previamente para los mismos.

c) Apuesta cruzada es aquélla en que una empresa o persona autorizada actúa como intermediaria y garante de cantidades apostadas entre terceros, detrayendo la empresa o persona autorizada el porcentaje previsto en el presente Reglamento.

2. De acuerdo con el lugar donde se cumplimenten, las apuestas pueden ser internas y externas.

a) Apuesta interna es la que se realiza en los recintos o lugares donde ocurren los eventos y en relación con las actividades objeto de apuesta que se celebren en los mismos.

b) Apuesta externa es la que se realiza fuera de los recintos o lugares donde se realizan las actividades objeto de apuesta.

Asimismo, tendrá consideración de apuesta externa la que se desarrolle dentro los recintos o lugares donde se realizan las actividades objeto de apuesta que se celebren en varios recintos o lugares o en recinto o lugar diferente de aquél en el que se realiza la apuesta.

3. Según su contenido, las apuestas autorizadas pueden ser de los siguientes tipos:

a) Apuesta simple: es aquélla en la que se apuesta por un único resultado de un único evento.

b) Apuesta combinada o múltiple: es aquélla en la que se apuesta simultáneamente por dos o más resultados de uno o más eventos.

4. Los eventos sobre los que se autorizan las apuestas, son los que se establecen en el anexo al presente Reglamento.

CAPÍTULO II

Régimen de autorización

Artículo 7. Adjudicación para la explotación de apuestas.

1. La adjudicación de autorizaciones para la explotación de apuestas se realizará por concurso público.

2. La convocatoria del concurso público se realizará mediante Orden del Consejero de Interior, que se publicará en el «Boletín Oficial del País Vasco» y en la misma se establecerán las Bases que han de regir la adjudicación del concurso.

3. El concurso público se resolverá, de acuerdo con los criterios establecidos en la Orden de convocatoria, por resolución del Director de Juego y Espectáculos.

4. La resolución de la convocatoria atenderá a los siguientes criterios relativos a los solicitantes:

a) Solvencia, tanto profesional como financiera.

b) Plan de negocio, en el que se incluirán, al menos, viabilidad del proyecto, programa de inversiones, fases de implantación del proyecto, puestos de trabajo previstos y plan de selección y formación del personal.

c) Tecnología y seguridad de los elementos y sistemas de juego a implantar.

d) Experiencia en la explotación de apuestas legalmente autorizadas.

e) Experiencia en la explotación de juegos legalmente autorizados en la Comunidad Autónoma de Euskadi.

f) Medidas de seguridad y calidad de los locales que se prevean.

5. La Orden de convocatoria del concurso público desarrollará el contenido de estos criterios.

Artículo 8. Requisitos de los adjudicatarios.

1. Los adjudicatarios del concurso para la explotación de apuestas deberán cumplir los siguientes requisitos en el caso de las personas jurídicas:

a) Constituirse en cualquiera de las formas societarias admitidas en Derecho de acuerdo con la legislación vigente con un capital social mínimo de 1.000.000 de euros, debiendo estar totalmente suscrito y desembolsado y representado por acciones o participaciones nominativas, cuya cuantía no deberá verse reducida a lo largo de la autorización.

b) Ostentar la nacionalidad de un país miembro de la Unión Europea. Para la participación de capital extranjero será aplicable la normativa vigente sobre esta materia.

c) Fijar el domicilio dentro de la Comunidad Autónoma del País Vasco.

d) Tener por objeto social el desarrollo de actividades de explotación de apuestas y actividades conexas.

e) No estar incurso ninguno de los socios o partícipes, en los supuestos de inhabilitación establecidos por los números 4 y 5 del artículo 19 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco.

2. Las personas físicas que resulten adjudicatarias deberán cumplir lo dispuesto en los puntos b) y e) del apartado anterior.

3. La constitución de la sociedad mercantil o cooperativa a que hace referencia el apartado primero de este artículo podrá realizarse, asimismo, en un plazo máximo de treinta días a partir de la notificación de la resolución de autorización.

4. La transmisión de acciones o participaciones de empresas de apuestas deberá ser previamente autorizada por la Dirección de Juego y Espectáculos.

Artículo 9. Solicitud.

1. La solicitud de autorización para la explotación de apuestas, siempre que exista previa convocatoria, se dirigirá al Director de Juego y Espectáculos y se presentará en cualquiera de las formas previstas en el artículo 38 de la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

2. La Orden de convocatoria determinará la documentación a presentar por los solicitantes, de acuerdo con los requisitos establecidos en el presente Reglamento, el plazo de presentación de solicitudes, así como el plazo de resolución y notificación de la misma, que no podrá exceder de 6 meses desde la fecha de publicación de la convocatoria.

Artículo 10. Resolución de autorización.

1. Previa la emisión de los informes preceptivos, una vez recabados los documentos que fueran procedentes para la mejor resolución del expediente, el Director de Juego y Espectáculos dictará resolución adjudicando el concurso o declarándolo desierto, en el supuesto de que ninguno de los solicitantes reúnan las condiciones exigidas o sus propuestas no ofrezcan las garantías establecidas en las bases de la convocatoria.

2. La resolución de autorización contendrá, entre otros, las siguientes especificaciones:

a) Las acciones o participaciones de los socios y capital social de la empresa autorizada.

b) Los órganos de administración y directivos de la empresa autorizada.

c) Los tipos de apuestas.

d) Los eventos sobre los que se realizarán las apuestas.

e) La cuantía mínima y máxima por cada tipo de apuesta o evento.

f) La relación y fases de implantación de locales de apuestas y su ubicación, así como, en su caso, de salones de juego a habilitar.

g) La relación y fases de implantación de máquinas auxiliares a instalar y su ubicación.

h) En el caso de las apuestas a través de medios de comunicación o conexión a distancia, sistemas a utilizar y, en su caso, el dominio u otros elementos de identificación y acceso.

Artículo 11. Modificaciones de la autorización.

1. Requerirán autorización previa del Director de Juego y Espectáculos la modificación de las especificaciones contenidas en la resolución de autorización, salvo lo dispuesto en el apartado 4 de este artículo.

2. Las especificaciones de la resolución de autorización contenidas en el artículo 10.2, letra a) del presente Reglamento no podrán ser objeto de modificación en el plazo de dos años a partir de la fecha de la resolución de autorización, cuando individual o acumuladamente supongan el cambio de más del 10 por 100 de las acciones o disminuyan el capital social la empresa autorizada.

3. Se exceptúa de lo dispuesto en el punto anterior las transmisiones «mortis causa».

4. Requerirán comunicación previa, las modificaciones de la resolución de autorización referidas a las letras b) y d) del artículo 10 del presente Reglamento.

Artículo 12. Vigencia de las autorizaciones.

1. Las autorizaciones para la organización, explotación y gestión de las apuestas se otorgarán por un plazo de 10 años.

2. Las autorizaciones serán renovables por plazos de la misma duración, siempre que en el momento de la solicitud de renovación se cumplan los requisitos exigidos por la normativa vigente.

Artículo 13. Revocación y caducidad de las autorizaciones.

1. El órgano competente en materia de juego podrá revocar las autorizaciones, previa audiencia al interesado, en los siguientes supuestos:

a) Cuando el titular de la autorización perdiera alguna de las condiciones o requisitos legales o reglamentarios exigibles para su otorgamiento.

b) Como consecuencia de expediente sancionador en materia de juego que lleve aparejado la revocación de la autorización.

2. La Dirección de Juego y Espectáculos declarará la caducidad de las autorizaciones, previa audiencia al interesado, por el transcurso del plazo de validez de la autorización sin haber solicitado la renovación de la misma.

Artículo 14. Control de actividades monopolísticas y oligopolísticas.

1. Ninguna sociedad explotadora, o accionista de la misma, adjudicataria de las apuestas reguladas en el presente Reglamento, podrá tener, directa o indirectamente, acciones o participaciones de más del 5% de las acciones o participaciones de otras sociedades explotadoras de apuestas radicadas en Euskadi.

2. El límite indicado se refiere asimismo a la persona interpuesta, que actúe en nombre propio pero en interés de un tercero, computándose en tal caso, a efectos de dichos límites, las acciones o participaciones como propias de la persona en cuyo interés actúen.

Artículo 15. Fianzas.

1. Los titulares de autorizaciones para la organización, explotación y gestión de apuestas deberán formalizar fianza por la cuantía de 500.000 euros.

2. En el momento de su presentación al concurso los licitantes deberán aportar una fianza provisional en los términos del punto anterior. Una vez otorgada la autorización, previa devolución de la anterior, la fianza se formalizará en el plazo de un mes desde el otorgamiento y se hará a favor de la Administración General de la Comunidad Autónoma en la Tesorería General del País Vasco. Transcurrido dicho plazo sin formalización, la autorización quedará en suspenso, caducando cuando no se haya formalizado en el plazo de tres meses desde el otorgamiento de la autorización.

3. La fianza podrá constituirse en metálico o mediante aval de Banco, Caja de Ahorros, Entidades de Seguros, Cooperativas de Crédito o Sociedades de Garantía Recíproca y deberá mantenerse en tanto dure la autorización por la cuantía máxima de su importe, quedando afecta dicha fianza al pago forzoso de las sanciones pecuniarias derivadas del incumplimiento de las obligaciones previstas en la Ley 4/

1991, Reguladora del Juego, y en el presente Reglamento, así como al pago de los premios y de las tasas administrativas que correspondan.

4. Si se produjera la disminución de la cuantía de la fianza, los titulares de las autorizaciones deberán, en el plazo de dos meses, completar la misma en la cuantía obligatoria. La no reposición de la fianza determinará la revocación de la autorización.

CAPÍTULO III

Homologación de material de apuestas

Artículo 16. Homologación de elementos de juego.

Están sujetos a homologación previa de la Dirección de Juego y Espectáculos:

a) La Unidad Central de Apuestas.

b) Las máquinas auxiliares de apuestas.

c) El formato y contenido del dominio y sistemas a utilizar, en el caso de las apuestas a través de medios de comunicación o conexión a distancia.

d) Los boletos y resguardos que se utilicen para la realización y validación de las apuestas.

e) Aquellos otros elementos técnicos, programas, sistemas o instalaciones, específicos y necesarios para la explotación de las apuestas.

Artículo 17. Requisitos generales de los elementos técnicos para la explotación de las apuestas.

Los elementos técnicos utilizados para la explotación de las apuestas en Euskadi garantizarán el cumplimiento de la normativa vigente en materia de apuestas por la empresa adjudicataria y permitirán, en todo caso, la accesibilidad a efectos de inspección, control y seguimiento de las apuestas y de sus resultados por la administración competente para su autorización.

Artículo 18. Requisitos de la Unidad Central de Apuestas.

1. La Unidad Central de Apuestas deberá poder gestionar todos los equipos y usuarios conectados al mismo, garantizando, en todo caso, el correcto funcionamiento de las apuestas. Asimismo, deberá permitir a la Dirección de Juego y Espectáculos ejercer el control y seguimiento del desarrollo de las apuestas, premios otorgados y los ingresos obtenidos.

2. La Unidad Central de Apuestas estará concebida de forma que se pueda comprobar en cualquier momento las operaciones de apuestas y sus resultados. Asimismo, la Unidad Central no permitirá la modificación de las operaciones registradas.

3. Cada empresa adjudicataria deberá disponer de una réplica de su Unidad Central de Apuestas, preparada para continuar el desarrollo de las apuestas con las mismas garantías y condiciones que la primera, en caso de que ésta quede fuera de servicio por cualquier causa.

4. La Unidad Central de Apuestas, así como su réplica, deberán estar instaladas en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Euskadi y en dependencias bajo el control y vigilancia de la empresa adjudicataria de apuestas.

Artículo 19. Requisitos de las máquinas auxiliares de apuestas.

1. Las máquinas auxiliares de apuestas deberán poder conectarse a la Unidad Central de Apuestas, permitir a los usuarios todos los procesos necesarios para la realización de apuestas sobre los eventos autorizados y emitir el correspondiente resguardo de validación de la apuesta.

2. Las máquinas auxiliares de apuestas deberán contener los siguientes elementos de identificación:

1. Antes de su salida al mercado, en el frontal de la máquina, la empresa fabricante o importadora deberá grabar de forma indeleble y claramente legibles, los datos siguientes:

a) Nombre y número de registro que corresponda al fabricante o importador en la Sección de Empresas Fabricantes, Importadoras y Comercializadoras.

b) Número de registro del modelo que le corresponda en la Sección de Modelos.

c) Serie y número de fabricación de la máquina, que deberán ser correlativos.

Asimismo, el Departamento de Interior podrá establecer, con carácter complementario, otras marcas de fábrica que faciliten la identificación de las máquinas por medios tecnológicos, tales como códigos de barras o similares, así como, en su caso, aquellos datos de memorias, microprocesadores o componentes que determinen el funcionamiento de la máquina.

2. Cuando fuera preceptiva la destrucción de las máquinas, siempre incluirá la destrucción de los

elementos identificativos descritos en este Reglamento que posibilitan la legal explotación de las máquinas.

3. Los requisitos y elementos de control establecidos en la normativa vigente para las máquinas de juego podrán suplirse, previa homologación, por los mismos datos y elementos ubicados en la Unidad Central de Apuestas, siempre que los mismos sean individualizados para cada máquina auxiliar.

Artículo 20. Requisitos del modelo de boleto de apuestas y del resguardo.

1. Los boletos y resguardos para las apuestas deberán tener el siguiente contenido mínimo:

a) El Nombre y número de la empresa explotadora en el Registro Central de Juego.

b) En su caso, el número en el Registro Central de Juego de la máquina auxiliar donde se pretende realizar la apuesta.

c) El evento o eventos sobre el que se apuesta.

d) Año, mes, día y hora de formalización de la apuesta.

e) Cantidad apostada.

f) Coeficiente de la apuesta.

2. Cuando la apuesta se realice a través de conexiones o comunicaciones remotas distintas a las máquinas auxiliares de apuestas, la empresa explotadora deberá presentar para su homologación el sistema que garantice al usuario la validación de la apuesta, en los términos del presente Reglamento.

CAPÍTULO IV

Régimen de explotación

Artículo 21. Límites y reparto de las apuestas.

1. En las apuestas de contrapartida y mutuas la cantidad máxima por cada apuesta unitaria no podrá ser superior a 100 euros.

2. En las apuestas cruzadas la cantidad máxima por apostante y apuesta no podrá ser superior a 600 euros.

3. En las apuestas mutuas, del importe total jugado, el 65 por 100, al menos, será destinado a premios.

4. En las apuestas cruzadas, la empresa adjudicataria podrá retener en concepto de comisión hasta el 5 por 100 del importe de las cantidades de las apuestas ganadoras. En todo caso, dicho porcentaje deberá ser específicamente autorizado. Este porcentaje no será de aplicación a los cruces de apuestas internas regulados en la Disposición Adicional Cuarta del presente Reglamento.

5. Corresponderá a la sociedad explotadora de la apuesta:

a) Registrar y validar las apuestas realizadas por los usuarios, así como totalizar las cantidades en juego por cada tipo de apuesta.

b) En las apuestas cruzadas, aplicar el porcentaje o cantidad a retener por la empresa en concepto de comisión.

c) En las apuestas mutuas, aplicar el porcentaje o cantidad destinados a premios.

d) En las apuestas de contrapartida, fijar el coeficiente de pago o cuota de la apuesta y calcular la cantidad a pagar como premio por apuesta acertada.

e) Proceder al pago de las apuestas ganadoras.

f) En general, controlar la regularidad en todas las operaciones y velar por el cumplimiento de la legislación vigente.

Artículo 22. Condiciones de formalización de las apuestas.

1. Sólo se entenderá formalizada una apuesta de cualquier modalidad cuando se entregue al usuario el resguardo o se confirme su validación por medios verificables, según lo establecido en el presente Reglamento y en la homologación correspondiente.

2. La formalización y validación de las apuestas mutuas deberá concluir, en todo caso, antes de la iniciación del evento objeto de las apuestas. Para los otros tipos de apuestas, la formalización y validación deberá concluir antes de la finalización del evento objeto de las apuestas.

3. La apuesta se entenderá como no realizada cuando, por causas de fuerza mayor debidamente justificadas, resulte imposible la validación de las apuestas.

4. Cuando la fecha del evento fuera aplazada por un tiempo no superior a 30 días, la apuesta

realizada se considerará válida. Si se superase este período de aplazamiento, la apuesta se considerará anulada y el usuario podrá reclamar la devolución del importe de la apuesta.

5. Si el evento fuera anulado por causas no imputables a la empresa explotadora, ésta devolverá a los usuarios el importe íntegro de la apuesta, en un plazo de 7 días desde la comunicación por la empresa explotadora de la anulación del evento.

6. En las apuestas de contrapartida, los premios correspondientes a cada tipo de apuesta se determinarán en función de la cotización o coeficiente de cada evento y serán fijados con antelación por la empresa explotadora.

Una vez formalizada una apuesta concreta de este tipo por un usuario y validada, no podrá modificarse su cotización o cuota para dicho usuario.

7. Si en una apuesta múltiple no se celebra alguno de los eventos se tendrá por no realizada la apuesta y se procederá a la devolución del importe de la misma a los usuarios, en el plazo y condiciones señalados en el punto anterior.

8. En lo referente al tratamiento y registro de datos personales de los usuarios como consecuencia de la realización de apuestas se estará a lo que disponga la normativa en vigor en materia de tratamiento automatizado de datos personales.

Artículo 23. Validez de los resultados.

1. En los eventos deportivos de carácter oficial se considerará como resultado válido el determinado por el juez o árbitro al término reglamentario del evento, incluida la prórroga, en su caso, o tras haber sido suspendido.

2. En los eventos no deportivos o en los deportivos de carácter no oficial, la empresa de apuestas deberá fijar con antelación a la realización de las apuestas las condiciones en las que se considerará un resultado como válido.

3. La modificación posterior del resultado de un evento no afectará al derecho a cobro de las apuestas ganadoras.

Artículo 24. Pago de las apuestas ganadoras.

1. El pago de los premios de las apuestas ganadoras se dispondrá por la empresa autorizada a partir de la validez de los resultados.

2. El derecho al cobro de apuestas ganadoras caducará a los tres meses desde la fecha de disposición de cobro.

3. El usuario de apuestas ganadoras de cuantía igual o inferior a 300 euros podrá exigir su pago en metálico. Las apuestas ganadoras superiores a 300 euros podrán realizarse en metálico o mediante cualquier medio legal de pago garantizado, siempre que no suponga coste u obligación añadida para el usuario.

Artículo 25. Información al usuario.

La sociedad explotadora de las apuestas deberá tener a disposición de los usuarios, en los aparatos y lugares físicos o virtuales donde se realicen apuestas, las condiciones específicas de cada apuesta, el texto oficial íntegro del presente Reglamento, así como los documentos necesarios para la formulación de reclamaciones o, en su caso, resumen o referencias suficientes para la consulta e información señalada y que sean autorizados por la Dirección de Juego y Espectáculos.

Artículo 26. Locales de apuestas. Requisitos y régimen de explotación.

1. En los locales de apuestas podrán instalarse un máximo de 10 máquinas auxiliares de apuestas.

2. Igualmente, en estos locales podrán instalarse un máximo de 2 máquinas de juego de tipo B. La explotación de dichas máquinas deberá ser realizada por empresas operadoras inscritas en el Registro Central de Juego de la Comunidad Autónoma de Euskadi. En todo caso, se mantiene vigente la planificación establecida por el Decreto 176/2003, de 22 de julio, por el que se planifica la oferta de máquinas de tipo B en Euskadi.

3. Requisitos de los locales de apuestas.

a) Los locales de apuestas requerirán de una superficie mínima de 50 metros cuadrados.

b) Estos locales deberán cumplir las normas de seguridad establecidas para los locales de pública concurrencia.

c) Deberán guardar entre ellos una distancia igual o superior a 150 metros medida radialmente, o igual o superior a 200 metros medida linealmente.

d) En todo caso, los locales de apuestas deberán guardar con cualquier otro local específico de

juegos con premio una distancia igual o superior a 50 metros medida radialmente, o igual o superior a 70 metros medida linealmente. Asimismo, Los locales de juego con premio de cualquier naturaleza, además de las distancias que se establezcan entre ellos, deberán guardar estas distancias mínimas con el resto de locales de juego.

e) Se entenderá por distancia radial la medida del radio de una circunferencia cuyo centro sea la puerta de acceso del local cuya autorización se pretende. Se entenderá por distancia lineal la existente desde la puerta de acceso al local cuya autorización se pretende, medida a través de itinerarios accesibles, permitidos y recorribles a pie. Todo ello certificado por técnico competente o por entidad homologada por el Gobierno Vasco, en materia de locales de espectáculos públicos y actividades recreativas.

f) En estos locales deberá constar públicamente la autorización al efecto expedida por la Dirección de Juego y Espectáculos. Asimismo, habrá a disposición de los usuarios un Libro u Hojas de Reclamaciones, debidamente diligenciado por la Dirección de Juego y Espectáculos.

g) Se impedirá la entrada a estos locales a los menores de edad y a las personas que presenten síntomas de embriaguez o de estar bajo los efectos de sustancias estupefacientes.

h) La prohibición a menores de edad deberá constar de forma claramente visible en la entrada del local, en las dos lenguas oficiales de la Comunidad Autónoma de Euskadi.

i) En estos locales, previa obtención de la licencia correspondiente, podrá instalarse un servicio de hostelería exclusivamente como servicio a los usuarios del local. En este caso, la superficie destinada para el servicio de hostelería no podrá ser superior al 30 por 100 de la superficie útil del local. En todo caso, los servicios de hostelería deberán ubicarse en la parte más alejada de las entradas al local.

j) Se colocará en la fachada de estos locales un letrero, rótulo o similar con indicación de su carácter de local de apuestas y, en su caso, de la denominación específica del local, en las dos lenguas oficiales de la Comunidad Autónoma de Euskadi. Queda prohibida cualquier señalización o indicación exterior referida al servicio de hostelería.

k) Las máquinas auxiliares de apuestas se dispondrán de forma que no obstaculicen los pasillos y vías de evacuación del local. El espacio para uso de los jugadores por cada máquina será como mínimo de 0,60 m.

l) La separación mínima entre máquinas, cuando se coloquen en línea, será de 0,50 m.

4. Tendrán la consideración de locales de apuestas, a los efectos de la planificación que se establece en el presente Reglamento, aquellos salones de juego que reúnan las siguientes condiciones:

a) Que lo solicite una empresa adjudicataria de apuestas.

b) Que, sin perjuicio de la superficie útil mínima exigida para la actividad de salón de juego, disponga de un espacio exclusivo para la ubicación de todos los elementos destinados a la actividad de apuestas de, al menos, 35 m^2 útiles.

c) Que el salón de juego cumpla los requisitos establecidos en el apartado 3 del presente artículo para los locales de apuestas, con excepción de la letra a).

d) Que la distancia con respecto a cualquier otro local de apuestas o salón habilitado no supere los límites establecidos en el presente Reglamento.

e) En todo caso, cada salón de juego habilitado sólo podrá acordar su carácter de local de apuestas con una empresa de apuestas, no pudiendo ser superior a 5 el número de máquinas auxiliares de apuestas instaladas.

f) Deberá colocar en la fachada de estos salones habilitados un letrero, rótulo o similar con indicación de su carácter de local de apuestas que, en todo caso, será de tamaño inferior a su señalización como local de juego.

5. La autorización de los locales de apuestas tendrá igual vigencia que la autorización de la explotación de la apuesta.

6. El régimen de horarios de apertura y cierre de los locales de apuestas será el que corresponda a los salones de juego, según la normativa vigente para éstos.

7. Asimismo, los casinos podrán ser habilitados como locales de apuestas, siempre que dispongan de una superficie mínima de 35 metros cuadrados, sin perjuicio de las superficies útiles mínimas exigidas para las actividades autorizadas en aquéllos, debiendo cumplir, igualmente, lo especificado en las letras a, b y e del punto 4 del presente artículo.

Artículo 27. Personal de juego.

1. Quienes deseen desempeñar su actividad profesional como gestores, analistas o equivalentes

en las empresas autorizadas para las apuestas deberán estar en posesión del correspondiente documento profesional expedido por la Dirección de Juego y Espectáculos, debiendo adjuntar a la solicitud la siguiente documentación:

a) Fotocopia del documento nacional de identidad o equivalente.

b) Certificado de antecedentes penales, a los efectos de acreditar que no se hallan incursos en los supuestos previstos en el apartado 4, letra a), del artículo 19 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego.

c) Declaración, en documento normalizado expedido por la Dirección de Juego y Espectáculos, de no haber sido sancionado mediante resolución firme en los últimos dos años inmediatamente anteriores por algunas de las faltas tipificadas como graves o muy graves en la normativa reguladora del juego, tanto emanada de la Comunidad Autónoma del País Vasco como vigente en el resto del Estado.

d) Certificado de conformidad de la empleadora empresa explotadora de apuestas.

2. Una vez presentada la solicitud y la documentación a que hace referencia el apartado anterior, la Dirección de Juego y Espectáculos expedirá, previas las comprobaciones que estime pertinentes, el oportuno documento profesional, que tendrá un período de validez de 3 años, renovable por períodos de igual duración.

3. El documento profesional podrá ser suspendido o revocado, previa la instrucción de expediente sancionador, por la comisión de infracciones tipificadas en el presente Reglamento o por la pérdida de las condiciones que motivaron su otorgamiento, mediante resolución motivada del Director de Juego y Espectáculos.

Artículo 28. Locales de hostelería.

En los locales de hostelería, el número máximo de máquinas de juego de cualquier tipo no podrá ser superior a tres.

Artículo 29. Régimen de publicidad de las apuestas.

1. Podrán autorizarse promociones exclusivamente informativas, al objeto de poner en conocimiento del público determinados aspectos relacionados con las apuestas. Dichas promociones no podrán desarrollarse en radio o televisión entre las 07.00 y las 09.00 horas y entre las 17.00 y las 21.30 horas.

En las solicitudes de autorización de actividades promocionales deberá incluirse el contenido, formato y duración de la información a difundir.

2. Podrá autorizarse el patrocinio de actividades deportivas por parte de la sociedad explotadora de la apuesta, así como aquellas otras que estén organizadas o amparadas por entidades institucionales, salvo cuando dichas actividades sean para menores de edad.

3. En el interior del recinto en el que se realicen apuestas, y en el interior de los locales de apuestas, podrá realizarse publicidad comercial siempre que su exhibición no interrumpa el desarrollo del juego.

4. Se entenderán autorizadas, en todo caso, las siguientes actividades:

a) La divulgación de la apuesta en revistas especializadas del Sector.

b) La elaboración y emisión de folletos informativos sobre los programas de eventos sobre los que se realicen apuestas, así como de sus resultados, los cuales podrán depositarse en los lugares físicos o virtuales donde esté autorizado el juego de apuestas, salvo en los establecimientos de hostelería.

Artículo 30. Apuestas internas.

1. Podrán autorizarse apuestas internas en aquellos recintos deportivos donde se celebren eventos deportivos, en las siguientes condiciones:

a) Previo acuerdo con el organizador del evento, deberán ser desarrolladas por empresas de apuestas en la Comunidad Autónoma de Euskadi, quienes asumirán la responsabilidad sobre las mismas, en los términos y condiciones establecidos en el presente Reglamento.

b) Podrán instalarse máquinas auxiliares de apuestas homologadas, así como disponer de servicios para el registro manual de las apuestas, indistintamente, a razón de dos unidades por cada 5.000 personas o fracción del aforo del recinto.

c) Las máquinas auxiliares de apuestas, así como los servicios para el registro manual de las apuestas deberán ser expresamente autorizadas por la Dirección de Juego y Espectáculos y, dado su carácter temporal y provisional, no se contabilizarán a los efectos de la planificación establecida en el presente Reglamento.

2. A las apuestas internas en recintos deportivos especificados en el presente artículo, les será de aplicación lo preceptuado en el presente Reglamento en lo referente a tipos de apuestas, límites cuantitativos de las mismas, validación, coeficientes aplicables y pago de las apuestas ganadoras. Igualmente, les serán de aplicación lo relativo a información al usuario y personal de juego.

3. Las instalaciones eventuales y máquinas auxiliares de apuestas a que se refiere este artículo, podrán comenzar su actividad dos horas antes del comienzo del evento y deberán finalizar una hora después de la finalización del mismo.

Artículo 31. Empresas de máquinas auxiliares de apuestas.

1. Las empresas de apuestas reguladas en el presente Reglamento serán empresas de máquinas auxiliares de apuestas referidas a sus propias máquinas. Asimismo, tendrán la consideración de empresas de máquinas auxiliares de apuestas las empresas operadoras de tipo B y C, inscritas en la Sección correspondiente del Registro Central de Juego.

2. La suma de permisos de tipo B y de tipo auxiliar a detentar por una empresa operadora en ningún caso podrá ser superior a 1.000.

Artículo 32. Máquinas auxiliares de apuestas.

1. Podrá instalarse una máquina auxiliar de apuestas en locales de hostelería, salas de fiesta, de baile y discotecas, así como en espacios públicos de hoteles de acuerdo con la planificación establecida en la Disposición Adicional Primera del presente Reglamento.

2. La autorización en locales de hostelería tendrá las siguientes excepciones:

a) Que estén situados en estaciones de transporte público, aeropuertos y centros o áreas comerciales o de espectáculos públicos y actividades recreativas, cuando el local no esté cerrado y aislado del público general o de paso.

b) Que estén ubicados en terrazas o zonas de ocupación de vías públicas.

c) Que sean instalaciones desmontables de cualquier naturaleza.

d) Que sean locales específicos para los menores de edad o cuyos usuarios habituales sean mayoritariamente menores de edad.

3. Las máquinas auxiliares de apuestas, podrán instalarse en estaciones de transporte público, aeropuertos y en superficies comerciales o de espectáculos públicos y actividades recreativas, siempre que se encuentren ubicadas en locales específicos habilitados como puntos de venta o despacho.

4. El permiso de explotación es el documento administrativo emitido por la Dirección de Juego y Espectáculos que ampara la legalidad individualizada de cada máquina auxiliar en cuanto a su correspondencia con el modelo inscrito y la titularidad de la misma.

5. Los permisos de explotación de máquinas auxiliares únicamente podrán ser otorgados a empresas de apuestas. Asimismo, podrán explotar dichos permisos las empresas operadoras de máquinas de juego de tipo B y C, previo acuerdo con la correspondiente empresa de apuestas.

6. La vigencia del permiso de explotación de máquinas auxiliares estará vinculada a la autorización de la empresa de apuestas.

7. La transmisión de permisos de explotación de máquinas auxiliares deberá ser previamente autorizada por la Dirección de Juego y Espectáculos.

8. La autorización de instalación es el documento administrativo, diligenciado por la Dirección de Juego y Espectáculos, mediante el cual se vincula una concreta máquina auxiliar de apuestas durante un período determinado con un local de los señalados en el apartado anterior.

9. En lo que no se oponga a lo regulado en el presente Reglamento, será de aplicación el régimen previsto para la autorización de instalación de las máquinas de tipo B en la normativa correspondiente.

10. La autorización de instalación estará suscrita por el titular del establecimiento y por la empresa de apuestas o, en su caso, por la empresa operadora cesionaria de la explotación de la máquina auxiliar, y será autorizada por la Dirección de Juego y Espectáculos.

11. Las máquinas auxiliares de apuestas instaladas en locales de apuestas no precisarán autorización de instalación.

CAPÍTULO V

Control e inspección

Artículo 33. Control y documentación contable.

1. Las empresas explotadoras de apuestas deberán registrar las operaciones realizadas de apuestas y pago de premios, conforme el contenido y formato que señale la Dirección de Juego y Espectáculos.

2. A requerimiento de la Dirección de Juego y Espectáculos, la empresa de apuestas deberá poner a disposición de la misma y en el soporte que le sea solicitado, la información relativa a las apuestas realizadas y cantidades jugadas u otra información de interés para inspección y control por parte de la administración.

Artículo 34. Inspección.

1. Las funciones de inspección, vigilancia y control de los aspectos administrativos y técnicos de la explotación de las apuestas se realizarán por la Dirección de Juego y Espectáculos a través de funcionarios debidamente acreditados.

2. El personal de los locales de apuestas y de los demás locales de juego donde se registren apuestas estará obligado a proporcionar a los inspectores debidamente acreditados de la Dirección de Juego y Espectáculos la información y documentación relativa al control de las actividades de juego.

3. Los sistemas previstos para la explotación de la apuesta dispondrán de las conexiones técnicas necesarias a los fines de inspección y control que sean requeridos por la Dirección de Juego y Espectáculos.

CAPÍTULO VI

Comisión de apuestas

Artículo 35. Comisión de Apuestas.

1. La Comisión de Apuestas de Euskadi es un órgano destinado a velar por las buenas prácticas en el desarrollo del juego de apuestas, incluyendo el análisis, debate y elaboración de propuestas para la resolución de los conflictos que pudieran surgir en esta modalidad de juego.

2. La Comisión de Apuestas tendrá la siguiente composición:

– Presidente: el Director de Juego y Espectáculos o persona en quien delegue, quien dirigirá las sesiones y deliberaciones.

– Tres miembros designados por del Departamento de Interior.

– Un miembro designado por el Departamento de Hacienda del Gobierno Vasco.

– Un miembro designado por cada una de las empresas adjudicatarias de apuestas en Euskadi.

– Un miembro designado por las Asociaciones de Consumidores de Euskadi.

– Actuará como Secretario de la Comisión un funcionario adscrito a la Dirección de Juego y Espectáculos, que actuará con voz y sin voto.

3. La Comisión se reunirá a convocatoria de su presidente y, como mínimo, una vez por semestre natural.

4. La Comisión podrá recabar la colaboración y asesoramiento de cuantos colaboradores o expertos considere necesarios para la adopción de sus decisiones.

5. Las decisiones se adoptarán por mayoría simple de los presentes o, en su caso, según las normas de funcionamiento interno que apruebe la Comisión.

Artículo 36. Funciones.

Son funciones de la Comisión de Apuestas las siguientes:

a) Analizar y proponer para su resolución por el Director de Juego y Espectáculos, cuantas cuestiones sobre la validez de las apuestas, resultados de los eventos o pagos de las mismas sean objeto de reclamación o controversia.

b) Fijar criterios con respecto a la legalidad de las apuestas, según lo preceptuado en el apartado 4º del artículo 1 del presente Reglamento.

c) Analizar y, en su caso, proponer para su resolución por el Director de Juego y Espectáculos las cuestiones que surjan en relación con el epígrafe anterior, sin perjuicio de las medidas cautelares que hayan podido adoptarse en función de las competencias del Departamento de Interior.

d) Evacuar aquellas consultas en materia de apuestas que le sean trasladadas por las administraciones públicas vascas.

CAPÍTULO VII

Infracciones y sanciones

Artículo 37. Infracciones y sanciones.

1. De acuerdo con lo establecido en los artículos 24 y siguientes de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego, las infracciones a lo dispuesto en el presente Reglamento se clasifican en muy graves, graves y leves.

2. En desarrollo de lo dispuesto en el artículo 25 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego, serán infracciones muy graves:

a) La organización, práctica, celebración o explotación de apuestas, sin poseer la correspondiente autorización administrativa, así como la celebración o práctica de las mismas fuera de los locales autorizados, o mediante personas no autorizadas.

b) Reducir el capital de las sociedades de las empresas de apuestas por debajo de los límites reglamentariamente establecidos.

c) Proceder a cualquier transmisión de acciones o participaciones sin obtener la autorización de la Administración.

d) La distribución o comercialización de máquinas u otros elementos de juego o apuestas distintos de los autorizados, así como la utilización de componentes o elementos de juego no homologados y la sustitución o manipulación fraudulenta del mismo material.

e) La participación en las apuestas bien directamente o por medio de terceras personas, del personal empleado o directivo, de los accionistas, partícipes o titulares de empresas dedicadas a la gestión, organización y explotación del juego, así como de sus cónyuges, ascendientes o descendientes de primer grado, en las apuestas que gestionen o exploten dichas empresas.

f) La manipulación de las apuestas o de las competiciones sobre las que se basen las apuestas, tendentes a alterar la distribución de premios y los porcentajes establecidos para la apuesta.

g) La concesión de préstamos en los lugares de apuestas por parte de personas a que se refiere la letra d) del presente apartado.

h) La obtención de las autorizaciones para la explotación de apuestas, internas o externas, mediante la aportación de datos falsos o documentos manipulados y la vulneración de las normas en virtud de las cuales se concedieron dichas autorizaciones.

i) El incumplimiento de las condiciones que se hayan exigido en las autorizaciones.

j) El impago total o parcial a los apostantes de las cantidades ganadas, si la falta no constituye infracción grave.

k) Permitir o consentir la realización de apuestas en locales no autorizados.

l) Autorizar o permitir la realización de apuestas a los menores de edad.

m) Infringir las normas sobre publicidad de los juegos.

n) Cualquier otra acción u omisión tipificada como tal en la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego.

3. En desarrollo de lo dispuesto en el artículo 26 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego, serán infracciones graves:

a) Permitir el acceso a los locales de juego a personas que lo tengan prohibido.

b) Negar a los órganos competentes la información necesaria para el adecuado control de las apuestas y la inexistencia, a disposición de los apostantes, del Código de carreras, la reglamentación de apuestas o el Libro de Reclamaciones.

c) La negativa u obstrucción a la acción inspectora de control y vigilancia realizada por los agentes de la autoridad, así como por los funcionarios encargados específicamente para el ejercicio de tales funciones.

d) No exhibir en los locales de apuestas, así como en las máquinas auxiliares de apuestas basadas en actividades deportivas o de competición en las que participen caballos, los documentos acreditativos de las autorizaciones.

e) La inexistencia o mal funcionamiento de las medidas de seguridad de los locales.

f) El impago total o parcial a los apostantes de las cantidades ganadas en cuantía inferior o equivalente a 3.005,06 euros.

g) Admitir en el local más personas que las permitidas según el aforo máximo del local.

h) La conducta desconsiderada sobre apostantes, tanto en el desarrollo de la apuesta como en el caso de protestas o reclamaciones de éstos.

i) Sobrepasar los límites horarios establecidos para los establecimientos de juego.

j) Cualquier otra acción u omisión tipificada como tal en la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego.

4. En desarrollo de lo dispuesto en el artículo 27 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego, serán infracciones leves:

a) La inexistencia de letreros o carteles en las puertas de acceso a los locales de apuestas con la indicación de prohibición de entrada a los menores de edad.

b) La colocación de letreros, rótulos o similares en los locales de apuestas contraviniendo lo dispuesto en el presente Reglamento.

c) La comisión de tres infracciones leves en el plazo de un año.

d) Cualquier otra acción u omisión tipificada como tal en la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego.

5. Las infracciones contenidas en el presente Reglamento se sancionarán conforme a las cuantías establecidas en la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego, y de acuerdo con el procedimiento establecido en la Ley 2/1998, de 20 de febrero, de la Potestad Sancionadora de las Administraciones Públicas de la Comunidad Autónoma del País Vasco.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera. Planificación de las apuestas.

De conformidad con el artículo 4 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego, la planificación de las apuestas se establece en los siguientes términos:

1. Se concederá un máximo de tres autorizaciones para la organización, explotación y gestión de apuestas en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Euskadi.

2. La totalidad de locales de apuestas que se autoricen para la actividad de recepción, registro o validación de los boletos de apuestas, no podrán superar el número de 75 en el territorio de la Comunidad Autónoma de Euskadi. Se incluyen en esta cantidad los salones de juego que se habiliten como locales de apuestas.

3. En los casinos de juego, bingos y salones de juego podrá instalarse hasta un máximo de tres máquinas auxiliares de apuestas, a razón de una por cada 12 máquinas de tipo B o C instaladas, o fracción, sin perjuicio de lo dispuesto para los salones de juego que se habiliten como locales de apuestas.

4. Las máquinas auxiliares de apuestas instaladas en establecimientos de hostelería, salas de fiesta, de baile, discotecas y hoteles no podrán superar el número de 1.500 en el conjunto de la Comunidad Autónoma de Euskadi.

5. La instalación de máquinas auxiliares de apuestas en un establecimiento de hostelería prevista en el artículo 28 del presente Reglamento, cuando exista una previa autorización de instalación vigente en el mismo, requerirá la extinción de la vigencia de dicha autorización, salvo acuerdo expreso de los titulares de la misma consintiendo su instalación y formalizado ante la Dirección de Juego y Espectáculos.

6. En los locales señalados en el apartado 4 de la presente Disposición Adicional, las máquinas auxiliares de apuestas deberán tener un funcionamiento exclusivamente automático, no pudiendo ser complementadas ni operadas por personal.

Segunda. Empresas adjudicatarias de apuestas.

Cada empresa adjudicataria de apuestas estará autorizada para:

1. Instalar locales de apuestas, debiendo disponer en funcionamiento permanente entre un mínimo de 8 y un máximo de 25 locales.

Se incluyen a los efectos de máximos y mínimos señalados los salones de juego habilitados como locales de apuestas, en las condiciones establecidas en el presente Reglamento.

2. Instalar máquinas auxiliares de apuestas en locales de hostelería, casinos, bingos y salones de juego, según los límites establecidos en el presente Reglamento, con un mínimo de 100 y un máximo de 500 máquinas auxiliares.

Se exceptúan de este requisito las máquinas instaladas en los salones de juego habilitados como locales de apuestas.

3. La explotación de las apuestas a través de sistemas informáticos, interactivos o telefónicos, o cualquier otro medio de comunicación o conexión a distancia, según las condiciones establecidas en el presente Reglamento y, en su caso, en la normativa al efecto.

Tercera. Apuestas hípicas.

1. Las apuestas basadas en actividades deportivas o de competición en las que participen caballos, se realizarán sin perjuicio de aquellas que se autoricen al amparo de su normativa específica.

2. Las apuestas basadas en actividades deportivas o de competición en las que participen caballos de carácter mutual, en lo no dispuesto en el presente Reglamento, se regirán por lo dispuesto en la normativa específica para las apuestas basadas en actividades deportivas o de competición en las que participen caballos.

Cuarta. Apuestas tradicionales.

1. Las apuestas que a la fecha de entrada en vigor del presente Reglamento se vengan realizando sobre partidos de pelota vasca en los frontones de la Comunidad Autónoma de Euskadi, podrán seguir realizándose de acuerdo con los siguientes requisitos:

a) El número de corredores de apuestas por evento no podrá ser superior a uno por cada 100 personas o fracción sobre el aforo máximo autorizado del local, con un máximo de 18 corredores. En el caso de finales de torneos o partidos de campeonatos, la presencia de corredores de apuestas podrá ser un 30 por 100 superior al que le correspondería por aforo, con un máximo de 18 corredores.

b) A los efectos de esta Disposición, se considerarán corredores de apuestas aquellas personas autorizadas por la empresa organizadora de un evento para actuar como intermediarios en las apuestas cruzadas entre asistentes al evento en el propio local.

c) El cruce de las apuestas únicamente podrá ser realizado directamente entre los asistentes al evento en el propio local.

d) El límite máximo de cada apuesta será de 600 euros respectivamente.

e) La empresa organizadora del evento dispondrá para los usuarios de comprobantes o resguardos de la apuesta, en los términos establecidos en el presente Reglamento.

f) La empresa organizadora podrá retener en concepto de comisión hasta el 16 por 100 del importe de las cantidades de las apuestas ganadoras.

g) Previo acuerdo con el organizador del evento, las empresas de apuestas autorizadas podrán instalarse máquinas auxiliares de apuestas homologadas, así como disponer de servicios para el registro manual de las apuestas, indistintamente, a razón de dos unidades por cada 5.000 personas o fracción del aforo del recinto.

h) Dichas empresas de apuestas asumirán la responsabilidad sobre los elementos de juego instalados, en los términos y condiciones establecidos en el presente Reglamento.

i) Estas máquinas auxiliares de apuestas, dado su carácter temporal y provisional, no se contabilizarán a los efectos de la planificación establecida en el presente Reglamento.

2. Asimismo, podrán seguir realizándose apuestas de acuerdo con los requisitos especificados en el apartado 1 de esta Disposición en los eventos contemplados en el apartado herri kirolak de la relación de eventos sobre los que se autoriza las apuestas del anexo al presente Reglamento, cuando se realicen en recintos cerrados.

3. Igualmente, podrán realizarse apuestas en los eventos contemplados en el apartado herri kirolak que se realicen al aire libre, así como en las regatas de traineras, de acuerdo con los requisitos b), c), d) y e) de la presente Disposición.

4. El resto de apuestas internas o externas sobre los eventos mencionados en los apartados anteriores del presente artículo, u otros eventos cualesquiera, que se desarrollen en estos locales, recintos y espacios, por cualquier medio o sistema, deberán ser organizadas por las empresas de apuestas en la Comunidad Autónoma de Euskadi, quienes asumirán la responsabilidad sobre las mismas, en los términos y condiciones establecidos en el presente Reglamento.

5. A las apuestas internas en recintos deportivos especificados en el punto 4 de esta Disposición adicional, les será de aplicación lo preceptuado en el presente Reglamento en lo referente a tipos de

apuestas, límites cuantitativos de las mismas, validación, coeficientes aplicables y pago de las apuestas ganadoras. Igualmente, les serán de aplicación lo relativo a información al usuario y personal de juego.

6. Las instalaciones eventuales y máquinas auxiliares de apuestas a que se refiere esta Disposición Adicional, podrán comenzar su actividad dos horas antes del comienzo del evento y deberán finalizar una hora después de la finalización del mismo.

ANEXO

Relación de eventos sobre los que se autorizan las apuestas

1. Actividades Subacuáticas

Pesca submarina

Buceo deportivo

Natación con aletas

Apnea

Socorrismo

2. Ajedrez

3. Atletismo

Pista aire libre

Campo a través

Ruta

Pista Cubierta

4. Bádminton

5. Baloncesto

6. Balonmano

Balonmano

Balonmano playa

7. Béisbol y sófbol

Béisbol

Sófbol

8. Billar

9. Bolos

Petanca

Bowling

Bolo palma

Bolo palentino

Bolo leonés

Bola toki

Bolo alavés

Tres tablones

Toka

Pasabolo

Hiru txirlo

Calva

10. Boxeo

Boxeo

Kickboxing

Fool-contact

Taiboxing

Aiki-wudo
11. Caza y pesca
Caza
Perros de muestra
Recorrido
Caza menor con perro
Becadas
San Humberto
Caza con arco
Pesca
Continental
Marítima
12. Ciclismo
Ciclo-cros
Trialsin
Montain bike
Pista
Ruta
BMX
Ciclismo gimnasio
Cásting
13. Deportes aéreos
Parapente
Ala delta-vuelo libre
Paracaidismo
Vuelo a motor
Vuelo a vela
Vuelo acrobático
Aerostación
14. Deportes de invierno
Esquí alpino
Esquí de fondo
Saltos de esquí
Esquí artístico y acrobático
Snowboard
Telemark
Mushing-trineo con perro
Curling
Carreras sobre hielo
Skybob
15. Deportes de motor
Automovilismo
Montaña
Rallys
Circuito
Autocross

Cross
Kárting
Slalom
Clásicos
Quads
Motociclismo
Trial
Minimotos
Motocross
Enduro
Velocidad
Stadium motocros
Turismo
Motonáutica
Motos de agua
16. Esgrima
17. Esquí náutico
18. Fútbol
Fútbol
Fútbol sala
Fútbol playa
19. Gimnasia
Artística
Rítmica
Trampolín
Doble minitramp
Aeróbic deportivo
20. Golf
21. Halterofilia
22. Herri kirolak
Soka Tira
Harrijasotze
Trontza
Aizkora
Idi proba
Zaldi proba
Asto proba
Sega
Lokotx apustu
Txinga erute
Ingude altxatzea
Orga joko
Zaku lasterketa
Lasto jasotzea
Ontzi erutea
Lasto botatzea

Harrizulatzaileak
23. Hípica
Saltos de obstáculos
Concurso completo
Doma
Raid
Marcha
24. Hockey
Sala
Hierba
25. Judo
Judo
Kendo
Aikido
Wu-Shu
Jiu-jitsu
Lucha
Sambo
26. Kárate y taekwondo
Kárate-Kumite
Kárate-Katas
Kempo
Kung-Fu
Tai-Jitsu
Taekwondo
Penckat-Silat
27. Montaña
Orientación
Esquí de travesía
Carreras de montaña
Escalada en roca
Escalada deportiva
Alpinismo
Senderismo
Marchas
Descenso de barrancos
Espeleología
28. Natación
Natación piscina
Waterpolo
Sincronizada
Larga distancia
Saltos
Aquagim
29. Pádel
30. Patinaje

Hockey
Carreras
Artístico
En línea
Skate Board
Hockey sobre hielo
Patinaje artístico sobre hielo
31. Pelota vasca
Frontón de plaza libre
Trinquete
Frontón de pared izquierda
Frontenis
32. Piragüismo
Aguas tranquilas
Aguas bravas
Kayak surf
Kayak polo
33. Remo
Banco fijo
Banco móvil
Remoergómetro
34. Rugby
Rugby
Rugby A7
35. Squash
36. Surf
Body Board
Surf Board
37. Tenis de Mesa
38. Tenis y disciplinas asociadas
39. Tiro
Tiro olímpico precisión
Tiro olímpico plato
Tiro pichón
Tiro hélice
Tiro con arco diana al aire libre
Tiro con arco en sala
40. Triathlon
Triathlon
Triathlon invierno
Duathlon
41. Vela
Olímpicas
No Olímpicas
Cruceros
Winsurf

42. Voleibol

Sala

Playa

43. Otras modalidades deportivas o de competición no contempladas en los epígrafes anteriores de este anexo.

44. Otros eventos de carácter no deportivo, que sean permitidos conforme a lo dispuesto en el presente Reglamento.

VI

APUESTAS HÍPICAS

A) Administración Central

§ 200 REAL DECRETO 716/2005, DE 20 JUNIO. RESTABLECE EL FUNCIONAMIENTO DE APUESTAS HÍPICAS EXTERNAS DE ÁMBITO NACIONAL Y AUTORIZA SU EXPLOTACIÓN A LA ENTIDAD PÚBLICA EMPRESARIAL LOTERÍAS Y APUESTAS DEL ESTADO

(BOE núm. 147, de 21 junio [RCL 2005, 1271])

Por el Decreto de 27 de junio de 1957, relativo al pago de renta y conservación del hipódromo de Madrid, se autorizaron apuestas hípicas externas de ámbito nacional. Dicho tipo de apuestas ha sobrevivido hasta el cierre del mencionado hipódromo en el año 1996 y la autorización para la explotación de este tipo de concursos de pronósticos fue suprimida como consecuencia de la derogación expresa de los artículos 3 y 4 del Decreto antes citado por el apartado 6.1 de la disposición derogatoria única de la Ley 24/2001, de 27 de diciembre, de Medidas Fiscales, Administrativas y del Orden Social.

Transcurridos varios años desde el cierre del hipódromo de La Zarzuela el 20 de julio de 1999, el Congreso de los Diputados aprueba una proposición no de ley por la que se insta al Gobierno su puesta en funcionamiento. Para dar cumplimiento a la citada proposición no de ley, en el año 2003 se crea la Sociedad Estatal Hipódromo de La Zarzuela, SA, con una participación accionarial del 90 por 100 de la Sociedad Estatal de Participaciones Industriales (SEPI) y el 10 por 100 de la entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado, al objeto de proceder a la apertura y gestión del hipódromo.

Una parte importante de la financiación del hipódromo de La Zarzuela, desde 1957, ha sido a través de su participación en los ingresos derivados de la explotación de apuestas hípicas externas, de conformidad con lo previsto en el Real Decreto 1734/1982, de 9 de julio, por el que se modifica el Decreto de 27 de junio de 1957, relativo al pago de renta y conservación del hipódromo de Madrid, y el Real Decreto 984/1984, de 23 de mayo, que modifica el anterior.

En consecuencia, dado que un elemento fundamental de financiación de los hipódromos es la apuesta hípica externa, se hace imprescindible el restablecimiento de su explotación. Asimismo, la industria de las carreras de caballos en España se ha ido deteriorando en beneficio de países limítrofes desde el cierre del hipódromo de La Zarzuela, por lo que su apertura debe conllevar el resurgimiento de este importante sector económico.

La entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado, dependiente del Ministerio de Economía y Hacienda, tiene atribuidas legalmente las competencias para el desarrollo y comercialización de los juegos y apuestas de titularidad estatal, por lo que la explotación de apuestas hípicas externas en el marco del territorio nacional debe corresponder a ella.

En su virtud, a propuesta del Ministro de Economía y Hacienda, de acuerdo con el Consejo de Estado y previa deliberación del Consejo de Ministros en su reunión del día 17 de junio de 2005, dispongo:

Artículo 1. Restablecimiento de la apuesta hípica externa. Definición.

1. Se restablece el funcionamiento, el desarrollo y la explotación de apuestas hípicas externas de ámbito nacional en España.

2. Se entiende por apuesta hípica externa de ámbito nacional el concurso de pronósticos de carácter mutuo que se desarrolle en el marco del territorio del Estado, se formule, de forma total o parcial, respecto del resultado oficial de una o varias carreras de caballos organizadas por las sociedades o instituciones legalmente autorizadas para ello y en aquellos hipódromos que dispongan de los permisos correspondientes, y cuya comercialización se efectúe en locales ajenos a los recintos donde se celebre el evento deportivo, o por cualquier otro sistema alternativo, incluidos los medios de naturaleza mecánica y telemática o interactiva.

Cuando esta apuesta se formule parcialmente sobre carreras de caballos, podrá utilizarse en combinación con cualquiera de los juegos gestionados por Loterías y Apuestas del Estado.

Artículo 2. Explotación y desarrollo de la apuesta hípica.

1. Se autoriza a la entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado (en adelante, Loterías y Apuestas del Estado) para desarrollar y explotar apuestas externas de ámbito nacional basadas, total o parcialmente, en las carreras de caballos, con independencia de su tipo o categoría, y cualquiera que fuese el medio utilizado para su comercialización.

2. Las carreras de caballos que se seleccionen como soporte de las apuestas se desarrollarán en el hipódromo de La Zarzuela, organizadas por la sociedad estatal del mismo nombre, o en otros hipódromos, por las respectivas entidades gestoras o titulares de aquéllas. A dicho efecto, se autoriza a Loterías y Apuestas del Estado a celebrar los contratos y convenios que sean necesarios.

Los contratos que, para el desarrollo específico de esta apuesta, pueda formalizar Loterías y Apuestas del Estado serán considerados como «propios de su actividad industrial», a los efectos de lo previsto en el artículo 21 del Real Decreto 2069/1999, de 30 de diciembre, por el que se aprueba el Estatuto de la entidad pública empresarial de Loterías y Apuestas del Estado.

Artículo 3. Distribución de la recaudación.

1. El porcentaje dedicado a premios no podrá ser inferior al 50 por 100 de la recaudación obtenida en cada jornada. Su distribución se regulará mediante resolución de Loterías y Apuestas del Estado.

2. El remanente que se produzca, una vez deducido del importe total de la recaudación los correspondientes a premios, gastos de administración, comisiones de puntos de venta, costes contractuales que deban abonarse por la utilización de las carreras necesarias para sus apuestas y cualquier otro necesario para la realización y explotación de apuestas hípicas externas de ámbito nacional, se ingresará por Loterías y Apuestas del Estado en el Tesoro Público, salvo que el Ministerio de Economía y Hacienda disponga otra aplicación.

La distribución del remanente se realizará con la periodicidad que establezca el Ministerio de Economía y Hacienda, para cuyo cálculo podrá compensar los superávit y los déficit que, en su caso, se produzcan.

Artículo 4. Dirección y organización de la apuesta hípica externa de ámbito nacional.

Loterías y Apuestas del Estado, que tiene atribuida la competencia para la organización y explotación de apuestas hípicas externas, establecerá, mediante resolución, los tipos de apuestas, su precio, sus características, las formas de participación, las categorías de premios y cualquier otra circunstancia necesaria para su gestión. Igualmente, determinará las formas de comercialización de esta apuesta y los términos y condiciones para ello.

DISPOSICIONES FINALES

Primera. Facultad de desarrollo.

Se autoriza a Loterías y Apuestas del Estado para dictar las correspondientes resoluciones en orden al desarrollo de las competencias previstas en este Real Decreto y, en general, las que fuesen necesarias para la gestión de apuestas hípicas externas o para la regulación de los procedimientos a través de los cuales se lleve a cabo su funcionamiento.

Segunda. Entrada en vigor.

El presente Real Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial del Estado».

§ 201 RESOLUCIÓN 27 JULIO 2007, LAE. APRUEBA LAS NORMAS QUE HAN DE REGIR LOS CONCURSOS DE PRONÓSTICOS SOBRE CARRERAS DE CABALLOS

(BOE núm. 185, de 3 agosto [RCL 2007, 1521])

Por el Real Decreto 716/2005, de 20 de junio («Boletín Oficial del Estado» del día 21), se restablece el funcionamiento de las apuestas hípicas externas de ámbito nacional y se autoriza su explotación a la Entidad Pública Empresarial Loterías y Apuestas del Estado. Las normas que rigen los concursos de pronósticos sobre carreras de caballos fueron desarrolladas por Resoluciones de 26 de septiembre de 2005 (BOE núm. 234 del día 30), de 26 de octubre de 2005 (BOE núm. 257 del día 27) y de 27 de abril de 2007 (BOE núm. 107 de 4 de mayo).

Mediante la presente Resolución se pretende, por un lado, refundir en una sola normativa las distintas disposiciones publicadas con anterioridad y, por otro, sobre la base de la experiencia acumulada en estos casi dos años transcurridos desde su lanzamiento, realizar determinados ajustes en las categorías de premios como es la supresión de la última categoría de premios, cuyo importe se ha revelado poco atractivo, o incentivar la primera categoría, incluyendo una categoría especial en el caso del juego de Quíntuple Plus y un fondo garantizado en el caso de Lototurf.

Por otra parte, se pretende incorporar en ambos juegos la posibilidad de realizar las apuestas mediante el sistema de validación automática, lo que supondría un atractivo para los jugadores menos expertos, o la de participación mediante el sistema de validación a través de Internet.

En consecuencia, esta Dirección General, de acuerdo con lo establecido en la Disposición Final primera del Real Decreto 716/2005, de 20 de junio, y en uso de las atribuciones conferidas por el artículo 8, apartado 2, letra p) del Estatuto de la Entidad Pública Empresarial Loterías y Apuestas del Estado, aprobado por Real Decreto 2069/1999, de 30 de diciembre («Boletín Oficial del Estado» de 14 de enero de 2000), ha resuelto aprobar el siguiente texto de las normas que regulan los concursos de pronósticos sobre carreras de caballos.

NORMAS QUE REGULAN LOS CONCURSOS DE PRONÓSTICOS SOBRE CARRERAS DE CABALLOS

TÍTULO I

CAPÍTULO I

Los concursos

1ª Objeto y aceptación.

Las presentes normas tienen por objeto establecer las condiciones por las que se rigen los concursos de pronósticos sobre carreras de caballos, sin que supongan se concierte contrato alguno entre los concursantes ni entre éstos y Loterías y Apuestas del Estado, quedando limitada la actividad de quienes participan a pagar el importe correspondiente y entregar o remitir sus pronósticos en la forma establecida por estas normas.

El hecho de participar en un concurso implica el conocimiento de estas normas por el concursante y su adhesión a las mismas, quedando sometida su apuesta a las condiciones que en ellas se establecen.

CAPÍTULO II

Apuesta Técnica

2ª Contenido de la apuesta.

1. El concurso denominado comercialmente «Quíntuple Plus» consiste en elegir seis números de entre los asignados a los caballos incluidos en un programa predeterminado y que participan en cinco carreras. Los números ganadores se corresponden con el asignado al caballo ganador de cada una de

las cinco carreras y con el asignado al que llegue a la meta en segundo lugar en la quinta carrera. Los premios se asignan en la forma y condiciones que se establecen en las presentes normas.

2. El número de caballos participantes en cada una de las cinco carreras no podrá ser superior a 20 ni inferior a 3 y vendrá determinado, para cada jornada, en el programa oficial aprobado por la autoridad competente.

3. El desarrollo y participación en todas las carreras se ajustará a lo previsto en el código de carreras de caballos aprobado por la autoridad competente en materia de regulación de estos concursos hípicos.

4. No se admitirán apuestas sobre la modalidad denominada «Quíntuple Plus» en aquellas jornadas en las que no se celebren al menos cinco carreras sobre las que realizar el pronóstico. Este supuesto no será de aplicación a lo previsto en la norma 11ª.

3ª Definiciones.

1. Pronóstico es cada uno de los números de los caballos elegidos.

2. Fila de pronósticos del boleto es cada uno de los seis conjuntos formado por veinte casillas que contienen los números del 1 al 20, que se corresponden con los asignados a los caballos incluidos en el programa de cada carrera, y sobre la cual se formularán los pronósticos. La zona del boleto donde se encuentran los seis conjuntos de veinte casillas se denomina «Caballos pronosticados».

3. Cuadro de marcas del boleto es cada uno de los seis conjuntos, compuestos a su vez por veinte casillas en dos filas, que contienen los números que indican el total de caballos pronosticados o elegidos para cada carrera. La zona del boleto donde se encuentran estos seis conjuntos de veinte casillas se denomina «Total de marcas».

4. Apuesta es el conjunto integrado por seis pronósticos, uno de cada una de las seis filas de pronósticos.

5. «Juez de Llegada» es la persona, que debidamente designada, da fe del orden de llegada provisional de los caballos participantes.

6. «Comisarios de Carreras» son las personas debidamente designadas, que establecen el orden definitivo de llegada en cada carrera.

7. «Programa Oficial de Carreras» es aquel en el que figuran los caballos participantes en cada carrera, con indicación del número de mantilla asignado, y que ha sido debidamente autorizado por los órganos competentes.

8. «Mantilla» es el paño que obligatoriamente se coloca a los caballos, en el que destaca con toda claridad el número que lo identifica durante la carrera.

9. «Empate» se produce cuando dos o más caballos atraviesan simultáneamente la meta en una carrera, sin ventajas perceptibles.

10. «A las órdenes del Juez de Salida». Se considera que todos los caballos puestos «a las órdenes del Juez de Salida» participan en la carrera a todos los efectos. En consecuencia, si no tomaran la salida, lo hicieran deficientemente, se desorientaran al iniciarse la prueba o en el transcurso de ésta, se considerará un incidente de carrera, que no podrá dar lugar ni a la sustitución de los pronósticos, con arreglo a lo establecido en las presentes normas, ni podrá justificar reclamación alguna por los concursantes.

11. «Caballo Distanciado» es el que, por circunstancias producidas durante la carrera, pierde el lugar obtenido en el orden de llegada a la meta.

12. «Caballo Retirado» es el que, figurando en el programa oficial de carreras, por cualquier contingencia o motivo no ha estado a las órdenes del Juez de Salida y, por lo tanto, no participa en la carrera.

13. «Orden Definitivo de Llegada» es el establecido, una vez finalizada la carrera, por los Comisarios de Carreras.

Las definiciones contenidas en los puntos 1 y 5 al 13 de esta norma son aplicables también a la apuesta regulada en el capítulo tercero de este mismo Título I.

4ª Precio.

El precio de cada apuesta es de 1 euro.

5ª Fondo para premios.

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 3 del Real Decreto 716/2005, de 20 de junio, se destina al pago de premios el 55 por 100 de la recaudación que se distribuirá entre las siguientes categorías:

1. El 24% de la venta se destina al fondo de premios para la primera categoría.

2. El 7% de la venta se destina al fondo de premios para la segunda categoría.

3. El 7% de la venta se destina al fondo de premios para la tercera categoría.

4. El 7% de la venta se destina al fondo de premios para la cuarta categoría.

5. El 10% de la venta se destina al fondo de premios de la categoría especial del concurso siguiente.

6ª Categorías de premios.

Primera categoría: Obtienen premio de primera categoría las apuestas que tengan acertados los números de los caballos ganadores de las cinco carreras y el del que llegue en segundo lugar en la quinta carrera.

Segunda categoría: Obtienen premio de segunda categoría las apuestas que tengan acertados los números de los caballos ganadores de las cinco carreras.

Tercera categoría: Obtienen premio de tercera categoría las apuestas que tengan acertados los números de cuatro caballos ganadores de entre las cinco carreras y el del que llegue en segundo lugar en la quinta carrera.

Cuarta categoría: Obtienen premio de cuarta categoría las apuestas que hayan acertado los números de cuatro caballos ganadores de entre las cinco carreras.

Categoría especial: Obtiene premio de categoría especial el boleto que tenga derecho a premio de la primera categoría y además sea el único en esa jornada de concursos.

7ª Categorías sin acertantes e importe mínimo de premio por apuesta en cada concurso.

1. Si no hubiera acertantes de primera categoría, el fondo de premios de la misma se ofrecerá como bote y se acumulará al fondo de premios de la primera categoría en el concurso inmediato siguiente.

2. Si no hubiera acertantes de segunda categoría pero sí de primera, el fondo destinado a premios de aquella incrementará el de ésta.

3. Si no hubiera acertantes ni de primera ni de segunda categoría, el fondo de premios de ambas se ofrecerá como bote y se acumulará al fondo de premios de la primera categoría en el concurso inmediato siguiente.

4. Si no hubiera acertantes de tercera categoría, su fondo de premios incrementará el destinado para la cuarta categoría. Si fuera en esta categoría en la que no hubiera acertantes, su fondo de premios se ofrecerá como bote y se acumulará al fondo de premios de la primera categoría en el concurso inmediato siguiente.

5. Si después de aplicar el punto 4 anterior el importe unitario que resultare para los acertantes de la cuarta categoría fuera inferior a 1,50 euros, el fondo de premios de esta categoría se ofrecerá como bote y se acumulará al fondo de premios de la primera categoría en el concurso inmediato siguiente.

6. En ningún caso el importe del premio de una categoría inferior puede resultar superior al de las precedentes, excepto en la categoría especial. Si así fuera, se sumarían los fondos de ambas categorías, repartiéndose en partes iguales entre los acertantes. Si aún así el importe del premio resultante fuera inferior al de la categoría siguiente, se sumarían los importes de las tres para repartirlo entre todos los acertantes de dichas categorías; y si después de esta operación el importe a percibir por unidad de apuesta fuera inferior a 1,50 euros, no cobrarían y el importe total del fondo se ofrecerá como bote y se acumulará al fondo de premios de la primera categoría en el concurso inmediato siguiente.

7. Si no hubiera acertantes de categoría especial, el fondo destinado a premios de la misma se acumulará al fondo de premios de dicha categoría especial en el concurso inmediato siguiente.

8ª Forma de pronosticar.

Para pronosticar se marcará con el signo «X» en el boleto editado al efecto lo siguiente:

En las filas de pronósticos la casilla o casillas que contengan el número o números elegidos en cada carrera, según que la apuesta sea sencilla o múltiple.

En los cuadros de marcas la casilla, exclusivamente una, que indique el número total de caballos que se han elegido para jugar en cada carrera, aunque sólo sea uno.

9ª Métodos de apuestas.

Se puede participar en los concursos por los métodos de apuestas sencillas y múltiples.

1. Apuestas sencillas: Cuando se ha pronosticado un solo caballo en cada fila de pronósticos.

2. Apuestas múltiples: Cuando se ha pronosticado más de un caballo en al menos una fila de pronósticos. El número de apuestas jugadas vendrá determinado por el resultado obtenido al multiplicar el número señalado en el cuadro de marcas de la primera carrera por el de la segunda y el resultado así obtenido por el de la tercera y así sucesivamente hasta el sexto cuadro de marcas inclusive; excluyendo aquellas apuestas imposibles en el caso de la quinta carrera como consecuencia de que ningún caballo puede ser a la vez 1º y 2º en la meta. El número máximo permitido de apuestas por boleto es de 65.535.

10ª Celebración de las carreras de caballos.

1. Terminada la celebración de las carreras y conocido el resultado definitivo de las mismas, según lo establecido por los Comisarios de Carrera, se determinará la «combinación ganadora», que estará formada por los ganadores de cada una de las cinco carreras que forman la apuesta y el clasificado en segundo lugar de la quinta carrera. Este resultado será válido a efectos de las apuestas aunque posteriormente las instituciones correspondientes anulen el resultado o tomen cualquier otra decisión sobre el mismo.

2. Si se produjera la retirada de algún caballo en cualquiera de las carreras que forman la apuesta, antes de estar a disposición del Juez de Salida de la carrera, el número que figura pronosticado a ese caballo o caballos en el resguardo, se considerará pronosticado al número ordinal inmediato anterior y si éste tampoco hubiera participado se considerará pronosticado su inmediato anterior y así sucesivamente, con independencia de que éste ya estuviera pronosticado.

No obstante lo anterior, en el caso de retirada del caballo pronosticado como primero o segundo en la quinta carrera se procederá de la siguiente forma:

Apuestas sencillas: si la retirada es del caballo pronosticado como ganador, su apuesta pasará al número anterior y si éste coincidiera con el pronosticado como segundo pasaría al número anterior. Si el retirado fuera el pronosticado como segundo en la quinta carrera, su apuesta pasaría al anterior y si éste coincidiera con el pronosticado como primero en la columna de ganador, pasaría al anterior. Si se produjera la retirada de dos caballos pronosticados como primero y segundo, se procederá de la misma forma, comenzando por el pronosticado como ganador.

Apuestas múltiples: se realizará el desarrollo de las correspondientes combinaciones en apuestas sencillas válidas, aplicándose a continuación lo establecido en el punto anterior para apuestas sencillas.

El anterior al número 1 se considera el último número de cada carrera.

3. En caso de empate entre dos o más caballos para determinar los ganadores de cualquiera de las categorías con derecho a premio, se considerarán ganadoras el total de combinaciones que se formen con los números de los caballos en esa situación. Si donde se produce el empate para el primer puesto entre dos o más caballos es en la quinta carrera, se considerarían como primero y segundo en la llegada –reversible– los dos o más caballos en esa situación, formándose, en este caso, la combinación ganadora con los números de los caballos ganadores de las cuatro primeras carreras y las combinaciones posibles para primero y segundo de los caballos empatados para el primer puesto de esta quinta carrera.

11ª Suspensión de carreras.

1. Si por cualquier circunstancia todas o alguna de las carreras no se celebraran en el plazo de 24 horas siguientes a la hora y día programados, la combinación ganadora necesaria para resolver el concurso se determinará mediante la celebración de un sorteo de acuerdo con lo establecido en el punto 2 de esta Norma.

2. En caso de tener que celebrarse un sorteo para determinar los ganadores de una o más carreras, se introducirán en un bombo tantas bolas del mismo material, tamaño y peso, numeradas correlativamente, como caballos figuren en el programa oficial en cada carrera. Para el caso de las carreras primera a cuarta, se extraerán al azar por cada carrera una bola, que determinará el caballo ganador. Para el caso de la quinta carrera, se extraerán al azar dos bolas, la primera determinará el caballo ganador y la segunda el caballo colocado en segundo lugar.

3. El sorteo se celebrará en acto público, con posterioridad a la finalización de la última de las carreras, en la sede de Loterías y Apuestas del Estado, siendo de aplicación el contenido de la Norma 24ª.

CAPÍTULO III

Apuesta técnica aleatoria

12ª Contenido de la apuesta.

El juego denominado comercialmente «LOTOTURF» consiste en elegir seis números dentro de

una tabla de treinta y un números correlativos, y otro número más dentro de otra tabla de doce números correlativos. Para obtener los números ganadores de la primera tabla se celebra un sorteo y para obtener el número ganador de la segunda tabla se celebra una carrera de caballos. Los premios se asignan en la forma y condiciones que se establecen en las presentes normas.

13ª Definiciones.

Además de las que figuran en la norma 3ª, números 1 y 5 al 13, serán de aplicación a esta apuesta específica las siguientes definiciones:

1. Se llama 1ª matriz a cada uno de los seis conjuntos, formados por 31 casillas numeradas correlativamente del 1 al 31.

2. Se llama 2ª matriz a cada uno de los seis conjuntos formados por 12 casillas numeradas correlativamente del 1 al 12.

3. Se llama bloque al conjunto formado por una 1ª matriz y una 2ª matriz, situadas la una sobre la otra en el boleto.

4. Se define como ciclo el conjunto de cualquier número de sorteos que se celebren hasta que exista alguna apuesta ganadora de la primera categoría.

14ª Precio.

El precio de cada apuesta es de 1 euro.

15ª Fondos para premios.

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 3 del Real Decreto 716/2005, de 20 de junio, se destina a los fondos de premios el 55 por 100 de la recaudación, que se distribuirá como sigue:

a) El 30 por 100 se destinará a un fondo para satisfacer las siete categorías de premios que se contemplan en la Norma 17ª. Sólo se podrá percibir un premio por apuesta.

b) El 10 por 100 se destinará al fondo de premios por reintegro en las condiciones que se establecen en la norma 19ª.

c) El 15 por 100 se destinará al Fondo de Reserva en las condiciones que se establecen en la norma siguiente.

16ª Distribución del fondo para las siete categorías de premios.

1. La distribución del 30 por 100 de la recaudación destinada a las categorías de premios se realizará de la forma siguiente:

1. El 6% de la venta se destina al fondo de premios para la primera categoría.
2. El 7% de la venta se destina al fondo de premios para la segunda categoría.
3. El 3% de la venta se destina al fondo de premios para la tercera categoría.
4. El 4% de la venta se destina al fondo de premios para la cuarta categoría.
5. El 2% de la venta se destina al fondo de premios para la quinta categoría.
6. El 4% de la venta se destina al fondo de premios para la sexta categoría.
7. El 4% de la venta se destina al fondo de premios para la séptima categoría.

2. Se establece un fondo garantizado para la primera categoría de premios del primer sorteo de cada ciclo. En su importe estará incluido el porcentaje de la venta destinado a los premios de la primera categoría de ese sorteo, y de la segunda en su caso. Si no hay acertantes de la primera categoría, el importe del fondo garantizado se ofrecerá como bote e incrementará el fondo de premios de la misma categoría del sorteo segundo, y así sucesivamente.

3. Fondo de reserva: Para financiar el fondo mínimo garantizado, se crea un Fondo de Reserva al que se destina de la venta de cada sorteo el porcentaje establecido en la norma 15.c). Si el saldo de este fondo lo permitiera, Loterías y Apuestas del Estado podrá destinar parte del mismo, además, para incrementar el fondo de premios de la primera categoría en cualquier sorteo previamente anunciado.

Si el saldo de este Fondo de Reserva se agotara, la diferencia se compensará con las aportaciones futuras que establece el párrafo anterior.

17ª Categorías de premios.

Primera Categoría: Obtienen premio de la primera categoría las apuestas que tengan acertados los seis números de la combinación ganadora y el número del caballo ganador.

Segunda Categoría: Obtienen premio de la segunda categoría las apuestas que tengan acertados los seis números de la combinación ganadora.

Tercera Categoría: Obtienen premio de la tercera categoría las apuestas que tengan acertados cinco de los seis números de la combinación ganadora y el número del caballo ganador.

Cuarta Categoría: Obtienen premio de la cuarta categoría las apuestas que tengan acertados cinco de los seis números de la combinación ganadora.

Quinta Categoría: Obtienen premio de la quinta categoría las apuestas que tengan acertados cuatro de los seis números de la combinación ganadora y el número del caballo ganador.

Sexta Categoría: Obtienen premio de la sexta categoría las apuestas que tengan acertados cuatro de los seis números de la combinación ganadora.

Séptima Categoría: Obtienen premio de la séptima categoría las apuestas que tengan acertados tres de los seis números de la combinación ganadora y el número del caballo ganador.

18ª Categorías sin acertantes.

1. Si no hubiera acertantes de la primera categoría en el primer sorteo de cada ciclo, se ofrecerá el fondo mínimo garantizado en el segundo sorteo, si bien será incrementado con el fondo destinado a premios de la primera categoría (Norma 16ª 1) del segundo sorteo del ciclo.

Si no hubiera acertantes de la primera categoría en el segundo sorteo del ciclo, el fondo de premios destinado a la primera categoría en este sorteo se ofrecerá en el tercer sorteo del ciclo, incrementado de nuevo con el fondo destinado a premios de la primera categoría (Norma 16ª 1) del tercer sorteo del ciclo y así sucesivamente.

2.a) Si no hubiera acertantes de la segunda categoría pero si de la primera, el fondo destinado a premios incrementará el fondo destinado a premios de la primera categoría.

2.b) Si no hubiera acertantes ni de primera ni de segunda categoría el fondo de premios destinado a ambas incrementará el fondo de premios de la primera categoría en el concurso inmediato siguiente.

3. Si no hubiera acertantes de la tercera, cuarta, quinta o sexta categorías, el fondo de premios a ellas destinado incrementará el de la cuarta, quinta, sexta o séptima, respectivamente. Si tampoco hubiera acertantes de séptima categoría, el fondo acumulado de todas ellas, incrementará el fondo de premios de la primera categoría en el concurso inmediato siguiente.

4. Si el importe unitario que resultare para los acertantes de cualquier categoría fuera inferior a 1,50 euros, el importe del fondo resultante de la categoría en la que se dé esa situación incrementará el fondo de premios de la primera categoría en el concurso inmediato siguiente.

19ª Reintegro.

Obtendrán el premio del reintegro en la cuantía del importe jugado en cada concurso aquellos resguardos cuyo número de reintegro coincida con el obtenido al azar en el sorteo celebrado al efecto.

Si, como consecuencia de la aplicación de los premios por reintegro, se produjeran diferencias por exceso o por defecto sobre el 10 por 100 destinado al abono de los mismos a que se refiere el apartado b) de la norma 15ª, Loterías y Apuestas del Estado asumirá dichas diferencias mediante la creación de un fondo especial, de conformidad con lo establecido en el artículo 2 del Real Decreto 419/1991, de 27 de marzo.

20ª Forma de pronosticar.

Para pronosticar se marcará con el signo «X» en el boleto editado al efecto lo siguiente:

En la 1ª matriz las casillas que contengan los seis o más números elegidos.

En la 2ª matriz las casillas que contengan el número o números de los caballos elegidos.

En la zona de múltiples las casillas que formen la combinación elegida.

21ª Métodos de apuestas.

Se puede participar en los concursos por los métodos de apuestas sencillas y múltiples.

1. Apuestas sencillas: Son apuestas sencillas cuando se ha pronosticado una sola apuesta en cada bloque. Podrán jugarse tantas apuestas como bloques tenga el boleto. Si se desea jugar una apuesta se marcarán seis pronósticos en la 1ª matriz y uno en la 2ª matriz del bloque 1; si se desean jugar dos apuestas se marcarán, además, seis pronósticos en la 1ª matriz y uno en la 2ª matriz del bloque 2 y así sucesivamente hasta el máximo de seis en un boleto.

2. Apuestas múltiples: Son apuestas múltiples aquellas en las que se han realizado más de seis pronósticos en la 1ª matriz y/o uno o más de uno en la 2ª.

a) Podrán jugarse apuestas múltiples en un solo boleto, para ello el concursante deberá marcar 6, 7, 8, 9 ó 10 pronósticos en la 1ª matriz y/o 1, 2, 3, ó 4 pronósticos en la 2ª matriz, exclusivamente

del bloque 1 del boleto. Además, deberá marcar en la zona a ello reservada en el boleto las casillas que indiquen la combinación pronosticada.

b) Las apuestas resultantes de todas las posibles combinaciones entre los pronósticos de la 1ª y la 2ª matriz son las que figuran en el cuadro siguiente:

Tabla de Apuestas Autorizadas

Caballos	Números				
	6	7	8	9	10
1	–	7	28	84	210
2	2	14	56	168	420
3	3	21	84	252	630
4	4	28	112	336	840

22ª Celebración de la carrera de caballos.

1. El número del caballo ganador será el que porte el caballo que entre el primero en la meta de acuerdo a la clasificación definitiva de la carrera establecida por los comisarios de carreras. Tal clasificación se ajustará exactamente al orden de llegada a la meta, salvo que los comisarios de carreras hubieran alterado el mismo tras atender una reclamación de oficio o a instancia de parte, aunque posteriormente las instituciones correspondientes anulen el resultado o tomen cualquier otra decisión sobre el mismo.

2. Si se produjera la retirada de algún caballo en la carrera, antes de estar a disposición del Juez de Salida de la carrera, el número que figura pronosticado al caballo ganador en el resguardo, se considerará pronosticado al número inmediato anterior y si éste tampoco hubiera participado se considerará pronosticado el anterior y así sucesivamente, con independencia de que estuviera ya pronosticado. El anterior al número 1 se considerará el número 12 o aquel que lleve el número más alto en la mantilla.

3. En caso de empate entre dos o más caballos para el primer puesto, se considerarán ganadoras el total de combinaciones que se formen con los números de los caballos que estuvieran en esa situación.

23ª Suspensión de la carrera.

Si la carrera no se celebrara dentro del plazo de las 24 horas siguientes al día programado, el número del caballo ganador, necesario para resolver el concurso, se determinará mediante la celebración de un sorteo en el que se introducirán en un bombo 12 bolas del mismo material, tamaño y peso, numeradas correlativamente del 1 al 12. Por extracción al azar se sacará una bola que determinará el número del caballo ganador.

24ª Celebración de los sorteos.

1. El sorteo para determinar los acertantes en cada concurso se celebrará en acto público, en el lugar, día y hora que se determine mediante Resolución de Loterías y Apuestas del Estado.

2. Combinación ganadora.–Se introducirán en un bombo 31 bolas del mismo material, tamaño y peso, numeradas correlativamente del 1 al 31. Por extracción al azar se sacarán seis bolas que determinarán la combinación ganadora.

3. Número del reintegro.–Se introducirán en un bombo 10 bolas del mismo material, tamaño y peso, numeradas correlativamente del 0 al 9. Por extracción al azar se sacará una bola que determinará el número del reintegro.

4. Los sorteos estarán presididos por una Mesa de Control, que se constituirá de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 3 del Real Decreto 773/1989, de 23 de junio, con al menos dos miembros de los siguientes: Un Presidente, que será el Director General de Loterías y Apuestas del Estado o funcionario en quien delegue y un Interventor o Fedatario Público, quienes levantarán acta de que las operaciones se han realizado de acuerdo con las Normas vigentes y el programa del sorteo respectivo.

5. Si un sorteo tuviera que ser interrumpido en el curso de su ejecución por un evento imprevisto, la Mesa que lo preside levantará acta de los números correspondientes a las bolas válidamente extraídas hasta el momento de la interrupción, procediéndose a la continuación del mismo en el plazo máximo de veinticuatro horas.

Para reiniciar el sorteo no se introducirán en el bombo las bolas válidamente extraídas, realizándose el número de extracciones necesarias para completar las bolas que determinan los puntos 2 y 3 de esta misma Norma, o en su caso, la Norma 11ª.

6. Si el sorteo, excepcionalmente, no pudiera celebrarse en la fecha prevista, se pospondrá en veinticuatro horas.

7. Cuando los plazos previstos en los supuestos anteriores no pudieran ser respetados, Loterías y Apuestas del Estado fijará una fecha posterior que, para conocimiento general, será publicada en el «Boletín Oficial del Estado».

TÍTULO II

NORMAS COMUNES

CAPÍTULO I

Admisión y Validación de Apuestas

25ª Admisión de apuestas.

La admisión de apuestas finalizará antes del comienzo de la primera carrera que figure en el programa. Existen los siguientes sistemas de validación de apuestas:

Sistema de validación informática: Este sistema se realizará en los establecimientos autorizados por Loterías y Apuestas del Estado mediante el terminal del que disponen a tal efecto.

Sistema de validación por Internet: Podrán formularse apuestas y pronósticos a través de la página de Internet www.loteriasyapuestas.es según las condiciones de participación que se establecen en la Resolución de 23 de agosto de 2005, de Loterías y Apuestas del Estado (BOE núm. 205 de 27 de agosto de 2005).

Cualquier otro sistema de admisión de apuestas que pueda determinar Loterías y Apuestas del Estado.

26ª Validación de apuestas.

1. Las apuestas podrán formularse de las siguientes formas:

a) Mediante la presentación en un establecimiento autorizado para su recepción de cualquiera de los boletos editados al efecto por Loterías y Apuestas del Estado, en el que se hayan consignado los pronósticos de acuerdo a las normas 8ª, 9ª, 20ª y 21ª. En este caso el boleto se utiliza únicamente como soporte de la lectura, por lo que carece de otro valor.

b) Tecleando el receptor de apuestas directamente sobre el Terminal los pronósticos indicados por el apostante.

c) Mediante la solicitud al receptor de apuestas formuladas al azar por el Terminal, modalidad denominada «automática».

d) En atención a los concursantes que participen con un elevado número de apuestas, Loterías y Apuestas del Estado podrá autorizar la utilización de otros métodos para la formulación de aquéllas.

2. Insertadas las apuestas en el Terminal serán transmitidas al sistema central para su registro en un soporte informático.

3. A continuación, el Terminal expedirá uno o varios resguardos, en todos los cuales constarán los siguientes datos:

Tipo de juego.

Pronósticos efectuados.

Número a efectos del reintegro, si procede.

Fecha del concurso o semana en que participa.

Número de apuestas.

Importe de las apuestas jugadas.

Números de control.

4. El resguardo es el único instrumento válido para solicitar el pago de premios y constituye la única prueba de participación en los concursos. A todos los efectos quedará identificado por los números de control que figuran en él.

5. El concursante deberá abonar el importe de las apuestas efectuadas antes de recibir el resguardo o resguardos emitidos por el Terminal.

6. El concursante es el único responsable de la correcta cumplimentación de su boleto y deberá comprobar en el momento de recibir el resguardo si las apuestas y los pronósticos contenidos en él

son de conformidad, además de que han sido impresos correctamente los datos que establece el punto 3 de esta misma Norma.

7. Entregado el resguardo al concursante, no se accederá a la solicitud que pudiera formular éste sobre anulación, salvo que ésta sea necesaria debido a un fallo del Terminal o de su impresora. No podrán rectificarse pronósticos una vez que han sido validados correctamente por el Terminal.

27ª Responsabilidades de la red territorial y de los sistemas informáticos.

1. Los titulares de los puntos de venta son intermediarios independientes asumiendo la responsabilidad de la perfecta ejecución de todas las operaciones a su cargo, sin que en ningún caso sus posibles errores puedan ser imputados a Loterías y Apuestas del Estado.

2. Los titulares de los puntos de venta entregarán al Delegado Comercial de Loterías y Apuestas del Estado al que estén adscritos o persona que le represente, los resguardos validados y posteriormente cancelados (según lo dispuesto en la norma 26ª 7), así como detalle de las incidencias detectadas en las validaciones de los boletos.

3. Recibidos por el Delegado Comercial los resguardos de cancelación, unidos a sus correspondientes resguardos de apuestas validadas, procederá a remitirlos a la Junta Superior para el control y custodia de los mismos.

4. Terminado el período de validación se remitirá a la Junta Superior de Control por el responsable de los sistemas centrales informáticos, el soporte que contenga todas las apuestas validadas, incluso las canceladas, y por el del Servicio de Escrutinio, el detalle del número de resguardos validados, las apuestas que participan y la venta obtenida para el concurso.

28ª Participación en los concursos.

1. En todo caso, son condiciones fundamentales para participar en los concursos, a las que presta su conformidad todo concursante, las siguientes:

a) Que los pronósticos hayan sido registrados válidamente, y no anulados, en un soporte de los sistemas informáticos centrales, de acuerdo con los requisitos y formalidades establecidos en estas normas.

b) Que dichos soportes se encuentren en poder de la Junta Superior de Control para su custodia y archivo antes de la hora del comienzo del sorteo.

2. A los efectos antes señalados se entenderá como soportes informáticos del Sistema Central los discos ópticos, cintas, cartuchos o discos magnéticos en los que se grabarán las apuestas correspondientes a cada concurso.

CAPÍTULO II

29ª Junta superior de control.

1. En la Central de Loterías y Apuestas del Estado se constituirá una Junta Superior de Control.

2. Serán Vocales de esta Junta: El Director Comercial o funcionario de Loterías en quien delegue, quien actuará de Presidente; un representante del Ministerio del Interior, designado por el Director General de la Policía y un funcionario de Loterías y Apuestas del Estado, que actuará como Secretario. Asimismo, se nombrará un suplente para cada una de las tres Vocalías.

3. El Secretario puede estar asistido por un Secretario de actas designado por el Presidente de la Junta.

4. Para constituirse válidamente la Junta será necesaria la asistencia de dos Vocales. Los acuerdos de la misma se tomarán por mayoría de los asistentes. En caso de empate el Presidente tendrá voto de calidad.

5. Cualquiera de los Vocales podrá formular, por escrito fundado, voto particular contra el acuerdo que se adopte, el cual será sometido a conocimiento y resolución del Director General de la Entidad.

30ª Facultades de la Junta Superior de Control.

1. A la Junta Superior de Control le corresponden las facultades que se determinan en las normas en relación a participación de apuestas, control de premios y reclamaciones.

2. Para el desarrollo de sus funciones, el Secretario de la Junta Superior de Control recepcionará los soportes procedentes de los sistemas informáticos conteniendo el registro de los pronósticos efectuados y procederá a su archivo y custodia.

3. En el ejercicio de sus facultades, la Junta Superior de Control adoptará las resoluciones que

estime pertinentes, que se harán constar en las correspondientes actas, en las cuales se incluirán, asimismo, las anulaciones de apuestas que se hubieran adoptado por la Junta, de acuerdo con lo establecido en estas normas.

4. La Junta Superior de Control, como órgano encargado de garantizar los concursos y en atención a los concursantes, podrá estimar recibidos en plazo en la Central de la Entidad en Madrid los soportes informáticos que, por acontecimientos imprevistos, lleguen después del comienzo de los concursos, siempre que el envase que los contenga estuviere precintado con las formalidades exigidas. En este caso se levantará acta haciendo constar dicha circunstancia.

CAPÍTULO III

Apuestas ganadoras y pago de premios

31ª Escrutinio de las apuestas.

1. Concluidas las carreras y, en su caso, el sorteo, una vez formada la apuesta ganadora, dará comienzo el escrutinio de todas las apuestas validadas que participan en los concursos para asignar los premios que correspondan a cada una por coincidencia entre la combinación ganadora de números y/o caballos y los pronósticos que constan en las apuestas participantes.

2. Con todas las apuestas que han participado, se generará en los sistemas centrales informáticos un fichero con las premiadas, clasificadas por categorías de premios.

3. Desde los sistemas centrales informáticos se remitirá informe a la Junta Superior de Control y al Servicio de Escrutinio con el detalle de la recaudación obtenida y el número de premios por categorías que corresponde a cada concurso.

4. La Junta Superior de Control, finalizadas las comprobaciones, procederá al archivo y custodia de los soportes procedentes de los sistemas informáticos.

32ª Pago de premios.

1. Los premios se pagarán en los puntos de venta, en las Delegaciones Comerciales de Loterías y Apuestas del Estado y en las entidades bancarias expresamente autorizadas por dicha Entidad, en las condiciones que ésta determine.

2. Los premios se pagarán a partir del primer día hábil siguiente al del concurso en el que han participado las apuestas.

3. Para que se abone el importe de un premio se precisa la entrega del resguardo, reservándose Loterías y Apuestas del Estado, si lo estima necesario, el derecho de exigir la identificación a la persona que presente al cobro dicho resguardo.

4. Loterías y Apuestas del Estado no asumirá obligaciones por convenios concertados por terceros con la persona que presente al cobro el resguardo.

33ª Suspensión del pago de premios.

1. Si se interpusiera en la Jurisdicción ordinaria el procedimiento correspondiente por la titularidad de un resguardo premiado, y por ésta fuese ordenada la paralización del pago de un premio antes de que se hubiese satisfecho al presentador del resguardo, Loterías y Apuestas del Estado ordenará suspender el pago del premio hasta que recaiga resolución firme en dicho procedimiento. En los demás casos, el pago hecho por Loterías y Apuestas del Estado al portador del resguardo le eximirá de toda responsabilidad.

2. En el supuesto previsto en el primer inciso del párrafo anterior, no será de aplicación lo que la norma 35ª dispone respecto del día inicial del plazo de caducidad y éste comenzará a contarse desde que se notifique la resolución firme que se dicte en dicho procedimiento.

34ª Pago de premios sin resguardos.

Excepcionalmente, el Director General de Loterías y Apuestas del Estado podrá ordenar, a petición de los concursantes, el pago sin la presentación del resguardo siempre que se aporten datos suficientes que identifiquen indubitadamente al reclamante como la persona que presentó para su validación el boleto.

35ª Caducidad de premios.

Los premios caducarán una vez transcurridos tres meses, contados a partir del día siguiente al de la fecha del concurso en el que han participado las apuestas.

CAPÍTULO IV

Reclamaciones y recursos

36ª Reclamaciones.

1. Todo poseedor de un resguardo que contiene apuestas con derecho a premio y que, presentado al cobro, fuera informado que no tiene premio, que ya está cobrado o que existe alguna otra causa que impida su pago, deberá presentar la correspondiente reclamación ante la Dirección General de Loterías y Apuestas del Estado.

2. En cualquier reclamación, bien sea por medio de impreso o por cualquier otro medio admitido en Derecho, se hará constar la fecha del concurso o jornada, así como todos los números de control que figuren en el anverso y reverso de los resguardos, siendo conveniente adjuntar copia del resguardo.

3. La mera tenencia de un resguardo no da derecho a que se estime la reclamación de un premio, si los pronósticos no han sido registrados en los soportes del sistema informático de acuerdo con lo establecido en la norma 28ª.

4. La Dirección General de la Entidad, previa consulta a la Junta Superior de Control, procederá a resolver las reclamaciones formuladas, desestimando aquellas cuyo resguardo no pueda ser identificado.

5. La falta de resolución expresa de una reclamación, transcurridos tres meses desde que se interpuso, producirá la desestimación de la misma.

6. El plazo para la presentación de reclamaciones será de tres meses, contados a partir del día siguiente a la fecha del concurso en el que han participado las apuestas.

37ª Recursos.

1. Todo concursante, por el hecho de participar en los concursos, somete las acciones que pudieran derivarse de este hecho a la decisión que adopte Loterías y Apuestas del Estado, de acuerdo con la normativa vigente.

2. Si el concursante no estuviere conforme con la resolución de la Dirección General de la Entidad, cualquiera que sea la cuantía del premio invocado, podrá interponer los recursos correspondientes, de conformidad con lo establecido en el punto siguiente.

3. Los actos administrativos y disposiciones generales de Loterías y Apuestas del Estado relativos a las materias que por estas normas se regulan, podrán ser objeto de recurso en los casos, plazo y forma que determine la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, en su redacción dada por Ley 4/1999, de 13 de enero, teniendo carácter desestimatorio la falta de resolución expresa.

4. Las resoluciones firmes en vía administrativa serán susceptibles de recurso contencioso-administrativo.

CAPÍTULO V

Normas finales

38ª Interpretación y normativa aplicable.

En todo lo no previsto en las presentes normas se estará a lo que disponga Loterías y Apuestas del Estado para su aplicación e interpretación, siendo, en todo caso, aplicable la normativa vigente para los juegos del Estado.

39ª Lugar de presentación de reclamaciones y recursos.

A efectos de los concursos de pronósticos sobre carreras de caballos, sin perjuicio de lo indicado en el artículo 116 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, en materia de recursos, las reclamaciones, telegramas y demás comunicaciones se dirigirán a Loterías y Apuestas del Estado, calle Capitán Haya, 53, 28020 Madrid.

40ª Plazos.

Todos los plazos previstos en las presentes normas están determinados por la fecha de celebración del último concurso en que participa cada resguardo.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

Para el primer concurso en que se empiecen a aplicar estas normas Loterías y Apuestas del Estado garantizará un fondo para la categoría especial de 300.000 euros en la apuesta técnica denominada Quíntuple Plus, y un fondo mínimo de 1.000.000 de € para la primera categoría de la apuesta aleatoria denominada Lototurf.

Segunda.

El comienzo de la admisión de apuestas por Internet y la validación por la modalidad automática será anunciado a través de la red de ventas de Loterías y Apuestas del Estado.

Tercera.

Los boletos establecidos al efecto citados en las normas 8ª y 20ª, que actualmente se encuentran en los establecimientos de la red de ventas de Loterías y Apuestas del Estado, mientras subsistan, son válidos para pronosticar en ellos las apuestas y compatibles con los nuevos boletos que se editen a partir de la entrada en vigor de esta Resolución.

DISPOSICIÓN FINAL

Estas normas serán de aplicación a todas las apuestas que sean validadas para los concursos de pronósticos sobre carreras de caballos que se celebren a partir del día 10 de septiembre de 2007, inclusive.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Las presentes normas anulan las Resoluciones de 26 de septiembre de 2005, 26 de octubre de 2005 y 27 de abril de 2007 (BOE núm. 234, del 30 de septiembre de 2005, BOE núm. 257, del 27 de octubre de 2005 y BOE, núm. 107 del 4 de mayo de 2007, respectivamente).

B) Comunidades Autónomas

a) Andalucía

§ 202 DECRETO 295/1995, DE 19 DICIEMBRE. REGLAMENTO DE HIPÓDROMOS Y APUESTAS HÍPICAS

(BOJA núm. 12, de 25 enero [LAN 1996, 30])

✐ Actualizado en cuanto que donde dice Director General de Política Interior, debe decir: titular de la Dirección General de Espectáculos Públicos, Juego y Actividades Recreativas por Decreto 222/1999, de 2 noviembre.

Actualizado en cuanto que las referencias hechas al Delegado de Gobernación deben entenderse hechas al titular de la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía por disp. adic. única.3 de Decreto 222/1999, de 2 noviembre.

Actualizado en cuanto que las referencias hechas a la Consejería de Gobernación deben entenderse hechas a la Consejería de Gobernación y Justicia por disp. adic. única.1 de Decreto 222/1999, de 2 noviembre.

Actualizado en cuanto que las referencias hechas a la Consejería de Gobernación y Justicia deben entenderse hechas a la Consejería de Gobernación por disp. adic. 2 de Decreto 255/2003, de 16 septiembre.

PREÁMBULO

Junto a las competencias autonómicas en materia de deporte y ocio (art. 13.31 EAA), espectáculos (art. 13.32 EAA) y protección de los consumidores y usuarios (art. 18.1.6ª EAA) el Estatuto de Autonomía para Andalucía, en su artículo 13.33, proclama que esta Comunidad Autónoma tiene competencia exclusiva en materia de casinos, juego y apuestas.

Asimismo, el Estatuto de Autonomía para Andalucía otorga, en sus artículos 34 y 41, potestad reglamentaria al Consejo de Gobierno de la Junta de Andalucía mientras que la Disposición Adicional 2ª de la Ley 2/1986, de 19 de abril, le autoriza para dictar cuantas disposiciones sean necesarias para su desarrollo, lo que se hace mediante el Reglamento de Hipódromos y Apuestas Hípicas a que se refiere este Decreto.

Por cuanto antecede, previo informe de la Comisión del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía y de acuerdo con el dictamen del Consejo Consultivo de Andalucía, a propuesta de la Consejera de Gobernación y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su reunión del día 19 de diciembre de 1995, dispongo:

Artículo único.

Se aprueba el Reglamento de Hipódromos y Apuestas Hípicas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, que figura como Anexo Único.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera. Exclusión.

Queda excluida de la aplicación del Reglamento que a continuación se inserta, en lo referente a los requisitos exigidos para las instalaciones de los hipódromos, la celebración de las carreras de caballos que de forma tradicional se vienen celebrando en la playa de la localidad de Sanlúcar de Barrameda (Cádiz). Sobre dichas carreras sólo se podrán cruzar apuestas hípicas internas, que quedarán sujetas al régimen que para las mismas se contiene en el citado Reglamento.

Sin perjuicio de lo establecido en el artículo 19.2 de la Ley 2/1986, del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, la organización y explotación de las apuestas hípicas internas le corresponderá a la entidad, que reuniendo los requisitos previstos en el apartado tres del mencionado artículo, designe el Ayuntamiento de Sanlúcar de Barrameda mediante el correspondiente concurso público y autorice la Consejería de Gobernación y Justicia, una vez constituida por aquélla la fianza

en la forma establecida en el artículo 20 de la citada Ley y en la cuantía que se fije en atención a las obligaciones que debe garantizar.

✐ Modificada por art. único de Decreto 139/1998, de 30 junio.

Segunda. Normativa Comunitaria.

Lo establecido en el presente Reglamento, se entenderá aplicable, sin perjuicio de lo dispuesto en los Tratados constitutivos y reguladores de las Comunidades Europeas y en sus modificaciones así como en el derecho derivado de los mismos.

Tercera. Creación de Escuelas de adiestramiento.

La Consejería de Trabajo e Industria, podrá autorizar la instalación y funcionamiento de Escuelas cuya finalidad sea la preparación de personas de nacionalidad española o de un Estado miembro de la Unión Europea, en orden a una futura prestación de servicios en los hipódromos o en la monta y adiestramiento hípico. La autorización administrativa señalará la forma en que habrán de desarrollarse las actividades de estas Escuelas.

✐ Modificada por art. 2 de Decreto 222/1999, de 2 noviembre.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera. Adaptación de instalaciones y empresas.

Los hipódromos en los que, con anterioridad a la entrada en vigor del Reglamento, se hayan venido explotando apuestas hípicas autorizadas y que en la actualidad se encuentren en funcionamiento en la Comunidad Autónoma de Andalucía dispondrán de un plazo de cinco años, a contar desde la entrada en vigor del presente Decreto, para adecuar sus instalaciones y las condiciones de la entidad titular a los requisitos que se exigen para los de tipo [B] en dicho Reglamento, a excepción de las dimensiones mínimas de los terrenos donde se ubiquen y pistas de carreras, requisitos de los que quedan eximidos. Una vez cumplidas las demás exigencias quedarán considerados de forma definitiva como hipódromos [B].

En todo caso, la adaptación de las instalaciones y titular de dichos hipódromos a los requisitos del Reglamento y a cuantas normas les sean de aplicación, deberá ser declarada por resolución del titular de la Consejería de Gobernación y Justicia, previo informe de la Dirección General de Espectáculos Públicos, Juego y Actividades Recreativas.

✐ Derogada por disp. derog. única de Decreto 255/2003, de 16 septiembre.

Segunda. Apuestas internas.

A las apuestas internas que se crucen en los hipódromos sometidos al correspondiente proceso de adaptación de sus instalaciones y empresas les será de aplicación inmediata, salvo lo dispuesto en el artículo 55, el régimen que sobre apuestas hípicas se contiene en el Reglamento contenido en el Anexo de la presente norma.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Quedan derogadas cuantas disposiciones, de igual o inferior rango al presente Decreto, se opongan o contradigan lo previsto en el mismo, y, específicamente, la Orden de 28 de mayo de 1986, por la que se aprobó el Reglamento de Apuestas Hípicas de la Comunidad Autónoma de Andalucía y los artículos 3, 4 y 5 del Decreto 231/1988, de 31 de mayo, sobre Planificación de Hipódromos de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

DISPOSICIONES FINALES

Primera. Normas de desarrollo.

Se autoriza a la Consejera/o de Gobernación para dictar las normas de desarrollo del presente Reglamento, así como para ampliar o reducir las clases de apuestas hípicas que en el mismo se contienen.

Segunda. Entrada en vigor.

El Reglamento de Hipódromos y Apuestas Hípicas de la Comunidad Autónoma de Andalucía entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de la Junta de Andalucía».

Tercera. Planificación de hipódromos.

Continuará en vigor por el período de vigencia establecido en su artículo 1.2 del Decreto 231/

1988, de 31 de mayo, sobre Planificación de la instalación de Hipódromos de la Comunidad Autónoma de Andalucía, en lo no derogado expresamente en este Decreto.

ANEXO ÚNICO

Reglamento de Hipódromos y Apuestas Hípicas de la Comunidad Autónoma de Andalucía

TÍTULO I

DE LOS HIPÓDROMOS

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 1. Objeto y ámbito de aplicación.

1. El presente Reglamento tiene por objeto establecer las normas que regulen la instalación, funcionamiento y explotación de los hipódromos, la regulación de las apuestas sobre los resultados de las carreras de caballos que se celebren en los mismos, y las condiciones que han de reunir las Empresas Titulares de éstos.

2. Los requisitos establecidos para la instalación de los hipódromos en el presente Reglamento, serán aplicables sin perjuicio de los que resulten exigibles en virtud de la aplicación del resto del ordenamiento jurídico.

Artículo 2. Denominación.

Ningún establecimiento o instalación que no esté autorizado como «Hipódromo» podrá ostentar esta denominación.

CAPÍTULO II

De las Instalaciones y de las Entidades titulares

Artículo 3. Concepto y clasificación.

1. A los efectos del presente Reglamento se consideran hipódromos los recintos que, cumpliendo los requisitos legales, se dedican a la celebración de carreras de caballos en su modalidad de galope y/o de trote.

2. Los hipódromos de la Comunidad Autónoma de Andalucía se clasifican en las categorías de A y B, de acuerdo con los requisitos que se establecen en el presente Reglamento.

3. Dentro de la categoría de hipódromos de tipo B, y al objeto de fomentar la afición a las actividades hípicas, por la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía correspondiente, y previa la obtención de las oportunas licencias municipales, se podrá autorizar la instalación de hipódromos temporales, durante un período inferior a siete días naturales al año, de acuerdo con las siguientes condiciones y requisitos:

a) Estará prohibido el cruce de apuestas sobre los resultados de las carreras de caballos que en dichos hipódromos se celebren.

b) Deberá contar, al menos, con una pista de tierra batida para carreras lisas, con una anchura mínima de 15 metros, cuerda mínima, en cerrado de 1.000 metros y una longitud mínima, en su circuito abierto, de 1.200 metros.

c) La pista deberá estar vallada en sus contornos interior y exterior, excepto en las zonas delimitadas por obstáculos naturales.

d) Deberá contar, asimismo, con instalaciones de paddock, boxes de encasillado, sala de pesaje para los jinetes, sala de jockeys, sala de comisarios y sala de control veterinario.

e) Todas las instalaciones de hipódromos efímeros estarán cercadas en la totalidad de su perímetro, pudiendo utilizarse, a tal fin, cualquier tipo de material que, teniendo en cuenta su disposición y color, permitan una integración armónica y ecológica con el entorno.

✐ Modificado por art. 1 de Decreto 222/1999, de 2 noviembre.

Artículo 4. Instalaciones mínimas comunes.

1. Los hipódromos, ubicados en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Andalucía, deberán reunir los siguientes requisitos e instalaciones mínimas comunes:

1.1. Salas para comisarios de carreras y de gerencia, con adecuadas instalaciones telefónicas y de transmisión.

1.2. Sala de pesaje para los jinetes.

1.3. Sala veterinaria y laboratorio de análisis con capacidad a los fines que se pretendan, según el número de muestras que legalmente deban tomarse.

1.4. Locales o taquillas específicamente destinadas para las apuestas.

1.5. Instalaciones o sistemas automáticos de salida para los caballos participantes en cada carrera.

1.6. Recinto específico para la presentación de los caballos participantes.

1.7. Instalación de «foto-finish» y control de tiempo, coordinado con el sistema de salida de los caballos participantes.

1.8. Control cinematográfico o videográfico de las carreras.

1.9. Sala de prensa.

1.10. Salas de estar.

1.11. Zonas verdes.

1.12. Zonas infantiles de diversión y servicio de guardería, así como un «Pony-Club», como medida de fomento dirigida a la iniciación de los menores en los deportes hípicos, debiendo contar obligatoriamente con monitores especializados en este tipo de iniciación deportiva.

1.13. Servicio de asistencia sanitaria ubicado en lugar visible, de fácil acceso por el interior del recinto y que permita, a su vez, una inmediata y rápida evacuación de heridos directamente por el exterior de las instalaciones del hipódromo.

Esta dependencia deberá encontrarse convenientemente señalizada y estará comunicada telefónicamente con el exterior y, mediante cualquier sistema, con los diferentes puntos de las actividades hípicas determinándose en cada hipódromo, por criterios de seguridad, los sistemas a exigir.

El servicio de asistencia sanitaria se prestará de forma permanente desde el momento de la apertura diaria de las instalaciones al público, hasta el de cierre de las mismas y será atendida por una plantilla cuya presencia física, con independencia del grado de afluencia de público, será en su concreción mínima de un Médico y un Diplomado Universitario en Enfermería.

El servicio de asistencia sanitaria estará en todo momento provisto de medicamentos y material quirúrgico-sanitario necesario para garantizar las atenciones o servicios médicos de urgencia a los usuarios y visitantes, disponiendo, asimismo, de un servicio de ambulancia medicalizada que garantice en todo momento cualquier evacuación en condiciones óptimas.

1.14. Iluminación de las pistas en uso para celebraciones de carreras nocturnas, evitándose zonas de sombra.

1.15. Centro comercial adecuado a las necesidades propias de cada tipo de hipódromo.

1.16. Salas de terminales de apuestas, con pantallas de TV a través de las cuales se visualicen a tiempo real las cotizaciones o dividendos de las apuestas.

1.17. Circuito cerrado de TV.

1.18. Servicio e instalaciones de megafonía exterior e interior.

1.19. Tres vestuarios con servicios de sauna y sala de televisión.

1.20. Servicio de riego de pistas.

2. Todas las instalaciones de los hipódromos estarán cercadas en la totalidad de su perímetro, pudiendo utilizarse, a tal fin, cualquier tipo de material que, teniendo en cuenta su disposición y color, permitan una integración armónica y ecológica con el entorno.

3. Con independencia de las instalaciones de acceso y control al recinto, los hipódromos dispondrán de un mínimo de salidas, de ancho no inferior a 1,80 metros, en la proporción de 1,20 metros libres por cada 400 personas de aforo. Estas salidas podrán permanecer cerradas durante el horario de funcionamiento del hipódromo siempre que permitan su utilización inmediata si resultase necesario.

Artículo 5. Requisitos de los hipódromos de tipo «A».

Además de los requisitos comunes o instalaciones mínimas contenidas en el anterior artículo, los hipódromos de tipo «A», que dispondrán de terrenos con una superficie mínima de 50 hectáreas, incluidos todos los servicios, deberán reunir las siguientes características:

1. Pistas de carreras.

1.1. Pista para carreras lisas de tierra batida o de hierba, con una longitud mínima de 1.700 metros y una anchura de 25 metros, así como otra, concéntrica con la anterior.

1.2. Pista para carreras de trote de tierra batida con una longitud y elipse con cuerda a la izquierda, de 1.200 metros, y curvas de no menos de 289 metros y radio de 92 metros.

1.3. Pista para carreras de obstáculos, pudiendo utilizarse las pistas para carreras lisas, o bien, aprovechando los espacios interiores de las mismas en forma de ocho. En este último caso, deberá tenerse en cuenta lo previsto en el párrafo 3º del apartado 5 del presente artículo.

1.4. Carril de servicio a las pistas, a fin de posibilitar la circulación de vehículos de jueces de carreras, de televisión o de servicios sanitarios.

2. Aforo mínimo. Los hipódromos de tipo A deberán contar con una tribuna de asientos, con capacidad mínima para 5.000 espectadores, y gradas o zonas comunes a pie de pistas con capacidad para otros 5.000 espectadores.

3. Aparcamientos. Deberán poseer dentro del recinto aparcamientos con una capacidad mínima para 3.000 vehículos.

4. Restaurantes. Deberán disponer de los siguientes:

4.1. Un restaurante panorámico y climatizado sobre las pistas.

4.2. Un restaurante interior.

5. Instalaciones hípicas. Constarán de los siguientes elementos:

5.1. Centro de formación profesional para el personal de las actividades ecuestres.

5.2. Alojamiento para un mínimo de 300 caballos distribuidos en módulos de cuarenta «boxes» como máximo, incluyendo servicio de pajeras, graneros, agua y electricidad. Éstos deberán estar separados por métodos de barrera contra insectos respecto de las zonas dedicadas al uso público, o bien estarán ubicados a una distancia que impida la posible incidencia de artrópodos y roedores procedentes de éstos.

5.3. Campo de polo y picadero cubierto.

6. Otros servicios e instalaciones. Servicios contra incendios, unidad de producción autónoma de energía eléctrica de entrada automática en servicio, servicio de abastecimiento autónomo de agua, servicio de vigilantes jurados de seguridad y cajas fuertes.

7. El cumplimiento de los requisitos recogidos en el presente artículo podrá realizarse durante el plazo de cinco años a contar desde el otorgamiento de la autorización de funcionamiento del hipódromo, siempre que a la fecha de ésta reúna, al menos, la totalidad de las condiciones de instalación previstas en el presente Reglamento para los hipódromos de tipo B. No obstante lo anterior, y en tanto no se cumplimenten los requisitos y condiciones previstos en el presente Reglamento para los hipódromos de tipo A, durante dicho período de tiempo, la autorización de funcionamiento tendrá el carácter de provisional.

✐ Modificado por Anexo único.1 de Decreto 255/2003, de 16 septiembre tal y como establece el art. 1.

Artículo 6. Requisitos de los hipódromos de tipo «B».

Los hipódromos de tipo B, cuyos terrenos deberán tener una superficie total incluidos todos los servicios no inferior a 40 hectáreas, reunirán los siguientes requisitos, además de los especificados en el artículo 4 del presente Reglamento:

1. Pistas de carreras.

1.1. La pista destinada a carreras lisas deberá reunir las mismas dimensiones que las especificadas para las de los hipódromos de tipo A.

1.2. La pista para carreras de trote deberá reunir los mismos requisitos que los establecidos para este tipo de pistas en los hipódromos de tipo A.

1.3. La pista destinada a carreras de obstáculos reunirá las mismas características que las especificadas para los hipódromos de tipo A.

1.4. Carril de servicio a las pistas, a fin de posibilitar la circulación de vehículos de jueces de carreras o de servicios sanitarios.

2. Áreas de espectadores.

Los hipódromos de tipo B deberán contar con gradas y zonas de esparcimiento con una capacidad mínima de 5.000 espectadores.

3. Aparcamientos con capacidad mínima para 1.000 vehículos.

4. Servicio de bar-restaurante.

5. Instalaciones hípicas.

Alojamiento para un mínimo de 150 caballos, distribuido en módulos de 40 boxes como máximo, incluyendo servicios de pajeras, graneros, agua y electricidad.

6. Otros servicios e instalaciones. Servicios contra incendios, unidad de producción autónoma de energía eléctrica de entrada automática en servicio, servicio de abastecimiento autónomo de agua, servicio de Vigilantes Jurados de Seguridad y cajas fuertes.

✐ Modificado por art. 1 de Decreto 222/1999, de 2 noviembre.

Artículo 7. Servicios facultativos.

La prestación de cualquier otro servicio, será facultativa, deviniendo en obligatoria si se previesen en la solicitud y fuera recogida en la autorización de instalación del hipódromo.

Artículo 8. Requisitos de las entidades titulares de hipódromos y de la de explotación de apuestas hípicas externas.

1. La empresa titular de hipódromos de tipo A y de la explotación de apuestas hípicas externas, deberá reunir los siguientes requisitos:

1.1. Habrán de constituirse necesariamente bajo la forma jurídica de sociedad anónima conforme a la legislación española.

1.2. La sociedad deberá ostentar la nacionalidad española, sin perjuicio de lo establecido en la disposición adicional segunda del presente Decreto.

1.3. Su objeto social exclusivo habrá de ser la explotación de hipódromos y/o apuestas hípicas internas y externas, conforme a las normas del presente Reglamento.

1.4. El capital social mínimo habrá de ser de 1.500.000.000 de pesetas (9.015.506,67 euros) totalmente suscrito y desembolsado, cuya cuantía no podrá disminuir durante la existencia de la sociedad. Por tanto, la reducción del capital social por debajo del mínimo reglamentario, cualquiera que sea su causa, será motivo suficiente para la revocación de la autorización si no fuese repuesto en la forma y condiciones previstas en el artículo 21 de la Ley del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

1.5. Las acciones representativas del capital social habrán de ser nominativas.

1.6. La participación de capital extranjero no podrá exceder en ningún caso de la proporción establecida en la legislación vigente del Estado.

1.7. La sociedad deberá tener administración colegiada.

1.8. Ningún socio de la sociedades explotadoras de hipódromos de tipo A y de apuestas hípicas, ya sea persona natural o jurídica, podrá ostentar acciones en más de ocho sociedades explotadoras de cualquier juego en el territorio de la Comunidad Autónoma. A estos efectos se entenderá que existe identidad entre las personas o sociedades, cuando éstas formen parte de un mismo grupo de sociedades y concurran los supuestos previstos en el artículo 42 del vigente Código de Comercio.

1.9. Igualmente está obligada a constituir la fianza que se establece en el artículo 19 e) de este Reglamento.

2. Las empresas titulares de hipódromos de tipo B, deberán reunir los siguientes requisitos:

2.1. Habrán de constituirse necesariamente bajo la forma jurídica de sociedad anónima conforme a la legislación española.

2.2. La sociedad deberá ostentar la nacionalidad española, sin perjuicio de lo establecido en la disposición adicional segunda del presente Decreto.

2.3. Su objeto social exclusivo habrá de ser la explotación de hipódromos y de las apuestas hípicas interiores de éste conforme a las normas del presente Reglamento, sin perjuicio de la titularidad de los servicios complementarios a que se refieren los artículos anteriores.

2.4. El capital social mínimo habrá de ser de 500.000.000 de pesetas (3.005.168,89 euros) totalmente suscrito y desembolsado, cuya cuantía no podrá disminuir durante la existencia de la sociedad. Por tanto la reducción del capital social por debajo del mínimo reglamentario, será motivo suficiente de revocación de la autorización si no fuese repuesto en la forma y condiciones previstas en el artículo 21 de la Ley del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

2.5. Las acciones representativas del capital social habrán de ser nominativas.

2.6. La participación de capital extranjero no podrá exceder en ningún caso de la proporción establecida en la legislación vigente del Estado.

2.7. La sociedad deberá tener administración colegiada.

2.8. Ningún socio de sociedades explotadoras de hipódromos de tipo B y de apuestas hípicas, ya sea persona natural o jurídica, podrá ostentar acciones en más de ocho sociedades explotadoras de juego en el territorio de la Comunidad Autónoma. A estos efectos, se entenderá que existe identidad entre las personas o sociedades, cuando éstas formen parte de un mismo grupo de sociedades y concurran algunos de los supuestos previstos en el artículo 42 del vigente Código de Comercio.

2.9. Igualmente está obligada a constituir la fianza que se establece en el artículo 19 e) de este Reglamento».

3. Previa autorización del titular de la Consejería de Gobernación y Justicia, las empresas titulares de hipódromos de tipo A y B podrán encomendar la gestión de las carreras de caballos y apuestas hípicas a otra entidad que tenga la forma jurídica de sociedad anónima, y un capital social mínimo de 10.000.000 de pesetas (60.101,21 euros), sin perjuicio de la responsabilidad a que se refiere el apartado 4, del artículo 109 del presente Reglamento. Ésta deberá reunir además los siguientes requisitos:

a) La sociedad deberá ostentar la nacionalidad española, sin perjuicio de lo establecido en la disposición adicional segunda del presente Decreto.

b) Su objeto social exclusivo habrá de ser la explotación de hipódromos y/o apuestas hípicas internas y externas, conforme a las normas del presente Reglamento.

c) El capital social mínimo habrá de ser de 10.000.000 de pesetas (60.101,21 euros) totalmente suscrito y desembolsado, cuya cuantía no podrá disminuir durante la existencia de la sociedad. Por tanto, la reducción del capital social por debajo del mínimo reglamentario, cualquiera que sea su causa, será motivo suficiente para la revocación de la autorización si no fuese repuesto en la forma y condiciones previstas en el artículo 21 de la Ley del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

d) Las acciones representativas del capital social habrán de ser nominativas.

e) La participación de capital extranjero no podrá exceder en ningún caso de la proporción establecida en la legislación vigente del Estado.

f) La sociedad deberá tener administración colegiada.

g) Ningún socio, ya sea persona natural o jurídica, podrá ostentar acciones en más de ocho sociedades explotadoras de cualquier juego en el territorio de la Comunidad Autónoma. A estos efectos se entenderá que existe identidad entre las personas o sociedades, cuando éstas formen parte de un mismo grupo de sociedades y concurran los supuestos previstos en el artículo 42 del vigente Código de Comercio.

h) Deberá tener constituida una fianza, en metálico, aval bancario o títulos de deuda pública de la Junta de Andalucía, por importe de 10.000.000 de pesetas (60.101,21 euros) afecta de modo específico, junto con la de la empresa titular del hipódromo, a las responsabilidades previstas en el artículo 19 e) del presente Reglamento. La fianza estará constituida a favor de la Consejería de Gobernación y Justicia y depositada en la Caja de Depósitos de la Consejería de Economía y Hacienda.

✐ Modificado por art. 1 de Decreto 222/1999, de 2 noviembre.

Artículo 9. Obligaciones de las Empresas explotadoras de hipódromos y apuestas hípicas.

Las Empresas explotadoras de los hipódromos de tipo A y B y de las apuestas hípicas, están obligadas a remitir la información que sobre ellas requiera por escrito el órgano competente de las Consejerías de Gobernación, Economía y Hacienda o de Agricultura y Pesca de la Junta de Andalucía.

CAPÍTULO III

De la concesión de la autorización de instalación

Artículo 10. Modalidad de otorgamiento.

1. El otorgamiento de la autorización para la instalación de un hipódromo se hará mediante su adjudicación en concurso público, convocado al efecto por Orden de la Consejera/o de Gobernación, en el que se valorará el interés turístico y deportivo del proyecto, la solvencia de los promotores, el programa de inversiones, los incentivos, los beneficios económico-sociales que su instalación haya de crear en la zona geográfica donde se ubique, la localización de las instalaciones, su relación con el entorno y conexión con los servicios y vías públicas y el cumplimiento de las condiciones concretas de la convocatoria. La adjudicación de la concesión no eximirá de la obtención de las demás licencias o autorizaciones preceptivas.

2. La Orden de la convocatoria del concurso público y las bases por las que se regirá la misma, se publicarán en los Diarios Oficiales que preceptúe el ordenamiento jurídico.

Artículo 11. Órgano competente.

La adjudicación de la autorización de instalación de un hipódromo se someterá a los requisitos, condiciones y procedimiento establecidos en el presente Reglamento y en las bases de la convocatoria, debiendo dirigirse las solicitudes a la Consejera/o de Gobernación, como órgano competente para resolver, sin perjuicio de la tramitación administrativa interna del expediente.

Artículo 12. Contenido de la oferta.

1. El escrito de oferta se presentará por cuadruplicado ejemplar en cualquiera de los lugares previstos en los artículos 38.4º de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común y 51 de la Ley del Gobierno y la Administración de la Comunidad Autónoma, haciendo constar en la misma:

a) Nombre y apellidos, edad, nacionalidad, estado, profesión, domicilio y número del Documento Nacional de Identidad de la persona que encabece la oferta o documento equivalente, caso de ser extranjero, así como la calidad con la que actúa en nombre de la sociedad interesada.

b) Denominación, duración y domicilio de la sociedad anónima representada, o proyecto de la misma.

c) Denominación del hipódromo y situación geográfica de las instalaciones o solar en el que pretende instalarse, con especificación de sus dimensiones y características generales.

d) Nombre y apellidos, edad, nacionalidad, estado, profesión, domicilio, número del Documento Nacional de Identidad o documento equivalente, en caso de nacionalidad extranjera, de los socios o promotores, especificando su respectiva cuota de participación y la de los administradores de la sociedad, así como, en su caso, la de los directores, gerentes o apoderados en general.

e) Fecha en la que se pretende la apertura del hipódromo junto con el sistema de apuestas hípicas correspondiente.

f) Apuestas hípicas y juegos incluidos en el Catálogo de Juegos cuya práctica se pretende que sea autorizada en el hipódromo.

g) Períodos anuales de funcionamiento del hipódromo y del sistema de apuestas hípicas o, en su caso, el propósito de funcionamiento permanente de éstos.

2. En cualquier caso las solicitudes deberán contener obligatoriamente los extremos previstos en el artículo 70.1 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre.

Artículo 13. Documentación de la oferta.

Las ofertas deben ir acompañadas de los siguientes documentos en cuadruplicado ejemplar:

a) Copia o testimonio notarial de la escritura de constitución de la sociedad y de los Estatutos Sociales, con constancia fehaciente de su inscripción en el Registro Mercantil.

Si la sociedad no se hubiese constituido, se presentará proyecto de la escritura de Constitución y Estatutos Sociales.

b) Documento que, reuniendo los requisitos legales, sea acreditativo de la representación con que actúa la persona que presente la solicitud, bastanteado por Letrado de la Junta de Andalucía, en el caso de sociedad anónima legalmente constituida, cuando no sea representante estatutario legal. En el supuesto de que la sociedad no se encontrase constituida, deberá acreditarse la representación de la persona que suscriba la solicitud en los términos del artículo 32 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre.

c) Certificados negativos de antecedentes penales de los promotores, administradores de la sociedad, directores, gerentes y de los apoderados con facultades de administración. Si alguna de las personas expresadas fuese extranjero no residente en España, se deberá acompañar documento equivalente expedido por la autoridad competente del país de su residencia y traducido al español por el Servicio de Interpretación de Lenguas del Ministerio de Asuntos Exteriores.

d) Declaración jurada escrita de cada uno de los socios de no sobrepasar el límite de participación en sociedades de juego y apuestas establecido en la Ley 2/1986, de 19 de abril.

e) Certificación de dominio y cargas expedida por el Registro de la Propiedad respecto de los terrenos y, en su caso, de las instalaciones donde radicará el hipódromo, así como el título que acredite la libre disponibilidad por la entidad solicitante sobre dichos inmuebles. Asimismo, se acompañará informe municipal sobre el régimen y condiciones urbanísticas aplicables al suelo donde vaya a desarrollarse la actividad.

f) Relación estimativa de la plantilla aproximada de personas que habrán de prestar servicios en las instalaciones del hipódromo y organización de las apuestas hípicas, con indicación de cada una de las categorías de los puestos de trabajo.

g) Memoria descriptiva de la organización y funcionamiento del hipódromo y de su sistema de explotación de apuestas con arreglo a las disposiciones del presente Reglamento, así como de los servicios complementarios que se pretendan prestar al público y de los tipos genéricos de actos artísticos, culturales, espectáculos, etc., que se propone organizar, independientemente del propio calendario de carreras del hipódromo. Dicha memoria deberá contener una descripción detallada de los sistemas previstos para admisión y control de los apostantes; selección, formación, perfeccionamiento y control del personal; criterios de calidad y revisiones periódicas previstas del material de apuestas; sistema de contabilidad y caja indicando en todo caso el origen y garantía de la tecnología a emplear en la organización y funcionamiento del hipódromo y de las apuestas.

h) Planos y proyectos del hipódromo, con especificación de todas sus características técnicas y, en especial, del abastecimiento de aguas potables, tratamientos y evacuación de aguas residuales, tratamiento y eliminación de basuras, instalación eléctrica, accesos y aparcamientos y demás servicios exigidos por el ordenamiento urbanístico y de la edificación. Igualmente el proyecto deberá referirse, a las obras complementarias o de adaptación que sean necesarias.

i) Estudio económico-financiero que comprenderá, como mínimo, un estudio de la inversión con desglose y detalle de las aportaciones que constituyen el capital social, descripción de las fuentes de financiación, previsiones de explotación y previsiones de rentabilidad y plan de amortización.

j) Relación de las medidas de seguridad de las instalaciones del hipódromo.

También se podrán acompañar con las solicitudes cuanta documentación se estime pertinente, en especial la referida al afianzamiento de las garantías personales y financieras de los miembros de la sociedad, la de ésta misma y la del volumen total de la inversión.

✐ Modificado por art. 1 de Decreto 222/1999, de 2 noviembre.

Artículo 14. Tramitación de la autorización.

1. Recibida la solicitud y documentación en la Dirección General de Política Interior, se remitirá un ejemplar de ambas a la Comisión del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, un segundo ejemplar al Ayuntamiento en cuyo término se prevea la instalación del hipódromo; el tercero a la Consejería de Agricultura y Pesca y el cuarto a la Sociedad de Fomento y Cría Caballar de España.

El Ayuntamiento, deberá emitir informe sobre la conveniencia o no del establecimiento; el Ayuntamiento, asimismo, informará también sobre la idoneidad y conformidad de localización a tenor de los usos señalados para la zona por el ordenamiento urbanístico. En el supuesto de que las actividades se pretendan desarrollar en suelo no urbanizable, se unirá a dicho informe el correspondiente de la Comisión Provincial de Ordenación del Territorio y Urbanismo, así como el previsto en el artículo 30 de la Ley de Ordenación del Territorio de Andalucía, en el supuesto de que tal actividad no se encuentre contemplada en el planeamiento urbanístico.

La Comisión del Juego y Apuestas deberá informar sobre los aspectos técnicos en materia de apuestas e instalaciones deportivas y de cuantas cuestiones plantee el Director General de Política Interior en la solicitud del informe.

La Consejería de Agricultura y Pesca deberá informar sobre las condiciones higiénico-sanitarias de las instalaciones y sobre aspectos de protección animal.

La Sociedad de Fomento y Cría Caballar de España deberá informar sobre los aspectos técnicos en materia hípica y de cuantas cuestiones, asimismo, plantee el Director General de Política Interior en la solicitud del informe.

2. Los informes habrán de remitirse a la Dirección General de Política Interior en el plazo máximo de un mes; si transcurrido dicho plazo los informes no hubieran sido evacuados y remitidos se interrumpirá el plazo de los trámites sucesivos.

El Director General de Política Interior, una vez instruido el procedimiento, pondrá de manifiesto a los interesados lo actuado por término de diez días, tras lo cual elaborará la propuesta de resolución, cuya copia remitirá a la Administración del Estado a los efectos de la emisión del oportuno informe sobre orden público. Si el informe fuera favorable elevará propuesta de resolución a la Consejera/o de Gobernación, quien resolverá expresamente el concurso público en el término de dos meses desde la recepción de aquélla, entendiéndose desestimadas las ofertas en caso contrario. En el supuesto de que el informe de orden público fuese desfavorable podrá proponerse a un nuevo adjudicatario, o bien, que se declare desierto el concurso en el caso de que se considerase que no existen ofertas adecuadas que merezcan la adjudicación.

Artículo 15. Contenido de la resolución.

1. La resolución por la que se autorice la instalación del hipódromo expresará, además:

a) Denominación, duración, domicilio, capital social y participación de capital extranjero en la sociedad titular.

b) Denominación y localización del hipódromo.

c) Relación de socios promotores, con especificación de sus participaciones respectivas en el capital, y de los miembros del consejo de administración, consejero-delegado, directores generales o apoderados, si los hubiere.

d) Aprobación del proyecto arquitectónico propuesto, de los servicios o actividades complementarias de carácter turístico, y de las medidas de seguridad.

e) Apuestas hípicas autorizadas de entre las incluidas en el presente Reglamento.

f) Fecha para proceder a la apertura, tanto del propio hipódromo, como de sus servicios complementarios, haciendo constar la obligación de solicitar y obtener previamente la licencia municipal de apertura y la autorización de funcionamiento.

g) Obligación de proceder, en el plazo máximo de cuarenta y cinco días, a la constitución de la sociedad de acuerdo con las especificaciones del presente Reglamento, si ésta no estuviera ya constituida.

h) Obligación de constituir fianza en la forma prevista en el artículo 19 e) del presente Reglamento, en el plazo y por el importe que se fije discrecionalmente en la notificación, a favor de la Consejería de Gobernación y Justicia. Esta fianza estará afecta a la ejecución Integra del proyecto y al funcionamiento continuado del hipódromo durante dos años desde su apertura, procediendo su devolución a la adjudicataria una vez cumplidas ambas circunstancias.

i) Intransmisibilidad de la autorización.

2. El otorgamiento de la autorización podrá condicionarse a la modificación de cualquiera de los extremos contenidos en el expediente. En el plazo de diez días hábiles desde la notificación, los interesados deberán manifestar su conformidad al titular de la Consejería de Gobernación y Justicia, quedando automáticamente sin efecto la autorización en otro caso.

✐ Modificado por art. 1 de Decreto 222/1999, de 2 noviembre.

Artículo 16. Traslados de la Orden de adjudicación.

De la Orden que resuelva el concurso público se dará traslado, mediante copia auténtica, a la Administración del Estado, si se previese la participación de capital extranjero, comunicándose asimismo a las Consejerías de Economía y Hacienda, de Trabajo y Asuntos Sociales, de Agricultura y Pesca, de Medio Ambiente y de Cultura de la Junta de Andalucía, así como al Ayuntamiento, y en su caso a la Diputación Provincial, que corresponda, publicándose en el «Boletín Oficial de la Junta de Andalucía».

Artículo 17. Aclaraciones e informaciones.

Durante la tramitación del expediente, el Director General de Política Interior y la Comisión del Juego y Apuestas podrán dirigirse a los solicitantes interesando de ellos cuantas aclaraciones o información complementaria se estimen oportunas; de igual forma podrá procederse una vez otorgada la autorización durante el período de vigencia de la misma.

CAPÍTULO IV

De la autorización de funcionamiento

Artículo 18. Solicitud y prórroga de la apertura.

1. Dentro del plazo señalado en la autorización de instalación y quince días antes, como mínimo de la fecha prevista para la apertura del hipódromo, la Sociedad titular solicitará del titular de la Consejería de Gobernación y Justicia la autorización de funcionamiento.

2. Si la apertura no pudiera efectuarse dentro del plazo concedido en la autorización de instalación, la sociedad titular podrá solicitar del titular de la Consejería de Gobernación y Justicia, con una antelación de dos meses a la fecha prevista para la apertura, la oportuna prórroga, justificando debida y detalladamente las causas que impiden el cumplimiento de dicho plazo. El titular de la Consejería de Gobernación y Justicia, previo informe de la Dirección General de Espectáculos Públicos, Juego y Actividades Recreativas resolverá discrecionalmente en el plazo de 15 días hábiles, otorgando o denegando la prórroga. En este segundo caso, así como cuando expirase el plazo sin solicitar la prórroga, quedará sin efecto la autorización de instalación, procediéndose a la notificación, comunicación y publicación de la declaración, lo que conllevará la ejecución automática de la fianza prevista en el

artículo 15.1 h) del presente Reglamento, comunicándose a tal efecto a la Caja Provincial de Depósitos de la Delegación de la Consejería de Economía y Hacienda donde quedó depositada.

✐ Modificado por art. 1 de Decreto 222/1999, de 2 noviembre.

Artículo 19. Documentación de la solicitud.

La solicitud de autorización de funcionamiento deberá ir acompañada de la siguiente documentación:

a) Copia o testimonio notarial de la Escritura de Constitución y Estatutos Sociales de la sociedad adjudicataria, con constancia fehaciente de la inscripción en el Registro Mercantil, en el caso de que no se hubiese aportado anteriormente.

b) Copia del proyecto de ejecución de obra del hipódromo e instalaciones complementarias, debidamente visado por el correspondiente Colegio Oficial de Arquitectos Superiores.

c) Copia de la licencia municipal de obras y certificado final de éstas. En el supuesto de que la actividad vaya a desarrollarse en suelo clasificado como no urbanizable, se aportará, asimismo, copia de la autorización prevista en el artículo 1 de la Ley 1/1997, de 18 de junio, por la que se adoptan con carácter urgente y transitorio disposiciones en materia de suelo y ordenación urbana (artículo 16.3.2 del Texto Refundido de la Ley sobre el Régimen del Suelo y Ordenación Urbana, aprobado por el Real Decreto Legislativo 1/1992, de 26 de junio).

d) Copia legitimada del documento acreditativo del alta en el impuesto sobre Sociedades.

e) Certificación acreditativa de haber constituido fianza a favor de la Consejería de Gobernación y Justicia por importe de 100.000.000 de pesetas, (601.012,10 euros). La fianza podrá constituirse en metálico o en títulos de Deuda Pública o mediante aval bancario, debiendo mantenerse en constante vigencia y por la totalidad de su importe durante el período de validez de la autorización. Se depositará, a disposición de la Consejería de Gobernación y Justicia, en la Caja Provincial de Depósitos de la Delegación de la Consejería de Economía y Hacienda correspondiente al domicilio de la actividad. En caso de ejecución de la fianza deberá reponerse el importe de la misma en el plazo máximo de ocho días.

La fianza quedará afectada al pago forzoso de las sanciones pecuniarias que los órganos de las Consejerías de Economía y Hacienda y de Gobernación y Justicia impongan a la sociedad titular del hipódromo y/o de la explotación de las apuestas hípicas, o a la que tenga encomendadas la gestión de éstas de conformidad con lo establecido en el artículo 8.3 del presente Reglamento, así como al pago de la Tasa Fiscal correspondiente y al de los premios que debieran ser abonados a los apostantes.

f) Relación expresiva del director del hipódromo y de las apuestas, de los subdirectores o de los miembros del comité de dirección, en su caso, y del personal de carreras y apuestas hípicas, secretaría, recepción, caja y contabilidad que vayan a prestar servicios en el hipódromo y en la organización de las apuestas, con especificación de sus nombres, apellidos, edad, nacionalidad, estado civil, domicilio y número del documento nacional de identidad o pasaporte en el caso de extranjeros, acompañando certificado negativo de antecedentes penales de todos ellos, o documento de valor equivalente si se tratase de extranjeros.

g) Relación detallada de los tipos de apuestas a practicar, con indicación de las bandas de fluctuación mínimas y máximas del importe de aquellas.

h) Propuesta de horario máximo de funcionamiento del hipódromo y el de la practica de apuestas. En el caso de hipódromos de tipo A se especificarán la propuesta de horario máximo para la práctica de apuestas hípicas a tiempo real y a tiempo diferido.

i) Indicación de las empresas suministradoras del material de apuestas así como de los modelos de boletos.

✐ Modificado por art. 1 de Decreto 222/1999, de 2 noviembre.

Artículo 20. Tramitación y resolución.

1. Recibida la solicitud y documentación a que se refiere el artículo anterior, la Consejería de Gobernación ordenará practicar la oportuna inspección para comprobar el cumplimiento de los requisitos de instalación y demás obligaciones legales. La inspección habrá de ser practicada en presencia del Director General de Política Interior, o funcionario en quien éste delegue, y del representante legal de la sociedad titular levantándose acta del resultado de la misma.

2. Verificada la inspección, el Director General de Política Interior elevará la correspondiente propuesta de resolución a la Consejera/o de Gobernación, quien, resolverá, en el plazo de 30 días, en el sentido de otorgar o denegar la autorización solicitada. La denegación sólo podrá acordarse por incumplimiento de requisitos de los artículos 15 y 19 de la presente norma o de la Ley 7/1994, de 18

de mayo, de Protección Ambiental, previa su constatación en el acta de inspección y, en su caso, comprobación de la Agencia de Medio Ambiente, y se reflejará en resolución motivada concediéndose un plazo adecuado para subsanar las deficiencias o irregularidades observadas. Transcurrido dicho plazo, volverá a practicarse la oportuna inspección, y si su resultado fuese negativo, la Consejera/o de Gobernación, dictará resolución, en el plazo de 15 días, dejando sin efecto la autorización de instalación del hipódromo y, en su caso, la de organización y explotación de las Apuestas Hípicas Externas.

3. En cualquier caso, podrán entenderse desestimadas las solicitudes por el transcurso del término para resolver sin haberse dictado expresamente la oportuna resolución.

Artículo 21. Contenido de la resolución.

En la resolución de la autorización de funcionamiento se hará constar, además de los extremos referidos en el artículo 89 de la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común:

a) Las especificaciones a que se refieren los apartados a), b) y c) del artículo 15.

b) Las fechas de apertura y cierre de las temporadas de funcionamiento del hipódromo y, en su caso, de las apuestas externas para los de tipo «A».

c) El horario máximo de funcionamiento del hipódromo y prácticas de apuestas.

d) La relación de modalidades de apuestas autorizadas y número de oficinas para práctica de apuestas.

e) Los límites mínimos y máximos de las apuestas, en los términos previstos en el artículo 50 del presente Reglamento.

f) Los plazos para la apertura de la totalidad de los servicios del hipódromo, si no entraran todos en servicio de forma simultánea. Si en la autorización de funcionamiento se contemplase una instalación provisional, se hará constar la fecha tope para proceder a la apertura de la instalación definitiva.

g) Los nombres y apellidos del director del hipódromo, del de la explotación de apuestas hípicas, de los subdirectores y de los miembros del consejo de administración, en su caso.

h) El plazo de duración de la autorización.

i) La prohibición de ceder, a título oneroso o gratuito, la autorización otorgada.

✐ Letra a) modificada por disp. adic. única.4 de Decreto 222/1999, de 2 noviembre.

Artículo 22. Notificación y actos posteriores.

1. La resolución será comunicada, con traslado de la misma, a los interesados y a las mismas entidades que se prevén en el artículo 16 del presente Reglamento.

2. Si en la autorización se introdujesen modificaciones respecto de lo solicitado por la Sociedad, ésta deberá manifestar su conformidad o reparos en el plazo de diez días desde la notificación. En el segundo caso, la Consejera/o de Gobernación resolverá sobre los reparos y lo notificará a la sociedad, que deberá manifestar su aceptación en el plazo que se señale, quedando sin efecto la autorización en caso de disconformidad.

3. Con anterioridad a la apertura al público del hipódromo, la sociedad titular deberá presentar en la Dirección General de Política Interior la siguiente documentación:

a) Copia de la licencia municipal de apertura del hipódromo.

b) Copia de alta en el Impuesto Municipal sobre Actividades Económicas.

c) Copia de los contratos de trabajo o de prestación específica de servicios del personal a que se refiere el apartado f) del artículo 18.

4. Dentro de los treinta días siguientes a la apertura al público del hipódromo, la sociedad titular deberá comunicar a la Dirección General de Política Interior la fecha exacta en que ésta se produjo, a efectos del cómputo de los plazos a que hace referencia el artículo siguiente.

Artículo 23. Vigencia, renovación y extinción de la autorización.

1. La autorización de funcionamiento se concederá inicialmente por plazo de un año con carácter provisional, y será renovable por períodos sucesivos de quince años; el plazo de duración de la autorización provisional se computará a partir del día en que se produjo la apertura al público del hipódromo, y el de las autorizaciones definitivas, desde el día en que expirase la vigencia de la autorización o renovación precedente.

2. Seis meses antes, como mínimo, de la fecha de expiración de cada plazo de vigencia de la autorización, la sociedad titular habrá de solicitar al titular de la Consejería de Gobernación y Justicia la renovación de la autorización, quien resolverá en el plazo de dos meses, previo informe de la Dirección General

de Espectáculos Públicos, Juego y Actividades Recreativas, entendiéndose concedida la renovación, si transcurrido dicho término no se hubiese resuelto expresamente. La denegación de la solicitud habrá de ser motivada y podrá acordarse cuando concurra alguno de los siguientes motivos:

a) Cualquier impago de la Tasa Fiscal sobre el Juego.

b) El manifiesto descuido en la conservación de las instalaciones o en la prestación de los servicios complementarios obligatorios y la negligencia notoria en la llevanza del hipódromo y/o de las apuestas.

3. Si la autorización de funcionamiento del hipódromo se hubiera otorgado para una instalación provisional, la autorización inicial por un año podrá renovarse por períodos de igual duración. La apertura de las instalaciones provisionales del hipódromo deberá ser autorizada y tramitada en la forma prevista en los artículos 18 al 22 del presente Reglamento, no siendo precisa la presentación de los documentos que, aportados para la instalación provisional, fuesen válidos para la definitiva.

Si la apertura de la instalación definitiva se produjese antes de transcurrir el año desde la entrada en funcionamiento de la instalación provisional, la autorización se otorgará por el período que reste del indicado año, haciendo constar en la misma el plazo para solicitar la renovación a que se refiere el apartado 2 del presente artículo.

4. Si la apertura de la instalación definitiva no se produjese en el plazo señalado en la autorización de instalación o en las prórrogas concedidas, la caducidad de la autorización de instalación que se acuerde conllevará la de la autorización de funcionamiento otorgado para la instalación provisional.

5. No obstante lo dispuesto en el apartado 1 de este artículo, la Inspección del Juego y Apuestas procederá, como mínimo, cada dos años a la revisión completa de las instalaciones del hipódromo y de todas las restantes circunstancias previstas en los artículos 8, 15 y 21, al objeto de comprobar el grado de mantenimiento y el cumplimiento de las condiciones previstas en las autorizaciones otorgadas.

6. Serán causas de extinción de la autorización de funcionamiento, sin perjuicio de las consecuencias previstas reglamentariamente en materia de régimen sancionador, las siguientes:

a) La extinción o disolución de la sociedad titular de la autorización.

b) La suspensión de pagos o quiebra de la sociedad titular.

c) Falta de funcionamiento del hipódromo durante más de la mitad del período anual de apertura, salvo casos justificados o de fuerza mayor.

d) La pérdida de alguno de los requisitos establecidos en el artículo 8 del presente Reglamento.

✐ Modificado por art. 1 de Decreto 222/1999, de 2 noviembre.

CAPÍTULO V

Modificación de las autorizaciones

Artículo 24. Contenido de las modificaciones.

1. El contenido de las autorizaciones de instalación y de funcionamiento podrá ser modificado por el Director General de Política Interior, previa solicitud de la sociedad titular en cuanto afecten a:

a) Apuestas y Juegos a practicar en el hipódromo.

b) Mínimos y máximos de las apuestas.

c) Horario máximo de apertura y cierre.

d) Período anual de funcionamiento.

e) Modificaciones sustanciales en las medidas de seguridad.

f) Modificaciones sustanciales en el edificio, locales o instalaciones del hipódromo.

g) Modificaciones orgánicas de plantilla.

h) Modificaciones de los órganos de administración y cargos directivos.

Estas modificaciones se entenderán autorizadas si no fuesen expresamente denegadas en el plazo de dos meses desde la fecha de la solicitud, salvo aquellas que afecten a las medidas o condiciones de seguridad de las instalaciones del hipódromo.

2. Las restantes modificaciones, tanto de extremos contenidos en las autorizaciones de instalación como en la de apertura y funcionamiento, requerirán la autorización previa de la Consejera/o de Gobernación previo informe de la Comisión del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

Artículo 25. Transmisión de acciones y alteraciones de plantilla.

1. La pretensión de transmisión de acciones deberá ser previamente comunicada a las Consejerías de Gobernación y Justicia y de Economía y Hacienda, debiéndose acreditar el cumplimiento de lo dispuesto en las normas relativas a inversiones extranjeras, en el caso de que el adquirente no tuviese la nacionalidad española o la de algún Estado miembro de la Unión Europea.

2. La contratación de nuevo personal de apuestas o de caja que vayan a prestar servicios en el hipódromo, sólo podrá ser efectuada previa la expedición de la acreditación administrativa a que se refiere el artículo 30 del presente Reglamento. La expedición del documento supondrá la autorización de la modificación de la plantilla.

3. El personal que preste servicios en las actividades complementarias del hipódromo no necesitará estar en posesión de la acreditación administrativa a que se refiere el artículo 30 del presente Reglamento.

4. El personal que preste servicios complementarios con carácter esporádico, no necesitará estar en posesión de la acreditación administrativa a que se refiere el artículo 30 del presente Reglamento, bastando la mera comunicación a la Dirección General de Política Interior.

✐ Modificado por art. 1 de Decreto 222/1999, de 2 noviembre.
Ap. 4 derogado por disp. derog. única.1 de Decreto 222/1999, de 2 noviembre.

CAPÍTULO VI

De la Dirección y del personal

Sección 1ª De la dirección de las apuestas

Artículo 26. Desempeño de funciones de Dirección.

1. La dirección de las apuestas y el control de su desarrollo corresponderá al director de apuestas, sin perjuicio de las facultades generales que correspondan a los órganos de dirección o administración de la sociedad titular.

2. El director de apuestas podrá ser auxiliado, en el desempeño de sus funciones por un comité de dirección y por uno o varios subdirectores. La existencia del comité de dirección no excluirá el nombramiento de subdirector o subdirectores si ello se estimare necesario por la propia entidad.

El director de apuestas, los miembros del comité de dirección, así como los subdirectores, habrán de ser nombrados por el consejo de administración de la sociedad, o por el órgano o persona en quien estén delegadas las facultades del mismo.

3. El comité de dirección, cuando existiese, estará compuesto como mínimo por cuatro miembros, uno de los cuales habrá de ser necesariamente el director de apuestas; deberán ser españoles, mayores de edad y estar en pleno uso de sus derechos civiles.

4. El subdirector o subdirectores habrán de ser, asimismo, mayores de edad y estar en pleno uso de sus derechos civiles.

Artículo 27. Nombramiento, aprobación y remoción.

1. El nombramiento del director de apuestas y de los restantes miembros del comité de dirección, así como de los subdirectores, requerirá la aprobación del Director General de Política Interior, la que se incluirá en la autorización de funcionamiento. Dichas personas estarán provistas del documento aludido en el artículo 30, sin que en ningún caso puedan desempeñar sus funciones careciendo de dicha acreditación.

2. La aprobación a que se refiere el apartado anterior podrá ser revocada en caso de incumplimiento grave de sus funciones. La revocación de la aprobación se efectuará, en el término de 30 días, de forma motivada por el Director General de Política Interior, tras el trámite de audiencia y previo informe de la Comisión del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, y obligará a la Sociedad titular a removerle de su puesto. Transcurrido el término para resolver la revocación, ésta se entenderá como no producida.

3. En los casos de muerte, incapacidad, dimisión o cese de las personas a que se refiere el apartado 1, la Sociedad deberá comunicarlo, dentro de los cinco días siguientes, a la Dirección General de Política Interior. En el caso del director de apuestas, la Sociedad nombrará transitoriamente para asumir sus funciones, y de forma inmediata, a uno de los subdirectores si existieran, o a uno de los miembros del comité de dirección, lo que se comunicará, igualmente, a la Dirección General de Política Interior en el mismo plazo.

4. Dentro de los treinta días siguientes al cese, la sociedad deberá proponer al Director General

de Política Interior la persona que haya de sustituir al cesado, acompañando los datos y documentos previstos en el apartado f) del artículo 19.

Artículo 28. Responsabilidades.

1. El director de apuestas, los subdirectores y los demás miembros del comité de dirección son los responsables de la ordenación y correcta explotación de las apuestas y de los juegos ante la Administración autonómica y la sociedad titular, dentro de los términos de la autorización administrativa y de las normas de la Ley del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma, del presente Reglamento y del Catálogo de Juegos. Solo ellos se encontrarán facultados para impartir órdenes al personal en relación con las apuestas hípicas conforme al reparto de funciones que entre los mismos establezcan los órganos rectores de la sociedad.

2. El director de apuestas podrá ser sustituido en sus funciones por los subdirectores y los miembros del comité de dirección. Excepcionalmente, y nunca por tiempo superior a un día, podrá ser sustituido también por uno de los empleados de control de la máxima categoría existente en el hipódromo. El nombre del sustituto deberá ser puesto acto seguido en conocimiento del funcionario encargado del control de las apuestas, si se hallare presente, y, en todo caso será comunicado a la Dirección General de Política Interior.

3. El director de apuestas, o persona que le sustituya, es responsable de la custodia del material de apuestas existente en el hipódromo y demás documentación, así como de la correcta llevanza de la contabilidad específica de las apuestas. Todos los objetos indicados deberán hallarse permanentemente a disposición de los funcionarios encargados del control de las apuestas que los soliciten.

Artículo 29. Prohibiciones.

Está prohibido al director de apuestas, a los subdirectores y a los miembros del comité de dirección:

a) Participar en las apuestas hípicas que se desarrollen tanto en el propio hipódromo como fuera de él, bien directamente o bien mediante persona interpuesta.

b) Desempeñar funciones propias de los empleados de apuestas. Esto no obstante, los subdirectores podrán sustituir transitoriamente a los Jefes de los despachos de apuestas en el desempeño de su función, pero en ningún caso podrán sustituir a los empleados de apuestas.

c) Recibir por cualquier título participaciones porcentuales de los ingresos brutos del hipódromo o de los beneficios de las apuestas.

d) Participar en la distribución del tronco de propinas a que se refiere el artículo 32.

Sección 2ª Del personal de apuestas

Artículo 30. Contratación y acreditación profesional.

1. Todo el personal de servicio en el hipódromo, apuestas, secretaría, admisión, caja y contabilidad, habrá de ser contratado por escrito siéndole de aplicación la legislación laboral vigente, sin perjuicio de las normas especiales que pueda dictar la autoridad laboral, y de los Convenios Colectivos que puedan concluirse.

2. Los ceses, que, por cualquier causa, se produzcan en el personal a que se refiere el apartado anterior, serán comunicados por la sociedad a la Delegación de Gobernación correspondiente dentro de los cinco días siguientes.

3. Sólo el personal debidamente autorizado por la Delegación de Gobernación podrá prestar servicios en los hipódromos y en el sistema de apuestas. Dicha autorización se efectuará a través de la expedición de la oportuna acreditación administrativa de la que habrán de estar provistos, en cualquier caso, todas las personas cuya actividad profesional esté directamente relacionada con el desarrollo de las apuestas. Se tendrá en cuenta, a estos efectos, lo establecido en el artículo 25 del presente Reglamento.

4. La acreditación administrativa será de tres categorías:

a) Dirección, para el director de apuestas, subdirectores y miembros del comité de dirección, así como para los cargos directivos de la sociedad titular del hipódromo y/o de las apuestas hípicas.

b) Juego, para el personal que presta sus servicios directamente relacionados con el desarrollo de las apuestas.

c) Servicio, para el resto del personal.

5. Todo el personal del hipódromo o de apuestas está obligado a proporcionar a los agentes de la autoridad competente en materia de juego toda la información que se les solicite y que se refiera al ejercicio de las funciones propias de cada uno.

✐ Ap. 3 modificado por disp. adic. única.5 de Decreto 222/1999, de 2 noviembre.

Artículo 31. Prohibiciones comunes.

1. Queda prohibido a la totalidad del personal, dependan directamente o no de la sociedad titular, a excepción de las personas a que se refiere el artículo 29:

a) A entrar o permanecer en las zonas de apuestas fuera de sus horas de servicio, salvo con autorización de la dirección, a excepción de los representantes de los trabajadores.

b) A percibir participaciones porcentuales de los ingresos brutos del hipódromo o de los beneficios de las apuestas, sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo siguiente.

c) A conceder préstamos a los jugadores o apostantes.

2. Queda prohibida al personal de apuestas y a sus auxiliares, así como al de caja y al de seguridad de la zona de apuestas:

a) A participar directamente o por medio de tercera persona en las apuestas sobre las carreras que se practiquen en el hipódromo donde prestan sus servicios.

b) A consumir bebidas alcohólicas durante las horas de servicio.

3. Las personas que desempeñen funciones en la zona de apuestas del hipódromo no podrán llevar trajes o uniformes con bolsillos.

4. Los empleados que participen directamente en la realización de las carreras o en la de las apuestas hípicas, así como sus cónyuges, ascendientes y descendientes hasta el primer grado de consanguinidad, no podrán tener participación alguna en el capital social de la entidad titular del hipódromo y/o de las apuestas hípicas en los términos previstos en el artículo 8 del presente Reglamento.

✐ Ap. 3 derogado por disp. derog. única.1 de Decreto 222/1999, de 2 noviembre.

Artículo 32. Propinas.

1. La Sociedad titular del hipódromo podrá acordar la no admisión de propinas por parte del personal, en cuyo caso habrá de advertirse a los apostantes de forma claramente visible en el acceso a la zona de apuestas en el Servicio de Recepción. Si se admitiesen propinas, su entrega será siempre discrecional en cuanto a ocasión y cuantía.

2. La Delegación de Gobernación, previa audiencia de la Sociedad titular, podrá prohibir temporal o definitivamente la admisión de propinas cuando se hubieran cometido abusos en la exigencia o percepción de las mismas.

3. Queda prohibido al director de apuestas, a los subdirectores, a los miembros del comité de dirección y al personal de apuestas solicitar propinas de los apostantes o aceptarlas a título personal. En las zonas de apuestas, las propinas que por cualquier título o motivo se entreguen por los apostantes deberán ser inmediatamente depositadas en las cajas que a tal efecto existirán en las taquillas de apuestas y, en su caso, en los departamentos de recepción y caja, sin que puedan ser custodiadas y depositadas, en todo o en parte, de cualquier otra forma. En caso de error o abuso, el director de apuestas dispondrá lo procedente en cuanto a su devolución.

El importe de las propinas se contabilizará al finalizar el horario de apuestas y se anotará diariamente en una cuenta especial de la contabilidad de las apuestas.

4. La sociedad titular del hipódromo y/o apuestas deberá comunicar al Delegado de Gobernación los criterios de distribución del tronco de propinas. El tronco estará constituido por la masa global de las propinas y se repartirá una parte entre los empleados, en función de la actividad que cada uno desarrolle, y otra para atender los costes del personal y servicios de atención a los clientes. La distribución del tronco será establecida de común acuerdo entre la sociedad titular y las representantes de los trabajadores.

De igual forma se deberá proceder para las modificaciones de los criterios de distribución.

CAPÍTULO VII

De los locales de apuestas externas y de su funcionamiento

✐ Rúbrica modificada por art. 3.1 de Decreto 222/1999, de 2 noviembre.

Sección 1ª Admisión a los locales de apuestas externas

✐ Rúbrica modificada por art. 3.2 de Decreto 222/1999, de 2 noviembre.

Artículo 33. Prohibiciones.

1. El acceso a las taquillas de apuestas hípicas y el acceso al interior de los locales de apuestas externas estarán prohibidas para las siguientes personas:

a) Menores de 18 años aunque se encuentren emancipados.

b) Los que por decisión judicial hayan sido declarados incapaces, pródigos o culpables de quiebra fraudulenta, en tanto no sean rehabilitados y las personas respecto de las cuales se haya obtenido del Delegado del Gobierno de la Junta de Andalucía o, en su caso, del Director General de Espectáculos Públicos, Juego y Actividades Recreativas que les sea prohibida la entrada por sí mismas a establecimientos de juego.

c) Las personas que con su comportamiento perturben efectivamente el orden, la tranquilidad y el desarrollo de las apuestas.

d) Las personas que pretendan apostar portando armas u objetos que puedan utilizarse como tales.

2. En los casos previstos en la letra b) del apartado anterior, el Delegado del Gobierno de la Junta de Andalucía o, en su caso el Director General de Espectáculos Públicos, Juego y Actividades Recreativas, tras la realización de las actuaciones que estime oportunas, adoptará la resolución que se estime procedente, la cual se comunicará a todos los hipódromos y locales de apuestas o, en su caso, a aquél a que se refiera la prohibición. El levantamiento de la prohibición deberá tramitarse en la misma forma de la imposición.

Las prohibiciones a que se refiere el presente apartado tendrán carácter de reservado y no podrán darse a la publicidad en manera alguna.

3. El control del respeto de las prohibiciones a que se refiere el presente artículo será ejercido por el personal del hipódromo y, en su caso, por los servicios de admisión de los locales de apuestas externas. Si el responsable o encargado de las taquillas de apuestas o del local de apuestas externas advirtiera la presencia de una persona comprendida en las prohibiciones referidas, deberá invitarla a que lo abandone de inmediato.

✐ Modificado por art. 1 de Decreto 222/1999, de 2 noviembre.

Artículo 34. Zonas de acceso restringido y limitaciones de acceso.

...

✐ Derogado por disp. derog. única.1 de Decreto 222/1999, de 2 noviembre.

Artículo 35. Listado de prohibidos.

1. Con independencia de las condiciones y prohibiciones a que se refieren los artículos anteriores, el responsable o encargado del local de apuestas externas podrá invitar a abandonar el mismo a las personas que, aun no constando antecedentes de las mismas, produzcan perturbaciones en el orden o cometan irregularidades en la práctica de las apuestas, cualquiera que sea la naturaleza de unas y otras.

2. Las decisiones de prohibición de entrada o de expulsión a que se refiere este artículo, así como las que se produzcan en los casos previstos en las letras b), c) y d) del artículo 33 del presente Reglamento, serán comunicadas de inmediato, mediante la cumplimentación por duplicado del impreso que se proporcionará, a la Dirección General de Espectáculos Públicos, Juego y Actividades Recreativas y a la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía, quien, previas las comprobaciones que estime oportunas, podrán ordenar su inclusión en el registro que se llevará a tal efecto.

La Dirección General de Espectáculos Públicos, Juego y Actividades Recreativas transmitirá periódicamente el contenido del registro a que se refiere el apartado anterior a todos los hipódromos existentes en la Comunidad Autónoma de Andalucía, a falta de consentimiento de los afectados, en los supuestos previstos en el artículo 11.2 de la Ley Orgánica 5/1992, de 20 de octubre, sin que su contenido pueda hacerse público en modo alguno.

3. Las personas que consideren que su expulsión o prohibición de entrada fue adoptada de forma injustificada, podrán dirigirse dentro de los tres días siguientes, a la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía exponiendo las razones que les asisten. El titular de la Delegación, previas las consultas oportunas, decidirá sobre la reclamación en el plazo de tres meses. Contra la resolución que recaiga podrá interponerse recurso de alzada ante el titular de la Consejería de Gobernación y Justicia.

✐ Modificado por art. 1 de Decreto 222/1999, de 2 noviembre.

Artículo 36. Tarjetas de acceso a zonas y locales de apuestas.

...

✐ Derogado por disp. derog. única.1 de Decreto 222/1999, de 2 noviembre.

Artículo 37. Expedición y control de tarjetas de acceso.

...

✐ Derogado por disp. derog. única.1 de Decreto 222/1999, de 2 noviembre.

Artículo 38. Excepciones.

...

✐ Derogado por disp. derog. única.1 de Decreto 222/1999, de 2 noviembre.

Artículo 39. Información de las normas de funcionamiento.

1. En la entrada del hipódromo y en el servicio de admisión de los locales de apuestas externas deberán hallarse folletos gratuitos en los que consten las normas generales del funcionamiento de éstos que la dirección del local estime de interés y, necesariamente, las relativas al horario, cambio de moneda extranjera, obligación de apostar con dinero en efectivo o tarjeta monedero electrónica, importe mínimo y máximo para cada tipo de apuestas, y condiciones de admisión.

2. Asimismo podrán existir folletos conteniendo las reglas para la práctica de las apuestas que existan en el hipódromo o en los locales de apuestas, con arreglo a las prescripciones del presente Reglamento.

✐ Modificado por art. 1 de Decreto 222/1999, de 2 noviembre.

Sección 2ª Del funcionamiento de los locales de apuestas externas

✐ Sección segunda rúbrica modificada por art. 3.3 de Decreto 222/1999, de 2 noviembre.

Artículo 40. Condiciones de las instalaciones de los locales de apuestas.

1. Los locales de apuestas podrán autorizarse por la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía de la provincia correspondiente dentro de los siguientes establecimientos públicos:

a) Dentro de las dependencias de salas de bingo autorizadas.

b) Dentro de las dependencias de salones de juego autorizados.

c) Dentro de las dependencias de hoteles con categoría mínima de cuatro estrellas.

d) En locales de apuestas hípicas externas.

2. Para la explotación del cruce de apuestas hípicas en los establecimientos comprendidos en las letras a) y b) del apartado anterior, se deberá obtener de la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía la correspondiente autorización. A tal fin por el titular de dichos establecimientos se deberá acompañar con la solicitud copia autenticada del documento acreditativo de la conformidad como punto de venta de apuestas hípicas externas prestada por la entidad titular de la explotación de las apuestas hípicas o, en su caso, por la entidad encargada de la gestión de las mismas. A tal fin, la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía deberá dictar y notificar la correspondiente resolución en el plazo de quince días contados desde la fecha de la presentación de la solicitud. Transcurrido dicho plazo sin que se haya notificado al solicitante la correspondiente resolución, se entenderá estimada la solicitud.

3. Para la explotación del cruce de apuestas hípicas en los establecimientos comprendidos en las letras c) y d) del apartado número 1 del presente artículo, se deberá obtener de la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía la correspondiente autorización. A tal fin por el titular de dichos establecimientos se deberá acompañar con la solicitud copia autenticada de la licencia municipal de apertura y del documento acreditativo de la conformidad como punto de venta de apuestas hípicas externas prestada por la entidad titular de la explotación de las apuestas hípicas o, en su caso, por la entidad encargada de la gestión de las mismas. A tal fin, la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía deberá dictar y notificar la correspondiente resolución en el plazo de quince días contados desde la fecha de la presentación de la solicitud. Transcurrido dicho plazo sin que se haya notificado al solicitante la correspondiente resolución, se entenderá estimada la solicitud.

4. La disposición de estos establecimientos de apuestas debe ser tal que las salas estén aisladas y no sea normalmente visible su interior desde la vía pública.

5. Los establecimientos de apuestas hípicas comprendidos en las letras c) y d) del apartado 1 del presente artículo deberán tener unas dimensiones mínimas de cien metros cuadrados de superficie útil en las zonas accesibles por el público.

6. En todos los casos, los locales de apuestas hípicas externas deberán contar con monitores de televisión a través de los cuales puedan seguirse por los apostantes el desarrollo de las carreras que a tal efecto sean emitidas a tiempo real y por circuito cerrado de televisión, por la entidad titular de la organización de las apuestas externas en la Comunidad Autónoma de Andalucía, sin que en ningún caso puedan utilizarse, con este fin, los canales privados o públicos de televisión.

7. Los visitantes a los locales de apuestas deben acceder al establecimiento y salir de éste por las mismas puertas que los restantes clientes del hotel, del salón de juego o del local o recinto específicamente autorizado para el cruce de apuestas hípicas externas. Podrán autorizarse, sin embargo, acce-

sos o entradas independientes para los servicios complementarios cuando, razones de seguridad de las personas, así lo hiciese aconsejable.

8. En el interior de los locales de apuestas no se admitirán otros servicios complementarios que los de cafetería, bar o restaurante, los cuales deberán estar claramente separados de las taquillas de apuestas del local, aunque no necesariamente mediante tabiques o cerramientos de obra.

9. El pavimento y paredes de los locales de apuestas deberán estar revestidos de material no combustible que favorezca la insonorización. Asimismo dispondrán de instalación de aire acondicionado.

10. Los locales de apuestas deberán estar dotados de salidas de emergencia suficientes para el aforo previsible del local y dotadas de las medidas de seguridad necesarias para evitar accesos incontrolados desde el exterior. A estos efectos se estará a lo que disponga la normativa vigente sobre espectáculos públicos y locales de pública concurrencia.

✐ Modificado por Anexo único.2 de Decreto 255/2003, de 16 septiembre tal y como establece el art. 1.

Artículo 41. Horario de apuestas.

1. Dentro de los límites máximos de horario fijados por la autorización de funcionamiento, la sociedad titular del hipódromo o, en su caso, la del local de apuestas externas, determinará las horas en que efectivamente comiencen y terminen las apuestas, pudiendo establecer horarios distintos para los días laborales, festivos y vísperas, pero sin que en ningún caso pueda exceder de dieciséis horas diarias.

2. La sociedad titular del hipódromo o, en su caso, la del local de apuestas externas, comunicará a la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía el horario u horarios realmente practicados en el hipódromo o local de apuestas externas, respectivamente. Si se propusieran variarlos tanto para reducirlos como para ampliarlos dentro de los límites máximos de la autorización, deberán comunicarlo igualmente a la Delegación del Gobierno de la Junta de Andalucía y no podrán ponerse en práctica sino cuando éste exprese su conformidad o transcurran tres días hábiles desde la comunicación sin que la autoridad gubernativa haya manifestado su oposición al cambio.

3. El horario de funcionamiento de las apuestas en el hipódromo y en los locales de apuestas externas deberá anunciarse gráficamente en los servicios de admisión de éstos. La apertura al público y la finalización de las apuestas deberán producirse precisamente a las horas previstas sin que puedan alterarse, salvo en la forma prevista en el apartado 2 del presente artículo. No se podrán suspender las apuestas antes de la hora prevista, salvo por causa de fuerza mayor o cuando, faltando menos de dos horas para la fijada de cierre, transcurran treinta minutos sin que durante en este período de tiempo se hubiere producido cruce de apuesta hípica alguno.

4. Durante el horario de funcionamiento del hipódromo o de los locales de apuestas externas se podrá suspender transitoriamente la admisión de visitantes cuando el número de asistentes en el interior haga desaconsejable su incremento por razones de seguridad pasiva o por grave inconveniente y molestias para el normal desarrollo de las apuestas.

✐ Modificado por art. 1 de Decreto 222/1999, de 2 noviembre.

Artículo 42. Cambio de divisas y cajeros bancarios.

1. Los hipódromos podrán efectuar cambios de moneda extranjera en sus dependencias de caja o instalar oficinas exclusivamente dedicadas a ello con sujeción a las normas vigentes sobre cambio de divisas. En ningún caso podrá efectuarse el cambio en las taquillas de apuestas. La documentación y los libros sobre estos cambios de divisas serán los previstos en la normativa general reguladora de la materia.

2. También podrán instalarse en los hipódromos, fuera de las zonas de apuestas, oficinas dependientes de Entidades bancarias españolas o comunitarias, cuya instalación, funcionamiento y operaciones se sujetarán a las normas vigentes aplicables a dicha materia.

3. Las oficinas comprendidas en los dos apartados anteriores deberán permanecer abiertas al público durante todo el horario normal del funcionamiento de las zonas de apuestas.

4. El Delegado de Gobernación podrá autorizar la instalación de cajeros automáticos de entidades bancarias fuera de las zonas de apuestas.

Artículo 43. Admisión de apuestas a tiempo real.

1. Los visitantes de los hipódromos o de los locales de apuestas externas no están obligados a apostar.

2. Dos horas antes del comienzo de la primera carrera del programa, las taquillas de apuestas de

los hipódromos o los locales de apuestas externas están obligados a admitir cualquier tipo de pronósticos cuando se presente el primer apostante.

3. Abierta la sesión de apuestas, los empleados las admitirán en tanto se encuentren operativos los terminales de control y expedición de aquellas, debiendo bloquearse automáticamente dos minutos antes de la hora prefijada para el comienzo de cada carrera, de forma que sea imposible la admisión extemporánea de apuestas.

4. El director de apuestas, con la conformidad del funcionario de la Inspección del Juego y Apuestas, si se hallare presente, podrá clausurar la admisión de apuestas en un determinado terminal cuando existan fundadas sospechas de que la admisión de apuestas se estuviesen desarrollando de forma incorrecta o fraudulenta, levantándose de todo ello la oportuna acta.

✐ Modificado por art. 1 de Decreto 222/1999, de 2 noviembre.

Artículo 44. Abono de apuestas y de boletos acertantes.

1. Solamente podrán practicarse apuestas con dinero efectivo. Quedan prohibidas y carecerán de todo valor las apuestas bajo palabra, así como toda forma de asociación de dos o más apostantes con el ánimo de sobrepasar los límites máximos en cada tipo de apuestas.

2. Las sumas constitutivas de las apuestas estarán representadas por billetes y moneda metálica de curso legal en España.

3. La dirección del hipódromo o la de los locales de apuestas establecerán que todas las apuestas se efectúen en múltiplos del mínimo autorizado para cada tipo de éstas.

4. Los boletos premiados se abonarán en el acto de su presentación ante cualquier empleado de apuestas, cuando la cuantía del premio no exceda de la suma de quinientas mil pesetas (3.005,06 euros), o de aquella que establezca previamente la Dirección General de Espectáculos Públicos, Juego y Actividades Recreativas. Los premios de cuantía superior a dicha cifra serán abonados en las oficinas que a tal efecto establezca la entidad organizadora de las apuestas para tal fin. Efectuado el pago de premios superiores a la cifra indicada, por dicha oficina se remitirá a la referida Dirección General fotocopia de la nota de abono del premio, con indicación del nombre, apellidos, domicilio y número de identificación fiscal de la persona portadora del billete o boleto de apuesta premiado.

✐ Modificado por art. 1 de Decreto 222/1999, de 2 noviembre.

Artículo 45. Olvido y pérdida de apuestas.

1. Las cantidades o apuestas que se encuentren olvidadas o perdidas en las instalaciones del hipódromos o en los locales de apuestas externas, y se desconozca la identidad de su propietario, serán llevadas de inmediato a la caja principal y anotadas en un registro especial. Su importe se hará constar en una partida especial de la contabilidad del hipódromo o del local de apuestas externas, cuyo saldo deberá coincidir, al finalizar la temporada de carreras, con la suma que arroje el registro antes aludido.

2. Si el legítimo propietario de la cantidad o apuesta hallada apareciese y demostrase de manera indiscutible su derecho, el hipódromo o el local de apuestas externas le restituirá dicha cantidad. El importe de la restitución se anotará en la partida especial de la contabilidad y en el registro a que se refiere el apartado anterior, haciendo constar en éste la fecha del reintegro, el nombre y el domicilio del interesado, pruebas presentadas y una referencia a la anotación primitiva.

✐ Modificado por art. 1 de Decreto 222/1999, de 2 noviembre.

CAPÍTULO VIII

De la Documentación contable de las apuestas

Artículo 46. Libros y registros contables.

1. Con independencia de la contabilidad general del hipódromo o la del local de apuestas así como la de carácter fiscal, que serán reguladas por la Consejería de Economía y Hacienda y en su caso por las normas que resulten aplicables, el control documental de ingresos producidos por las apuestas se llevará a cabo mediante el registro de beneficios de éstas, el registro de anticipos de apuestas y el libro registro de control de ingresos.

2. Estos libros y registros habrán de hallarse encuadernados, foliados y sellados en el margen de todas sus páginas por la Delegación de Gobernación correspondiente. No deberán presentar enmiendas ni raspaduras, haciéndose las correcciones que sean necesarias en tinta roja, las cuales deberán ser salvadas con la firma del director de apuestas o persona que lo sustituya y del funcionario encargado del control del hipódromo y apuestas, si se hallase presente.

TÍTULO II

APUESTAS HÍPICAS

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 47. Objeto y ámbito de aplicación.

Mediante el presente Título se establecen las normas por las que se regirán las apuestas efectuadas sobre los resultados de las carreras de caballos que se celebren en los hipódromos, ajustándose todas ellas a lo previsto en el Código de Carreras por el que en cada momento se rijan las mismas, a cuyos principios, normas generales y definiciones se vincula y somete el presente Título.

✐ Modificado por art. 1 de Decreto 222/1999, de 2 noviembre.

Artículo 48. Concepto, características y organización de apuestas.

1. Las apuestas revisten la forma de concurso de pronósticos sobre el resultado de una o varias carreras de caballos incluidas en los programas de carreras previamente establecidos por la sociedad titular del hipódromo.

2. Los pronósticos se formulan y concretan referidos al número que se asigne en el programa oficial de carreras a cada caballo participante.

El número, como elemento de identificación del pronóstico, es vinculante y no puede ser sustituido por ninguna otra información. Sólo el programa oficial de carreras dará fe sobre el número que corresponde a cada caballo. Ningún error del apostante al consignar el número en el soporte de la apuesta puede dar lugar a reclamación, sin que tampoco pueda producirse como consecuencia de cualquier cambio de monta, respecto de las consignadas en el programa oficial, que haya sido autorizado por el comisario de carreras competente, ni del cambio de peso que se deduzca de un cambio de monta autorizado.

3. Las apuestas hípicas se conciertan con la característica de «apuestas mutuas», lo que implica que las sumas comprometidas por los apostantes sobre un tipo determinado de apuesta, una vez realizadas las detracciones previstas en las disposiciones vigentes, serán distribuidas entre aquellos cuyo pronóstico sobre el resultado, a que la misma se refiera, resulte acertado.

A la sociedad organizadora compete la función de registrar y centralizar las apuestas; calcular y retener las detracciones autorizadas y establecer y pagar los dividendos que correspondan.

La Administración de la Junta de Andalucía se reserva la inspección y control de todas estas operaciones en los términos que oportunamente determinen la Consejería de Gobernación y la de Economía y Hacienda sobre los aspectos técnicos y sancionadores de las apuestas hípicas y su tributación fiscal, respectivamente, en los oportunos planes anuales de inspección.

4. El totalizador es el sistema de reunión de todas las cantidades comprometidas en cada una de las apuestas. Ningún caballo participante quedará excluido de dicho sistema, pudiéndose apostar por cualquiera de los números de los caballos incluidos en el programa oficial de carreras sin limitación de cantidad alguna, salvo lo establecido a estos efectos en el artículo 51 del presente Reglamento.

5. Corresponde a la sociedad organizadora determinar, en cada caso, las carreras en las que se podrá concertar cada tipo de apuesta así como las pruebas que compondrán cada una de las apuestas combinadas. El programa oficial deberá facilitar al apostante información detallada sobre esta materia.

6. El acierto del pronóstico y la apuesta se vinculan al resultado definitivo de la carrera, entendiendo por tal la clasificación definitiva que se establezca por los comisarios con arreglo a lo que dispone el Código de Carreras. Esta clasificación será anunciada al público después de las operaciones de pesaje que siguen a la carrera, por lo que el apostante deberá conservar su boleto hasta ese momento. Ninguna alteración de este resultado que pudiera producirse con posterioridad tendrá repercusión a efectos de las apuestas contempladas en el presente Reglamento.

7. El hecho de participar en cualquiera de las apuestas contempladas en este Reglamento implica que el apostante declara conocerlo y se adhiere sin limitación ni reserva a todas sus disposiciones y acepta las consecuencias que de su aplicación puedan derivarse, especialmente las que tengan su origen en el incumplimiento por parte del apostante de alguno de los requisitos exigidos por este Reglamento.

✐ Ap. 4 modificado por disp. adic. única.6 de Decreto 222/1999, de 2 noviembre.

Artículo 49. Clasificación de las apuestas hípicas.

1. Por el lugar de su realización las apuestas hípicas se clasifican en internas y externas o urbanas. Son internas las que se realizan en las instalaciones habilitadas para tal fin dentro del hipódromo. Son

externas o urbanas las realizadas desde cualquier hotel, salón de juego o local específicamente autorizados para el cruce de apuestas hípicas.

2. En razón a las características intrínsecas, las apuestas se clasifican en apuestas simples y combinadas. Integran el grupo de apuestas simples las apuestas sencillas; la apuesta gemela; la apuesta doble; la apuesta a trío, la apuesta a cuarteto y la apuesta a quinteto. De otra parte, son apuestas combinadas, la apuesta triple; la apuesta cuádruple, la apuesta doble gemela, la triple gemela; la apuesta quíntuple y la apuesta quíntuple especial o séxtuple.

3. Los diferentes tipos de apuestas podrán establecerse simultáneamente o previa autorización de la Dirección General de Espectáculos Públicos, Juego y Actividades Recreativas, y a propuesta de la sociedad organizadora, de modo progresivo.

4. No se alterará la naturaleza de la apuesta por la circunstancia de que sea formalizada en la zona de apuestas del hipódromo o, fuera de él, en los locales de apuestas ubicados en los salones de juego, hoteles, o locales específicamente autorizados, ni por el hecho de estar representada por tickets o taloncillos emitidos por máquinas expendedoras.

✐ Modificado por Anexo único.3 de Decreto 255/2003, de 16 septiembre tal y como establece el art. 1.

Artículo 50. Límite temporal de admisión de apuestas.

1. Las apuestas se admitirán hasta el momento en que se comunique la orden de cierre de las taquillas, que en ningún caso podrá ser posterior a aquél previsto en el artículo 43.3 del presente Reglamento. La suspensión de las apuestas afectará incluso a las que se encuentren en curso de ejecución, por lo que los apostantes que no hayan formalizado su apuesta hasta ese momento no tendrán derecho a reclamación alguna.

2. No obstante, para determinadas apuestas combinadas, el programa oficial podrá señalar el momento a partir del cual no será admitida ninguna nueva apuesta de ese tipo.

Dicho momento precederá siempre al de salida de la primera carrera que forme parte de la apuesta combinada en cuestión.

3. Las apuestas podrán ser efectuadas tanto en el hipódromo como fuera de él en los locales debidamente autorizados; en este caso serán denominadas «urbanas». Los efectos de concertarlas en uno y otro sitio serán los mismos, y los dividendos para cada clase de apuesta serán comunes para ambos lugares. Toda apuesta concertada fuera de ellos será considerada como ilegal a todos los efectos.

Artículo 51. Límites cuantitativos de las apuestas.

1. La sociedad organizadora de las carreras, previa autorización de la Dirección General de Política Interior, fijará la cantidad mínima que pueda apostarse en cada clase de apuesta denominada «unidad mínima de apuesta». En caso necesario, y para cierto tipo de apuestas, puede también establecerse, con idénticos requisitos, el límite máximo que se autoriza a cada apostante.

2. Toda apuesta mutua deberá formalizarse por múltiplos exactos de la unidad mínima de apuesta y se considerarán integradas por tantas apuestas unitarias como la cifra apostada contenga a la unidad mínima.

Artículo 52. Soporte físico de las apuestas.

1. Se denomina boleto al documento, resguardo o ticket que acredite la formalización de una apuesta.

2. Toda apuesta ha de materializarse en el boleto autorizado a tal efecto por la Dirección General de Política Interior, que deberá ser apto para consignar con claridad los datos concernientes al pronóstico que se formula y cuantos elementos de identificación sean necesarios para permitir la correcta e inequívoca aplicación del presente Reglamento. Por tanto, en todo boleto debe figurar necesariamente la naturaleza de la apuesta, la cuantía por la que se establece, la carrera a la que se refiere y el pronóstico al que se vincula.

3. Una vez producida la aceptación y el pago de los boletos, ningún error advertido con posterioridad podrá dar lugar a reclamación alguna.

4. El personal de apuestas no tiene obligación de comprobar el pronóstico y el hecho de que, en su caso, acepte el pago no supone responsabilidad alguna para él sobre la exactitud de los datos que contiene el boleto ni sobre la validez del mismo.

5. El boleto, una vez expedido, no puede en ningún caso ser devuelto, modificado, ampliado o corregido en él posibles errores advertidos con posterioridad al momento de su expedición, salvo caso de error advertido antes de que el apostante abandone la taquilla expendedora.

Artículo 53. Apuestas reversibles.

A los efectos de las apuestas, cada caballo será considerado con absoluta independencia de los restantes que tomen parte en la misma carrera, salvo que la empresa organizadora determine que, sea cual sea el número de mantillas que lleven los caballos participantes de una misma cuadra o propietario, se consideren a efectos de ganador como uno solo, siempre que alguno de ellos ocupe el primer lugar.

✐ Modificado por Anexo único.4 de Decreto 255/2003, de 16 septiembre tal y como establece el art. 1.

Artículo 54. Operaciones de reparto de premios.

1. A los efectos de las operaciones de reparto entre los acertantes de las cantidades apostadas, se denomina:

a) «Fondo inicial», a la suma de las cantidades comprometidas en cada clase de apuesta para una carrera o carreras determinadas.

b) «Fondo repartible» al remanente que ofrezca el «fondo inicial» después de detraer de él las deducciones legalmente establecidas, el importe de los boletos de apuestas que resulten ganadores o acertados y el de las apuestas que deban ser reembolsadas. El mencionado fondo, podrá, a su vez, ser dividido en diferentes partes, dependiendo del número de combinaciones acertadas que se den sobre una misma apuesta. No obstante lo anterior y previa autorización expresa de la Dirección General de Espectáculos Públicos, Juego y Actividades Recreativas, la sociedad organizadora o gestora de la explotación de las apuestas hípicas, podrá concertar con otras sociedades organizadoras de apuestas hípicas la participación en masa común del citado fondo repartible. En tales casos, las apuestas hípicas que se crucen en el ámbito territorial de esta Comunidad Autónoma deberán cumplir necesariamente las prescripciones establecidas en el presente Reglamento y la normativa tributaria que les fuese de aplicación.

c) «Beneficio de unidad de apuesta», al resultado de dividir el «fondo repartible», o en su caso, la cuota que corresponda del mismo, entre las unidades de apuesta acertadas.

d) «Dividendos», al resultado de añadir el «beneficio por unidad de apuesta» al importe de la unidad mínima correspondiente.

2. Las apuestas concertadas en los distintos despachos del hipódromo y en los locales de apuestas autorizados o «urbanas» se reunirán para su totalización, de modo que todas las cantidades invertidas en cada clase de apuesta en una carrera o carreras determinadas se acumularán para formar el fondo inicial correspondiente a dicha apuesta.

3. Una vez detraídos del fondo inicial el importe de los boletos de apuestas que deban ser reembolsados se aplicarán los porcentajes previstos en el artículo 55 que deberán estar expuestos en lugar visible en todos los locales o zonas de apuestas autorizados. El remanente constituirá el «fondo repartible».

4. Para determinar el dividendo se distribuirá el fondo repartible entre el total de apuestas acertadas, siendo distinta la distribución en el supuesto de que haya que establecer un solo dividendo, denominándose, en este caso, mecánica de dividendos proporcionales.

5. La mecánica de dividendo unificado requiere tan sólo que el fondo repartible se divida por el total de unidades de apuestas acertadas, constituyendo el supuesto normal para toda clase de apuestas, excepto para la apuesta a colocado.

6. La mecánica de dividendos proporcionales requiere que del fondo repartible se separe en primer lugar el valor correspondiente a los boletos acertados. El remanente se dividirá en tantas partes iguales como aciertos distintos existan. Cada una de estas partes se volverá a repartir por separado entre el número de unidades de apuesta que cada variante acertada lleve jugadas. El cociente de cada una de estas divisiones constituye su particular «beneficio por unidad de apuesta».

7. En los supuestos de apuesta a colocado y en cualquier caso de empate en las restantes apuestas se aplicarán las siguientes reglas:

a) En las divisiones que se realicen para determinar cualquier beneficio por unidad de apuesta se calculará el cociente entero; el residuo, si lo hubiere, se atribuye a la Sociedad organizadora.

b) El dividendo se formará añadiendo al importe de la unidad de apuesta el beneficio particular que a la misma haya correspondido.

c) Ningún dividendo puede ser inferior a la unidad de apuesta, incrementada en un diez por ciento de su cuantía. Si la información disponible sobre la marcha de las apuestas hiciera presumible la imposibilidad de alcanzar el citado dividendo, los servicios de apuestas podrán decretar la anulación del tipo de apuestas en curso a que esta contingencia concierne, mediante el oportuno aviso a los

apostantes. Tal determinación implicará la devolución de todas las apuestas de la modalidad anulada cualquiera que fuere el resultado de la carrera.

d) Se establece con carácter general que en los casos de empate para un puesto que dé derecho a percibir un dividendo, el mismo se extiende a las apuestas formalizadas a favor de cualquiera de los caballos que resulten empatados.

✐ Modificado por Anexo único.5 de Decreto 255/2003, de 16 septiembre tal y como establece el art.1.

Artículo 55. Detracciones.

1. Sobre el importe de las apuestas o fondo inicial, se detraerá, en primer lugar, el importe de la cuota que corresponda abonar de la tasa fiscal sobre el juego según las normas reguladoras de dicho tributo.

2. Efectuada la detracción prevista en el apartado anterior, se destinará para el pago de los premios de los boletos de apuestas acertantes el porcentaje que, en ejercicio de las facultades otorgadas por el artículo 9.1 de la Ley del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, se establezca por Orden del titular de la Consejería de Gobernación.

3. Asimismo, mediante Orden del titular de la Consejería de Gobernación, se establecerán los porcentajes de distribución de las cantidades que resulten después de haberse efectuado las detracciones previstas en los apartados anteriores del presente artículo y que se destinen para la sociedad organizadora para el fomento de otras actividades hípicas y del empleo en Andalucía y para las primas a los criadores de caballos de carreras cuyas explotaciones se encuentren radicadas en el ámbito territorial de esta Comunidad Autónoma.

✐ Modificado por Anexo único.6 de Decreto 255/2003, de 16 septiembre tal y como establece el art. 1.

Artículo 56. Anulación de Apuestas.

1. Se considerarán anuladas las apuestas concertadas, siendo reembolsadas las cantidades apostadas sobre todos los caballos participantes, en los casos siguientes:

a) Cuando por avería en el sistema de apuestas no fuera posible llevar a efecto la totalización de las mismas ni la determinación de los dividendos.

b) Cuando se hubiera realizado el previo aviso a los apostantes previsto en el artículo 54.7.c).

c) En los casos particulares que, para cada clase de apuesta, establecen las normas específicas por las que se rigen.

2. Cuando alguna carrera fuera anulada o suspendida por el órgano competente según el Código de Carreras, se procederá a la devolución de las apuestas sencillas y gemelas concertadas sobre ella. Si la carrera anulada afectara a las apuestas dobles, triple, doble gemela, triple gemela, cuádruple, quíntuple, quíntuple especial o séxtuple no habrá reembolso, considerándose aquélla eliminada de la apuesta y reducido el número de pronósticos que determinará el acierto, pero se considerarán acertadas todas las combinaciones concernientes a la carrera anulada.

3. Cuando un caballo participante no hubiese llegado a estar bajo las órdenes del juez de salida o éste informe que ha dejado de estarlo, se procederá a la devolución de las apuestas formalizadas sobre él. Se exceptúan de esta regla general las apuestas combinadas en cuya reglamentación específica está prevista la designación voluntaria o automática de caballos «reserva», en cuyo caso entrará en juego este mecanismo y no procederá la devolución de las cantidades apostadas.

4. Cuando un caballo no tome la salida, lo haga deficientemente, se despiste al iniciarse la prueba o durante el transcurso de ésta, constituirá un incidente de la carrera que no dará lugar a la anulación de la misma, ni servirá de base para realizar reclamación alguna por parte de los apostantes ni para la petición de reembolso de las cantidades apostadas.

✐ Modificado por Anexo único.7 de Decreto 255/2003, de 16 septiembre tal y como establece el art. 1.

Artículo 57. Abono de boletos acertados.

1. El pago de boletos no se iniciará hasta que los comisarios de carreras hayan establecido el resultado definitivo de llegada, bien porque no se hubiese presentado ninguna reclamación ni decretado investigación de oficio, bien porque una u otra hayan sido resueltas.

Los apostantes en su propio interés deben conservar sus boletos de apuestas hasta ese momento.

2. Establecida la clasificación definitiva y ultimadas las operaciones contables pertinentes, se dará la orden de pago que será considerada definitiva aun en el caso de que una decisión adoptada en fecha posterior, por aplicación del Código de Carreras, viniese a modificar el orden de llegada.

3. Las cantidades ganadas sólo se pagan a la presentación de los boletos acertados, que serán considerados, a efectos de pago, como documentos al portador.

Todo boleto que se presente de forma que no permita la comprobación de cualquiera de los signos sellados que lo identifican no será pagado, pero podrá ser depositado a efectos de que, transcurridos los plazos de pago establecidos, el control que ulteriormente se realice permita comprobar su legitimidad.

Cualquier boleto modificado o falseado dará lugar a que se proceda con arreglo a Derecho contra la persona que lo presenta al cobro.

4. Los boletos acertados o los que deban ser reembolsados se pagarán en los despachos del hipódromo y en los locales de apuestas urbanos hasta media hora después de disputada la última carrera de la reunión, así como durante el plazo de un mes en los referidos locales, desde el día de la celebración de la carrera, de acuerdo con lo previsto en el artículo 44.4 del presente Reglamento.

El pago de los boletos acertados en las apuestas combinadas se regirá por las normas específicas para este tipo de apuestas.

5. Todo boleto que no se presente al cobro dentro de estos plazos se considerará caducado.

✐ Ap. 4 párr. 1, inciso final modificado por disp. adic. única.8 de Decreto 222/1999, de 2 noviembre.

CAPÍTULO II

Apuestas simples

Artículo 58. Concepto y clases.

1. Se denominan apuestas simples aquellas en las que el pronóstico se limita de uno a cinco caballos de una misma carrera, o de dos de éstas cuando se trate de apuestas dobles.

2. A los efectos del presente Reglamento las apuestas simples se clasifican en los siguientes tipos:

a) Apuestas sencillas.

b) Apuesta gemela.

c) Apuesta doble.

d) Apuesta a trío.

e) Apuesta a cuarteto.

f) Apuesta a quinteto.

✐ Modificado por Anexo único.8 de Decreto 255/2003, de 16 septiembre tal y como establece el art. 1.

Sección 1ª Apuestas sencillas

Artículo 59. Concepto y modalidades.

1. Las apuestas sencillas consisten en la designación de un caballo de entre los que participan en una carrera. Dichas apuestas pueden concertarse bajo las modalidades de a ganador y a colocado.

2. La apuesta sencilla a ganador consiste en la designación o pronóstico del caballo al que le sea atribuido el primer lugar al establecerse el resultado definitivo de la carrera, siempre que participen, al menos dos caballos de distintos propietarios. Si participan dos o más caballos de un mismo propietario, la empresa organizadora podrá considerarlos, previa información al público, a los efectos de esta apuesta como uno solo.

3. La apuesta sencilla a colocado consiste en la designación de un caballo al que le sea atribuida en el resultado definitivo de la carrera la primera o segunda posición, si el número de participantes en la misma está comprendido entre cuatro y siete caballos, ambos inclusive, o el primer, segundo o tercer lugar, cuando el número de participantes sea de 8 o más caballos.

No obstante lo anterior, previa información al público, la sociedad organizadora o, en su caso, la sociedad a la que se le haya encomendado la gestión de la explotación de las apuestas hípicas, podrá determinar para cada carrera, según el número de participantes, el número de caballos necesarios para determinar las posiciones con derecho a premio.

4. No podrán celebrarse apuestas sencillas a colocado si el número de participantes en una carrera es igual o inferior a tres caballos, salvo que la Sociedad organizadora de las apuestas, previa información al público, modifique el número de caballos necesarios para que la apuesta pueda desarrollarse.

5. La sociedad organizadora, podrá determinar que el apostante pueda combinar varias apuestas sencillas a ganador o a colocado sobre varias carreras, sean o no consecutivas, de una misma reunión. La ganancia de devolución de las mismas, se reinvertirá automáticamente en la apuesta siguiente, en los términos que, previa información al público, la citada sociedad determine expresamente.

✐ Modificado por Anexo único.9 de Decreto 255/2003, de 16 septiembre tal y como establece el art. 1.

Artículo 60. Cálculo de dividendos.

1. Para calcular los dividendos que corresponda a los acertantes de las apuestas a ganador y a colocado, el fondo repartible previsto en el artículo 54, se distribuirá de acuerdo con las siguientes normas:

a) En la apuesta a ganador se aplicará la mecánica de dividendo unificado previsto en el artículo 54.5 del presente Reglamento.

b) En la apuesta a colocado se aplicará la mecánica de dividendos proporcionales, establecida en el artículo 54.6 de este Reglamento.

2. Si por cualquier incidente de la carrera sólo un caballo se clasificase a la llegada, el fondo repartible de la apuesta a colocado se distribuirá exclusivamente sobre quienes hubieran designado dicho caballo en sus boletos. Si no se clasificase ningún caballo se procederá como en los supuestos de «carrera anulada o suspendida», previsto en el párrafo primero del artículo 56.2.

✐ Modificado por Anexo único.10 de Decreto 255/2003, de 16 septiembre tal y como establece el art. 1.

Artículo 61. Empate de caballos.

1. Con carácter general, en caso de empate entre dos o más caballos el pago de la apuesta a caballo ganador se realizará por el sistema de dividendos proporcionales establecido en el artículo 54.6 del presente Reglamento.

2. Con carácter general, en la apuesta a colocado, las cantidades apostadas a cuantos caballos intervinieran en el empate serán excluidas también al constituir el «fondo repartible». Realizado el reparto de éste con arreglo a lo previsto en el punto 1.b) del artículo 60, la parte de la cuota que a cada uno de los caballos empatados corresponda volverá a distribuirse de la misma forma.

3. Sin perjuicio de lo anterior, la sociedad organizadora o, en su caso, la sociedad a la que se le haya encomendado la gestión de las apuestas hípicas, podrá acogerse al sistema general para resolver el empate de caballos previsto en el presente Reglamento, o someter a la aprobación de la Consejería de Gobernación un sistema específico para resolver el empate de caballos en el abono de estas apuestas hípicas.

✐ Modificado por Anexo único.11 de Decreto 255/2003, de 16 septiembre tal y como establece el art. 1.

Artículo 62. Retirada o exclusión de caballos.

Cuando después de iniciadas las operaciones de venta de boletos a colocado con arreglo a un número previsto de participantes, se produjera la retirada de uno o varios caballos antes de quedar bajo las órdenes del Juez de Salida, los restantes alterarán su número a los efectos del baremo que establece el artículo 59.3, continuando la venta sin modificación alguna y, después de que sean reembolsadas las cantidades apostadas sobre los caballos retirados, se realizarán las operaciones para establecer los dividendos en razón al número de caballos sobre los que inicialmente se efectuó la apuesta. A estos efectos, la información del Juez de Salida de que algún caballo ha dejado de estar a sus órdenes, equivale a la retirada del mismo.

Sección 2ª Apuestas gemelas

Artículo 63. Concepto y modalidades.

1. La apuesta gemela consiste en la designación de dos caballos de una misma carrera. Dichas apuestas podrán concertarse bajo la modalidad de a ganador o a colocado.

2. Consiste la apuesta gemela a ganador, en la designación de dos caballos de una misma carrera, a los que les sea atribuidos, en el resultado definitivo de la misma los dos primeros lugares. Podrá concertarse en cualquier carrera en la que participen, al menos, tres caballos de propietarios distintos. A estos efectos, se entenderá que el número que figura en el primer lugar del boleto corresponde al caballo que el apostante ha pronosticado como ganador de la prueba, y el que figura en el segundo lugar del boleto como el caballo que pronostica clasificado como segundo de la carrera.

3. Previa información al público, la sociedad organizadora o, en su caso, la sociedad a la que se le haya encomendado la gestión de la explotación de las apuestas hípicas, podrá determinar para cada carrera, cualquiera que sea el número de participantes, el número de caballos necesarios para que una apuesta gemela sea o no reversible.

4. La apuesta gemela a colocado, consiste en la designación de dos caballos de una misma carrera que en el resultado definitivo de llegada, hayan ocupado ambos, cualquiera de los tres o cuatro primeros puestos, en función del número de caballos participantes en la carrera, que podrá ser determinado por la sociedad organizadora, previa información al público.

5. La sociedad organizadora, podrá determinar que una misma apuesta gemela, pueda ser pre-

miada tanto cuando el pronóstico coincida, respecto al resultado definitivo de la carrera, con los dos primeros lugares, o cuando coincida con dos de los tres primeros lugares.

6. En los diferentes supuestos, se constituirán uno o varios fondos repartibles en función de las combinaciones acertadas que se den sobre una misma apuesta. La sociedad organizadora determinará, previa información al público, los porcentajes destinados a conformar los distintos fondos que se constituyan a tales efectos.

7. En el caso de que sobre el resultado definitivo de la carrera no existiese ningún pronóstico de apuesta gemela acertada, la sociedad organizadora o la sociedad a la que se le haya encomendado la gestión de la explotación de las apuestas hípicas, podrá, previa información a los apostantes, destinar el importe total de las apuestas gemelas concertadas para esa carrera a un fondo repartible para este tipo de apuestas en carreras de caballos ulteriores o bien incorporar a la combinación ganadora el caballo clasificado en la carrera en tercer lugar o en posteriores puestos hasta lograr la entrega del premio a los apostantes de este tipo de apuesta para dicha carrera. En cualquier caso, al menos uno de los dos caballos clasificados en los dos primeros puestos de la carrera se deberán encontrar reflejados en el boleto.

✐ Modificado por Anexo único.12 de Decreto 255/2003, de 16 septiembre tal y como establece el art. 1.

Artículo 64. Cálculo de dividendos.

En los diferentes supuestos, se aplicará el sistema del dividendo unificado o proporcional según proceda.

✐ Modificado por Anexo único.13 de Decreto 255/2003, de 16 septiembre tal y como establece el art. 1.

Artículo 65. Empate de caballos.

1. Con carácter general, el empate para el primer puesto de dos caballos, cuando participen en la carrera seis o más de seis, no supondrá alteración de las normas que regulan la apuesta gemela reversible.

2. En los casos de gemela no reversible se aplicará, con carácter general, la mecánica de los dividendos proporcionales establecida en el artículo 54.6.

3. La misma mecánica se aplicará, con carácter general, cuando el empate se produzca para el segundo puesto, o fueran más de dos los caballos empatados para el primero.

4. Sin perjuicio de lo anterior, la sociedad organizadora o, en su caso, la sociedad a la que se le haya encomendado la gestión de las apuestas hípicas, podrá acogerse al sistema general para resolver el empate de caballos previsto en el presente Reglamento, o someter a la aprobación de la Consejería de Gobernación un sistema específico para resolver el empate de caballos en el abono de estas apuestas hípicas.

✐ Modificado por Anexo único.14 de Decreto 255/2003, de 16 septiembre tal y como establece el art. 1.

Artículo 66. Retirada o exclusión de caballos.

1. Cuando, después de iniciadas las operaciones de venta de boletos de la apuesta gemela con arreglo a seis o más participantes, se produjese la retirada de uno o varios caballos antes de quedar bajo las órdenes del Juez de salida dejando reducido el número de participantes a menos de seis, la venta continuará sin modificación alguna, y después que sean reembolsadas las cantidades apostadas sobre los caballos retirados, se realizarán las operaciones para establecer los dividendos en razón al número de caballos sobre los que inicialmente se efectuó la apuesta.

2. A estos efectos, la información del Juez de salida de que algún caballo ha dejado de estar a sus órdenes, equivale a la retirada del mismo.

Artículo 67. Reembolso de cantidades apostadas.

Además de los casos generales de reembolso establecidos en el artículo 56, las apuestas gemelas se reintegrarán cuando no existan combinaciones ganadoras referidas al primero y el tercer caballo clasificado, o en su defecto al segundo y tercero.

✐ Modificado por Anexo único.15 de Decreto 255/2003, de 16 septiembre.

Sección 3ª Apuestas dobles

Artículo 68. Concepto y modalidades.

La apuesta doble consiste en la designación de dos caballos de distintas carreras a los que, al establecerse el resultado definitivo de cada una de ellas, les sea atribuido el primer lugar de la suya respectiva. Dicha apuesta podrá concertarse en cualquier carrera en la que participe más de un caballo, independientemente del número de participantes. Estas apuestas se concertarán sobre carreras consecu-

tivas, pero, si lo estima conveniente la sociedad organizadora, podrán establecerse sobre dos carreras de una misma reunión cualquiera que sea su orden de celebración, previa información al público.

✐ Modificado por Anexo único.16 de Decreto 255/2003, de 16 septiembre tal y como establece el art. 1.

Artículo 69. Cálculo de dividendos.

El dividendo que corresponda a los acertantes se establecerá con la mecánica del dividendo unificado, prevista en el artículo 54.5.

Artículo 70. Empate de caballos.

1. En caso de empate de dos o más caballos para el primer puesto en cualesquiera de las carreras que integran la apuesta doble, el dividendo se establecerá con la mecánica de los dividendos proporcionales del artículo 54.6.

2. De la misma forma se procederá cuando el empate para el primer puesto se produzca en las dos carreras que integran la apuesta doble.

3. Sin perjuicio de lo anterior, la sociedad organizadora o, en su caso, la sociedad a la que se le haya encomendado la gestión de las apuestas hípicas, podrá acogerse al sistema general para resolver el empate de caballos previsto en el presente Reglamento, o someter a la aprobación de la Consejería de Gobernación un sistema específico para resolver el empate de caballos en el abono de estas apuestas hípicas.

✐ Modificado por Anexo único.17 de Decreto 255/2003, de 16 septiembre tal y como establece el art. 1.

Artículo 71. Reparto de dividendos.

1. Si se diera la circunstancia de que alguno de los caballos ganadores de su prueba respectiva no figurase en ninguna apuesta efectuada, se procederá como sigue:

a) Si la circunstancia se produce en la primera carrera, el «fondo distribuible» será repartido entre quienes posteriormente acierten el ganador de la segunda carrera.

b) Si la circunstancia se produce en la segunda carrera, el «fondo distribuible» será repartido entre quienes, previamente, hubieran acertado el ganador de la primera carrera.

2. De idéntica manera se procederá cuando sea declarada nula alguna de las carreras que forman la apuesta doble, teniéndose en cuenta que:

a) Si la anulación se produce en la primera carrera, el «fondo distribuible» será repartido entre quienes, posteriormente acierten el ganador de la segunda carrera.

b) Si la anulación se produce en la segunda carrera, el «fondo distribuible» será repartido entre quienes, previamente, hubieran acertado el ganador de la primera carrera.

3. A estos efectos, los apostantes deberán conservar los boletos hasta que se conozca el resultado definitivo de la segunda de las dos carreras que componen la apuesta.

Artículo 72. Reembolso de cantidades apostadas.

Además de los casos generales de reembolsos que contempla el artículo 56, igualmente se procederá al reintegro de cantidades apostadas en las apuestas dobles:

a) Cuando no se haya efectuado apuesta alguna sobre ninguno de los dos caballos ganadores.

b) Cuando de los dos caballos designados en cualquiera de las dos carreras no llegasen a estar bajo las órdenes del Juez de salida o dejare de estarlo antes de darse ésta.

c) Cuando sean declaradas nulas las dos carreras que integran la apuesta.

Sección 4ª Apuestas a trío

Artículo 73. Concepto y modalidades.

1. Las apuestas a trío consisten en la designación de tres caballos que participen en una misma carrera. Podrán concertarse bajo las modalidades de trío en orden, o no reversible, y de trío en orden diferente, o reversible.

2. La apuesta a trío en orden consistirá en la designación de tres caballos de una misma carrera a los que, al establecerse el resultado definitivo de la misma, les sean atribuido el orden de llegada indicado en el boleto de la apuesta. Esta modalidad de apuesta podrá concertarse en cualquiera de las carreras que participen, al menos, cuatro caballos de propietarios o cuadras distintas.

3. La apuesta a trío en orden diferente o reversible consistirá en la designación de tres caballos participantes en una misma carrera a los que al establecerse el resultado definitivo de la misma les sean atribuidos los tres primeros lugares, aunque no sea en el mismo orden de llegada.

4. La sociedad organizadora, podrá determinar que una misma apuesta a trío, pueda ser premiada cuando el pronóstico coincida, respecto al resultado definitivo de la carrera, con los tres primeros lugares de la misma, tanto en el mismo orden de llegada como en diferente orden.

5. En los diferentes supuestos, se constituirán uno o varios fondos repartibles en función de las combinaciones acertadas que se den sobre una misma apuesta. La sociedad organizadora determinará, previa información al público, los porcentajes destinados a conformar los distintos fondos que se constituyan a tales efectos.

6. Sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 53, previa información al público, la sociedad organizadora o, en su caso, la sociedad a la que se le haya encomendado la gestión de la explotación de las apuestas hípicas, podrá determinar para cada carrera, cualquiera que sea el número de participantes, el número de caballos necesarios para que una apuesta a trío sea o no reversible.

7. A estos efectos, se entenderá que el orden de los tres primeros números que figuren en el boleto de la apuesta, corresponde al orden de llegada que estima el apostante como pronóstico de su apuesta.

8. En el caso de que sobre el resultado definitivo de la carrera no existiese ningún pronóstico de apuesta a trío acertada, la sociedad organizadora o, en su caso, la sociedad a la que se le haya encomendado la gestión de la explotación de las apuestas hípicas, podrá, previa información a los apostantes, destinar el importe total de las apuestas a trío concertadas para esa carrera a un fondo repartible para este tipo de apuestas en carreras de caballos ulteriores, o bien, incorporar a la combinación ganadora el caballo clasificado en la carrera en cuarto lugar o en posteriores puestos hasta lograr la entrega del premio de este tipo de apuesta para dicha carrera. En cualquier caso, al menos dos de los tres caballos clasificados en los tres primeros puestos de la carrera se deberán encontrar reflejados en el boleto.

✐ Modificado por Anexo único.18 de Decreto 255/2003, de 16 septiembre tal y como establece el art. 1.

Artículo 74. Cálculo de dividendos.

El dividendo que corresponda a los acertantes se establecerá, según proceda de acuerdo con el presente Reglamento, por el sistema de dividendo unificado o proporcional.

✐ Modificado por Anexo único.19 de Decreto 255/2003, de 16 septiembre tal y como establece el art. 1.

Artículo 75. Empate de caballos.

1. Con carácter general, el empate de dos caballos para el primer puesto no supondrá la alteración de las normas que regulan la apuesta a trío reversible o en orden diferente.

2. En los casos de apuesta a trío no reversible, se aplicará con carácter general el sistema de los dividendos proporcionales previsto en el artículo 54.6 del presente Reglamento.

3. El mismo sistema será de aplicación, con carácter general, en los casos de empate para el tercer puesto o fuesen más de tres los caballos empatados para el primero.

4. Sin perjuicio de lo anterior, la sociedad organizadora o, en su caso, la sociedad a la que se le haya encomendado la gestión de las apuestas hípicas, podrá acogerse al sistema general para resolver el empate de caballos previsto en el presente Reglamento, o someter a la aprobación de la Consejería de Gobernación un sistema específico para resolver el empate de caballos en el abono de estas apuestas hípicas.

✐ Modificado por Anexo único.20 de Decreto 255/2003, de 16 septiembre tal y como establece el art. 1.

Artículo 76. Retirada o exclusión de caballos.

1. Cuando después de iniciadas las operaciones de venta de boletos para la apuesta a trío en orden o no reversible se produjese la retirada de uno o varios caballos antes de quedar bajo las órdenes del Juez de Salida, de tal manera que quede reducido el número de participantes a menos de siete, se continuará la venta sin modificación alguna y, previo reembolso de las cantidades apostadas sobre los caballos retirados, se realizarán las operaciones para establecer los dividendos en razón al número de caballos sobre los que inicialmente se efectuaron las apuestas.

2. A estos efectos, la información del Juez de Salida de que algún caballo ha dejado de estar a sus órdenes, equivale a la retirada del mismo.

Artículo 77. Reembolso de cantidades apostadas.

Además de los casos generales de reembolso que contempla el artículo 56 del presente Reglamento, las apuestas a trío serán reintegradas también, cuando sólo uno o dos caballos se clasifiquen en la llegada o que sobre la combinación ganadora no se haya efectuado apuesta alguna, exceptuándose el caso de las apuestas a trío en orden o no reversibles.

Sección 5ª Apuestas a cuarteto

Artículo 78. Concepto y modalidades.

1. La apuesta denominada cuarteto consistirá en la designación de cuatro caballos que participen en la misma carrera precisando el orden de llegada de éstos.

2. El cuarteto podrá concertarse bajo las modalidades de cuarteto en orden, o no reversible, cuarteto en orden diferente o reversible.

3. El cuarteto en orden consistirá en la designación de cuatro caballos de una misma carrera a los que, al establecerse el resultado definitivo de la misma, les sean atribuido el orden de llegada indicado en el boleto de la apuesta.

4. El cuarteto en orden diferente o reversible, consistirá en la designación de cuatro caballos de una misma carrera a los que, al establecerse el resultado definitivo de la misma, les sean atribuidos los cuatro primeros lugares aunque no sea en el mismo orden de llegada.

5. Se entenderá que el orden de los cuatro primeros caballos designados en el boleto, corresponde al orden de llegada que estima el apostante como pronóstico de su apuesta.

6. La sociedad organizadora, podrá determinar que una misma apuesta a cuarteto, pueda ser premiada cuando el pronóstico coincida, respecto al resultado definitivo de la carrera, con los cuatro primeros lugares de la misma, tanto en el mismo orden de llegada como en diferente orden.

También podrá determinar que una misma apuesta a cuarteto, pueda ser premiada, además de en los casos establecidos en el párrafo anterior, cuando el pronóstico coincida, respecto al resultado definitivo de la carrera, con tres de los primeros lugares de la misma, cualquiera que sea el orden de llegada de los mismos, y un caballo clasificado en orden posterior al cuarto.

7. En los diferentes supuestos, se constituirán uno o varios fondos repartibles en función de las combinaciones acertadas que se den sobre una misma apuesta. La sociedad organizadora determinará, previa información al público, los porcentajes destinados a conformar los distintos fondos que a tales efectos se constituyan.

8. Sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 53, previa información al público, la sociedad organizadora o, en su caso, la sociedad a la que se le haya encomendado la gestión de la explotación de las apuestas hípicas, podrá determinar para cada carrera, cualquiera que sea el número de participantes, el número de caballos necesarios para que una apuesta a cuarteto sea o no reversible.

9. En el caso de que sobre el resultado definitivo de la carrera no existiese ningún pronóstico de apuesta a cuarteto acertada, porque no se hubiere determinado previamente que una misma apuesta pudiera tener diversas combinaciones con posibilidad de premio, la sociedad organizadora o, en su caso, la sociedad a la que se le haya encomendado la gestión de la explotación de las apuestas hípicas, podrá, previa información a los apostantes, destinar el importe total de las apuestas a cuarteto concertadas para esa carrera a un fondo repartible para este tipo de apuestas en carreras de caballos ulteriores, o bien, incorporar a la combinación ganadora el caballo clasificado en la carrera en quinto lugar o en posteriores puestos hasta lograr la entrega del premio de este tipo de apuesta para dicha carrera. En cualquier caso, al menos tres de los cuatro caballos clasificados en los cuatro primeros puestos de la carrera se deberán encontrar reflejados en el boleto.

10. Asimismo, y previa información al público apostante, la sociedad organizadora o, en su caso, la sociedad a la que se le haya encomendado la gestión de las apuestas hípicas, podrá establecer respecto de este tipo de apuesta un premio de consolación para aquellos apostantes que hayan acertado a tres de los caballos que integren la combinación ganadora de este tipo de apuesta, cualquiera que haya sido el orden de llegada de éstos.

✐ Modificado por Anexo único.21 de Decreto 255/2003, de 16 septiembre tal y como establece el art. 1.

Artículo 79. Cálculo de dividendos.

El dividendo que corresponda a los acertantes se establecerá, según proceda de acuerdo con el presente Reglamento, por el sistema de dividendo unificado o proporcional.

✐ Modificado por Anexo único.22 de Decreto 255/2003, de 16 septiembre tal y como establece el art. 1.

Artículo 80. Empate de caballos.

1. El empate para el primer puesto de tres caballos, en caso de apuesta a cuarteto reversible o en orden diferente, no supondrá la alteración de las normas que regulan esta apuesta.

2. En caso de apuesta a cuarteto no reversible, se aplicará el sistema de los dividendos proporcionales previsto en el artículo 54.6 del presente Reglamento.

3. El mismo sistema se aplicará cuando el empate se produzca para el cuarto puesto, o fueran más de cuatro los caballos empatados para el primero.

Sección 6ª Apuestas a quinteto

✐ Añadida por art. 2 de Decreto 255/2003, de 16 septiembre.

Artículo 81. Concepto y modalidades.

1. La apuesta denominada quinteto consistirá en la designación de cinco caballos que participen en la misma carrera precisando o no el orden de llegada de éstos.

2. El quinteto podrá concertarse bajo las modalidades de quinteto en orden, o no reversible, y quinteto en orden diferente o reversible.

3. El quinteto en orden consistirá en la designación de cinco caballos de una misma carrera a los que, al establecerse el resultado definitivo de la misma, les sean atribuido el orden de llegada indicado en el boleto de la apuesta.

4. El quinteto en orden diferente o reversible, consistirá en la designación de cinco caballos de una misma carrera a los que, al establecerse el resultado definitivo de la misma, les sean atribuidos los cinco primeros lugares aunque no sea en el mismo orden de llegada.

5. Se entenderá que el orden de los cinco primeros caballos designados en el boleto, corresponde al orden de llegada que estima el apostante como pronóstico de su apuesta.

6. Sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 53, previa información al público, la sociedad organizadora o, en su caso, la sociedad a la que se le haya encomendado la gestión de la explotación de las apuestas hípicas, podrá determinar para cada carrera, cualquiera que sea el número de participantes, el número de caballos necesarios para que una apuesta a quinteto sea o no reversible.

7. La sociedad organizadora, podrá determinar que una misma apuesta a quinteto, pueda ser premiada cuando el pronóstico coincida, respecto al resultado definitivo de la carrera, con los cinco primeros lugares de la misma, tanto en el mismo orden de llegada como en diferente orden.

También podrá determinar que una misma apuesta a quinteto, pueda ser premiada, además de en los casos establecidos en el párrafo anterior, cuando el pronóstico coincida, respecto al resultado definitivo de la carrera, con cuatro o tres de los primeros lugares de la misma, cualquiera que sea el orden de llegada de los mismos, y uno o dos caballos, respectivamente, en un orden posterior al quinto.

8. En los diferentes supuestos, se constituirán uno o varios fondos repartibles en función de las combinaciones acertadas que se den sobre una misma apuesta. La sociedad organizadora determinará, previa información al público, los porcentajes destinados a conformar los distintos fondos que a tales efectos se constituyan.

9. El dividendo que corresponda a los acertantes se establecerá, según proceda de acuerdo con el presente Reglamento, por el sistema de dividendo unificado o proporcional.

10. En el caso de que sobre el resultado definitivo de la carrera no existiese ningún pronóstico de apuesta a quinteto acertada, porque no se hubiere determinado previamente que una misma apuesta pudiera tener diversas combinaciones con posibilidad de premio, la sociedad organizadora o, en su caso, la sociedad a la que se le haya encomendado la gestión de la explotación de las apuestas hípicas, podrá, previa información a los apostantes, destinar el importe total de las apuestas a quinteto concertadas para esa carrera a un fondo repartible para este tipo de apuestas en carreras de caballos ulteriores, o bien, incorporar a la combinación ganadora el caballo clasificado en la carrera en sexto lugar o en posteriores puestos hasta lograr la entrega del premio de este tipo de apuesta para dicha carrera. En cualquier caso, al menos cuatro de los cinco caballos clasificados en los cinco primeros puestos de la carrera se deberán encontrar reflejados en el boleto.

11. Asimismo, y previa información al público apostante, la sociedad organizadora o, en su caso, la sociedad a la que se le haya encomendado la gestión de las apuestas hípicas, podrá establecer respecto de este tipo de apuesta un premio de consolación para aquellos apostantes que hayan acertado a tres de los caballos que integren la combinación ganadora de este tipo de apuesta, y dos caballos clasificados en un orden posterior, cualquiera que haya sido el orden de llegada de éstos.

✐ Modificado por Anexo único.23 de Decreto 255/2003, de 16 septiembre tal y como establece el art. 1.

Artículo 82. Empate de caballos.

Para este tipo de apuestas la sociedad organizadora o, en su caso, la sociedad a la que se le haya encomendado la gestión de las apuestas hípicas, podrá acogerse al sistema general para resolver el

empate de caballos previsto en el presente Reglamento, o someter a la aprobación de la Consejería de Gobernación, un sistema específico que regule estos supuestos.

✐ Modificado por Anexo único.24 de Decreto 255/2003, de 16 septiembre tal y como establece el art. 1.

CAPÍTULO III

Apuestas combinadas

Artículo 83. Concepto y clases.

1. Se denominan apuestas combinadas aquellas en las que cada pronóstico se formula sobre tres o más caballos de carreras distintas.

2. Cuando el pronóstico se efectúe sobre tres caballos que participen cada uno de ellos en una carrera distinta, la apuesta se denomina triple.

3. Cuando el pronóstico se efectúe sobre cuatro caballos de carreras distintas, la apuesta se denomina cuádruple.

4. Cuando el pronóstico se efectúe sobre cinco caballos, también de carreras distintas, la apuesta se denomina quíntuple.

5. Cuando el pronóstico se refiera a seis o más caballos de carreras distintas, la apuesta se denomina quíntuple especial o séxtuple.

6. Cuando el pronóstico se refiera a cuatro caballos, agrupados de dos en dos apuestas gemelas reversibles, cada una de ellas en una carrera distinta, la apuesta se denomina doble gemela, y triple gemela, cuando el pronóstico seleccione seis caballos agrupados en tres apuestas gemelas reversibles, correspondientes cada una a carreras distintas.

✐ Modificado por Anexo único.25 de Decreto 255/2003, de 16 septiembre tal y como establece el art. 1.

Artículo 84. Soporte físico de las apuestas.

1. Tal como prevé el artículo 52.2, y previa la autorización de la Dirección General de Política Interior, las apuestas combinadas podrán ser formalizadas en juegos de impresos que a tal efecto facilite la Sociedad Organizadora de aquéllas, en los que el apostante deberá consignar por escrito y con la máxima claridad el pronóstico que emite observando cuidadosamente las normas y reglas establecidas para cada clase de apuesta.

2. El juego de impresos o impreso múltiple podrá consistir en un tríptico cuyos tres cuerpos serán iguales entre sí, de forma que permita registrar simultáneamente los mismos datos en los tres ejemplares mediante reproducción calcográfica.

3. Cada cuerpo llevará la indicación adecuada a la finalidad a la que se destina: El cuerpo «A», constituirá el boleto sobre el que se realice el escrutinio provisional; el segundo o «B», constituirá el elemento básico de control y el tercero o «C», constituirá el resguardo para el apostante sobre el pronóstico emitido y el justificante de abono de la cantidad apostada.

4. Los impresos podrán adquirirse en las zonas de apuestas del hipódromo y en los locales de apuestas autorizados fuera de él, al precio que determine la Sociedad organizadora, previa autorización de la Dirección General de Política Interior, pudiendo ser deducido del importe total de la apuesta cuando así se establezca al realizar el pago de la misma.

5. Las pertinentes anotaciones de los pronósticos deberán ser realizadas con bolígrafo, a los efectos de que garantice la reproducción en los cuerpos segundo y tercero.

A tal fin, el apostante viene obligado a comprobar que esta reproducción es correcta.

6. Sin perjuicio de lo anterior, la Consejería de Gobernación podrá aprobar, a propuesta de la Dirección General de Política Interior, otras modalidades de boletos de apuestas y sus sistemas de mecanización.

Artículo 85. Formalización de las apuestas.

1. En los supuestos de utilización de impresos múltiples, las tres partes se presentarán unidas en la taquilla o en el despacho habilitado de apuestas y servirán de base al pago que se realizará de acuerdo con la cifra establecida por el propio apostante.

2. En las apuestas formalizadas en el hipódromo mediante impresos múltiples, el empleado que reciba el boleto y se haga cargo de su importe, llevará a efecto el sellado de aquél; guardará en su poder el cuerpo «A» y entregará los otros dos al apostante. El propio apostante deberá depositar en el buzón previsto para ello el cuerpo «B» y conservará en su poder el cuerpo «C» del boleto de apuesta.

3. En las apuestas formalizadas mediante impresos múltiples en alguna oficina urbana se seguirá

idéntico procedimiento al utilizado para las apuestas efectuadas en el hipódromo, con la sola diferencia de que el empleado de apuestas, al realizar el sellado del boleto, no retendrá el primer cuerpo de éste o parte «A», sino que en presencia del apostante lo depositará en el buzón correspondiente. Los boletos formalizados en una oficina urbana de apuestas, si no han sido debidamente sellados, carecerán de validez y serán considerados como no acertados cualquiera que fuese la causa de su omisión.

Artículo 86. Cálculo del precio de la apuesta.

1. Para determinar y reflejar la cantidad a abonar en el lugar adecuado del boleto, el apostante indicará el número de caballos que selecciona en cada carrera. El resultado de multiplicar entre sí todas estas cifras dará el número de combinaciones jugadas, número que, multiplicado por el precio de la unidad de apuesta, dará el total de la cantidad a abonar, que también deberá consignarse en el lugar previsto para ello en el boleto.

En el caso de que quisiera repetir varias veces la totalidad de las combinaciones jugadas se multiplicará la cifra anteriormente obtenida por el número de repeticiones deseadas, operación que dará el definitivo total. El boleto también deberá contener el espacio adecuado para consignar esta repetición.

2. De la cantidad a abonar se deducirá el precio del impreso cuando así esté establecido.

3. De conformidad con lo previsto en el artículo 52.4, el empleado se limitará a percibir la cantidad que el apostante haya consignado en el boleto, sin que la aceptación del pago suponga responsabilidad alguna para él.

Artículo 87. Boletos erróneos.

El apostante es el único responsable de que el pago que realiza coincide con las combinaciones que desea jugar. No obstante, en caso de error se procederá como sigue:

a) Todo boleto se considerará integrado por tantas apuestas sencillas como combinaciones apostadas contenga. A cada una de ellas corresponderá un orden de preferencia constituido sobre la base de otorgar prioridad a las columnas anteriores sobre las posteriores y, dentro de las columnas, al propio orden en que los números figuren en ellas.

b) Cuando el error en la cantidad a abonar consista en que la cantidad pagada fuera inferior a la que en realidad correspondiera, una vez establecido el orden de preferencia a que se refiere el punto anterior respecto de las apuestas sencillas que integran el boleto, sólo se considerarán válidas las primeras de ellas hasta alcanzar el número que corresponda en función de la cantidad pagada.

c) Cuando el error en la cantidad a abonar consista en que la cantidad pagada fuera superior a la que en realidad correspondería, una vez establecido el orden de preferencia, se considerará que el apostante repite, entre las apuestas sencillas que integran el boleto, las primeras de ellas hasta completar el número que corresponda en función a la cantidad pagada.

d) Cuando el error se produzca en un boleto que contenga repetidas veces las apuestas sencillas básicas, se considerarán formalizados tantos boletos completos como fuera posible, aplicándose el resto de la cantidad abonada a repetir las primeras combinaciones de la serie hasta completar el número que corresponda en función a la cantidad pagada.

Artículo 88. Escrutinio y reparto de dividendos.

1. Una vez celebrada la última carrera de las que se compone la apuesta, se iniciará el escrutinio de los boletos y la determinación del fondo repartible bajo la inspección de miembros de la Dirección General de Política Interior habilitados para tal fin. A estos efectos se procederá sobre la base de un fondo único para todas las apuestas de la misma clase formalizadas en las zonas de apuestas del hipódromo y en los locales de apuestas urbanos debidamente autorizados.

A la mayor brevedad posible, y con la exclusiva finalidad de informar al apostante, se establecerá y hará pública la cuantía del dividendo provisional que podrá ser modificado como consecuencia del resultado del escrutinio definitivo.

2. En caso de utilización de impresos múltiples, la sociedad organizadora procederá al día siguiente de forma pública, bajo la inspección de miembros de la Dirección General de Política Interior, a la apertura del buzón o buzones en los que se encuentre depositado el segundo cuerpo o parte «B», del juego de impresos utilizados, que dará fe de la validez de la apuesta siempre que coincida plenamente con el primer cuerpo, o parte «A».

3. De forma excepcional en los casos de impresos múltiples, la existencia únicamente del segundo cuerpo, o parte «B», tendrá plena validez en el supuesto de que la Sociedad organizadora, por cualquier circunstancia, no presente el primer cuerpo, o parte «A», y el apostante exhiba el tercer cuerpo o parte «C», debidamente sellado y plenamente coincidente con el segundo cuerpo depositado en el buzón.

Al proceder a la apertura de este buzón, todo boleto cuyo segundo cuerpo no aparezca en él se considerará como no acertado.

4. Con el resultado que arrojen las operaciones de control se procederá a establecer el dividendo definitivo aplicando la mecánica correspondiente según que sea una o más combinaciones acertadas. El pago de los boletos con derecho a dividendos se iniciará el primer día hábil siguiente a aquel en que se establezca el dividendo definitivo a lo largo de treinta días naturales, de acuerdo con las especificaciones que se recogen en el artículo 44.4 del presente Reglamento.

5. Se establece un plazo de ocho días hábiles para efectuar las posibles reclamaciones, contados a partir del mismo día de la celebración de las carreras. A tal efecto, por la Sociedad Organizadora se facilitará un impreso normalizado para efectuar las posibles reclamaciones.

Artículo 89. Reintegro de importes de apuestas.

1. Además de los casos generales de reembolso que contempla el artículo 56, serán reintegradas también aquellas apuestas combinadas en las que concurran alguno de los siguientes supuestos:

a) En los casos de utilización de ejemplares múltiples, aquellas en las que el apostante, por cualquier causa, incluida la fuerza mayor, no hubiese depositado el segundo cuerpo, o parte «B», en el buzón correspondiente por olvido o imposibilidad material siempre que el boleto hubiese sido sellado y abonado.

b) En el supuesto de que el apostante, por error, haya consignado un número que no figure en el programa oficial de la carrera correspondiente. En este caso, todas las combinaciones en que figure dicho número, por su condición de apuesta imposible, serán consideradas como no válidas, debiendo ser reintegrado el importe de las mismas.

2. En los casos de hurto, robo o extravío de los boletos que se encuentren en poder de la sociedad organizadora, ésta deberá publicar en el hipódromo, antes de la celebración de las carreras objeto de la apuesta, una relación de la oficina de apuestas urbanas o despachos, en los que haya ocurrido el hecho. Se procurará, también dar la difusión adecuada por medio de prensa, radio o televisión lo antes posible.

3. En los anteriores casos, el apostante deberá formular la solicitud de reintegro en el primer día hábil siguiente al de la celebración de las carreras mediante la presentación de los dos cuerpos del boleto, segundo y tercero, en el supuesto del apartado 1.a) y, sólo el boleto en el supuesto del 1.b).

Transcurrido dicho plazo no será atendida la reclamación de cualquier apostante, ya que la cifra por él pagada habrá sido contabilizada dentro del total apostado y, por consiguiente, distribuida entre los acertantes.

4. En el caso del apartado 2 del presente artículo no será necesario cumplir el anterior requisito, por cuanto que no se habrá contabilizado la cantidad dentro del total apostado, disponiendo el apostante de 20 días para su reintegro.

5. Si fuera declarada nula alguna de las carreras que integre cualquiera de las apuestas combinadas, se considerará reducido el pronóstico hasta referirlo exclusivamente a las carreras que no hubieran sido anuladas. En consecuencia, no procede el reembolso de las cantidades apostadas, en tanto sea válida una sola de las carreras que integre la apuesta. El fondo repartible se distribuirá entre quienes acierten los ganadores válidos y, sólo en el caso de que fueran anuladas todas las carreras que forman la apuesta, se procedería al reembolso del importe íntegro apostado.

Artículo 90. Configuración de apuestas combinadas.

1. Son de especial aplicación a las apuestas combinadas lo dispuesto en el artículo 48, que faculta a la Sociedad organizadora para determinar libremente la determinación de las pruebas que compondrán cada una de las apuestas combinadas, así como lo establecido en el artículo 50, respecto de la admisión de apuestas y cierre de taquillas.

2. En el caso de inutilización de algún boleto, el apostante podrá obtener en los despachos de venta su canje por otro en blanco previo abono de la cantidad que se fije como coste material del boleto canjeado.

Sección 1ª Apuesta quíntuple

Artículo 91. Concepto y modalidades.

1. La apuesta quíntuple consiste en la designación de cinco caballos, correspondientes a cinco carreras vinculándose el acierto a la designación del respectivo ganador en cada una de ellas.

2. En aquellas reuniones cuyos programas estén integrados por un número reducido de pruebas, o hayan de ajustarse a un horario estricto, la Sociedad organizadora podrá limitar a cuatro el número

de carreras que intervengan en la quíntuple, requiriéndose acertar, en este caso, además de los ganadores de cuatro carreras, el colocado de una de ellas o, lo que es igual, además de los ganadores de tres carreras la gemela no reversible de la otra. A este supuesto se le denomina quíntuple reducida.

3. El programa oficial, de conformidad con lo que dispone el artículo 48.5, señalará con toda claridad las carreras que integran la quíntuple y, en su caso, aquella en la que el pronóstico o el acierto se vincule a los dos primeros clasificados de la carrera.

Artículo 92. Formalización y cálculo de dividendos.

1. Los boletos tendrán las características que determina el artículo 84. Para el caso de la apuesta quíntuple, cada uno de los cuerpos o partes del boleto estarán integrados por cinco columnas, una por cada carrera. Cada una de ellas llevará impresos números correlativos, a partir de la unidad, y en su parte superior las letras «A», «B», «C», «D» y «E» en correspondencia con las que asigne el programa oficial, a fin de identificar la columna que corresponda a cada carrera señalada con la misma letra.

2. Para el caso de la apuesta quíntuple reducida, en las dos columnas que integren la gemela no reversible figurará un solo recuadro en el que se consignará el número de gemelas que son posibles, al objeto de facilitar al apostante la repetición del pronóstico sobre un mismo caballo en las columnas correspondientes a ganador y a colocado.

El número de gemelas que deberá consignarse será el resultado de multiplicar el número de señales o marcas que se hayan hecho en la primera columna por el número de señales o marcas que se hayan hecho en la segunda, descontándose del producto tantas combinaciones como números de caballos estén repetidos en una y otra.

La cantidad a pagar por el boleto será el resultado de multiplicar este dato por los pronósticos consignados en cada una de las otras tres columnas correspondientes a las carreras en que sólo se designe el ganador.

3. La anterior operación será innecesaria cuando se utilicen tantos boletos como caballos se designen en la primera de las columnas a que afecte la gemela no reversible, o tantos boletos como caballos se designen en la segunda columna de la misma gemela. Se trata de que una de estas columnas contenga un solo pronóstico, evitándose la apuesta imposible o que se pronostique que un mismo caballo sea primero y segundo; la apuesta gemela contribuirá a la formación del importe total con un solo factor: El correspondiente a la columna que contenga varias designaciones.

Artículo 93. Pronóstico reserva.

1. Los boletos de la apuesta quíntuple llevarán en su parte inferior tantos recuadros como columnas en los que el apostante podrá consignar un pronóstico «reserva» para cubrir la contingencia de la retirada de alguno de los caballos seleccionados.

2. Si el apostante, por cualquier circunstancia, hubiese omitido la designación del pronóstico reserva, se entenderá que todo caballo retirado transmite el pronóstico al caballo que figure en el programa oficial con el número anterior al de éste. Si fuera el número uno del programa, la sustitución se materializará en el caballo al que corresponda el último número de entre los participantes.

3. La norma no se alterará en el supuesto de que el caballo a quien corresponda intervenir como sustituto estuviera también designado como pronóstico directo, en cuyo caso se entenderá que sobre ese caballo se acumula un pronóstico repetido que, en caso de acierto, daría lugar a la percepción de dos dividendos.

4. Si los caballos retirados fueran más de uno, el designado como reserva sustituirá a aquel de los retirados que contenga el número menor entre ellos, generándose para los restantes el proceso de sustitución previsto en el apartado anterior aplicado siempre a un caballo que realmente participe. De igual manera se procederá, en el supuesto de más de un retirado, si no se hubiera consignado el pronóstico de reserva, o si éste se hubiera efectuado sobre un caballo que también se hubiese retirado.

5. En el caso de que la retirada de uno o varios caballos y su posterior sustitución, de acuerdo con los párrafos anteriores, diera lugar a un número de combinaciones distintas de las abonadas, se desarrollarán, en primer lugar, las combinaciones que no incluyan a los suplentes y, a continuación, las formadas por éstos hasta completar el total abonado, repitiéndose las primeras de la serie si fuera necesario.

Esta misma norma será de aplicación, igualmente, en cualquier otro caso en que la cantidad abonada no coincida con el número de combinaciones designadas.

Artículo 94. Inexistencia de combinación ganadora.

Cuando en alguna reunión no se hubiera formalizado ninguna apuesta sobre la combinación gana-

dora, el fondo repartible generado, previa información al público por parte de la sociedad organizadora, se añadirá a un nuevo fondo para posteriores reuniones.

✐ Modificado por Anexo único.26 de Decreto 255/2003, de 16 septiembre tal y como establece el art. 1.

Artículo 95. Incidencias del escrutinio.

1. La acumulación de incidencias que puedan producirse en la interpretación de un boleto en el desarrollo del escrutinio, se resolverá por el siguiente procedimiento:

a) En primer lugar se resolverán las incidencias relativas a la retirada de alguno o algunos de los caballos pronosticados, incluido el supuesto de que alguno de ellos no llegue a estar a las órdenes del Juez de Salida o deje de estarlo antes de darse ésta. Se aplicarán, a estos efectos, las normas previstas en el artículo 93 con relación a los pronósticos de reserva.

b) A continuación se contrastará el boleto resultante de la adaptación a que se refiere el anterior apartado con la cantidad realmente abonada, procediéndose con arreglo a lo previsto en el artículo 77.

c) Finalmente, para establecer el dividendo, se tendrá en cuenta si existe una sola o varias combinaciones acertadas. En el primer supuesto se aplicará la «mecánica de dividendo unificado», y en el segundo la «mecánica de los dividendos proporcionales», ambas desarrolladas en el precedente artículo 54.

2. Siempre que de la puntual aplicación de las normas que anteceden pueda obtenerse al menos una combinación posible, no procederá la devolución del importe de la apuesta, por lo que la devolución quedará limitada al supuesto de que sea imposible la sustitución de alguna o de todas las apuestas inicialmente establecidas.

✐ Ap. 1 a) modificado por disp. adic. única.11 de Decreto 222/1999, de 2 noviembre.

Sección 2ª Apuestas doble gemela y triple gemela

✐ Rúbrica modificada por art. 3 de Decreto 255/2003, de 16 septiembre.

Artículo 96. Concepto.

1. Se denomina apuesta doble gemela, a la apuesta combinada consistente en la designación de agrupaciones de dos caballos en dos apuestas gemelas reversibles, correspondientes cada una a carreras distintas, y vinculando el acierto a la correcta designación de todas y cada una de las dos gemelas reversibles del programa.

2. Se denomina apuesta triple gemela, a la apuesta combinada consistente en la designación de agrupaciones de dos caballos, en tres apuestas gemelas reversibles, correspondientes cada una a carreras distintas, y vinculando el acierto a la correcta designación de todas y cada una de las tres gemelas reversibles del programa.

3. El programa oficial indicará con toda claridad, las carreras que en cada reunión integren la doble o triple gemela.

✐ Modificado por Anexo único.27 de Decreto 255/2003, de 16 septiembre tal y como establece el art. 1.

Artículo 97. Formalización de la apuesta.

1. Los boletos tendrán las características que determina el artículo 84. En los casos de la apuesta doble gemela, cada una de los cuerpos o partes del boleto estará integrado por dos columnas dobles. Cada columna llevará impresa en su parte superior una letra («X», «Y»), en correspondencia con las que asigne el programa oficial, para identificar la columna que corresponda a cada carrera. En el caso de las apuestas triples gemelas, el número de columnas dobles será de tres.

2. La doble columna destinada a cada una de las pruebas que integran la apuesta, tiene por finalidad permitir que cada una de ellas se subdivida en dos mitades verticales, encabezadas por las denominaciones «1» y «2» en las que se anotarán los números correspondientes a los dos caballos seleccionados, siendo indiferente, el orden en que éstos se consignen, dada la condición de reversible que reviste el pronóstico.

3. Las dobles columnas contendrán cada una varios cajetines para consignar tantos pronósticos como cajetines contenga el boleto, siendo éste el número máximo de combinaciones que en un solo boleto pueden consignarse. El boleto será considerado nulo o no apto para este tipo de apuestas cuando se anote en el mismo un solo pronóstico en alguna columna doble. Si se quisiese apostar más del límite arriba mencionado, es decir, que suponga más del número de cajetines que integran la doble columna del boleto, cada apostante podrá utilizar cuantos boletos necesite para desarrollar plenamente su pronóstico.

4. Las apuestas doble gemela y triple gemela no admitirán la designación de «pronóstico de

reserva», por lo que el boleto que para ellas se utilice, carecerá del correspondiente recuadro destinado a tal efecto.

5. La cantidad a abonar se establecerá con arreglo a lo que determina el artículo 86. Los errores que pueda cometer el apostante, al no coincidir las combinaciones pronosticadas con la cantidad pagada, se solventarán con arreglo a las normas que contiene el artículo 87 del presente Reglamento.

✐ Modificado por Anexo único.28 de Decreto 255/2003, de 16 septiembre tal y como establece el art. 1.

Artículo 98. Inexistencia de combinación ganadora.

Cuando en alguna reunión no se hubiera formalizado ninguna apuesta sobre las combinaciones ganadoras, previa información al público por parte de la sociedad organizadora, se constituirá un nuevo fondo repartible para cada tipo de apuestas, para posteriores reuniones.

✐ Modificado por Anexo único.29 de Decreto 255/2003, de 16 septiembre tal y como indica el art. 1.

Artículo 99. Incidencias del escrutinio.

La acumulación de incidencias que puedan producirse en la interpretación de un boleto de apuesta triple gemela, a efectos de escrutinio, se resolverá con las mismas normas que, referidas a la apuesta quíntuple establece el artículo 95, salvo en lo que se refiera a caballos retirados para los que será de aplicación lo previsto en el párrafo primero del artículo 56.3.

Sección 3ª Apuesta triple

Artículo 100. Concepto y régimen jurídico.

1. Se denomina apuesta triple a aquella combinada consistente en la designación de tres caballos distintos correspondientes a otras tantas carreras, consistiendo el acierto en la designación del respectivo ganador de cada una de ellas.

2. A la apuesta triple le son de aplicación, no sólo los preceptos comunes a los diferentes tipos de las apuestas combinadas, sino de manera especial los de la Sección Primera del presente Capítulo relativos a la apuesta quíntuple, a excepción de las columnas del boleto que, en este caso, serán solamente tres.

3. La cantidad a abonar se establecerá con arreglo a lo que determina el artículo 86, y los errores que pueda cometer el apostante, no coincidir las combinaciones pronosticadas con la cantidad pagada, se solventarán con arreglo a las normas que contiene el artículo 87.

4. Por excepción, no será de aplicación a la apuesta triple cuanto se relaciona con la apuesta quíntuple reducida.

Sección 4ª Apuesta cuádruple

✐ Rúbrica modificada por art. 4 de Decreto 255/2003, de 16 septiembre.

Artículo 100 bis.

1. Se denomina apuesta cuádruple aquella combinada consistente en la designación de cuatro caballos distintos correspondientes a otras tantas carreras, consistiendo el acierto en la designación del respectivo ganador de cada una de ellas.

2. A la apuesta cuádruple le son de aplicación los mismos preceptos comunes a los diferentes tipos de apuestas combinadas, y en especial, los de la Sección Primera del presente Capítulo relativos a la apuesta quíntuple, a excepción de las columnas del boleto, que en este caso, serán cuatro, y los de la apuesta triple recogida en el artículo anterior.

✐ Añadido por art. 5 de Decreto 255/2003, de 16 septiembre.

Sección 5ª Apuestas quíntuple especial o séxtuple

✐ Añadida por art. 6 de Decreto 255/2003, de 16 septiembre.

Artículo 101. Concepto, modalidades y régimen jurídico.

1. Se denomina apuesta quíntuple especial o séxtuple a la apuesta combinada consistente en la designación de seis o más caballos distintos, normalmente correspondientes a seis o más carreras de la misma reunión, consistiendo el acierto en la designación del respectivo caballo ganador en cada una de ellas.

No obstante, en aquellos casos en que la sociedad organizadora lo estime conveniente, esta apuesta podrá consistir en la designación de los ganadores de cinco carreras y el segundo de otra de ellas, o lo que es lo mismo, además de los ganadores de cuatro carreras, la gemela no reversible de la otra.

Se entiende, a todos los efectos, como gemela no reversible de una carrera, la formada por los dos primeros clasificados en el propio orden que se establezca como resultado definitivo de la carrera.

2. El programa oficial de carreras señalará con toda claridad y antelación aquellas que integren la quíntuple especial o séxtuple, y aquella en la que el pronóstico y el acierto se vincule a los dos primeros clasificados de la misma.

3. El boleto estará integrado por seis o más columnas que llevarán impresos números correlativos a partir del uno, y en su parte superior las letras A, B, C, D, E y F, y las que en su caso, correlativamente se precisen, en correspondencia con las que designe el programa oficial, a los efectos de identificación de las columnas que correspondan a cada carrera.

4. Para la carrera que integre la gemela no reversible que haya de ser acertada, se asignarán dos columnas encabezadas por dos letras consecutivas de las especificadas en el número anterior.

Con ello se facilitará al apostante la repetición del pronóstico sobre un mismo caballo en la columna correspondiente a ganador y en la columna correspondiente a colocado. El número de gemelas que puede designarse será el resultado de multiplicar el número de señales o marcas que se hayan hecho en la primera columna por el número de señales o marcas que se hayan hecho en la segunda, descontando el producto de tantas combinaciones como número de caballos estén repetidos en una y otra. La cantidad a pagar por el boleto será el resultado de multiplicar este dato por los pronósticos consignados en cada una de las otras cuatro columnas correspondientes a las carreras en que sólo haya que designar el ganador. La operación será innecesaria cuando se utilice tantos boletos como caballos se designen en las primeras de las columnas a que afecte la gemela no reversible, o tantos boletos como caballos se designen en la segunda columna de la misma gemela. Con ello se evita una apuesta imposible, que supondría pronosticar que un mismo caballo va a ser, al mismo tiempo, primero y segundo. En este caso, la apuesta gemela contribuirá a la formación del importe total con un solo factor: El correspondiente a la columna que contenga varias designaciones.

5. Cuando, por error, se hubiera formalizado una apuesta en la que se hubiese designado un solo caballo en la columna correspondiente al ganador y sólo otro caballo en la columna correspondiente al colocado, y éste fuera el mismo, se considerará al caballo designado en la columna correspondiente al colocado como retirado, pasándose a la aplicación de lo preceptuado en el artículo 105.

6. En el supuesto de que el número de participantes en una carrera fuese superior al mayor de los números contenidos en el impreso de la apuesta, serán excluidos los caballos con números superiores, considerándose como fuera de apuesta cualquiera que fuera su clasificación final en la carrera.

7. En el supuesto de que entraran en los dos primeros lugares dos caballos de una misma cuadra o de un mismo propietario, serán considerados como uno solo, computándose ambos como ganadores. Los restantes caballos participantes de la misma cuadra, si los hubiere, no gozarán de esta equiparación, cualquiera que sea el lugar en que se clasifiquen. En el caso de que estos caballos formen la gemela no reversible de esta apuesta, se considerarán ambas gemelas como ganadoras, con el mismo dividendo.

✐ Modificado por Anexo único.30 de Decreto 255/2003, de 16 septiembre tal y como establece el art. 1.

Artículo 102. Características del boleto.

Serán de aplicación a los boletos utilizados para la apuesta quíntuple especial las especificaciones contenidas en el artículo 93 del presente Reglamento.

Artículo 103. Reparto de dividendos.

1. El total jugado cada día, una vez deducidos los porcentajes correspondientes y las cantidades a reembolsar, si las hubiere, se dividirá en dos partes, adjudicándose el 50% a los acertantes de cinco pronósticos de los seis que integran la apuesta, y el otro 50% restante a los acertantes sin pronósticos. A estas cantidades a repartir se sumarán los fondos pendientes de abono de reuniones anteriores que pudieran existir para cada clase de acertantes.

2. Por excepción, en el caso de que hubiera algún boleto acertante de los seis pronósticos sin existir ninguno de cinco, la totalidad del fondo se distribuirá entre los boletos acertantes de seis. Este caso sólo podrá darse si existe una apuesta de una sola unidad.

Artículo 104. Inexistencia de combinación ganadora.

Cuando no se hubiese formalizado ninguna apuesta sobre la combinación ganadora, se aplicará lo establecido en el artículo 94 del presente Reglamento. Asimismo, será de aplicación los criterios establecidos en el artículo 95 en cuanto a la interpretación de las incidencias que se pudieran producir.

✐ Modificado por Anexo único.31 de Decreto 255/2003, de 16 septiembre tal y como establece el art. 1.

Artículo 105. Acumulación de fondos no repartidos.

En el supuesto de que no resultase ninguna combinación ganadora, y previa información al público

por parte de la sociedad organizadora, el fondo repartible se podrá añadir a un nuevo fondo para una próxima reunión.

✐ Modificado por Anexo único.32 de Decreto 255/2003, de 16 septiembre tal y como establece el art. 1.

TÍTULO III

POTESTAD SANCIONADORA

CAPÍTULO I

Régimen sancionador

Artículo 106. Ámbito, clases de infracción y tipificación.

1. Las infracciones se clasifican en muy graves, graves y leves.

2. Son infracciones muy graves, las tipificadas como tales en el artículo 28 de la Ley 2/1986, de 19 de abril, y en particular:

a) La organización, gestión, instalación o explotación de apuestas sin la previa autorización conforme a lo dispuesto en el presente Reglamento.

b) Permitir o consentir, expresa o tácitamente por el titular del establecimiento la instalación o explotación de elementos de apuestas carentes de todos los requisitos exigibles en el presente Reglamento en locales o recintos no autorizados o mediante personas no autorizadas.

c) La fabricación, distribución, comercialización, venta o explotación en cualquier forma, de elementos de apuestas cuyos modelos tanto mecánicos como de material de imprimir no estén previamente homologados o no se correspondan en su integridad con el de la homologación, así como la sustitución o manipulación fraudulenta de dicho material.

d) La participación del personal empleado o directivo de las empresas dedicadas a la gestión y explotación de las apuestas y/o del hipódromo, directamente o por medio de terceras personas, en las apuestas que gestionen o exploten aquéllas.

e) Asociarse con otras personas para fomentar la práctica de las apuestas al margen de las normas o autorizaciones legales.

f) La cesión por cualquier título de las autorizaciones concedidas con arreglo a lo dispuesto en el presente Reglamento, sin cumplir las condiciones y requisitos establecidos en el mismo.

g) La modificación de cualquiera de las condiciones esenciales contenidas en la autorización, en virtud de las cuales se concedieron las preceptivas autorizaciones, y que con dicha modificación no se cumplan los requisitos establecidos en el presente Reglamento.

h) Impedir u obstaculizar el ejercicio de las funciones de control, vigilancia e instrucción de los expedientes, iniciados como consecuencia de las anteriores funciones, que corresponden a los funcionarios encargados o habilitados específicamente para aquéllas y demás agentes de la autoridad.

i) La manipulación de los resultados de las apuestas y/o de los elementos tanto mecánicos como fijos instalados y explotados en el hipódromo y/o locales autorizados, así como la alteración de cualquier forma de los porcentajes de devolución y premios máximos autorizados en perjuicio de los apostantes.

j) El impago total o parcial a los apostantes de las cantidades que obtuvieren como premio.

k) Otorgar préstamos a los apostantes dentro del recinto donde se desarrollen las apuestas.

l) La comisión de tres infracciones graves en el plazo de un año.

3. Son infracciones graves:

a) La explotación de las apuestas careciendo de alguna de las autorizaciones o requisitos administrativos previstos en este Reglamento.

b) La instalación o explotación de un hipódromo por quien no figura autorizado administrativamente para tal fin.

c) Permitir, expresa o tácitamente, la explotación o instalación de los elementos para efectuar las apuestas, careciendo de cualquiera de las autorizaciones o requisitos reglamentariamente establecidos para ello.

d) Obtener o intentar obtener las correspondientes autorizaciones, permisos o documentos a que se refiere este Reglamento mediante la aportación de datos o documentos no conformes con la realidad.

e) La instalación o explotación de elementos de apuestas en los locales o recintos distintos de

los previstos en la correspondiente autorización individualizada, o la instalación de los mismos en número superior al autorizado.

f) Modificar o superar en un cien por cien los límites máximos de apuestas autorizados para cada modalidad o tipo.

g) Utilizar la autorización administrativa para actividades o elementos de apuestas distintos a aquéllos para los que fueron concedidos.

h) La transferencia de acciones o participaciones sociales sin la previa notificación regulada en el presente Reglamento.

i) No tener registrados o introducidos los resultados de las apuestas en los libros debidamente legitimados o en soportes informáticos homologados o la llevanza incorrecta de los mismos.

j) Permitir la práctica de apuestas a los menores de edad o el acceso a las taquillas de apuestas hípicas o a los locales de apuestas externas, a las personas que lo tengan prohibido en virtud del presente Reglamento.

k) La inexistencia o mal funcionamiento de las medidas de seguridad cuando puedan afectar gravemente a la seguridad de las personas.

l) Efectuar publicidad de las apuestas o de los locales destinados exclusiva o predominantemente, a su instalación y explotación, sin la previa autorización administrativa. Esta infracción no se entenderá cometida respecto de las apuestas y locales cuando se dirija la publicidad exclusivamente a profesionales del sector y sea efectuada únicamente en revistas especializadas en materia de apuestas.

m) Admitir en el local a más personas de las permitidas, según el aforo máximo autorizado para el mismo.

n) La conducta desconsiderada sobre los apostantes tanto en el desarrollo de las apuestas, como en el caso de protestas o reclamaciones de éstos.

ñ) La comisión de tres infracciones leves, dentro de un año, que hayan sido sancionadas y adquirido firmeza en vía administrativa.

4. Son infracciones leves las tipificadas como tales en el artículo 30 de la Ley 2/1986, y en particular:

a) No tener en las instalaciones o locales autorizados los documentos exigibles en este Reglamento.

b) Las inobservancias por acción u omisión a los preceptos de la Ley 2/1986, de 19 de abril, siempre que no tenga consideración de infracción muy grave o grave.

✐ Modificado por art. 1 de Decreto 222/1999, de 2 noviembre.

Artículo 107. Sanciones y prescripción.

1. Las infracciones calificadas muy graves serán sancionadas con multa de 5.000.001 pesetas hasta 50.000.000 de pesetas, las graves con multa de 100.001 pesetas a 5.000.000 de pesetas y leves con multa de hasta 100.000 pesetas.

Además, cuando se aprecie fraude la multa no podrá ser en ningún caso inferior al quíntuple de las cantidades defraudadas.

2. Las infracciones que hubieran sido sancionadas conforme a lo dispuesto en el apartado anterior llevarán implícita, conforme a su naturaleza, las siguientes consecuencias o sanciones accesorias:

a) La devolución a la Administración o a los perjudicados que hubieran sido identificados, de los beneficios ilícitamente obtenidos.

b) En el caso de infracciones muy graves o graves, la suspensión o cancelación de la autorización concedida, y en su caso, proceder a la clausura temporal o definitiva del local.

Los locales clausurados por cancelación de la autorización correspondiente no podrán, durante cinco años, ser objeto de las actividades previstas en la Ley del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, sea la misma o distinta empresa. Cuando la actividad principal que se ejerza por la empresa autorizada en el local no sean las apuestas, la clausura no podrá exceder de seis meses.

c) La retirada temporal o definitiva de la acreditación administrativa de los autores materiales de la infracción y de los que lo indujeren u ordenaran.

d) El precintado de los elementos de apuestas y, en su caso, su inutilización.

3. Los elementos de apuestas quedarán afectos al pago de las sanciones que se impongan.

4. Para la imposición de la sanción se tendrán en cuenta las circunstancias previstas en el artículo

131.3 de la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

5. Prescripción.

5.1. Las faltas leves prescribirán a los seis meses, las graves a los dos años y las muy graves a los tres años.

Las sanciones impuestas por faltas leves prescribirán al año, las impuestas por faltas graves a los dos años y las impuestas por faltas muy graves a los tres años.

5.2. El plazo de prescripción de las infracciones comenzará a contarse desde el día en que la infracción se hubiera cometido.

Interrumpirá la prescripción la iniciación, con conocimiento del interesado, del procedimiento sancionador, reanudándose el plazo de prescripción si el expediente sancionador estuviera paralizado durante más de un mes por causa no imputable al presunto responsable.

5.3. El plazo de prescripción de las sanciones comenzará a contarse desde el día siguiente a aquel en que adquiera firmeza la resolución por la que se impone la sanción. Interrumpirá la prescripción la iniciación, con conocimiento del interesado, del procedimiento de ejecución, volviendo a transcurrir el plazo si aquél está paralizado durante más de un mes por causa no imputable al infractor.

Artículo 108. Facultades de la Administración.

1. En los casos de supuestas infracciones graves o muy graves, el órgano competente o el instructor podrá acordar el precinto o comiso del material utilizado para las apuestas, objeto de la infracción, como medida cautelar, haciéndolo constar en el acta e indicando la infracción o infracciones que motivan tal medida.

2. El material decomisado será almacenado en el lugar que se determine hasta que concluya el expediente y sea firme la resolución del mismo, en la que se acordará su destino, salvo que expresamente se acuerde otra cosa.

3. El material precintado podrá quedar depositado en el lugar en que estuviera instalado respondiendo solidariamente el titular del establecimiento y la empresa organizadora de las apuestas, tanto del quebrantamiento de los precintos como de la custodia de aquéllos.

Artículo 109. Personas responsables y presunciones.

1. Son responsables de las infracciones al presente Reglamento las personas que resulten autores de las mismas.

No obstante, lo anterior, las infracciones por incumplimiento de los requisitos que deben reunir el material de apuestas serán imputables al titular del negocio desarrollado en el establecimiento donde se encuentren instalados y al titular de aquélla, sin perjuicio de la responsabilidad que por estos hechos pueda corresponder al fabricante o importador.

2. Las infracciones derivadas de los locales serán imputables al titular del negocio en ellos desarrollado.

3. Se presumirá titular del material objeto de la infracción, quien aparezca como tal en los documentos reglamentarios, en defecto de documentación se presumirá titular de los elementos de apuestas el del negocio que se desarrolle en el establecimiento donde se encuentren instalados.

4. En el supuesto de que la gestión y explotación de apuestas hípicas esté encomendada por la entidad titular de la autorización a una de las sociedades previstas en el artículo 8.3 del presente Reglamento, aquélla tendrá el deber de prevenir las infracciones administrativas que éstas puedan cometer y será responsable solidaria de las mismas.

✐ Modificado por art. 1 de Decreto 222/1999, de 2 noviembre.

Artículo 110. Órganos competentes.

1. Con independencia del órgano que ordene la incoación del expediente, las sanciones por infracciones se impondrán:

a) Por los Delegados de Gobernación, las correspondientes a infracciones leves y graves cometidas en el ámbito territorial de su competencia, para las que se proponga sanción de hasta 5.000.000 de pesetas.

b) Por el Director General de Política Interior, las correspondientes a infracciones muy graves para las que se proponga sanción desde 5.000.001 pesetas hasta 15.000.000 de pesetas.

c) Por la Consejera/o de Gobernación, las correspondientes a infracciones para las que se proponga sanción desde 15.000.001 pesetas hasta 25.000.000 de pesetas.

d) Por el Consejo de Gobierno, previo informe de la Comisión del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, las correspondientes a infracciones para las que se proponga sanción de más de 25.000.000 de pesetas.

2. Las sanciones adicionales o accesorias no pecuniarias podrán imponerse por el órgano competente para la imposición de la sanción pecuniaria, conforme a lo dispuesto en el apartado anterior.

Artículo 111. Vigilancia y control.

1. La Inspección y vigilancia de lo regulado en el presente Reglamento corresponde a la Inspección del Juego y Apuestas de la Junta de Andalucía, y demás agentes de la autoridad en el ejercicio de sus funciones. Todo ello sin perjuicio de las funciones encomendadas a la Inspección Tributaria.

2. La actuación de la Inspección se desarrollará especialmente mediante visita a los establecimientos, locales o lugares donde se practiquen las apuestas, a las empresas explotadoras y a los fabricantes de material de juego, pudiendo efectuarse en todo momento.

3. Los inspectores, están facultados tanto para examinar locales, documentos, máquinas y/o aparatos, y todo lo que pueda servir de información para el cumplimiento de su tarea, como para requerir de las empresas y de las personas a que hace referencia el Reglamento, la aportación de datos, documentos o cualesquiera otro instrumento.

4. Las personas físicas o jurídicas titulares de autorizaciones o establecimientos de que se trate, sus representantes legales y, en definitiva, el personal que se encuentre al frente de las actividades en el momento de la Inspección, no impedirán, obstaculizarán, ni en general obstruirán la actividad inspectora, viniendo obligadas a facilitar a los inspectores el acceso a los locales y a las dependencias anejas propias de la actividad y a proporcionar a los mismos los libros y documentos que les sean solicitados.

5. Se considerará obstrucción a la función inspectora, entre otras:

– Negar la entrada a los inspectores o su permanencia en el local, dependencia o lugar donde se encuentren personas o se hallen instalados o depositados material de apuestas a los que hace referencia el presente Reglamento.

– Impedir la entrada o permanencia en cualquier lugar donde se desarrollen algunas de las actividades cuya vigilancia tiene encomendada la Inspección.

– Ofrecer resistencia al examen de instrumentos o elementos de apuestas, libros o documentos precisos para la acción inspectora.

CAPÍTULO II

Procedimiento sancionador

Artículo 112. Ámbito de aplicación.

Las infracciones al presente Reglamento se impondrán en virtud del procedimiento sancionador regulado en este capítulo.

Artículo 113. Iniciación del procedimiento sancionador.

1. El procedimiento sancionador se iniciará por acuerdo de la iniciación del órgano competente o por actas de los inspectores de Juego y Apuestas de la Junta de Andalucía.

2. Si se iniciara por acta de los inspectores tendrán éstos, a los efectos de tramitación del correspondiente procedimiento sancionador que aquélla motive, la consideración de instructores del expediente, salvo que se den en los mismos alguna de las causas de abstención y recusación de los artículos 28 y 29 de la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

3. Si se iniciara por acuerdo del Director General de Política Interior o por los Delegados de Gobernación, se procederá a la designación de instructor al que corresponderá la tramitación del expediente.

Artículo 114. De la tramitación.

1. Las actas de denuncia que levanten los inspectores en el ejercicio de las funciones que se les asignen, contendrán el pliego de cargos correspondiente, la autoridad competente para imponer la sanción y la norma que le atribuya la competencia a ésta, debiendo notificarse a los interesados para surtir efecto.

A tal objeto, en el acta-pliego de cargos se consignará la identificación personal del instructor, la relación circunstanciada del hecho con expresión del lugar, fecha y hora, infracción supuestamente cometida, fundamentos de derecho, posible tipificación y sanción que pueda corresponder, autoridad

competente para imponerla y la norma que atribuya tal competencia. Los hechos constatados en las actas pliegos de cargos por los Inspectores del Juego, como agentes de la autoridad, tendrán valor probatorio, sin perjuicio de las pruebas que en defensa de los respectivos derechos o intereses pueda señalar o aportar los propios administrados sujetos a expediente.

En todo caso, los inspectores podrán levantar actas previas o de constancia de hechos cuando las circunstancias así lo aconsejen; las cuales previas las actuaciones pertinentes, servirán de fundamento para instruir la correspondiente acta-pliego de cargos en la forma establecida en el párrafo anterior.

2. Las denuncias que formulen los agentes de la autoridad ante la Junta de Andalucía podrán servir de fundamento a los instructores de los expedientes, para formular los correspondientes pliegos de cargos en la forma establecida en el apartado anterior, previa práctica de las actuaciones que estimen pertinentes para esclarecer los hechos.

En estos supuestos se procederá por el órgano competente a la designación del instructor al que corresponderá la tramitación del expediente.

3. Los escritos de denuncia de las particulares motivarán la intervención directa de los inspectores, para lo que deberán contener la firma, nombre y apellidos de aquéllos, así como los hechos que motivan la denuncia, el lugar y la fecha. La Administración garantizará el secreto de la denuncia.

Comprobado el fundamento de los hechos denunciados, se levantará acta de denuncia que contendrá el pliego de cargos correspondiente en los términos establecidos.

4. En el plazo de diez días desde la notificación del pliego de cargos, los interesados podrán formular los descargos que a su derecho convengan, con proposición y aportación de las pruebas que consideran oportunas.

5. En el escrito de descargos podrán plantearse la recusación del instructor actuante, resolviendo sobre aquélla el órgano a que está adscrito el mismo.

Asimismo, dicho órgano podrá acordar el cambio de instructor en un expediente determinado, mediando causa justificada para ello.

6. Transcurrido el plazo de diez días, a la vista de los descargos formulados y documentos aportados, practicadas las pruebas propuestas, si se estimaran procedentes y resulta la recusación, si se hubiese formulado, el instructor del expediente elevará propuesta de resolución al órgano competente para resolver en cada caso.

A tales efectos, se practicarán de oficio o se admitirán a propuesta del presunto responsable cuantas pruebas sean adecuadas para la determinación de hechos y posibles responsabilidades. Sólo podrán declararse improcedentes aquellas pruebas que por su relación con los hechos no puedan alterar la resolución final a favor del presunto responsable.

No obstante lo anterior, cuando se propongan sanciones en las faltas calificadas como muy graves, que deba resolver el Consejo de Gobierno, se informará previamente la propuesta de resolución por la Comisión del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

Cuando a lo largo del procedimiento resulten datos nuevos y desconocidos para el interesado, no contenidos en el acta pliego de cargos se abrirá un plazo de diez días durante el cual tendrán a la vista lo actuado y podrán formular cuantas alegaciones a su derecho convengan, conforme a lo establecido en el artículo 84 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre del Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común. Formuladas o transcurrido el plazo indicado para hacerlo, el instructor procederá a elevar la propuesta de resolución con todo lo actuado al órgano competente.

La propuesta de resolución deberá estar fundada en los hechos que dieron lugar al pliego de cargos, considerará, examinará y se pronunciará sobre las alegaciones presentadas y valorará la prueba practicada, y en su caso, determinará con precisión la falta que se estime cometida, su tipificación, responsable a quien se le imputa y sanción que se propone.

Artículo 115. De la resolución, ejecución y recursos.

1. La conformidad del órgano competente para resolver en cada caso, elevará a resoluciones las propuestas que formulen los instructores.

2. La resolución será ejecutiva cuando ponga fin a la vía administrativa. En la resolución se adoptarán, en su caso, las disposiciones cautelares precisas para garantizar su eficacia en tanto no sea ejecutiva.

3. Contra la resolución dictada en expediente sancionador podrán interponerse los recursos establecidos en la legislación vigente.

4. Si en la resolución dictada, de conformidad con lo establecido en este Capítulo, se impusiese

sanción pecuniaria, ésta deberá hacerse efectiva en un plazo máximo de 15 días siguientes a la firmeza en vía administrativa de la resolución, sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 20 del Reglamento General de Recaudación, para las deudas tributarias.

Finalizado dicho plazo sin que se hubiese efectuado el pago de la deuda, o sin que ésta hubiera sido suspendida en la forma indicada en el apartado 4 del presente artículo, el Delegado de Gobernación remitirá al órgano interventor competente relación de deudas vencidas, procediéndose por éste a la expedición de las oportunas certificaciones de descubierto, iniciando la vía de apremio y remitiéndolos a los órganos competentes para la recaudación en vía ejecutiva, que se desarrollará según lo previsto en el Reglamento General de Recaudación. Transcurrido el plazo señalado en el artículo 107 de dicho Reglamento, sin haberse hecho el ingreso requerido, los Servicios de Tesorería competentes dictarán providencia ordenando el embargo de bienes y derechos en cantidad suficiente, procediéndose, en primer lugar, y según lo dispuesto en el artículo 111 del Reglamento General de Recaudación, a ejecutar la fianza prevista en el artículo 19 del presente Reglamento. Dicho acuerdo se comunicará al interesado al efecto de reconstituir el importe de la fianza hasta su cuantía inicial en el plazo de ocho días, con apercibimiento de que, si en el referido plazo no se hubiere llevado a cabo, quedarán inmediatamente en suspenso las autorizaciones de la empresa. Transcurridos tres meses sin que la reposición se llevará a efecto se anulará automáticamente la autorización.

5. Cuando el obligado al pago de la sanción no le fuera exigible constituir la fianza, transcurrido el plazo de 15 días a que se hace mención en el apartado 4, sin haber hecho efectivo el importe de la sanción, el Delegado de Gobernación expedirá la correspondiente certificación de descubierto a los efectos de su cobro por vía de apremio.

6. En los supuestos de suspensión de la ejecución, el plazo de 15 días para hacer efectivo el pago comenzará a contar desde el día en que se hubiere notificado la resolución del recurso por el órgano que la dictó.

✎ Ap. 4 párr. 2 modificado por disp. adic. única.13 de Decreto 222/1999, de 2 noviembre.

b) Illes Balears

§ 203 DECRETO 108/2001, DE 3 AGOSTO. REGULA LAS APUESTAS HÍPICAS Y OTROS JUEGOS DE PROMOCIÓN DE TROTE

(BOCAIB núm. 96, de 11 agosto [LIB 2001, 271])

La resolución del Parlamento de las Iles Balears de 9 de noviembre de 1998, aprobada por unanimidad de todos los grupos políticos, insta al gobierno de la Comunidad Autónoma para que en el plazo de seis meses, previa consulta con las instituciones, federaciones deportivas que correspondan y asociaciones con relevancia en las carreras de caballo de trote enganchado, establezca la normativa necesaria para que sean posibles en el ámbito de las Illes Balears apuestas fuera de los hipódromos.

De conformidad con lo previsto en el artículo 10.25 del Estatuto de Autonomía para las Illes Balears aprobado por Ley Orgánica 2/1983, de 25 de febrero, y reformado por Ley Orgánica 9/1994, de 24 de marzo, y Ley Orgánica 3/1999 de 8 de enero, corresponde a la Comunidad Autónoma la competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas con exclusión de las Apuestas Mutuas Deportivo-Benéficas. Si a ello se suma el tenor del Real Decreto-ley 16/1977, al no haberse aprobado aún la Ley del Juego de la CAIB, resulta que la facultad para el desarrollo normativo de las actividades referidas a casinos, juegos y apuestas pertenece a la CAIB.

Adicionalmente, el Estatuto de Autonomía para las Illes Balears, en su artículo 10.12 establece la competencia a favor de la Comunidad Autónoma en lo concerniente a la promoción del deporte y de la adecuada utilización del ocio.

En ejercicio de esas competencias, se dictó el Decreto 33/1999 por el que se regulaban las apuestas hípicas en las Illes Balears, que estableció una normativa propia tendente a sentar las bases para regular las apuestas sobre carreras de caballos internas y externas, es decir, dentro y fuera del hipódromo, respectivamente.

En desarrollo del mismo se dictó la Orden del Consejero de Economía y Hacienda núm. 11832 de 2 de junio de 1999 mediante la que se regulan las apuestas hípicas en Baleares, y se convocó el concurso público para la adjudicación de la autorización para organizar, explotar y gestionar las apuestas externas.

Habiendo resultado infructuosas las anteriores iniciativas, y constituyendo una prioridad pública el fomento de las carreras de caballos al trote en tanto que una de las manifestaciones más importantes de la cultura deportiva de las Illes Balears, así como la potenciación de la actividad económica desarrollada en torno a la cría caballar, se hace preciso introducir una serie de modificaciones en el citado Decreto 33/1999. Esencialmente, y a los efectos de hacer factible la obtención de recursos para destinar a las mencionadas finalidades de promoción y fomento, se establecen los denominados juegos de promoción del trote.

Con esta nueva iniciativa normativa se pretende dar un definitivo impulso al fomento, ordenación, promoción y difusión de esta modalidad deportiva, que cuenta con un gran arraigo y una gran afición, no sólo entre los habitantes de las Islas sino también entre los visitantes ocasionales o residentes temporales. El fomento de todas las actividades que giran en torno al caballo han de constituir, a buen seguro, un atractivo más a añadir a la oferta complementaria turística de las Illes Balears.

Por otra parte, la tipología de las apuestas y juegos objeto de la presente regulación hace que la misma, no suponga excepción alguna al régimen de medidas reguladoras de la oferta de juego en la CAIB contenidas en el Decreto 34/2001 de 2 de marzo, que se mantiene plenamente vigente.

El régimen de control administrativo establecido en el presente Decreto, así como las prohibiciones de participación en las apuestas y juegos han de constituirse como fundamento de la garantía de los legítimos derechos de los apostantes y jugadores.

Por todo ello, de acuerdo con el informe del Consejo Consultivo, a propuesta del Consejero de

Interior, y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su sesión celebrada el día 3 de agosto de 2001, decreto:

Artículo 1. Objeto.

Es objeto del presente Decreto el establecimiento de la normativa básica reguladora de las apuestas hípicas y otras juegos de promoción del trote, en el ámbito de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears.

Artículo 2. Competencias de la Consejería que tiene atribuida la materia de juego.

La Consejería que tiene atribuidas las competencias en materia de juego, deberá:

1. Aprobar la reglamentación general de apuestas sobre resultados de carreras de caballos y los otros juegos de promoción del trote, y determinar los supuestos en que deben ser autorizadas.

2. Autorizar la organización, explotación y gestión de apuestas hípicas y de los juegos de promoción del trote, así como los criterios de autorización para los locales habilitados para la recepción y registro de ambos, mediante terminales conectados a un sistema de control central.

3. Ejercer las facultades de inspección y control.

4. Establecer el número máximo de terminales de juego que pueden ser autorizadas en cada uno de los ámbitos territoriales de los respectivos Consejos Insulares.

Artículo 3. Régimen jurídico.

1. Las carreras de caballos se regularán por su reglamentación específica o Código de Carreras.

2. Las apuestas sobre resultados y los juegos de promoción del trote se regirán por el presente Decreto y normas que lo desarrollen y, en lo que les sea de aplicación a las primeras, por el Código de Carreras.

3. Las apuestas externas y los juegos de promoción del trote estarán sometidos a autorización previa en los términos previstos en el artículo 8 de este Decreto, o, en su caso, al régimen de gestión que la ley establezca.

Artículo 4. Naturaleza de las apuestas y juegos.

1. A los efectos del presente Decreto se entiende por apuesta el concurso de pronósticos sobre el resultado de una o varias carreras de caballos incluidas en los programas previamente establecidos por las entidades organizadoras.

2. Los llamados juegos de promoción del trote y a los efectos también del presente Decreto, son aquellos otros juegos de resultados presorteados o probabilísticos, de combinaciones diversas mediante letras, signos, números o dibujos referidos directa o indirectamente a las carreras de caballos al trote.

Artículo 5. Tipos de apuestas y juegos.

1. De acuerdo con el lugar donde se realicen y en función de las carreras sobre las que se apueste, las apuestas pueden ser internas o externas.

a) Se considera interna la que se realiza dentro del recinto de un hipódromo, en las instalaciones habilitadas a tal fin, y respecto de carreras de caballos que se celebran en el mismo.

b) Se considera externa la que se realiza fuera del recinto de los hipódromos, en locales debidamente autorizados, respecto de carreras de caballos que se celebren en cualquier hipódromo, independientemente del lugar en que se ubique. Esas apuestas se identificarán siempre como LOTROTOT, y sus diferentes modalidades de concurso de pronósticos no podrán coincidir con las de la apuesta interna.

Sin perjuicio de lo anterior, tendrá, asimismo, consideración de apuesta externa la que se realice en los puntos de venta de estos locales debidamente autorizados, aunque se encuentren dentro del recinto de los hipódromos.

2. El establecimiento y desarrollo de las diferentes clases de apuestas se regulará en la normativa que al efecto se dicte en desarrollo de este Decreto.

3. El establecimiento y desarrollo de los diferentes juegos de promoción del trote, definidos en el art. 4.2, se regulará igualmente por la normativa que al efecto se dicte en desarrollo de este Decreto.

Artículo 6. Reparto de premios en las apuestas.

Del importe total jugado en la apuesta interna y externa, el 60 por 100, como mínimo, será destinado a premios.

Artículo 7. Prohibiciones a apostar y acceso.

1. No podrán participar en ningún tipo de apuesta interna o externa, de las reguladas en el presente Decreto:

a) Los menores de dieciocho años aunque se encuentren emancipados, las personas que se encuentren en estado de embriaguez o con síntomas de sufrir alguna enfermedad mental.

b) Los empleados, directivos, accionistas o partícipes de las empresas dedicadas a la organización y gestión o explotación de las apuestas y de las entidades organizadoras de carreras de caballos (titulares del hipódromo). La prohibición se extiende a sus cónyuges, ascendientes y descendientes hasta el primer grado de consanguinidad y afinidad.

c) Los comisarios de carreras que ejerzan sus funciones en la carrera objeto de apuestas y las personas que resuelvan recursos contra las decisiones de dichos comisarios.

d) Quienes participen en cualquier carrera que pueda ser objeto de apuesta, a título de jinete, sea profesional o no, aprendiz, entrenador, preparador o empleado.

e) Las personas que ejerzan las facultades de control e inspección de las apuestas, a que se refiere el artículo 2.3 de este Decreto.

2. No podrán acceder a las taquillas de los hipódromos, ni realizar apuestas externas, ni usar las terminales de juegos del trote:

a) Los menores de dieciocho años aunque se encuentren emancipados.

b) Las personas que pretendan entrar en los locales en que existan terminales de apuestas externas y/o de juegos del trote portando armas u objetos que puedan utilizarse como tales.

Artículo 8. Régimen de autorización y gestión.

1. La organización explotación y gestión de apuestas hípicas internas y externas, juegos de promoción del trote, y todas las actividades vinculadas a las mismas, estarán sujetas a autorización previa por parte del órgano competente en materia de juego, según lo legalmente establecido.

2. Queda excluida de autorización previa, en todo caso, la aprobación de los Programas de Carreras por las entidades organizadoras.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

En el momento que se apruebe la norma que desarrolle el presente Decreto, las apuestas y juegos del trote se incluirán en el Catálogo de Juegos de las Illes Balears.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Queda derogado el Decreto 33/1999, y las disposiciones que lo desarrollan en lo que se opongan al presente Decreto.

DISPOSICIÓN TRANSITORIA

Las entidades titulares o gestoras de los Hipódromos de las Illes Balears, que vengan desarrollando la organización, explotación y gestión de las apuestas internas, dispondrán de un plazo de cinco años para adaptarse a lo establecido en este Decreto y a la normativa que al efecto se dicte en desarrollo del mismo.

DISPOSICIONES FINALES

Primera. Entrada en vigor.

El presente Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Butlletí Oficial de les Illes Balears».

Segunda. Normas de desarrollo.

Se faculta al Consejero de Interior para dictar las disposiciones necesarias para el desarrollo del presente Decreto.

§ 204 ORDEN 9 ABRIL 2002. DESARROLLA EL DECRETO 108/2001, DE 3 AGOSTO, QUE REGULA LAS APUESTAS HÍPICAS Y OTROS JUEGOS DE PROMOCIÓN DE TROTE

(BOCAIB núm. 45, de 13 abril [LIB 2002, 125])

Conforme a lo previsto en el artículo 10.25 del Estatuto de Autonomía de las Illes Balears, aprobado por Ley Orgánica 2/1983, de 25 de febrero, y reformado por la Ley Orgánica 9/1994, de 24 de marzo y por la Ley Orgánica 3/1999, de 8 de enero, corresponde a la Comunidad Autónoma la competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas con exclusión de las apuestas mutuas deportivo-benéficas. Adicionalmente, el Estatuto de Autonomía, en su artículo 10.12, establece la competencia a favor de la Comunidad Autónoma en lo concerniente a la promoción del deporte y de la utilización adecuada del ocio.

La Resolución del Parlamento de las Illes Balears de 9 de noviembre de 1998, aprobada por unanimidad de los grupos políticos, insta al Gobierno de la Comunidad Autónoma para que, en el plazo de seis meses establezca la normativa necesaria para que sean posibles en el ámbito de las Illes Balears las apuestas fuera de los hipódromos.

En este contexto se dictó el Decreto 33/1999, por el cual se regulaban las apuestas hípicas en las Illes Balears, desarrollado mediante Orden del Consejero de Economía y Hacienda núm. 11832, de 2 de junio de 1999, regulando las apuestas hípicas en las Illes Balears y se convocó el concurso público para la adjudicación de la autorización para organizar, explotar y gestionar las apuestas externas.

Toda vez que resultaron infructuosas las iniciativas anteriores, y dado que constituye una prioridad pública el fomento de las carreras de caballos al trote, en tanto que son una de las manifestaciones más importantes de la cultura deportiva de las Illes, se dictó el Decreto 108/2001, de 3 de agosto, por el cual se regulan las apuestas hípicas y los juegos de promoción del trote.

Por otra parte la Ley 20/2001, de 21 de diciembre, de Medidas Tributarias, Administrativas y de Función Pública prevé el régimen de gestión de las apuestas hípicas y los juegos de promoción del trote.

Visto lo anterior, en desarrollo del Decreto 108/2001 y de acuerdo con el informe del Consejo Consultivo, dicto la siguiente Orden:

TÍTULO I

RÉGIMEN GENERAL DE LAS APUESTAS EXTERNAS Y LOS JUEGOS DEL TROTE

CAPÍTULO I

Ámbito, naturaleza, características y organización de las apuestas y los juegos de promoción del trote

Artículo 1. Ámbito y naturaleza de las apuestas y los juegos.

1.1. La presente Orden regula las apuestas mutuas externas sobre carreras de caballos al trote que se celebren en cualquier hipódromo, independientemente del lugar en que ubique, de conformidad con el régimen jurídico aplicable, así como los juegos de promoción del trote. Igualmente son objeto de regulación los principios que rigen la organización, gestión y explotación de las apuestas externas y los juegos de promoción del trote.

✐ Ap. 1 modificado por art. 1 de Orden de 28 febrero 2005.

1.2. Las apuestas externas revestirán la forma de concurso de pronósticos sobre el resultado de una o varias carreras de caballos incluidas en los programas previamente establecidos por las entidades organizadoras, recibiendo la denominación genérica de LOTOTROT.

1.3. La apuesta tendrá el carácter de mutua. En consecuencia, las sumas apostadas sobre un tipo determinado de apuesta, una vez determinadas las detracciones previstas en las disposiciones vigentes, serán distribuidas entre quienes hubieren acertado el resultado de las carreras de caballos de trote a que se refiera cada apuesta.

1.4. Los pronósticos se realizarán referidos al número que se asigne en el programa oficial de carreras de caballos de trote a cada caballo participante. Se podrán realizar apuestas sobre el resultado de una o varias carreras, celebradas en uno o varios hipódromos.

1.5. Los juegos aludidos en el apartado 1 de este artículo, definidos en términos generales en el artículo 4.2 del Decreto 108/2001, consisten en un juego de resultados presorteados o probabilísticos, de suerte o azar, realizados mediante terminales informáticos, conectados a un sistema central, terminales que actuarán como «puntos de expedición» de los billetes virtuales de cada una de las emisiones de los concretos juegos.

1.6. El acto de realizar una apuesta sobre carreras de caballos o la participación en alguno de los juegos de promoción del Trote, determina la toda aceptación, sin límite y sin reserva alguna, de todos los preceptos de la presente Orden y demás normas que regulen las citadas modalidades.

Artículo 2. Organización, aceptación y clasificación de las apuestas hípicas externas y los juegos del trote.

2.1. Corresponderá al organizador de las apuestas la determinación de las carreras en las que se podrá concertar cada tipo de apuesta externa, así como el establecimiento y activación de los concretos juegos de promoción del trote de entre los tipos autorizados por el órgano competente en materia de juego, según lo establecido en el art. 20 de esta Orden.

2.2. Se expondrá en lugar visible en los locales de expedición, con carácter previo a la realización de las apuestas, el programa oficial del hipódromo y la lista oficial de los caballos que tomen salida en las carreras, los cuales deberán ser previamente aprobados o, en su caso, asumidos por la Federación Balear de Trote, donde se indicará, por parte del organizador de las apuestas, la forma en la que son aceptados en las diferentes pruebas, el número de éstas, la lista de los caballos inscritos en ellas, así como el número asignado a cada uno de estos caballos.

✐ Ap. 2 modificado por art. 2 de Orden de 28 febrero 2005.

2.3. El acierto del pronóstico y la apuesta se vincularán al resultado de las carreras, entendiendo por tal la clasificación definitiva que se establezca por los comisarios con arreglo a lo que disponga el Código de Carreras aplicable en cada caso. Esta clasificación será anunciada al público, por lo que el apostante deberá conservar su boleto hasta ese momento. Ninguna alteración de este resultado que pudiera producirse con posterioridad tendrá repercusión a los efectos de las apuestas contempladas en la presente Orden.

✐ Ap. 3 modificado por art. 2 de Orden de 28 febrero 2005.

2.4. Las situaciones anómalas serán resueltas, en cuanto a los efectos de las apuestas realizadas, bajo los siguientes criterios:

2.4.1. El caballo retirado de participar en una carrera antes de la salida, será considerado como no participante, entendiéndose que la apuesta realizada sobre el mismo lo ha sido al caballo que haya tomado la salida y cuyo número sea el inmediato posterior creciente al del retirado. En caso de que la aplicación del anterior criterio agotase la lista numérica de participantes, se continuará con el número uno.

2.4.2. En caso de no celebración de una jornada completa o de algún carrera en la jornada programada, cualquiera que sea la causa, el organizador procederá a determinar el resultado de cada carrera en forma aleatoria mediante sorteo público, que tendrá lugar en la Oficina Central de Premios, dentro de las dos horas siguientes a la declaración de no celebración. En todo caso, estas circunstancias serán anunciadas por cualquier medio que garantice la información a todos y cada uno de los participantes.

2.4.3. En caso de suspensión de una carrera ya lanzada o de descalificación de todos los participantes, se determinará el resultado en la forma establecida en el anterior apartado.

2.4.4. En los casos recogidos en los dos apartados anteriores, un interventor nombrado por el Director General competente en materia de juego presenciará el sorteo y certificará el resultado del mismo.

Artículo 3. Límites cuantitativos de las apuestas externas y los juegos.

3.1. Apuestas externas.

El precio de la apuesta externa será determinado por el organizador entre un mínimo de 50 céntimos de euro y un máximo de 6 euros.

3.2. Juegos de promoción del trote.

El precio de la jugada o billete virtual será determinado por el organizador, entre un mínimo de 20 céntimos de euro y un máximo de 10 euros.

Artículo 4. Soporte documental de la apuesta.

4.1. El registro de una apuesta externa llevará consigo la entrega al apostante, una vez abonado el importe correspondiente de la misma, de un boleto, resguardo o ticket, en el que se determinarán todos los elementos de la apuesta.

Dicho boleto constituirá el justificante de la apuesta solicitada, y su aceptación implicará la plena conformidad a la misma.

4.2. El modelo de boleto para la apuesta externa deberá ser previamente autorizado a tal efecto por el órgano competente en materia de juego, y deberá ser apto para consignar con claridad los datos concernientes al pronóstico que se formule y cuantos elementos de identificación sean necesarios para permitir la correcta e inequívoca aplicación de la presente Orden.

4.3. El boleto, para ser válido, deberá incluir una referencia o un código que permita su identificación, consignando en el mismo el Hipódromo, identidad del establecimiento expendedor, la fecha, el número de pruebas o carreras y su orden, los números de los caballos que componen la apuesta, el tipo de apuesta, identificación del juego y el importe de la apuesta. Desde que el apostante abone y retire el boleto o apuesta, no se admitirá ninguna reclamación con referencia a un error eventual en el despacho del boleto.

4.4. El personal encargado de expender y registrar las apuestas no tiene obligación de comprobar el pronóstico y el hecho de que, en su caso, acepte el pago, no supone para él responsabilidad alguna sobre la exactitud de los datos que contiene el boleto ni sobre la validez del mismo.

4.5. El boleto, una vez registrado, no podrá en ningún caso ser devuelto, modificado, ampliado, ni se podrán corregir en él posibles errores advertidos con posterioridad al momento que determine el organizador, tanto si el soporte es material o físico como electrónico.

4.6. En caso de divergencia entre un boleto y los datos relativos a este boleto en poder del organizador, prevalecerán siempre estos últimos.

Artículo 5. Plazo de admisión de apuestas.

En las apuestas externas, el cierre de admisión de apuestas lo marcará, como más tarde, la salida confirmada de la primera carrera que se celebre de entre las incluidas en la apuesta.

CAPÍTULO II

Resultado económico y cálculo de las apuestas externas

Artículo 6. Reparto de las cantidades apostadas.

6.1. Del importe total jugado en las apuestas externas, el 60 por 100, como mínimo, será destinado a premios, quedando el resto en poder del organizador de las apuestas al objeto de sufragar los gastos y comisiones de suministro, gestión y expedición, así como la tasa específica, haciendo suyo el remanente.

6.2. En los locales donde se realicen las apuestas deberá constar de manera visible información relativa a las reglas de desarrollo del juego, y en todo caso, el porcentaje destinado a premios.

Artículo 7. Modalidades de LOTOTROTE y categorías de premios.

Las apuestas externas de la LOTOTROTE podrán tener las siguientes modalidades:

– SEVENTROT.

– PENTATROT.

– CUARTROT.

– TRITROT.

– QUINTROT.

Cada modalidad tendrá diferentes categorías de premios en función de los números acertados y para cada categoría, los premios no serán acumulativos, de manera que el acertante de una categoría superior no lo será de las categorías siguientes.

7.1. SEVENTROT.

Consiste en acertar el caballo ganador de siete carreras, y tendrán las siguientes categorías de premios, que estarán en función de los números acertados:

7.1.1. Categoría 7/7: acertar 7 (siete) caballos ganadores de las 7 (siete) carreras.

7.1.2. Categorías 6/7: acertar 6 (seis) caballos ganadores de las 7 (siete) carreras.

7.1.3. Categoría 5/7: acertar 5 (cinco) caballos ganadores de las 7 (siete) carreras.

7.1.4. Categoría 4/7: acertar 4 (cuatro) caballos ganadores de las 7 (siete) carreras.

7.2. PENTATROT.

Consiste en acertar el caballo ganador de cinco carreras y tendrá las siguientes categorías de premios, que estarán en función de los números acertados:

7.2.1. Categoría 5/5: acertar 5 (cinco) caballos ganadores de las 5 (cinco) carreras.

7.2.2. Categoría 4/5: acertar 4 (cuatro) caballos ganadores de las 5 (cinco) carreras.

7.3. CUARTROT Consiste en acertar el caballo ganador, el segundo, tercero y cuarto de una carrera predeterminada, por su orden, existiendo una única categoría de premios: acertar los cuatro caballos por su orden de llegada. A dicho orden se le denominará orden exacto.

7.4. TRITROT.

Consiste en acertar el caballo ganador, el segundo, y el tercero de una carrera predeterminada, por su orden, existiendo una única categoría de premios: acertar los tres caballos por su orden de llegada. A dicho orden se le denominará orden exacto.

7.5. QUINTROT.

Consiste en acertar el caballo ganador, el segundo, tercero, cuarto y quinto de una carrera predeterminada, por su orden, existiendo una única categoría de premios: acertar los cinco caballos por su orden de llegada. A dicho orden se le denominará orden exacto.

✐ Modificado por art. 1 de Orden de 26 julio 2006.

Artículo 8. Resultado de la carrera y abono de las apuestas externas.

8.1. El pago de boletos acertados no se realizará hasta el día siguiente en que los Comisarios de Carreras hayan establecido el orden o resultado oficial de llegada de las mismas. El resultado oficial de una carrera lo establecerá el Juez de llegada y los Comisarios de Carreras en la fecha de celebración de la misma, aunque hayan decretado investigación de oficio.

8.2. Establecida la clasificación oficial y ultimadas las operaciones contables pertinentes se dará la orden de pago, que será considerada definitiva aun en el caso de que una decisión adoptada en fecha posterior, por aplicación del Código de Carreras, viniera a modificar el orden oficial de llegada.

Artículo 9. Operación de reparto de premios en las modalidades de apuestas externas o LOTOTROTE.

9.1. SEVENTROT.

9.1.1. Los cálculos de reparto de los importes destinados a premios se efectuarán según las reglas establecidas en los siguientes epígrafes.

9.1.2. La distribución de las cantidades destinadas a premios entre las diferentes categorías, cuando la cifra acumulada para la categoría 7/7 sea inferior a 150.000 (ciento cincuenta mil) euros, será la siguiente:

– Categoría 7/7: La cantidad acumulada para este premio será del 30% de la cantidad dedicada a premios.

– Categoría 6/7: La cantidad acumulada para este premio será del 20% de la cantidad dedicada a premios.

– Categoría 5/7: La cantidad acumulada para este premio será del 20% de la cantidad dedicada a premios.

– Categoría 4/7: La cantidad acumulada para este premio será del 30% de la cantidad dedicada a premios.

9.1.3. La distribución de las cantidades destinadas a premios entre las diferentes categorías cuando la cifra acumulada para la categoría 7/7 sea superior a 150.000 (ciento cincuenta mil) euros será la siguiente:

– Categoría 7/7: La cantidad acumulada para este premio será del 20% de la cantidad dedicada a premios.

– Categoría 6/7: La cantidad acumulada para este premio será del 20% de la cantidad dedicada a premios.

– Categoría 5/7: La cantidad acumulada para este premio será del 20% de la cantidad dedicada a premios.

– Categoría 4/7: La cantidad acumulada para este premio será del 30% de la cantidad dedicada a premios.

– Fondo de reserva de la categoría 7/7: 10% de la cantidad asignada a premios.

9.1.4. La distribución a que hacen referencia los dos anteriores apartados, se entiende referida, únicamente a las cantidades destinadas a premios y fondos de reserva de la categoría 7/7, derivados de la recaudación hecha en cada jornada y sin perjuicio de la cantidad destinada a premios, ya acumulada, procedente de las jornadas anteriores.

9.1.5. En caso de que no haya acertantes en alguna categoría, el importe destinado a premios de estas categorías incrementará el importe destinado a premios de la categoría siguiente, salvo la categoría 7/7 que por su naturaleza acumulará los importes destinados de una jornada a la siguiente hasta que haya un acertante, y la categoría 4/7 que se destinará al fondo de reserva de la categoría 7/7.

9.1.6. La cantidad de premios de todas las categorías se repartirá por partes iguales entre todos los acertantes de cada categoría.

9.1.7. En el caso de que el premio para cada acertante de cualquier categoría sea superior al premio por acertante de una categoría superior (incluyendo, en su caso, la cifra acumulada a la jornada), se sumará el importe de los premios de las dos categorías y se dividirá en dos partes, y el resultado de esta operación se dividirá asimismo, por el número de acertantes de cada categoría, de donde resultará el premio que corresponderá a cada ganador o ganadores de las categorías afectadas. Si hay más de dos categorías en esta situación, se realizará la operación empezando por la categoría más elevada respecto de la inmediatamente inferior, y así sucesivamente.

Si realizadas las anteriores operaciones, se mantuviera el hecho de que el premio por cada acertante de una categoría inferior sea superior al premio por cada acertante de una categoría superior, se sumará el importe de los ganadores de estas categorías y se dividirá por el número total de acertantes. De esta operación resultará el premio que corresponderá a cada ganador o ganadores de las categorías afectadas.

9.1.8. El fondo de reserva será destinado a aumentar el premio de la categoría 7/7 de la jornada inmediatamente posterior en que exista acertante.

9.1.9. Si el resultado oficial de una carrera estableciera la existencia de dos o más caballos ganadores, se considerarán acertantes las apuestas realizadas sobre cualquiera de ellos.

9.2. PENTATROT.

9.2.1. Los cálculos de reparto de los importes destinados a premios se efectuarán según las reglas establecidas en los siguientes epígrafes.

9.2.2. La distribución de las cantidades destinadas a premios entre las diferentes categorías será la siguiente:

– Categoría 5/5: La cantidad acumulada para este premio será del 70% de la cantidad dedicada a premios.

– Categoría 4/5: La cantidad dedicada para este premio será del 30% de la cantidad dedicada a premios.

9.2.3. La distribución a que hacen referencia los dos anteriores apartados, se entiende referida, únicamente, a las cantidades destinadas a premios derivadas de la recaudación hecha en cada jornada y sin perjuicio de la cantidad destinada a premios, ya acumulada, procedente de las jornadas anteriores.

9.2.4. En caso de que no haya acertantes en la categoría 4/5, el importe destinado a premios de la misma, incrementará el importe destinado a premios de la categoría 5/5 de la jornada siguiente. Si la falta de acertantes se da en la categoría 5/5, el importe destinado a premios se acumulará a los premios de igual categoría de la jornada siguiente sin límite temporal y hasta que haya un acertante.

9.2.5. La cantidad de premios de cada una de las categorías se repartirá por partes iguales entre todos los acertantes de cada categoría.

9.2.6. En el caso de que el premio para cada acertante de la categoría 4/5 sea superior al premio por acertante de la categoría 5/5 (incluyendo, en su caso, la cifra acumulada a la jornada), se sumará el importe de los premios de las dos categorías y se dividirá por el número total de acertantes. De esta operación resultará el premio que corresponderá a cada ganador o ganadores de las categorías afectadas.

9.2.7. Si el resultado oficial de una carrera estableciera la existencia de dos o más caballos ganadores, se considerarán acertadas las apuestas realizadas sobre cualquiera de ellos.

9.3. CUARTROT.

9.3.1. Los cálculos de reparto de los importes destinados a premios se efectuarán según las reglas establecidas en el siguiente epígrafe.

9.3.2. Dado que existe una única categoría de premios, se destinarán a ella la totalidad de las cantidades destinadas a premios.

9.3.3. La distribución a que hacen referencia los dos anteriores apartados, se entiende referida, únicamente, a las cantidades destinadas a premios derivadas de la recaudación hecha en cada jornada y sin perjuicio de la cantidad destinada a premios, ya acumulada, procedente de las jornadas anteriores.

9.3.4. En caso de que no haya acertantes en la categoría única el importe destinado a premios se acumulará a los premios de igual categoría de la jornada siguiente sin límite temporal y hasta que haya un acertante.

9.3.5. La cantidad de premios se repartirá por partes iguales entre todos los acertantes de la categoría única, salvo en casos de empates, para los que se repartirá según el apartado 3.7.

9.3.6. Si el resultado oficial de una carrera estableciera la existencia de dos o más caballos ganadores, segundos, terceros o cuartos, se considerarán acertadas las apuestas que correspondan por aplicación de los apartados siguientes:

9.3.6.1. En el caso de llegada simultánea de cuatro caballos o más clasificados en el primer lugar, se pagarán las combinaciones de los clasificados primeros tomados cuatro a cuatro. Para cada combinación habrá un rendimiento único para las veinticuatro órdenes de clasificación posibles de los cuatro que entren en la misma combinación.

9.3.6.2. En el caso de llegada simultánea de tres caballos clasificados en el primer lugar o de uno o varios en cuarto lugar, se pagarán las combinaciones de los tres clasificados en el primer lugar con cada uno de los clasificados cuartos.

Para cada combinación, el orden exacto incluirá las seis permutas en las que los caballos clasificados primero han sido designados como los tres que ocupan los tres primeros lugares.

9.3.6.3. En el caso de llegada simultánea de dos caballos clasificados en el primer lugar y de dos o más clasificados en tercer lugar, se pagarán las combinaciones de los dos clasificados en el primer lugar con los clasificados en el tercero tomados dos a dos. Para cada combinación, el orden exacto incluirá las cuatro permutas en las que los dos caballos clasificados primeros hayan sido designados en los dos primeros lugares.

9.3.6.4. En el caso de llegada simultánea de dos caballos clasificados en el primer lugar, de uno sólo clasificado tercero y de uno o varios clasificados en cuarto lugar, se pagarán las combinaciones de los dos clasificados en primer lugar con el clasificado tercero y con cada uno de los clasificados cuartos. Para cada combinación, el orden exacto incluirá las dos permutas de los clasificados primeros, designados en primero y en segundo lugar, con el caballo clasificado tercero designado en tercer lugar.

9.3.6.5. En el caso de llegada simultánea de tres caballos o más clasificados en el segundo lugar, se pagarán las combinaciones del clasificado primero con cada uno de los clasificados segundos tomados tres a tres. Para cada combinación, el orden exacto incluirá las seis permutas en las que el clasificado primero haya sido designado en primer lugar.

9.3.6.6. En el caso de llegada simultánea de dos caballos clasificados segundos y de uno o varios clasificados cuartos, se pagarán las combinaciones del clasificado primero con los dos clasificados segundos y con cada uno de los clasificados cuartos. Para cada combinación, el orden exacto incluirá las dos permutas en las que el clasificado primero haya sido designado en el primer lugar y el clasificado cuarto designado en el cuarto lugar.

9.3.6.7. En el caso de llegada simultánea de dos o más caballos clasificados en tercer lugar, se pagarán las combinaciones del clasificado primero y del segundo con los clasificados terceros tomados dos a dos. Para cada combinación, el orden exacto incluirá las dos permutas en las que el clasificado primero haya sido designado en el primer lugar y el segundo lo haya sido en el segundo lugar.

9.3.6.8. En el caso de llegada simultánea de dos o más caballos clasificados en el cuarto lugar, se pagarán las combinaciones del clasificado primero, del segundo y del tercero con cada uno de los clasificados cuartos. Para cada combinación, el orden exacto incluirá los cuatro caballos clasificados en la llegada en el mismo orden.

9.3.7. Cálculo de rendimientos en caso de empate de caballos.

En el caso de llegada simultánea de dos o más caballos ganadores, segundos, terceros o cuartos, la cantidad a repartir se dividirá en tantas partes iguales como las combinaciones distintas a pagar por los caballos que las formen. Cada una de estas partes se prorrateará a continuación entre el número

de apuestas sobre las permutas correspondientes. Los cocientes obtenidos formarán los rendimientos brutos para cada una de las combinaciones a pagar.

9.3.8. Reembolso de apuestas Se reembolsarán las apuestas hechas sobre las combinaciones CUARTROT en las que al menos uno de los caballos apostados no se haya presentado al juez de salida o haya sido excluido por él antes de dar la señal válida de salida.

9.3.9. Carrera aplazada.

a) Si por decisión de los comisarios se aplazara una carrera pero se celebrara el mismo día, todas las apuestas CUARTROT registradas sobre esta carrera serán tratadas normalmente.

b) Ninguna nueva apuesta CUARTROT podrá registrarse sobre la carrera aplazada y ningún reembolso se efectuará sobre las apuestas ya registradas, a excepción de aquellas apuestas que incluyan caballos que no participen en la carrera que se vuelva a correr.

c) Si la carrera se aplazara para otra fecha, todas las apuestas CUARTROT serán reembolsadas.

9.4. TRITROT.

9.4.1. Los cálculos de reparto de los importes destinados a premios se efectuarán según las reglas establecidas en el siguiente epígrafe.

9.4.2. Dado que existe una única categoría de premios, se destinarán a ella la totalidad de las cantidades destinadas a premios.

9.4.3. La distribución a la que hacen referencia los dos anteriores apartados, se entiende referida, únicamente a las cantidades destinadas a premios derivadas de la recaudación hecha en cada jornada y sin perjuicio de la cantidad destinada a premios, ya acumulada, procedente de las jornadas anteriores.

9.4.4. En caso de que no haya acertantes en la categoría única el importe destinado a premios se acumulará a los premios de igual categoría de la jornada siguiente sin límite temporal y hasta que haya un acertante.

9.4.5. La cantidad de premios se repartirá por partes iguales entre todos los acertantes de la categoría única, salvo en casos de empates, para los que se repartirá según el apartado 4.7.

9.4.6. Si el resultado oficial de una carrera estableciera la existencia de dos o más caballos ganadores, segundos o terceros, se considerarán acertadas las apuestas por aplicación de los apartados siguientes:

9.4.6.1. En el caso de llegada simultánea de tres o más caballos clasificados en el primer lugar, las combinaciones ganadoras de la apuesta TRITROT serán las de los clasificados primero tomados tres a tres.

9.4.6.2. En el caso de llegada simultánea de dos caballos clasificados en el primer lugar, las combinaciones ganadoras de la apuesta TRITROT serán cualquiera de las formadas, tomando la de los dos primeros dos a dos con el tercer clasificado. En caso de que además hubiera llegada simultánea de dos o más caballos en tercer lugar, las combinaciones ganadoras de la apuesta TRITROT serán las citadas anteriormente con cada caballo clasificado tercero.

9.4.6.3. En el caso de llegada simultánea de dos o más caballos en el segundo lugar, las combinaciones ganadoras de la apuesta TRITROT serán cada una de las combinaciones del clasificado primero con todos los clasificados segundos tomados dos a dos.

9.4.6.4. En el caso de llegada simultánea de dos o más caballos en el tercer lugar, las combinaciones ganadoras de la apuesta TRITROT corresponderán al primer clasificado con el clasificado segundo y con cada uno de los clasificados terceros.

9.4.7. Cálculo de rendimientos en caso de empate de caballos.

En el caso de llegada simultánea de dos o más caballos ganadores, segundos o terceros, la cantidad a repartir se dividirá en tantas partes iguales como las combinaciones distintas a pagar por los caballos que las formen. Cada una de estas partes se prorrateará a continuación entre el número de apuestas sobre las permutas correspondientes. Los cocientes obtenidos formarán los rendimientos brutos para cada una de las combinaciones a pagar.

9.4.8. Reembolso de apuestas.

Se reembolsarán las apuestas hechas sobre las combinaciones TRITOT en las que al menos uno de los caballos apostados no se haya presentado al juez de salida o haya sido excluido por él antes de dar la señal válida de salida.

9.4.9. Carrera aplazada.

a) Si por decisión de los comisarios se aplazara una carrera pero se celebrara el mismo día, todas las apuestas TRITOT registradas sobre esta carrera serán tratadas normalmente.

b) Ninguna nueva apuesta TRITOT podrá registrarse sobre la carrera aplazada y ningún reembolso se efectuará sobre las apuestas ya registradas, a excepción de aquellas apuestas que incluyan caballos que no participen en la carrera que se vuelva a correr.

c) Si la carrera se aplazara para otra fecha, todas las apuestas TRITOT serán reembolsadas.

9.5. QUINTROT.

9.5.1. Los cálculos de reparto de los importes destinados a premios se efectuarán según las reglas establecidas en el siguiente epígrafe.

9.5.2. Dado que existe una única categoría de premios, se destinarán a ella la totalidad de las cantidades destinadas a premios.

9.5.3. La distribución a que hacen referencia los dos anteriores apartados, se entiende referida, únicamente a las cantidades destinadas a premios, derivadas de la recaudación hecha en cada jornada y sin perjuicio de la cantidad destinada a premios, ya acumulada, procedente de las jornadas anteriores.

9.5.4. En caso de que no haya acertantes en la categoría única el importe destinado a premios se acumulará a los premios de igual categoría de la jornada siguiente sin límite temporal y hasta que haya un acertante.

9.5.5. La cantidad de premios se repartirá por partes iguales entre todos los acertantes de la categoría única, salvo en casos de empates, para los que se repartirá según el apartado 5.7.

9.5.6. Si el resultado oficial de una carrera estableciera la existencia de dos o más caballos ganadores, segundos, terceros, cuartos o quintos, se considerarán acertantes las apuestas por aplicación de los apartados siguientes:

9.5.6.1. En el caso de llegada simultánea de cinco caballos o más clasificados en primer lugar, se pagarán todas las combinaciones de los clasificados tomados cinco a cinco.

9.5.6.2. En el caso de llegada simultánea de cuatro caballos clasificados en el primer lugar y de uno o varios clasificados en el quinto, se pagarán las combinaciones de los cuatro clasificados en el primer lugar con uno de los quintos.

Para cada combinación, el orden exacto incluirá las veinticuatro permutas en las que los caballos clasificados hayan sido designados en los cuatro primeros lugares.

9.5.6.3. En el caso de llegada simultánea de tres caballos clasificados en el primer lugar y de dos o más en el cuarto, se pagarán las combinaciones de los tres clasificados en primer lugar con dos de los clasificados en el cuarto. Para cada combinación, el orden exacto incluirá las doce permutas en las que los tres caballos clasificados cuartos hayan sido designados en cuarto y en quinto lugar.

9.5.6.4. En el caso de llegada simultánea de tres caballos clasificados en el primer lugar, de uno solo clasificado en cuarto lugar y de uno o varios clasificados en quinto lugar, se pagarán las combinaciones de tres caballos clasificados en el primer lugar con el clasificado cuarto y con uno de los clasificados quintos. Para cada combinación el orden exacto incluirá las seis permutas en las que los caballos clasificados primeros hayan sido designados en los tres primeros lugares y el clasificado cuarto haya sido designado en el cuarto lugar.

9.5.6.5. En el caso de llegada simultánea de dos caballos clasificados en el primer lugar y de tres o más clasificados en el tercero, se pagarán las combinaciones de los dos primeros con tres de los clasificados en el tercer lugar. Para cada combinación, el orden exacto incluirá las doce permutas en las que los dos clasificados primeros hayan sido designados en los dos primeros lugares y tres de los clasificados terceros hayan sido designados en el tercero, cuarto o quinto lugar.

9.5.6.6. En el caso de llegada simultánea de dos caballos clasificados en el primer lugar, de dos en el tercer lugar y de uno o varios en el quinto, se pagarán las combinaciones de los dos clasificados en primer lugar con los dos clasificados en el tercero y con uno de los clasificados en el quinto. Para cada combinación, el orden exacto incluirá las cuatro permutas en las que los caballos clasificados primeros hayan sido designados en los dos primeros lugares y los terceros hayan sido designados en tercer y cuarto lugar.

9.5.6.7. En el caso de llegada simultánea de dos caballos clasificados en primer lugar, de uno en el tercero y de dos o más en cuarto lugar, se pagarán las combinaciones de los dos clasificados en primer lugar con el clasificado tercero y con dos de los clasificados cuartos. Para cada combinación, el orden exacto incluirá las cuatro permutas en las que los clasificados primeros hayan sido designados en los dos primeros lugares y dos de los clasificados cuartos hayan sido designados en cuarto y en quinto lugar.

9.5.6.8. En el caso de llegada simultánea de dos caballos clasificados en primer lugar, de uno en el tercero, otro en el cuarto y de uno o varios clasificados en el quinto, se pagarán las combinaciones de los dos clasificados en primer lugar con los clasificados en tercero y cuarto lugar y con uno de los clasificados quintos. Para cada combinación, el orden exacto incluirá las dos permutas en las que los dos caballos clasificados primeros hayan sido designados en los dos primeros lugares; el clasificado tercero, designado en tercer lugar; el cuarto clasificado, designado en cuarto lugar, y el designado quinto, clasificado en el quinto lugar.

9.5.6.9. En el caso de llegada simultánea de cuatro caballos o más clasificados en segundo lugar, se pagarán las combinaciones del clasificado primero con cuatro de los clasificados segundos. Para cada combinación, el orden exacto incluirá las veinticuatro permutas en las que el caballo clasificado primero haya sido designado en el primer lugar.

9.5.6.10. En el caso de llegada simultánea de tres caballos clasificados en el segundo lugar y de uno o varios en el quinto, se pagarán las combinaciones del clasificado primero con los tres clasificados segundos y con uno de los clasificados quintos. Para cada combinación, el orden exacto incluirá las seis permutas en las que el clasificado primero haya sido designado en primer lugar, y uno cualquiera de los clasificados quintos haya sido designado en quinto lugar.

9.5.6.11. En el caso de llegada simultánea de dos caballos clasificados en segundo lugar y de dos o más clasificados en el cuarto, se pagarán las combinaciones del clasificado primero con los dos segundos y con dos de los clasificados cuartos. Para cada combinación, el orden exacto incluirá las cuatro permutas en las que los dos clasificados segundos hayan sido designados en segundo y tercer lugar y los clasificados cuartos hayan sido designados en cuarto y quinto lugar.

9.5.6.12. En el caso de llegada simultánea de dos caballos clasificados en el segundo lugar, de uno en el cuarto y de uno o varios en el quinto, se pagarán las combinaciones del clasificado primero con los dos clasificados segundos, con el clasificado cuarto y con uno de los clasificados quintos. Para cada combinación, el orden exacto incluirá las dos permutas en las que el caballo clasificado primero haya sido designado en el primer lugar, el clasificado cuarto haya sido designado en cuarto lugar y uno cualquiera de los clasificados quintos haya sido designado en quinto lugar.

9.5.6.13. En el caso de llegada simultánea de tres caballos o más clasificados en tercer lugar, se pagarán las combinaciones del clasificado segundo con tres de los clasificados terceros. Para cada combinación, el orden exacto incluirá las seis permutas en las que el caballo clasificado primero haya sido designado en el primer lugar y el clasificado segundo haya sido designado en el segundo lugar.

9.5.6.14. En el caso de llegada simultánea de dos caballos clasificados en el tercer lugar y de uno o varios en el quinto, se pagarán las combinaciones del clasificado primero con el clasificado segundo, con los dos terceros y con uno de los quintos. Para cada combinación, el orden exacto incluirá las dos permutas en las que el caballo clasificado primero haya sido designado en el primer lugar, el clasificado segundo lo haya sido en segundo lugar y el clasificado quinto haya sido designado en el quinto lugar.

9.5.6.15. En el caso de llegada simultánea de dos o más caballos en el cuarto lugar, se pagarán las combinaciones del clasificado primero, del segundo y del tercero con dos de los clasificados cuartos. Para cada combinación, el orden exacto incluirá las dos permutas en las que el caballo clasificado primero haya sido designado en primer lugar, el segundo lo haya sido en segundo lugar y el clasificado tercero haya sido designado en el tercer lugar.

9.5.6.16. En el caso de llegada simultánea de dos caballos o más clasificados en el quinto lugar, se pagarán las combinaciones del clasificado primero, del segundo, del tercero y del clasificado cuarto con uno de los clasificados quintos. Para cada combinación, el orden exacto incluirá la designación de los cuatro primeros caballos en sus lugares respectivos de llegada.

9.5.7. Cálculo de rendimientos en caso de empate de caballos.

En el caso de llegada simultánea de dos o más caballos ganadores, segundos, terceros, cuartos o quintos, la cantidad a repartir se dividirá en tantas partes iguales como las combinaciones distintas a pagar por los caballos que las formen.

Cada una de estas partes se prorrateará a continuación entre el número de apuestas sobre las permutas correspondientes. Los cocientes obtenidos formarán los rendimientos brutos para cada una de las combinaciones a pagar.

9.5.8. Reembolso de apuestas.

Se reembolsarán las apuestas hechas sobre las combinaciones QUINTROT en las que al menos uno de los caballos apostados no se haya presentado al juez de salida o haya sido excluido por él antes de dar la señal válida de salida.

9.5.9. Carrera aplazada.

a) Si por decisión de los comisarios se aplazara una carrera pero se celebrara el mismo día, todas las apuestas QUINTROT registradas sobre esta carrera serán tratadas normalmente.

b) Ninguna nueva apuesta QUINTROT podrá registrarse sobre la carrera aplazada y ningún reembolso se efectuará sobre las apuestas ya registradas, a excepción de aquellas apuestas que incluyan caballos que no participen en la carrera que se vuelva a correr.

c) Si la carrera se aplazara para otra fecha, todas las apuestas QUINTROT serán reembolsadas.

✐ Modificado por art. 2 de Orden de 26 julio 2006.

Artículo 10. Pago, devolución de apuestas y cobro de premios.

10.1. El importe de cualquier apuesta será abonado por el apostante en el momento de su formalización.

10.2. El pago de los premios obtenidos en las apuestas externas se llevará a cabo a partir del día siguiente a la jornada apostada, en los locales dispuestos por el organizador con arreglo a las siguientes reglas:

– Los premios hasta 120 (ciento veinte) euros, en cualquier establecimiento autorizado para la expedición o venta de la LOTOTROT.

– Los premios entre 120 (ciento veinte) euros y 300 (trescientos) euros, podrán pagarse en cualquier establecimiento autorizado para la expedición de la LOTOTROT, en la Oficina Central de Pago de Premios del organizador, o en las oficinas de las entidades autorizadas por éste a tales fines.

– Los premios desde 300 (trescientos) euros en adelante sólo se pagarán en la Oficina Central de Pago de Premios del organizador o en las oficinas de las entidades autorizadas por éste a tales fines.

La presentación de las apuestas al cobro se hará dentro de los 30 días naturales a contar desde el siguiente al establecimiento de resultados. Transcurrido ese plazo, caducará cualquier derecho derivado de la apuesta.

10.3. Para cobrar el premio o el reembolso de su apuesta, los apostantes estarán obligados a presentar su boleto o resguardo, sin que sea admisible otro medio de prueba en su defecto.

No se admitirán al cobro ni serán devueltos los boletos que en el momento de pago presenten inscripciones o trazos superfluos, omitidos o erróneos, en cuanto a los caballos designados, a la naturaleza de las apuestas o al número de la prueba; o que presenten rasgaduras, tachaduras, enmiendas o signos de manipulación, y cualesquiera otros que impidan reconocer el tipo de apuesta. No obstante podrán ser depositados a efectos de ulteriores comprobaciones, conforme a lo referido en el apartado 5 de este artículo.

10.4. El pago del premio, se realizará únicamente al portador del boleto dentro de los plazos establecidos.

10.5. Todo boleto o apuesta premiada que se presente de forma que no permita comprobar cualquiera de los signos sellados que lo identifiquen no será pagado, pero podrá ser depositado a efectos de que, transcurridos los plazos de pago establecidos, el control que ulteriormente realice el organizador permita comprobar su legitimidad.

10.6. Los premios se pagarán en efectivo, o mediante cheque nominativo cuando éstos superen los 1.000 euros.

10.7. El importe de los premios no cobrados por los acertantes en cualquiera de las modalidades de LOTOTROT, será destinado por el organizador a la superior, o única en su caso, categoría de premios de la misma modalidad de LOTOTROT correspondiente a la jornada inmediatamente posterior a aquélla en que hubiera caducado el boleto o resguardo premiado.

✐ Ap. 7 modificado por art. 3 de Orden de 26 julio 2006.

TÍTULO II

RÉGIMEN DE AUTORIZACIÓN Y HOMOLOGACIÓN PARA LA ORGANIZACIÓN, EXPLOTACIÓN Y GESTIÓN DE LAS APUESTAS MUTUAS SOBRE CARRERAS Y JUEGOS DE TROTE

Artículo 11. Autorización y homologación previas.

11.1. Están sujetos a autorización previa por parte del órgano competente en materia de juego:

– La variación de la cuantía máxima y mínima de la unidad de apuesta y de la jugada o billete virtual.

– El inicio de las actividades por parte del organizador.

– Los tipos de juego.

11.2. Estarán sujetos a homologación por parte del órgano competente en materia de juego:

– Las características técnicas mínimas de los terminales o las pantallas, la red de comunicaciones, el sistema centralizado y el software según Anexo a la presente orden.

– El modelo de boleto, resguardo o soporte documental de la apuesta externa, y el del comprobante documental del juego del trote.

– Los juegos concretos del trote.

11.3. Queda excluida de autorización previa, en todo caso, la aprobación del Programa de Carreras por la entidad organizadora, el cual tendrá que ser sometido y aprobado o, en su caso, asumido por la Federación Balear de Trote.

✐ Ap. 3 modificado por art. 3 de Orden de 28 febrero 2005.

11.4. El organizador de las apuestas externas deberá obtener, en su caso, autorización de los titulares de los hipódromos de las Illes Balears sobre cuyas carreras pretenda articular la apuesta.

Artículo 12. Locales y puntos habilitados para la recepción y el registro de apuestas externas y juegos de promoción del trote.

12.1. Son locales habilitados para la recepción y registro de apuestas externas y juegos de promoción del trote los que a continuación se detallan, pudiéndose instalar los siguientes puntos de expedición:

– Hasta dos puntos de expedición en expendedurías de tabaco y en oficinas de cambio de moneda extranjera debidamente autorizadas.

– Hasta ocho puntos de expedición en salas de bingo.

– Hasta ocho puntos de expedición en salones de juego o de tipo B y en la zona de explotación de máquinas de tipo B de salones mixtos de juego.

– Hasta seis puntos de expedición en hoteles.

– Hasta ocho puntos en despachos específicos autorizados para este fin.

– En casinos de juego el número máximo de puntos de expedición que podrán ser objeto de instalación vendrá determinado por su capacidad, de acuerdo con la normativa aplicable.

Asimismo, se podrán instalar puntos de expedición de apuestas externas y juegos de promoción del trote en los hipódromos, debiendo estar situados de forma separada e independiente de las taquillas de apuestas internas.

12.2. En todo caso, el número máximo de puntos de expedición situados en locales de expedición será de 2.500 en la isla de Mallorca, 350 en la isla de Menorca y 350 en las islas de Eivissa y Formentera.

12.3. Queda prohibido el cruce de apuestas sobre carreras de caballos al trote, cuando se efectúen fuera de las taquillas del hipódromo o de los locales autorizados para el registro de apuestas externas, por lo que carecerán de validez los boletos de apuestas y resguardos registrados fuera de estos locales.

✐ Modificado por art. 4 de Orden de 28 febrero 2005.

Artículo 12 bis. Requisitos para la autorización de los despachos específicos para la expedición de apuestas externas y juegos de promoción del trote.

La apertura de los despachos específicos para la expedición de apuestas externas y juegos de promoción del trote requerirá el cumplimiento de los siguientes requisitos:

a. La solicitud de autorización deberá reunir los requisitos exigidos en el artículo 70 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, adjuntando a la misma la siguiente documentación:

– Número de inscripción en el Registro Autonómico de Empresas.

– Fotocopia del DNI o pasaporte de la persona física o del representante legal de la persona jurídica.

– En el caso de las personas jurídicas, copia o testimonio notarial de la escritura de constitución de la entidad y de sus estatutos, así como certificado de inscripción en el Registro Mercantil.

– Plano de situación del local.

– Copia del proyecto en base al cual se haya otorgado la licencia municipal de instalación y copia del informe emitido por la Comisión de Espectáculos Públicos y Actividades Recreativas de la

Comunidad Autónoma de las Illes Balears. Cuando este último informe no pueda aportarse, el proyecto presentado será informado por el servicio administrativo técnico competente en materia de espectáculos públicos y actividades recreativas.

– Licencia municipal de apertura y funcionamiento. Cuando ésta se hubiese obtenido por silencio administrativo, deberá acreditar tal extremo ante la dirección general competente en materia de juego.

– Documento que acredite la titularidad o disponibilidad del local, cuya duración determinará el plazo de vigencia de la autorización de funcionamiento del establecimiento de juego.

b. La superficie útil mínima del despacho no será inferior a 20 metros cuadrados.

c. La autorización concedida por la Dirección General competente en materia de juego no podrá ser superior a cuatro años, renovable por períodos sucesivos de igual duración, siempre que se acredite el cumplimiento de los requisitos exigidos. La solicitud de renovación de la autorización habrá de presentarse dentro de los dos meses anteriores a la fecha de expiración de la autorización.

d. Deberá instalarse en la fachada un indicador con el nombre del establecimiento y la expresión «Apuestas y juegos del trote».

e. En estos establecimientos podrán instalarse máquinas expendedoras automáticas, no pudiendo en ningún caso disponer de servicio de bar o cafetería.

f. No podrán acceder a estos establecimientos los menores de 18 años. A tal efecto, deberá colocarse de forma claramente visible en la entrada del establecimiento, mediante soporte indeleble, la indicación de dicha prohibición.

Deberá existir un servicio de recepción que impedirá la entrada a los menores de edad y podrá exigir la identificación de cuantos usuarios acudan al establecimiento. A estos efectos se entiende por servicio de recepción la función asumida por el personal de la empresa debidamente identificado como tal, mediante tarjeta que deberá aportar en un lugar visible y cuyo tamaño no será inferior a 5 cm de alto por 12 cm de ancho.

✐ Añadido por art. 5 de Orden de 28 febrero 2005.

Artículo 13. Empresas privadas.

13.1. Para que una empresa privada pueda llevar a cabo, en su caso, la actividad de organización, explotación y gestión de las apuestas hípicas internas o externas y juegos de trote, deberá solicitar su inscripción en el Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears.

Quedan excluidas expresamente de tal inscripción las empresas o personas titulares de locales de expedición, y las que presten servicios específicos de carácter gestor, de suministro, o de carácter técnico que afecte a los terminales, aparatos, elementos y materiales de juego.

13.2. Las sociedades organizadoras deberán reunir las siguientes condiciones:

a) Constituirse bajo la forma jurídica de Sociedad Anónima o Sociedad de Responsabilidad Limitada, representada por acciones o participaciones nominativas que deberán estar totalmente suscritas y desembolsadas, y cuya transmisión deberá ser previamente autorizada por el órgano competente en materia de juego.

b) Ostentar la nacionalidad de un país miembro de la Unión Europea. Para la participación de capital extranjero será aplicable la normativa vigente sobre esta materia.

c) Tener administración colegiada.

d) Tener como objeto social principal una actividad relativa al juego, así como cualquier otro que con carácter subsidiario sea necesario para la consecución de tal fin.

Artículo 14. Plazo de autorizaciones.

14.1. Las autorizaciones para la organización, explotación y gestión de las apuestas hípicas, internas y externas y juegos del trote, se otorgarán por un plazo máximo de 12 años.

14.2. Las autorizaciones serán renovables por otro plazo de la misma duración, siempre que en el momento de la solicitud de renovación se cumplan los requisitos exigidos por la normativa vigente. Dicha renovación deberá solicitarse antes de los seis meses inmediatamente anteriores a la caducidad de la autorización.

14.3. Requerirán autorización del órgano competente en materia de juego todas las modificaciones que supongan alteración de cualquiera de los términos de autorización.

14.4. El órgano competente en materia de juego de la CAIB podrá revocar las autorizaciones, previa audiencia al interesado, en los siguientes supuestos.

a) Cuando el titular de la autorización perdiera alguna de las condiciones o requisitos legales o reglamentarios que se hubieren precisado para su otorgamiento.

b) Como consecuencia de expediente sancionador en materia de juego que lleve aparejado la revocación de la autorización.

14.5. El órgano competente en materia de juego de la CAIB podrá declarar la caducidad de las autorizaciones, previa audiencia al interesado, por el transcurso del plazo de validez de la autorización sin haber solicitado la prórroga de la misma.

Artículo 15. Funciones del organizador de las apuestas externas y los juegos.

15.1. Corresponden, en todo caso, y sin perjuicio de lo específicamente establecido en esta Orden, al organizador de las apuestas externas y de los juegos de promoción, las siguientes funciones:

a) Llevar a cabo y asegurar el registro y la centralización de apuestas, así como el registro y control de los juegos.

b) Totalizar la cantidad apostada en cada tipo de apuesta, y la jugada en cada juego, retener las detracciones autorizadas, aplicar el porcentaje destinado a premios y hacer públicos dichos datos.

c) Calcular la cantidad a pagar por apuesta acertada y, proceder a su abono.

d) Controlar la regularidad en todas las operaciones y velar por el cumplimiento de la legislación vigente.

15.2. El órgano competente en materia de juego de la CAIB se reserva la inspección y el control de dichas operaciones, ejerciéndolas en la forma y momento que estime oportunos.

15.3. En lo relativo al régimen de infracciones y sanciones en materia de apuestas hípicas y juegos, se estará a lo dispuesto en la normativa vigente.

Artículo 16. Fianzas.

16.1. Las empresas titulares de autorizaciones para la organización, explotación y gestión de apuestas hípicas, internas y externas, y juegos del trote, deberán formalizar fianza por importe de 3.000.000 (tres millones) de euros.

16.2. La fianza se formalizará en el plazo de un mes desde el otorgamiento de la autorización, y se depositará en la Tesorería General de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears. Transcurrido dicho plazo sin formalización, la autorización quedará en suspenso, caducando cuando no se hubiera formalizado en el plazo de dos meses desde el otorgamiento de la autorización.

16.3. La fianza podrá constituirse en cualquiera de las formas admitidas en Derecho y deberá mantenerse, en tanto dure la autorización por la cuantía máxima de su importe, quedando afecta al pago de los premios a los apostantes y al cumplimiento de las responsabilidades administrativas y tributarias que pudieran derivarse del ejercicio de las actividades autorizadas.

16.4. Si se produjera una disminución de la cuantía de la fianza, los titulares de las autorizaciones deberán, en el plazo de tres meses, completar la misma en la cuantía obligatoria. De no cumplirse lo anterior se producirá la revocación de la autorización correspondiente.

TÍTULO III

DE LOS JUEGOS DE PROMOCIÓN DEL TROTE

Artículo 17. Caracterización y estructura: modalidades, tipos y concretos juegos.

17.1. Los juegos de promoción del trote consisten en un juego de resultados presorteados o probabilísticos, de combinaciones diversas mediante letras, signos, números o dibujos referidos directa o indirectamente a las carreras de caballos al trote.

17.2. En la modalidad de juegos presorteados se hallan predeterminadas las jugadas o billetes ganadores, distribuyéndose las mismas a lo largo de una emisión de una cantidad determinada de billetes que, en su conjunto, cumple con el porcentaje de premios establecido.

Esa modalidad de juego vendrá concretada en sus diferentes tipos por cuatro factores: el porcentaje de premios sobre el total importe a jugar, el número de billetes de la emisión, el precio de cada billete o jugada, y la concreta distribución e importe de los premios.

A su vez, cada tipo de juego se podrá plasmar en diferentes concretos juegos, en función de los elementos de presentación: combinaciones mediante letras, signos, números, dibujos o grafía.

17.3. En la modalidad de juegos probabilísticos, cada jugada o billete contiene la posibilidad de obtener premio, siendo el jugador quien, en función de su actividad, lo descubre o acierta, o no.

Esa modalidad de juego vendrá concretada en sus diferentes tipos por cuatro factores: el porcentaje matemático de premios sobre el importe total a jugar, el número de billetes de la emisión, el precio de cada billete o jugada, y la concreta distribución e importe de los premios.

A su vez, cada tipo de juego se podrá plasmar en diferentes concretos juegos, en función de los elementos de presentación: combinaciones mediante letras, signos, números, dibujos o grafía.

17.4. El juego consistirá en la adquisición, mediante pago de un precio cierto preestablecido, del correspondiente billete virtual que aparecerá en el terminal, o pantalla (puntos de expedición) situada en los locales de expedición habilitados al efecto, lo que dará derecho al adquirente a jugar actuando manualmente sobre el citado billete y de esta forma descubrir o conseguir, o no, el premio.

La mecánica del juego se desarrollará en el terminal informático o pantalla, llevando a cabo cualquiera de las diferentes actuaciones sugeridas al jugador en relación al gráfico o billete que aparezca en la pantalla al objeto de, mediante ellas, descubrir u obtener, en su caso, los premios presorteados o probabilísticos indicados en la propia pantalla.

17.5. Los terminales o pantallas que constituyen los puntos de expedición de los billetes virtuales, estarán conectados «on line» a un sistema centralizado que gestionará y controlará toda la actividad de los terminales y juegos.

Artículo 18. Pago del juego y abono de premios.

18.1. El derecho a jugar se obtiene de forma inmediata posterior al pago del precio de la jugada o billete en el propio terminal o punto de expedición.

18.2. Los premios podrán ser en metálico o en especie. Su importe total, en ningún caso podrá ser inferior al 70% de la recaudación total de cada uno de los concretos juegos programados presorteados o probabilísticos.

18.3. Concluido el juego o los juegos, el terminal emitirá, en su caso, un comprobante documental del premio o premios obtenidos en el que, junto a la fecha, constarán los datos de identificación del establecimiento o local de expedición así como la cuantía o naturaleza del premio.

18.4. Los premios en metálico obtenidos, serán hechos efectivos de forma inmediata por el titular del establecimiento o local en que se halle el punto de expedición contra la entrega del comprobante documental, previa comprobación de su legitimidad, o en su caso presentándolo al cobro en la Oficina Central de Pago de Premios del organizador, quien deberá abonarlo tras la comprobación de su legitimidad. Regirán al respecto, las reglas de pago en función de la cuantía de los premios establecidos en el art. 10.2 de esta Orden para las apuestas externas.

18.5. El comprobante documental de un premio en especie contendrá su equivalente en metálico a precio de mercado, y será canjeado en la Oficina Central de Pago de Premios por el documento que legitime la obtención de la concreta prestación en especie ganada, previa comprobación de su legitimidad. En cualquier caso, el premiado podrá optar siempre por su equivalente monetario.

18.6. El comprobante de premio es un documento al portador que caduca, si no se presenta al cobro o cambio, a los treinta días naturales de la fecha de su emisión.

✐ Ap. 6 modificado por art. 6 de Orden de 28 febrero 2005.

18.7. El importe de los premios no reclamados será atribuido al organizador.

Artículo 19. Reparto de las cantidades jugadas.

19.1. Del importe total jugado en los juegos del trote, el 70 por 100, como mínimo, será destinado a premios, quedando el resto en poder del organizador de los juegos al objeto de sufragar los gastos y comisiones de suministro, gestión y expedición, así como la tasa específica, haciendo suyo el remanente.

19.2. En los locales de expedición de los juegos, deberá constar de manera visible información relativa a las reglas de desarrollo del juego, y en todo caso, el porcentaje destinado a premios.

Artículo 20. Autorización de los tipos de juegos del trote y activación.

20.1. Los tipos de juegos del trote ofertados en cualquiera de sus dos modalidades, serán previamente autorizados por el organismo competente en materia de juego, en atención a su contenido, duración, sistema de obtener o descubrir el premio presorteado o probabilístico, estructura de los premios, y porcentaje de los mismos. En cualquier caso, el organismo competente en materia de juego podrá retirar motivadamente la autorización de un tipo de juego.

20.2. La autorización de cada uno de los tipos de juego será objeto de publicación en el BOCAIB,

así como el acuerdo de retirarla que, en su caso, hubiera tomado el organismo competente en materia de juego.

20.3. Los concretos juegos, dentro de los tipos autorizados, serán decididos por el organizador, debiendo comunicarlo al organismo competente en materia de juego que los homologará, pudiendo igualmente decidir su reactivación o retirada.

Artículo 21. Funciones del organizador de los juegos del trote.

21.1. Corresponde a quienes organicen, gestionen y exploten los juegos del trote, las siguientes funciones específicas:

a) Proveer el suministro y gestión de los sistemas centrales, red de comunicaciones, operaciones, asistencia técnica, asistencia al cliente, juegos, terminales y software.

b) Contratar los puntos de expedición, y controlar su facturación y funcionamiento.

c) Solicitar al órgano competente en materia de juego la autorización de los diferentes tipos de juego, y comunicarle la activación o retirada de concretos juegos.

d) Totalizar la cantidad en juego en cada uno de ellos, retener las detracciones autorizadas, aplicar el porcentaje destinado a premios y hacer públicos dichos datos.

e) Calcular la cantidad a pagar por juego y proceder a su abono.

f) Controlar la regularidad en todas las operaciones y velar por el cumplimiento de la legislación vigente.

21.2. Tales funciones podrán ser desarrolladas de forma directa por el organizador, o mediante la contratación de terceros según la normativa aplicable al caso, y sin que ello le exima de responder de forma directa frente al órgano competente en materia de juego y frente a los clientes o jugadores.

21.3. El órgano competente en materia de juego de la CAIB, se reserva la inspección y control de dichas operaciones, que las ejercerá en la forma y momento que estime oportuno.

Artículo 22. Locales de expedición de apuestas y juegos.

22.1. Los titulares de los locales en que se instalen puntos de expedición o terminales, actuarán como detallistas del titular de la organización, gestión y explotación de los juegos, siendo el único canal por el que el público podrá acceder a los juegos del trote.

22.2. Los referidos locales, deberán tener a disposición del público, la reglamentación de los juegos del trote y la acreditación de su condición de local de expedición de apuestas y juegos.

22.3. Asimismo, deberán colocar en lugar visible y en cada uno de los terminales, el distintivo, la identificación o el logotipo de la entidad titular de la gestión de los juegos.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Queda derogada la Orden de la Consejería de Economía y Hacienda núm. 11832, de 2 de junio de 1999 (BOCAIB núm. 76, de 12 de junio) y disposiciones complementarias, excepto en lo relativo a las apuestas internas, que seguirán rigiéndose por la precitada Orden.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

...

✐ Derogada por disp. derog. de Orden de 28 febrero 2005.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

El organismo competente en materia de juego podrá autorizar la realización, como apuesta externa, de cualquier tipo previsto como apuesta interna en la Orden de la Consejería de Economía y Hacienda, núm. 11832, de 2 de junio.

Segunda.

Esta Orden entrará en vigor el mismo día de su publicación en el «Boletín Oficial de las Illes Balears».

3110

ANEXO DE CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS MÍNIMAS DE LOS TERMINALES O PANTALLAS, LA RED DE COMUNICACIONES, EL SISTEMA CENTRALIZADO Y EL SOFTWARE

1. Centro de Control.

Deberá contar con un generador autónomo de corriente, una unidad de alimentación ininterrumpida con capacidad para 20 minutos y potencia suficiente para el mantenimiento de los sistemas, ordenadores personales críticos, equipos de comunicaciones y seguridad.

2. Terminal de Control.

Deberá contar, como mínimo, con las siguientes características y dispositivos:

a) Pantalla de 10 pulgadas.

b) Teclado numérico y de funciones, con posibilidad de configurar teclas dobles y cuádruples.

c) Unidad central de proceso con CPU de 500 MHz, 128 MB de memoria RAM, 20 GB de memoria magnética, slots y conexiones suficientes para sus periféricos.

d) Visor de clientes de 2 líneas por 20 caracteres.

e) Impresora con capacidad gráfica.

f) Lector de CD/ROM.

g) Lector de código de barras.

h) Lector de tarjetas chip («smart cards»).

i) Control de seguridad de accesos.

j) Dispositivo interno de seguridad y recuperación de información.

k) Ancho de banda de 100 Mbps en su conexión con terminales de juego.

l) Ancho de banda de 19,2 Kbps en su conexión con el sistema central.

3. Terminales de apuestas y juegos.

Deberán contar, como mínimo, con las siguientes características y dispositivos:

a) Pantalla táctil de color de 10 pulgadas.

b) Lector de tarjetas chip («smart cards»).

c) Llave de seguridad.

d) Aceptador de billetes.

e) Aceptador de monedas.

f) Impresora con capacidad gráfica.

g) Puerto de conexión con el terminal de control de 100 Mbps.

h) Operativa «diskless» (sin HDD o disco magnético).

4. Red de comunicaciones entre el sistema central y los puntos de expedición.

a) Su rendimiento deberá permitir que se mantenga un mínimo de operatividad del 99,95% del tiempo total disponible de expedición del sistema.

b) Posibilidad de monitorizarla de forma que pueda diagnosticarse en todo momento el estado de la misma, así como que la Administración competente en materia de juego pueda controlar de forma constante el funcionamiento de los juegos, los ingresos obtenidos y premios conseguidos.

c) Posibilidad de que el explorador realice la descarga «on line» de aplicativos, juegos y billetes virtuales.

5. Software del sistema central.

a) El sistema central deberá poder gestionar de forma «on line» todos los equipos conectados al mismo, y operará de forma redundante garantizando la operativa y funcionamiento de los juegos y apuestas.

b) Los sistemas estarán conectados entre sí en modo N-PLEX como mínimo DUPLEX que garantice un tiempo de actividad no inferior al 99,98% en períodos trimestrales.

c) El sistema operará las 24 horas del día, ajustándose a un período de expedición que no baje de 16 horas diarias los siete días de la semana.

d) Deberá permitir la inclusión de otros aplicativos de juegos con modificaciones mínimas.

e) Deberá proporcionar un medio auditable y no modificable para archivar las operaciones de apuestas y juegos y sus resultados.

f) Deberá contar con un aplicativo que gestione la facturación a los puntos de expedición «on line», con funcionalidad para: emitir facturas, gestionar el cobro a los puntos de expedición, notificar e informar a los puntos de expedición sus balances de liquidación a través de la red de comunicación, obtener extractos de movimientos e información fiscal.

§ 205 RESOLUCIÓN DE 25 ENERO 2005. AUTORIZA LAS REGLAS DE DESARROLLO DE LOS SEIS TIPOS DE JUEGO DE PROMOCIÓN DEL TROTE

(BOCAIB núm. 23, de 10 febrero; rect. BOCAIB núm. 35, de 1 marzo [LIB 2005, 39 y 85])

El Consorcio del Juego Hípico de Mallorca ha solicitado, mediante escrito presentado ante la Conselleria de Interior, que se autoricen los tipos de juego en el ámbito de la Promotrot.

Vistos los artículos 3.3 y 8.1 del Decreto 108/2001, de 3 de agosto, por el que se regulan las apuestas hípicas y los otros juegos de promoción del trote, que establecen, respectivamente:

«Las apuestas externas y los juegos de promoción del trote estarán sometidos a autorización previa, en los términos previstos en el artículo 8 de este Decreto o, si procede, al régimen de gestión que la ley establezca» (artículo 3.3).

«La organización, la explotación y la gestión de las apuestas hípicas internas y externas, juegos de promoción del trote, y de todas las actividades vinculadas, estarán sujetas a autorización previa del órgano competente en materia de juego, según lo establecido legalmente» (artículo 8.1).

Vistos los artículos 21.1.c), 11.1 y 20.1 de la Orden de 9 de abril de 2002, Reguladora de las Apuestas Externas y de los Juegos de Promoción del Trote, dictada en desarrollo del Decreto 108/2001, de 3 de agosto, de cuyo tenor literal se infiere (artículo 21.1.c) la obligación de solicitar la autorización de los diferentes tipos de juegos del trote, por parte de su organizador, y de otro lado, y paralelamente, resolver (artículos 11.1 y 20.1) por parte del órgano competente en materia de juego la solicitud sobre dicha autorización previa de los tipos de juego del trote.

Visto que los tipos de juegos propuestos se enmarcan en el ámbito de la modalidad de juegos presorteados, de conformidad con lo establecido en los artículos 4.2 del Decreto 108/2001, de 3 de agosto, y 17.2 de la Orden de 9 de abril de 2002.

Visto que las reglas de desarrollo de cada uno de los seis tipos de juego propuestos en la documentación anexa a la presente Resolución se ajustan a los requisitos exigidos en la normativa vigente, definiéndose en cada caso el porcentaje de premios sobre el importe total a jugar, el número de billetes de la emisión, el precio de cada billete o jugada, y la distribución concreta y el importe de los premios, con respeto en todos los casos del límite al que se refiere el artículo 18.2 de la citada Orden, esto es, el importe total de los premios otorgados en ningún caso podrá ser inferior al 70% de la recaudación total de cada uno de los concretos juegos.

Es competente para resolver el presente procedimiento el Director General de Interior, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 1 del Decreto 109/2000, de 14 de julio (BOCAIB núm. 91, de 25 de julio) de Distribución de Competencias en Materia de Casinos, Juegos y Apuestas y por el Decreto 23/2003, de 17 de octubre, del Presidente de les Illes Balears, de Estructuración Orgánica Básica de la Conselleria de Interior (BOCAIB núm. 148, de 25 de octubre).

En virtud de lo expuesto y del resto de normativa aplicable, resuelve:

Primero.

Autorizar las reglas de desarrollo de los seis tipos de juego de promoción del trote, modalidad presorteados (1 pre, 2 pre, 3 pre, 4 pre, 5 pre y 6 pre), que se incorporan como Anexo a la presente Resolución.

Segundo.

Ordenar su publicación en el BOCAIB, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 20.2 de la Orden de 9 de abril de 2002, Reguladora de las Apuestas Externas y de los Juegos de Promoción del Trote.

Contra esta Resolución, que agota la vía administrativa, puede interponerse recurso potestativo de reposición ante el Director General de Interior de la Conselleria de Interior, en el plazo de un mes a contar desde el día siguiente a su notificación (de conformidad con el artículo 116 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común), o recurso contencioso-administrativo ante el Tribunal Superior de Justicia de les Illes Balears, en el plazo de dos meses a contar desde el día siguiente a su notificación (de conformidad con el artículo 46.1 de la Ley 29/1998, de 13 de julio, Reguladora de la Jurisdicción Contencioso-Administrativa).

ANEXO

Reglas de desarrollo del juego de promoción del trote Modalidad: presorteados Tipo de juego: 1 pre

1. El Juego

1.1. Las presentes reglas tienen por objeto establecer las condiciones que regirán, a partir de su publicación, los juegos de promoción del trote (PROMOTROT) en su modalidad de juegos presorteados, propiedad intelectual de la UTE CIRSA INTERACTIVE/TROYJOCS, organizados por el Consorci del Joc Hípic de Mallorca (CJHM), denominado en adelante el organizador.

1.2. El hecho de participar en el juego implica, por parte del jugador, el conocimiento total de estas reglas y, en consecuencia, se adhiere a todas y a cada una de ellas.

1.3. Características generales, comunes a todos los juegos de PROMOTROT, modalidad presorteados:

1.3.1. Los juegos de PROMOTROT, modalidad presorteados, son juegos de resultados presorteados, de combinaciones diversas de letras, signos, números, gráficos o posiciones, de los cuales a cada resultado combinatorio puede corresponderle un valor de la tabla de premios del juego, de acuerdo a unas reglas preestablecidas.

1.3.2. En los juegos de PROMOTROT, modalidad presorteados, se distribuyen los billetes ganadores a lo largo de una emisión de una cantidad finita de billetes que, en su conjunto, cumple con el porcentaje de premios preestablecido. En dicho porcentaje de premios se incluye la aportación del juego al fondo común (JACKPOT) descrito en los apartados 2.10 y siguientes.

1.3.3. El tamaño de una emisión para un juego concreto será siempre múltiplo de la unidad mínima de carga (POOL) que se define como la cantidad mínima de billetes que cumple estrictamente con la estructura y el porcentaje de premios preestablecido para dicho juego.

1.3.4. Cada billete de juego o billete electrónico, tiene un identificador único e irrepetible, que es un resultado combinatorio y puede tener, o no, un premio asociado al mismo, todo ello almacenado en un soporte informático cifrado. Dichos billetes electrónicos son extraídos de la emisión y distribuidos por el ordenador central hasta los dispensadores electrónicos de billetes (puntos de expedición o terminales de juego), en adelante TJ, para ser jugados en ellos. Las emisiones de billetes electrónicos han sido previamente generadas y constan del conjunto completo de billetes, conteniendo su número identificador, y su resultado presorteado, y se almacenan en un dispositivo informático protegido y auditable, que únicamente puede ser gestionado por la computadora central.

1.3.5. El desarrollo de la jugada consistirá en la adquisición, mediante el pago de un precio preestablecido, del correspondiente billete electrónico que aparecerá en la pantalla del TJ lo cual dará derecho al adquirente a jugar. Para ello debe descubrir áreas determinadas del citado billete y de esta forma conseguir el premio en caso de haberlo.

2. Pago del juego y pago de los premios

2.1. El pago de los billetes electrónicos a jugar se realizará en metálico a través de los aceptadores de monedas y billetes o cualquier otro medio de pago instalado en los TJ.

2.2. Para comprar billetes electrónicos es necesario que exista saldo suficiente en la cuenta del jugador en el TJ. La compra del billete electrónico la realiza el jugador pulsando en el lugar indicado de la pantalla del TJ, momento en el cual se resta el importe del billete electrónico al saldo del jugador, y éste puede iniciar el juego del billete sobre la pantalla del TJ.

2.3. El jugador puede dar por terminada una partida una vez finalizado el juego de cualquier billete electrónico. En este caso el TJ imprimirá automáticamente un resguardo de cuenta si quedan créditos no invertidos o, en cualquier caso, si el jugador ha obtenido algún premio alto.

2.4. Una partida se dará por terminada automáticamente si el saldo de créditos llega a cero.

2.5. A la finalización de una partida el TJ presentará un informe por pantalla con el resumen de los créditos jugados y los premios obtenidos a lo largo de la partida. El TJ dará la opción al jugador de imprimir el informe.

2.6. Los premios se clasifican por categorías según su importe, existiendo un máximo de treinta y una (31) categorías. Para cada juego concreto de PROMOTROT, modalidad presorteados, se definirán las categorías de premio que le correspondan y el importe correspondiente a cada una de ellas. los premios así definidos para cada juego concreto, se agruparán además en dos tipos, según su importe: premios altos y premios bajos.

2.7. Se consideran premios bajos aquéllos cuyo importe es inferior a 50 euros y premios altos

los restantes. Sólo los premios bajos podrán ser utilizados por el jugador para realizar a su cargo nuevas jugadas o compra de billetes.

2.8. Los premios altos con un importe superior a 300 euros podrán ser premios en especie.

2.9. El TJ permitirá al jugador conocer, para cada juego, el número de categorías de premios y el importe de los mismos.

2.10. Además de estos premios el sistema puede gestionar otro tipo de premio denominado jackpot. Este premio consiste en un bote común que se va alimentando con un porcentaje predefinido de las ventas de cada juego y que estará asociado a una o varias categorías de premios altos de cada juego.

2.11. Cuando el jugador consigue un premio de una categoría asociada al jackpot consigue también, además del premio correspondiente a dicha categoría, el porcentaje del bote común predefinido para dicho juego y categoría de premio.

2.12. Todos los premios de jackpot tienen la consideración de premios altos y aplican por tanto las mismas reglas de abono de premios.

2.13. El jugador dispondrá siempre de datos actualizados en la propia pantalla del TJ sobre la cuantía total del jackpot (importe del bote más importe de la categoría de premio asociada) correspondiente al juego en el que esté participando. Dichos datos tienen sólo carácter informativo ya que el importe oficial del jackpot será el que asigne el ordenador central en el momento en el que registre la concesión del premio.

2.14. En el caso de expiración o retirada de un juego concreto el bote seguiría disponible para el resto de los juegos y podrá asociarse, con los porcentajes que se establezcan, a los juegos nuevos que se introduzcan en el sistema.

2.15. En el caso de que, por cualquier causa, fuera necesario anular el jackpot, el importe acumulado y no concedido será atribuido al organizador con el mismo tratamiento que los premios no pagados y expirados.

2.16. Los premios bajos serán abonados de forma inmediata en la cuenta del jugador en el TJ, y podrán ser utilizados para la compra de nuevos billetes electrónicos, o ser canjeados en metálico, al finalizar la partida, en el establecimiento donde se hayan obtenido.

2.17. En el caso de obtención de premios altos, el TJ informará inmediatamente al jugador de la concesión del premio y permitirá continuar la partida, aunque no a cargo de aquél. Al finalizar la partida el TJ imprimirá el resguardo de cuenta en el que figurarán los premios altos obtenidos en el transcurso de la misma. Los resguardos de cuenta deben ser canjeados en el establecimiento donde se hayan obtenido por los comprobantes de premio alto que permitirán su cobro en los establecimientos autorizados.

2.18. Los comprobantes de premios altos hasta un importe de 120 euros pueden ser canjeados por su valor en metálico en cualquier establecimiento autorizado para la expedición de la LOTOTROT o PROMOTROT.

2.19. Los comprobantes de premios altos superiores a 120 euros y hasta un importe de 300 euros pueden ser canjeados por su valor en metálico en cualquier establecimiento autorizado para la expedición de la LOTOTROT o PROMOTROT y en la Oficina Central de Pago de Premios del organizador.

2.20. Los comprobantes de premios altos que superen el importe de 300 euros podrán ser canjeados por su valor en metálico solamente en la Oficina Central de Pago de Premios del organizador.

2.21. Los comprobantes de premios en especie contendrán su equivalente en metálico a precio de mercado. El premiado podrá optar siempre por su equivalente monetario.

2.22. El comprobante de premio alto es un documento al portador que caduca, de no presentarse al cobro, a los treinta (30) días naturales a partir del día siguiente a la fecha de obtención del premio.

2.23. El importe de los premios caducados no reclamados será atribuido al organizador.

2.24. Los jugadores se someterán, para cualquier controversia que pueda surgir, con renuncia expresa a su fuero y vecindad, a los juzgados y tribunales de Palma de Mallorca.

2.25. Para todo lo referente al juego de PROMOTROT, los interesados deberán dirigirse al Consorci del Joc Hípic de Mallorca, identificado en el presente Reglamento como el organizador, con sede en el Hipódromo de Son Pardo, Palma de Mallorca.

2.26. Los jugadores cuyo comprobante de premio no pueda ser procesado o aceptado por el sistema de validación, podrán dirigirse a la Oficina Central de Pago de Premios, formulando la reclamación en impreso destinado al efecto, dentro de los treinta (30) días naturales siguientes a la fecha que figura en el comprobante del premio.

2.27. En caso de reclamación de pago de premios, el organizador deberá dar respuesta a los interesados en un plazo no superior a treinta (30) días naturales después de formulada la reclamación.

2.28. El organizador se reserva el derecho de desestimar toda reclamación relativa a comprobantes de premio que no puedan ser certificados como procedentes de un local de expedición de billetes electrónicos con contrato vigente.

Juegos de Promoción del Trote

Modalidad: Presorteados

Tipo de Juego: 1-Pre.

ESTRUCTURA DE LA EMISIÓN

Juego de tipología 1

Es un juego con una estructura de premios de 14 niveles, apuesta de 0,50 euros, porcentaje de devolución global del juego del 80%, con un porcentaje de aportación a la parte variable del jackpot de un 10% que está incluido dentro del porcentaje de devolución global.

Precio apuesta

0,50 euros

Porcentaje de devolución

80%

Aportación a la parte variable del jackpot

10%

Número de Billetes por Pool 1.000.000

Premio	Cantidad	Porcentaje
500,00 euros (fijo) + variable Jackpot JP1	40	4,00%
250,00 euros	60	3,00%
50,00 euros	800	8,00%
12,50 euros	800	2,00%
10,00 euros	1.000	2,00%
9,00 euros	1.110	2,00%
7,50 euros	1.330	2,00%
5,00 euros	2.000	2,00%
4,00 euros	2.500	2,00%
2,50 euros	5.000	2,50%
2,00 euros	10.000	4,00%
1,50 euros	36.660	11,00%
1,00 euros	47.500	9,50%
0,50 euros	160.090	16,00%
TOTAL	268.890	70%

Jackpot JP1

El premio de esta tipología está conformado por la suma de un fijo de 500 euros más una cantidad variable constituida por un global común de las aportaciones realizadas con el diez por ciento del porcentaje destinado al jackpot variable de todas las tipologías de juegos. La cantidad que se paga al jugador es la suma del fijo de la tipología correspondiente más el importe íntegro del global común. Así pues, después de la aparición de un premio máximo en cualquiera de las tipologías de 0,50 euros de precio de la apuesta, el global común se ve decrementado por el valor del importe descrito, aplicando a todas las tipologías el nuevo valor de la parte variable del jackpot.

Tipos de gráficos utilizados en la pantalla de juego.

La temática del tipo de gráficos que aparecerá en la pantalla del TJ durante el desarrollo del juego, podrá consistir en símbolos frutales, musicales, relacionados con animales, numéricos y motivos hípicos, en forma individual o conjunta.

Las presentes reglas de desarrollo del juego 1-Pre, así como este tipo de juego, han sido autorizados por la Conselleria d'Interior del Govern de les Illes Balears en cumplimiento de lo establecido en los artículos 11 y 20 de la Orden de 9 de abril de 2002, Reguladora de las Apuestas Externas y Juegos de Promoción del Trote (BOCAIB 45, de 13 de abril), dictada en desarrollo del Decreto 108/2001, de 3 de agosto, por el que se regulan las apuestas hípicas y los demás juegos de promoción del trote (BOCAIB 96, de 11 de agosto).

Reglas de desarrollo del juego de promoción del trote Modalidad: presorteados Tipo de juego: 2 pre

1. El juego

1.1. Las presentes reglas tienen por objeto establecer las condiciones que regirán, a partir de su publicación, los juegos de promoción del trote (PROMOTROT) en su modalidad de juegos presorteados, propiedad intelectual de la UTE CIRSA INTERACTIVE/TROYJOCS, organizados por el Consorci del Joc Hípic de Mallorca (CJHM), denominado en adelante el organizador.

1.2. El hecho de participar en el juego implica, por parte del jugador, el conocimiento total de estas reglas y en consecuencia, se adhiere a todas y a cada una de ellas.

1.3. Características generales, comunes a todos los juegos de PROMOTROT, modalidad presorteados:

1.3.1. Los juegos de PROMOTROT, modalidad presorteados, son juegos de resultados presorteados, de combinaciones diversas de letras, signos, números, gráficos o posiciones, de los cuales a cada resultado combinatorio puede corresponderle un valor de la tabla de premios del juego, de acuerdo a unas reglas preestablecidas.

1.3.2. En los juegos de PROMOTROT, modalidad presorteados, se distribuyen los billetes ganadores a lo largo de una emisión de una cantidad finita de billetes que, en su conjunto, cumple con el porcentaje de premios preestablecido. En dicho porcentaje de premios se incluye la aportación del juego al fondo común (JACKPOT) descrito en los apartados 2.10 y siguientes.

1.3.3. El tamaño de una emisión para un juego concreto será siempre múltiplo de la unidad mínima de carga (POOL) que se define como la cantidad mínima de billetes que cumple estrictamente con la estructura y el porcentaje de premios preestablecido para dicho juego.

1.3.4. Cada billete de juego o billete electrónico, tiene un identificador único e irrepetible, que es un resultado combinatorio y puede tener, o no, un premio asociado al mismo, todo ello almacenado en un soporte informático cifrado. Dichos billetes electrónicos son extraídos de la emisión y distribuidos por el ordenador central hasta los dispensadores electrónicos de billetes (puntos de expedición o terminales de juego), en adelante TJ, para ser jugados en ellos. Las emisiones de billetes electrónicos han sido previamente generadas y constan del conjunto completo de billetes, conteniendo su número identificador, y su resultado presorteado, y se almacenan en un dispositivo informático protegido y auditable, que únicamente puede ser gestionado por la computadora central.

1.3.5. El desarrollo de la jugada consistirá en la adquisición, mediante el pago de un precio preestablecido, del correspondiente billete electrónico que aparecerá en la pantalla del TJ lo cual dará derecho al adquirente a jugar. Para ello debe descubrir áreas determinadas del citado billete y de esta forma conseguir el premio en caso de haberlo.

2. Pago del juego y pago de los premios

2.1. El pago de los billetes electrónicos a jugar se realizará en metálico a través de los aceptadores de monedas y billetes o cualquier otro medio de pago instalado en los TJ.

2.2. Para comprar billetes electrónicos es necesario que exista saldo suficiente en la cuenta del jugador en el TJ. La compra del billete electrónico la realiza el jugador pulsando en el lugar indicado de la pantalla del TJ, momento en el cual se resta el importe del billete electrónico al saldo del jugador, y éste puede iniciar el juego del billete sobre la pantalla del TJ.

2.3. El jugador puede dar por terminada una partida una vez finalizado el juego de cualquier billete electrónico. En este caso el TJ imprimirá automáticamente un resguardo de cuenta si quedan créditos no invertidos o, en cualquier caso, si el jugador ha obtenido algún premio alto.

2.4. Una partida se dará por terminada automáticamente si el saldo de créditos llega a cero.

2.5. A la finalización de una partida el TJ presentará un informe por pantalla con el resumen de los créditos jugados y los premios obtenidos a lo largo de la partida. El TJ dará la opción al jugador de imprimir el informe.

2.6. Los premios se clasifican por categorías según su importe, existiendo un máximo de treinta y una (31) categorías. Para cada juego concreto de PROMOTROT, modalidad presorteados, se definirán las categorías de premio que le correspondan y el importe correspondiente a cada una de ellas. Los premios así definidos para cada juego concreto, se agruparán además en dos tipos, según su importe: premios altos y premios bajos.

2.7. Se consideran premios bajos aquéllos cuyo importe es inferior a 50 euros y premios altos los restantes. Sólo los premios bajos podrán ser utilizados por el jugador para realizar a su cargo nuevas jugadas o compra de billetes.

2.8. Los premios altos con un importe superior a 300 euros podrán ser premios en especie.

2.9. El TJ permitirá al jugador conocer, para cada juego, el número de categorías de premios y el importe de los mismos.

2.10. Además de estos premios el sistema puede gestionar otro tipo de premio denominado jackpot. Este premio consiste en un bote común que se va alimentando con un porcentaje predefinido de las ventas de cada juego y que estará asociado a una o varias categorías de premios altos de cada juego.

2.11. Cuando el jugador consigue un premio de una categoría asociada al jackpot consigue también, además del premio correspondiente a dicha categoría, el porcentaje del bote común predefinido para dicho juego y categoría de premio.

2.12. Todos los premios de jackpot tienen la consideración de premios altos y aplican por tanto las mismas reglas de abono de premios.

2.13. El jugador dispondrá siempre de datos actualizados en la propia pantalla del TJ sobre la cuantía total del jackpot (importe del bote más importe de la categoría de premio asociada) correspondiente al juego en el que esté participando. Dichos datos tienen sólo carácter informativo ya que el importe oficial del jackpot será el que asigne el ordenador central en el momento en el que registre la concesión del premio.

2.14. En el caso de expiración o retirada de un juego concreto el bote seguiría disponible para el resto de los juegos y podrá asociarse, con los porcentajes que se establezcan, a los juegos nuevos que se introduzcan en el sistema.

2.15. En el caso de que, por cualquier causa, fuera necesario anular el jackpot, el importe acumulado y no concedido será atribuido al organizador con el mismo tratamiento que los premios no pagados y expirados.

2.16. Los premios bajos serán abonados de forma inmediata en la cuenta del jugador en el TJ, y podrán ser utilizados para la compra de nuevos billetes electrónicos, o ser canjeados en metálico, al finalizar la partida, en el establecimiento donde se hayan obtenido.

2.17. En el caso de obtención de premios altos, el TJ informará inmediatamente al jugador de la concesión del premio y permitirá continuar la partida, aunque no a cargo de aquél. Al finalizar la partida el TJ imprimirá el resguardo de cuenta en el que figurarán los premios altos obtenidos en el transcurso de la misma. Los resguardos de cuenta deben ser canjeados en el establecimiento donde se hayan obtenido por los comprobantes de premio alto que permitirán su cobro en los establecimientos autorizados.

2.18. Los comprobantes de premios altos hasta un importe de 120 euros pueden ser canjeados por su valor en metálico en cualquier establecimiento autorizado para la expedición de la LOTOTROT o PROMOTROT.

2.19. Los comprobantes de premios altos superiores a 120 euros y hasta un importe de 300 euros pueden ser canjeados por su valor en metálico en cualquier establecimiento autorizado para la expedición de la LOTOTROT o PROMOTROT y en la Oficina Central de Pago de Premios del organizador.

2.20. Los comprobantes de premios altos que superen el importe de 300 euros podrán ser canjeados por su valor en metálico solamente en la Oficina Central de Pago de Premios del organizador.

2.21. Los comprobantes de premios en especie contendrán su equivalente en metálico a precio de mercado. El premiado podrá optar siempre por su equivalente monetario.

2.22. El comprobante de premio alto es un documento al portador que caduca, de no presentarse al cobro, a los treinta (30) días naturales a partir del día siguiente a la fecha de obtención del premio.

2.23. El importe de los premios caducados no reclamados será atribuido al organizador.

2.24. Los jugadores se someterán, para cualquier controversia que pueda surgir, con renuncia expresa a su fuero y vecindad, a los juzgados y tribunales de Palma de Mallorca.

2.25. Para todo lo referente al juego de PROMOTROT, los interesados deberán dirigirse al Consorci del Joc Hípic de Mallorca, identificado en el presente Reglamento como el organizador, con sede en el Hipódromo de Son Pardo, Palma de Mallorca.

2.26. Los jugadores cuyo comprobante de premio no pueda ser procesado o aceptado por el sistema de validación, podrán dirigirse a la Oficina Central de Pago de Premios, formulando la reclamación en impreso destinado al efecto, dentro de los treinta (30) días naturales siguientes a la fecha que figura en el comprobante del premio.

2.27. En caso de reclamación de pago de premios, el organizador deberá dar respuesta a los interesados en un plazo no superior a treinta (30) días naturales después de formulada la reclamación.

2.28. El organizador se reserva el derecho de desestimar toda reclamación relativa a comproban-

tes de premio que no puedan ser certificados como procedentes de un local de expedición de billetes electrónicos con contrato vigente.

Juegos de Promoción del Trote

Modalidad: Presorteados

Tipo de Juego: 2-Pre.

ESTRUCTURA DE LA EMISIÓN

Juego de tipología 2

Es un juego con una estructura de premios de 14 niveles, apuesta de 0,20 euros, porcentaje de devolución global del juego del 80%, con un porcentaje de aportación a la parte variable del jackpot de un 10% que está incluido dentro del porcentaje de devolución global.

Precio apuesta	0,20 euros
Porcentaje de devolución	80%
Aportación a la parte variable del jackpot	10%

Número de Billetes por Pool 2.000.000

Premio	Cantidad	Porcentaje
200,00 euros (fijo) + variable Jackpot JP	240	2,00%
100,00 euros	200	5,00%
20,00 euros	1.600	8,00%
5,00 euros	1.600	2,00%
4,00 euros	2.000	2,00%
3,60 euros	2.220	2,00%
3,00 euros	2.660	2,00%
2,00 euros	4.000	2,00%
1,60 euros	5.000	2,00%
1,00 euros	10.000	2,50%
0,80 euros	20.000	4,00%
0,60 euros	73.320	11,00%
0,40 euros	95.000	9,50%
0,20 euros	320.180	16,00%
TOTAL	537.820	70%

Jackpot JP2

El premio de esta tipología está conformado por la suma de un fijo de 200 euros más una cantidad variable constituida por el 20% del global común de las aportaciones realizadas con el diez por ciento del porcentaje destinado al jackpot variable de todas las tipologías de juegos. La cantidad que se paga al jugador es la suma del fijo de la tipología correspondiente más el 20% del importe del global común. Así pues, después de la aparición de un premio máximo en cualquiera de las tipologías de 0,20 euros de precio de la apuesta, el global común se ve decrementado por el valor del importe descrito, aplicando a todas las tipologías el nuevo valor de la parte variable del jackpot.

Tipos de gráficos utilizados en la pantalla de juego.

La temática del tipo de gráficos que aparecerá en la pantalla del TJ durante el desarrollo del juego, podrá consistir en símbolos frutales, musicales, relacionados con animales, numéricos y motivos hípicos, en forma individual o conjunta.

Las presentes reglas de desarrollo del juego 2-Pre, así como este tipo de juego, han sido autorizados por la Conselleria d'Interior del Govern de les Illes Balears en cumplimiento de lo establecido en los artículos 11 y 20 de la Orden de 9 de abril de 2002, Reguladora de las Apuestas Externas y Juegos de Promoción del Trote (BOCAIB 45, de 13 de abril), dictada en desarrollo del Decreto 108/2001, de 3 de agosto, por el que se regulan las apuestas hípicas y los demás juegos de promoción del trote (BOCAIB 96, de 11 de agosto).

Reglas de desarrollo del juego de promoción del trote Modalidad: presorteados Tipo de juego: 3 pre

1. El juego

1.1. Las presentes reglas tienen por objeto establecer las condiciones que regirán, a partir de su publicación, los juegos de promoción del trote (PROMOTROT) en su modalidad de juegos presorteados, propiedad intelectual de la UTE CIRSA INTERACTIVE/TROYJOCS, organizados por el Consorci del Joc Hípic de Mallorca (CJHM), denominado en adelante el organizador.

1.2. El hecho de participar en el juego implica, por parte del jugador, el conocimiento total de estas reglas y, en consecuencia, se adhiere a todas y a cada una de ellas.

1.3. Características generales, comunes a todos los juegos de PROMOTROT, modalidad presorteados:

1.3.1. Los juegos de PROMOTROT, modalidad presorteados, son juegos de resultados presorteados, de combinaciones diversas de letras, signos, números, gráficos o posiciones, de los cuales a cada resultado combinatorio puede corresponderle un valor de la tabla de premios del juego, de acuerdo a unas reglas preestablecidas.

1.3.2. En los juegos de PROMOTROT, modalidad presorteados, se distribuyen los billetes ganadores a lo largo de una emisión de una cantidad finita de billetes que, en su conjunto, cumple con el porcentaje de premios preestablecido. En dicho porcentaje de premios se incluye la aportación del juego al fondo común (JACKPOT) descrito en los apartados 2.10 y siguientes.

1.3.3. El tamaño de una emisión para un juego concreto será siempre múltiplo de la unidad mínima de carga (POOL) que se define como la cantidad mínima de billetes que cumple estrictamente con la estructura y el porcentaje de premios preestablecido para dicho juego.

1.3.4. Cada billete de juego o billete electrónico, tiene un identificador único e irrepetible, que es un resultado combinatorio y puede tener, o no, un premio asociado al mismo, todo ello almacenado en un soporte informático cifrado. Dichos billetes electrónicos son extraídos de la emisión y distribuidos por el ordenador central hasta los dispensadores electrónicos de billetes (puntos de expedición o terminales de juego), en adelante TJ, para ser jugados en ellos. Las emisiones de billetes electrónicos han sido previamente generadas y constan del conjunto completo de billetes, conteniendo su número identificador, y su resultado presorteado, y se almacenan en un dispositivo informático protegido y auditable, que únicamente puede ser gestionado por la computadora central.

1.3.5. El desarrollo de la jugada consistirá en la adquisición, mediante el pago de un precio preestablecido, del correspondiente billete electrónico que aparecerá en la pantalla del TJ lo cual dará derecho al adquirente a jugar. Para ello debe descubrir áreas determinadas del citado billete y de esta forma conseguir el premio en caso de haberlo.

2. Pago del juego y pago de los premios

2.1. El pago de los billetes electrónicos a jugar se realizará en metálico a través de los aceptadores de monedas y billetes o cualquier otro medio de pago instalado en los TJ.

2.2. Para comprar billetes electrónicos es necesario que exista saldo suficiente en la cuenta del jugador en el TJ. La compra del billete electrónico la realiza el jugador pulsando en el lugar indicado de la pantalla del TJ, momento en el cual se resta el importe del billete electrónico al saldo del jugador, y éste puede iniciar el juego del billete sobre la pantalla del TJ.

2.3. El jugador puede dar por terminada una partida una vez finalizado el juego de cualquier billete electrónico. En este caso el TJ imprimirá automáticamente un resguardo de cuenta si quedan créditos no invertidos o, en cualquier caso, si el jugador ha obtenido algún premio alto.

2.4. Una partida se dará por terminada automáticamente si el saldo de créditos llega a cero.

2.5. A la finalización de una partida el TJ presentará un informe por pantalla con el resumen de los créditos jugados y los premios obtenidos a lo largo de la partida. El TJ dará la opción al jugador de imprimir el informe.

2.6. Los premios se clasifican por categorías según su importe, existiendo un máximo de treinta y una (31) categorías. Para cada juego concreto de PROMOTROT, modalidad presorteados, se definirán las categorías de premio que le correspondan y el importe correspondiente a cada una de ellas. Los premios así definidos para cada juego concreto, se agruparán además en dos tipos, según su importe: premios altos y premios bajos.

2.7. Se consideran premios bajos aquéllos cuyo importe es inferior a 50 euros y premios altos los restantes. Sólo los premios bajos podrán ser utilizados por el jugador para realizar a su cargo nuevas jugadas o compra de billetes.

2.8. Los premios altos con un importe superior a 300 euros podrán ser premios en especie.

2.9. El TJ permitirá al jugador conocer, para cada juego, el número de categorías de premios y el importe de los mismos.

2.10. Además de estos premios el sistema puede gestionar otro tipo de premio denominado jackpot. Este premio consiste en un bote común que se va alimentando con un porcentaje predefinido de las ventas de cada juego y que estará asociado a una o varias categorías de premios altos de cada juego.

2.11. Cuando el jugador consigue un premio de una categoría asociada al jackpot consigue tam-

bién, además del premio correspondiente a dicha categoría, el porcentaje del bote común predefinido para dicho juego y categoría de premio.

2.12. Todos los premios de jackpot tienen la consideración de premios altos y aplican por tanto las mismas reglas de abono de premios.

2.13. El jugador dispondrá siempre de datos actualizados en la propia pantalla del TJ sobre la cuantía total del jackpot (importe del bote más importe de la categoría de premio asociada) correspondiente al juego en el que esté participando. Dichos datos tienen sólo carácter informativo ya que el importe oficial del jackpot será el que asigne el ordenador central en el momento en el que registre la concesión del premio.

2.14. En el caso de expiración o retirada de un juego concreto el bote seguiría disponible para el resto de los juegos y podrá asociarse, con los porcentajes que se establezcan, a los juegos nuevos que se introduzcan en el sistema.

2.15. En el caso de que, por cualquier causa, fuera necesario anular el jackpot, el importe acumulado y no concedido será atribuido al organizador con el mismo tratamiento que los premios no pagados y expirados.

2.16. Los premios bajos serán abonados de forma inmediata en la cuenta del jugador en el TJ, y podrán ser utilizados para la compra de nuevos billetes electrónicos, o ser canjeados en metálico, al finalizar la partida, en el establecimiento donde se hayan obtenido.

2.17. En el caso de obtención de premios altos, el TJ informará inmediatamente al jugador de la concesión del premio y permitirá continuar la partida, aunque no a cargo de aquél. Al finalizar la partida el TJ imprimirá el resguardo de cuenta en el que figurarán los premios altos obtenidos en el transcurso de la misma. Los resguardos de cuenta deben ser canjeados en el establecimiento donde se hayan obtenido por los comprobantes de premio alto que permitirán su cobro en los establecimientos autorizados.

2.18. Los comprobantes de premios altos hasta un importe de 120 euros pueden ser canjeados por su valor en metálico en cualquier establecimiento autorizado para la expedición de la LOTOTROT o PROMOTROT.

2.19. Los comprobantes de premios altos superiores a 120 euros y hasta un importe de 300 euros pueden ser canjeados por su valor en metálico en cualquier establecimiento autorizado para la expedición organizador de la LOTOTROT o PROMOTROT y en la Oficina Central de Pago de Premios del organizador.

2.20. Los comprobantes de premios altos que superen el importe de 300 euros podrán ser canjeados por su valor en metálico solamente en la Oficina Central de Pago de Premios del organizador.

2.21. Los comprobantes de premios en especie contendrán su equivalente en metálico a precio de mercado. El premiado podrá optar siempre por su equivalente monetario.

2.22. El comprobante de premio alto es un documento al portador que caduca, de no presentarse al cobro, a los treinta (30) días naturales a partir del día siguiente a la fecha de obtención del premio.

2.23. El importe de los premios caducados no reclamados será atribuido al organizador.

2.24. Los jugadores se someterán, para cualquier controversia que pueda surgir, con renuncia expresa a su fuero y vecindad, a los juzgados y tribunales de Palma de Mallorca.

2.25. Para todo lo referente al juego de PROMOTROT, los interesados deberán dirigirse al Consorci del Joc Hípic de Mallorca, identificado en el presente Reglamento como el organizador, con sede en el Hipódromo de Son Pardo, Palma de Mallorca.

2.26. Los jugadores cuyo comprobante de premio no pueda ser procesado o aceptado por el sistema de validación, podrán dirigirse a la Oficina Central de Pago de Premios, formulando la reclamación en impreso destinado al efecto, dentro de los treinta (30) días naturales siguientes a la fecha que figura en el comprobante del premio.

2.27. En caso de reclamación de pago de premios, el organizador deberá dar respuesta a los interesados en un plazo no superior a treinta (30) días naturales después de formulada la reclamación.

2.28. El organizador se reserva el derecho de desestimar toda reclamación relativa a comprobantes de premio que no puedan ser certificados como procedentes de un local de expedición de billetes electrónicos con contrato vigente.

Juegos de Promoción del Trote

Modalidad: Presorteados

Tipo de Juego: 3-Pre.

ESTRUCTURA DE LA EMISIÓN

Juego de tipología 3

Es un juego con una estructura de premios de 7 niveles, apuesta de 0,50 euros, porcentaje de devolución global del juego del 80%, con un porcentaje de aportación a la parte variable del jackpot de un 10% que está incluido dentro del porcentaje de devolución global.

Precio apuesta	0,50 euros
Porcentaje de devolución	80%
Aportación a la parte variable del jackpot	10%

Número de Billetes por Pool 1.000.000

Premio	Cantidad	Porcentaje
500,00 euros (fijo) + variable Jackpot JP1	40	4,00%
250,00 euros	60	3,00%
50,00 euros	800	8,00%
10,00 euros	3.000	6,00%
5,00 euros	18.000	18,00%
1,00 euros	60.000	12,00%
0,50 euros	190.000	19,00%
TOTAL	271.900	70%

Jackpot JP1

El premio de esta tipología está conformado por la suma de un fijo de 500 euros más una cantidad variable constituida por un global común de las aportaciones realizadas con el diez por ciento del porcentaje destinado al jackpot variable de todas las tipologías de juegos. La cantidad que se paga al jugador es la suma del fijo de la tipología correspondiente más el importe íntegro del global común. Así pues, después de la aparición de un premio máximo en cualquiera de las tipologías de 0,50 euros de precio de la apuesta, el global común se ve decrementado por el valor del importe descrito, aplicando a todas las tipologías el nuevo valor de la parte variable del jackpot.

Tipos de gráficos utilizados en la pantalla de juego.

La temática del tipo de gráficos que aparecerá en la pantalla del TJ durante el desarrollo del juego, consistirá en símbolos de cartas, naipes, dominó, juegos de mesa y motivos hípicos, en forma individual o conjunta.

Las presentes reglas de desarrollo del juego 3-Pre, así como este tipo de juego, han sido autorizados por la Conselleria d'Interior del Govern de les Illes Balears en cumplimiento de lo establecido en los artículos 11 y 20 de la Orden de 9 de abril de 2002, Reguladora de las Apuestas Externas y Juegos de Promoción del Trote (BOCAIB 45, de 13 de abril), dictada en desarrollo del Decreto 108/2001, de 3 de agosto, por el que se regulan las apuestas hípicas y los demás juegos de promoción del trote (BOCAIB 96, de 11 de agosto).

Reglas de desarrollo del juego de promoción del trote Modalidad: presorteados Tipo de juego: 4 pre

1. El juego

1.1. Las presentes reglas tienen por objeto establecer las condiciones que regirán, a partir de su publicación, los juegos de promoción del trote (PROMOTROT) en su modalidad de juegos presorteados, propiedad intelectual de la UTE CIRSA INTERACTIVE/TROYJOCS, organizados por el Consorci del Joc Hípic de Mallorca (CJHM), denominado en adelante el organizador.

1.2. El hecho de participar en el juego implica, por parte del jugador, el conocimiento total de estas reglas y, en consecuencia, se adhiere a todas y a cada una de ellas.

1.3. Características generales, comunes a todos los juegos de PROMOTROT, modalidad presorteados:

1.3.1. Los juegos de PROMOTROT, modalidad presorteados, son juegos de resultados presorteados, de combinaciones diversas de letras, signos, números, gráficos o posiciones, de los cuales a cada resultado combinatorio puede corresponderle un valor de la tabla de premios del juego, de acuerdo a unas reglas preestablecidas.

1.3.2. En los juegos de PROMOTROT, modalidad presorteados, se distribuyen los billetes ganadores a lo largo de una emisión de una cantidad finita de billetes que, en su conjunto, cumple con el porcentaje de premios preestablecido. En dicho porcentaje de premios se incluye la aportación del juego al fondo común (JACKPOT) descrito en los apartados 2.10 y siguientes.

1.3.3. El tamaño de una emisión para un juego concreto será siempre múltiplo de la unidad mínima de carga (POOL) que se define como la cantidad mínima de billetes que cumple estrictamente con la estructura y el porcentaje de premios preestablecido para dicho juego.

1.3.4. Cada billete de juego o billete electrónico, tiene un identificador único e irrepetible, que es un resultado combinatorio y puede tener, o no, un premio asociado al mismo, todo ello almacenado en un soporte informático cifrado. Dichos billetes electrónicos son extraídos de la emisión y distribuidos por el ordenador central hasta los dispensadores electrónicos de billetes (puntos de expedición o terminales de juego), en adelante TJ, para ser jugados en ellos. Las emisiones de billetes electrónicos han sido previamente generadas y constan del conjunto completo de billetes, conteniendo su número identificador, y su resultado presorteado, y se almacenan en un dispositivo informático protegido y auditable, que únicamente puede ser gestionado por la computadora central.

1.3.5. El desarrollo de la jugada consistirá en la adquisición, mediante el pago de un precio preestablecido, del correspondiente billete electrónico que aparecerá en la pantalla del TJ lo cual dará derecho al adquirente a jugar. Para ello debe descubrir áreas determinadas del citado billete y de esta forma conseguir el premio en caso de haberlo.

2. Pago del juego y pago de los premios

2.1. El pago de los billetes electrónicos a jugar se realizará en metálico a través de los aceptadores de monedas y billetes o cualquier otro medio de pago instalado en los TJ.

2.2. Para comprar billetes electrónicos es necesario que exista saldo suficiente en la cuenta del jugador en el TJ. La compra del billete electrónico la realiza el jugador pulsando en el lugar indicado de la pantalla del TJ, momento en el cual se resta el importe del billete del jugador, y éste puede iniciar el juego del billete sobre la pantalla del TJ.

2.3. El jugador puede dar por terminada una partida una vez finalizado el juego de cualquier billete electrónico. En este caso el TJ imprimirá automáticamente un resguardo de cuenta si quedan créditos no invertidos o, en cualquier caso, si el jugador ha obtenido algún premio alto.

2.4. Una partida se dará por terminada automáticamente si el saldo de créditos llega a cero.

2.5. A la finalización de una partida el TJ presentará un informe por pantalla con el resumen de los créditos jugados y los premios obtenidos a lo largo de la partida. El TJ dará la opción al jugador de imprimir el informe.

2.6. Los premios se clasifican por categorías según su importe, existiendo un máximo de treinta y una (31) categorías. Para cada juego concreto de PROMOTROT, modalidad presorteados, se definirán las categorías de premio que le correspondan y el importe correspondiente a cada una de ellas. Los premios así definidos para cada juego concreto, se agruparán además en dos tipos, según su importe: premios altos y premios bajos.

2.7. Se consideran premios bajos aquéllos cuyo importe es inferior a 50 euros y premios altos los restantes. Sólo los premios bajos podrán ser utilizados por el jugador para realizar a su cargo nuevas jugadas o compra de billetes.

2.8. Los premios altos con un importe superior a 300 euros podrán ser premios en especie.

2.9. El TJ permitirá al jugador conocer, para cada juego, el número de categorías de premios y el importe de los mismos.

2.10. Además de estos premios el sistema puede gestionar otro tipo de premio denominado jackpot. Este premio consiste en un bote común que se va alimentando con un porcentaje predefinido de las ventas de cada juego y que estará asociado a una o varias categorías de premios altos de cada juego.

2.11. Cuando el jugador consigue un premio de una categoría asociada al jackpot consigue también, además del premio correspondiente a dicha categoría, el porcentaje del bote común predefinido para dicho juego y categoría de premio.

2.12. Todos los premios de jackpot tienen la consideración de premios altos y aplican por tanto las mismas reglas de abono de premios.

2.13. El jugador dispondrá siempre de datos actualizados en la propia pantalla del TJ sobre la cuantía total del jackpot (importe del bote más importe de la categoría de premio asociada) correspondiente al juego en el que esté participando. Dichos datos tienen sólo carácter informativo ya que el importe oficial del jackpot será el que asigne el ordenador central en el momento en el que registre la concesión del premio.

2.14. En el caso de expiración o retirada de un juego concreto el bote seguiría disponible para el resto de los juegos y podrá asociarse, con los porcentajes que se establezcan, a los juegos nuevos que se introduzcan en el sistema.

2.15. En el caso de que, por cualquier causa, fuera necesario anular el jackpot, el importe acumulado y no concedido será atribuido al organizador con el mismo tratamiento que los premios no pagados y expirados.

2.16. Los premios bajos serán abonados de forma inmediata en la cuenta del jugador en el TJ, y podrán ser utilizados para la compra de nuevos billetes electrónicos, o ser canjeados en metálico, al finalizar la partida, en el establecimiento donde se hayan obtenido.

2.17. En el caso de obtención de premios altos, el TJ informará inmediatamente al jugador de la concesión del premio y permitirá continuar la partida, aunque no a cargo de aquél. Al finalizar la partida el TJ imprimirá el resguardo de cuenta en el que figurarán los premios altos obtenidos en el transcurso de la misma. Los resguardos de cuenta deben ser canjeados en el establecimiento donde se hayan obtenido por los comprobantes de premio alto que permitirán su cobro en los establecimientos autorizados.

2.18. Los comprobantes de premios altos hasta un importe de 120 euros pueden ser canjeados por su valor en metálico en cualquier establecimiento autorizado para la expedición de la LOTOTROT o PROMOTROT.

2.19. Los comprobantes de premios altos superiores a 120 euros y hasta un importe de 300 euros pueden ser canjeados por su valor en metálico en cualquier establecimiento autorizado para la expedición de la LOTOTROT o PROMOTROT y en la Oficina Central de Pago de Premios del organizador.

2.20. Los comprobantes de premios altos que superen el importe de 300 euros podrán ser canjeados por su valor en metálico solamente en la Oficina Central de Pago de Premios del organizador.

2.21. Los comprobantes de premios en especie contendrán su equivalente en metálico a precio de mercado. El premiado podrá optar siempre por su equivalente monetario.

2.22. El comprobante de premio alto es un documento al portador que caduca, de no presentarse al cobro, a los treinta (30) días naturales a partir del día siguiente a la fecha de obtención del premio.

2.23. El importe de los premios caducados no reclamados será atribuido al organizador.

2.24. Los jugadores se someterán, para cualquier controversia que pueda surgir, con renuncia expresa a su fuero y vecindad, a los juzgados y tribunales de Palma de Mallorca.

2.25. Para todo lo referente al juego de PROMOTROT, los interesados deberán dirigirse al Consorci del Joc Hípic de Mallorca, identificado en el presente Reglamento como el organizador, con sede en el Hipódromo de Son Pardo, Palma de Mallorca.

2.26. Los jugadores cuyo comprobante de premio no pueda ser procesado o aceptado por el sistema de validación, podrán dirigirse a la Oficina Central de Pago de Premios, formulando la reclamación en impreso destinado al efecto, dentro de los treinta (30) días naturales siguientes a la fecha que figura en el comprobante del premio.

2.27. En caso de reclamación de pago de premios, el organizador deberá dar respuesta a los interesados en un plazo no superior a treinta (30) días naturales después de formulada la reclamación.

2.28. El organizador se reserva el derecho de desestimar toda reclamación relativa a comprobantes de premio que no puedan ser certificados como procedentes de un local de expedición de billetes electrónicos con contrato vigente.

Juegos de promoción del trote

Modalidad: presorteados

Tipo de juego: 4-pre.

ESTRUCTURA DE LA EMISIÓN

Juego de tipología 4

Número de Billetes por Pool 2.000.000

Premio	Cantidad	Porcentaje
200,00 euros (fijo) + variable Jackpot JP2	40	2,00%
100,00 euros	200	5,00%
20,00 euros	1.600	8,00%
4,00 euros	6.000	6,00%
2,00 euros	36.000	18,00%
0,40 euros	120.000	12,00%
0,20 euros	380.000	19,00%
TOTAL	543.840	70%

Jackpot JP2

El premio de esta tipología está conformado por la suma de un fijo de 200 euros más una cantidad variable constituida por el 20% del global común de las aportaciones realizadas con el diez por ciento del porcentaje destinado al jackpot variable de todas las tipologías de juegos. La cantidad que se paga al jugador es la suma del fijo de la tipología correspondiente más el 20% del importe del global común. Así pues, después de la aparición de un premio máximo en cualquiera de las tipologías de 0,20 euros de precio de la apuesta, el global común se ve decrementado por el valor del importe descrito, aplicando a todas las tipologías el nuevo valor de la parte variable del jackpot.

Tipos de gráficos utilizados en la pantalla de juego.

La temática del tipo de gráficos que aparecerá en la pantalla del TJ durante el desarrollo del juego, consistirá en símbolos de cartas, naipes, dominó, juegos de mesa y motivos hípicos, en forma individual o conjunta.

Las presentes reglas de desarrollo del juego 4-Pre, así como este tipo de juego, han sido autorizados por la Conselleria d'Interior del Govern de les Illes Balears en cumplimiento de lo establecido en los artículos 11 y 20 de la Orden de 9 de abril de 2002, Reguladora de las Apuestas Externas y Juegos de Promoción del Trote (BOCAIB 45, de 13 de abril), dictada en desarrollo del Decreto 108/2001, de 3 de agosto, por el que se regulan las apuestas hípicas y los demás juegos de promoción del trote (BOCAIB 96, de 11 de agosto).

Reglas de desarrollo del juego de promoción del trote Modalidad: presorteados Tipo de juego: 5 pre

1. El juego

1.1. Las presentes reglas tienen por objeto establecer las condiciones que regirán, a partir de su publicación, los juegos de promoción del trote (PROMOTROT) en su modalidad de juegos presorteados, propiedad intelectual de la UTE CIRSA INTERACTIVE/TROYJOCS, organizados por el Consorci del Joc Hípic de Mallorca (CJHM), denominado en adelante el organizador.

1.2. El hecho de participar en el juego implica, por parte del jugador, el conocimiento total de estas reglas y, en consecuencia, se adhiere a todas y a cada una de ellas.

1.3. Características generales, comunes a todos los juegos de PROMOTROT, modalidad presorteados:

1.3.1. Los juegos de PROMOTROT, modalidad presorteados, son juegos de resultados presorteados, de combinaciones diversas de letras, signos, números, gráficos o posiciones, de los cuales a cada resultado combinatorio puede corresponderle un valor de la tabla de premios del juego, de acuerdo a unas reglas preestablecidas.

1.3.2. En los juegos de PROMOTROT, modalidad presorteados, se distribuyen los billetes ganadores a lo largo de una emisión de una cantidad finita de billetes que, en su conjunto, cumple con el porcentaje de premios preestablecido. En dicho porcentaje de premios se incluye la aportación del juego al fondo común (JACKPOT) descrito en los apartados 2.10 y siguientes.

1.3.3. El tamaño de una emisión para un juego concreto será siempre múltiplo de la unidad mínima de carga (POOL) que se define como la cantidad mínima de billetes que cumple estrictamente con la estructura y el porcentaje de premios preestablecido para dicho juego.

1.3.4. Cada billete de juego o billete electrónico, tiene un identificador único e irrepetible, que es un resultado combinatorio y puede tener, o no, un premio asociado al mismo, todo ello almacenado en un soporte informático cifrado. Dichos billetes electrónicos son extraídos de la emisión y distribuidos por el ordenador central hasta los dispensadores electrónicos de billetes (puntos de expedición o terminales de juego), en adelante TJ, para ser jugados en ellos. Las emisiones de billetes electrónicos han sido previamente generadas y constan del conjunto completo de billetes, conteniendo su número identificador, y su resultado presorteado, y se almacenan en un dispositivo informático protegido y auditable, que únicamente puede ser gestionado por la computadora central.

1.3.5. El desarrollo de la jugada consistirá en la adquisición, mediante el pago de un precio preestablecido, del correspondiente billete electrónico que aparecerá en la pantalla del TJ lo cual dará derecho al adquirente a jugar. Para ello debe descubrir áreas determinadas del citado billete y de esta forma conseguir el premio en caso de haberlo.

2. Pago del juego y pago de los premios

2.1. El pago de los billetes electrónicos a jugar se realizará en metálico a través de los aceptadores de monedas y billetes o cualquier otro medio de pago instalado en los TJ.

2.2. Para comprar billetes electrónicos es necesario que exista saldo suficiente en la cuenta del

jugador en el TJ. La compra del billete electrónico la realiza el jugador pulsando en el lugar indicado de la pantalla del TJ, momento en el cual se resta el importe del billete electrónico al saldo del jugador, y éste puede iniciar el juego del billete sobre la pantalla del TJ.

2.3. El jugador puede dar por terminada una partida una vez finalizado el juego de cualquier billete electrónico. En este caso el TJ imprimirá automáticamente un resguardo de cuenta si quedan créditos no invertidos o, en cualquier caso, si el jugador ha obtenido algún premio alto.

2.4. Una partida se dará por terminada automáticamente si el saldo de créditos llega a cero.

2.5. A la finalización de una partida el TJ presentará un informe por pantalla con el resumen de los créditos jugados y los premios obtenidos a lo largo de la partida. El TJ dará la opción al jugador de imprimir el informe.

2.6. Los premios se clasifican por categorías según su importe, existiendo un máximo de treinta y una (31) categorías. Para cada juego concreto de PROMOTROT, modalidad presorteados, se definirán las categorías de premio que le correspondan y el importe correspondiente a cada una de ellas. Los premios así definidos para cada juego concreto, se agruparán además en dos tipos, según su importe: premios altos y premios bajos.

2.7. Se consideran premios bajos aquéllos cuyo importe es inferior a 50 euros y premios altos los restantes. Sólo los premios bajos podrán ser utilizados por el jugador para realizar a su cargo nuevas jugadas o compra de billetes.

2.8. Los premios altos con un importe superior a 300 euros podrán ser premios en especie.

2.9. El TJ permitirá al jugador conocer, para cada juego, el número de categorías de premios y el importe de los mismos.

2.10. Además de estos premios el sistema puede gestionar otro tipo de premio denominado jackpot. Este premio consiste en un bote común que se va alimentando con un porcentaje predefinido de las ventas de cada juego y que estará asociado a una o varias categorías de premios altos de cada juego.

2.11. Cuando el jugador consigue un premio de una categoría asociada al jackpot consigue también, además del premio correspondiente a dicha categoría, el porcentaje del bote común predefinido para dicho juego y categoría de premio.

2.12. Todos los premios de jackpot tienen la consideración de premios altos y aplican por tanto las mismas reglas de abono de premios.

2.13. El jugador dispondrá siempre de datos actualizados en la propia pantalla del TJ sobre la cuantía total del jackpot (importe del bote más importe de la categoría de premio asociada) correspondiente al juego en el que esté participando. Dichos datos tienen sólo carácter informativo ya que el importe oficial del jackpot será el que asigne el ordenador central en el momento en el que registre la concesión del premio.

2.14. En el caso de expiración o retirada de un juego concreto el bote seguiría disponible para el resto de los juegos y podrá asociarse, con los porcentajes que se establezcan, a los juegos nuevos que se introduzcan en el sistema.

2.15. En el caso de que, por cualquier causa, fuera necesario anular el jackpot, el importe acumulado y no concedido será atribuido al organizador con el mismo tratamiento que los premios no pagados y expirados.

2.16. Los premios bajos serán abonados de forma inmediata en la cuenta del jugador en el TJ, y podrán ser utilizados para la compra de nuevos billetes electrónicos, o ser canjeados en metálico, al finalizar la partida, en el establecimiento donde se hayan obtenido.

2.17. En el caso de obtención de premios altos, el TJ informará inmediatamente al jugador de la concesión del premio y permitirá continuar la partida, aunque no a cargo de aquél. Al finalizar la partida el TJ imprimirá el resguardo de cuenta en el que figurarán los premios altos obtenidos en el transcurso de la misma. Los resguardos de cuenta deben ser canjeados en el establecimiento donde se hayan obtenido por los comprobantes de premio alto que permitirán su cobro en los establecimientos autorizados.

2.18. Los comprobantes de premios altos hasta un importe de 120 euros pueden ser canjeados por su valor en metálico en cualquier establecimiento autorizado para la expedición de la LOTOTROT o PROMOTROT.

2.19. Los comprobantes de premios altos superiores a 120 euros y hasta un importe de 300 euros pueden ser canjeados por su valor en metálico en cualquier establecimiento autorizado para la expedición de la LOTOTROT o PROMOTROT y en la Oficina Central de Pago de Premios del organizador.

2.20. Los comprobantes de premios altos que superen el importe de 300 euros podrán ser canjeados por su valor en metálico solamente en la Oficina Central de Pago de Premios del organizador.

2.21. Los comprobantes de premios en especie contendrán su equivalente en metálico a precio de mercado. El premiado podrá optar siempre por su equivalente monetario.

2.22. El comprobante de premio alto es un documento al portador que caduca, de no presentarse al cobro, a los treinta (30) días naturales a partir del día siguiente a la fecha de obtención del premio.

2.23. El importe de los premios caducados no reclamados será atribuido al organizador.

2.24. Los jugadores se someterán, para cualquier controversia que pueda surgir, con renuncia expresa a su fuero y vecindad, a los juzgados y tribunales de Palma de Mallorca.

2.25. Para todo lo referente al juego de PROMOTROT, los interesados deberán dirigirse al Consorci del Joc Hípic de Mallorca, identificado en el presente Reglamento como el organizador, con sede en el Hipódromo de Son Pardo, Palma de Mallorca.

2.26. Los jugadores cuyo comprobante de premio no pueda ser procesado o aceptado por el sistema de validación, podrán dirigirse a la Oficina Central de Pago de Premios, formulando la reclamación en impreso destinado al efecto, dentro de los treinta (30) días naturales siguientes a la fecha que figura en el comprobante del premio.

2.27. En caso de reclamación de pago de premios, el organizador deberá dar respuesta a los interesados en un plazo no superior a treinta (30) días naturales después de formulada la reclamación.

2.28. El organizador se reserva el derecho de desestimar toda reclamación relativa a comprobantes de premio que no puedan ser certificados como procedentes de un local de expedición de billetes electrónicos con contrato vigente.

Juegos de promoción del trote

Modalidad: presorteados

Tipo de juego: 5-pre.

ESTRUCTURA DE LA EMISIÓN

Juego de tipología 5

Es un juego con una estructura de premios de 8 niveles, apuesta de 0,50 euros, porcentaje de devolución global del juego del 80%, con un porcentaje de aportación a la parte variable del jackpot de un 10% que está incluido dentro del porcentaje de devolución global.

Precio apuesta	0,50 euros
Porcentaje de devolución	80%
Aportación a la parte variable del jackpot	10%

Número de Billetes por Pool 1.000.000

Premio	Cantidad	Porcentaje
500,00 euros (fijo) + variable Jackpot JP1	40	4,00%
250,00 euros	60	3,00%
50,00 euros	800	8,00%
25,00 euros	1.700	8,50%
5,00 euros	6.000	6,00%
2,50 euros	20.000	10,00%
1,00 euros	72.500	14,50%
0,50 euros	160.000	16,00%
TOTAL	261.100	70%

Jackpot JP1

El premio de esta tipología está conformado por la suma de un fijo de 500 euros más una cantidad variable constituida por un global común de las aportaciones realizadas con el diez por ciento del porcentaje destinado al jackpot variable de todas las tipologías de juegos. La cantidad que se paga al jugador es la suma del fijo de la tipología correspondiente más el importe íntegro del global común. Así pues, después de la aparición de un premio máximo en cualquiera de las tipologías de 0,50 euros de precio de la apuesta, el global común se ve decrementado por el valor del importe descrito, aplicando a todas las tipologías el nuevo valor de la parte variable del jackpot.

Tipos de gráficos utilizados en la pantalla de juego.

La temática del tipo de gráficos que aparecerá en la pantalla del TJ durante el desarrollo del juego,

podrá consistir en símbolos frutales, animales en general, animales de granja y símbolos relacionados con la hípica, de forma individual o conjunta.

Las presentes reglas de desarrollo del juego 5-Pre, así como este tipo de juego, han sido autorizados por la Conselleria d'Interior del Govern de les Illes Balears en cumplimiento de lo establecido en los artículos 11 y 20 de la Orden de 9 de abril de 2002, Reguladora de las Apuestas Externas y Juegos de Promoción del Trote (BOCAIB 45, de 13 de abril), dictada en desarrollo del Decreto 108/2001, de 3 de agosto, por el que se regulan las apuestas hípicas y los demás juegos de promoción del trote (BOCAIB 96, de 11 de agosto).

Reglas de desarrollo del juego de promoción del trote Modalidad: presorteados Tipo de juego: 6 pre

1. El juego

1.1. Las presentes reglas tienen por objeto establecer las condiciones que regirán, a partir de su publicación, los juegos de promoción del trote (PROMOTROT) en su modalidad de juegos presorteados, propiedad intelectual de la UTE CIRSA INTERACTIVE/TROYJOCS, organizados por el Consorci del Joc Hípic de Mallorca (CJHM), denominado en adelante el organizador.

1.2. El hecho de participar en el juego implica, por parte del jugador, el conocimiento total de estas reglas y, en consecuencia, se adhiere a todas y a cada una de ellas.

1.3. Características generales, comunes a todos los juegos de PROMOTROT, modalidad presorteados:

1.3.1. Los juegos de PROMOTROT, modalidad presorteados, son juegos de resultados presorteados, de combinaciones diversas de letras, signos, números, gráficos o posiciones, de los cuales a cada resultado combinatorio puede corresponderle un valor de la tabla de premios del juego, de acuerdo a unas reglas preestablecidas.

1.3.2. En los juegos de PROMOTROT, modalidad presorteados, se distribuyen los billetes ganadores a lo largo de una emisión de una cantidad finita de billetes que, en su conjunto, cumple con el porcentaje de premios preestablecido. En dicho porcentaje de premios se incluye la aportación del juego al fondo común (JACKPOT) descrito en los apartados 2.10 y siguientes.

1.3.3. El tamaño de una emisión para un juego concreto será siempre múltiplo de la unidad mínima de carga (POOL) que se define como la cantidad mínima de billetes que cumple estrictamente con la estructura y el porcentaje de premios preestablecido para dicho juego.

1.3.4. Cada billete de juego o billete electrónico, tiene un identificador único e irrepetible, que es un resultado combinatorio y puede tener, o no, un premio asociado al mismo, todo ello almacenado en un soporte informático cifrado. Dichos billetes electrónicos son extraídos de la emisión y distribuidos por el ordenador central hasta los dispensadores electrónicos de billetes (puntos de expedición o terminales de juego), en adelante TJ, para ser jugados en ellos. Las emisiones de billetes electrónicos han sido previamente generadas y constan del conjunto completo de billetes, conteniendo su número identificador, y su resultado presorteado, y se almacenan en un dispositivo informático protegido y auditable, que únicamente puede ser gestionado por la computadora central.

1.3.5. El desarrollo de la jugada consistirá en la adquisición, mediante el pago de un precio preestablecido, del correspondiente billete electrónico que aparecerá en la pantalla del TJ lo cual dará derecho al adquirente a jugar. Para ello debe descubrir áreas determinadas del citado billete y de esta forma conseguir el premio en caso de haberlo.

2. Pago del juego y pago de los premios

2.1. El pago de los billetes electrónicos a jugar se realizará en metálico a través de los aceptadores de monedas y billetes o cualquier otro medio de pago instalado en los TJ.

2.2. Para comprar billetes electrónicos es necesario que exista saldo suficiente en la cuenta del jugador en el TJ. La compra del billete electrónico la realiza el jugador pulsando en el lugar indicado de la pantalla del TJ, momento en el cual se resta el importe del billete electrónico al saldo del jugador, y éste puede iniciar el juego del billete sobre la pantalla del TJ.

2.3. El jugador puede dar por terminada una partida una vez finalizado el juego de cualquier billete electrónico. En este caso el TJ imprimirá automáticamente un resguardo de cuenta si quedan créditos no invertidos o, en cualquier caso, si el jugador ha obtenido algún premio alto.

2.4. Una partida se dará por terminada automáticamente si el saldo de créditos llega a cero.

2.5. A la finalización de una partida el TJ presentará un informe por pantalla con el resumen de los créditos jugados y los premios obtenidos a lo largo de la partida. El TJ dará la opción al jugador de imprimir el informe.

2.6. Los premios se clasifican por categorías según su importe, existiendo un máximo de treinta y una (31) categorías. Para cada juego concreto de PROMOTROT, modalidad presorteados, se definirán las categorías de premio que le correspondan y el importe correspondiente a cada una de ellas. Los premios así definidos para cada juego concreto, se agruparán además en dos tipos, según su importe: premios altos y premios bajos.

2.7. Se consideran premios bajos aquéllos cuyo importe es inferior a 50 euros y premios altos los restantes. Sólo los premios bajos podrán ser utilizados por el jugador para realizar a su cargo nuevas jugadas o compra de billetes.

2.8. Los premios altos con un importe superior a 300 euros podrán ser premios en especie.

2.9. El TJ permitirá al jugador conocer, para cada juego, el número de categorías de premios y el importe de los mismos.

2.10. Además de estos premios el sistema puede gestionar otro tipo de premio denominado jackpot. Este premio consiste en un bote común que se va alimentando con un porcentaje predefinido de las ventas de cada juego y que estará asociado a una o varias categorías de premios altos de cada juego.

2.11. Cuando el jugador consigue un premio de una categoría asociada al jackpot consigue también, además del premio correspondiente a dicha categoría, el porcentaje del bote común predefinido para dicho juego y categoría de premio.

2.12. Todos los premios de jackpot tienen la consideración de premios altos y aplican por tanto las mismas reglas de abono de premios.

2.13. El jugador dispondrá siempre de datos actualizados en la propia pantalla del TJ sobre la cuantía total del jackpot (importe del bote más importe de la categoría de premio asociada) correspondiente al juego en el que esté participando. Dichos datos tienen sólo carácter informativo ya que el importe oficial del jackpot será el que asigne el ordenador central en el momento en el que registre la concesión del premio.

2.14. En el caso de expiración o retirada de un juego concreto el bote seguiría disponible para el resto de los juegos y podrá asociarse, con los porcentajes que se establezcan, a los juegos nuevos que se introduzcan en el sistema.

2.15. En el caso de que, por cualquier causa, fuera necesario anular el jackpot, el importe acumulado y no concedido será atribuido al organizador con el mismo tratamiento que los premios no pagados y expirados.

2.16. Los premios bajos serán abonados de forma inmediata en la cuenta del jugador en el TJ, y podrán ser utilizados para la compra de nuevos billetes electrónicos, o ser canjeados en metálico, al finalizar la partida, en el establecimiento donde se hayan obtenido.

2.17. En el caso de obtención de premios altos, el TJ informará inmediatamente al jugador de la concesión del premio y permitirá continuar la partida, aunque no a cargo de aquél. Al finalizar la partida el TJ imprimirá el resguardo de cuenta en el que figurarán los premios altos obtenidos en el transcurso de la misma. Los resguardos de cuenta deben ser canjeados en el establecimiento donde se hayan obtenido por los comprobantes de premio alto que permitirán su cobro en los establecimientos autorizados.

2.18. Los comprobantes de premios altos hasta un importe de 120 euros pueden ser canjeados por su valor en metálico en cualquier establecimiento autorizado para la expedición de la LOTOTROT o PROMOTROT.

2.19. Los comprobantes de premios altos superiores a 120 euros y hasta un importe de 300 euros pueden ser canjeados por su valor en metálico en cualquier establecimiento autorizado para la expedición de la LOTOTROT o PROMOTROT y en la Oficina Central de Pago de Premios del organizador.

2.20. Los comprobantes de premios altos que superen el importe de 300 euros podrán ser canjeados por su valor en metálico solamente en la Oficina Central de Pago de Premios del organizador.

2.21. Los comprobantes de premios en especie contendrán su equivalente en metálico a precio de mercado. El premiado podrá optar siempre por su equivalente monetario.

2.22. El comprobante de premio alto es un documento al portador que caduca, de no presentarse al cobro, a los treinta (30) días naturales a partir del día siguiente a la fecha de obtención del premio.

2.23. El importe de los premios caducados no reclamados será atribuido al organizador.

2.24. Los jugadores se someterán, para cualquier controversia que pueda surgir, con renuncia expresa a su fuero y vecindad, a los juzgados y tribunales de Palma de Mallorca.

2.25. Para todo lo referente al juego de PROMOTROT, los interesados deberán dirigirse al Con-

sorci del Joc Hípic de Mallorca, identificado en el presente Reglamento como el organizador, con sede en el Hipódromo de Son Pardo, Palma de Mallorca.

2.26. Los jugadores cuyo comprobante de premio no pueda ser procesado o aceptado por el sistema de validación, podrán dirigirse a la Oficina Central de Pago de Premios, formulando la reclamación en impreso destinado al efecto, dentro de los treinta (30) días naturales siguientes a la fecha que figura en el comprobante del premio.

2.27. En caso de reclamación de pago de premios, el organizador deberá dar respuesta a los interesados en un plazo no superior a treinta (30) días naturales después de formulada la reclamación.

2.28. El organizador se reserva el derecho de desestimar toda reclamación relativa a comprobantes de premio que no puedan ser certificados como procedentes de un local de expedición de billetes electrónicos con contrato vigente.

Juegos de Promoción del Trote

Modalidad: Presorteados

Tipo de Juego: 6-Pre.

ESTRUCTURA DE LA EMISIÓN

Juego de tipología 6

Es un juego con una estructura de premios de 8 niveles, apuesta de 0,20 euros, porcentaje de devolución global del juego del 80%, con un porcentaje de aportación a la parte variable del jackpot de un 10% que está incluido dentro del porcentaje de devolución global.

Precio apuesta	0,20 euros
Porcentaje de devolución	80%
Aportación a la parte variable del jackpot	10%

Número de Billetes por Pool 2.000.000

Premio	Cantidad	Porcentaje
200,00 euros (fijo) + variable Jackpot JP2	40	2,00%
100,00 euros	200	5,00%
20,00 euros	1.600	8,00%
10,00 euros	3.400	8,50%
2,00 euros	12.000	6,00%
1,00 euros	40.000	10,00%
0,40 euros	145.000	14,50%
0,20 euros	320.000	16,00%
TOTAL	522.240	70%

Jackpot JP2

El premio de esta tipología está conformado por la suma de un fijo de 200 euros más una cantidad variable constituida por el 20% del global común de las aportaciones realizadas con el diez por ciento del porcentaje destinado al jackpot variable de todas las tipologías de juegos. La cantidad que se paga al jugador es la suma del fijo de la tipología correspondiente más el 20% del importe del global común. Así pues, después de la aparición de un premio máximo en cualquiera de las tipologías de 0,20 euros de precio de la apuesta, el global común se ve decrementado por el valor del importe descrito, aplicando a todas las tipologías el nuevo valor de la parte variable del jackpot.

Tipos de gráficos utilizados en la pantalla de juego.

La temática del tipo de gráficos que aparecerá en la pantalla del TJ durante el desarrollo del juego, podrá consistir en símbolos frutales, animales en general, animales de granja y símbolos relacionados con la hípica, de forma individual o conjunta.

Las presentes reglas de desarrollo del juego 6-Pre, así como este tipo de juego, han sido autorizados por la Conselleria d'Interior del Govern de les Illes Balears en cumplimiento de lo establecido en los artículos 11 y 20 de la Orden de 9 de abril de 2002, Reguladora de las Apuestas Externas y Juegos de Promoción del Trote (BOCAIB 45, de 13 de abril), dictada en desarrollo del Decreto 108/2001, de 3 de agosto, por el que se regulan las apuestas hípicas y los demás juegos de promoción del trote (BOCAIB 96, de 11 de agosto).

§ 206 DECRETO 2/2007, DE 12 ENERO. ATRIBUCIÓN AL CONSORCIO DEL JUEGO HÍPICO DE MENORCA DE LA ORGANIZACIÓN, LA EXPLOTACIÓN Y LA GESTIÓN DE LAS APUESTAS HÍPICAS EXTERNAS, LOS JUEGOS DE PROMOCIÓN DEL TROTE EN LA ISLA DE MENORCA Y TODAS LAS ACTIVIDADES QUE ESTÉN VINCULADAS A ELLAS

(BOCAIB núm. 10, de 18 enero [LIB 2007, 11])

El artículo 28 de la Ley 20/2001, de 21 de diciembre, de Medidas Tributarias, Administrativas y de Función Pública, dispone que la organización, la explotación y la gestión de las apuestas hípicas internas y externas, los juegos de promoción del trote y todas las actividades que estén vinculadas a ellas podrán ser gestionadas de forma directa por la Comunidad Autónoma, determinándose, en su caso y mediante decreto, el órgano o ente vinculado o dependiente del mismo al cual se asignen.

El Consejo de Gobierno de día 12 de mayo de 2006 aprobó la creación del Consorcio del Juego Hípico de Menorca, mediante el procedimiento regulado en el artículo 85.1 de la Ley 3/2003, de 26 de marzo, de Régimen Jurídico de la Administración de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears. El mencionado Acuerdo y los estatutos del Consorcio se publicaron en el «Boletín Oficial de las Islas Baleares» de día 23 de mayo de 2006.

El día 14 de noviembre de 2006 se firmó el convenio de colaboración entre la Comunidad Autónoma de las Illes Balears y el Consejo Insular de Menorca para la colaboración técnica, económica y administrativa, con la finalidad de organizar, explotar y gestionar las apuestas hípicas externas y los juegos de promoción del trote en la isla de Menorca. Para las finalidades de interés común derivadas de la gestión del convenio se constituyó el Consorcio del Juego Hípico de Menorca.

Por todo ello, a propuesta del Consejero de Interior, y previa deliberación del Consejo de Gobierno en la sesión de 12 de enero de 2007, decreto:

Artículo único.

Atribuir al Consorcio del Juego Hípico de Menorca la organización, la explotación y la gestión de las apuestas hípicas externas, los juegos de promoción del trote en la isla de Menorca y todas las actividades que estén vinculadas a ellas.

DISPOSICIÓN FINAL

Única.

El presente Decreto entrará en vigor el día siguiente de su publicación en el «Boletín Oficial de las Islas Baleares».

c) Cataluña

§ 207 DECRETO 455/1983, DE 22 SEPTIEMBRE. REGULACIÓN DE LAS CARRERAS DE CABALLOS CON APUESTAS

(DOGC núm. 380, de 11 noviembre [LCAT 1983, 1827])

Artículo 1.

1. Tendrán la consideración de hipódromos los recintos en que, cumpliéndose los requisitos legales, se celebren carreras de caballos, tanto en la modalidad de galope como en la de trote enganchado.

2. El número de hipódromos no podrá exceder de cinco en toda Cataluña, en atención a las áreas de influencia de las ciudades de Barcelona, Tarragona, Lleida y Girona, pudiéndose instalar dos en el área de influencia de Barcelona.

Artículo 2.

Las empresas titulares de un hipódromo deberán reunir los requisitos siguientes:

a) Deberán constituirse necesariamente bajo la forma jurídica de Sociedad Mercantil Anónima de acuerdo con la legislación española ostentar la nacionalidad española y tener su domicilio en Cataluña.

b) Su finalidad social, única y exclusiva, será la construcción y explotación de hipódromos, la organización de todo tipo de carreras de caballos y también, si es necesario, la organización y explotación, en los términos legales, de las apuestas deportivas que se lleven a cabo con motivo de carreras de caballos. No obstante, la finalidad social podrá comprender la titularidad de los servicios complementarios a que hace referencia el artículo 4.

c) El capital social mínimo deberá ser de 200 millones de pesetas, suscrito y desembolsado y su cuantía no podrá disminuir durante la existencia de la sociedad. A pesar de esto, y de acuerdo con el artículo quinto, 1.c) de este Decreto, la Generalidad de Cataluña exigirá que se den garantías suficientes que aseguren la realización de la inversión.

d) Las acciones representativas del capital social deberán ser nominativas.

e) En cuanto a la participación de capital extranjero, se estará a lo que disponga la normativa vigente.

f) La Sociedad deberá tener administración colegiada. Los Administradores deberán ser personas físicas. El número de consejeros no españoles, no podrá exceder del 50% del total. Si alguno de los Administradores fuera extranjero, sus facultades tendrán que ser mancomunadas y no solidarias.

g) Ninguna persona, natural o jurídica, que participe en una de las sociedades reguladas por este artículo no podrá ostentar participación accionaria en más de tres sociedades explotadoras de hipódromos o establecimientos de juego, en Cataluña.

A los efectos mencionados, se entenderá que existe identidad entre las personas o sociedades que formen parte de un grupo financiero.

Artículo 3.

Los hipódromos tendrán que reunir, como mínimo, los requisitos siguientes:

a) EL terreno donde se hayan que ubicar deberá tener una extensión total, incluidos todos los servicios, no inferior a 80 hectáreas.

b) La pista principal tendrá, como mínimo, 1.600 metros de longitud y 20 metros de ancho.

c) Será necesario que haya una tribuna con capacidad mínima de 4.000 espectadores sentados.

d) Será preceptiva la existencia de un parking con un mínimo de 1.500 plazas.

e) Será necesario que tenga alojamiento para caballos, al menos en número igual a la mitad de los que tomen parte en cada uno de los días de carrera, con un mínimo de 20.

f) Sala para comisarios de carreras.

g) Marcadores o pizarras para anunciar los participantes de cada carrera.

h) Pesaje de joqueys.

i) Sala veterinaria y laboratorio para toma de muestras.

j) Locales o taquillas para apuestas.

k) Instalación de foto-finish.

l) Instalación automática de salida para caballos participantes.

ll) Recinto para la presentación de los caballos participantes.

m) Control cinematográfico de carreras.

n) Sala de prensa.

Artículo 4.

1. Asimismo, en los hipódromos deberá haber los siguientes servicios e instalaciones complementarias:

a) Servicio de bar.

b) Servicio de restaurante.

c) Salas de estar.

d) Zonas verdes.

e) Zonas infantiles de diversión y guardería.

f) Enfermería.

2. Tendrán carácter facultativo, los servicios e instalaciones siguientes:

a) Piscinas e instalaciones de gimnasia o deportivas.

b) Cualquier otro servicio o instalación de tipo social, deportivo o recreativo.

3. Los servicios complementarios que preste el hipódromo podrán pertenecer o ser explotados por personas o empresas diferentes de la titular del hipódromo. La empresa titular de éste, sin embargo, se responsabilizará solidariamente con el titular o explotador, en su caso, de la calidad de los servicios prestados.

Artículo 5.

1. Las autorizaciones para la instalación, apertura y funcionamiento de hipódromos se otorgarán por el Departament de Governació previos los informes de los Departaments de Política Territorial i Obres Públiques y de Agricultura, Ramaderia i Pesca, teniendo en cuenta los criterios siguientes:

a) Localización del hipódromo. En este sentido se tendrán en cuenta las circunstancias siguientes: mejora de las condiciones ambientales, reforzamiento del potencial turístico y proximidad a núcleos urbanos.

b) Calidad de las instalaciones y de los servicios complementarios.

c) Garantías personales, financieras y técnicas de las empresas explotadoras. En todo caso, las garantías financieras deberán asegurar la adecuada cobertura de las inversiones previstas.

d) Medidas de seguridad proyectadas.

e) Medidas que tiendan a la promoción y fomento de la cría de caballos en Cataluña.

f) Posibilidad de utilización de las instalaciones para finalidades coincidentes con las de la empresa titular, por parte de otras entidades y organismos públicos.

2. EL otorgamiento de las autorizaciones previstas en el apartado anterior se realizará previo concurso público convocado por el Departament de Governació.

Artículo 6.

Las sociedades titulares de autorizaciones de apertura y funcionamiento de hipódromos necesitarán la autorización expresa del Departament de Governació para:

a) La modificación de la escritura de constitución o Estatutos de la Sociedad en cuanto a la denominación, duración, domicilio, capital social, régimen jurídico de las acciones, composición y facultades de los órganos de administración, así como las transmisiones de acciones. Todo esto sin perjuicio de la normativa sobre inversiones extranjeras.

b) Los cambios personales de los miembros del Consejo de Administración de la Sociedad, del

Consejero Delegado, Director General, Gerente y cargos asimilados, si los hubiere, del Director responsable del hipódromo y de los miembros de la Junta Directiva.

c) La constitución de derechos reales de cualquier naturaleza sobre el inmueble o inmuebles donde está asentado el hipódromo.

d) La modificación del contrato entre la Sociedad y el Director responsable del hipódromo.

e) La modificación del emplazamiento del hipódromo.

f) La introducción de modificaciones substanciales en el edificio o locales del hipódromo o en sus medidas de seguridad.

g) La modificación del régimen de funcionamiento del hipódromo, en cuanto a temporada de apertura, horario de funcionamiento, límite mínimo de las apuestas y modificación de las apuestas autorizadas.

Artículo 7.

1. La Dirección y administración del hipódromo corresponde a su Director y a la Junta Directiva, sin perjuicio de las facultades que sobre la Sociedad correspondan a su Consejo de Administración.

2. La Junta Directiva se compondrá, como mínimo, de 6 miembros, uno de los cuales será designado por el Departament de Governació. Los restantes miembros serán designados por el Consejo de Administración de la Sociedad titular de la autorización. El Director y, como mínimo, uno de los miembros restantes de la Junta tendrán que pertenecer al Consejo de Administración de la Sociedad.

3. Los miembros de la Junta Directiva deberán ser españoles, mayores de edad y gozar de todos sus derechos civiles. Excepcionalmente, los extranjeros podrán formar parte de la Junta siempre que ostenten la calidad de socios y formen parte del Consejo de Administración. El número de los miembros extranjeros dentro de la Junta Directiva no podrá ser superior al 50% del número total de sus componentes.

Artículo 8.

1. El nombramiento del Director del hipódromo y del resto de miembros de la Junta Directiva requerirá la aprobación del Departament de Governació, que se otorgará, si es necesario en el acto de la autorización de apertura y funcionamiento.

2. El mencionado nombramiento podrá ser revocado en caso de incumplimiento grave de sus funciones o por razones de oportunidad que, discrecionalmente, apreciará el Departamento.

Artículo 9.

1. Corresponde a la Generalidad de Cataluña la determinación de los supuestos en que las apuestas que se celebren con motivo de carreras de caballos en el ámbito de Cataluña puedan ser autorizadas, y también su reglamentación general.

2. La Generalidad de Cataluña podrá asumir la responsabilidad de la organización de dichas apuestas y desarrollarla directamente o a través de entidades públicas o privadas, en las condiciones que reglamentariamente se determinen.

En el caso de las entidades privadas, éstas estarán sujetas a las condiciones que se expresen en el artículo 2, apartados a), b), c) y d) y en el artículo 6, apartados a) y b) del presente Decreto.

Artículo 10.

1. A los efectos de lo que dispone el artículo anterior se entiende por apuestas los concursos de pronósticos sobre el resultado de una o diversas carreras de caballos incluidas en los programas previamente establecidos por las sociedades organizadoras, debidamente autorizadas.

2. Se establecen con la característica «de apuestas mutuas», lo cual implica que las sumas comprometidas por los apostantes sobre un determinado tipo de apuesta, una vez hechas las detracciones previstas en las disposiciones vigentes, serán distribuidas entre aquellos que hayan acertado el pronóstico del resultado a que haga referencia la apuesta.

3. El Departament de Governació aprobará el catálogo de apuestas realizadas con motivo de carreras de caballos, en el que se señalarán las reglas mínimas para la práctica de las apuestas.

Artículo 11.

Según el ámbito territorial de implantación las apuestas podrán ser de dos clases: apuestas internas y apuestas urbanas.

Son apuestas internas las que se realizan dentro del recinto de un hipódromo, en las instalaciones habilitadas para tal finalidad y en relación a las carreras que se celebren en aquel hipódromo.

Son apuestas urbanas las que se realicen fuera del recinto de los hipódromos, en los locales debidamente autorizados, en relación a cualquier carrera celebrada en cualquier hipódromo.

Artículo 12.

Las personas o entidades propietarias o explotadoras de un hipódromo, podrán celebrar apuestas internas, siempre que se ajusten al catálogo de apuestas y hayan sido debidamente autorizadas por el Departament de Governació.

Artículo 13.

1. La organización de apuestas urbanas corresponderá a la Generalidad de Cataluña y puede ser desarrollada directamente o a través de una entidad pública o privada.

2. Corresponderá, en todo caso, a la Generalidad de Cataluña la autorización, inspección, control de gestión y ejercicio de las facultades disciplinarias, en los términos que reglamentariamente se determinen, sobre la organización de apuestas en el ámbito de Cataluña.

3. El otorgamiento, en su caso, a una empresa privada, de la organización de apuestas urbanas se llevará a cabo mediante concurso público convocado por el Departament de Governació. Será objeto de valoración preferente la circunstancia de que la empresa solicitante tenga otorgada, por el mencionado Departamento, la autorización para la explotación de un hipódromo.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se autoriza al Conseller de Governació para que dicte las normas de desarrollo del presente Decreto.

Segunda.

Este Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Diari Oficial de la Generalitat».

§ 208 ORDEN 17 OCTUBRE 1985. REGLAMENTO DE APUESTAS HÍPICAS

(DOGC núm. 605, de 25 octubre [LCAT 1985, 2877])

Artículo único.

Se aprueba el Reglamento de Apuestas Hípicas de Cataluña, que se adjunta como anexo a esta Orden.

DISPOSICIÓN FINAL

Única.

Este Reglamento entrará en vigor el día siguiente de su publicación en el «Diari Oficial de la Generalitat de Catalunya».

REGLAMENTO DE APUESTAS HÍPICAS

TÍTULO I

DISPOSICIONES COMUNES

Artículo 1. Objeto.

El presente Reglamento establece las normas que regulan las apuestas sobre los resultados de las carreras de caballos que se celebren en los hipódromos de Cataluña. Todos ellos han de ajustar sus actividades a lo previsto en los Reglamentos de Carreras vigentes, a cuyos principios, normas generales y definiciones se vincula y somete el presente Reglamento, cuyo objeto es desarrollar cuanto concierne a las apuestas mutuas, garantizando los intereses de los apostantes.

Artículo 2. Naturaleza de las apuestas.

1. Las apuestas revisten la forma de concurso de pronóstico sobre el resultado de una o varias carreras de caballos incluidas en los programas previamente establecidos por la Sociedad titular de cada hipódromo.

2. Los pronósticos se formulan y concretan referidos al número que asigne el Programa Oficial a cada caballo, en la carrera en que participe el mismo.

El número, como elemento de identificación del pronóstico es vinculante y no puede ser sustituido por ninguna otra información. Sólo el Programa Oficial, que será publicado en el Boletín Oficial correspondiente, dará fe sobre el número que corresponde a cada caballo. Ningún error del apostante al consignar el número puede dar lugar a reclamación, que tampoco podrá producirse como consecuencia de cualquier cambio de monta, respecto de las consignadas en el Programa Oficial que haya sido autorizado por el Comisario competente, ni del cambio de peso que procede del cambio de monta autorizado.

3. Se conciertan con la característica de «apuestas mutuas», lo que implica que las sumas comprometidas por los apostantes sobre un tipo determinado de apuesta, una vez realizadas las detracciones previstas en las disposiciones vigentes, serán distribuidas entre aquellos cuyo pronóstico sobre el resultado a que la apuesta se refiera resulte acertado.

A la Sociedad organizadora compete la misión de registrar y centralizar las apuestas, calcular y retener las detracciones autorizadas y establecer y pagar los dividendos que correspondan.

La Generalidad se reserva la inspección y el control de todas estas operaciones en los términos que oportunamente determine.

4. El totalizador es el sistema de reunión de todas las cantidades comprometidas en cada una de las apuestas. Ningún caballo quedará excluido del totalizador. Se podrá apostar por cualquiera de los números de los caballos incluidos en el Programa Oficial, sin limitación de cantidad, salvo lo que se establece en el artículo 5.

5. Corresponde a la Sociedad organizadora determinar, en cada ocasión, las carreras en que podrá

concertarse cada tipo de apuesta así como las pruebas que compondrán cada una de las combinadas. El Programa Oficial deberá facilitar al apostante información detallada sobre esta materia.

6. El acierto del pronóstico y de la apuesta se vincula al resultado definitivo de la carrera, entendiendo por tal la clasificación definitiva que establezcan los Comisarios de Carreras con arreglo a lo que dispone el correspondiente Reglamento. Esta clasificación será anunciada al público después de las operaciones de peso que siguen a la carrera, por lo que el apostante deberá conservar sus boletos hasta este momento. Ninguna alteración de este resultado que pudiera producirse con posterioridad tendrá repercusión a efectos de las apuestas contempladas en el presente Reglamento.

7. El hecho de participar en cualquiera de las apuestas contempladas en este Reglamento implica que el apostante declara conocerlo, se adhiere sin limitación ni reserva a todas sus disposiciones y acepta las consecuencias que puedadn derivarse de su aplicación, especialmente las que tengan su origen en el incumplimiento por parte del apostante de alguno de los requisitos exigidos por este Reglamento.

Artículo 3. Clases de apuestas.

1. Las apuestas que se pueden establecer se clasifican en dos grandes grupos:

a) apuestas simples y

b) apuestas combinadas.

2. Integran el grupo de apuestas simples las apuestas sencillas, en sus dos variantes; a ganador y a colocado; la apuesta gemela, la apuesta super-gemela, la apuesta trío y la apuesta doble. De otra parte, las apuestas combinadas son la apuesta triple, la apuesta triple gemela, la apuesta quíntuple y la apuesta quíntuple especial.

3. Los diferentes tipos de apuestas podrán establecerse todas simultáneamente o, a propuesta de la Sociedad organizadora y previa autorización de la Dirección General del Juego, podrán ser implantadas de modo progresivo.

4. No se altera la naturaleza de la apuesta por la circunstancia de que sea formalizada en el hipódromo o fuera de él (en los locales debidamente autorizados por la autoridad competente) ni por el hecho de estar representada por «tickets» o taloncillos emitidos por máquinas expendedoras o por impresos que el propio apostante cumplimenta y presenta para su normalización y pago.

Artículo 4. Admisión de apuestas.

1. Las apuestas se admitirán hasta el momento en que se comunique la orden de cierre de las taquillas, que en ningún caso podrá ser posterior a aquel en que se produzca la salida válida de la prueba. La suspensión de las apuestas afectará incluso a las que se encuentren en curso de ejecución, sin que los apostantes que no hayan formalizado su apuesta hasta ese momento puedan producir reclamación alguna.

2. No obstante, para determinadas apuestas combinadas, el Programa Oficial podrá señalar el momento a partir del cual no será admitida ninguna nueva apuesta de ese tipo. Dicho momento precederá siempre al de la salida de la primera prueba que forme parte de la apuesta combinada en cuestión.

3. Las apuestas podrán ser efectuadas tanto en el hipódromo como fuera de él, en los locales debidamente autorizados (en lo sucesivo, «urbanas»). Los efectos de concertarlas en uno u otro sitio serán los mismos, y los dividendos para cada clase de apuestas serán comunes para ambos lugares. Toda apuesta concertada fuera de ellos será ilegal.

Artículo 5. Cuantía de las apuestas.

1. La Sociedad organizadora de las carreras, previa autorización de la Dirección General del Juego, fijará la cantidad mínima que pueda apostarse en cada clase de apuestas, denominada en adelante «unidad mínima de apuesta». En caso necesario y para cierto tipo de apuestas, puede también establecer, con idénticos requisitos, el límite máximo que se autoriza a cada apostante.

2. Toda apuesta mutua ha de formalizarse por múltiplos exactos de la «unidad mínima de apuesta» y se considerarán integradas por tantas apuestas unitarias como la cifra apostada contenga a la unidad mínima.

Artículo 6. Boletos de apuesta.

1. Se denomina «boleto», en términos generales, a todo documento (resguardo, «tickets» o impreso sellado) que acredite la formalización de una apuesta.

2. Toda apuesta ha de materializarse en un modelo impreso, autorizado al efecto por la Dirección General del Juego, que debe ser apto para consignar con toda claridad los datos concernientes al pronóstico que se formula y cuantos elementos de identificación sean necesarios para permitir la

correcta e inequívoca aplicación del presente Reglamento. Por lo tanto, en todo boleto debe figurar necesariamente la naturaleza de la apuesta, la cuantía por la que se establece, la carrera a la que se refiere y el pronóstico al que se vincula.

3. Los boletos pueden responder a tres modelos diferentes:

a) Los correspondientes a los «sistemas mecanizados», que revisten la forma de taloncillos o «tickets» que emite la máquina expedidora, accionada por el empleado que la sirve, a instancias del apostante, quien debe expresar con toda claridad los datos de la apuesta o apuestas que desea concertar, para evitar cualquier error.

b) Los correspondientes a los «sistemas manuales», que consisten en unos libros talonarios, impresos previamente para cada clase de apuesta y numerados correlativamente.

Cada uno de los pronósticos posibles figura, previamente, en las hojas de un libro talonarios, mediante impresión o taladrado del dato correspondiente, después de marcar en ellas todos los elementos que requiera el código de identificación.

c) Los correspondientes a las «apuestas combinadas», para las que se utilizan unos juegos de impresos, en los que el apostante debe consignar por escrito y con la máxima claridad el pronóstico que emite, observando cuidadosamente las normas establecidas para cada clase de apuesta.

4. La aceptación y pago de los taloncillos o «tickets» a que se refiere el anterior apartado a) y/o de los boletos u hojas contemplados en los apartados b) y c) formaliza el contrato de apuesta e implica la plena conformidad del apostante con los datos que figuran en los mismos, sin que ningún error, advertido con posterioridad, pueda dar lugar a reclamación alguna.

5. El empleado no tiene obligación de comprobar el pronóstico y el hecho de que acepte el pago no supone responsabilidad alguna para él sobre la exactitud de los datos que contiene ni sobre la validez del boleto.

6. El boleto, una vez contraseñado, no puede en ningún caso ser devuelto al apostante, aunque éste pretenda modificarlo, ampliarlo o corregir en él posibles errores advertidos con posterioridad al momento de su expedición y sellado, salvo caso de error advertido antes de que el apostante abandone la taquilla expedidora.

Artículo 7. Caballos en cuadra.

1. A los efectos de apuestas, cada caballo será considerado con absoluta independencia de los restantes que tomen parte en la misma carrera. Por excepción, en la apuesta sencilla a ganador, los caballos pertenecientes al mismo propietario que tomen parte en una prueba, se entenderá que forman «cuadra», y, si cualquiera de estos caballos es clasificado en primer lugar, todas las apuestas sencillas a ganador concertadas sobre los otros caballos de la cuadra se estimarán acertadas.

Esta excepción en nada afecta a quienes hubiesen concertado apuestas sencillas a colocado, gemelas reversibles, super-gemela, trío reversible y no reversible, y triple gemela.

2. Para evitar cualquier distorsión a quien hubiese concertado otra clase de apuestas, en el supuesto de que dos representantes de una misma cuadra ocupen los dos primeros lugares de la clasificación, se aplicarán las normas siguientes:

a) En apuesta sencilla a «ganador» se procederá como indica el apartado 1 de este mismo artículo.

b) Por analogía, en las apuestas «doble» o «quíntuple con cinco ganadores», los dos caballos de la cuadra victoriosa que ocupen los dos primeros lugares de la clasificación, serán considerados como uno solo, computándose como ganadores a efectos de estas dos clases de apuestas. Los restantes caballos participantes de la misma cuadra, si los hubiere, cualquiera que sea el lugar en que se clasifiquen, no gozarán de esta equiparación.

c) La apuesta «gemela no reversible» será considerada reversible a este solo efecto.

d) En la apuesta «quíntuple», consistente en acertar tres ganadores de tres carreras y los dos primeros clasificados de otra, se aplicará lo establecido en el precedente punto c).

3. Las normas a aplicar en caso de caballos en cuadra subsisten en el supuesto de que se produzca cualquier empate en el que intervenga alguno de ellos.

Artículo 8. Totalización y dividendos.

1. A efecto de las operaciones de reparto entre los acertantes de las cantidades apostadas, se denomina:

a) «Fondo inicial», a la suma de las cantidades comprometidas en cada clase de apuesta en una carrera o carreras determinadas.

b) «Fondo repartible», al remanente que ofrezca el «fondo inicial» después de separar de él:

– Las deducciones legalmente establecidas.

– El importe de las apuestas que deban ser reembolsadas, y

– el importe de las apuestas que resulten acertadas.

c) «Beneficio por unidad de «apuesta», al resultado de dividir el «fondo repartible», o, en su caso, la cuota que corresponda al mismo, entre las unidades de apuesta acertadas.

d) «Dividendo», al resultado de añadir el «beneficio por unidad de apuesta» al importe de la unidad mínima correspondiente.

2. Las apuestas concertadas en los distintos despachos del hipódromo y en los locales autorizados («urbanas») se reunirán para su Totalización, de modo que todas las cantidades invertidas en cada clase de apuesta en una carrera o carreras determinadas se acumularán para formar el fondo inicial correspondiente a dicha apuesta.

3. Seguidamente, se procederá a detraer de este «fondo inicial» el porcentaje que en cada momento esté autorizado, que podrá ser distinto para cada clase de apuesta. Su cuantía figurará expuesta en lugar visible de todos los locales de apuestas autorizados.

También se detraerá el importe de las apuestas que deban ser reembolsadas y el de las apuestas que hayan resultado acertadas. El remanente constituye el «fondo repartible».

4. Para determinar el dividendo se distribuirá el fondo repartible entre el total de apuestas acertadas, pero la mecánica de esta distribución será distinta en el supuesto de que haya que establecer un solo dividendo (en lo sucesivo, «mecánica de dividendo unificado») y en el supuesto de que, para una misma apuesta, haya que establecer varios dividendos (en lo sucesivo, «mecánica de dividendos proporcionales»).

5. La «mecánica de dividendo unificado» requiere tan sólo que el fondo repartible se divida por el total de unidades de apuestas acertadas. Es el supuesto normal para toda clase de apuestas, excepto para la apuesta a colocado.

6. La «mecánica de dividendos proporcionales» requiere que del fondo repartible se separe en primer lugar el importe correspondiente a los boletos acertados. El remanente se dividirá en tantas partes iguales como aciertos distintos existan. Cada una de estas partes se volverá a repartir por separado entre el número de unidades de apuesta que cada variante acertada lleve jugadas. El cociente de cada una de estas divisiones constituye su particular «beneficio por unidad de apuesta».

Es el supuesto a aplicar en la apuesta a colocado y en cualquier caso de empate en las restantes apuestas.

7. En las divisiones que se realicen para determinar cualquier beneficio por unidad de apuesta se calculará el cociente entero; el residuo, si lo hubiese, se atribuye a la Sociedad organizadora.

8. El dividendo, como queda dicho, se formará añadiendo al importe de la unidad de apuesta el beneficio particular que a la misma haya correspondido.

9. Ningún dividendo puede ser inferior a la unidad de apuesta, incrementada en un 10 por 100 de su cuantía.

Si la información disponible sobre la marcha de las apuestas hiciera presumible la imposibilidad de dar cumplimiento al precepto anterior, los servicios de apuestas podrán decretar la anulación del tipo de apuestas en curso a que esta contingencia concierne, mediante el oportuno aviso a los apostantes. Tal determinación implicará la devolución de todas las apuestas de la modalidad anulada, cualquiera que fuera el resultado de la carrera.

10. Se establece con carácter general que en todo caso de empate para un puesto que dé derecho a percibir un dividendo, tal derecho se extiende a las apuestas formalizadas a favor de cualquiera de los caballos que resulten empatados.

Artículo 9. Reembolso de cantidades apostadas.

1. Se considerarán anuladas las apuestas concertadas, siendo reembolsadas las cantidades apostadas sobre todos los caballos participantes, en los casos siguientes:

a) Cuando, por avería en el sistema de apuestas, no fuera posible llevar a efecto la totalización de las mismas ni la determinación de los dividendos.

b) Cuando se hubiese realizado el previo aviso a los apostantes, previsto en el artículo 8.9.

c) En los casos particulares que, para cada clase de apuestas, establecen más adelante las normas específicas por las que se rigen.

2. Cuando alguna carrera fuera anulada, o suspendida por el órgano competente según el Regla-

mento de Carreras, se procederá a la devolución de las apuestas sencillas y gemelas concertadas sobre ella.

Si la carrera anulada afectara a las apuestas doble, triple, triple gemela o quíntuple no habrá reembolso, considerándose aquélla eliminada de la apuesta y reducido el número de pronósticos que determina el acierto, pero se considerarán acertadas todas las combinaciones concernientes a la carrera anulada.

3. Cuando un caballo participante no hubiese llegado a estar bajo las órdenes del Juez de Salida o éste informe que ha dejado de estarlo, se procederá a la devolución de las apuestas formalizadas sobre él.

Constituyen excepción de esta regla general las apuestas combinadas en cuya reglamentación específica esté prevista la designación voluntaria o automática de caballos «reserva», en cuyo supuesto entrará en juego este mecanismo y no habrá devolución de cantidades apostadas.

4. La circunstancia de que un caballo no tome la salida, lo haga deficientemente, se despiste al iniciarse la prueba o en el transcurso de ésta, es un incidente de carrera que no dará lugar a la anulación de la misma, ni podrá justificar reclamación alguna por parte de los apostantes ni la petición de reembolso de las cantidades apostadas.

Artículo 10. Pago de boletos acertados.

1. El pago de boletos no se inicia hasta que los Comisarios de Carreras hayan establecido el resultado definitivo de llegada, bien porque no se hubiese presentado ninguna reclamación ni decretado investigación de oficio, bien porque una u otra hayan sido resueltas. Los apostantes, en su propio interés, deben conservar sus boletos de apuesta hasta ese momento.

2. Establecida la clasificación definitiva y ultimadas las operaciones contables pertinentes, se dará la orden de pago, que será considerada definitiva aun en el caso de que una decisión adoptada en fecha posterior, por aplicación del Reglamento de Carreras, viniese a modificar el orden de llegada.

3. Las cantidades ganadas sólo se pagan a la presentación de los boletos acertados, que son considerados documentos al portador. Si algún boleto se extraviase, ningún otro medio de justificación es admisible.

Todo boleto que se presente en forma que no permita comprobar cualquiera de los signos sellados que lo identifican no será pagado, pero podrá ser depositado a efectos de que, transcurridos los plazos de pago establecidos, el control que ulteriormente se realice permita comprobar su legitimidad.

Cualquier boleto modificado o falseado dará lugar a que se proceda con arreglo a Derecho contra la persona que lo presente al cobro.

4. Los boletos acertados, o los que deban ser reembolsados, se pagarán en los despachos del hipódromo o en los despachos urbanos hasta media hora después de disputada la última carrera de la reunión, y durante el plazo de un mes, a contar desde el mismo día de la celebración de la carrera, en los mismos locales.

El pago de los boletos acertados en las apuestas combinadas se rige por las normas específicas de este tipo de apuestas.

5. Todo boleto que no se presente al cobro dentro de estos plazos se considerará caducado.

TÍTULO II

APUESTAS SIMPLES

CAPÍTULO I

Disposiciones comunes a estas apuestas

Artículo 11. Naturaleza y modalidades.

1. Se denominan apuestas simples aquellas en las que el pronóstico se limita a uno o dos caballos, sea en una o en dos carreras, y aquellas otras en que el pronóstico se refiere a tres caballos en una misma carrera.

2. Cuando el pronóstico se limita a un solo caballo se conocen como apuestas sencillas. Estas admiten dos variantes: a ganador y a colocado.

3. Si el pronóstico se refiere a dos caballos, la apuesta recibe el nombre de apuesta gemela, cuando los dos caballos designados participan en una misma carrera, y el de apuesta doble, cuando

los dos caballos participan en prueba distinta. Si el pronóstico se refiere a tres caballos, la apuesta se denomina apuesta trío.

CAPÍTULO II

Apuestas sencillas

Artículo 12. Naturaleza y modalidades.

1. Las apuestas sencillas pueden concertarse bajo dos modalidades: a ganador y a colocado.

2. La apuesta a ganador consiste en la designación del caballo al que le sea atribuido el primer lugar al establecerse el resultado definitivo de la carrera. Podrá concertarse en cualquier carrera en la que participen, por lo menos, tres caballos de propietarios distintos.

Con arreglo a lo previsto en el artículo 7, en caso de participar más de un caballo de la misma cuadra, a efectos de esta prueba, se considerarán como un solo caballo todos los pertenecientes a un mismo propietario.

3. La apuesta a colocado consiste en la designación de un caballo al que, al establecerse el resultado definitivo de la carrera, le sea atribuido:

a) El primero o segundo lugar, cuando el número de participantes de la prueba esté comprendido entre seis y diez caballos, ambos inclusive.

b) El primero, segundo y tercer lugar, cuando el número de participantes sea de once o más caballos.

Por consiguiente, en las carreras en que participan cinco o menos de cinco caballos no podrán concertarse apuestas a colocado.

Artículo 13. Totalización y dividendos.

1. Para calcular los dividendos que corresponden a los acertantes de las apuestas a ganador y a colocado, el fondo repartible, establecido conforme previene el artículo 8, se repartirá como sigue:

a) En la apuesta a ganador se aplicará la mecánica de dividendo unificado (artículo 8.5).

b) En la apuesta a colocado se aplicará la mecánica de dividendos proporcionales (artículo 8.6).

2. Si, por incidente de carrera, sólo un caballo se clasificara a la llegada, el fondo repartible de la apuesta a colocado se distribuirá exclusivamente sobre quienes hubiesen designado dicho caballo en sus boletos. Si no se clasificase ningún caballo, se procederá como en el caso de «carrera anulada o suspendida» previsto en el párrafo primero del punto 9.2.

Artículo 14. Casos de empate.

1. En la apuesta a ganador, en caso de empate entre dos o más caballos, el reparto se realizará con la mecánica de dividendos proporcionales (artículo 8.6).

2. En la apuesta a colocado, si el empate afectara al último de éstos, las cantidades apostadas a cuantos intervinieran en el empate serán excluidas también al constituir el «fondo repartible». Realizado el reparto de éste, con arreglo a lo previsto en el punto 1, b), de artículo 13, la parte alícuota que a cada uno de los caballos empatados corresponda volverá a distribuirse de la misma forma.

Artículo 15. Alteración del número de participantes.

Cuando, después de iniciadas las operaciones de venta de boletos a «colocado» con arreglo a un número previsto de participantes, la retirada de uno o varios de éstos, antes de quedar bajo las órdenes del Juez de Salida, alterara su número, a efectos del baremo que establece el artículo 12.3, la venta continuará sin modificación y, después de reembolsadas las cantidades apostadas sobre los caballos retirados, las operaciones para establecer los dividendos se realizarán en razón al número de caballos sobre los que inicialmente se efectuó la apuesta. A estos efectos, la información del Juez de Salida de que algún caballo ha dejado de estar a sus órdenes equivale a la retirada del mismo.

CAPÍTULO III

Apuestas Gemelas

Artículo 16. Gemela no reversible y gemela reversible.

1. La apuesta gemela consiste en la designación de dos caballos de una misma carrera a los que, al establecerse el resultado definitivo de la misma, les sean atribuidos los dos primeros lugares. Podrá concertarse en cualquier carrera en la que participen, por lo menos, tres caballos de propietarios distintos.

Si en la carrera participan menos de seis caballos, el acierto habrá de consistir en la designación de los dos primeros clasificados en el propio orden que se establezca como resultado definitivo de la carrera (gemela no reversible). A estos efectos, se entenderá que el número que figura en primer lugar en el boleto corresponde al caballo que el apostante estima debe resultar ganador de la prueba, y el que figura en segundo lugar del boleto, al caballo que estima se clasificará segundo.

Si la prueba reúne seis o más participantes, el acierto se limita a seleccionar los caballos que ocupen el primer y segundo lugar, cualquiera que sea el orden entre ellos (gemela reversible).

2. Con arreglo a lo previsto en el artículo 7, en caso de participar más de un caballo de la misma cuadra y que dos de ellos ocupen los dos primeros lugares de la clasificación, la gemela no reversible será considerada «reversible» a este solo efecto. A la gemela reversible no le afecta la presencia de diversos caballos de una misma cuadra, cualquiera que sea el resultado de la prueba.

Artículo 17. Totalización y dividendos.

El dividendo que corresponda a los acertantes se establecerá con la mecánica del dividendo unificado (artículo 8.5).

Artículo 18. Casos de empate.

1. El empate para el primer puesto de dos caballos, en caso de gemela reversible (supuesto de que participen seis o más caballos), no supone alteración de las normas que regulan esta apuesta.

2. En caso de gemela no reversible se aplicará la mecánica de los dividendos proporcionales (artículo 8.6).

3. La misma mecánica se aplicará cuando el empate se produzca para el segundo puesto, o fueran más de dos los caballos empatados para el primero.

Artículo 19. Super-gemela.

1. La apuesta super-gemela consiste en la designación de dos caballos de una misma carrera que, al establecerse el resultado definitivo de la misma, ocupen el primer, segundo o tercer lugar, independientemente del orden en que finalicen. Podrá concertarse en cualquier carrera en la que participen, por lo menos, cuatro caballos de propietarios distintos.

2. En caso de empate de dos caballos en el primer puesto, el dividendo se establecerá y pagará sobre los dos caballos que hayan empatado.

En caso de empate de más de dos caballos en el primer puesto, y debiendo establecerse el pago de más de un dividendo, éstos se establecerán y pagarán sobre las combinaciones del caballo ganador con cada uno de los caballos empatados.

3. En caso de empate de dos o más caballos en segundo lugar, y debiendo establecerse el pago de dos o más dividendos, éstos se establecerán y pagarán sobre las combinaciones del ganador con cada uno de los caballos empatados.

4. En caso de empate de dos o más caballos en el tercer puesto, los dividendos se establecerán y pagarán sobre las combinaciones de los caballos colocados en primer y segundo lugar con cada uno de los caballos empatados.

Artículo 20. Alteración del número de participantes.

1. Cuando, después de iniciadas las operaciones de venta de boletos de la apuesta gemela, con arreglo a seis o más participantes, la retirada de uno o varios de éstos, antes de quedar bajo las órdenes del Juez de Salida, dejara reducido el campo a menos de seis, la venta continuará sin modificación, y después de reembolsadas las cantidades apostadas sobre los caballos retirados, las operaciones para establecer los dividendos se realizarán en razón al número de caballos sobre los que inicialmente se efectuó la apuesta.

A estos efectos, la información del Juez de Salida de que algún caballo ha dejado de estar a sus órdenes equivale a la retirada del mismo.

Artículo 21. Reembolso de cantidades apostadas.

1. Además de los casos generales de reembolso que contempla en artículo 9, en las apuestas gemelas serán reembolsadas también cuando sólo un caballo se clasifique en la llegada, así como en el caso de que sobre la combinación ganadora no se haya efectuado apuesta alguna.

CAPÍTULO IV

Apuesta trío

Artículo 22. Apuesta trío reversible y no reversible.

1. La apuesta trío reversible consiste en la designación de tres caballos de una misma carrera a quienes, al establecerse el resultado definitivo de la misma, les sea atribuido el primer, segundo y tercer lugar en dicha carrera, independientemente del orden de llegada.

2. La apuesta trío no reversible consiste en la designación de tres caballos de una misma carrera a quienes, al establecerse el resultado definitivo de la misma, les sea atribuido el primer, segundo y tercer lugar en dicha carrera, en el mismo orden en que llegaron a la meta.

Artículo 23. Totalización y dividendos.

1. Las cantidades comprometidas para una misma carrera en las dos modalidades de la apuesta trío serán reunidas y totalizadas formando un único fondo inicial. Una vez separadas del mismo las deducciones legalmente establecidas, el fondo repartible se dividirá en dos partes iguales. Una parte será destinada a retribuir a los acertantes de la modalidad trio reversible y la otra a los acertantes de la modalidad trio no reversible.

2. Para calcular los dividendos que corresponden a los acertantes en ambas modalidades, se aplicará la mecánica de dividendo unificado.

3. En casos de empate, se aplicarán las reglas siguientes a cada una de las dos modalidades:

En caso de empate de dos caballos en el primer puesto, el dividendo se establecerá y se pagará sobre las combinaciones de los dos caballos empatados con el caballo colocada en tercer lugar.

En caso de empate de más de dos caballos en el primer puesto, el dividendo se establecerá y se pagará sobre cada uno de los caballos empatados con dos de los demás caballos del empate.

En caso de empate de los dos o más caballos en segundo lugar, el dividendo se establecerá y se pagará sobre las combinaciones del caballo llegado en primer lugar con dos de los caballos empatados.

En caso de empate de dos caballos en el primer puesto y de empate de dos o más caballos en el tercer puesto, el dividendo se establecerá y se pagará sobre las combinaciones de ambos caballos empatados con cada uno de los caballos empatados en el tercer puesto.

En el caso de empate de dos o más caballos en el tercer puesto, y debiéndose establecer el pago de más de un dividendo, éste se establecerá y se pagará sobre las combinaciones de los caballos colocados en primer y segundo lugar con cada uno de los caballos empatados.

CAPÍTULO V

Apuestas dobles

Artículo 24. Naturaleza.

1. La apuesta doble consiste en la designación de dos caballos de carrera distinta a quienes, al establecerse el resultado definitivo de cada una de ellas, les sea atribuido el primer lugar de la suya respectiva. Con la excepción de la carrera con un solo participante, esta apuesta podrá concertarse cualquiera que sea el número de éstos que tomen parte en cada una de las pruebas que la integran. Normalmente estas apuestas se conciertan sobre carreras consecutivas, pero, si lo estimase conveniente la Sociedad organizadora, podrá establecerla sobre dos carreras cualesquiera de una misma reunión.

2. Con arreglo a lo previsto en el artículo 7 en caso de participar en cualesquiera de las pruebas que integran una apuesta doble más de un caballo de la misma cuadra y fueran dos de ellos quienes ocuparan los dos primeros lugares de clasificación, los dos primeros caballos de la cuadra victoriosa serán considerados uno solo, computándose como ganadores, con dividendo único, a efectos de esta clase de apuesta.

Artículo 25. Totalización y dividendo.

El dividendo que corresponda a los acertantes se establecerá con la mecánica del dividendo unificado (artículo 8.5).

Artículo 26. Casos de empate.

1. En caso de empate de dos o más caballos para el primer puesto, en cualesquiera de las carreras que integran la apuesta doble, el dividendo se establecerá con la mecánica de los dividendos proporcionales (artículo 8.6).

2. De la misma manera se procederá cuando el empate para el primer puesto se produzca, de manera acumulada, en las dos carreras que integran la apuesta doble.

Artículo 27. Caso particular: apuesta doble con un solo ganador.

1. Si se diera la circunstancia de que alguno de los caballos ganadores de su prueba respectiva no figurara en ninguna apuesta efectuada, se procederá como sigue:

a) si la circunstancia se produce en la primera carrera, el «fondo distribuible» será repartido entre quienes, posteriormente, acierten el ganador de la segunda carrera, y

b) si la circunstancia se produce en la segunda carrera, el «fondo distribuible» será repartido entre quienes, previamente, hubiesen acertado el ganador de la primera carrera.

2. De idéntica manera se procederá cuando sea declarada nula alguna de las carreras que forman la apuesta doble.

a) si la anulación se produce en la primera carrera, el «fondo distribuible» será repartido entre quienes, posteriormente, acierten el ganador de la segunda carrera; y

b) si la anulación se produce en la segunda carrera, el «fondo distribuible» será repartido entre quienes, previamente, hubiesen acertado el ganador de la primera carrera.

3. A estos efectos, los apostantes deberán conservar los boletos hasta que se conozca el resultado definitivo de la segunda carrera de las dos que componen la apuesta.

Artículo 28. Reembolso de cantidades apostadas.

Además de los casos generales de reembolso que contempla el artículo 9 en las apuestas dobles serán reembolsadas también:

a) cuando no se haya efectuado apuesta alguna sobre ninguno de los dos caballos ganadores;

b) las concertadas sobre alguno de los caballos designados en cualquiera de las dos carreras que forman la doble, si éste no llegase a estar bajo las órdenes del Juez de Salida o dejara de estarlo antes de darse ésta;

c) cuando sean declaradas nulas las dos carreras que integran la apuesta.

TÍTULO III

APUESTAS COMBINADAS

CAPÍTULO I

Disposiciones comunes a estas apuestas

Artículo 29. Naturaleza y modalidades.

1. Se denominan apuestas combinadas aquellas en las que cada pronóstico se formula sobre tres o más caballos.

2. Cuando el pronóstico selecciona tres caballos, cada uno de una carrera distinta. la apuesta se denomina triple, y cuando selecciona cinco caballos, también de carrera distinta, la apuesta se denomina quíntuple.

3. Cuando el pronóstico selecciona seis caballos, agrupados en tres apuestas gemelas reversibles, correspondiente cada una de ellas a una carrera distinta, la apuesta se denomina triple gemela.

4. Cuando el pronóstico selecciona seis caballos distintos, que normalmente corresponden a seis carreras, la apuesta se denomina quíntuple especial.

5. Todos los caballos declarados participantes en una carrera son susceptibles de ser incluidos en los pronósticos de las apuestas combinadas concernientes a la misma.

Artículo 30. Boletos de apuestas.

1. Tal como prevé el artículo 6.2.c), las apuestas combinadas se formalizan en los juegos de impresos que facilita la Sociedad organizadora, en los que el apostante ha de consignar por escrito y con la máxima claridad el pronóstico que emite, observando cuidadosamente las normas establecidas para cada clase de apuestas.

2. Este juego de impresos o impreso múltiple consiste en un tríptico cuyos tres cuerpos son iguales entre sí, lo que permite registrar simultáneamente los mismos datos en los tres mediante reproducción calcográfica.

3. Cada cuerpo lleva la indicación adecuada a la finalidad a que se destina: el primero de los tres cuerpos (también llamado parte «A») constituye el boleto sobre el que se realiza el escrutinio provisio-

nal; el segundo (parte «B») constituye el elemento básico de control, y el tercero (parte «C»), un resguardo para el apostante sobre el pronóstico emitido y la cantidad abonada.

4. Los impresos podrán adquirirse en los locales habilitados al efecto en el hipódromo y en los autorizados fuera de él («urbanas»), al precio que determine la Sociedad organizadora, previa autorización de la Dirección General del Juego, precio que podrá ser deducido del importe total de la apuesta al realizar el pago de la misma, cuando así se establezca.

Las anotaciones pertinentes deben ser realizadas con un instrumento (bolígrafo o lápiz duro) que garantice la reproducción en los cuerpos segundo y tercero. No obstante, el apostante viene obligado a comprobar que esta reproducción es correcta.

Artículo 31. Entrega y contraseñado de boleto.

1. Las tres partes se presentarán unidas en la taquilla o despacho habilitado y servirán de base al pago que se realizará, de acuerdo con la cifra establecida por el propio apostante.

Una vez realizado el pago e incorporados a los tres cuerpos del juego de impresos los elementos o claves de identificación, recibirá el apostante los cuerpos segundo y tercero, debiendo introducir el segundo (parte «B») en el buzón destinado a este efecto y conservar el tercero (parte «C») como resguardo de la apuesta y justificante para el cobro en caso de acierto.

2. Tanto si el boleto contiene una sola combinación como si contiene varias, el apostante presentará unidos los tres cuerpos en el lugar designado al efecto, en donde procederá al pago del importe de las combinaciones apostadas.

El empleado que reciba el boleto y se haga cargo de su importe llevará a efecto el sellado de aquél; guardará en su poder su primer cuerpo (parte «A») y entregará al apostante los otros dos. El propio apostante deberá depositar en el buzón previsto para ello el segundo cuerpo (parte «B») conservar en su poder el tercero (parte «C»).

Artículo 32. Cantidad a abonar.

1. Para calcular la cantidad a abonar, en el lugar destinado a este fin, indicará el apostante el número de caballos que selecciona en cada carrera. El resultado de multiplicar entre sí todas estas cifras dará el número de combinaciones jugadas. número que, multiplicado por el precio de la unidad de apuesta, dará el total de la cantidad a abonar, que también deberá consignarse en el lugar previsto para ello en el boleto.

En el caso de que se quisiera repetir varias veces la totalidad de las combinaciones jugadas se multiplicará la cifra anteriormente obtenida por el número de repeticiones deseadas, operación que dará el definitivo total. El boleto también contiene espacio adecuado para consignar esta repetición.

2. De la cantidad a abonar se deducirá el precio del impreso cuando así esté establecido.

3. De conformidad con lo previsto en el artículo 6.4, el empleado se limitará a percibir la cantidad que el apostante haya consignado en el boleto, sin que la aceptación del pago suponga responsabilidad alguna para él.

Artículo 33. Error en la cantidad abonada.

Aunque el apostante es el único responsable de que el pago que realiza coincida con las combinaciones que desea jugar, en caso de error se procederá como sigue:

a) Todo boleto múltiple se considerará integrado por tantas apuestas sencillas como combinaciones apostadas contenga. A cada una de ellas corresponde un orden de preferencia construido sobre la base de otorgar prioridad a las columnas anteriores sobre las posteriores y, dentro de las columnas, al propio orden en que los números figuran en ellas.

b) Cuando el error en la cantidad a abonar consista en que el pago fuera inferior al que correspondería, una vez establecido el orden de preferencia a que se refiere el punto anterior, entre las apuestas sencillas que integran el boleto múltiple, sólo se considerarán válidas las primeras de ellas hasta alcanzar el número que corresponda en función de la cantidad pagada.

c) Cuando el error en la cantidad a abonar consista en que el pago fuera superior al que correspondería, una vez establecido el orden de preferencia se considerará que el apostante repite entre las apuestas sencillas que integran el boleto múltiple las primeras de ellas hasta completar el número que corresponda en función de la cantidad pagada.

d) Cuando el error se produce en un boleto que contenga repetidas veces las apuestas sencillas básicas, tanto en caso de error por defecto como por exceso en la cantidad abonada, se considerarán formalizados cuantos boletos completos fuera posible, aplicándose el resto de la cantidad abonada a repetir las primeras combinaciones de la serie, hasta completar el número que corresponda en función de la cantidad pagada.

Artículo 34. Totalización y dividendos.

1. Una vez celebrada la última carrera de las que compongan la apuesta se iniciará el escrutinio de los boletos y la determinación del fondo repartible, bajo la inspección de la Dirección General del Juego, sobre la base de un fondo único para todas las apuestas de la misma clase formalizadas en los distintos recintos del hipódromo y en las urbanas.

Tan pronto como sea posible y con la exclusiva finalidad de informar al apostante, se establecerá y hará pública la cuantía del dividendo provisional, que podrá ser modificado como consecuencia del escrutinio definitivo.

2. Al día siguiente, la Sociedad organizadora procederá, de forma pública, y bajo la inspección de la Dirección General del Juego, a la apertura del buzón o los buzones en los que se encuentre depositado el segundo cuerpo (parte «B») del juego de impresos utilizados, que es el que da fe de la validez de la apuesta, siempre que coincida plenamente con el primer cuerpo (parte «A»), que sirvió de base para formalizarla.

3. Por excepción, la sola existencia del segundo cuerpo (parte «B») tendrá plena validez en el caso de que la Sociedad organizadora, por cualquier circunstancia, no presente el primer cuerpo (parte «A»), siempre que el apostante exhiba el tercer cuerpo (parte «C») debidamente sellado presentado en plazo y plenamente coincidente con el segundo cuerpo depositado en el buzón.

Al proceder a la apertura de este buzón, todo boleto cuyo segundo cuerpo no aparezca en él se considerará no acertado.

4. Con el resultado que arrojen estas operaciones de control se procederá a establecer el dividendo definitivo aplicando la mecánica correspondiente, según que sea una o más las combinaciones acertadas. El pago de los boletos con derecho a dividendo se iniciará el primer día hábil siguiente a aquel en que se establezca el dividendo definitivo y se hará efectivo en el plazo de un mes.

Artículo 35. Reembolso de cantidades apostadas.

1. Además de los casos generales de reembolso que contempla el artículo 9, en las apuestas combinadas también serán reembolsadas:

a) Aquellas que el apostante, por cualquier causa, incluida la fuerza mayor, hubiese sellado y pagado, pero sin que hubiese depositado el segundo cuerpo (parte «B») en el buzón correspondiente por olvido o imposibilidad material.

b) En el supuesto de que el apostante, por error, haya consignado un número que no figure en el Programa Oficial de la carrera correspondiente. En este caso, todas las combinaciones en que figure dicho número, por su condición de apuesta imposible, se considerarán no válidas, debiendo ser reintegrado el importe de las mismas.

2. Tanto en uno como en otro supuesto, el apostante deberá formular la solicitud de reintegro en el primer día hábil siguiente al de la celebración de las carreras, mediante la presentación de los dos cuerpos del boleto (segundo y tercero), en el supuesto del caso a), y de sólo el tercer cuerpo en el supuesto del caso b).

Pasado este plazo no podrá ser atendida la reclamación del apostante, ya que la cifra por él pagada será contabilizada dentro del total apostado y, por consiguiente, distribuida entre los acertantes.

3. Si fuera declarada nula alguna de las carreras que integre cualquiera de las apuestas combinadas, se considerará reducido el pronóstico hasta referirlo exclusivamente a las carreras que no hubiesen sido anuladas. En consecuencia, no procede el reembolso de las cantidades apostadas, en tanto sea válida una sola de las carreras que integre la apuesta. El fondo repartible se distribuirá entre quienes acierten los ganadores válidos y sólo en el caso de que fueran anuladas todas las carreras que forman la apuesta se procedería al reembolso del importe íntegro apostado.

Artículo 36. Normas complementarias.

1. Son de especial aplicación a estas apuestas combinadas el precedente artículo segundo, que atribuye a la Sociedad organizadora la libre determinación de las pruebas que compondrán cada una de las apuestas combinadas, así como el artículo cuarto relativo a admisión de apuestas y cierre de taquillas. El final de la admisión de boletos se hará coincidir con el cierre de las apuestas de toda clase que se realicen para la primera carrera de las que integran la apuesta combinada de que se trate. En este momento deberán terminar inexcusablemente todas las operaciones de entrega y sellado de boletos, interrumpiéndose, si llegara el caso, de manera automática, sin que ello pueda dar lugar a reclamación alguna por parte del apostante que no haya podido ultimar su apuesta.

2. En caso de inutilización de algún boleto, el apostante podrá obtener en los despachos de venta

su canje por otro en blanco, previo abono de la cantidad que se fije como coste material del boleto canjeado.

CAPÍTULO II

Apuesta quíntuple

Artículo 37. Naturaleza y modalidades.

1. Se denomina apuesta quíntuple a la apuesta combinada consistente en la designación de cinco caballos distintos, que normalmente corresponden a cinco carreras, por lo que el acierto se vincula a la designación del respectivo ganador de cada una de ellas.

2. No obstante, en aquellas reuniones cuyos programas estén integrados por un número reducido de pruebas, o hayan de ajustarse a un horario estricto, la Sociedad organizadora debe limitar a cuatro el número de carreras que intervienen en la quíntuple, que en este caso requerirá acertar, además de los ganadores de cuatro carreras, el colocado de una de ellas, o, lo que es lo mismo, además de los ganadores de tres carreras, la gemela no reversible de la otra. A este supuesto se refiere el presente Reglamento bajo la denominación de quíntuple reducida.

3. El Programa Oficial, de conformidad con lo que dispone el artículo 2.5, señalará con toda claridad las carreras que integran la quíntuple y, en su caso, aquella en la que el pronóstico y el acierto se vincula a los dos primeros clasificados en la misma.

Artículo 38. Descripción del boleto.

1. Los boletos tendrán las características que determina el presente artículo 30. En este caso de la apuesta quíntuple, cada uno de los cuerpos o partes del boleto estará integrado por cinco columnas, una para cada carrera. Cada una de ellas llevará impresos números correlativos, a partir del uno, y, en su parte superior, una leyenda («A», «B», «C», «D» y «E»), en correspondencia con las que asigne el Programa Oficial para identificar la columna que corresponde a cada carrera, que será señalada con la misma letra.

2. En el caso de la apuesta quíntuple reducida, para las dos columnas que integran la gemela no reversible que ha de ser acertada, figurará un solo recuadro en el que se consignará el número de gemelas que son posibles. Con ello se facilita al apostante la repetición del pronóstico sobre un mismo caballo en la columna correspondiente a ganador y en la columna correspondiente a colocado. El número de gemelas que debe consignarse será el resultado de multiplicar el número de señales o marcas que se hayan hecho en la primera columna por el número de señales o marcas que se hayan hecho en la segunda, descontando el producto tantas combinaciones como números de caballos estén repetidos en una y otra. La cantidad a pagar por el boleto será el resultado de multiplicar este dato relativo al doble acierto en una misma carrera, por los pronósticos consignados en cada una de las otras tres columnas autónomas correspondientes a las carreras en que sólo hay que designar el ganador.

3. La operación se hace innecesaria utilizando tantos boletos como caballos se designen en la primera de las columnas a que afecte la gemela no reversible o tantos boletos como caballos se designen en la segunda columna de la misma gemela. En definitiva, se trata de que una de estas dos columnas contenga un solo pronóstico, con lo que se evita la apuesta imposible que supondría pronosticar que un mismo caballo va a ser, a la vez, primero y segundo. En este caso, la apuesta gemela contribuye a la formación del importe total con un solo factor: el correspondiente a la columna que contenga varias designaciones.

Artículo 39. Pronóstico de reserva.

1. Los boletos de la apuesta quíntuple llevan en su parte inferior unos recuadros, uno para cada columna, en los que el apostante podrá consignar un pronóstico, que será considerado como «reserva» para cubrir la contingencia de la retirada de alguno de los caballos seleccionados.

2. Si el apostante, por cualquier circunstancia, hubiese omitido la designación de reserva, se entiende que todo caballo retirado transmite el pronóstico al caballo que figure en el Programa Oficial con el número anterior al del caballo retirado. Si éste fuera el número uno del programa, la sustitución se materializará en el caballo al que corresponda el último número, entre los participantes.

3. La norma no se altera en el supuesto de que el caballo a quien corresponda intervenir como sustituto estuviera también designado como pronóstico directo, en cuyo caso se entenderá que sobre ese caballo se acumula un pronóstico repetido que, en caso de acierto, daría lugar a la percepción de dos dividendos.

4. Si los caballos retirados fueran más de uno, el designado como reserva sustituirá a aquel de los retirados que contenga el número menor entre ellos, y el otro, o los otros, generarán el proceso de sustitución previsto en el punto anterior, aplicándose siempre a un caballo que realmente participe. De

igual manera se procederá, en el supuesto de más de un retirado, si no se hubiese consignado el pronóstico de reserva, o si éste se hubiere efectuado sobre un caballo que también se hubiese retirado.

5. En el caso de que la retirada de uno o varios caballos y su posterior sustitución, de acuerdo con los párrafos anteriores, diera lugar a un número de combinaciones distintas de las abonadas, se desarrollarán primero las combinaciones que no incluyan a los suplentes y a continuación las formadas por éstos hasta completar el total abonado, repitiéndose las primeras de la serie si fuera necesario.

Esta misma norma se aplicará también en cualquier otro caso en que la cantidad abonada no coincida con el número de combinaciones designadas.

Artículo 40. Combinación ganadora sin acertante.

1. Cuando en alguna reunión no se hubiese formalizado ninguna apuesta sobre la combinación ganadora, el «fondo repartible» de esta apuesta quíntuple, pasará a acrecer el nuevo fondo que se constituya con las apuestas quíntuples que se formalicen el primer día de carrera que se celebre después de terminado el plazo de presentación de boletos posibles acertantes y comprobado que no existe ninguno que reúna esta condición.

2. Excepcionalmente, si esta circunstancia de combinación ganadora sin acertante se produce en la última reunión de cualquier temporada, el «fondo repartible» de dicho día pasará a acrecer el nuevo fondo que se constituya, con las propias apuestas quíntuples que se formalicen sobre las carreras del primer día de cualquier otra temporada que organice la misma Sociedad, aunque sea en otro hipódromo.

Artículo 41. Casos particulares.

1. La acumulación de incidencias que pueda producirse en la interpretación de un boleto a efectos del escrutinio, se resolverá por el siguiente procedimiento:

a) En primer lugar se resolverán las incidencias relativas a la retirada de alguno o algunos de los caballos pronosticados, incluido el supuesto de que alguno de ellos no llegue a estar a las órdenes del Juez de Salida o deje de estarlo antes de darse ésta. Se aplicarán al efecto las normas del artículo 39, relativo a pronósticos de reserva, en la que se contempla también la posibilidad de que se hubiese omitido la designación de suplente.

b) A continuación se contrastará el boleto resultante de la adaptación a que se refiere el anterior apartado a) con la cantidad realmente abonada, procediéndose con arreglo a lo previsto en el artículo 33.

c) Finalmente, para establecer el dividendo, se tendrá en cuenta si existe una sola o varias combinaciones acertadas. En el primer supuesto se aplicará la «mecánica de dividendo unificado», y en el segundo, la «mecánica de los dividendos proporcionales», ambas desarrolladas en el precedente artículo 8.

2. Siempre que de la puntual aplicación de las normas que anteceden pueda obtenerse al menos una combinación posible, no procederá la devolución del importe de la apuesta. Por lo tanto, la devolución quedará limitada al supuesto de que sea imposible la sustitución de alguna o de todas las apuestas inicialmente establecidas.

CAPÍTULO III

Apuesta triple gemela

Artículo 42. Naturaleza y modalidades.

1. Se denomina apuesta triple gemela a la apuesta combinada consistente en la designación de seis caballos, agrupados dos a dos, en tres apuestas gemelas reversibles, correspondientes cada una de ella a una carrera distinta, vinculándose el acierto a la correcta designación de todas y cada una de las tres gemelas reversibles.

2. El Programa Oficial indicará, con toda claridad, la carreras que en cada reunión integren la apuesta triple gemela.

Artículo 43. Descripción del boleto.

1. Los boletos tendrán las características que determina el precedente artículo 30. En este caso de la apuesta triple gemela, cada uno de los cuerpos o partes del boleto estará integrado por tres columnas dobles, correspondiendo una a cada carrera seleccionada. Cada columna llevará impresa en su parte superior una letra («X», «Y» y «Z»), en correspondencia con las que asigne el Programa Oficial; para identificar la columna que corresponde a cada carrera, que será la señalada con la misma letra.

2. La doble columna destinada a cada una de las pruebas que integran la apuesta tiene por finalidad permitir que cada una de ellas se subdivida en dos mitades verticales, encabezadas por las denominaciones «1º» y «2º», en las que se anotarán los números correspondientes a los dos caballos seleccionados, siendo indiferente el orden en que éstos se consignen, dada la condición de reversible que reviste el pronóstico, recomendándose, no obstante, a efectos de facilitar el escrutinio, que los pronósticos se escriban haciendo preceder el número menor al mayor.

3. Estas dobles columnas contienen cada una varios cajetines para consignar tantos pronósticos como cajetines contenga el boleto, siendo éste el número máximo de combinaciones que en un solo boleto pueden consignarse.

El boleto es apto para apostar una sola combinación, anotando un solo pronóstico en cada doble columna, y para apostar varias, hasta el límite arriba mencionado, que para cada carrera supone el número de cajetines que integran la doble columna, mas cada apostante puede utilizar cuantos boletos necesite para desarrollar plenamente su pronóstico.

4. La apuesta triple gemela no admite la designación de «pronóstico de reserva», por lo que el boleto que para ella se utiliza carece del correspondiente recuadro destinado a tal efecto.

5. La cantidad a abonar se establecerá con arreglo a lo que determina el artículo 32, y los errores que pueda cometer el apostante, al no coincidir las combinaciones pronosticadas con la cantidad pagada, se solventarán con arreglo a las normas que contiene el artículo 33.

Artículo 44. Combinación ganadora sin acertante.

1. Cuando en alguna reunión no se hubiese formalizado ninguna apuesta sobre la combinación ganadora, el «fondo repartible» de esta apuesta triple gemela se dividirá en dos partes iguales. Cada una de ellas pasará a acrecer los nuevos fondos que se constituyan con las apuestas triples gemelas que se formalicen sobre las carreras de la primera y de la segunda reunión que se celebre después de transcurrido el plazo de presentación de boletos de posibles acertantes y se haya comprobado que no existe ninguno que reúna esta condición.

2. En caso de repetirse la circunstancia en la reunión siguiente, porque en ella tampoco aparezca ninguna apuesta acertada, la acumulación de fondo se ajustará a las siguientes normas:

a) Si la reunión subsiguiente (tercera a contar desde que comenzó a constituirse el fondo acumulable) hubiese de celebrarse antes de que termine el plazo de presentación de boletos de posibles acertantes de la segunda reunión, el «fondo repartible» se iniciará con la mitad del procedente de la primera.

b) Si esta tercera reunión tuviera lugar transcurrido el plazo de presentación de boletos de posibles acertantes, se sumarán los dos remanentes para volver a dividir la suma en dos partes iguales. Con ellas se procederá de manera análoga en las siguientes reuniones.

c) Por consiguiente, en el supuesto desarrollado en el anterior apartado b), el fondo a dividir en dos partes iguales estará constituido por la mitad del fondo acumulable que proceda de la primera reunión y la totalidad del que proceda de la segunda.

d) La mecánica es válida para mayor número de acumulaciones que se origine por la coincidencia de mayor número de reuniones sin acertante alguno de esta apuesta en ninguna de ellas.

3. Excepcionalmente, si quedara alguna clase de fondo acumulable después de la última reunión de cualquier temporada o se originara precisamente en ella, las acumulaciones que correspondan pasarán a acrecer el o los nuevos fondos que se constituyan con las primeras apuestas triples gemelas que se formalicen sobre las carreras de los dos primeros días de cualquier otra temporada que organice la misma Sociedad, aunque sea en otro hipódromo.

Artículo 45. Casos particulares.

La acumulación de incidencias que pueda producirse en la interpretación de un boleto de la apuesta triple gemela, a efecto de escrutinio, se resolverá con las mismas normas que, referidas a la apuesta quíntuple, establece el artículo 41, salvo en lo que se refiere a caballos retirados, para los que será de aplicación lo previsto en el párrafo primero del artículo 9.3.

CAPÍTULO IV

Apuesta triple

Artículo 46. Normas a aplicar.

1. Se denomina apuesta triple la combinada consistente en la designación de tres caballos distintos correspondientes a otras tantas carreras, consistiendo el acuerdo en la designación del respectivo ganador de cada una de ellas.

2. A la apuesta triple le son de aplicación no sólo los preceptos del capítulo I del presente título, comunes a todas las apuestas combinadas, sino de manera especial las del capítulo II, relativas a la apuesta quíntuple.

3. Por lo tanto, como regulación de la apuesta triple deben considerarse reproducidos los precedentes artículos 39, sobre pronósticos de reserva, 40, sobre combinación ganadora sin acertante y 41, sobre casos particulares, así como los artículo 37.3, sobre puntualización del Programa Oficial y 38.1, sobre descripción del boleto, integrado en este caso sólo por tres columnas.

4. La cantidad a abonar se establecerá con arreglo a lo que determina el artículo 32, y los errores que pueda cometer el apostante, al no coincidir las combinaciones pronosticadas con la cantidad pagada, se solventarán con arreglo a las normas que contiene el artículo 33.

5. Por excepción, no es de aplicación a la apuesta triple cuanto se relaciona con la apuesta quíntuple reducida.

CAPÍTULO V

Apuesta quíntuple especial

Artículo 47. Naturaleza.

1. Se denomina apuesta quíntuple especial a la apuesta combinada consistente en la designación de seis caballos distintos, que normalmente corresponden a seis carreras, consistiendo el acierto en la designación del respectivo ganador de cada una de ellas.

No obstante, en aquellos casos en que la Sociedad organizadora lo estime conveniente, la apuesta puede consistir en la designación de los ganadores de cinco carreras y el segundo de una de ellas, o lo que es lo mismo, además de los ganadores de cuatro carreras, la gemela no reversible de la otra.

Se entiende a todos los efectos como gemela no reversible de una carrera la formada por los dos primeros clasificados en el propio orden que se establezca como resultado definitivo de la carrera.

2. El Programa Oficial de carreras señalará con toda claridad las que integran la quíntuple especial y aquella en la que el pronóstico y el acierto se vinculan a los dos primeros clasificados de la misma.

3. El boleto estará integrado por seis columnas que llevarán impresos números correlativos a partir del uno y, en su parte superior unas letras (A, B, C, D, E, F) en correspondencia con las que designa el Programa Oficial, para identificación de las columnas que corresponden a cada carrera.

4. a) Para la carrera que integre la gemela no reversible que ha de ser acertada, se asignarán dos columnas encabezadas por dos letras consecutivas, de las especificadas en el número anterior. Con ello se facilita al apostante la repetición del pronóstico sobre un mismo caballo en la columna correspondiente a ganador y en la columna correspondiente a colocado. El número de gemelas que puede designarse será el resultado de multiplicar el número de señales o marcas que se hayan hecho en la primera columna por el número de señales o marcas que se hayan hecho en la segunda, descontando el producto tantas combinaciones como número de caballos estén repetidos en una y otra. La cantidad a pagar por el boleto será el resultado de multiplicar este dato relativo al doble acierto en una misma carrera por los pronósticos consignados en cada una de las otras cuatro columnas correspondientes a las carreras en que sólo haya que designar el ganador. La operación se hace innecesaria utilizando tantos boletos como caballos se designen en la primera de las columnas a que afecte la gemela no reversible, o tantos boletos como caballos se designen en la segunda columna de la misma gemela. En definitiva, se trata de que una de estas dos columnas contenga un solo pronóstico, con lo que se evita la apuesta imposible que supondría pronosticar que un mismo caballo va a ser, a la vez primero y segundo. En este caso, la apuesta gemela contribuye a la formación del importe total con un solo factor: el correspondiente a la columna que contenga varias designaciones.

b) Cuando, por error, se hubiese formalizado una apuesta en la que se hubiese designado un solo caballo en la columna correspondiente al ganador y sólo otro caballo en la columna correspondiente al colocado, y éste fuera el mismo, se considerará al caballo designado en la columna correspondiente al colocado como retirada, pasándose a la aplicación de lo preceptuado en el artículo 55.

5. En el supuesto de que el número de participantes en una carrera fuera superior al mayor de los números contenidos en el impreso de apuesta, serán excluidos los superiores, considerándose como fuera de apuesta, cualquiera que fuera su clasificación final.

6. En el supuesto de que entraran en los dos primeros lugares dos caballos de la misma cuadra, serán considerados como uno solo, computándose ambos como ganadores. Los restantes caballos participantes de la misma cuadra, si los hubiere, no gozarán de esta equiparación, cualquiera que sea el

lugar en que se clasifiquen. En el caso de que estos caballos formaran la gemela no reversible de esta apuesta, se considerarán ambas gemelas como ganadoras, con el mismo dividendo.

Artículo 48. Descripción del boleto.

1. Las apuestas combinadas se formalizan en los juegos de impresos que facilita la Sociedad organizadora, en los que el apostante ha de consignar por escrito y con la máxima claridad el pronóstico que emite, observando cuidadosamente las normas establecidas para la apuesta.

2. Este juego de impresos o impresos múltiples consiste en un tríptico cuyos tres cuerpos son iguales entre sí, lo que permite registrar simultáneamente los mismos datos en los tres cuerpos mediante reproducción calcográfica.

3. Cada cuerpo lleva la indicación adecuada a la finalidad a que se destina: el primero de los tres cuerpos (también llamado parte «A»), constituye el boleto sobre el que se realiza el escrutinio provisional; el segundo (parte «B») constituye el elemento básico de control, y el tercero (parte «C») un recordatorio para el apostante sobre el pronóstico emitido y la cantidad abonada.

4. Los boletos podrán adquirirse en los locales habilitados al efecto en el hipódromo y en los autorizados fuera de él, al precio que determine la Sociedad organizadora, precio que podrá ser deducido del importe total de la apuesta al realizar el pago de la misma, cuando así se establezca.

Las anotaciones pertinentes deben ser realizadas con un instrumento (bolígrafo o lápiz duro) que garantice la reproducción en los cuerpos segundo y tercero. No obstante, el apostante viene obligado a comprobar que esta reproducción es correcta.

Artículo 49. Entrega y sellado de boleto.

1. Las tres partes del boleto se presentarán unidas en la taquilla o despacho habilitado y servirán de base al pago, que se realizará de acuerdo con la cifra establecida por el propio apostante.

2. Una vez realizado el pago e incorporados a los tres cuerpos del juego de impresos los elementos o claves de identificación, se distinguirán dos casos:

a) Apuesta formalizada en el hipódromo.

En este caso el empleado que recibe el boleto y se haga cargo de su importe llevará a efecto el sellado de aquél; guardará en su poder su primer cuerpo (parte «A») y entregará los otros dos al apostante. El propio apostante deberá depositar en el buzón previsto para ello el segundo cuerpo (parte «B») y conservar en su poder el tercero (parte «C»).

b) Apuesta formalizada en alguna urbana o despacho.

Se seguirá idéntico procedimiento al utilizado para las apuestas efectuadas en el hipódromo, con la sola diferencia de que el empleado, al realizar el sellado no retendrá el primer cuerpo del boleto, sino que, en presencia del apostante, lo depositará en el buzón correspondiente.

3. Los boletos formalizados en una urbana, si no han sido debidamente sellados, carecerán de valor y serán considerados como «no acertados», cualquiera que fuera la causa de su omisión.

Artículo 50. Cantidad a abonar.

1. Para calcular la cantidad a abonar, en el lugar destinado a este fin, en la parte inferior del boleto, el apostante indicará el número de caballos que selecciona en cada carrera. El resultado de multiplicar entre sí todas estas cifras dará el número de combinaciones jugadas, número que, multiplicado por el precio de la unidad de apuesta, dará el total de la cantidad a abonar, que también deberá consignarse en el lugar previsto para ello en el boleto.

En el caso de que se quiera repetir varias veces la totalidad de las combinaciones jugadas, se multiplicará la cifra anteriormente obtenida por el número de repeticiones deseadas, operación que dará el nuevo y definitivo total.

El boleto también contiene espacio adecuado para consignar esta repetición, salvo que la Sociedad organizadora decidiera suprimirlo, en cuyo caso el apostante deberá repetir el boleto cuantas veces deseara.

2. De la cantidad a abonar se deducirá el precio del boleto cuando esté establecido.

3. El empleado se limitará a percibir la cantidad que el apostante haya consignado en el boleto, sin que la aceptación del pago suponga responsabilidad alguna para él.

Artículo 51. Error en la cantidad abonada.

1. Aunque el apostante es el único responsable de que el pago que realiza coincida con las combinaciones que desea jugar, para salvaguardar sus intereses en casos de error, se consigna a continuación las normas a aplicar:

a) Todo boleto múltiple se considerará integrado por tantas apuestas sencillas como combinaciones apostadas contenga. A cada una de ellas corresponde un orden de preferencia construido sobre la base de otorgar prioridad a las columnas anteriores sobre las posteriores, y dentro de las columnas, el propio orden en que los números figuran en ellas.

b) Cuando el error en la cantidad a abonar consista en que el pago fuera inferior al que correspondería, una vez establecido el orden de preferencia a que se refiere el apartado anterior, entre las apuestas sencillas que integran el boleto múltiple, sólo se considerarán válidas las primeras de ellas hasta alcanzar el número que corresponda en función de la cantidad pagada.

c) Cuando el error en la cantidad a abonar consista en que el pago fuera superior al que correspondería, una vez establecido el orden de preferencia, se considerará que el apostante repite, entre las apuestas sencillas que integran el boleto múltiple, las primeras de ellas hasta completar el número que corresponda en función de la cantidad pagada.

d) Cuando el error se produzca en un boleto que, contenga repetidas veces las apuestas sencillas básicas, tanto en caso de error por defecto como por exceso en la cantidad abonada, se considerarán formalizados cuantos boletos completos fuera posible, aplicándose el resto de la cantidad abonada a repetir las primeras combinaciones de]a serie, hasta completar el número que corresponda en función de la cantidad pagada.

Artículo 52. Totalización y dividendos, pago de boletos acertados.

1. Una vez celebrada la última carrera de las que compongan la apuesta, se iniciará el escrutinio de los boletos y la determinación del fondo repartible, bajo la inspección y control de la Dirección General del Juego, sobre la base de un fondo único para todas las apuestas de la misma clase, formalizadas en los distintos recintos del hipódromo y en las urbanas.

Tan pronto como sea posible, y con la exclusiva finalidad de informar al apostante, se establecerá y hará pública la cuantía del dividendo provisional, que podrá ser modificado como consecuencia del escrutinio definitivo.

2. La Sociedad organizadora procederá para ello, bajo la inspección de la Dirección General del Juego, y de forma pública, a la apertura del buzón o los buzones en los que se encuentre depositado el segundo cuerpo (parte «B») del juego de impresos utilizado, que es el que da fe de la validez de la apuesta, siempre que coincida plenamente con el primer cuerpo (parte «A») que sirvió de base para formalizarla.

3. Por excepción, la sola existencia del segundo cuerpo (parte «B») tendrá plena validez en el caso de que la Sociedad organizadora, por cualquier circunstancia, no presente el primer cuerpo (parte «A»), siempre que el apostante exhiba el tercer cuerpo (parte «C») debidamente sellado, presentado en el plazo fijado, y siendo plenamente coincidente con el segundo cuerpo depositado en el buzón.

Al proceder a la apertura de este buzón, todo boleto cuyo segundo cuerpo no aparezca en él se considerará no acertado.

4. Con el resultado que arrojen estas operaciones de control se procederá a establecer el dividendo definitivo.

5. El pago de los boletos con derecho a dividendo se iniciará el primer día hábil siguiente a aquel en que se establezca el dividendo definitivo.

6. Se establece un plazo de ocho días hábiles para efectuar reclamaciones, a partir del día de la celebración de las carreras.

Se facilitará un impreso formalizado para efectuar las reclamaciones.

7. Los boletos acertados se pagarán en las oficinas de la Sociedad organizadora, y en los locales que pudieran habilitarse para este fin, durante el mes siguiente al del establecimiento del dividendo definitivo. Pasado este plazo caducará el derecho al cobro.

Artículo 53. Reembolso de cantidades apostadas.

1. Serán reembolsadas las apuestas en que concurra alguna de estas condiciones:

a) Aquellas en que el apostante, por cualquier causa, incluida la fuerza mayor, hubiese sellado y pagado, pero no hubiese depositado el segundo cuerpo (parte «B») en el buzón correspondiente por olvido o imposibilidad material.

b) En el supuesto de que el apostante, por error, haya consignado un número que no figure en el Programa Oficial de la carrera correspondiente, todas las combinaciones en que figure dicho número, por su condición de apuesta imposible, se considerarán no válidas, debiendo ser reintegrado el importe de las mismas.

c) En los casos de hurto, robos o extravío de los boletos en poder de la Sociedad organizadora, ésta publicará, en el hipódromo, una relación de las urbanas o despachos en que haya ocurrido el hecho antes de la celebración de las carreras objeto de la apuesta. Se procurará, también, dar la difusión adecuada por medio de la prensa y la radio, lo más rápidamente posible.

2. Tanto en el supuesto a) como en el b), el apostante deberá formular la solicitud de reintegro el primer día hábil siguiente al de celebración de las carreras, mediante la presentación de los dos cuerpos del boleto (segundo y tercero) en el supuesto del caso a), y sólo el tercer cuerpo, en el supuesto del caso b).

Pasado este plazo no podrá ser atendida la reclamación del apostante, ya que la cifra por él pagada será contabilizada dentro del total apostado y, por consiguiente, distribuida entre los acertantes.

En el caso c) no será necesario este requisito, al no haberse contabilizado la cantidad dentro del total apostado, disponiendo el apostante de veinte días hábiles para su reintegro.

3. Si fuera declarada nula alguna de las carreras que integre cualquiera de las apuestas combinadas, se considerará reducido el pronóstico hasta referirlo exclusivamente a las carreras que no hubiesen sido anuladas. En consecuencia, no procede el reembolso de las cantidades apostadas en tanto sea válida una sola de las carreras que integra la apuesta. El fondo repartible se distribuirá entre quienes acierten los ganadores válidos, y sólo en el caso de que fueran anuladas todas las carreras que forman la apuesta se procedería al reembolso del importe íntegro apostado.

4. En todo caso, es condición fundamental para participar en la quíntuple especial, a la que presta su conformidad todo apostante, que la Sociedad organizadora no sea responsable en los casos de anulación de boletos, acordados en virtud de lo establecido en estas normas, ni en los que no hubiere concurrido culpa grave de algún órgano de la Sociedad.

Artículo 54. Normas complementarias.

1. Son de especial aplicación a la quíntuple especial el precedente artículo 2, que atribuye a la Sociedad organizadora la libre determinación de las pruebas que compondrán cada una de las apuestas combinadas, así como el artículo 4, relativo a admisión de apuestas y cierre de taquillas. En el caso concreto de las apuestas combinadas en las agencias urbanas sólo se admitirán boletos en tanto no se retiren en ellas los buzones. En el hipódromo, el final de la admisión de boletos se hará coincidir con el cierre de las apuestas de toda clase que se realicen para la primera carrera de las que integran la apuesta combinada de que se trate. En este momento deberán terminar inexcusablemente todas las operaciones de entrega y contraseñado de boletos, interrumpiéndolas, si llegara el caso, de manera automática, sin que ello pueda dar lugar a reclamación alguna por parte del apostante que no haya podido ultimar su apuesta.

2. En caso de inutilización de algún boleto, el apostante podrá obtener en los despachos de venta su canje por otro en blanco, previo abono de la cantidad que se fije como coste material del boleto canjeado.

Artículo 55. Pronóstico de reserva.

1. Los boletos de la apuesta quíntuple especial llevarán en su parte inferior unos recuadros, uno para cada columna, en los que el apostante podrá consignar un pronóstico que será considerado como «reserva», para cubrir la contingencia de la retirada de alguno de los caballos seleccionados.

2. Si el apostante, por cualquier circunstancia, hubiese omitido la designación de reserva, se entiende que todo caballo retirado transmite el pronóstico al caballo que figure en el Programa Oficial con el número anterior al del caballo retirado. Si éste fuera el número uno del programa, la sustitución se materializará en el caballo al que corresponda el último número, entre los participantes.

3. La norma no se altera en el supuesto de que el caballo a quien corresponda intervenir como sustituto estuviera también designado como pronóstico directo, en cuyo caso se entenderá que sobre ese caballo se acumula un pronóstico repetido que, en caso de acierto, daría lugar a la percepción de dos dividendos.

4. Si los caballos retirados fueran más de uno, el designado como reserva sustituirá a aquel de los retirados que tenga el número menor entre ellos, y el otro, o los otros, generarán el proceso de sustitución previsto en el punto anterior, aplicándose siempre a un caballo que realmente participe. De igual manera se procederá, en el supuesto de más de un retirado, si no se hubiese consignado el pronóstico de reserva, o si éste se hubiese efectuado sobre un caballo que también se hubiese retirado.

5. En el caso de que la retirada de uno o varios caballos y su posterior sustitución de acuerdo con los párrafos anteriores, diera lugar a un número de combinaciones distintas de las abonadas, se desarrollarán primero las combinaciones que no incluyan a los suplentes y a continuación las formadas por éstos, hasta completar el total abonado, repitiéndose las primeras de la serie si fuera necesario.

Esta misma norma se aplicará también en cualquier otro caso en que la cantidad abonada no coincida con el número de combinaciones designadas.

Artículo 56. Distribución de fondos ganadores.

El total jugado cada día, una vez deducidos los porcentajes correspondientes y las cantidades a reembolsar, si las hubiere, se dividirá en dos partes, adjudicándose el 50 por 100 a los acertantes de cinco pronósticos de los seis que integran esta apuesta, y el otro 50 por 100 restante a los acertantes de seis pronósticos. A estas cantidades a repartir se sumarán los fondos pendientes de reuniones anteriores que pudieran existir para cada clase de acertantes.

Por excepción, en el caso de que hubiese algún boleto acertante de los seis pronósticos sin existir ninguno de cinco, la totalidad del fondo se distribuirá entre los boletos acertantes de seis.

Este caso sólo podrá darse si existiese una apuesta de una sola unidad.

Artículo 57. Combinación ganadora sin acertante de los seis pronósticos.

Cuando no se hubiese formalizado ninguna apuesta sobre la combinación ganadora con los seis pronósticos, el fondo asignado para éstos pasará a engrosar el nuevo fondo que se constituya para los boletos acertantes de seis pronósticos de la apuesta quíntuple especial, que se formalice el primer día de carreras que se celebre después de terminado el plazo de presentación de boletos de posibles acertantes y comprobado que no existe ninguno que reúna esta condición.

Excepcionalmente, si esta circunstancia de combinación ganadora sin acertante se produce en la última reunión de cualquier temporada, el «fondo repartible» de dicho día pasará a acrecer el nuevo fondo que se constituya con las propias apuestas «quíntuple especial» que se formalicen sobre las carreras del primer día de cualquier otra temporada que organice la misma Sociedad, aunque sea en otro hipódromo.

Artículo 58. Combinación ganadora sin acertantes de seis ni de cinco pronósticos.

1. Cuando en alguna reunión no se hubiese formalizado ninguna apuesta con las combinaciones ganadoras de cinco ni de seis pronósticos, los fondos asignados a éstas engrosarán, respectivamente, los que correspondan a las combinaciones ganadoras de cinco y de seis pronósticos de la apuesta quíntuple especial, que se formalice el primer día de carreras que se celebre después de terminado el plazo de presentación de boletos de posibles acertantes y comprobado que no existe ninguno que reúna esta condición.

Artículo 59. Casos particulares.

1. La acumulación de incidencias que puede producirse en la interpretación de un boleto a efectos del escrutinio, se resolverá por el siguiente procedimiento:

a) En primer lugar, se resolverán las incidencias relativas a la retirada de alguno o algunos de los caballos pronosticados, incluido el supuesto de que alguno de ellos no llegue a estar a las órdenes del Juez de Salida o deje de estarlo antes de darse ésta. Se aplicarán al efecto las normas del artículo 55, relativo a pronósticos de reserva, en la que se contempla también la posibilidad de que se hubiese omitido la designación de suplente.

b) A continuación se contrastará el boleto resultante de la adaptación a que se refiere el anterior apartado a) con la cantidad realmente abonada, procediéndose con arreglo a, lo previsto en el artículo 51.

c) Finalmente, para establecer el dividendo se tendrá en cuenta si existe una sola o varias combinaciones acertadas. En el primer supuesto se aplicará la «mecánica de dividendo unificado», y en el segundo, la «mecánica de dividendos proporcionales».

2. En tanto de la puntual aplicación de las normas que anteceden pueda obtenerse al menos una combinación posible, no procederá la devolución del importe de la apuesta. Por lo tanto, la devolución quedará limitada al supuesto de que sea imposible la sustitución de alguna o de todas las apuestas inicialmente establecidas.

d) Comunidad de Madrid

§ 209 DECRETO 148/2002, DE 29 AGOSTO. APRUEBA EL REGLAMENTO POR EL QUE SE REGULAN LAS APUESTAS HÍPICAS EN LA COMUNIDAD DE MADRID

(DOCM núm. 226, de 23 septiembre [LCM 2002, 492])

La Comunidad de Madrid tiene la competencia exclusiva en materia de Casinos, Juegos y Apuestas, con exclusión de las mutuas deportivo-benéficas, en virtud del artículo 26.1.29 de su Estatuto de Autonomía, en su redacción dada por la Ley Orgánica 5/1998, de 7 de julio. En ejercicio de esta competencia, la Asamblea de Madrid aprobó la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid, cuyo artículo 3.2.g) incluye entre los juegos cuya práctica puede ser autorizada en el territorio de esta Comunidad, con sujeción a los restantes requisitos reglamentariamente establecidos, las apuestas sobre acontecimientos deportivos, sobre carreras en que intervengan animales a celebrar en hipódromos y canódromos o sobre acontecimientos de otro carácter previamente determinados.

El Reglamento que se aprueba mediante el presente Decreto tiene por objeto la regulación de las Apuestas Hípicas en el ámbito de la Comunidad de Madrid, y se estructura en cinco títulos: el Título I, que contiene las Disposiciones Generales; el Título II, en el que se establecen los requisitos que deben reunir las entidades titulares de las autorizaciones para la organización y comercialización de las apuestas hípicas, así como el régimen jurídico de las autorizaciones y el régimen de responsabilidad de las entidades titulares y su control e inspección; el Título III, en el que se regulan las apuestas; el Título IV, dedicado a los usuarios y al personal de apuestas, y el Título V, en el que se establecen los requisitos que deben reunir las zonas y locales de apuestas de los hipódromos.

En su virtud, a propuesta de la Consejería de Presidencia, de acuerdo con el Consejo de Estado y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su reunión del día 29 de agosto de 2002, dispongo:

Artículo único.

Se aprueba el Reglamento por el que se regulan las apuestas hípicas en la Comunidad de Madrid cuyo texto figura como anexo a este Decreto.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

Única.

Hasta que no se dicten las normas de desarrollo de este Decreto que regulen los requisitos que deberán reunir los locales de apuestas situados fuera del recinto del hipódromo, no se podrán conceder autorizaciones para la organización y comercialización de las apuestas hípicas externas, salvo aquellas que se realicen dentro del recinto de los hipódromos o por medios informáticos o interactivos que deberán garantizar en todo caso que su ámbito de desarrollo, celebración o comercialización no exceda el territorio de la Comunidad de Madrid.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se faculta al titular de la Consejería con competencia en materia de ordenación y gestión del juego, para dictar las disposiciones necesarias para el desarrollo del presente Decreto y, en particular aquellas relativas a los requisitos que deban reunir los locales para la organización y comercialización de la apuesta hípica externa.

Segunda.

El presente Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid».

ANEXO

Reglamento por el que se regulan las apuestas hípicas en la Comunidad de Madrid

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1. Objeto y ámbito de aplicación.

El presente Decreto tiene por objeto la regulación de las apuestas hípicas en el ámbito de la Comunidad de Madrid.

Artículo 2. Naturaleza de las apuestas hípicas.

1. Se entiende por apuesta hípica el concurso de pronósticos sobre el resultado de una o varias carreras de caballos incluidas en los programas previamente establecidos por la entidad organizadora.

2. La apuesta tendrá el carácter de mutua, lo que implica que las cantidades apostadas sobre un tipo y modalidad de apuesta determinada serán distribuidas, previa deducción de los porcentajes que proceda, entre aquellos apostantes que hubieren acertado el resultado de la carrera a que la apuesta se refiera.

Artículo 3. Tipos y modalidades de apuestas.

1. A los efectos del presente Decreto las apuestas pueden ser de dos tipos, internas o externas:

a) Se considera interna la apuesta que se realiza dentro del recinto de un hipódromo, en las zonas habilitadas a tal fin, y respecto de las carreras de caballos que se celebran en el mismo.

b) Se considera externa la apuesta que se realiza fuera del recinto de los hipódromos en locales debidamente autorizados, respecto de las carreras de caballos que se celebren en cualquier hipódromo, independientemente del lugar en que éste se ubique. Asimismo, tendrá consideración de apuesta externa la que se realice en los locales de apuestas debidamente autorizados de un hipódromo, sobre las carreras que se celebren en un hipódromo distinto de aquél, y las que se realicen por medios informáticos o interactivos autorizados, siempre que su ámbito de desarrollo, celebración o comercialización no exceda el territorio de la Comunidad de Madrid.

2. Las apuestas, cualquiera que sea su tipo, podrán tener distintas modalidades. Se entiende por modalidades de apuestas las distintas variedades que admite la formulación de los pronósticos sobre las carreras de caballos. Dichas modalidades podrán ser, además de aquellas que se propongan por el solicitante y se autoricen por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego, las siguientes:

a) Apuestas simples son aquellas en las que el pronóstico se limita a uno o dos caballos, sea en una o en dos carreras, y aquellas otras en que el pronóstico se refiere a tres o cuatro caballos de una misma carrera.

Cuando el pronóstico se limita a un solo caballo se denomina apuesta sencilla. Ésta admite dos variantes: a ganador y a colocado.

La apuesta a ganador consiste en la designación del caballo al que le sea atribuido el primer lugar al establecerse el resultado definitivo de la carrera. Podrá concertarse en cualquier carrera en la que participen, por lo menos, tres caballos de propietarios distintos.

La apuesta a colocado consiste en la designación de un caballo al que le sea atribuido, al establecerse el resultado definitivo de la carrera:

– El primero o segundo lugar, cuando el número de participantes de la prueba esté comprendido entre seis y diez caballos, ambos inclusive.

– El primero, segundo y tercer lugar, cuando el número de participantes sea de once o más caballos.

Por consiguiente, en las carreras en que participan cinco o menos de cinco caballos no podrán concertarse apuestas a colocado.

Si el pronóstico se refiere a dos caballos, y éstos participan en una misma carrera la apuesta recibe el nombre de apuesta gemela, y el de apuesta doble, cuando los dos caballos participan en dos carreras distintas.

La apuesta gemela puede ser reversible o no reversible. Será reversible cuando la prueba reúne seis o más participantes y el acierto se limite a seleccionar los caballos que ocupen el primer y segundo lugar, cualquiera que sea el orden entre ellos. La apuesta gemela será no reversible cuando en la carrera participen menos de seis caballos, consistiendo el pronóstico en la designación de los dos primeros clasificados en el propio orden que se establezca como resultado definitivo de la carrera.

La apuesta recibirá el nombre de trío o cuarteto, según que el pronóstico se refiera a tres o cuatro caballos que participen en una misma carrera.

b) Apuestas combinadas, son aquellas en que el pronóstico se formula sobre tres o más caballos de carreras distintas. Cuando el pronóstico se refiera a tres caballos que participan cada uno en carreras distintas, la apuesta se denomina triple, y cuando se efectúe sobre cinco caballos, también de carreras distintas, la apuesta se denomina quíntuple.

Si el pronóstico selecciona seis caballos, agrupados en tres apuestas gemelas reversibles, correspondientes cada una de ellas a carreras distintas, la apuesta se denomina triple gemela.

Se denomina quíntuple especial a la apuesta combinada consistente en la designación de seis caballos, correspondientes a seis carreras distintas, consistiendo el acierto en la designación del respectivo caballo ganador en cada una de ellas. También se denominará quíntuple especial la consistente en la designación de los ganadores de cinco carreras y el segundo de cualquiera de ellas, o lo que es lo mismo, además de los ganadores de cuatro carreras, la gemela no reversible de la otra.

3. Todos los caballos declarados participantes en una carrera son susceptibles de ser incluidos en los pronósticos de las apuestas concernientes a la misma.

Artículo 4. Régimen jurídico.

1. La organización y comercialización de las apuestas hípicas estará sometida a autorización previa en los términos previstos en el presente Decreto.

2. Las carreras de caballos se regularán por su reglamentación específica, o Código de carreras, y se celebrarán de acuerdo con los programas de carreras.

Los programas de carreras son los documentos que dan fe de la convocatoria de las carreras y regulan sus condiciones específicas.

3. Las apuestas sobre resultados de carreras de caballos se regirán por el presente Decreto y las normas que lo desarrollen.

4. La entidad titular de la autorización para la organización y comercialización de las apuestas hípicas aprobará y publicará el programa oficial de las apuestas hípicas.

Los programas oficiales de apuestas hípicas son los documentos que deberán recoger el nombre y el número de mantilla de los caballos participantes en las carreras sobre la que se apuesta.

Artículo 5. Competencias del órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

Corresponde al competente en materia de ordenación y gestión del juego el ejercicio de las siguientes competencias:

1. La autorización para la organización y comercialización de apuestas hípicas, en la que se especificarán las distintas modalidades de apuestas que se podrán comercializar, así como la autorización de los locales habilitados para la recepción y registro de aquéllas.

2. La autorización de las normas reguladoras de las apuestas hípicas, a propuesta del solicitante.

3. La homologación del material de juego y de los sistemas de control y expedición de las apuestas hípicas.

4. El ejercicio de las facultades de inspección y control, de conformidad con lo establecido en los artículos 25 y 26 de la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid.

TÍTULO II

DEL RÉGIMEN DE ORGANIZACIÓN Y COMERCIALIZACIÓN DE LAS APUESTAS

Artículo 6. De las entidades titulares de la autorización para la organización y comercialización de las apuestas hípicas.

1. La organización y comercialización de la apuesta hípica interna corresponderá, previa autorización del órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego, a la empresa explotadora del hipódromo en el que se celebren las carreras de caballos sobre las que se apueste, que deberá reunir los requisitos establecidos en el apartado tercero de este artículo.

2. Las entidades que previa autorización del órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego, organicen y comercialicen las apuestas hípicas externas deberán reunir los requisitos que se establecen en el apartado siguiente.

3. Las entidades titulares de la autorización para la organización y comercialización de las apuestas hípicas deberán reunir los siguientes requisitos:

a) Estar inscrita en el Registro General del Juego de la Comunidad de Madrid, Sección Empresas.

b) Constituir a favor de la Hacienda de la Comunidad de Madrid una fianza por importe de 400.000 euros, que deberá mantenerse actualizada por el importe exigible.

c) No encontrarse en ninguna de las circunstancias establecidas en el artículo 19.2 de la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid.

Artículo 7. De la autorización para la organización y comercialización de las apuestas hípicas.

1. Las entidades que soliciten una autorización para la organización y comercialización de apuestas deberán presentar solicitud en la que consten el nombre y apellidos, nacionalidad, domicilio, número de documento nacional de identidad o documento equivalente en caso de no ostentar la nacionalidad española del solicitante, así como la calidad en la que actúa en nombre de la entidad interesada y los poderes de representación al efecto, acompañada de los siguientes documentos:

a) Acreditación de la inscripción de la entidad solicitante en el Registro General del Juego en la Comunidad de Madrid.

b) Certificación acreditativa de haber constituido la correspondiente fianza en la Tesorería de la Comunidad de Madrid.

c) Propuesta detallada de los tipos y modalidades de apuestas a practicar y de los soportes que las representen, con indicación de las bandas de fluctuación máximas y mínimas de las mismas. Asimismo, precisará las fórmulas necesarias para el reparto de los premios que pudieran corresponderles, teniendo en cuenta los tipos de dividendos que se establezcan.

d) Propuesta de horario para la realización de las apuestas.

e) Acreditación de la homologación del material de juego y de los sistemas y terminales de control y expedición de apuestas, así como de aquellos medios o instrumentos técnicos que permitan la realización informática o interactiva de las apuestas hípicas, que en todo caso deberán garantizar que su ámbito de desarrollo, celebración o comercialización no exceda el ámbito territorial de la Comunidad de Madrid.

f) Para las apuestas externas convenio o contrato, en su caso, con los hipódromos sobre cuyas carreras se pretende apostar.

2. Las autorizaciones se concederán siempre y cuando se acrediten los requisitos establecidos en el presente Decreto y en la normativa que resulte de aplicación, y se tramitarán de conformidad con la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

3. Cualquier modificación de las condiciones establecidas en los artículos 6 y 7 del presente Reglamento deberá comunicarse al órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

Artículo 8. De la vigencia, renovación y revocación de las autorizaciones para la organización y comercialización de las apuestas hípicas.

1. Las autorizaciones para la organización y comercialización de las apuestas hípicas tendrán un plazo de vigencia de diez años, y podrán ser renovadas por períodos de idéntica duración si se cumplen los requisitos establecidos en la normativa en vigor al momento de la renovación.

2. Las solicitudes de renovación de las autorizaciones, que deberán reunir los requisitos establecidos en el artículo 7 del presente Reglamento, se presentarán por sus titulares con un antelación mínima de seis meses a la expiración de la autorización vigente, y se tramitarán de conformidad con la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

3. Las autorizaciones serán revocadas y dejadas sin efecto cuando durante el período de su vigencia se pierdan alguna o todas las condiciones que determinaron su otorgamiento o cuando concurra alguna de las causas establecidas en la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego de la Comunidad de Madrid, previa tramitación del correspondiente procedimiento administrativo de conformidad con la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

Artículo 9. De la responsabilidad de las entidades titulares de la autorización.

La entidad titular de la autorización para la organización y comercialización de las apuestas hípicas será responsable de la ordenación y correcta explotación de las mismas ante la autoridad competente en materia de ordenación del juego, dentro de los términos de la autorización administrativa, de la Ley 5/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid, del presente Decreto y normas de desarrollo.

Artículo 10. Del control e inspección de las apuestas hípicas y de las entidades titulares de la autorización para su organización y comercialización.

1. La inspección, vigilancia y control de lo regulado en el presente Decreto y su normativa de desarrollo, corresponde al órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego, quien las desarrollará en los términos establecidos en la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid.

2. El personal al servicio de las entidades titulares de la autorización para la organización y comercialización de las apuestas hípicas está obligado a facilitar a los funcionarios que desempeñen las funciones inspectoras en materia de juego, todo el material de juego, listas de premios, libros, registros, contabilidad específica de las apuestas y demás documentación que requieran para llevar a cabo la inspección.

3. Para el desempeño de sus funciones inspectoras en materia de juego, los funcionarios dispondrán de libre acceso a las instalaciones del hipódromo y a las zonas o locales de apuestas, así como a las dependencias de las entidades titulares de la autorización para la organización y comercialización de las apuestas.

4. A los efectos del presente Decreto, los programas de carreras y los programas oficiales de apuestas quedan excluidos de autorización previa, sin perjuicio de que puedan ser requeridos en cualquier momento por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

5. Se establecerá una conexión informática entre los sistemas de gestión de apuestas hípicas y los órganos competentes en materia de ordenación y gestión del juego y de gestión de los tributos del juego.

Artículo 11. De la homologación del material de apuestas hípicas.

1. Corresponde al órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego la homologación de los boletos, los sistemas y terminales para su expedición y control, y demás material de apuestas hípicas.

2. Asimismo, habrán de ser homologados los sistemas o instrumentos técnicos que permitan la realización informática o interactiva de las apuestas hípicas, que en todo caso deberán garantizar la autenticidad y cómputo de las mismas, la identidad de las personas intervinientes, la confidencialidad, el control del correcto funcionamiento para evitar su manipulación y que el ámbito de desarrollo, celebración o comercialización no exceda el territorio de la Comunidad de Madrid.

TÍTULO III

DE LAS APUESTAS

Artículo 12. Realización y justificación de las apuestas.

1. Las apuestas podrán formularse por alguno de los siguientes medios:

a) Mediante terminales de expedición y control de apuestas, ubicados en las zonas o locales de apuestas, que expedirán el correspondiente boleto acreditativo de la realización de la apuesta.

b) Mediante el uso de procedimientos informáticos o interactivos, que garanticen la autenticidad de las apuestas formuladas.

2. Una vez abierta la sesión de apuestas, éstas se admitirán en tanto se encuentren operativos los terminales de control y expedición, debiendo bloquearse automáticamente en el momento de cierre de apuestas señalado por la entidad autorizada para la organización y comercialización de las apuestas hípicas que, en todo caso, deberá ser antes del comienzo de la primera de las carreras incluidas en el pronóstico, de forma que sea imposible la admisión extemporánea de apuestas.

✐ Ap. 2 modificado por art. único.1 de Decreto 114/2005, de 13 octubre.

3. El boleto es el documento, resguardo o ticket que acredita la formalización de una apuesta, y su aceptación implica la conformidad con la misma, sin que se admita reclamación alguna, salvo en el supuesto de fallos del terminal, de su impresora o del sistema informático.

4. El contenido mínimo del boleto, homologado por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego, reunirá los siguientes requisitos:

a) Modalidad de la apuesta jugada.

b) Importe de la apuesta jugada.

c) Carrera o carreras en las que participa válidamente.

d) Pronóstico al que se vincula.

e) Número o combinación alfanumérica de seguridad que permita identificarlo con carácter exclusivo y único.

5. La realización informática o interactiva de la apuesta se justificará por el medio o fórmula que, reuniendo los requisitos especificados en el apartado anterior, haya sido homologado junto con el resto del material de juego por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

Artículo 13. Límite cuantitativo de las apuestas.

1. El órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego autorizará la cantidad mínima que pueda jugarse en cada apuesta, denominada «unidad mínima de apuesta». Los mínimos podrán ser diferentes para cada tipo y/o modalidad de apuesta. Igualmente el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego podrá autorizar un máximo de apuesta, para los tipos y/o modalidades de apuestas que se establezcan.

2. Toda apuesta deberá formalizarse por múltiplos exactos de la unidad mínima de apuesta, y se considerará integrada por tantas apuestas unitarias como la cifra apostada contenga a la unidad mínima.

Artículo 14. Reparto de premios entre las apuestas acertadas.

1. A los efectos de las operaciones de reparto de premios entre las apuestas acertadas, se denomina:

a) «Fondo inicial», a la suma de las cantidades comprometidas en cada modalidad de apuesta para una carrera o carreras determinadas.

b) «Fondo repartible», al remanente que resulte de detraer del «fondo inicial» el importe de las apuestas que deben ser reembolsadas y las deducciones legalmente establecidas.

c) «Fondo destinado a premios», a la cuantía resultante de aplicar al fondo repartible el porcentaje destinado a premios, que no podrá ser inferior al 78 por 100 de dicho fondo repartible, restándose el importe de las unidades de apuesta acertadas.

d) «Beneficio por unidad de apuesta», al resultado de dividir el «fondo destinado a premios» entre la unidades de apuesta acertadas, salvo lo dispuesto para la mecánica del dividendo proporcional.

e) «Dividendos», al resultante de añadir al «beneficio por unidad de apuesta» el importe de la unidad de apuesta. Para su cálculo se utilizará:

– La mecánica del «dividendo unificado» que requiere tan sólo que el fondo destinado a premios se divida por el total de unidades de apuesta acertadas. Es el supuesto normal para todas las modalidades de apuestas, excepto lo establecido en el párrafo siguiente.

– La mecánica del «dividendo proporcional» se aplicará en la apuesta a colocado y en caso de empate en cualquiera de las modalidades de apuestas. En este supuesto, el fondo destinado a premios se dividirá en tantas partes iguales como aciertos distintos existan. Cada una de estas partes se volverá a dividir por separado entre el número de unidades de apuesta que cada variante acertada lleve jugadas. El cociente de cada una de estas divisiones constituye su particular beneficio por unidad de apuesta.

Ningún dividendo puede ser inferior a la unidad de apuesta incrementada en un 10 por 100 de su cuantía.

2. En las divisiones que se realicen para determinar cualquier beneficio por unidad de apuesta se calculará el cociente entero con dos decimales; el residuo, si lo hubiese, se atribuye a la entidad titular de la autorización para la organización y comercialización de las apuestas hípicas.

3. Si la información disponible sobre la marcha de las apuestas hiciera presumible la imposibilidad de dar cumplimiento a las operaciones de reparto de premios establecidas en los apartados anteriores, los servicios de apuestas podrán decretar la anulación de la modalidad de apuestas en curso a que esta contingencia concierne mediante el oportuno aviso a los apostantes. Tal determinación implicará la devolución de todas las apuestas de la modalidad anulada, cualquiera que fuera el resultado de la carrera.

4. En caso de no haber acertantes de una modalidad de apuesta en una determinada carrera, se añadirá su fondo destinado a premios al fondo destinado a premios de una apuesta de igual modalidad sobre una carrera posterior en la misma o en otra reunión de carreras, de acuerdo con lo que se establezca en las normas reguladoras de las apuestas.

5. Las apuestas realizadas en las zonas y locales de apuestas, así como las efectuadas por medios informáticos o interactivos, autorizadas por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego, se reunirán para su totalización de modo que todas las cantidades invertidas en cada modalidad de apuesta en una carrera o carreras determinadas se acumulen para formar el fondo inicial correspondiente a dicha apuesta.

✐ Modificado por art. único.2 de Decreto 114/2005, de 13 octubre.

Artículo 15. Abono de apuestas premiadas.

1. Se entenderá que una apuesta ha resultado premiada cuando los pronósticos contenidos en la misma coincidan con el resultado que los comisarios de carreras establezcan, de acuerdo con lo dispuesto en el Código de carreras o reglamentación específica, sin que cualquier posible modificación en el orden de llegada, posterior a la publicación del resultado de la carrera, afecte a la consideración de una apuesta que hubiere resultado premiada conforme al resultado publicado como oficial y definitivo.

2. Los boletos premiados se abonarán en efectivo metálico, cheque o transferencia bancaria a elección del jugador. Cuando la opción elegida sea la transferencia bancaria deberá quedar constancia escrita de la conformidad del jugador.

✐ Ap. 2 modificado por disp. final 3 de Decreto 58/2006, de 6 julio.

3. El órgano competente en materia de ordenación y gestión de juego podrá autorizar procedimientos de abono de premios distintos a los establecidos en el apartado anterior para aquellos casos en que las apuestas se hayan realizado por medios informáticos o interactivos.

4. Las empresas titulares de la explotación de las apuestas hípicas comunicarán mensualmente al órgano competente en materia de tributación del juego de la Comunidad de Madrid la relación de los premios cuyo importe bruto sea superior a 3.005 euros que se hayan abonado durante el mes anterior, consignando además el importe neto abonado y la identidad (nombre, apellidos y número de identificación fiscal) de aquellos jugadores que hayan percibido premios por importe neto superior a dicha cantidad, quienes serán asimismo advertidos de esta circunstancia.

Artículo 16. Caducidad del derecho al cobro de los premios.

1. Los premios caducarán una vez transcurridos tres meses, contados a partir del día siguiente al de la finalización de la última carrera en la que hayan participado las apuestas, o al de la resolución de la reclamación efectuada, en su caso.

2. El importe de los premios no abonados en el plazo anteriormente indicado incrementará el fondo inicial que autorice el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego, de conformidad con la solicitud formulada por la entidad titular de la autorización para la organización y comercialización de la apuesta hípica.

TÍTULO IV

DE LOS USUARIOS Y DEL PERSONAL DE APUESTAS

Artículo 17. Prohibiciones a apostar.

No podrán participar en ningún tipo de apuesta hípica:

a) Los menores de edad y los incapacitados legalmente.

b) Los accionistas, partícipes o titulares de las empresas dedicadas a la organización y comercialización de las apuestas hípicas, su personal, directivos y empleados, así como los cónyuges, ascendientes y descendientes hasta el primer grado.

c) Quienes participen en cualquier carrera que pueda ser objeto de apuesta, a título de jinete, aprendiz, entrenador, preparador o empleado.

d) Los funcionarios que desempeñen las funciones inspectoras en materia de juego.

Artículo 18. Del personal de apuestas.

1. Para el desempeño de cualquiera de los puestos de trabajo directamente relacionados con el desarrollo de las apuestas se exigirá ser mayor de edad.

2. La dirección de las apuestas y el control de su desarrollo corresponderá al director de apuestas.

3. El personal de las entidades titulares de la autorización para la organización y comercialización de las apuestas, ya sea directivo o empleado, no podrá conceder préstamos a los jugadores o apostantes.

TÍTULO V

DE LAS ZONAS Y LOCALES DE APUESTAS

Artículo 19. Zonas y locales de apuestas en hipódromos.

1. Se entiende por zonas de apuestas aquellas áreas de los hipódromos en que se encuentran las taquillas o terminales expendedores de los boletos acreditativos de la realización de las apuestas internas.

2. Se entiende por locales de apuestas en hipódromos, los situados dentro del recinto de los mismos habilitados para la realización de las apuestas hípicas externas. Dichos locales deberán disponer de monitores de televisión a través de los cuales pueda seguirse por los apostantes el desarrollo de las carreras sobre las que se apuesta.

3. Las zonas y locales de apuestas deberán disponer de los permisos y licencias que legalmente sean exigibles.

4. Las zonas y locales de apuestas deberán disponer de hojas de reclamaciones de conformidad con las previsiones establecidas en la normativa vigente en materia de espectáculos públicos y actividades recreativas en la Comunidad de Madrid.

5. El órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego podrá inspeccionar los locales donde se desarrollen las apuestas, de conformidad con lo establecido en el artículo 25 de la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid.

Artículo 20. De los otros locales de apuestas externas.

Los requisitos que habrán de reunir los locales de apuestas externas que se ubiquen fuera del recinto de los hipódromos se regularán en la normativa que al efecto se dicte en desarrollo de este Decreto.

Artículo 21. Derecho de admisión y limitaciones de acceso.

1. En locales de apuestas deberá existir un servicio de admisión, que se ubicará necesariamente a la entrada de los mismos.

2. Los titulares de los hipódromos y de los locales de apuestas podrán ejercer el derecho de admisión de acuerdo con la normativa vigente en la Comunidad de Madrid en materia de espectáculos públicos y actividades recreativas.

Artículo 22. Información de las normas de funcionamiento.

1. En las zonas de apuestas o en los servicios de admisión de los locales de apuestas deberán exponerse de forma visible al público las normas que rigen la realización de las apuestas hípicas, horarios y límites de admisión de pronósticos, así como los programas oficiales de apuestas.

2. Asimismo, habrá folletos gratuitos a disposición de los apostantes en los que se recojan los aspectos mencionados en el apartado anterior.

Artículo 23. Horario de locales de apuestas.

Los límites horarios de apertura y cierre se regularán por la normativa vigente en materia de horario de espectáculos públicos y actividades recreativas para este tipo de establecimientos.

e) País Vasco

§ 210 DECRETO 68/2005, DE 5 ABRIL. APUESTAS HÍPICAS EN LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE EUSKADI

(BOPV núm. 71, de 15 abril [LPV 2005, 162])

El artículo 10.35 del Estatuto de Autonomía para el País Vasco dispone que la Comunidad Autónoma de Euskadi tiene competencia exclusiva en materia de «Casinos, Juegos y Apuestas, con excepción de las Apuestas Mutuas Deportivo-Benéficas». En relación con dicho artículo, el Parlamento Vasco aprobó la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego, incluyendo en su ámbito las apuestas basadas en actividades deportivas o de competición. Asimismo, en desarrollo de la citada Ley, el Gobierno Vasco aprobó el Decreto 277/1996, de 26 de noviembre, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma del País Vasco, incluyendo entre las apuestas deportivas las apuestas basadas en actividades deportivas o de competición en las que participen caballos.

El Decreto, una vez delimitadas las funciones y potestades que corresponden al Departamento de Interior, define las normas generales de la materia, cuya aprobación, en todo caso, corresponde al Consejo de Gobierno, y los requisitos de las entidades que pueden gestionar las apuestas, siempre con la finalidad de garantizar los legítimos intereses de los apostantes, así como el régimen sancionador acorde con lo dispuesto en la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego. En todo caso, la explotación de la apuesta se configura como una actividad empresarial, excluyendo conceptos anacrónicos como el de la afección de la explotación de las apuestas a un destino benéfico, propiciándose, asimismo, la participación en la explotación de entidades experimentadas, con soportes tecnológicos avanzados, que refuercen la profesionalidad en la gestión e incluyendo la posibilidad de desarrollar estas apuestas a través de los modernos medios informáticos interactivos de comunicación o conexión a distancia.

De conformidad con la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego, todas las actividades vinculadas con la apuesta se someten a autorización previa. Tal régimen de control administrativo unido a un completo sistema de planificación de elementos y locales de juego y prohibiciones de participación en las apuestas, suponen el fundamento de la garantía de los legítimos derechos de los apostantes, a lo que se añade el control e inspección permanente que ejerce la Dirección de Juego y Espectáculos del Departamento de Interior, y garantías de la seguridad y confianza de los apostantes, añadidas al riguroso régimen sancionador de la Ley de Juego.

En su virtud, a propuesta del Consejero de Interior, habiendo emitido informe favorable el Consejo Vasco del Juego, oída la Comisión Jurídica Asesora de Euskadi, y previa deliberación y aprobación del Consejo de Gobierno en su sesión celebrada el día 5 de abril de 2005, dispongo:

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 1. Objeto y ámbito.

1. Es objeto del presente Decreto la regulación de las apuestas basadas en actividades deportivas o de competición en las que participen caballos en la Comunidad Autónoma de Euskadi.

2. Se incluyen en el ámbito del presente Decreto los requisitos de autorización de las empresas explotadoras de apuestas, los eventos sobre los que se autoriza las apuestas y sus tipos, los usuarios de las apuestas, los locales específicos, las máquinas auxiliares y los sistemas, elementos e instalaciones para su práctica.

3. Se excluyen de la presente regulación las apuestas mutuas deportivo-benéficas.

Artículo 2. Definiciones.

A los efectos del presente Decreto y la normativa que lo desarrolle se entiende por:

a) Apuesta hípica: aquella actividad de juego por la que se arriesga una cantidad de dinero sobre el resultado de actividades deportivas o de competición en que participen caballos, incluidas en los programas previamente establecidos por las entidades organizadoras, de desenlace incierto y ajeno a las partes intervinientes en el juego.

b) Hipódromos: recintos en que, cumpliéndose los requisitos legales y reglamentarios, se celebren carreras de caballos en cualquiera de sus modalidades.

c) Unidades mínima y máxima de la apuesta: cantidades mínimas y máximas que pueden formalizarse por cada modalidad de apuesta.

d) Boleto de apuestas: formulario físico o virtual a través del que se formaliza la apuesta y donde quedan fijados los datos introducidos por el usuario a dichos efectos.

e) Resguardo o comprobante de apuesta: soporte a disposición del usuario que acredita el registro y aceptación de la apuesta, y que sirve como documento justificativo para el cobro de la apuesta ganadora.

f) Máquinas auxiliares de apuestas: son aquellas máquinas de juego específicamente homologadas para la realización de apuestas.

g) Validación de apuesta: registro y aceptación de la apuesta por una empresa autorizada, así como la puesta a disposición del apostante de dichos datos.

h) Local específico de apuestas: aquel autorizado por la Dirección de Juego y Espectáculos al objeto de la formalización de las apuestas hípicas.

i) Fondo inicial: suma de las cantidades apostadas por cada modalidad de apuesta y por cada actividad deportiva o de competición en las que participen caballos.

j) Fondo repartible: cantidad destinada al reparto y pago de premios entre los apostantes ganadores.

k) Dividendo: cantidad que corresponde al usuario ganador por unidad de apuesta, en cada modalidad de apuesta y en cada actividad deportiva o de competición en las que participen caballos.

l) Unidad Central de Apuestas: conjunto compuesto por los elementos técnicos necesarios para registrar, totalizar y gestionar las apuestas realizadas por los usuarios.

Artículo 3. Competencias del Departamento de Interior.

1. Corresponde a la Dirección de Juego y Espectáculos del Departamento de Interior en materia de apuestas, entre otras, las siguientes competencias:

a) Autorizar las empresas para la explotación de apuestas hípicas por medio de locales, máquinas, sistemas informáticos, interactivos o telefónicos, o cualquier otro medio de comunicación o conexión.

b) Autorizar los locales específicos para la práctica y desarrollo de las apuestas hípicas.

c) Homologar las máquinas auxiliares de apuestas, así como aquellos sistemas, elementos técnicos y material de juego utilizados para la práctica y desarrollo de las apuestas hípicas por cualquier medio, así como autorizar su instalación y funcionamiento.

d) Ejercer las facultades de inspección y control, conforme a lo dispuesto en los artículos 34 y siguientes de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora de Juego.

e) En general, todas aquellas que le atribuye la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego, el presente Reglamento y las normas de desarrollo.

CAPÍTULO II

Reglas generales en materia de apuestas

Artículo 4. Régimen Jurídico.

1. Las actividades deportivas o de competición en que participen caballos se desarrollarán según su reglamentación deportiva específica o, en su caso, por el Código de Carreras, el cual deberá ser comunicado previamente a la Dirección de Juego y Espectáculos.

2. Las apuestas se regirán por la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego, el Decreto 277/1996, de 26 de noviembre, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma del País Vasco, el presente Decreto y las normas que lo desarrollen y, en lo que les sea de aplicación por su reglamentación específica o, en su caso, por el Código de Carreras.

3. Quedan prohibidas las apuestas sobre actividades deportivas o de competición en las que participen caballos que no estén contempladas en el presente Decreto.

Artículo 5. Naturaleza de las apuestas.

1. Las apuestas a que se refiere el presente Decreto podrán tener carácter mutual o de contrapartida.

2. Apuesta mutua es aquélla en que la suma de las cantidades apostadas por diferentes usuarios sobre un evento determinado se distribuye entre quienes hubieren acertado el resultado a que se refiere la apuesta, una vez detraído por la empresa autorizada el porcentaje previsto en el artículo 16 del presente Reglamento.

3. Cuando la apuesta sea de contrapartida, se estará a lo que establezca la normativa general en materia de apuestas.

Artículo 6. Tipos de apuestas.

1. De acuerdo con el lugar donde se celebren las actividades hípicas y se cumplimenten las apuestas, las mismas pueden ser internas y externas.

a) Es apuesta interna la que se realiza en los recintos de actividades deportivas o de competición en las que participen caballos y en relación con las actividades objeto de apuesta que se celebren en los mismos.

b) Es apuesta externa la que se realiza fuera de los recintos donde se realizan las actividades deportivas o de competición en las que participan caballos objeto de apuesta.

Asimismo, tendrá consideración de apuesta externa la que se desarrolle dentro de recintos donde se desarrollen actividades deportivas o de competición en las que participen caballos objeto de apuesta que se celebren en varios recintos o en recinto diferente de aquél en el que se realiza la apuesta.

2. Las modalidades de los tipos de apuestas, internas o externas, son los que se establecen en el anexo al presente Decreto.

CAPÍTULO III

Régimen autorización

Artículo 7. Empresas explotadoras de las apuestas.

1. Para llevar a cabo la explotación de las apuestas internas o externas, las empresas interesadas deberán hallarse inscritas en el Registro Central de Juego, cumpliendo los siguientes requisitos:

a) En el caso de las personas jurídicas:

– Constituirse en cualquiera de las formas societarias admitidas en derecho, de acuerdo con la legislación vigente, con un capital mínimo de 120.000 euros, en el caso de la empresa interesada en la explotación de la apuesta externa, y 60.000 euros para la empresa interesada en la explotación de la apuesta interna, que deberá estar totalmente suscrito y desembolsado y representado por acciones o participaciones nominativas, cuya cuantía no deberá verse reducida a lo largo de la autorización.

– Tener por objeto social el desarrollo de actividades de explotación de apuestas a que se refiere este Decreto y actividades conexas o relacionadas con las mismas.

– Ostentar la nacionalidad de un país miembro de la Unión Europea. Para la participación de capital extranjero será aplicable la normativa vigente sobre esta materia.

– No estar incurso, ninguno de los socios partícipes, en los supuestos de inhabilitación establecidos por los apartados 4 y 5 del artículo 19 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego.

– Fijar el domicilio dentro de la Comunidad Autónoma de Euskadi.

b) Las personas físicas deberán cumplir los requisitos exigidos en los párrafos tercero, cuarto y quinto de la letra a) del apartado 1 de este artículo.

2. Sin perjuicio de lo anterior, los licitantes en el concurso público a que se refiere el artículo 12 del presente Decreto podrán solicitar la explotación de la apuesta externa con una sociedad de gestión concertada, a la que se hace referencia en el artículo 8. En todo caso, la titularidad de la apuesta externa corresponderá a la empresa explotadora de la misma.

3. Asimismo, los licitantes deberán acreditar haber obtenido autorización de los titulares de los hipódromos u otros recintos habilitados al efecto en la Comunidad Autónoma de Euskadi, para incluir actividades deportivas o de competición en que participen caballos a celebrar en los mismos.

4. La transmisión de acciones o participaciones de empresas explotadoras de apuestas deberá ser previamente autorizada por la Dirección de Juego y Espectáculos.

Artículo 8. Sociedad de gestión concertada de la apuesta externa.

1. En la explotación de la apuesta externa podrá participar con la empresa explotadora de la apuesta una sociedad de gestión concertada. El acuerdo que vincule a ambas entidades deberá estar autorizado por la Dirección de Juego y Espectáculos, por el tiempo que dure la autorización de explotación.

2. La sociedad de gestión concertada deberá tener por objeto la organización de actividades deportivas o de competición en las que participen caballos y de apuestas basadas en las mismas.

3. Corresponderá, igualmente, a las entidades a que se refiere el presente artículo, la gestión y explotación de las apuestas, realizadas a través de medios de comunicación a distancia sobre resultados de carreras a celebrar en el propio hipódromo.

Artículo 9. Explotación de la apuesta interna.

La explotación de la apuesta interna corresponderá a las entidades que tengan adjudicada la gestión de hipódromos o recintos con apuestas.

Artículo 10. Autorización previa.

1. La explotación de la apuesta interna y externa sobre resultados de actividades deportivas o de competición en las que participen caballos y todas las actividades vinculadas a las mismas, estará sujeta a autorización previa por parte de la Dirección de Juego y Espectáculos.

2. En particular, estarán sujetos a autorización previa:

a) El modelo del boleto de apuesta y del resguardo.

b) La cuantía mínima y máxima por cada modalidad de apuesta.

c) Los locales específicos de apuestas.

d) La instalación de máquinas auxiliares de apuestas y otros sistemas informáticos, interactivos o telefónicos para el registro de las mismas.

e) La utilización de medios de comunicación a distancia para la formalización de las apuestas y los sistemas informáticos, interactivos o telefónicos para el registro de las mismas que puedan ser utilizados a tal fin.

3. Precisará homologación el material técnico necesario para la realización de la apuesta, incluidas las máquinas auxiliares de apuestas y los sistemas informáticos, interactivos o telefónicos para el registro de las mismas que puedan ser utilizados a tal fin.

4. Queda excluida de autorización previa, en todo caso, la aprobación del Programa de Carreras o de otras actividades deportivas o de competición en que participen caballos.

Artículo 11. Contenido de la apuesta externa.

1. Además de la celebración de apuestas externas sobre actividades deportivas o de competición organizadas en la Comunidad Autónoma de Euskadi, podrán efectuarse, asimismo, apuestas externas con relación a dichas actividades que se celebren fuera del ámbito de la Comunidad Autónoma de Euskadi, siempre que se hubieren obtenido las autorizaciones preceptivas.

La empresa explotadora de la apuesta presentará solicitud a la Dirección de Juego y Espectáculos dando cuenta de la concurrencia de los requisitos especificados en el apartado anterior. Si en el plazo de un mes desde la presentación de la solicitud no se manifiesta objeción por parte de la Administración, dicha solicitud se entenderá autorizada.

En cualquier caso, se aplicará la reglamentación de apuestas de la Comunidad Autónoma de Euskadi.

2. Siempre que se organicen actividades deportivas o de competición en las que participen caballos en los hipódromos o recintos de la Comunidad Autónoma de Euskadi existentes a la fecha de la adjudicación del concurso, la empresa explotadora de la apuesta externa estará obligada a incluirlas en la apuesta externa.

Artículo 12. Forma de adjudicación de la apuesta externa.

1. La adjudicación de autorizaciones para la explotación de la apuesta externa se realizará por concurso público.

2. La convocatoria del concurso público se realizará mediante Orden del Consejero de Interior y en la misma se establecerán las Bases que han de regir la adjudicación del concurso.

3. Para la concesión de autorizaciones se estará a lo dispuesto en la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego, en las Bases de la convocatoria, y, en general, a cuantas disposiciones le sean de aplicación.

4. La resolución de la convocatoria atenderá a los siguientes criterios relativos a los solicitantes, tanto referido a los licitantes como, en su caso, a las sociedades de gestión concertada:

a) Solvencia, tanto profesional como financiera.

b) Plan de negocio, en el que se incluirán, al menos, viabilidad del proyecto, programa de inversiones, en particular las que afecten a los recintos o hipódromos de la Comunidad Autónoma de Euskadi, fases de implantación del proyecto, puestos de trabajo previstos y plan de selección y formación del personal.

c) Experiencia en la explotación de apuestas hípicas, de otro tipo de apuestas, y en la explotación de juegos autorizados en la Comunidad Autónoma de Euskadi.

d) Tecnología y seguridad de los elementos y sistemas de juego a implantar.

e) Medidas de seguridad y calidad de los locales que se prevean.

5. La Orden de convocatoria del concurso público desarrollará el contenido de estos criterios.

Artículo 13. Plazo de las autorizaciones.

1. Las autorizaciones para la organización, explotación y gestión de las apuestas basadas en actividades deportivas o de competición en las que participen caballos, internas y externas, se otorgarán por un plazo de 10 años.

2. Las autorizaciones serán renovables por otro plazo de la misma duración, siempre que en el momento de la solicitud de renovación se cumplan los requisitos exigidos por la normativa vigente.

3. Las autorizaciones podrán ser revocadas, previa la instrucción del oportuno expediente, cuando durante el período de vigencia se pierdan todas o alguna de las condiciones que determinaron su otorgamiento, sin perjuicio de las sanciones a que hubiera lugar de acuerdo con lo dispuesto en el Capítulo IV de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego.

Artículo 14. Cuantías y límites de la apuesta.

1. Las empresas explotadoras de las apuestas, dentro de las bandas de fluctuación autorizadas por la Dirección de Juego y Espectáculos, comunicarán a ésta la unidad mínima de apuesta para cada modalidad de apuesta.

2. Para las apuestas que se relacionan a continuación, se establecen los siguientes límites máximos en relación con la unidad mínima de apuesta:

Modalidad de apuesta	Número de veces la unidad mínima de apuesta
1 Encadenada sencilla	1.000
1 Gemela exterior o couplé	200
2 de 4	100
Triple	50
Trío	120
Trío exterior	120
Trío con orden o tripleta	120
Terceta o tiercé	20
Cuádruple o jackpot	50
Cuatro reversible	50
Cuatro en orden	50
Cuarteta o quarté	20
Cuarteta plus o quarté plus	20
Quíntuple	20
Quinteta plus o quinté plus	20
Quíntuple especial	20
Triple gemela	20

3. En todo caso, las empresas explotadoras de las apuestas comunicarán previamente a la Direc-

ción de Juego y Espectáculos las bandas de fluctuación dentro de los límites autorizados a que se refiere el apartado 2 de este artículo.

Artículo 15. Fianzas.

1. Los titulares de autorizaciones para la organización, explotación y gestión de apuestas basadas en actividades deportivas o de competición en las que participen caballos, internas y externas, deberán formalizar fianza de 180.000 euros, en el caso de apuesta externa, y 60.000 euros, en el caso de apuesta interna.

2. La fianza se formalizará en el plazo de un mes desde el otorgamiento de la autorización y se hará a favor de la Administración General de la Comunidad Autónoma en la Tesorería General del País Vasco. Transcurrido dicho plazo sin formalización, la autorización quedará en suspenso, caducando cuando no se haya formalizado en el plazo de tres meses desde el otorgamiento de la autorización.

3. La fianza podrá constituirse en metálico o mediante aval de Banco, Caja de Ahorros, Entidades de Seguros, Cooperativas de Crédito o Sociedades de Garantía Recíproca y deberá mantenerse en tanto dure la autorización por la cuantía máxima de su importe, quedando afecta dicha fianza al pago forzoso de las sanciones pecuniarias derivadas del incumplimiento de las obligaciones previstas en la Ley 4/1991, Reguladora del Juego, y en el presente Decreto, así como al pago de los premios y de las tasas administrativas que correspondan.

4. Si se produjera la disminución de la cuantía de la fianza, los titulares de las autorizaciones deberán, en el plazo de dos meses, completar la misma en la cuantía obligatoria. La no reposición de la fianza determinará la revocación de la autorización.

CAPÍTULO IV

Régimen de explotación de las apuestas

Artículo 16. Reparto y pago de las cantidades apostadas.

1. Del importe total jugado en la apuesta interna y externa, el 45 y el 65 por 100 respectivamente, como mínimo, será destinado a premios.

2. La empresa explotadora de la apuesta responderá del pago de los premios, con independencia del lugar donde se haya formalizado la apuesta.

3. La apuesta se entenderá no formalizada cuando, por causas de fuerza mayor debidamente justificadas, resulte imposible la validación de las apuestas. En este caso, será obligatoria la devolución de las cantidades jugadas a los apostantes en el plazo máximo de 24 horas después de celebrada la carrera.

4. Las apuestas internas serán pagadas en los despachos del hipódromo hasta media hora después de la llegada de la última carrera. Los boletos que resulten impagados podrán presentarse para su cobro en un despacho especial de impagados abierto en el hipódromo o en un lugar designado por la empresa explotadora de la apuesta.

5. Las apuestas externas, se pagarán en los establecimientos o locales a que se refiere el artículo 20 del presente Decreto, o en dependencias de la empresa explotadora.

6. Los pagos de boletos premiados de cuantía superior a 600 euros podrán realizarse mediante cheque conformado o a través de entidades bancarias colaboradoras.

7. En todo caso, el derecho al cobro de apuestas ganadoras caducará a los tres meses desde la fecha de disposición de cobro.

Artículo 17. Apuestas sobre otras actividades deportivas o de competición en las que participen caballos.

1. Las empresas autorizadas para la explotación de la apuesta interna o externa a que se refiere el artículo 7 de este Decreto podrán explotar apuestas sobre otras actividades deportivas o de competición en las que participen caballos.

2. Para la explotación de las apuestas a que se refiere el presente artículo, las empresas deberán aportar a la Dirección de Juego y Espectáculos la siguiente documentación:

a) Solicitud dirigida al Director de Juego y Espectáculos mediante escrito que reúna los requisitos exigidos en el artículo 70 de la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, acompañando una memoria descriptiva incluyendo las modalidades, tipos y límites cuantitativos de las apuestas.

Las cuantías de las apuestas no podrán en ningún caso superar los límites establecidos en este Decreto para la apuesta en el artículo 14.

b) Acreditar el depósito de fianza, en función del tipo de apuesta realizada, de acuerdo con lo establecido en el artículo 15 del presente Decreto.

Artículo 18. Prohibiciones de apostar.

1. No podrán practicar las apuestas reguladas en el presente Decreto:

a) Los menores de edad, los incapacitados legalmente, así como los que perturben el orden, la tranquilidad y el desarrollo de los juegos.

b) Los accionistas, partícipes o titulares de las sociedades explotadoras de la apuesta, así como el personal, directivos y empleados de dichas entidades, sus cónyuges, ascendientes y descendientes en primer grado. Todo ello, de conformidad con el artículo 23.3 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego.

c) Los jueces de actividades deportivas, de competición o de otra naturaleza que ejerzan sus funciones en la actividad objeto de apuesta, las personas que resuelvan recursos contra las decisiones de aquéllos.

d) Los entrenadores, jinetes profesionales o jockeys y aprendices que tengan la correspondiente autorización en vigor, así como los jinetes no profesionales, cuando éstos realicen apuestas sobre las carreras en las que participen.

e) Los funcionarios que tengan por objeto el control e inspección de las apuestas.

2. No tendrán validez las apuestas realizadas por las personas a que se refiere el apartado anterior de este artículo.

3. Las empresas adjudicatarias de las apuestas, sin perjuicio de la anulación de la apuesta realizada cuando concurra alguna de las circunstancias señaladas en este artículo, tendrán la obligación de comunicar los hechos a la Dirección de Juego y Espectáculos, a los efectos sancionadores que pudieran derivarse.

Artículo 19. Obligaciones de la empresa explotadora de la apuesta.

Corresponderá a la empresa explotadora de la apuesta, tanto interna como externa, las siguientes funciones:

a) Validar las apuestas realizadas por los usuarios, así como totalizar las cantidades en juego por cada tipo de apuesta.

b) En las apuestas mutuas, aplicar el porcentaje o cantidad destinados a premios.

c) En las apuestas de contrapartida, fijar el coeficiente de pago o cuota de la apuesta y calcular la cantidad a pagar como premio por apuesta acertada.

d) Proceder al pago de las apuestas ganadoras.

e) En general, controlar la regularidad en todas las operaciones y velar por el cumplimiento de la legislación vigente.

Artículo 20. Locales específicos de apuestas externas.

1. Requisitos de los locales específicos de apuestas.

a) Los locales específicos de apuestas requerirán de una superficie mínima de 50 metros cuadrados.

b) Estos locales deberán cumplir las normas de seguridad establecidas para los locales de pública concurrencia.

c) Deberán guardar una distancia entre ellos igual o superior a 150 metros medida radialmente, o igual o superior a 200 metros medida linealmente, del que se pretende instalar.

Se entenderá por distancia radial la medida del radio de una circunferencia cuyo centro sea la puerta de acceso del local cuya autorización se pretende. Se entenderá por distancia lineal la distancia medida desde la puerta de acceso al local cuya autorización se pretende, medida a través de itinerarios accesibles, permitidos y recorribles a pie. Todo ello certificado por técnico competente o por entidad homologada por el Gobierno Vasco, en materia de locales de espectáculos públicos y actividades recreativas.

2. La autorización de locales específicos de apuestas externas se solicitará por parte de la empresa explotadora de la apuesta externa.

3. La autorización se otorgará por el plazo de concesión de la explotación de la apuesta.

4. Se impedirá la entrada a estos locales a los menores de edad y a las personas que presenten síntomas de embriaguez o de estar bajo los efectos de sustancias psicotrópicas o estupefacientes. Al titular del local se le reconoce el derecho de admisión para llevar a efecto dichas prohibiciones.

5. La prohibición a menores de edad deberá constar de forma claramente visible en la entrada del local, en las dos lenguas oficiales de la Comunidad Autónoma de Euskadi.

6. En estos locales deberá constar públicamente la autorización al efecto expedida por la Dirección de Juego y Espectáculos. Asimismo, habrá a disposición de los usuarios un Libro u Hojas de Reclamaciones, debidamente diligenciado por la Dirección de Juego y Espectáculos.

7. En estos locales, previa obtención de la licencia correspondiente, podrá instalarse un servicio de hostelería exclusivamente como servicio a los usuarios del local. En este caso, la superficie destinada al mostrador e instalación de mesas no podrá ser superior al 30 por 100 de la superficie útil del local. En todo caso, los servicios de hostelería deberán ubicarse en la parte más alejada de las entradas al local.

8. Se colocará en la fachada de estos locales un letrero, rótulo o similar con indicación de su carácter de local de apuestas y, en su caso, de la denominación específica del local, en las dos lenguas oficiales de la Comunidad Autónoma de Euskadi. Queda prohibida cualquier señalización o indicación exterior referida al servicio de hostelería.

Artículo 21. Máquinas auxiliares de apuestas.

1. En los locales específicos de apuestas podrán autorizarse un máximo de 10 máquinas auxiliares de apuestas.

2. Las máquinas se dispondrán de forma que no obstaculicen los pasillos y vías de evacuación del local. En cualquier caso, deberá haber un pasillo de circulación de un mínimo de 2 m de ancho. El espacio para uso de los jugadores por cada máquina será como mínimo de 0,60 m.

3. La separación mínima entre máquinas si están colocadas en hilera será de 0,50 m.

4. Asimismo, en los establecimientos de hostelería podrá autorizarse la instalación de una máquina auxiliar de apuestas por local, de acuerdo con la planificación establecida en la Disposición Adicional Primera del presente Decreto.

5. En todo caso, en los locales de hostelería, el número máximo de máquinas de juego de cualquier tipo no podrá ser superior a tres.

Artículo 22. Información al usuario y a la Administración.

1. La empresa explotadora de la apuesta deberá tener a disposición de los usuarios, en los locales donde se realicen apuestas y en los hipódromos o recintos, el Código de Carreras o, en su caso, la reglamentación específica, así como el texto íntegro del presente Decreto. Asimismo, deberá constar de manera visible para los usuarios la información relativa al fondo inicial, fondo repartible y dividendo por apuesta y carrera.

2. A requerimiento de la Dirección de Juego y Espectáculos, la sociedad explotadora de las apuestas deberá poner a disposición de la misma y en el soporte que le sea solicitado, la información relativa a las apuestas realizadas y cantidades jugadas u otra información de interés para inspección y control por parte de la Administración. Asimismo, deberá presentar anualmente ante la Dirección de Juego y Espectáculos su auditoría contable.

3. Sin perjuicio de lo anterior, los sistemas previstos para la explotación de la apuesta dispondrán de las conexiones técnicas necesarias a los fines de inspección y control que sean requeridos por la Dirección de Juego y Espectáculos.

CAPÍTULO V

Normas antimonopolio

Artículo 23. Control de actividades monopolísticas y oligopolísticas.

1. No podrán ser titulares, socios o partícipes de las empresas explotadoras reguladas en el presente Decreto quienes sean titulares de empresas operadoras de máquinas de juego, casinos de juego o salas de bingo o las personas físicas o jurídicas que ostenten más del 50 por 100 de las acciones o participaciones de la sociedad o sociedades que constituyan las citadas empresas.

2. Una misma empresa explotadora únicamente podrá ser titular de una apuesta interna y de una externa. A los efectos de estos límites, se considerará titular de la sociedad a quien ostente más de un 50 por 100 de las acciones o participaciones en la misma.

3. Los límites señalados en los apartados anteriores se refieren asimismo a persona interpuesta

que actúe en nombre propio pero en interés de un tercero, computándose en tal caso, a efectos de dichos límites, las acciones o participaciones como propias de la persona en cuyo interés actúen.

CAPÍTULO VI

Régimen de publicidad

Artículo 24. Régimen de publicidad de las apuestas.

1. Podrán autorizarse promociones exclusivamente informativas, al objeto de poner en conocimiento del público determinados aspectos relacionados con las apuestas. Dichas promociones no podrán desarrollarse en radio o televisión entre las 17.00 y las 21.30 horas.

En las solicitudes de autorización de actividades promocionales deberá incluirse el contenido, formato y duración de la información a difundir.

2. Podrá autorizarse el patrocinio de actividades deportivas por parte de la empresa explotadora de la apuesta, así como aquellas otras que estén organizadas o amparadas por entidades institucionales, salvo cuando dichas actividades sean específicas para menores de edad.

3. En el interior del hipódromo o recinto en el que se realicen apuestas, y en el interior de los locales específicos de apuestas, podrá realizarse publicidad comercial siempre que su exhibición no interrumpa el desarrollo de los juegos.

4. Se entenderán autorizadas, en todo caso, las siguientes actividades:

a) La divulgación de la apuesta interna y externa en revistas especializadas del sector.

b) La elaboración y emisión de folletos informativos sobre los programas de carreras sobre los que se realicen apuestas, los cuales podrán depositarse en los establecimientos o locales de juego a que se hace referencia en el artículo 20 del presente Decreto.

5. Asimismo en atención a la tradición y especificidad de las apuestas hípicas se entenderán autorizadas las siguientes actividades:

a) La publicación en medios de comunicación del escrutinio realizado sobre las apuestas internas y externas.

b) La publicación en las secciones de ocio y espectáculos de la prensa diaria o periódica, con carácter exclusivamente informativo, de la actividad de la apuesta interna y externa en los hipódromos o recintos.

CAPÍTULO VII

Infracciones y sanciones

Artículo 25. Infracciones y sanciones.

1. De acuerdo con lo establecido en los artículos 24 y siguientes de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego, las infracciones a lo dispuesto en el presente Decreto se clasifican en leves, graves y muy graves.

2. En desarrollo de lo dispuesto en el artículo 25 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego, serán infracciones muy graves:

a) La organización, práctica, celebración o explotación de apuestas, internas o externas, sin poseer la correspondiente autorización administrativa, así como la celebración o práctica de las mismas fuera de los locales autorizados.

b) Reducir el capital de las sociedades de las empresas que exploten apuestas, internas o externas, por debajo de los límites reglamentariamente establecidos.

c) Proceder a cualquier transmisión de acciones o participaciones sin obtener la autorización de la Administración.

d) La participación en las apuestas, internas o externas, bien directamente o por medio de terceras personas, del personal empleado o directivo, de los accionistas, partícipes o titulares de empresas dedicadas a la gestión, organización y explotación del juego, así como de sus cónyuges, ascendientes o descendientes de primer grado, en las apuestas que gestionen o exploten dichas empresas.

e) La manipulación de las apuestas o de las competiciones sobre las que se basen las apuestas, tendentes a alterar la distribución de premios y los porcentajes establecidos para la apuesta.

f) La concesión de préstamos en los lugares de apuestas por parte de personas a que se refiere la letra d) del presente apartado.

g) La obtención de las autorizaciones para la explotación de apuestas, internas o externas, mediante la aportación de datos falsos o documentos manipulados y la vulneración de las normas en virtud de las cuales se concedieron dichas autorizaciones.

h) El incumplimiento de las condiciones que se hayan exigido en las autorizaciones.

i) El impago total o parcial a los apostantes de las cantidades ganadas, si la falta no constituye infracción grave.

j) Permitir o consentir la realización de apuestas en locales no autorizados.

k) Autorizar o permitir la realización de apuestas a los menores de edad.

l) Cualquier otra acción u omisión tipificada como tal en la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego.

3. En desarrollo de lo dispuesto en el artículo 26 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego, serán infracciones graves:

a) Permitir el acceso a los locales de juego a personas que lo tengan prohibido.

b) Negar a los órganos competentes la información necesaria para el adecuado control de las apuestas.

c) La negativa u obstrucción a la acción inspectora de control y vigilancia realizada por los agentes de la autoridad, así como por los funcionarios encargados específicamente para el ejercicio de tales funciones.

d) No exhibir en los locales de apuestas, así como en las máquinas auxiliares de apuestas basadas en actividades deportivas o de competición en las que participen caballos, los documentos acreditativos de las autorizaciones.

e) El impago total o parcial a los apostantes de las cantidades ganadas en cuantía inferior o equivalente a 3.005,06 euros.

f) La conducta desconsiderada sobre apostantes, tanto en el desarrollo de la apuesta como en el caso de protestas o reclamaciones de éstos.

g) Cualquier otra acción u omisión tipificada como tal en la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego.

4. En desarrollo de lo dispuesto en el artículo 27 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego, serán infracciones leves:

a) La inexistencia de letreros o carteles en las puertas de acceso a los locales de apuestas con la indicación de prohibición de entrada a los menores de edad.

b) La colocación de letreros, rótulos o similares en los locales de apuestas contraviniendo lo dispuesto en el presente Decreto.

c) La inexistencia del Código de carreras, la reglamentación de apuestas o el Libro de Reclamaciones a disposición de los apostantes.

d) Cualquier otra acción u omisión tipificada como tal en la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego.

5. Las infracciones contenidas en el presente Decreto se sancionarán en la cuantía y conforme al régimen y procedimiento establecido en el Capítulo IV de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera. Planificación de la apuesta externa, hipódromos y locales de apuestas.

De conformidad con el artículo 4 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora de Juego, se procede a la planificación de la apuesta hípica en los siguientes términos:

a) Sólo podrá autorizarse una apuesta hípica externa a que se refiere el presente Decreto en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Euskadi.

b) Se limita a tres el número de hipódromos con apuestas, a razón de uno por cada Territorio Histórico, en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Euskadi.

A estos efectos, permanece vigente e incluida en la distribución territorial señalada el Hipódromo de Donostia-San Sebastián.

c) Los locales que se autoricen para la exclusiva actividad de recepción o validación de los

boletos de apuestas, no podrán superar el número de 15 en el territorio de la Comunidad Autónoma de Euskadi.

Se exceptúa de esta planificación las dependencias que se habiliten al efecto dentro del recinto de los hipódromos.

d) En los establecimientos de hostelería, podrá instalarse una máquina auxiliar de apuestas, de acuerdo con los límites dispuestos en la normativa vigente.

En los casinos de juego, bingos y salones de juego podrá instalarse una máquina auxiliar de apuestas a que se refiere el presente Decreto.

Las máquinas auxiliares de apuestas a que se refiere el presente apartado no podrán superar el número de 100 en el territorio de la Comunidad Autónoma de Euskadi.

e) Los límites establecidos en la presente planificación se aplicará a cuantas apuestas basadas en actividades deportivas o de competición en las que participen caballos se celebren en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Euskadi.

Segunda. Acuerdos con otras empresas explotadoras de apuestas.

1. La empresa explotadora de la apuesta externa podrá celebrar acuerdos con otras entidades que tengan el mismo objeto fuera de la Comunidad Autónoma de Euskadi, a efectos de incluir apuestas sobre actividades deportivas o de competición en las que participen caballos por ellas organizadas e, incluso, conformar entre ambas una sola apuesta.

2. Los citados acuerdos podrán implicar una totalización contable común por cada modalidad de apuesta sobre las mismas carreras, de manera que los dividendos pagados a los ganadores sean equivalentes.

3. Los acuerdos deberán ser autorizados por el Consejero de Interior.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

Las entidades que, a la entrada en vigor del presente Decreto, fueran titulares de una autorización para la explotación de la apuesta interna podrán explotar provisionalmente la apuesta externa en las condiciones establecidas en este Decreto hasta que se adjudique, en su caso, el concurso público a que se hace referencia en el artículo 12 del mismo, que deberá convocarse en el plazo máximo de un año, desde la entrada en vigor del presente Decreto.

La explotación provisional a que se refiere el párrafo anterior no conferirá méritos o derecho preferente alguno para la adquisición de la autorización definitiva de la apuesta externa.

Segunda.

Las entidades que a la entrada en vigor del presente Decreto sean titulares de la gestión de hipódromos, deberán acreditar el cumplimiento de los requisitos a que se refiere el artículo 7 en el plazo de un año desde la entrada en vigor del presente Decreto.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Quedan derogadas cuantas normas de igual o inferior rango se opongan a lo establecido en el presente Decreto.

DISPOSICIONES FINALES

Primera. Normas de desarrollo.

Se faculta al Consejero de Interior para dictar las disposiciones de desarrollo del presente Decreto, así como para modificar los límites máximos establecidos en el artículo 14 y las modalidades de apuestas especificados en el anexo al presente Decreto.

Segunda. Entrada en vigor.

El presente Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial del País Vasco».

ANEXO AL DECRETO 68/2005, DE 5 DE ABRIL

Modalidades de apuestas

1. **Apuesta Sencilla Hipódromo**

Consiste en designar un caballo escogido de entre los participantes de una carrera. Las Apuestas Sencillas Hipódromo pueden concertarse bajo dos modalidades: a Ganador y a Colocado.

a) La Apuesta Sencilla Hipódromo «a Ganador» consiste en la designación del caballo al que le sea atribuido el primer lugar al establecerse el resultado definitivo de la carrera. Podrá concertarse en cualquier carrera en la que participen, por lo menos, tres caballos de propietarios distintos. En caso de participar más de un caballo de la misma cuadra o propietario, a efectos de esta apuesta, se considerarán como uno solo todos los pertenecientes a un misma cuadra o propietario.

b) La Apuesta Sencilla Hipódromo «a Colocado» consiste en la designación de un caballo al que, al establecerse el resultado definitivo de la carrera, le sea atribuido:

– El primero o segundo lugar, cuando el número de participantes de la carrera esté comprendido entre seis y diez caballos, ambos inclusive.

– El primer, segundo o tercer lugar, cuando el número de participantes sea de once o más caballos.

Por consiguiente, en las carreras en que participen cinco o menos de cinco caballos no podrán concertarse Apuestas Sencillas Hipódromo «a Colocado».

2. **Apuesta Sencilla Exterior**

Consiste en designar un caballo escogido de entre los participantes de una carrera. Las Apuestas Sencillas Exterior pueden concertarse bajo dos modalidades: a Ganador y a Colocado.

a) La Apuesta Sencilla Exterior «a Ganador» consiste en la designación del caballo al que le sea atribuido el primer lugar al establecerse el resultado definitivo de la carrera. Podrá concertarse en cualquier carrera en la que participen, por lo menos, dos caballos de propietarios distintos o no emparejados. En caso de participar más de un caballo del mismo propietario y/o emparejados, a efectos de esta apuesta, se considerarán como uno solo todos los pertenecientes a una mismo propietario y/o emparejados.

b) La Apuesta Sencilla Exterior «a Colocado» consiste en la designación de un caballo al que, al establecerse el resultado definitivo de la carrera, le sea atribuido:

– El primero o segundo lugar, cuando el número de participantes de la carrera esté comprendido entre cuatro y siete caballos, ambos inclusive.

– El primer, segundo o tercer lugar, cuando el número de participantes sea de ocho o más caballos.

Por consiguiente, en las carreras en que participen tres o menos de tres caballos no podrán concertarse Apuestas Sencillas Exterior «a Colocado».

3. **Apuesta Encadenada Sencilla**

Está formada por una sucesión de apuestas sencillas «a Ganador» o «a Colocado» sobre varias carreras consecutivas o no de una misma reunión. La ganancia o devolución originada por una apuesta en una carrera se reinvertirá automáticamente en la apuesta siguiente.

Los apostantes tienen la facultad de indicar, para cada apuesta, si desean reinvertir la totalidad, la mitad o una parte, hasta una cantidad máxima precisada de la ganancia o devolución resultante de la apuesta inmediatamente anterior. En el caso de una reinversión por mitades, la suma reinvertida se redondea al múltiplo superior del mínimo establecido para la apuesta. Todo residuo de ganancia o devolución inferior al mínimo establecido para la apuesta, no reinvertido, se otorga definitivamente al apostante.

4. **Apuesta Gemela Ganador**

Consiste en designar dos caballos de una misma carrera a los que, al establecerse el resultado definitivo de la misma les sean atribuidos los dos primeros lugares. Podrá concertarse en cualquier carrera en la que participen, por lo menos, tres caballos de propietarios distintos.

Si en la carrera participan menos de siete caballos, el acierto habrá de consistir en la designación de los dos primeros clasificados en el propio orden que se establezca como resultado definitivo de la carrera (Gemela No Reversible o Con Orden).

Si la carrera reúne siete o más participantes, el acierto se limita a seleccionar los caballos que ocupen el primer y segundo lugar, cualquiera que sea el orden entre ellos (Gemela Reversible o Sin Orden).

No obstante, la empresa explotadora de la apuesta tendrá la potestad de modificar, previa información al público, el número de caballos necesarios para que una apuesta gemela sea o no reversible.

5. **Apuesta Gemela Colocado**

Consiste en designar dos caballos de una misma carrera a los que, al establecerse el resultado definitivo de la misma les sean atribuidos dos cualesquiera de los tres primeros lugares.

6. **Apuesta Gemela Exterior o Couplé**

Consiste en designar dos caballos de una misma carrera y en especificar la modalidad de apuesta Gemela Exterior o Couplé Ganador o Gemela Exterior o Couplé Colocado.

a) Una Apuesta Gemela Exterior o Couplé Ganador se pagará si los dos caballos escogidos ocupan los dos primeros lugares de la carrera.

b) Una Apuesta Gemela Exterior o Couplé Colocado se pagará si los dos caballos escogidos ocupan dos de los tres primeros lugares de la carrera.

7. **Apuesta 2 de 4**

Consiste en designar dos caballos de una misma carrera y se pagará si los dos caballos escogidos ocupan dos de los cuatro primeros lugares de la carrera.

8. **Apuesta Doble**

Consiste en la designación de dos caballos de carrera distinta a quienes, al establecerse el resultado definitivo de cada una de ellas, les sea atribuido el primer lugar de la suya respectiva. Con la excepción de la carrera con un solo participante, esta apuesta podrá concertarse cualquiera que sea el número de éstos que tomen parte en cada una de las pruebas que la integran. Estas apuestas se concertarán sobre carreras consecutivas o sobre dos carreras cualesquiera de la reunión.

9. **Apuesta Triple**

Consiste en la designación de tres caballos de carrera distinta, a quienes, al establecerse el orden definitivo de cada una de ellas, les sea atribuido el primer lugar de la suya respectiva.

En el caso de combinación ganadora sin acertante y previa información al público, el fondo repartible generado acrecerá el nuevo fondo que se constituya con la apuesta triple de una próxima reunión.

10. **Apuesta Trío**

Consiste en la designación de tres caballos participantes en una misma carrera a los que al establecerse el resultado definitivo de la misma, les sean atribuidos los tres primeros lugares, aunque no sea en el mismo orden de llegada.

En el caso de combinación ganadora sin acertante y previa información al público, el fondo repartible generado acrecerá el nuevo fondo que se constituya con la apuesta trío de una carrera posterior en la misma o diferente reunión.

11. **Apuesta Trío Exterior**

Consiste en la designación de tres caballos participantes en una misma carrera a los que al establecerse el resultado definitivo de la misma, les sean atribuidos los tres primeros lugares, aunque no sea en el mismo orden de llegada.

En el caso de combinación ganadora sin acertante, el fondo repartible se aplicará a la combinación de los caballos clasificados primero, segundo y cuarto; o en su defecto a la combinación de los caballos clasificados primero, tercero y cuarto; o en su defecto a la combinación de los caballos clasificados segundo, tercero y cuarto. Si persiste la ausencia de combinación ganadora, se devuelven todas las apuestas trío.

12. **Apuesta Trío Con Orden o Tripleta**

Consiste en la designación de tres caballos participantes en una misma carrera a los que al establecerse el resultado definitivo de la misma, les sean atribuidos el orden de llegada indicado en el boleto de la apuesta.

En el caso de combinación ganadora sin acertante y previa información al público, el fondo repartible generado acrecerá el nuevo fondo que se constituya con la apuesta tripleta de una carrera posterior en la misma o diferente reunión.

13. **Apuesta Terceta o Tiercé**

Consiste en designar tres caballos de una misma carrera y en precisar su orden de clasificación en la llegada y se pagará si los tres caballos escogidos ocupan los tres primeros lugares de la carrera.

Se producirá un dividendo denominado «en orden» si el orden estipulado por el apostante es conforme al orden de llegada de la carrera.

Asimismo, se producirá otro dividendo denominado «sin orden» o «de base» cuando el orden de llegada estipulado por el apostante es diferente del orden de llegada de la carrera.

A cada una de las dos situaciones anteriores se les aplicará la mitad del fondo repartible.

14. **Apuesta Cuádruple o Jackpot**

Consiste en la designación de cuatro caballos de carrera distinta, a quienes, al establecerse el orden definitivo de cada una de ellas, les sea atribuido el primer lugar de la suya respectiva.

En el caso de combinación ganadora sin acertante y previa información al público, el fondo repartible generado acrecerá el nuevo fondo que se constituya con la apuesta cuádruple de una próxima reunión.

15. **Apuesta Doble Gemela**

La Apuesta Doble Gemela consiste en la designación de cuatro caballos, agrupados dos a dos en dos apuestas gemelas reversibles, correspondientes cada una de ellas a una carrera distinta, vinculándose el acierto a la correcta designación de todas y cada una de las dos gemelas reversibles. Estas apuestas se concertarán sobre carreras consecutivas o sobre dos carreras cualesquiera de la reunión.

En el caso de combinación ganadora sin acertante y previa información al público, el fondo repartible generado acrecerá el nuevo fondo que se constituya con la apuesta doble gemela de un suceso posterior en la misma o diferente reunión.

16. **Apuesta Cuatro Reversible**

Consiste en la designación de cuatro caballos participantes en una misma carrera a los que al establecerse el resultado definitivo de la misma, les sean atribuidos los cuatro primeros lugares, aunque no sea en el mismo orden de llegada.

En el caso de combinación ganadora sin acertante y previa información al público, el fondo repartible generado acrecerá el nuevo fondo que se constituya con la apuesta cuatro reversible de una carrera posterior en la misma o diferente reunión.

17. **Apuesta Cuatro En Orden**

Consiste en la designación de cuatro caballos participantes en una misma carrera a los que al establecerse el resultado definitivo de la misma, les sean atribuido el orden de llegada indicado en el boleto de la apuesta.

En el caso de combinación ganadora sin acertante y previa información al público, el fondo repartible generado acrecerá el nuevo fondo que se constituya con la apuesta cuatro en orden de una carrera posterior en la misma o diferente reunión.

18. **Apuesta Cuarteta o Quarté**

Consiste en designar cuatro caballos de una misma carrera y en precisar su orden de clasificación en la llegada y se pagará si los cuatro caballos escogidos ocupan los cuatro primeros lugares de la carrera.

Se producirá un dividendo denominado «en orden» si el orden estipulado por el apostante es conforme al orden de llegada de la carrera.

Asimismo, se producirá otro dividendo denominado «sin orden» o «de base» cuando el orden de llegada estipulado por el apostante es diferente del orden de llegada de la carrera.

A cada una de las dos situaciones anteriores se les aplicará la mitad del fondo repartible.

19. **Apuesta Cuarteta Plus o Quarté Plus**

Consiste en designar cuatro caballos de una misma carrera y en precisar su orden de clasificación en la llegada y se pagará si al menos tres de los cuatro caballos escogidos ocupan los tres primeros lugares de la carrera.

Se producirá un dividendo denominado «en orden» si los cuatro caballos escogidos ocupan los cuatro primeros lugares de la carrera y si el orden estipulado por el apostante para los cuatro caballos designados es conforme al orden exacto de llegada de la carrera.

Asimismo, se producirá otro dividendo denominado «sin orden» o «de base» cuando el orden de llegada estipulado por el apostante para los cuatro caballos escogidos es diferente del orden de llegada de la carrera.

Además, todas las combinaciones de cuatro caballos que contengan los caballos clasificados en los tres primeros lugares de la carrera, cualquiera que sea el orden estipulado por el apostante para

estos tres caballos y un caballo clasificado en un orden posterior al cuarto darán lugar a un dividendo denominado «bonus».

El fondo repartible de la apuesta se distribuirá de la siguiente forma:

– 25 por 100 para los acertantes de la Cuarteta Plus o Quarté Plus en orden.

– 35 por 100 para los acertantes de la Cuarteta Plus o Quarté Plus sin orden.

– 40 por 100 para los acertantes de la Cuarteta Plus o Quarté Plus bonus.

20. **Apuesta Quíntuple**

Consiste en la designación de cinco caballos de carrera distinta, a quienes, al establecerse el orden definitivo de cada una de ellas, les sea atribuido el primer lugar de la suya respectiva.

En el caso de combinación ganadora sin acertante y previa información al público, el fondo repartible generado acrecerá el nuevo fondo que se constituya con la apuesta quíntuple de una próxima reunión.

21. **Apuesta Quinteta Plus o Quinté Plus**

Consiste en designar cinco caballos de una misma carrera y en precisar su orden de clasificación en la llegada y se pagará si al menos tres de los cinco caballos escogidos ocupan los tres primeros lugares de la carrera.

Se producirá un dividendo denominado «en orden» si los cinco caballos escogidos ocupan los cinco primeros lugares de la carrera y si el orden estipulado por el apostante para los cinco caballos designados es conforme al orden exacto de llegada de la carrera.

Asimismo se producirá otro dividendo denominado «sin orden» o «de base» cuando el orden de llegada estipulado por el apostante para los cinco caballos escogidos es diferente del orden de llegada de la carrera.

Además, todas las combinaciones de cinco caballos que contengan cuatro caballos clasificados en los cuatro primeros lugares de la carrera, cualquiera que sea el orden estipulado por el apostante para estos cuatro caballos y un caballo clasificado en un orden posterior al quinto darán lugar a un dividendo denominado «bonus 4».

Asimismo, todas las combinaciones de cinco caballos que contengan tres caballos clasificados en los tres primeros lugares de la carrera, cualquiera que sea el orden estipulado por el apostante para estos tres caballos y dos caballos clasificados ambos en un orden posterior al cuarto darán lugar a un dividendo denominado «bonus 3».

El fondo repartible de la apuesta se distribuirá de la siguiente forma:

– 20 por 100 para los acertantes de la Quinteta Plus o Quinté Plus en orden.

– 25 por 100 para los acertantes de la Quinteta Plus o Quinté Plus sin orden.

– 20 por 100 para los acertantes de la Quinteta Plus o Quinté Plus bonus 4.

– 35 por 100 para los acertantes de la Quinteta Plus o Quinté Plus bonus 3.

22. **Apuesta Quíntuple Especial**

Consiste en la designación de seis caballos de carrera distinta, a quienes, al establecerse el orden definitivo de cada una de ellas, les sea atribuido el primer lugar de la suya respectiva.

En el caso de combinación ganadora sin acertante y previa información al público, el fondo repartible generado acrecerá el nuevo fondo que se constituya con la apuesta quíntuple especial de una próxima reunión.

23. **Apuesta Triple Gemela**

Consiste en la designación de seis caballos, agrupados dos a dos en tres apuestas gemelas reversibles, correspondientes cada una de ellas a una carrera distinta, vinculándose el acierto a la correcta designación de todas y cada una de las tres gemelas reversibles. En el caso de combinación ganadora sin acertante y previa información al público, el fondo repartible generado acrecerá el nuevo fondo que se constituya con la apuesta triple gemela de una próxima reunión.

OTRAS NORMAS DE DESARROLLO O COMPLEMENTARIAS

UNIÓN EUROPEA

– Directiva/98/34/CE del Parlamento Europeo y del Consejo de 22 de junio modificada por la Directiva 98/48/CE de 209 de julio

Administración Central

– Orden de 6 de agosto de 1977, del Ministerio de Industria, por la que se dictan normas complementarias sobre la fabricación y distribución de material de juegos de suerte, envite o azar.

– Resolución de 24 de junio de 1999, de la Secretaría General Técnica, por la que se dispone la publicación de los acuerdos adoptados el 5 de mayo de 1999 por la Conferencia Sectorial del Juego.

– Real Decreto 1337/1999, de 31 de julio, por el que se regula la remisión de información en materia de normas y reglamentaciones técnicas y reglamentos relativos a los servicios de la sociedad de la información.

– Real Decreto 889/2006, de 21 de julio, por el que se regula el control metrológico del Estado sobre instrumentos de medida.

– Orden ITC/3748/2006, de 22 de noviembre, por la que se regula el control metrológico del Estado sobre los contadores incorporados a las máquinas recreativas y de azar de tipo «B» y «C». *BOE núm. 294, de 9 de diciembre*.

– Ley 24/2001, de 27 de diciembre, de Medidas Fiscales, Administrativas y de Orden Social.

– Ley 23/2001, de 28 de diciembre, de Presupuestos Generales del Estado para el 2002.

– Ley 21/2001, de 27 de diciembre, por la que se regulan las medidas fiscales y administrativas del nuevo sistema de financiación de las Comunidades Autónomas de régimen común y Ciudades con Estatuto de Autonomía.

– Ley Orgánica 7/2001, de 27 de diciembre, de modificación de la Ley Orgánica 8/1980, de 22 de septiembre, de Financiación de las Comunidades Autónomas (LOFCA).

– Ley 9/2002, de 24 de abril de 2002, sobre concesión de un crédito extraordinario por importe de 26.087.101,17 euros, para el pago de sentencias derivadas de la responsabilidad patrimonial del Estado legislador por el gravamen complementario de la tasa del juego, establecido en el año 1990.

– Orden de 26 de febrero de 2001, por la que se actualiza el precio de la partida y los premios máximos en las máquinas recreativas y se dictan las previsiones necesarias para su adaptación al euro.

Andalucía

– Resolución de 15 de abril de 1987, de la Dirección General del Juego, por la que se dan instrucciones para el desprecinto de máquinas recreativas y de azar.

– Resolución de 11 de mayo de 1999, de la Secretaría General Técnica, por la que se dispone la publicación del Convenio de colaboración entre el Ministerio del Interior y la Consejería de Gobernación y Justicia de la Junta de Andalucía en materia de juego. *BOE núm. 126, de 27 de mayo. Resolución de 7 de junio de 1999*.

– Orden de 25 de marzo de 2002, por la que establecen medidas de homologación para las máquinas recreativas de tipo «B» tras la entrada en vigor de la moneda única europea.

– Orden de 6 de abril de 2006, por la que se aprueba el modelo de guía de circulación de máquinas recreativas y de azar para el ámbito de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

Principado de Asturias

– Resolución de 22 de abril de 1997, de la Consejería de Economía, por la que se establecen las normas para la homologación de máquinas recreativas tipo B, designando al Departamento de Ingeniería Eléctrica, Electrónica, de Computadoras y Sistemas de la Universidad de Oviedo. *BOPA núm. 123, de 28 de mayo*.

– Resolución de 4 de marzo de 1998, de la Consejería de Economía, por la que se aprueba el protocolo de pruebas al que deben adaptarse los ensayos de máquinas recreativas de tipo «B». *BOPA núm. 73, de 28 de marzo*.

– Resolución de 4 de abril de 2001, de la Consejería de Hacienda, de modificación de la Resolución de 4 de marzo de 1998, por la que se aprueba el protocolo de pruebas al que deben adaptarse los ensayos de máquinas recreativas de tipo «B». *BOPA núm. 98, de 28 de abril*.

– Resolución de 20 de diciembre de 2002, de la Consejería de la Presidencia, por la que se ordena la publicación del protocolo al convenio de colaboración de 23 de septiembre de 1996, suscrito entre el Principado de Asturias, a través de la Consejería de Hacienda y la Universidad de Oviedo, para la formalización de la acción específica relativa a la colaboración en materia de inspección sobre máquinas tipo «B» o recreativas con premio atribuida a la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

Islas Baleares

– Orden de 18 de febrero de 1997, del Conseller de Economía y Hacienda, por la que se establece la renovación presunta de las autorizaciones para instalar máquinas recreativas en bares y cafeterías.

– Resolución de 15 de junio de 1998, de la Secretaría General Técnica del Ministerio del Interior, por la que se aprueba el Convenio de Colaboración entre el Ministerio del Interior y la Comunidad Autónoma de las Islas Baleares en materia de juego. *BOCAIB núm. 82, de 23 de junio, y BOE núm. 149, de 23 de junio*.

– Decreto 19/2006, de 10 de marzo, regulador de determinados aspectos del régimen jurídico aplicable a la instalación de máquinas de juego.

– Decreto 103/2006, de 1 de diciembre, sobre medidas técnicas de las máquinas de juego de tipo B.

Canarias

– Decreto 42/1998, de 2 de abril, por el que se aprueba el Reglamento de homologación del material del juego y de organización y funcionamiento del Registro del Juego de la Comunidad Autónoma de Canarias.

– Decreto 3/2002, de 21 de enero, por la que se modifica el Reglamento de Homologación del material de juego y de organización y funcionamiento del Registro General del Juego de la Comunidad Autónoma de Canarias aprobado por Decreto 42/1998, de 2 de abril.

– Resolución de 19 de octubre de 2006, de la Dirección General de Administración Territorial y Gobernación, que designa como centro de pruebas y ensayos de máquinas recreativas y de azar a la entidad LGAI Technological Center, SA, con nombre comercial Applus Certification Technological Center.

– Resolución de 19 de octubre de 2006, de la Dirección General de Administración Territorial y Gobernación, que designa como centro de pruebas y ensayos de máquinas recreativas y de azar al Laboratorio de Ensayos de Máquinas Recreativas y Juegos de Azar de la Universidad Politécnica de Madrid.

– Resolución de 7 de noviembre de 2006, por la que se designa como centro de pruebas y ensayos de máquinas recreativas y de azar al Centro de Tecnología de las Comunicaciones, SA.

– Resolución de 14 de noviembre de 2006, por la que se designa como centro de pruebas y ensayos de máquinas recreativas y de azar al Centro de Pruebas y Ensayos de Máquinas Recreativas (CPEMR) del Departamento de Ingeniería Eléctrica, Electrónica, de Computadores y de Sistemas de la Universidad de Oviedo.

– Resolución de 15 de octubre de 1998, de la Secretaría General Técnica del Ministerio del Interior, por la que se aprueba el Convenio de Colaboración entre el Ministerio del Interior y la Comunidad Autónoma de Canarias en materia de juego.

– Resolución de 7 de noviembre de 2006, de la Secretaría General Técnica, por la que se da publicidad a la denuncia del Convenio marco de colaboración entre el Ministerio del Interior y la Comunidad Autónoma de Canarias en materia de juego.

Cantabria

– Orden de 25 de enero de 2001, por la que se determina la fecha de expedición del documento de autorización de explotación e instalación de máquinas recreativas de tipo B.

– Orden de 25 de enero de 2001, por la que se regula el modelo y las características de las hojas de reclamaciones en los establecimientos que tengan instaladas máquinas recreativas y de azar.

Castilla y León

– Resolución de 8 de febrero de 2000, de la Secretaría General Técnica del Ministerio de Interior, por la que se dispone la publicación del Convenio de Colaboración entre el Ministerio de Interior y la Comunidad Autónoma de Castilla y León en materia de juego. *BOE núm. 44, de 21 de febrero*.

– Decreto 17/2003, de 6 de febrero, por el que se crean y regulan los Registros de Modelos y de Empresas Relacionadas con las Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad de Castilla y León. *BCyL núm. 29, de fecha 12 de febrero, pg. 2341. Corrección de errores núm. 31, 14 de febrero, pg. 2461*.

– Orden PAT/434/2005, de 31 de marzo, por la que se aprueban los modelos normalizados de autorizaciones y solicitudes previstos en el Reglamento Regulador de las Máquinas de Juego y de los Salones Recreativos y de Juego de la Comunidad de Castilla y León, aprobado por Decreto 12/2005, de 3 de febrero. *BOCyL núm. 65, de 6 de abril*.

– Orden PAT/1093/2005, de 10 de agosto, por la que se modifican determinados modelos de solicitudes aprobados por Orden PAT/434/2005, de 31 de marzo. *BOCyL núm. 162, de 23 de agosto*.

– Orden PAT/1466/2005, de 24 de octubre, por la que se aprueba la aplicación para el tratamineto de la información referida al procedimiento de las comunicaciones de emplazamiento de las máquinas de juego en la Comunidad de Castilla y León. *BOCyL núm. 215, de 8 de noviembre*.

– Decreto 19/2006, de 6 de abril, por el que se aprueba la planificación de las autorizaciones de explotación de máquinas de tipo «B», o recreativas con premio, en la Comunidad de Castilla y León. *BOCyL núm. 73, de 12 de abril*.

– Orden PAT/632/2006, de 17 de abril, por la que se convoca concurso público para la adjudicación de autorizaciones de explotación de máquinas de tipo «B», o recreativas con premio, en la Comunidad de Castilla y León, y se aprueban las bases que regirán el mismo. *BOCyL núm. 78, de 21 de abril*.

– Orden PAT/136/2007, de 29 de enero, por la que se resuelve concurso público para la adjudicación de autorizaciones de explotación de máquinas de tipo «B», o recreativas con premio, en la Comunidad de Castilla y León, para el año 2007. *BOCyL núm. 22, de 31 de enero*.

Castilla-La Mancha

– Resolución de 9-4-2002, por la que se publica la instrucción 1/2002-MR, que se establece determinados criterios interpretativos de la normativa sobre el juego, en relación con la instalación y explotación, en establecimientos públicos de la Región, de ordenadores a través de los cuales resulta posible acceder a la practica de determinados juegos de suerte. *DOCM núm. 50, de 24 de abril*.

– Resolución de 9-4-2002, por la que se publica la instrucción 2/2002-MR, que se establece determinados criterios interpretativos de la normativa sobre el juego y de actuación, en relación con la instalación y explotación, en establecimientos públicos de la Región, de máquinas tipo grúa o similar. *DOCM núm. 50, de 24 de abril*.

– Orden de 8-5-2006, de la Consejería de Administraciones Públicas, por la que se modifica el porcentaje que las máquinas de juego tipo B han de devolver en premios. *DOCM núm. 104, de 19 de mayo, pg. 11235*.

– Orden de 19 de marzo de 2007, de la Consejería de Administraciones Públicas, por la que se autoriza la utilización del video en el desarrollo del juego de las máquinas de tipo B *DOCM núm. 68, de 30 de marzo*.

– Resolución de 20-6-2007, de la Secretaría General, por la que se da publicidad al Acuerdo del Consejo de Gobierno, sobre el ejercicio de su competencia de planificación de los juegos y apuestas en Castilla-La Mancha, en el sector de las máquinas de juego tipo B. *DOCM núm. 139, de 3 de julio, pg 17813*.

Cataluña

– Orden de 21 de diciembre de 1987, del Departamento de Gobernación, sobre modificación de horarios de cierre de salones recreativos. *DOGC núm. 932, de 28 de diciembre*.

– Orden de 14 de abril de 1997, del Conseller de Governació, por la que se aprueban los modelos de impresos relacionados con las autorizaciones de máquinas recreativas y de azar y el importe de estos impresos. *DOGC núm. 2375, de 21 de abril*.

– Orden JUI/189/2003, de 24 de abril, por la que se aprueban determinadas tramitaciones telemáticas relacionadas con algunos procedimientos de autorización de máquinas recreativas y de azar. *DOGC núm. 3876, de 5 de mayo*.

– Decreto 383/2006, de 17 de octubre, por el que se aprueba el procedimiento de habilitación de entidades de inspección técnica y laboratorios de ensayos previos de homologación de máquinas recreativas y de azar y de otros materiales de juego y apuestas. *DOGC núm. 4743, 19 de octubre*.

– Orden IRP/181/2007, de 30 de mayo, por la que se determinan los horarios máximos de determinados establecimientos públicos destinados a espectáculos públicos y/o actividades recreativas, someti-

dos a la Ley 10/1990, de 15 de junio, sobre policía del espectáculo, las actividades recreativas y los establecimientos públicos. *DOGC núm. 4899, 7 de junio*.

– Edicto de 25 de julio de 2007, por el que se hace pública la habilitación de entidades de inspección técnica y laboratorios de ensayos previos de homologación de máquinas recreativas y de azar y de otros materiales de juego y apuestas. *DOGC núm. de 13 de agosto*.

– Edicto de 10 de octubre de 2007, por el que se hace pública la habilitación de entidades de inspección técnica y laboratorios de ensayos previos de homologación de máquinas recreativas y de azar y de otros materiales de juego y apuestas. *DOGC núm. 4998, de 30 de octubre*.

– Edicto de 7 de noviembre de 2007, por el que se hace pública la habilitación de entidades de inspección técnica y laboratorios de ensayos previos de homologación de máquinas recreativas y de azar y de otros materiales de juego y apuestas. *DOGC núm. 5010, de 16 de noviembre*.

Ceuta

– Resolución de 9 de febrero de 1999, de la Secretaría General Técnica, por la que se dispone la publicación del Convenio de Colaboración entre el Ministerio del Interior y la Ciudad de Ceuta en materia de juego. *BOE núm. 44, de 20 de febrero*.

– Disposición 2789, Acuerdo de 26 de octubre de 2006, de la Asamblea de la Ciudad Autónoma de Ceuta, por el que se modifica el apartado 10 del Catálogo de Juegos, que consta como Anexo al Reglamento de Casinos de la Ciudad Autónoma de Ceuta. *BOC núm 4579. 3 de noviembre*.

Extremadura

– Resolución de 6 de abril de 2000, de la Secretaría General Técnica del Ministerio del Interior, por la que se dispone la publicación del Convenio entre el Ministerio del Interior y la Junta de Extremadura en materia de juego. *BOE núm. 98, de 24 de abril*.

Galicia

– Resolución de 16 de noviembre de 1998, de la Secretaría General Técnica, por la que se dispone la publicación del Convenio de Colaboración entre el Ministerio del Interior y la Comunidad Autónoma de Galicia en materia de juego. *BOE núm. 289, de 3 de diciembre*.

– Orden de 27 de mayo de 1998, por el que se aprueban diversos modelos normalizados de solicitudes, comunicaciones, autorizaciones, boletines. *DOG núm. 108, de 8 de junio*.

– Orden de 31 de enero de 2003, por la que se establece el procedimiento de homologación de los modelos de las máquinas de juego tipo A especial. *DOG núm. 32, de 14 de febrero*.

– Decreto 45/2005, de 4 de marzo, establece medidas sobre la utilización de monedas en el funcionamiento de las máquinas recreativas tipo B. *DOG núm. 53, de 17 de marzo*.

– Decreto 570/2005, de 29 de diciembre, por el que se establece el Plan de máquinas de juego tipo B en la Comunidad Autónoma de Galicia. *DOG núm. 250, de 30 de diciembre*.

– Decreto 257/2006, de 28 de diciembre, sobre autorizaciones en materia de identificación de máquinas recreativas. *DOG núm. 12, de 17 de enero*.

Comunidad de Madrid

– Resolución de 11 de mayo de 1999, de la Secretaría General Técnica, por la que se dispone la publicación del Convenio de colaboración entre el Ministerio del Interior y la Comunidad Autónoma de Madrid en materia de Juego. *BOE núm. 126, de 27 de mayo*.

– Orden 119/1995, de 27 de enero, del Consejero de Hacienda, por la que se aprueban los modelos de autorizaciones para máquinas recreativas y de azar. *BOCM núm. 27, de 1 de febrero*.

– Resolución de 28 de abril de 1998, de la Dirección General de Tributos, por la que se dictan determinadas normas en relación con la tramitación de solicitudes relacionadas con las autorizaciones para la instalación de máquinas recreativas con premio en establecimientos de hostelería y con la explotación y/o instalación de máquinas recreativas de tipo «B» en los mencionados establecimientos. *BOCM de 107, de 7 de mayo*.

– Circular de 31 de julio de 1998, de la Dirección General de Tributos, por la que se dictan instrucciones sobre la aplicación de las Disposiciones Transitorias del Decreto 97/1998, de 4 de junio, por el que se aprueba el Reglamento de Explotación e Instalación de Máquinas Recreativas, Recreativas con Premio programado y de Azar en la Comunidad de Madrid. Circular de la Dirección General de Tributos de 31 de julio de 1998. *BOCM núm. 219, de 15 de septiembre*.

– Orden de 18 de noviembre de 2002, del Consejero de Presidencia, por la que se establece la cuantía de las fianzas que deben constituir las empresas fabricantes y distribuidoras de otro material

de juego distinto del de máquinas recreativas y de juego para su inscripción en el Registro General del Juego de la Comunidad de Madrid. *BOCM núm. 294, de 11 de diciembre*.

– Ley 7/2005, de 23 de diciembre, de Medidas Fiscales y Administrativas. *BOCM núm. 311, de 30 de diciembre*. Modifica la Ley 3/2000, de 8 de mayo, de Medidas Urgentes Fiscales y Administrativas sobre juegos de suerte, envite y azar y apuestas en la Comunidad de Madrid. (modifica la vigencia de la autorización de instalación) *BOE de 26 de mayo. BOCM núm. 111, de 11 de mayo*.

– Ley 2/2004, de 31 de mayo, de Medidas Fiscales y Administrativas. *BOCM núm. 129, de 1 de junio (modifica la Ley 3/2000)*.

– Orden 4107/2001, de 31 de mayo, de la Consejería de Economía y Empleo, por la que se dictan medidas para la aplicación de la Orden de 31 de julio de 2000, del Ministerio de Fomento, por la que se establece el control metrológico del Estado sobre los contadores incorporados a las máquinas recreativas y de azar de los tipos «B» y «C». *BOCM núm. 134. de fecha 7 de junio*.

– Resolución de 17 de julio de 2001, de la Dirección General de Industria, Energía y Minas, por la que se dictan medidas adicionales a las establecidas en la Orden 4107/2001, de 31 de mayo, de la Consejería de Economía y Empleo. *BOCM núm. 223, de 19 de septiembre*.

– Resolución de 2 de septiembre de 2002, de la Dirección General de Industria, Energía y Minas, por la que se dictan nuevas medidas adicionales a las establecidas en la Orden 4107/2001, de 31 de mayo, de la Consejería de Economía y Empleo. *BOCM núm. 180, de 31 de julio*.

– Orden de 7 de marzo de 2003, del Consejero de Presidencia, por la que se aprueban las normas de gestión, liquidación y recaudación de la tarifa 5.12 Inspección técnica de máquinas recreativas con premio programado o de azar, de la Tasa por servicios administrativos de Ordenación y Gestión del Juego. *BOCM núm. 77, de 1 de abril*.

– Orden de 11 de abril de 2003, del Consejero de Presidencia, por la que se regula el procedimiento de inscripción provisional de modelos y la explotación provisional de máquinas recreativas con premio programado. *BOCM núm. 119, de 21 de mayo*.

– Resolución de 2 de febrero de 2007, conjunta de los Directores Generales de Ordenación y Gestión del Juego y de Industria, Energía y Minas, por la que se regulan aspectos comunes a la inspección técnica de máquinas recreativas con premio programado y de azar. *BOCM núm. 67, de 8 de marzo*.

– Resolución de 20 de marzo de 2007, de la Secretaría General Técnica, por la que se da publicidad a la denuncia del Convenio de colaboración entre el Ministerio del Interior y la Comunidad de Madrid en materia de juego. *BOE núm. 80, de 3 de abril*.

– Orden de 22 de mayo de 2007, de la Consejería de Hacienda, por la que se establecen los requisitos y el procedimiento para la autorización de laboratorios de ensayo de material de juego y apuestas en la Comunidad de Madrid. *BOCM núm. 123, de 25 de mayo*.

Melilla

– Resolución de 23 de febrero de 1999, de la Secretaría General Técnica, por la que se dispone la publicación del Convenio de colaboración entre el Ministerio del Interior y la Ciudad de Melilla en materia de juego. *BOE núm. 63, de 15 de marzo*.

Región de Murcia

– Resolución de 21 de diciembre de 2000, de la Dirección General de Tributos, por la que se aprueba el protocolo de pruebas al que deben adaptarse los ensayos de las máquinas recreativas «B» y «C». *BORM 9 de enero de 2001*.

– Resolución de 21 de diciembre de 2000, de la Dirección General de Tributos, por la que se designa como centro de pruebas y ensayos de máquinas recreativas y de azar al Servicio de Apoyo a la Investigación Tecnológica (SAIT) de la Universidad Politécnica de Cartagena. *BORM de 10 enero de 2001*.

– Resolución de 21 de diciembre de 2000, de la Dirección General de Tributos, por la que se aprueba el protocolo de pruebas al que deben adaptarse los ensayos de las máquinas recreativas B y C. *BORM núm. 6, de fecha 9 de enero*.

– Resolución de 1 de diciembre de 2003, de la Dirección General de Tributos para la homologación y autorización de explotación de las máquinas recreativas de tipo B con premio en especie. *BORM núm. 292, de 19 de diciembre*.

– Resolución de 26 de diciembre de 2003, de la Dirección General de Tributos, aprueba el proto-

colo de ensayos previos de las máquinas recreativas del tipo «B» o similares y del tipo «C». *BORM núm. 21, de 27 de enero, pgs. 1523 a 1537.*

Navarra

– Decreto Foral 74/1989, de 30 de marzo, por el que se regulan las autorizaciones de instalación de máquinas de juego. *BON núm. 43, de 10 de abril.*

– Orden Foral 2042/1987, de 7 de agosto, del Consejero de Interior y Administración Local, por la que se dictan normas complementarias de aplicación del nuevo Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

– Decreto Foral 28/1998, de 9 de febrero, por el que se regula el Registro de Modelos homologados de máquinas de juego. *BON 24, de 25 de febrero.*

– Decreto Foral 29/1998, de 9 de febrero, por el que se regula el Registro de Modelos homologados de máquinas recreativas. *BON 24, de 25 de febrero.*

– Resolución de 14 de julio de 1998, de la Secretaría General Técnica, por la que se dispone la publicación del Convenio de Encomienda de Gestión entre el Ministerio del Interior y la Comunidad Foral de Navarra en materia de juego. *BOE núm. 182, de 31 de julio.*

– Decreto Foral 148/1999, de 10 de mayo, por el que se modifica el Registro de Modelos homologados de máquinas de juego. *BON de 4 de junio.*

– Orden Foral 55/2000, de 13 de abril, del Consejero de Presidencia, Justicia e Interior, por la que se aprueba el Plan Marco de Autoprotección para Salones de Juego y Recreativos. *BON núm. 66, de 31 de mayo.*

– Decreto Foral 138/2005, de 28 de noviembre, por el que se modifica el Decreto Foral 28/1998, de 9 de febrero, por el que se regula el Registro de Modelos Homologados de Máquinas de Juego. *BON núm. 152, de 21 de diciembre.*

– Decreto Foral 68/2006, de 9 de octubre, por el que se aprueban diversas medidas en relación con la homologación, autorización e instalación de máquinas de juego y el régimen de los salones de juego. *BON núm. 142, de 27 de noviembre.*

La Rioja

– Decreto 28/2006, de 5 de mayo, por el que se aprueban las condiciones técnicas de las máquinas de juego. *BOR núm. 62, de 9 de mayo, pg. 2736; corrección de errores de 11 de mayo.* (modifica el art. 7 del Reglamento).

– Orden de 13 de octubre de 2000, del Consejero de Hacienda y Economía, por la que se aprueban los modelos normalizados de solicitudes de autorización de máquinas de juego. *BOR núm. 132, de 24 de octubre. (derogado).*

– Orden de 31 de octubre de 2001, de de la Consejería de Hacienda y Economía, por la que se actualiza el precio de la partida y los premios máximos de las máquinas de juego y de dictan las previsiones necesarias para su adaptación al euro. *BOR núm. 136, de 13 de noviembre.*

– Decreto 37/2002, de 12 de julio, por la que se fijan los procedimientos reguladores de las autorizaciones administrativas para la explotación de videojuegos o programas informáticos en ordenadores personales. *BOR núm. 86, de 16 de julio. (derogado).*

– Decreto 1/2006, de 5 de enero, por la que se fijan los procedimientos reguladores de las autorizaciones administrativas para la explotación de videojuegos o programas informáticos en ordenadores personales. *BOR núm. 5, de 12 de enero, pg. 147.*

País Vasco

– Orden de 17 de diciembre de 1997, del Consejero de Interior, por la que se desarrolla el Reglamento de Máquinas de juego, máquinas auxiliares y otros sistemas e instalaciones de juego de la Comunidad Autónoma del País Vasco en materia de procedimientos de autorización relativos a máquinas de juego y máquinas auxiliares. *BOPV núm. 249, de 30 de diciembre.*

– Orden de 21 de diciembre de 2000, del Consejero de Interior, por la que se desarrolla parcialmente el Decreto 308/1996, de 24 de diciembre, por el que se aprueba el Reglamento de máquinas de juego, máquinas auxiliares y otros sistemas e instalaciones de la Comunidad Autónoma del País Vasco. *BOPV 248, de 29 de diciembre.*

– Orden de 3 de marzo de 2000, del Consejero de Interior, por la que se modifica la Orden de 17 de diciembre de 1997, por la que se desarrolla el Reglamento de máquinas de juego, máquinas auxiliares y otros sistemas e instalaciones de juego de la Comunidad Autónoma del País Vasco. *BOPV núm. 56, de 21 de marzo.*

– Orden de 27 de junio de 2002, del Consejero de Interior, por la que se regula la tramitación telemática de procedimientos de máquinas de juego de tipo B. *BOPV núm. 2115, de fecha 3 de julio*.

– Decreto 176/2003, de 22 de julio, por el que se planifica la oferta de máquinas de juego de tipo B en Euskadi. *DOPV núm. 148, de fecha 30 de julio*.

– Orden de 22 de marzo de 2006, del Consejero de Interior, por la que se regula la tramitación telemática de procedimientos en máquinas de juego. *DOPV núm. 76, de fecha 21 de abril*.

Comunidad Valenciana

– Orden de 9 de diciembre de 1998, de la Conselleria de Economía, Hacienda y Administración Pública, por la que se desarrolla el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, aprobado por el Decreto 155/1998, de 29 de septiembre. *DOGV núm. 3396, de fecha 18 de diciembre, pg. 20079*.

– Decreto 144/2002, DE 10 de septiembre, del Gobierno Valenciano, por el que se acuerda la suspensión de nuevas autorizaciones de explotación de máquinas de tipo «B» o recreativas con premio, destinadas a ser instaladas en bares, cafeterías, restaurantes, clubes, cámpings y análogos. *DOGV núm. 4.335, de 13 de septiembre*.

BINGO

Administración Central

– Orden de 6 de Agosto de 1977 por la que se establece un periodo transitorio de adaptación para el cumplimiento de la normativa reguladora del juego del bingo. *BOE núm. 189, de 9 de agosto de 1977*.

– Orden 12 de diciembre de 1980 sobre suministro y canje de cartones para el juego del bingo como consecuencia de la entrada en vigor del Real Decreto-ley 9/1980, de 26 de septiembre. *BOE núm. 302, de 17 de diciembre de 1980.*

– Orden de 14 de mayo de 1986, del Ministerio de Economía y Hacienda, por la que se dispone la suspensión de la fabricación del cartón doble de 100 pesetas para el juego del bingo. *BOE 122, de 22 de mayo*.

– Orden 14 de mayo de 1993, por la que se modifica el articulo 4 del Reglamento del Juego del bingo Aprobada por Orden de 9 de enero de 1977. *BOE núm. 121, de 21 de mayo 1993*.

– Resolución de 14 de octubre de 1999, de la Dirección General de Trabajo, por la que se dispone la inscripción en el Registro y publicación del Convenio Colectivo estatal para las Empresas Organizadoras del Juego del Bingo.

– Resolución de 11 de abril de 2002, de la Dirección General de Trabajo, por la que se dispone la inscripción en el Registro y publicación de la revisión salarial del Convenio Colectivo estatal para las empresas organizadoras del juego del bingo.

– Orden INT 2499/2002 de 4 de Octubre de modificación del Reglamento del Bingo aprobado por orden de 9 de enero de 1979. *BOE núm. 244, de 11 octubre de 2002*.

– Orden INT 3424/2004 de 4 de octubre de modificación del Reglamento del Bingo aprobado por orden de 9 de enero de 1979. *BOE núm. 257, de 25 de octubre de 2004*.

Andalucía

– Orden de 9 de octubre de 1989, de la Consejería de Gobernación, por la que se desarrollan determinadas condiciones técnicas de los locales destinados a salas de bingo de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

– Orden de 19 de enero de 1990, de la Consejería de Gobernación, por la que se regula la remisión de datos estadísticos por empresas titulares de salas de bingo y empresas de servicios inscritas en registros de Andalucía.

– Orden de 3 de julio de 1997 por las que se regula y establece las características del Bingo Interconectado. *BOJA núm. 67, de 29 de julio de 1997*.

– Orden de 19 de junio de 2001, de por la que se determinan los nuevos valores faciales de los cartones de bingo para el ámbito de la Comunidad Autónoma de Andalucía. *BOJA núm. 78, de fecha 10 de julio*.

– Orden de 13 de septiembre de 2002, por la que se determinan los porcentajes de detracción aplicables a las modalidades de bingo y se establecen los márgenes de extracción de bolas aplicables a las modalidades de prima de bingo y bingo interconectado. *BOJA núm. 111, de 21 de septiembre*.

– Orden de 15 de octubre de 2003, por la que se establecen la cuantía de los premios de la

modalidad de bingo interconectado y el orden de extracción de bolas para la obtención del mismo. *BOJA núm. 208, de 29 de octubre*.

– Orden de 1 de junio de 2005, por la que se modifican determinados artículos de la de 13 de septiembre de 2002, por la que se determinan los porcentajes de detracción aplicables a las modalidades de prima de bingo y se establecen los márgenes de extracción de bolas aplicables a las modalidades de prima de bingo y bingo interconectado. *BOJA núm. 118, de 20 de junio*.

– Orden de 21 de diciembre de 2007, de la Consejería de Gobernación, por la que se determinan los porcentajes de detracción aplicables a las modalidades del Juego del Bingo. *BOJA núm. 255, de 31 de diciembre*.

Aragón

– Orden de 13 de mayo de 2004, del Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales, por la que se establecen condiciones técnicas adicionales para las salas de bingo y el Centro Operativo del Bingo Interconexionado de Aragón, SA Unipersonal.

– Orden de 26 de octubre de 2006, del Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales, de modificación de la Orden de 13 de mayo de 2004, del Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales, por la que se establecen las condiciones técnicas adicionales para las salas de Bingo y el Centro Operativo del Bingo Interconexionado de Aragón, SA Unipersonal.

Principado de Asturias

– Resolución de 8 de mayo de 1998, de la Consejería de Economía, por la que se fija el valor facial de los cartones a utilizar en el Juego del Bingo. *BOPA núm. 117, de 22 de mayo*.

– Resolución de 5 de marzo de 2001, de la Consejería de Economía, por el que se aprueba el modelo de aval al que hace referencia el artículo 16 del Reglamento del Juego del Bingo. *BOPA núm. 73, de 28 de marzo*.

– Resolución de 5 de diciembre de 2001, de la Consejería de Economía, por el que se modifica el importe del valor facial de los cartones. *BOPA núm. 297, de fecha 27 de diciembre*.

– Resolución de 5 de diciembre de 2001, de la Consejería de Hacienda, de modificación del Super Bingo. *BOPA núm. 298, de 27 de diciembre*.

– Resolución de 14 de diciembre de 2004, de la Consejería de Economía y Administración Pública, de modificación del horario de las salas de bingo. *BOPA núm. 301, de fecha 30 de diciembre*. Corrección de errores.

– Resolución de 6 de mayo de 2005, de la Consejería de Economía y Administración Pública, por la que se aprueba el modelo del documento profesional del personal directivo y empleado de las empresas dedicadas a la explotación del juego y apuestas, así como el modelo de solicitud. *BOPA núm. 131, de 8 de junio*.

Islas Baleares

– Orden de 22 de noviembre de 1995, de la Consellería de Governació, por la que se autorizan los nuevos modelos de actas y reclamaciones par las Salas de bingo. *BOCAIB núm. 158, de 21 de diciembre*.

– Orden del Consejero de Interior de 23 de enero de 2001, por la que se establecen los valores faciales en pesetas y euros e los cartones de bingo, a efectos de completar la transición al euro. *BOCAIB núm. 81, de fecha 21 de julio*.

– Decreto 79/2002, de 31 de mayo por el que se regula una nueva modalidad de pago de la tasa fiscal para el juego del bingo. *BOCAIB núm. 69, de 8 de junio de 2002 rectificado por BOCAIB núm. 83, de 11 de julio de 2002*.

Canarias

– Orden de 6 de agosto de 2001, por la que se homologan los modelos de cartones para el juego del bingo de la Comunidad Autónoma de Canarias.

– Orden de 20 de diciembre de 2001, por la que se establece el procedimiento para el canje de los cartones de bingo como consecuencia de los nuevos valores faciales en euros de dichos cartones y se determinan las consecuencias tributarias que ocasiona el canje de los mismos.

Cantabria

– Orden de 19 de diciembre de 2001, por la que se establecen los valores faciales de los cartones del juego del bingo. *BOC núm. 249, de 27 de diciembre*.

– Orden de 19 de diciembre de 2001, por la que se aprueban los modelos de los documentos de ingreso 046 y 047. *BOC núm. 249, de 27 de diciembre*.

– Orden HAC/36/2007, de 5 de diciembre de 2007, de la Consejería de Economía y Hacienda, por la que se regula la tramitación contable a seguir para la gestión del depósito de los cartones de bingo. *BOC núm. 246, de 20 de diciembre*.

Castilla y León

– Decreto 244/2001, de 8 de noviembre, por el que se aprueban los valores faciales en euros y los nuevos modelos de cartones para el juego del bingo, y se establece la obligación de autoliquidar la Tasa Fiscal sobre el juego por las diferencias que se generen en la implantación de los nuevos cartones. *BOCyL núm. 219, de 12 de noviembre*.

– Orden PAT/752/2003, de 26 de mayo, por la que se establece el texto que deberá figurar al reverso de los cartones del juego del bingo. *BOCyL núm. 111, de 11 de junio*.

Castilla-La Mancha

– Orden de 22 de octubre de 2001, por la que se fijan los valores faciales en euros de los cartones del juego del bingo. *DOCM núm. 166, de 2 de noviembre*.

– Orden de 22 de diciembre de 2003, de la Consejería de Administraciones Públicas, por la que se modifican los porcentajes destinados a determinadas modalidades de premios del juego del bingo. *DOCM núm. 182, de 29 de diciembre*.

– Orden de 27-5-2004, de la Consejería de Administraciones Públicas, por la que se establece el contenido del reverso de los cartones del juego del bingo. *DOCM núm. 101, de 11 de junio, corrección de errores 30 de junio*.

– Orden de 3-2-2006, de la Consejería de Administraciones Públicas, por la que se modifica la orden de 27-5-2004, por la que se establece el contenido del reverso de los cartones del juego del bingo. *DOCL núm. 42, de 24 de febrero, pg. 4446*.

Cataluña

– Orden de 23 de septiembre de 1992, del Departament de Governació, por la que se regula la instalación y funcionamiento de los equipos denominados Bingo Data en salas de bingo. *DOGC núm. 1655, de 9 de octubre. (parcialmente derogada)*.

– Orden de 13 de diciembre de 2001, de modificación del artículo 4 de la Orden de 26 de marzo de 1999, de modificación del porcentaje de distribución de los premios y de supresión y creación de los valores faciales de cartones en el el juego del bingo. *DOGC núm. 3537, de 19 de diciembre*.

– Orden INT/300/2004, de 27 de agosto, de modificación del porcentaje de distribución de premios en el juego de la plena o bingo. *DOGC núm. 4213, de 7 de septiembre*.

– Orden INT/306/2005, de 5 de julio, de fijación de los porcentajes de distribución en premios en el juego de la plena o bingo y de detracción de los valores faciales que se destinarán a dotar los premios de Prima y de Bingo interconectado. *DOC núm. 4423, de 11 de julio*.

– Orden INT/163/2006, de 5 de abril, de modificación de la Orden INT/306/2005, de 5 de julio, de fijación de los porcentajes de distribución en premios en el juego de la plena o Bingo y de detracción de los valores faciales que se destinarán a dotar los premios de Prima y de Bingo interconectado. *DOGC núm. 4613, de 12 de abril*.

– Resolución INT/2698/2006, de 3 de agosto, por la que se aprueba el modelo de cartón del juego de la plena o bingo. *DOGC núm. 4703, de 23 de agosto*.

– Resolución INT/3212/2006, de 5 de octubre, por la que se limita el periodo transitorio de utilización de distintos modelos de cartones en el juego de la plena o bingo. *DOGC núm. 4737, 10 de octubre*.

– Orden INT/498/2006, de 26 de octubre, por la que se regulan los requisitos mínimos de compatibilidad de los terminales necesarios para la práctica de la lotería denominada Binjocs, organizada, gestionada y comercializada por la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad. *DOGC núm. 4751, 31 de octubre*.

Ceuta

– Acuerdo núm. 720. Aprobación provisional del Reglamento de Contingentación de Salas de Bingo en la Ciudad Autónoma de Ceuta y de la modificación, por adición, del Catálogo de Juegos de la Ciudad Autónoma de Ceuta. *BOCC núm. 4195, de 28 de febrero*.

– Corrección de errores y texto íntegro del acuerdo núm. 720 de fecha 28 de febrero de 2003,

relativo a la aprobación provisional del Reglamento de Contingentación de Salas de Bingo y modificación del Catálogo de Juegos de la Ciudad de Ceuta. *BOCC núm. 4196, de 4 de marzo*.

– Acuerdo núm. 1674. Aprobación definitiva del Reglamento de Contingentación de Salas de Bingo de la Ciudad Autónoma de Ceuta. *BOCC núm. 4215, de 9 de mayo*.

– Acuerdo 2936. Autorización de la cuantía establecida en la modalidad de juego denominada prima de Bingo, siendo estas alternativas y excluyentes. *BOCC núm. 4243, de 15 de agosto*.

– Resolución de 2 de noviembre de 2004, de Modificación de la cuantía máxima establecida para la modalidad de Prima de Bingo para fijarla, además de los 600, 300 y 150 Euros, en 500 Euros. *BOCC núm. 4373, de 12 de diciembre*.

Galicia

– Orden de 31 de enero de 2003, por la que se establecen los modelos normalizados de solicitudes de autorizaciones, actas y libros regulados en el Decreto 181/2002, de 10 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento del juego del bingo. *DOG núm. 35, de 17 de febrero*.

Comunidad de Madrid

– Orden 1029/1995, de 2 de junio, del Consejero de Hacienda, por la que se establece el modelo de hojas de reclamaciones de las partidas de los juegos colectivos de dinero y de azar. *BOCM núm. 136, de 8 de junio*.

– Orden 487/1998, de 28 de enero de 1995, del Consejero de Hacienda, por la que se establecen las características del sistema informático de actas del juego del bingo y normas de recaudación, liquidación e ingresos de los impuestos sobre el bingo. *BOCM núm. 75, de 30 de marzo*.

– Orden de 3 de diciembre de 2002, de los Consejeros de Presidencia y de Hacienda, por la que se dictan normas en relación con la fabricación y comercialización de los cartones empleados para el juego del bingo simultáneo en la Comunidad de Madrid. *BOCM núm. 305, de 24 de diciembre*.

– Orden de 20 de diciembre de 2002, de los Consejeros de Presidencia y de Hacienda, por la que se establece el valor facial de los cartones para el juego del bingo ordinario. *BOCM núm. 305, de 24 de diciembre*.

– Orden de 4 de abril de 2003, del Consejero de Hacienda, por la que se establecen las normas para efectuar la entrega excepcional de los cartones serie AJ de valor facial de 1,80 euros para el juego del bingo ordinario y la solicitud de la consiguiente devolución de la tasa fiscal. *BOCM núm. 84, de 8 de abril*.

– Orden de 11 de enero de 2008, de la Consejería de Hacienda, por la que se establece el contenido que debe figurar en el anverso y reverso de los cartones utilizados en los juegos del bingo y del bingo simultáneo y se dictan normas en relación con la fabricación y comercialización de los cartones empleados para el juego del bingo simultáneo en la Comunidad de Madrid. *BOCM núm. 15, de 18 de enero*.

Región de Murcia

– Orden de 16 de noviembre de 1994 de la Consejería de Hacienda y administración pública de modificación del juego de bingo *BORM núm. 272, de 29 de noviembre de 1994*.

– Orden de 2 de febrero de 1996, de la Consejería de Economía y Hacienda, por la que se aprueba el modelo de guía de circulación y tenencia de cartones de juego del bingo. *BORM núm. 44, de 22 de febrero*.

– Orden de 4 de diciembre de 2001, por la que se actualiza el precio de los cartones de bingo y se dictan las medidas necesarias para la transición al euro. *BORM núm. 290, de fecha 17 de diciembre*.

Navarra

– Orden Foral 140/1997, de 25 de julio, del Consejero de Economía y Hacienda, por la que se habilitan transitoriamente los cartones para el juego del bingo de la serie actualmente existente, para la modalidad del bingo acumulado. *BON núm. 97, de 13 de agosto*.

– Orden de 79/2001, de 19 de abril, del Consejero de Presidencia, Justicia e Interior, por la que se establecen las previsiones para la introducción del euro en lo que afecta al precio impreso de los cartones de bingo. *BON núm. 96, de 8 de agosto*.

– Orden Foral 402/2001, de 4 de diciembre, del Consejero de Presidencia, Justicia e Interior, por

la que se establece el precio máximo en euros del cartón utilizable en el juego del bingo considerado de simple pasatiempo o recreo. *BON núm. 27, de fecha 4 de marzo*.

La Rioja

– Orden de 6 de noviembre de 2001, de la Consejería de Hacienda y Economía, por la que se establecen los valores faciales de los cartones del juego del bingo para su adaptación al euro. *BOR núm. 136, de 13 de noviembre*.

Comunidad Valenciana

– Orden 3 de abril de 1987 de la Consejería de Economía y Hacienda que instaura el bingo acumulativo. *DOGV núm. 565, de 10 de abril de 1987*.

País Vasco

– Resolución de 30 de septiembre de 1991, del Director de Juego y Espectáculos, por la que se autoriza un nuevo factor facial de los cartones de Bingo. *BOPV de 4 de octubre, núm. 201*.

CASINOS

Administración Central

– Real Decreto 1337/1977 de 10 de junio por el que se aprueban las normas para instalación de casinos de juego. *BOE 142, de 15 de junio de 1977*.

– Orden de 31 de octubre de 1977, por la que se establecen las normas complementarias sobre los naipes destinados a ser utilizados en casinos, círculos de recreo, establecimientos turísticos y demás locales debidamente autorizados para los juegos de black-jack, treinta y cuarenta, punto y banca y bacarrá. *BOE núm. 267, de 8 de noviembre de 1977*.

– Orden de 23 de junio de 1978, del Ministerio de Hacienda por la que se aprueban las normas de Adaptación del Plan General de Contabilidad para los Casinos de Juegos.

Andalucía

– Orden de 15 de marzo de 1985, Tarjeta de Entrada a los Casinos para Personalidades y Funcionarios de la Junta de Andalucía. *BOJA núm. 35, de 17 de abril*.

– Orden de 30 de diciembre de 1988, por la que se convoca concurso público para la autorización de instalación y funcionamiento de un casino de juego en Sevilla, y se aprueban las bases que regirán el mismo.

– Decreto 230/1988, de 31 de mayo, por el que se planifica la instalación de Casinos de Juego en la Comunidad Autónoma de Andalucía. *BOJA núm. 50, de 28 de junio*.

– Decreto 337/2000, de 27 de junio, de prórroga de la planificación de casinos en Andalucía. *BOJA núm. 75, de 1 de julio*.

– Decreto 169/2002, de 4 de junio, por el que se modifica el artículo 1.2 del Decreto 230/1988, de 31 de mayo, por el que se planifica la instalación de Casinos de Juego en la Comunidad Autónoma de Andalucía, y el artículo 1.2 del Decreto 231/1988, de 31 de mayo, por el que se planifica al instalación de Hipódromos en la Comunidad Autónoma de Andalucía. *BOJA núm. 72, de 20 de junio*.

– Decreto 157/2005, de 28 de junio, por el que se modifica el artículo 1.2 del Decreto 230/1988, de 31 de mayo, por el que se planifica la instalación de Casinos de Juego en la Comunidad Autónoma de Andalucía, y el artículo 1.2 del Decreto 231/1988, de 31 de mayo, por el que se planifica la instalación de Hipódromos en la Comunidad Autónoma de Andalucía. *BOJA núm. 142, de 22 de julio*.

– Decreto 101/2007 de 10 de abril, por el que se modifica el Decreto 199/2004 de 11 de mayo, por el que se establece la estructura órganica de la Consejería de Gobernación. *BOJA núm. 81, de 25 de abril*.

Aragón

– Decreto 173/2001, de 4 de septiembre, del Gobierno de Aragón, por el que se regulan las condiciones para la autorización de instalación de casinos de juego en la Comunidad Autónoma de Aragón.

Islas Baleares

– Decreto 132/2001, de 30 de noviembre, de Medidas Reguladoras en materia de Juego. *BOCAIB, núm. 147, de 8 de diciembre de 2001. Corrección de errores BOCAIB núm. 68, de 6 de junio de 2002. (Derogado el art. 1 y 5, Disp. Transit. 1ª).*

Canarias

– Decreto 173/1989 de 31 de julio por el que se crea el Reglamento de casinos de juego. *BOCAN núm. 126, de 20 de septiembre de 1989*.

– Decreto 6/1991 de 29 de enero por el que se modifica parcialmente el Decreto 173/1989 de 31 de julio por el que se crea el Reglamento de Casinos de Juego. *BOCAN núm. 14, de 1 de febrero de 1991*.

Castilla y León

– Decreto 133/2000, de 8 de junio, por el que se aprueba la planificación sobre instalación de casinos de juego en la Comunidad de Castilla y León. *BOCyL núm. 111, de 9 de junio*.

– Orden de 7 de agosto de 2000, de la Consejería de Presidencia y Administración Territorial, por la que se convoca concurso público para la adjudicación de dos Casinos de Juego en la Comunidad de Castilla y León y se aprueban las bases que regirán el mismo. *BOCyL núm. 155, de 10 de agosto*.

– Orden de 9 de mayo de 2001, de la Consejería de Presidencia y Administración Territorial, por la que se adjudican dos Casinos de Juego en la Comunidad de Castilla y León, y se autoriza su instalación. *BOCyL núm. 91, de fecha 11 de mayo*.

Castilla-La Mancha

– Acuerdo de 24 de julio de 2001, por el que se resuelve el proceso para la concesión de la autorización de instalación de un Casino de Juego en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha. *BOCM núm. de fecha 27 de julio*.

Cataluña

– Resolución INT/1487/2006, de 15 de mayo, por la que se convoca concurso público para el otorgamiento de la autorización de instalación y explotación de un casino de juego en Cataluña. *DOGC núm. 4636, de 18 de mayo*.

– Resolución INT/3223/2006, de 6 de octubre, por la que se autoriza la instalación y explotación de un casino de juego en Cataluña. *DOGN núm. 4738, 11 de octubre*.

Extremadura

– Orden de 30 de agosto de 2002, por la que se convoca concurso público para el otorgamiento de la autorización de instalación y explotación de un casino de juego en la Comunidad Autónoma de Extremadura. *DOE núm. 108, de 17 de septiembre*.

– Orden de 10 de marzo de 2003, por la que se amplía el plazo de Resolución del concurso público convocado por Orden de 30 de agosto de 2002, para el otorgamiento de la autorización de instalación y explotación de un casino de juego en la Comunidad Autónoma de Extremadura. *DOE núm. 35, 22 de marzo*.

– Orden de 5 de mayo de 2003, por la que se resuelve el concurso público para el otorgamiento de la autorización de instalación y explotación de un casino de juego en la Comunidad Autónoma de Extremadura. *DOE núm. 58, de 20 de mayo*.

Comunidad de Madrid

– Orden 2071/1995 de 24 de Octubre de la Consejería de Hacienda por la que se modifica la Orden Ministerial de 9 de enero de 1979 de Reglamento de Casinos de Juego. *BOCM núm. 262, de 3 de noviembre de 1995*.

– Decreto 151/2002 de 5 de septiembre por el que se aprueba el Reglamento de juego de poker en los casinos de juego de la Comunidad de Madrid. *BOCM núm. 227, de 24 de septiembre de 2002*.

– Acuerdo de 5 de julio de 2001, del Consejo de Gobierno, por el que se planifica la instalación de casinos de juego en la Comunidad Autónoma de Madrid. *BOCM núm. 165, de fecha 13 de julio*.

– Acuerdo de 2 de agosto de 2001, del Consejo de Gobierno, por el que se convoca concurso público para la concesión de una autorización para la instalación de un Casino de Juego en el municipio de Aranjuez y se establecen las bases del mismo. *BOCM núm. 187, de fecha 8 de agosto*.

La Rioja

– Orden de 10 de enero de 2002, de la Consejería de Hacienda y Economía, por la que se convoca concurso público para la autorización de instalación de un casino de juego en la Comunidad Autónoma de La Rioja. *BOR núm. 6 de fecha 12 de enero*.

– Anuncio de la Consejería de Hacienda y Economía, de Concurso Público para la autorización de instalación de un casino de juego en la Comunidad Autónoma de La Rioja. *BOR núm. 6, de fecha de 12 de enero de 2002*.

– Anuncio de la Consejería de Hacienda y Economía, de ampliación de plazo en el concurso público para la autorización de instalación de un casino de juego en la Comunidad Autónoma de La Rioja. *BOR núm. 29, de 7 de marzo*.

– Resolución del Consejero de Hacienda y Economía del Gobierno de La Rioja, de 30 de julio de 2002, por la que se autoriza la instalación de un casino de juego en la Comunidad Autónoma de La Rioja. *BOR núm. 93, de 1 de agosto*.

País Vasco

– Decreto 304/1993, de 23 de noviembre, por el que se planifica la instalación de casinos de Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco. *BOPV núm. 16, de 25 de enero. Corrección de errores de 25 de enero*.

– Decreto 331/1994, de 8 de julio, por el que se regulan los requisitos de las empresas titulares de las autorizaciones de casinos y el procedimiento de adjudicación de autorizaciones de instalación y funcionamiento de los casinos. *BOPV núm. 151, de 10 de agosto*.

Comunidad Valenciana

– Orden de 10 de diciembre de 1998, de la Conselleria de Economía, Hacienda y Administración Pública, por la que se convoca concurso público para el otorgamiento de la autorización de instalación y explotación de un casino de juego en la Comunidad Valenciana. *DOGV número 3392, de fecha 14-12-1998.*

– Orden de 14 de marzo de 2006, de la Conselleria de Economía, Hacienda y Empleo, por la que se otorga a la mercantil en proyecto Gran Casino Castellón, SAU, la autorización de instalación y explotación de un casino de juego en la población de Castellón de la Plana. *DOPV núm. 5222, de fecha 20 de marzo.*

APUESTAS Y LOTERÍAS

Administración del Estado

– Real Decreto 419/1991, de 27 marzo, por el que se regula la distribución de la recaudación y premios en las apuestas deportivas del Estado y otros juegos gestionados por el Organismo Nacional de Loterías y Apuestas del Estado.

– Real Decreto 773/1989, de 23 de junio, por el que se regulan aspectos formales de los sorteos a celebrar por el Organismo Nacional de Loterías y Apuestas del Estado.

– Resolución de la Dirección General de Loterías y Apuestas del Estado de 27 de noviembre de 2001, por la que se desarrollan determinados aspectos de la gestión de los juegos de titularidad estatal.

Cataluña

– Orden INT/523/2006, de 10 de noviembre, por la que se concretan los premios acumulados de las variantes de la lotería denominada Binjocs. *DOGC núm. 4761, 15 de noviembre*.

– Orden INT/530/2006, de 13 de noviembre, de concreción de la comercialización de la lotería Binjocs mediante el uso de un sistema informático. *DOGC núm. 4762, 16 de noviembre*.

– Orden INT/533/2006, de 13 de noviembre, por la que se concreta la variante de la lotería Binjocs que se comercializa con el nombre de «5(5 Bingo». *DOGC núm. 4763, 17 de noviembre*.

– Orden INT/534/2006, de 14 de noviembre, por la que se concreta la variante de la lotería Binjocs que se comercializa con los nombres de «La Máquina del Bingo» u «Oro fantástico». *DOGC núm. 4763, 17 de noviembre*.

– Orden INT/535/2006, de 13 de noviembre, por la que se concreta la variante de la lotería Binjocs que se comercializa con los nombres de «Nanuk», «Salvaje Oeste» o «El pantano». *DOGC núm. 4763, 17 de noviembre*.

– Decreto 67/1987, de 4 de marzo, por el que se establecen los criterios de distribución al público de los billetes, la estructura de premios, las comisiones y las liquidaciones al Tesoro de la Generalitat.

– Decreto 180/1990, de 16 de julio, de modificación del Decreto 67/1987 y del Decreto 237/1987, y sobre Fundació Privada Tallers de Cantalunya.

– Resolución INT/1070/2006, de 6 de abril, por la que se elimina el bote acumulado dentro de la categoría de premio Toc del juego de lotería Supertoc. *DOGC núm. 4616, de 19 de abril*.

– Orden IRP/262/2007, de 19 de julio, que regula la variante de la lotería Binjocs denominada «Bingo Estrella». *DOGC núm. de 26 de julio*.

– Orden IRP/263/2007, de 19 de julio, que regula la variante de la lotería Binjocs que se comercializa con los nombres de «Cohete Bingo» y «Fantasía de Platino». *DOGC núm. de 26 de julio*.

APUESTAS DEPORTIVAS

– Resolución de 5 de noviembre de 2007, del Director de Juego y Espectáculos, por el que se publica la relación de adjudicatarios de tres autorizaciones para la explotación de apuestas en la Comunidad Autónoma de Euskadi, de acuerdo con lo dispuesto en la Orden de 30 de marzo de 2007, del Consejero de Interior. *BOPV núm. 7221, de fecha 16 de noviembre*.

APUESTAS HÍPICAS

– Orden de 17 de septiembre de 2003, por la que se establecen las detracciones aplicables a las apuestas hípicas de la Comunidad Autónoma de Andalucía. *BOJA núm. 186, de 26-9-2003.*

– Decreto 2/1986, de 15 de enero, por el que se regula la instalación de hipódromos con apuestas en Andalucía.

– Decreto 231/1988, de 31 de mayo, por el que se planifica la instalación de hipódromos de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

– Decreto 337/2000, de 27 de junio, por el que se modifica el artículo 1.2 del Decreto 230/1988, de 31 de mayo, por el que se planifica la instalación de Casinos de juego en la Comunidad Autónoma de Andalucía y el artículo 1.2 del Decreto 231/1988, de 31 de mayo, por el que se planifica la instalación de Hipódromos en la Comunidad Autónoma de Andalucía. *BOJA núm. 75, de 1 de julio*.

– Decreto 169/2002, de 4 de junio, por el que se modifica el artículo 1.2 del Decreto 230/1988, de 31 de mayo, por el que se planifica la instalación de Casinos de Juego en la Comunidad Autónoma de Andalucía, y el artículo 1.2 del Decreto 231/1988, de 31 de mayo, por el que se planifica al instalación de Hipódromos en la Comunidad Autónoma de Andalucía. *BOJA núm. 72, de 20 de junio*.

Islas Baleares

– Decreto 2/2007, de 12 de enero, de atribución al Consorcio del juego Hípico de Menorca de la organización, la explotación y la gestión de las apuestas hípicas externas, los juegos de promoción del trote en la isla de Menorca y todas las actividades que estén vinculadas a ellas. *BOCAIB núm. 10, de 18 de enero*.

IMPUESTOS Y TRIBUTOS

Andalucía

– Ley 19/2002, de 1 de julio, del régimen de cesión de tributos del Estado a la Comunidad Autónoma de Andalucía y de fijación del alcance y condiciones de dicha cesión. *BOE núm. 157, de 2 de julio*.

– Ley 10/2002, de 21 de diciembre, por la que se aprueban normas en materia de tributos cedidos y otras medidas tributarias, administrativas y financieras. *BOJA núm. 151, de 24 de diciembre. BOE núm. 14, de 16 de enero*.

– Ley 18/2003, de 29 de diciembre, por la que se aprueban medidas fiscales y administrativas. *BOE núm. 26, de 30 de enero, pg. 3894. Modifica las máquinas de juego*.

– Ley 12/2006, de 27 de diciembre, sobre Fiscalidad Complementaria del Presupuesto de la Comunidad Autónoma de Andalucía. *BOJA núm. 251, de 30 de diciembre. Modifica el tipo del juego del bingo*.

– Ley 3/2004, de 28 de diciembre, de medidas tributarias, administrativas y financieras. *BOJA núm. 255, de 31 de diciembre. BOE núm. 18, de 21 de enero. Modifica las apuestas hípicas*.

– Resolución de 9 de enero de 2003, de la Dirección General de Tributos e Inspección Tributaria, relativa a la implantación del nuevo sistema de gestión censal para la Tasa Fiscal sobre el Juego de Máquinas Recreativas y de Azar. *BOJA núm. 11, de 17 de enero*.

– Resolución de 9 de enero de 2003, de la Dirección General de Tributos e Inspección Tributaria, relativa a la implantación del nuevo sistema de gestión censal para la Tasa Fiscal sobre el Juego de Máquinas Recreativas y de Azar. *BOJA núm. 11, de 17 de enero*.

– Orden de 19 de febrero de 2003, por la que se aprueba el modelo de declaración-liquidación 040 de la Tasa sobre rifas, tómbolas, apuestas y combinaciones aleatorias, en la modalidad de apuestas, y se determina el lugar de pago de la misma. *BOJA núm. 34, de 19 de febrero*. Modelo 040.

– Ley 15/2001, de 26 de diciembre, por la que aprueban Medidas Fiscales, Presupuestarias, de Control y Administrativas. *BOJA núm. 150, de 31 de diciembre, pg. 20847. Rebaja el tipo tributario al 7%*.

– Ley 4/1988, de 5 de julio, de la Junta de Andalucía de Tasas y Precios Públicos de la Comunidad Autónoma de Andalucía. *BOJA de 14 de julio y BOE de 8 de agosto*.

– Ley 11/2006, de 27 de diciembre, de Presupuestos de la Comunidad Autónoma de Andalucía para el año 2007. *BOJA núm. 251, de 30 de diciembre*.

Aragón

– Ley 25/2002, de 1 de julio, de modificación del régimen de cesión de tributos del Estado a la Comunidad Autónoma de Aragón, y de fijación del alcance y condiciones de dicha cesión. *BOE núm. 157, de 2 de julio*.

– Ley 26/2003, de 30 de diciembre, de Medidas Fiscales y Administrativas. *BOA núm. 156, de 31 de diciembre. Corrección de errores 14 de enero y 20 de febrero*.

– Orden de 10 de abril de 2001, del Departamento de Economía, Hacienda y Empleo, por la que se regula la gestión y liquidación de la Tasa Fiscal que grava los juegos de suerte, envite o azar, devengada por la autorización de explotación de máquinas o aparatos automáticos. *BOA núm. 49, de 27 de abril*.

– Orden de 21 de diciembre de 2001, del Departamento de Economía, Hacienda y Empleo, por la que se aprueban los modelos en euros de dclaración y liquidación de los tributos cedidos a la Comunidad Autónoma de Aragón, así como de otros tributos propios, de utilización obligatoria a partir del 1 de enero de 2002. *BOA núm. 154, de 31 de diciembre*.

– Orden de 19 de febrero de 2002, del Departamento de Economía, Hacienda y Empleo, de medidas para la regularización de la cuota de la Tasa Fiscal sobre el Juego que recae sobre el Juego del Bingo, motivada por la introducción del euro. *BOA núm. 32, de 15 de marzo*.

– Orden DE 5 de abril de 2002, del Departamento de Economía, Hacienda y Empleo, por la que se aprueba el modelo 047 de declaración-liquidación de la «Tasa Fiscal sobre el Juego. Rifas tómbolas, apuestas y combinaciones aleatorias», se regula su procedimiento de liquidación e ingreso, y se dictan instrucciones complementarias relativas al modelo informatizado 621 «Compra-Venta de determinados vehículos de transporte usados entre particulares». *BOA núm. 50, de fecha 29 de abril*.

– Ley 19/2006, 29 de diciembre, de Medidas Tributarias de la Comunidad Autónoma de Aragón. *BOA núm. 149, de 30 de diciembre. Tipos de máquinas de juego, rifas, apuestas, combinaciones aleatorias*.

– Ley 3/2004, de 22 de junio, de Modificación de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón. *BOA núm. 82, de 14 de julio*.

– Ley 5/2006, de 22 de junio, de Tasas y Precios Públicos de la Comunidad Autónoma de Aragón. *BOA núm. 81, de 17 de julio*.

– Decreto Legislativo 1/2004, de 27 de julio, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Texto Refundido de las Tasas de la Comunidad Autónoma de Aragón.

– Ley 8/2007, de 29 de diciembre, de Medidas Tributarias de la Comunidad Autónoma de Aragón. *BOA núm. 154, de 31 de diciembre*.

Principado de Asturias

– Ley del Principado de Asturias 15/2002, de 27 de diciembre, de Medidas Presupuestarias, Administrativas y Fiscales. *BOPA núm. 301, de 31 de diciembre (tipos de casinos)*.

– Ley del Principado de Asturias 6/2003, de 30 de diciembre, de Medidas Presupuestarias, Administrativas y Fiscales. *BOPA núm. 301, de 31 de diciembre (de gestión)*.

– Resolución de 14 de marzo de 2006, de la Consejería de Economía y Administración Pública, por la que se aprueba el modelo 044 de autoliquidación de la Tasa Fiscal sobre el Juego correspondiente a los Casinos de Juego. *BOPA de 24 de marzo*.

– Ley del Principado de Asturias 11/2006, de 27 de diciembre, de Medidas Presupuestarias, Administrativas y Tributarias de Acompañamiento a los Presupuestos Generales para 2007. *BOPA núm. 300, de 30 de diciembre (tipos de máquinas de juego)*.

– Ley 2/1992, de 30 de diciembre, del Impuesto sobre el juego del bingo. *BOPA núm. 9, de 31 de diciembre*.

– Decreto 1/1993, de 13 de enero, de la Consejería de Hacienda, Economía y Planificación, por el que se regula la aplicación del Impuesto sobre el juego del bingo. *BOPA núm. 23, de 29 de enero*.

– Resolución de 1 de febrero de 1993, de la Consejería de Hacienda, Economía y Planificación, por la que se aprueba el modelo de Declaración-liquidación del Impuesto sobre el Juego del Bingo. *BOPA núm. 45, de 24 de febrero*.

– Resolución de 5 de febrero de 2007, de la Consejería de Economía y Administración Pública,

por la que se hace pública la relación de las cuantías exigibles por tasas y precios públicos para el ejercicio de 2007. *BOPA núm. 53, de 5 de marzo*.

Islas Baleares

– Ley 8/2004 de 23 de diciembre, de Medidas Tributarias, Administrativas y de Función Pública. *BOCAIB núm. 186, de 29 de diciembre*.

– Ley 13/2005 de 27 de diciembre de Medidas Tributarias y Administrativas. *BOCAIB núm. 196, de 31 de diciembre. Modifica los tipos tributarios de máquinas.*

– Decreto 79/2002, de 31 de mayo, por el que se regula una nueva modalidad de pago de la tasa fiscal para el juego del bingo. *BOCAIB núm. 69, de fecha 8 de junio*.

– Orden de 28 de abril de 2004, del consejero de Economía, Hacienda e Innovación, por la que se regula la gstión censal y el pago mediante recibo de la Tasa fiscal sobre el Juego, en máquinas tipo «B» o recreativas con premio y en máquinas tipo «C» o de azar. *BOCAIB núm. 64, de 6 de mayo*.

– Orden del Consejero de Economía, Hacienda e Innovación, de 14 de mayo de 2004, por la que se regula el procedimiento para la presentación y pago telemático de las declaraciones-liquidaciones correspondientes a la tasa fiscal sobre el juego en casinos y al canon de saneamiento de aguas. *BOCAIB núm. 71, de 20 de mayo*.

– Orden del Consejero de Economía, Hacienda e Innovación, de 21 de septiembre de 2005, por la que se regula el procedimiento para la presentación y pago telemático de las declaraciones-liquidaciones correspondientes a la tasa fiscal sobre el juego del bingo. *BOCAIB núm. 143, de 27 de septiembre*.

– Ley 25/2006, de 27 de diciembre, de Medidas Tributarias y Administrativas. *BOCAIB núm. 188, de 30 de diciembre. Tipos tributarios de casinos*.

– Ley 11/1999, de 23 de diciembre, de Presupuestos Generales de la Comunidad Autónoma de las Islas Baleares. *BOCAIB núm. 162, de 30 de diciembre. Resto de Leyes de Presupuestos para los años 2002, 2003, 2004, 2005, 2007.*

– Ley 20/2001, de 21 de diciembre, de Medidas Tributarias, Administrativas y de Función Pública. *BOE núm. 14, de fecha 16 de enero*.

Canarias

– Ley 2/2004, de 28 de mayo, de Medidas Fiscales y Tributarias. *BOCAN núm. 107, de fecha 4 de junio. BOE núm 147, de 18 de junio.*

– Orden de 21 de diciembre de 2001, de la Consejería de Economía, Hacienda y Comercio, por la que se adaptan, entre otros, los modelos 043, 044 y 045 en euros, de solicitud-liquidación y declaración-liquidación de la Tasa Fiscal sobre el Juego. *BOCAN núm. 170, de 31 de diciembre*.

– Orden de 22 de febrero de 2002, por la que se aprueba el modelo 046 de Declaración-Liquidación de la Tasa fiscal sobre el juego, en la modalidad de máquinas o aparatos automáticos aptos para la realización de juegos de azar. *BOCAN núm. 31, de 8 de marzo*.

– Decreto Legislativo 1/1994, de 29 de julio, por el que se aprueba el Texto Refundido de las disposiciones legales vigentes en materia de tasas y precios públicos de la Comunidad Autónoma de Canarias. *BOCAC núm. 98, de 10 de agosto.*

– Ley 9/2001, de 28 de diciembre, de Presupuestos Generales de la Comunidad Autónoma de Canarias para 2002. *BOCAN núm. 170, de fecha 31 de diciembre. BOE núm. 61, de fecha 12 de marzo*.

– Ley 13/1997, de 23 de diciembre, de Presupuestos Generales de la Comunidad Autónoma de Canarias para 1998. *BOCAN núm. 168, de 29 de diciembre*.

– Resolución de 10 de enero de 2007, de la Dirección General de Tributos, por la que se informa sobre el importe actualizado de las cuantías fijas de las tasas de la Comunidad Autónoma de Canarias para el año 2007. *BOCAN núm. 16, de 22 de enero*.

Cantabria

– Ley de Cantabria 7/2004, de 27 de diciembre, de Medidas Administrativas y Fiscales. *BOC núm. 252, de 31 de diciembre. (modifica la Ley del Juego) Tipos de casinos y bingo*.

– Ley 19/2006, de 26 de diciembre, de Medidas Fiscales y de Contenido Financiero. *BOC núm. 248, de 29 de diciembe. Tipo de maquinas*.

– Decreto 2/2003, de 16 de enero, por el que se regula la forma, lugar y plazos para efectuar el ingreso de los Tributos sobre el Juego. *BOC núm. 12, de 20 de enero*.

– Ley 4/2003, de 30 de diciembre, de Medidas Administrativas y Fiscales. BOC núm. 251, de 31

de diciembre y BOE núm. 23, de 27 de enero, pg. 3181. (tasas administrativas). Actualizadas por Ley 7/2004 y Ley 19/2006.

– Ley de Cantabria 7/2007, de 27 de diciembre, de Medidas Fiscales y de Contenido Financiero. *BOC núm. 252, de 31 de diciembre*.

Castilla y León

– Ley 9/2004, de 28 de diciembre, de Medidas Económicas, Fiscales y Administrativas. *BOCyL núm. 252, de 31 de diciembre*.

– Ley 13/2005, de 27 de diciembre, de Medidas Financieras. *BOCyL núm. 250, de 29 de diciembre. Tipos de máquinas*.

– Orden de la Consejería de Economía y Hacienda de 30 de diciembre de 2000, por la que se aprueba el modelo de declaración-liquidación y se establecen normas para la gestión y pago de la Tasa Fiscal sobre el Juego que grava las máquinas o aparatos automáticos. *BOCyL núm. 1 y 2, de fecha 2 de enero. Modelo 044 modelo 043 modelo 045*.

– Decreto 244/2001, de 8 de noviembre, por el que se aprueban los valores faciales en euros y los nuevos modelos de cartones para el juego del bingo, y se establece la obligación de autoliquidar la Tasa Fiscal sobre el Juego por las diferencias que se generen en la implantación de los nuevos cartones. *BOCyL núm. 219, de fecha 12 de noviembre*.

– Resolución de 10 de marzo de 2005, de la Dirección General de Tributos y Política Financiera, autorizando la presentación y pago telemático de las declaraciones liquidaciones correspondientes a la Tasa Fiscal sobre el Juego que grava las máquinas o aparatos automáticos. *BOCyL núm. de 18 de marzo*.

– Orden HAC/397/2005, de 18 de marzo, por la que se modifica el artículo 3 de la Orden de 30 de diciembre de 2000, de la Consejería de Economía y Hacienda, por la que se aprueba el Modelo de Declaración Liquidación y se establecen normas para la gestión y pago de la Tasa Fiscal sobre el Juego que grava las Máquinas o aparatos automáticos. *BOCyL núm. 60, de 30 de marzo*.

– Orden HAC/1735/2005, de 22 de diciembre, por la que se aprueban los modelos 600, 610, 620 y 630 de declaración-liquidación del impuesto sobre transmisiones patrimoniales y actos jurídicos documentados, los modelos 660 y 661 de declaración y 650, 651 y 655 de declaración-liquidación del impuesto sobre sucesiones y donaciones y los modelos 043, 044 y 045 de declaración-liquidación de la tasa fiscal sobre el juego. *BOCyL núm. 251, de 30 de diciembre*.

– Decreto Legislativo 1/2006, de 25 de mayo, por el que se aprueba el Texto Refundido de las Disposiciones Legales de la Comunidad de Castilla y León en materia de tributos cedidos por el Estado. *BOCyL núm. 104, de 31 de mayo*.

– Ley 15/2006, de 28 de diciembre, de Medidas Financieras. *BOCyL Suplemento al 249 de 29 de diciembre. Tipos de casinos*.

– Ley 12/2001, de 20 de diciembre, de Tasas y Precios Públicos de la Comunidad de Castilla y León. *BOCyL de fecha 31 de diciembre*.

Castilla-La Mancha

– Ley 17/2005, de 29 de diciembre, de Medidas en materia de Tributos Cedidos. *DOCM núm. 146, de 25 de noviembre*.

– Orden de 31 de agosto de 2004, de la Consejería de Economía y Hacienda, por la que se aprueba el modelo 045 de autoliquidación de la Tasa Fiscal sobre el Juego en máquinas o aparatos automáticos y se dictan las normas para su gestión. *DOCM núm. 164, de 7 de septiembre*.

Cataluña

– Ley 25/1998, de 31 de diciembre, de Medidas Administrativas, Fiscales y Adaptación al Euro. *DOGC núm. 2797. de 31 de diciembre*.

– Ley 21/2005, de 29 de diciembre, de Medidas Financieras. *DOGC núm. 4541, de 31 de diciembre. Tipos tributarios de máquinas y el devengo trimestral*.

– Decreto 81/1999, de 23 de marzo, por el que se desarrolla el régimen de pago de la tasa que grava los juegos de suerte, envite o azar. *DOGC núm. 2857. de 29 de marzo*.

– Decreto 168/2001, de 12 de junio, de modificación del Decreto 81/1999, de 23 de marzo, por el que se desarrolla el régimen de pago de la tasa que grava los juegos de suerte, envite o azar. *DOGC núm. 3418. de 27 de junio*.

– Decreto 338/2001 de 18 de diciembre por el que se establece el régimen de pago de la tasa que grava las rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias. *DOGC núm. 3542, de 28 de diciembre de 2001*.

– Decreto 158/2003, de 23 de junio, de modificación del Decreto 81/1999, de 23 de marzo, por el que se desarrolla el régimen de pago de la tasa que grava los juegos de suerte, envite o azar y de modificación del Decreto 8/2003, de 8 de enero, por el que se establece la estructura organizativa de las direcciones territoriales del Departamento de Economía y Finanzas. *DOGC núm. 3920, de 8 de julio*.

– Orden 502/2006, de 24 de octubre, por la que se aprueba el modelo 043 de la tasa fiscal sobre el juego que grava el juego de la plena o bingo, y se suprime el modelo 041. *DOGC núm. 4751, de 31 de octubre*.

– Ley 15/1997, de 24 de diciembre, de Tasas y Precios Públicos de la Generalitat de Cataluña. *DOGC núm. 2548, de 31 de diciembre. (actualizada por la Ley 20/2005, de 31 de diciembre)*.

– Orden INT/113/2006, de 16 de marzo, por la que se da publicidad a las tasas vigentes que gestiona el Departamento de Interior. *DOGC núm. 4598, de 22 de marzo*.

Extremadura

– Ley 20/2001, de 20 de diciembre, de Presupuestos Generales para el 2002. *DOE núm. de fecha 31 de diciembre*.

– Ley 8/2002, de 14 de noviembre, de Reforma Fiscal de la Comunidad Autónoma de Extremadura. *DOE núm. 145, de 15 de diciembre. BOE núm. 20, de 23 de enero*.

– Ley 9/2004, de 27 de diciembre, de Presupuestos Generales de la Comunidad Autónoma de Extremadura para 2005. *DOE núm. 4 extra, de 31 de diciembre. BOE núm. 18, de 21 de enero*.

– Orden de 28 de julio de 2005, del Consejero de Hacienda y Presupuesto, por la que se aprueba el modelo 044 de declaración de la tasa fiscal que grava los juegos celebrados en casinos. *DOE núm. 91, de 6 de agosto*.

– Ley 5/2005, de 27 de diciembre, de Presupuestos Generales de la Comunidad Autónoma de Extremadura para 2006. *DOE extra núm. 5, de 30 de diciembre*.

– Decreto Legislativo 1/2006, de 12 de diciembre, por el que se aprueba el Texto Refundido de las disposiciones legales de la Comunidad Autónoma de Extremadura en materia de Tributos Cedidos por el Estado. *DOE núm. 150, de 23 de diciembre*.

– Ley 10/2006, de 27 de diciembre, de Presupuestos Generales de la Comunidad Autónoma de Extremadura. *DOE núm. 3 extraordinario, de 31 de diciembre. Tipo tributarios de máquinas*.

– Ley 7/1998, de 18 de junio, de Medidas Urgentes en materia de Tasas y Precios Públicos. *DOE de 16 de julio*.

– Ley 20/2001, de 20 de diciembre, de Presupuestos Generales para el 2002. *DOE núm., de fecha 31 de diciembre*.

– Orden de 17 de marzo de 2006, por la que se publican las tarifas actualizadas de las tasas y precios públicos de la Comunidad Autónoma de Extremadura, en virtud de lo dispuesto en la Ley de Presupuestos Generales de la Comunidad para el 2006. *DOE núm. 34, de 21 de marzo*.

– Ley 6/2007, de 27 de diciembre, de Presupuestos Generales de la Comunidad Autónoma de Extremadura para 2008. *DOE Extraordinario nº 8, de 31 de diciembre*.

Galicia

– Ley 3/2002, de 29 de abril, de Medidas de Régimen Fiscal y Administrativo. *DOG núm. 84, de 2 de mayo*.

– Ley 7/1991, de 19 de junio, de Tributación sobre el Juego. *DOG núm. 122, de 27 de junio*.

– Ley 7/1991, de 19 de junio, de Tributación sobre el Juego. *DOG núm. 122, de 27 de junio*.

– Decreto 247/1991, de 4 de julio, por el que se aprueban las normas de gestión de los tributos creados por la Ley 7/1991, de 19 de junio, de Tributación sobre el Juego. *DOG núm. 139, de 22 de julio*.

– Orden de 13 de diciembre de 1999. por la que se regula la gestión y el pago de la tasa fiscal sobre el juego realizado a través de máquinas recreativas con premio tipo B, o de azar tipo C. *DOG núm. 249, de 28 de diciembre*.

– Ley 3/2002, de 29 de abril, de medidas de régimen fiscal y administrativo. *DOGC núm. 84, de 2 de mayo. BOE núm. 136, de 7 de junio*.

– Ley 14/2006, del 28 de diciembre, de Presupuestos Generales de la Comunidad Autónoma de Galicia para el año 2007. Tasas sobre juegos de suerte, envite o azar. *DOG. núm. 249, de 29 de diciembre de 2006. Tipos tributarios sobre casinos de juego y máquinas*.

– Orden de 13 de diciembre de 1999, por la que se regula la gestión y el pago de la tasa fiscal sobre el juego realizado a través de máquinas de juego, tipo A especial, B o C. *DOG núm. 249, de 28 diciembre 1999*.

– Orden de 27 de noviembre de 2001, por la que se desarrolla el Reglamento del impuesto sobre la contaminación atmosférica y aprueba los diferentes modelos de declaración y de declaración-liquidación, así como los documentos de ingreso en euros a utilizar para la gestión de tributos propios y cedidos. *Modelo 045 Modelo 043 DOG núm. 242, de fecha 17 de diciembre*.

– Orden de 30 de diciembre de 2003, por la que se regula la presentación y el pago telemático de la tasa fiscal sobre el juego realizado a través de máquinas de juego, tipo A especial, B o C. *DOG núm. 4, de fecha 8 de enero*.

– Orden de 22 de diciembre de 2004, por la que se modifican los plazos de ingreso de la tasa fiscal sobre el juego realizado a través de máquinas de juego tipo A especial, B, o C y se aprueba el modelo de declaración-liquidación de la tasa fiscal sobre el juego realizado en casinos. *DOG 252, de fecha 29 de diciembre*.

– Orden de 19 de mayo de 2005, por la que se regula el procedimiento para el pago y la presentación telemáticos de las autoliquidaciones correspondientes al impuesto sobre sucesiones y donaciones y se modifican las órdenes que regulan el pago y la presentación telemáticos en el impuesto sobre transmisiones patrimoniales y actos jurídicos documentados y en la tasa fiscal sobre el juego. *DOG núm. 100, 26 de mayo*.

– Ley 13/1991, de 9 de diciembre, de Tasas, precios y exacciones reguladoras de la Comunidad de Galicia. *DOG núm. 241, de 13 de diciembre*.

– Ley 14/2006, de 28 de diciembre, de Presupuestos Generales para 1996. *DOG 249, de 29 de diciembre*.

– Orden de 14 de febrero de 2007 por la que se modifica la Orden de 13 de diciembre de 1999 por la que se regula la gestión y el pago de la tasa fiscal sobre el juego realizado a través de máquinas de juego, tipo A especial, B, o C. *DOG núm. 42, de 28 de febrero. Corrección de errores 13 de marzo. Corrección de errores 25 de junio*.

– Ley 16/2007, de 26 de diciembre, de presupuestos generales de la Comunidad Autónoma de Galicia para el año 2008. *DOG núm. 251, de 31 de diciembre*.

Comunidad de Madrid

– Ley 12/1994, de 27 de diciembre, de tributación sobre los juegos de suerte, envite o azar. *BOCM núm. 310, de 30 de diciembre. BOE núm. 70, de 23 de marzo*.

– Ley 15/1996, de 23 de diciembre, de Medidas Fiscales y Administrativas. *BOCM núm. 309, de 30 de diciembre. Modifica la base, el sujeto pasivo, el tipo tributario del bingo simultáneo*.

– Ley 26/1998, de 28 de diciembre, de Medidas Fiscales y Administrativas. *BOCM núm. 1, de 2 de enero*.

– Orden 487/1998, de 28 de enero, del Consejero de Hacienda, por la que se establecen las características del sistema informático de actas, así como las normas de recaudación, liquidación e ingreso de las cuotas tributarias correspondientes al Impuesto sobre los premios del bingo y al Impuesto sobre las modalidades especiales del juego del bingo, establecidos mediante la Ley 12/1994, de 27 de diciembre, de Tributación sobre los juegos de suerte, envite y azar, modificada por las Leyes 15/1996, de 23 de diciembre, y 28/1997, de 26 de diciembre, de Medidas Fiscales y Administrativas. *BOCM núm. 75, de 30 de marzo*.

– Ley 3/2000, de 8 de mayo, de Medidas Urgentes Fiscales y Administrativas sobre juegos de suerte, envite y azar y apuestas en la Comunidad de Madrid. *BOE de 26 de mayo. BOCM núm. 111, de 11 de mayo. Impuesto sobre máquinas en establecimientos de hostelería*.

– Ley 14/2001, de 26 de diciembre, de Medidas Fiscales y Administrativas. *BOCM núm. 308, de fecha 28 de diciembre*.

– Orden de 8 de junio de 2000, del Consejero de Presidencia y Hacienda, por la que se aprueban normas de gestión, liquidación y recaudación del impuesto sobre la instalación de máquinas en establecimientos de hostelería autorizados. *BOCAM núm. 146, de 21 de junio*.

– Ley 13/2002, de 20 de diciembre, de Medidas Fiscales y Administrativas. *BOCM núm. 304, de 23 de diciembre*.

– Ley 4/2006, de 22 de diciembre, de Medidas Fiscales y Administrativas. *BOCM núm. 309, de 29 de diciembre. Tipos tributarios sobre máquinas, bingo, casinos, rifas, combinaciones aleatorias*.

– Real Decreto 601/2003, de 23 de mayo, por el que se traspasan las funciones y servicios de la

Administración del Estado a la Comunidad de Madrid, en materia de gestión del Impuesto sobre el Patrimonio y de los tributos sobre el juego. *BOE núm. 124, de fecha 24 de mayo*.

– Orden de 21 de mayo de 2003, del Consejero de Hacienda, por la que se aprueban los modelos de declaración-liquidación, las instrucciones y los sobres de presentación correspondientes a los tributos sobre el juego. *BOCM núm. 125, de fecha 28 de mayo*.

– Orden de 21 de mayo de 2003, del Consejero de Hacienda, por la que se dictan normas para la gestión, liquidación y recaudación de la Tasa Fiscal sobre el Juego que grava el Juego del Bingo Ordinario en la Comunidad de Madrid. *BOCM núm. 125, de fecha 28 de mayo. Corrección de errores 6 de junio*.

– Orden de 30 de mayo de 2003, del Consejero de Hacienda, por la que se establecen las condiciones generales, el procedimiento, los modelos de autoliquidación y los plazos para la presentación telemática de declaraciones de determinados tributos sobre el juego. *BOCM núm. 130, de fecha 3 de junio*.

– Orden de 31 de julio de 2003, del Consejero de Hacienda, por la que se establecen las condiciones generales, el procedimiento, el modelo de autoliquidación y el plazo para la presentación telemática de declaraciones de la tasa fiscal sobre el juego que grava los juegos celebrados en casinos. *BOCM núm. 186, de fecha 7 de agosto*.

– Orden de 18 de noviembre de 2003, del Consejero de Hacienda, por la que se establecen las condiciones generales, el procedimiento, el modelo de autoliquidación y el plazo para la presentación telemática de declaraciones de la Tasa Fiscal sobre el Juego que grava las Rifas, Tómbolas, Apuestas y Combinaciones Aleatorias. *BOCM núm. 296, de 12 de diciembre*.

– Orden de 25 de junio de 2004, de la Consejera de Hacienda, por la que se aprueban las normas de gestión, liquidación y recaudación de las tarifas de la Tasa por Servicios Administrativos de Ordenación y Gestión del Juego. *BOCM núm. 156, de 2 de julio y corrección de errores 22 de julio*.

– Orden de 28 de julio de 2004, de la Consejera de Hacienda, por la que se dictan normas para la gestión, liquidación y recaudación de los tributos que gravan el juego del bingo simultáneo en la Comunidad de Madrid y se aprueban los correspondientes modelos de autoliquidación. *BOCM núm. 196, de 18 de agosto*.

– Orden de 22 de junio de 2005, de la Consejera de Hacienda, por la que se aprueba la utilización del modelo de documento de ingreso 039 para los beneficios ilícitos obtenidos con la explotación de máquinas de juego, apuestas incautadas y otros ingresos derivados de actividades de juego ilícitas. *BOCM núm. 177, de 27 de julio*.

– Decreto Legislativo 1/2002, de 24 de octubre, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley de Tasas y Precios Públicos de la Comunidad de Madrid. *BOCM núm. 257, de 29 de octubre*.

– Ley 1/2004, Ley 4/2004, Ley 6/2005, Ley 3/2006, de Presupuestos Generales de Madrid, *actualiza las tarifas con coeficientes de 1,02*.

– Ley 7/2007, de 21 de diciembre, de Medidas Fiscales y Administrativas. *BOCM núm. 309, de 28 de diciembre*.

Región de Murcia

– Ley 12/1984, de 27 de diciembre, de imposición sobre juegos de suerte, envite o azar. *BORM núm. de 28 de diciembre (mod art. 9 por la Disp. Adic. 20 de la Ley 8/1994, de 23 de diciembre, de Presupuestos Generales de la CARM para 1995)*.

– Ley 8/1994, de 23 de diciembre, de Presupuestos Generales. *BORM 300 suplemento 7, de 30 de diciembre. BOE núm. 125, de 26 de junio. Modifica el tipo tributario al 6%*.

– Orden de 3 de diciembre de 2001, de la Consejería de Economía y Hacienda, por la que se aprueban los modelos en euros de impresos a utilizar en la gestión de los tributos a cargo de la Dirección General de Tributos y determinados impresos en materia de juego. *BORM núm. 289, de 15 de diciembre*.

– Resolución de 5 de noviembre de 2001, de la Dirección General de Tributos, por la que se convierte a euros la tarifa de la Tasa Fiscal sobre el juego, en modalidad de Casinos de Juego. *BORM núm. 285, de 11 de diciembre*.

– Ley 12/2006, de 27 de diciembre, de Medidas Fiscales, Administrativas y de Orden Social para el año 2007. *Suplemento núm. 8 del BORM núm. 300, de 30 de diciembre. Tipos tributarios casinos, bingo y máquinas*.

– Decreto núm. 127/2004, de 10 de diciembre, por el que se desarrolla el artículo 2 de la Ley 9/1999, de 27 de diciembre, de Medidas Tributarias y de modificación de diversas Leyes Regionales en

materia de Tasas, Puertos, Educación, Juego y Apuestas y Construcción y Explotación de Infraestructuras. *BORM núm. 298, de fecha 27 de diciembre*.

– Orden de 10 de enero de 2006 de la Consejería de Economía y Hacienda por la que se aprueba el modelo de autoliquidación del coste de los cartones de bingo y se establece el procedimiento para su ingreso y presentación. *BORM núm. 21, de 26 de enero*.

– Ley 7/1997, de 29 de octubre, de Tasas y Precios Públicos y Contribuciones Especiales. *BORM núm. 276, de 28 de noviembre*.

– Orden de 19 de enero de 2007, de la Consejería de Economía y Hacienda, por la que se publican las tarifas de las tasas y precios públicos aplicables en el 2007. *BORM núm. 24, de 30 de enero*.

Navarra

– Decreto Foral 333/1998, de 16 de noviembre, por el que se establecen los plazos de declaración e ingreso de la Tasa Fiscal que grava la explotación de máquinas o aparatos automáticos aptos para la realización de juegos de azar. *BON de 4 de diciembre*.

– Ordenanza Fiscal núm. 5, Reguladora del Impuesto sobre Gastos Suntuarios: Juego del Bingo.

– Ley Foral 7/2001, de 27 de marzo, de Tasas y Precios Públicos de la Administración de la Comunidad Foral de Navarra y de sus Organismos Autónomos. *BON núm. 40 de 20 de marzo*.

– Ley 19/1999, de 30 de diciembre, de Medidas Tributarias. *BON núm. 164, de 31 de diciembre*.

– Ley 35/2003, de 30 de diciembre, de modificación de Diversos Impuestos y otras Medidas Tributarias. *BON 165, de 31 de diciembre*.

– Ley Foral 19/2005, de 29 de diciembre, de modificación de Diversos Impuestos y otras Medidas Tributarias. *BON núm. 156, de 30 de diciembre*.

La Rioja

– Resolución de la Secretaría General Técnica de la Consejería de Desarrollo Autonómico y Administraciones Públicas, de 10 de octubre de 2002, por la que se dispone la publicación del resumen del Convenio de colaboración entre la Comunidad Autónoma de La Rioja y la Mercantil ASPE Jugadores de Pelota, SL para la fijación por estimación objetiva de la base imponible correspondiente a la tasa sobre rifas, tómbolas, apuestas y combinaciones aleatorias en las apuestas en frontones de pelota. *BOR núm. 127 de 19 de octubre*.

– Resolución de la Secretaría General Técnica de la Consejería de Desarrollo Autonómico y Administraciones Públicas, de 8 de noviembre de 2002, por la que se dispone la Publicación del resumen del Convenio de Colaboración con la Mercantil Asegarce Pelota, SA para la fijación por estimación objetiva de la base imponible correspondiente a la tasa sobre rifas, tómbolas, apuestas y combinaciones aleatorias en las apuestas. *BOR núm. 138 de 14 de noviembre*.

– Ley 13/2005, de 16 de octubre, de Medidas Fiscales y Administrativas para el año 2006. *BOR núm. 170, de 27 de diciembre, pg. 7480*.

– Orden de la Consejería de Hacienda y Economía, por la que se aprueban los modelos 043 y 045 de declaración-liquidación y normas para la gestión de los tributos sobre el juego. *BOR núm. 1, de 1 de enero de 2000*.

– Decreto 3059/1966, de 1 de diciembre, que aprueba el Texto Refundido de Tasas Fiscales. *BOE de 19 de diciembre*.

– Orden de la Consejería de Hacienda y Empleo, de 18 de noviembre de 2005, por la que se establece el procedimiento para la presentación y pago telemático de declaraciones y autoliquidaciones de impuestos y de los demás tributos e ingresos de derecho público gestionados por el Gobierno de La Rioja, así como la colaboración social en la aplicación de los mismos. *BOR núm. 154, de fecha 22 de noviembre, pg. 6627, correc. errores núm. 158, 1 de diciembre*.

– Resolución del Consejero de Hacienda y Empleo, de 30 de enero de 2006, por la que se determinan los requisitos técnicos para el pago y presentación telemáticos de declaraciones y autoliquidaciones de impuestos y para el pago y/o presentación del resto de tributos e ingresos de derecho público III. *BOR núm. 23, de fecha 18 de febrero, pg. 973*.

– Ley 6/2002, 18 de octubre, de Tasas y Precios Públicos de la Comunidad Autónoma de La Rioja. *BOR núm. 131, de 29 de octubre*.

– Orden de 2 de enero de 2007, de la Consejería de Hacienda y Empleo, por la que se publican las tarifas actualizadas de las tasas de la Comunidad Autónoma de La Rioja a percibir durante el año 2007. *BOR núm. 1, de 2 de enero*.

– Ley 6/2007, de 21 de diciembre, de Medidas Fiscales y Administrativas para el año 2008. *BOR núm. 171, pág. 8418, de 27 de diciembre*.

– Orden de la Consejería de Hacienda, de 2 de enero de 2008, por la que se publican las tarifas actualizadas de las tasas de la Comunidad Autónoma de La Rioja a percibir durante el año 2008. *[BOR núm. 4, de 8 de enero, pág. 90]*.

País Vasco

– Ley 6/1992, de 16 de octubre, del Impuesto sobre el Juego del Bingo y del Recargo de la Tasa sobre el juego que se desarrolla mediante máquinas o aparatos automáticos aptos para la realización de Juegos de Azar. *BOPV núm. 213, de 2 de noviembre*.

– Ley 1/1995, de 12 de abril, por la que se aprueban los Presupuestos Generales de la Comunidad Autónoma de Euskadi para 1995. *BOPV núm. 80, de 27 de abril. Rebaja al 4% el tipo tributario*.

– Orden Foral 496/2006, de 15 de febrero, por la que regla el procedimiento para la presentación telemática de los modelos 043-M de la Tasa Fiscal sobre el Juego y 043-G de recargo de la Tasa sobre el Juego. *BOPV núm. 39, de 24 de febrero*.

– Orden de 5 de marzo de 1998, del Consejero de Hacienda y Administración Pública, por la que se aprueba el modelo de distintivo acreditativo del pago del Recargo de la tasa sobre el juego que se desarrolla mediante máquinas o aparatos automáticos aptos para la realización de juegos de azar correspondiente al ejercicio 1998. *BOPV núm. 50, de 13 de marzo*.

– Norma Foral Foral 5/2005, de 14 de febrero, por la que se regula el tributo sobre el juego en el Territorio Histórico de Álava. *BOTHA mum. 25, de fecha 28 de febrero*.

– Norma Foral 3/2005, de 10 de marzo, General por la que se regula el Tributo sobre el Juego en el Territorio Histórico de Bizkaia. *BOB núm. 55, de 21 de marzo*.

– Norma Foral 1/2005, de 1 de febrero, por el que se regula el tributo sobre el juego en el THG. *BOG núm. 24, de fecha 7 de febrero. BOPV núm. 75, de 21 de abril*.

– Orden Foral 599 Bis/2005, de 27 de diciembre, del Departamento para la Fiscalidad y las Finanzas de la Diputación Foral de Gipuzkoa, por la que se establece el procedimiento de ingreso mediante domiciliación bancaria del tributo sobre el juego mediante la explotación de máquinas o aparatos automáticos. *BOG núm. 8, 12 de enero de 2006, pg. 877*.

– Ley 13/1998, de 29 de mayo, de Tasas y Precios Públicos de la Administración de la Comunidad Autónoma del País Vasco. *BOPV núm. 135 de 20 de julio*.

– Orden de 23 de julio de 1998, del Consejero de Hacienda y Administración Pública, por la que se aprueban los modelos básicos de tasas y justificantes de pago de precios públicos de la Administración de la Comunidad Autónoma del País Vasco y de sus organismos autónomos. *BOPV de 6 de agosto, núm. 147*.

– Ley 21/1997, de 23 de diciembre, de Presupuestos Generales de la Comunidad Autónoma de Euskadi, para el ejercicio 1998. *BOPV núm. 250, de 31 de diciembre*.

Comunidad Valenciana

– Ley 14/1985, de 27 de diciembre de la Generalitat Valenciana, de tributación sobre juegos de azar. *DOGV núm. 324, de 31 de diciembre*.

– Ley 9/2001, de 27 de diciembre, de medidas fiscales, de gestión administrativa ay financiera, y de Organización de la Generalitat Valenciana. *DOGV núm. 4.158, de 31 de diciembre. Suprime el recargo autonómico*.

– Ley 14/2004, de 29 de diciembre, de Presupuestos de la Comunidad Valenciana. *DOGV núm. 4915, de 31 de diciembre*.

– Ley 10/2006, de 26 de diciembre, de Medidas Fiscales, de Gestión Administrativa y Financiera, y de Organización de la Generalitat. *DOPV núm. 40996, pg. 41480, de 28 de diciembre. Base imponible casinos*.

– Ley 13/1997, de 23 de diciembre, por la que se regula el tramo autonómico del IRPF y restantes tributos cedidos. *DOGV núm. 3, de 31 de diciembre*.

– Ley 10/2006, de 26 de diciembre, de Medidas Fiscales, de Gestión Administrativa y Financiera, y de Organización de la Generalitat. *DOPV núm. 40996, pg. 41480, de 28 de diciembre. Tipos tributarios sobre máquinas*.

– Ley 14/2004, de 29 de diciembre, de Presupuestos de la Comunidad Valenciana. *DOGV núm. 4915, de 31 de diciembre. Tipo tributario sobre el bingo*.

– Ley 12/1997, de 23 de diciembre, de Tasas de la Generalidad Valenciana. *DOGV núm. 3151, de 29 de diciembre*.

– Decreto Legislativo 1/2005, de 25 de febrero. *DOCV núm. 4915 de 31 de diciembre*.

– Ley 14/2007, de 26 de diciembre, de la Generalitat, de Medidas Fiscales, de Gestión Administrativa y Financiera, y de Organización de la Generalitat. *DOGV núm. 5669, de 28 de diciembre*.

ESPECTÁCULOS PÚBLICOS

Administración Central

– Real Decreto 2816/1982, de 27 de agosto, por el que se aprueba el Reglamento General de Policía de Espectáculos Públicos y Actividades Recreativas.

Andalucía

– Orden de 25 de marzo de 2002, por la que se regulan los horarios de apertura y cierre de los establecimientos públicos en la Comunidad Autónoma de Andalucía. *BOJA núm. 43, de 13 de abril*.

– Orden de 19 de octubre de 1987, por la que se regula el documento que han de exhibir los establecimientos públicos, previsto en el artículo 9 de la Orden de 14 de mayo de 1987.

– Resolución de 17 de enero de 2002, de la Dirección General de Espectáculos Públicos, Juego y Actividades Recreativas, por la que se aprueba el Plan General de Inspección obre Espectáculos Públicos, Juego y Espectáculos Taurinos para el año 2002. *BOJA núm. 18, de 12 de febrero*.

– Decreto 133/1993, de 7 de septiembre, por el que se dictan normas relativas a los procedimientos administrativos de aplicación en el ámbito de la Consejería de Gobernación. *BOJA núm. 114, de 21 de octubre*.

– Ley 13/1999, de 15 de diciembre, de Espectáculos Públicos y Actividades Recreativas de Andalucía. *BOJA núm. 152, de 31 de diciembre*.

– Decreto 165/2003, de 17 de junio, por el que se aprueba el Reglamento de Inspección, Control y Régimen Sancionador de Espectáculos Públicos y Actividades Recreativas de Andalucía. *BOJA núm. 130, de 9 de julio*.

– Decreto 119/2005, de 10 de mayo, por el que se modifican diversos artículos del Reglamento General de la Admisión de Personas en los Establecimientos de Espectáculos Públicos y Actividades Recreativas aprobado por el Decreto 10/2003, de 28 de enero. *BOJA núm. 97, de 20 de mayo*.

– Resolución de 14 de marzo de 2005, de la Dirección General de Espectáculos Públicos y Juego, por la que se aprueba el Plan General de Inspección sobre Espectáculos Públicos, Juego y Espectáculos Taurinos para el período 2005-2006. *BOA núm. 29, de 28 de marzo*.

– Decreto 150/2006, de 25 de julio, por el que se desarrolla la Ley 28/2005, de 26 de diciembre, de medidas sanitarias frente al tabaquismo y reguladora de la venta, el suministro, el consumo y la publicidad de los productos del tabaco en materia de señalización y zonas habilitadas para fumar. *BOJA núm. 47, de 1 de agosto*.

– Decreto 258/2007, de 9 de octubre, por el que se modifica el Decreto 10/2003, de 28 de enero, por el que se aprueba el Reglamento General de la Admisión de Personas en los Establecimientos de Espectáculos Públicos y Actividades Recreativas. *BOJA núm. 211, de 25 de octubre*.

Aragón

– Ley 11/2005, de 28 de diciembre, Reguladora de los Espectáculos Públicos, Actividades Recreativas y Establecimientos Públicos de la Comunidad Autónoma de Aragón. *BOA núm. 154, de 31 de diciembre. BOE núm. 23, de 27 de enero*.

– Decreto 220/2006, de 7 de noviembre, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el catálogo de espectáculos públicos, actividades recreativas y establecimientos públicos de la Comunidad Autónoma de Aragón. *BOA núm. 137, de 27 de noviembre*.

Principado de Asturias

– Ley del Principado de Asturias 8/2002, de 21 de octubre, de Espectáculos Públicos y Actividades Recreativas. *BOPA núm. 247, de 24 de octubre. BOE de fecha 20 de noviembre*.

– Decreto 7/2003, de 20 de febrero, por el que se regula el régimen de organización y funcionamiento del Consejo Asesor de Espectáculos Públicos y Actividades Recreativas del Principado de Asturias. *BOPA núm. 60, de 13 de marzo*.

– Decreto 90/2004, de 11 de noviembre, por el que se regula el régimen de horarios de los establecimientos, locales e instalaciones para espectáculos públicos y actividades recreativas en el Principado de Asturias. *BOPA núm. 277, de 29 de noviembre*.

– Decreto 91/2004, de 11 de noviembre, por el que se establece el catálogo de los espectáculos públicos, las actividades recreativas y los establecimientos, locales e instalaciones públicas en el Principado de Asturias. *BOPA núm. 277, de 29 de noviembre*.

Cantabria

– Decreto 72/1997, de 7 de julio, por el que se establece el régimen general de horarios de establecimientos y espectáculos públicos y actividades recreativas de Cantabria.

Castilla y León

– Ley 7/2006, de 2 de octubre, de espectáculos públicos y actividades recreativas de la Comunidad de Castilla y León. *BOCyL núm. 194, de 6 de octubre*.

Castilla-La Mancha

– Orden de la Consejería de Administraciones Públicas de 4 de enero de 1996, que regula el horario general de espectáculos y establecimientos públicos. *BOCM núm. 2, de 12 de enero*.

Cataluña

– Ley 10/1990, de 15 de junio, sobre policía del espectáculo, actividades recreativas y establecimientos públicos. BOE núm. 162, de 7 de julio, *DOGC núm. 1308, de 22 de junio*.

– Decreto 144/1994, de 14 de junio, por el que se regulan y adecuan, de acuerdo con la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, los procedimientos reglamentarios que afectan a diversas materias. *DOGC núm. 1915, de 1 de julio*.

– Resoluciones de 10 de mayo de 1989, relativas a la modificación de los horarios máximos de cierre de establecimientos públicos de hostelería, de exhibición, de espectáculos y de juegos de azar y de finalización de fiestas.

– Resoluciones de 13 de octubre de 1989, relativas a horarios máximos de cierre de establecimientos públicos hostelería, de exhibición, de espectáculos y de juegos de azar y de finalización de fiestas y verbenas que regirán durante la temporada de invierno. *DOGC núm. 1208, de 18 de octubre*.

– Decreto Legislativo 13/1994, de 26 de julio, por el que se aprueba la adecuación a la LRJ-PAC de las Leyes que afectan al Departament de Governació en materia del régimen local, juego, espectáculos, actividades recreativas, y el régimen de recursos de sus organismos autónomos. *DOGC núm. 1928, de 1 de agosto*.

– Ley 8/1995, de 27 de julio, de Atención y Protección de los Niños y Adolescentes. *DOGC núm. 2083, de 3 de agosto*.

Galicia

– Decreto 273/1994, de 29 de julio, por el que se aprueba la relación de procedimientos iniciados a solicitud de los interesados, competencia de la Consellería de Justicia, Interior y Relaciones Laborales, y en los que la falta de resolución expresa de la Administración produce efectos desestimatorios o estimatorios. *DOG núm. 165, de 26 de agosto*.

– Decreto 292/2004, de 18 de noviembre, por el que se aprueba el Catálogo de espectáculos públicos y actividades recreativas de la Comunidad Autónoma de Galicia. *DOG núm. 245, de 20 de diciembre*.

– Orden de 16 de junio de 2005, por la que se determinan los horarios de apertura y cierre de espectáculos y establecimientos públicos en la Comunidad Autónoma de Galicia. *DOG núm. 117, 20 de junio*.

Comunidad de Madrid

– Ley 17/1997, de 4 de julio, de Espectáculos Públicos y Actividades Recreativas. *BOCM núm. 159, de 7 de julio*.

– Orden 1562/1998, de 23 de octubre, de la Consejería de presidencia, por la que se establece el régimen relativo a los horarios de locales de espectáculos públicos y actividades recreativas, así como de otros establecimientos abiertos al público. *BOCM núm. 261, de fecha 3 de noviembre*.

– Orden de 21 de diciembre de 2004, de la Vicepresidencia Segunda y Consejería de Justicia e Interior, por la que se modifica y da nueva redacción al apartado A) 4 y 5 del artículo segundo de la Orden 1562/1998, de 23 de octubre, por la que se establece el régimen relativo a los horarios de los locales de espectáculos públicos y actividades recreativas, así como de otros establecimientos abiertos al público. *BOCM núm. núm. 305, de 23 de diciembre*.

– Decreto 93/2006, de 2 de noviembre, del Consejo de Gobierno, de desarrollo y ejecución de la Ley 28/2005, de 26 de diciembre, de Medidas Sanitarias frente al Tabaquismo y Reguladora de la

Venta, el Suministro, el Consumo y la Publicidad de los Productos del Tabaco en la Comunidad de Madrid. *BOCM núm. 265, de 2 de noviembre*.

Navarra

– Ley Foral 2/1989, de 13 de marzo, Reguladora de Espectáculos Públicos y Actividades Recreativas. *BOE núm. 33, de 17 de marzo*.

– Decreto Foral 131/1989, de 8 de junio, por el que se aprueba el Catálogo de Espectáculos Públicos y Actividades Recreativas y se regulan los registros de Empresas y Locales. *BON núm. 76, de 19 de junio*.

– Decreto Foral 236/1997, de 8 de noviembre, por el que se establecen normas relativas a la adecuación de los procedimientos administrativos que se tramitan en el Departamento de Presidencia e Interior. *BON núm. 120, de 6 de octubre; corrección de errores núm. 134, de 7 de noviembre*.

– Decreto Foral 202/2002, de 23 de septiembre, por el que se aprueba el Catálogo de establecimientos, espectáculos públicos y actividades recreativas y se regulan los Registros de Empresas y Locales. *BON de fecha 15 de noviembre*.

– Decreto Foral 201/2002, de 23 de septiembre, por el que se regula el horario general de espectáculos públicos y actividades recreativas. *BON de fecha 15 de noviembre*.

– Decreto Foral 95/2003, de 5 de mayo, por el que se modifica la disposición transitoria primera del Decreto Foral 201/2002, de 23 de septiembre, por el que se regula el horario general de espectáculos públicos y actividades recreativas. *BON núm. 60, de 14 de mayo*.

– Decreto Foral 656/2003, de 27 de octubre, por el que se modifican los Decretos Forales 201/2002 y 202/2002, de 23 de septiembre, reguladores del horario general de los establecimientos, espectáculos públicos y actividades recreativas y del Catálogo de establecimientos, espectáculos públicos y actividades recreativas y Registros de Empresas y Locales. *BON núm. 145, de 14 de noviembre*.

Rioja

– Ley 4/2000, de 25 de octubre, de Espectáculos Públicos y Actividades Recreativas de la Comunidad Autónoma de La Rioja. *BOR núm. 144, de 18 de noviembre*.

– Decreto 47/1997, de 5 de septiembre, regulador de horarios de los establecimientos públicos y actividades recreativas de la Comunidad Autónoma de La Rioja. *BOR núm. 107, de 6 de septiembre*.

– Decreto 50/2006, de 27 de julio, por el que se modifica el Decreto 47/1997, de 5 de septiembre, regulador de los horarios de los establecimientos públicos y actividades recreativas de la Comunidad Autónoma de La Rioja. *BOR núm. 100, de 29 de julio, pg. 4599*.

País Vasco

– Ley 4/1995, de 10 de noviembre, de espectáculos públicos y actividades recreativas. *BOPV núm. 230, de 1 de diciembre*.

Comunidad Valenciana

– Ley 4/2003, de 26 de febrero, de la Generalitat, de Espectáculos Públicos, Actividades Recreativas y Establecimientos Públicos. *DOGV núm. 4.454, de 6 de marzo*.

– Decreto 195/1997, de 1 de julio, por el que se aprueba el Catálogo de Espectáculos, Establecimientos Públicos y Actividades Recreativas y se regula el Registro de Empresas, Locales y Titulares. *DOGV núm. 2412, de 22 de diciembre*.

– Decreto 196/1997, de 1 de julio, por el que se regulan las especialidades que pueden introducirse en el horario general de los espectáculos, establecimientos públicos y actividades recreativas. *DOGV núm. 3033, de 11 de julio*.

– Orden de 29 de diciembre de 2006, de la Conselleria de Justicia, Interior y Administraciones Públicas, por la que se regulan los horarios de espectáculos públicos, actividades recreativas y establecimientos públicos, para el año 2007. *DOPV núm. 5418, pg. 41693, de 30 de diciembre*.

ADMISIÓN Y PROHIBICIÓN DE ACCESO

Administración Central

– Instrucción 2/1996, de 1 de marzo, de la Agencia de protección de Datos sobre ficheros automatizados establecidos con la finalidad de controlar el acceso a los casinos y salas de bingo.

Andalucía

– Decreto 410/2000, de 24 de octubre, por el que se crea el Registro de Control e Interdicciones de acceso a los establecimientos dedicados a la práctica de los juegos y apuestas y se aprueba su Reglamento. *BOA núm. 130 de 11 de noviembre*.

– Orden de 26 de febrero de 2001, de la Consejería de Gobernación, por la que se aprueban los Modelos de Solicitud de Inscripción y Cancelación de Inscripción en el Registro de Control e Interdicciones de Acceso a los Establecimientos dedicados a la práctica de los Juegos y Apuestas de Andalucía.

– Decreto 10/2003, de 28 de enero, por el que se aprueba el Reglamento General de la Admisión de Personas en los Establecimientos de Espectáculos Públicos y Actividades Recreativas. *BOJA núm. 36, de 21 de febrero*.

– Decreto 98/2003, de 8 de abril, de corrección de errores del Decreto 10/2003, de 28 de enero, por el que se aprueba el Reglamento General de la Admisión de Personas en los establecimientos de espectáculos públicos y actividades recreativas. *BOJA núm. 79, de 28 de abril*.

– Orden de 11 de marzo de 2003, por la que se desarrolla el Reglamento General de la Admisión de Personas en los establecimientos de Espectáculos Públicos y Actividades Recreativas, en materia del procedimiento de autorización de las condiciones específicas de admisión y la publicidad de las mismas. *BOJA núm. 55, de 21 de marzo*.

– Orden de 8 de febrero de 2006, por la que se regulan y convocan subvenciones dirigidas al fomento del empleo de drogodependientes y personas afectadas por el juego patológico en proceso de incorporación social. *BOJA núm. 46, de fecha 9 de marzo*.

Cataluña

– Decreto 24/2005, de 22 de febrero, por el que se regulan determinadas prohibiciones de acceso a establecimientos de juego y el Registro de personas que tienen prohibido el acceso a salones de juego, casinos y salas de bingo. *DOC núm. 4330, de 24 de febrero*.

Región de Murcia

– Decreto 8/2006, de 17 de febrero, por el que se regula la inscripción en el registro general del juego de las prohibiciones de acceso a locales y salas de juego y apuestas. *BORM núm. 48, de 27 de febrero, pg. 6315*.

– Orden de 23 de marzo de 2006, de la Consejería de Economía y Hacienda, por la que se regula el procedimiento de transmisión de datos de modificaciones en la Sección correspondiente a personas que tienen prohibido el acceso a locales y salas de Juego y apuestas del Registro General del Juego. *BORM núm. 114, de 19 de mayo, pg. 15198*.

Cataluña

– Ley 1/1991, de 27 de febrero, Reguladora del Régimen sancionador en materia de Juego en Cataluña. *BOE núm. 78, de 1 de abril, DOGC núm. 1418, de 13 de marzo*.

– Ley 21/2001, de 28 de diciembre, de Medidas Fiscales y Administrativas. *DOGC núm. 3543, de 31 de diciembre. (modifica la Ley 1/1991)*.

JUEGO TELEMÁTICO

Aragón

– Decreto 2/2004 de 13 de enero del Gobierno de Aragón por el que se aprueba el reglamento de juegos recreativos sin premio a través de sistemas e instalaciones en locales abiertos al público de carácter informático telemático o de comunicación a distancia. *BOA num 9 de 21 de enero de 2004*.

PUBLICIDAD

Aragón

– Orden de 15 de enero de 2007, del Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales, por la que se desarrolla el Decreto 166/2006, de 18 de julio, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de Publicidad del Juego y Apuestas.

HOJAS DE RECLAMACIONES

Principado de Asturias

– Decreto 63/2007, de 30 de mayo, por el que se regulan las hojas de reclamaciones en espectáculos públicos y actividades recreativas. *BOPA núm. 144, de 21 de junio*.

ÍNDICE

CRONOLÓGICO

1949

– Ley 16 julio 1949. Normas para celebrar rifas (BOE núm. 198, de 17 julio [RCL 1949, 886]): **(§154)**

– Orden 27 julio 1949. Instrucción de rifas (BOE núm. 219, de 7 agosto [RCL 1949, 1005]): **(§155)**

1951

– Decreto 22 junio 1951. Necesidad autorización ministerial (BOE núm. 201, de 20 julio [RCL 1951, 846]): **(§156)**

1957

– Tratado de Roma 25 marzo 1957. Constitutivo de la Comunidad Europea. Versión consolidada tras la modificación del Tratado de Amsterdam, de 2 octubre 1997 (DOC núm. 340, de 10 noviembre 1997 [RCL 1999, 1205 ter y LCEur 1997, 3695]): **(§1)**

1960

– Orden 4 enero 1960. Rifas y tómbolas de la iglesia (BOE núm. 13, de 15 enero [RCL 1960, 77]): **(§157)**

– Orden 22 marzo 1960. Autorizaciones para celebrar rifas y tómbolas (BOE núm. 76, de 29 marzo [RCL 1960, 478]): **(§158)**

1977

– Real Decreto-ley 16/1977, de 25 febrero. Regula aspectos penales, administrativos y fiscales en materia de juego (BOE núm. 56, de 7 marzo [RCL 1977, 476]): **(§2)**

– Decreto 444/1977, de 11 marzo. Dicta normas complementarias del Real Decreto-ley 16/1977, de 25 febrero, por el que se regulan los aspectos penales, administrativos y fiscales de los juegos de suerte, envite o azar y de las apuestas (BOE núm. 71, de 24 marzo [RCL 1977, 619]): **(§3 y §7)**

– Orden de 6 agosto 1977. Normas sobre fabricación y distribución de material de los de suerte, envite o azar (BOE núm. 196, de 17 agosto [RCL 1977, 1869]):
§3, art. 9.1.

– Orden 19 diciembre 1977. Normas Complementarias sobre aparatos de bingo (BOE núm. 305, de 22 diciembre [RCL 1977, 2702]): **(§113)**

1978

– Orden 6 febrero 1978. Crea la Brigada Especial del Juego (BOE núm. 41, de 17 febrero [RCL 1978, 334]): **(§23)**

– Real Decreto 2709/1978, de 14 octubre. Real Decreto 2709/1978, de 14 octubre (BOE núm. 275, de 17 noviembre [RCL 1978, 2495]):
§3, arts. 1.2, 2.2, 2.4, 4, 7, 9, 10.1 e), 10.3 y disps. transits. 1ª, 3ª y 4ª.
§7, art. 7.

– 27 diciembre 1978. Constitución Española (BOE núm. 311, de 29 diciembre [RCL 1978, 2836]):
§9, art. 3 a).

1979

– Orden 9 enero 1979. Reglamento de Casinos de Juego (BOE núm. 20, de 23 enero [RCL 1979, 213]): **(§135)**

– Orden 9 enero 1979. Reglamento del bingo (BOE núm. 21, de 24 enero [RCL 1979, 221]): **(§114)**

– Orden 9 octubre 1979. Catálogo de juegos (BOE núm. 261, de 31 octubre; rect. BOE núm. 283, de 26 noviembre [RCL 1979, 2604 y 2804]): **(§8)**

1981

– Real Decreto 1067/1981, de 24 abril. Reglamento de Juegos mediante boletos (BOE núm. 137, de 9 junio [RCL 1981, 1321]): **(§160)**

1982

– Real Decreto-ley 8/1982, de 30 abril. Modifica el Real Decreto-Ley 25-2-1977, de aspectos penales, administrativos y fiscales (BOE núm. 110, de 8 mayo [RCL 1982, 1139]):
§2, arts. 3.5º.3 y 3.6º.2.

1983

– *Cataluña:* Decreto 455/1983, de 22 septiembre. Regulación de las carreras de caballos con apuestas (DOGC núm. 380, de 11 noviembre [LCAT 1983, 1827]): **(§207)**

1984

– Orden de 23 enero 1984. Autoriza el cartón doble para el bingo (BOE núm. 36, de 11 febrero [RCL 1984, 437]):
§8, puntos 10.I párr. 2º, 10.II párr. 2º, 10.IV párr. 3º y 10.IV párr. 7º.
§114, arts. 24.3, 23.4, 23.5, 32.1 párr. 2º, 33.5 párr. 2º, 33.7 párr. 3º, 33.9 párr. 2º, 37.1, 37.3 y 41.1 a).

– *Cataluña:* Ley 15/1984, de 20 marzo. Normas Reguladoras de Juegos de Suerte, Envite o Azar (BOE núm. 107, de 4 mayo y DOGC núm. 421,

de 30 marzo; rect. DOGC núm. 495, de 19 diciembre [RCL 1984, 1201 y LCAT 1984, 851]): **(§56)**

1985

– Real Decreto 1360/1985, de 1 agosto. Reestablece la Lotería Primitiva o Lotería de Números (BOE núm. 188, de 7 agosto [RCL 1985, 1969]): **(§175)**

– *Cataluña:* Orden de 17 octubre 1985. Reglamento de Apuestas Hípicas (DOGC núm. 6, de 25 octubre [LCAT 1985, 2877]): **(§208)**

– *Galicia:* Ley 14/1985, de 23 octubre. Normas Reguladoras del Juego y las Apuestas (BOE núm. 57, de 7 marzo 1986 y DOG núm. 222, de 20 noviembre [RCL 1986, 715 y LG 1985, 3122]): **(§63)**

1986

– *Canarias:* Decreto 57/1986, de 4 abril. Catálogo de Juegos y Apuestas autorizados en Canarias (BOC núm. 42, de 11 abril [LCAN 1986, 1043]): **(§42)**

– *Canarias:* Decreto 59/1986, de 4 abril. Composición, organización y funcionamiento de la Comisión Regional del Juego y las Apuestas de Canarias (BOCAN núm. 42, de 11 abril [LCAN 1986, 1044]): **(§41)**

– *Andalucía:* Ley 2/1986, de 19 abril. Regulación del juego y apuestas (BOE núm. 132, de 3 junio y BOJA núm. 35, de 25 abril [RCL 1986, 1780 y LAN 1986, 1221]): **(§24)**
§2, cabeza.
§3, cabeza.
§8, cabeza.

– Real Decreto 980/1986, de 9 mayo. Regula determinados aspectos de la Primitiva (BOE núm. 123, de 23 mayo [RCL 1986, 1630]):
§175, art. 2.

– *Galicia:* Decreto 166/1986, de 4 junio. Catálogo de juegos de la Comunidad Autónoma (DOG núm. 114, de 13 junio; rect. DOG núm. 122, de 25 junio [LG 1986, 1848]): **(§65)**

– *Galicia:* Decreto 167/1986, de 4 junio. Regulación del juego de boletos (DOGC núm. 114, de 13 junio [LG 1986, 1849]): **(§166)**

– *Cataluña:* Decreto 241/1986, de 4 agosto. Reglamento General de los Juegos de Lotería organizados por la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad (DOGC núm. 728, de 18 agosto [LCAT 1986, 2547]): **(§188)**

– *Canarias:* Decreto 138/1986, de 29 septiembre. Regula el juego mediante boletos en el ámbito de la Comunidad Autónoma (BOCAN núm. 123, de 13 octubre [LCAN 1986, 2947]): **(§164)**

– *Andalucía:* Decreto 364/1986, de 19 noviembre. Composición, competencia y funcionamiento de la Comisión del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía (BOJA núm. 111, de 16 diciembre [LAN 1986, 3563]): **(§25)**
§24, art. 41.1.

1987

– *Cataluña:* Orden 4 marzo 1987. Reglamento del juego de Loto Rápid (DOGC núm. 817, de 18 marzo [LCAT 1987, 776]): **(§189)**

– *Andalucía:* Decreto 167/1987, de 1 julio. Primer catálogo de juegos y apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía (BOJA núm. 66, de 28 julio [LAN 1987, 2053]): **(§26)**

– *Cataluña:* Orden de 5 octubre 1987. Reglamento de la Lotería Semiactiva (DOGC núm. 900, de 9 octubre [LCAT 1987, 2471]): **(§190)**

1988

– Resolución 9 marzo 1988, de la Subsecretaría del Ministerio del Interior. Régimen de recursos interpuestos contra resoluciones dictadas por el Presidente y Secretario en materia sancionadora de juego (BOE núm. 89, de 13 abril; rect. BOE núm. 111, de 9 mayo [RCL 1988, 766 y 985]): **(§22)**

– *Comunidad Valenciana:* Ley 4/1988, de 3 junio. Normas reguladoras del juego (DOGV núm. 842, de 9 junio [LCV 1988, 159]): **(§80)**

– *Galicia:* Decreto 192/1988, de 21 julio. Composición, organización y funcionamiento de la Comisión del Juego de Galicia (DOG núm. 154, de 11 agosto [LG 1988, 161]): **(§64)**

– *Cataluña:* Decreto 313/1988, de 17 octubre. Reglamento de la lotería denominada Trío (DOGC núm. 1062, de 31 octubre [LCAT 1988, 349]): **(§193)**

– Ley 34/1988, de 11 noviembre. Ley General de Publicidad (BOE núm. 274, de 15 noviembre [RCL 1988, 2279]): **(§9)**

– *Andalucía:* Decreto 325/1988, de 22 noviembre. Reglamento de Rifas, Tómbolas y Combinaciones Aleatorias (BOJA núm. 104, de 23 diciembre [LAN 1988, 325]): **(§162)**

1989

– *Canarias:* Decreto 174/1989, de 31 julio. Aprueba el Reglamento de Rifas, Tómbolas y Combinaciones aleatorias de la Comunidad Autónoma de Canarias (BOCAN núm. 106, de 7 agosto [LCAN 1989, 178]): **(§163)**

– *Comunidad Valenciana:* Decreto 129/1989, de 16 agosto. Regulación de Rifas, Tómbolas y Combinaciones Aleatorias (DOGV núm. 1141, de 14 septiembre [LCV 1989, 205]): **(§171)**

– *Cataluña:* Decreto 257/1989, de 25 septiembre. Modifica Decreto 4 agosto 1986, de Reglamento

General de los Juegos de Lotería organizados por la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad (DOGC núm. 1213, de 30 octubre [LCAT 1989, 431]):
§188, art. 18.

– *Cataluña:* Orden de 26 octubre 1989. Modifica Orden 5 octubre 1987, de reglamento de la lotería semiactiva (DOGC núm. 1213, de 30 octubre [LCAT 1989, 426]):
§190, art. 6.

– *Cataluña:* Resolución de 10 noviembre 1989. Características del sistema de lotería semiactiva «Lotto 6/49» (DOGC núm. 1217, de 10 noviembre [LCAT 1989, 525]): **(§191)**

1990

– *Navarra:* Decreto Foral 7/1990, de 25 enero. Reglamento de aplicación a la instalación y explotación de máquinas recreativas en el territorio de la Comunidad Foral de Navarra (BON núm. 22, de 19 febrero [LNA 1990, 32]): **(§105)**

– *Canarias:* Decreto 87/1990, de 23 mayo. Modifica el Decreto 174/1989, de 31 de julio,que aprueba el Reglamento de Rifas, Tómbolas y Combinaciones Aleatorias (BOCAN núm. 80, de 29 junio [LCAN 1990, 102]):
§163, arts. 3, 8.10, 14.8 y 17.6.

– *País Vasco:* Decreto 142/1990, de 29 mayo. Crea el Consejo Vasco del Juego y el Registro del Juego de la Comunidad (BOPV núm. 127, de 27 junio [LPV 1990, 194]): **(§79)**

– *Navarra:* Decreto Foral 181/1990, de 31 julio. Reglamento de máquinas de juego (BON núm. 99, de 17 agosto [LNA 1990, 186]): **(§106)**
§105, disp. transit. 2ª.

– *Canarias:* Decreto 182/1990, de 5 septiembre. Adapta los procedimientos administrativos de la Comunidad Autónoma a Ley 30/1992, de 26 noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común (BOCAN núm. 102, de 19 agosto 1994; rect. BOCAN núm. 125, de 12 octubre 1994 [LCAN 1990, 160]): **(§185)**

– *Canarias:* Decreto 181/1990, de 5 septiembre. Regula la Lotería Instantánea (BOCAN núm. 122, de 28 septiembre [LCAN 1990, 159]): **(§184)**

– Ley 31/1990, de 27 diciembre. Aprueba los Presupuestos Generales del Estado para 1991 (BOE núm. 311, de 28 diciembre; rect. BOE núm. 39, de 14 febrero [RCL 1990, 2687 y RCL 1991, 408]):
§2, arts. 3.5º.1 y 3.5º.2.

1991

– Resolución 19 febrero 1991, de la Comisión Nacional del Juego. Normas técnicas y procedimientos para la elaboración del boleto instantáneo (BOE núm. 63, de 14 marzo [RCL 1991, 678]): **(§161)**

– *Cataluña:* Ley 1/1991, de 27 febrero. Régimen Sancionador en materia de Juego (DOGC núm. 1418, de 13 marzo [LCAT 1991, 103]): **(§59)**
§56, arts. 11 y 12.

– *Navarra:* Decreto Foral 94/1991, de 21 marzo. Reglamento de rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias (BON núm. 48, de 17 abril [LNA 1991, 134]): **(§168)**

– *Navarra:* Decreto Foral 95/1991, de 21 marzo. Aprueba Catálogo de Juegos y Apuestas (BON núm. 46, de 12 abril [LNA 1991, 114]): **(§74)**

– *Galicia:* Ley 7/1991, de 19 junio. Tributación de los juegos de suerte, envite o azar (BOE núm. 234, de 30 septiembre y DOG núm. 122, de 27 junio [RCL 1991, 2377 y LG 1991, 163]):
§63, arts. 28 b), 29 i), 30 a) y 32.4.

– Real Decreto 1080/1991, de 5 julio. Determina los países o territorios (paraísos fiscales) a que se refieren los arts. 2º.3-4 de la Ley 17/1991, de 27 mayo, de Medidas Fiscales Urgentes, y 62 de la Ley 31/1990, de 27 diciembre, de Presupuestos Generales del Estado para 1991, Impuesto sobre la Renta de las Personas Físicas y sobre Sociedades (BOE núm. 167, de 13 julio [RCL 1991, 1761]): **(§19)**

– *País Vasco:* Orden 2 septiembre 1991. Sorteos mediante combinaciones aleatorias (BOPV núm. 185, de 13 septiembre [LPV 1991, 246]): **(§169)**

– *País Vasco:* Ley 4/1991, de 8 noviembre. Regulación del Juego (BOPV núm. 237, de 25 noviembre [LPV 1991, 302]): **(§77)**

1992

– Ley 18/1992, de 1 julio. Establece normas en materia de inversiones extranjeras en España (BOE núm. 159, de 3 julio [RCL 1992, 1502]): **(§13)**

– Ley 30/1992, de 26 noviembre. Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común (BOE núm. 285, de 27 noviembre; rect. BOE núm. 311, de 28 diciembre y BOE núm. 23, de 27 enero 1993 [RCL 1992, 2512, 2775 y RCL 1993, 246]): **(§20)**

– *Cataluña:* Decreto 315/1992, de 14 diciembre. Reglamento de la lotería denominada Loto Express (DOGC núm. 1688, de 30 diciembre [LCAT 1992, 613]): **(§194)**

– Real Decreto 1631/1992, de 29 diciembre. Restricciones a la circulación de ciertos bienes y mercancías (BOE núm. 1, de 1 enero 1993 [RCL 1993, 2]): **(§15)**

1993

– *Canarias:* Decreto 13/1993, de 28 enero. Modifica

el artículo 10 de Decreto 174/1989, de 31-7-1989, de aprobación del Reglamento de rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias (BOCAN núm. 15, de 3 febrero [LCAN 1993, 31]):
§163, art. 10.

– *Navarra:* Decreto Foral 96/1993, de 22 marzo. Modifica el Anexo al Reglamento aprobado por Decreto Foral 25 enero 1990 (BON núm. 42, de 7 abril; rect. BON núm. 58, de 10 mayo [LNA 1993, 88]):
§105, anexo.

– *Cataluña:* Decreto 131/1993, de 20 abril. Modifica Decreto 14 diciembre 1992, de Reglamento de la lotería denominada Loto Express (DOGC núm. 1744, de 12 mayo [LCAT 1993, 234]):
§194, arts. 6, 18 y 24.

– Orden de 14 mayo 1993. Modifica el art. 4º del Reglamento aprobado por Orden 9-1-1979): explotación de salas por Sociedades Anónimas Deportivas (BOE núm. 121, de 21 mayo [RCL 1993, 1561]):
§114, art. 4 a) párr.2º.

– Real Decreto 1398/1993, de 4 agosto. Aprueba el Reglamento de Procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora (BOE núm. 189, de 9 agosto [RCL 1993, 2402]): **(§21)**

– Real Decreto-ley 14/1993, de 4 agosto. Modifica la disp. Adic. 3ª y la disp. Transit. 2ª de la Ley 30/1992, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común (BOE núm. 199, de 20 agosto [RCL 1993, 2494]):
§20, disp. adic. 3ª y disp. transit. 1ª.3.

– Ley 19/1993, de 28 diciembre. Establece determinadas medidas de prevención del blanqueo de capitales (BOE núm. 311, de 29 diciembre [RCL 1993, 3542]): **(§16)**

1994

– *País Vasco:* Decreto 314/1994, de 19 julio. Juego mediante boletos (BOPV núm. 151, 10 agosto [LPV 1994, 341]): **(§170)**

– *Cataluña:* Decreto Legislativo 13/1994, de 26 julio. Adecua diversas Leyes en materia de Escuelas de Policía de Cataluña, de Administración Pública, organización comarcal, municipal y de régimen local, Plan único de obras y servicios, espectáculos, juego e Instituto Catalán de Seguridad Vial a Ley 30/1992, de 26 noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común (DOGC núm. 1928, de 1 agosto [RCL 1994, 3636 ccaa y LCAT 1994, 412]):
§59, art. 15.

– *País Vasco:* Decreto 380/1994, de 4 octubre. Reglamento de salones de juego y recreativos (BOPV núm. 200, de 20 octubre [LPV 1994, 451]): **(§110)**

– *Cataluña:* Decreto 285/1994, de 4 noviembre. Reglamento de la lotería denominada «Supertoc» (DOGC núm. 1972, de 14 noviembre [LCAT 1994, 552]): **(§195)**

– *Cataluña:* Resolución de 24 noviembre 1994. Normas operativas y de desarrollo de la lotería denominada «Supertoc» (DOGC núm. 1978, de 28 noviembre [LCAT 1994, 588]): **(§196)**

1995

– *Cataluña:* Decreto 182/1995, de 25 enero. Modifica art. 23 de Decreto 4 agosto 1986, de Reglamento General de los Juegos de Lotería organizados por la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad (DOGC núm. 2066, de 23 junio [LCAT 1995, 339]):
§188, art. 23.

– *Región de Murcia:* Ley 2/1995, de 15 marzo. Regulación de los juegos y apuestas (BORM núm. 86, de 12 abril [LRM 1995, 89]): **(§70)**

– *Comunidad de Madrid:* Decreto 23/1995, de 16 marzo. Aprueba el Reglamento General del Juego de la Comunidad de Madrid (BOCM núm. 37, de 31 marzo; rect. BO núm. 82, de 6 abril [LCM 1995, 103]): **(§67)**

– *Comunidad de Madrid:* Decreto 24/1995, de 16 marzo. Reglamento de organización y funcionamiento de los Registros del Juego y de Interdicciones de Acceso al Juego (BOCM núm. 77, de 31 marzo [LCM 1995, 104]): **(§69)**

– *Cataluña:* Resolución de 19 abril 1995. Modifica Resolución 24 noviembre 1994, de normas operativas y de desarrollo de la lotería denominada «Supertoc» (DOGC núm. 2048, de 10 mayo [LCAT 1995, 269]):
§196, punto 4.3.

– Real Decreto 925/1995, de 9 junio. Aprueba el Reglamento de la Ley 19/1993, de 28 diciembre, que establece determinadas medidas de prevención del blanqueo de capitales (BOE núm. 160, de 6 julio; rect. BB OO del Estado núms. 172 de 2 julio y 260, de 31 octubre [RCL 1995, 1963, 2153 y 2976]): **(§18)**

– *Comunidad de Madrid:* Orden 2071/1995, de 24 octubre. Modifica Orden Ministerial 9 enero 1979, de Reglamento de Casinos de Juegos (BOCM núm. 262, de 3 noviembre [LCM 1995, 363]):
§135, cabeza.

– *La Rioja:* Decreto 92/1995, de 27 octubre. Regula la modalidad de juego del bingo acumulado (BOR núm. 136, de 4 noviembre [LLR 1995, 195]): **(§132)**

– *Cataluña:* Decreto 294/1995, de 7 noviembre. Re-

glamento de rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias (DOGCnúm. 2131, de 22 noviembre; rect. DOGC núm. 2150, de 5 enero 1996 [LCAT 1995, 637]): **(§165)**

– *Andalucía:* Decreto 295/1995, de 19 diciembre. Reglamento de Hipódromos y Apuestas Hípicas (BOJA núm. 12, de 25 enero 1996; rect. Rect. BOJA núm. 8, de 18 enero 1997 [LAN 1996, 30]): **(§202)**

– *Navarra:* Decreto Foral 599/1995, de 26 diciembre. Elimina la Disposición Transitoria Primera del Decreto Foral 21 marzo 1991, de aprobación del Catálogo de Juegos y Apuestas (BON núm. 6, de 12 enero 1996 [LNA 1996, 7]):
§74, disp. transit. 1ª.

– Ley 43/1995, de 27 diciembre. Regula el Impuesto sobre Sociedades (BOE núm. 310, de 28 diciembre; rect. BOE núm. 187, de 3 agosto 1996 [RCL 1995, 3496 y RCL 1996, 2164]):
§19, cabeza.

1996

– *Cataluña:* Decreto 85/1996, de 5 marzo. Modifica Decreto 14 diciembre 1992, de aprobación del Reglamento de la lotería denominada Loto Express y de establecimiento de las comisiones que se han de percibir (DOGC núm. 2181, de 13 marzo [LCAT 1996, 148]):
§194, arts. 2 y 3.1.

– *Región de Murcia:* Decreto 28/1996, de 29 mayo. Aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas (BORM núm. 134, de 11 junio [LRM 1996, 99]): **(§71)**

– *Región de Murcia:* Decreto 26/1996, de 29 mayo. Reglamento de casinos de juego (BORM núm. 134, de 11 junio [LRM 1996, 97]): **(§151)**

– *Andalucía:* Decreto 385/1996, de 2 agosto. Amplía Decreto 1 julio 1987, de primer catálogo de juegos y apuestas de la Comunidad (BOJA núm. 92, de 10 agosto; rect. BOJA núm. 110, de 24 septiembre [LAN 1996, 309]):
§26, art. 1º.1.

– *Illes Balears:* Decreto 186/1996, de 11 octubre. Determinación de las entidades autorizadas para la explotación de salas de bingo (BOCAIB núm. 137, de 5 noviembre [LIB 1996, 235]): **(§119)**
§114, art. 28.

– *País Vasco:* Decreto 277/1996, de 26 noviembre. Aprueba el Catálogo de Juegos (BOPV núm. 245, de 20 diciembre [LPV 1996, 498]): **(§78)**

– *País Vasco:* Decreto 308/1996, de 24 diciembre. Reglamento de máquinas de juego, auxiliares y otros sistemas e instalaciones (BOPV núm. 17, de 27 enero [LPV 1997, 43]): **(§109)**

– Ley 14/1996, de 30 diciembre. Cesión de tributos del Estado a las Comunidades Autónomas y medidas fiscales complementarias (BOE núm. 315, de 31 diciembre [RCL 1996, 3183]):
§2, arts. 3.7º y 4.1 b).

1997

– *Illes Balears:* Decreto 34/1997, de 7 marzo. Reglamento de casinos (BOCAIB núm. 39, de 1 abril; rect. BOIB núm. 78, de 24 junio [LIB 1997, 88]): **(§141)**
§135, art. 26.

– Decreto 444/1977, de 11 marzo. Dicta normas complementarias del Real Decreto-Ley 16/1977, de 25 febrero, por el que se regulan los aspectos penales, administrativos y fiscales de los juegos de suerte, envite o azar y de las apuestas (BOE núm. 71, de 24 marzo [RCL 1977, 619]): **(§3** y **§7)**.

– *Galicia:* Decreto 69/1997, de 25 marzo. Corrige errores de Decreto 26 noviembre 1996, que aprueba el Catálogo de Juegos (BOPV núm. 70, de 15 abril [LPV 1997, 172]):
§78, art. 2.

– Ley 6/1997, de 14 abril. Organización y Funcionamiento de la Administración General del Estado (BOE núm. 90, de 15 abril [RCL 1997, 879]):
§20, disp. adic. 9ª.

– *Andalucía:* Decreto 124/1997, de 22 abril. Establece el plazo de resolución de los procedimientos sancionadores (BOJA núm. 55, de 13 mayo [LAN 1997, 178]):
§24, art. 40.
§162, art. 27.3.

– *Cantabria:* Decreto 44/1997, de 29 mayo. Registro de empresas explotadoras de máquinas recreativas y de azar y de titulares de salones recreativos (BOC núm. 115, de 10 junio [LCTB 1997, 78]): **(§47)**

– *Navarra:* Decreto Foral 166/1997, de 23 junio. Modifica el Catálogo de Juegos y Apuestas, aprobado por Decreto Foral 21 marzo 1991, incluyendo el bingo acumulado (BON núm. 88, de 23 julio [LAN 997, 262]):
§74, art. 2.

– *Andalucía:* Orden 3 julio 1997. Regula y establece características técnicas del interconectado (BOJA núm. 87, de 29 julio [LAN 1997, 290]): **(§116)**

– *Cantabria:* Decreto 84/1997, de 23 julio. Modifica Decreto 29 mayo 1997, que regula el Registro (BOC núm. 156, de 6 agosto [LCTB 1997, 128]):
§47, art.1.1.

– *Región de Murcia:* Decreto 63/1997, de 31 julio. Aprueba el Reglamento del bingo y modifica el Catálogo de Juegos y Apuestas (BORM núm. 191, de 20 agosto [LRM 1997, 151]): **(§130)**

– *Canarias:* Decreto 234/1997, de 30 septiembre.

Amplía el Catálogo de Juegos y Apuestas autorizadas (BOCAN núm. 131, de 10 octubre [LCAN 1997, 286]):
§42, arts. 1 y 2.

– *Cataluña:* Decreto 284/1997, de 31 octubre. Fija la comisión a percibir por la entidad colaboradora en el funcionamiento y el desarrollo de las gestionadas por la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas (DOGC núm. 2518, de 14 noviembre [LCAT 1997, 535]):
§194, art. 25.

– *País Vasco:* Decreto 252/1997, de 11 noviembre. Corrige errores y modifica Decreto 24 diciembre 1996, que aprueba el Reglamento de máquinas de juego, auxiliares y otros sistemas e instalaciones (BOPV núm. 219, de 14 noviembre [LPV 1997, 496]):
§109, arts. 12.2 c), 13.2 d) y 17.3, 30.1 párr 1º, 30.1 b), 30.1 c), 32.1 f), 32, 43, 45.2, 50 d), 52.1 b), 58 g), disps. transits. 1ª y 3ª.

– *Principado de Asturias:* Decreto 77/1997, de 27 noviembre. Reglamento de máquinas recreativas y de azar (BOPA núm. 300, de 30 diciembre [LPAS 1997, 215]): **(§86)**

– *Región de Murcia:* Ley 13/1997, de 23 diciembre. Medidas fiscales, presupuestarias y administrativas (BOE núm. 300-supl., de 30 diciembre; rect. BORM núm. 26, de 2 febrero 1998 [LRM 1997, 216]):
§70, arts. 19.5 y 32.4.

– *Comunidad Valenciana:* Ley 14/1997, de 26 diciembre, de medidas de gestión administrativa y financiera (BOE núm. 83, de 7 abril 1998; DOGV núm. 3153, de 31 diciembre; rect. DOGV núm. 3160, de 13 enero 1998 y DOGV núm. 3186, de 18 febrero [RCL 1998, 919 y LCV 1997, 383 y LCV 1998, 8]):
§80, art. 15.3.

– *La Rioja:* Decreto 59/1997, de 30 diciembre. Modifica Decreto 27 octubre 1995, que regula la modalidad del bingo acumulado (BOLR núm. 2, de 3 enero 1998 [LLR 1998, 3]):
§132, arts. 5.2, 5.10 párr. 4º y 8.

1998

– *Cataluña:* Decreto 1/1998, de 7 enero. Modifica Decreto 4 noviembre 1994, de aprobación del Reglamento de la lotería denominada «Supertoc» (DOGC núm. 2555, de 13 enero [LCAT 1998, 15]):
§195, arts. 1.1, 15.2, 15.6 y 16.2.

– *Cataluña:* Resolución de 14 enero 1998. Modifica Resolución de 24 noviembre 1994, que fija las normas operativas y de desarrollo de la lotería denominada «Supertoc» (DOGC núm. 2565, de 27 enero [LCAT 1998, 53]):
§196, punto 4.6.

– *Navarra:* Decreto Foral 28/1998, de 9 febrero. Regula el Registro de Modelos Homologados (BON núm. 24, de 25 febrero [LNA 1998, 74]):
§105, disp. final 1ª.
§106, art. 2.

– *Navarra:* Decreto Foral 29/1998, de 9 febrero. Regula el Registro de Modelos Homologados (BON núm. 24, de 25 febrero [LNA 1998, 75]):
§105, art. 2.

– *Principado de Asturias:* Decreto 7/1998, de 19 febrero. Reglamento del Bingo (BOPA núm. 51, de 3 marzo [LPAS 1998, 54]): **(§118)**

– *Comunidad de Madrid:* Decreto 28/1998, de 20 febrero. Modifica Decreto 16 marzo 1995, de Reglamento General (BOCM núm. 54, de 5 marzo [LCM 1998, 92]):
§67, art. 11 párrs. 5º y 6º.

– *Principado de Asturias:* Resolución de 4 marzo 1998. Protocolo de pruebas al que deben adaptarse los ensayos de las máquinas recreativas tipo «B» (BOPA núm. 73, de 28 marzo [LPAS 1998, 79]):
§86, art. 17.

– *Canarias:* Decreto 42/1998, de 2 abril. Reglamento de homologación del material de juego y de organización y funcionamiento del Registro del Juego (BOC núm. 49, de 22 abril [LCAN 1998, 110]): **(§43)**

– *Comunidad de Madrid:* Decreto 97/1998, de 4 junio. Reglamento de explotación e instalación de máquinas recreativas, recreativas con premio programado y de azar (BOCM núm. 146, de 22 junio [LCM 1998, 264]): **(§103)**

– *País Vasco:* Ley 14/1998, de 11 junio. Normas reguladoras del deporte en el País Vasco (BOPV núm. 118, de 25 junio [RCL 1998, 1613 y LPV 1998, 316]):
§77, art. 1.2 párr. 2º.

– *Extremadura:* Ley 6/1998, de 18 junio. Normas reguladoras del juego (BOE núm. 193, de 13 agosto y DOE núm. 82, de 18 julio [RCL 1998, 2074 y LEXT 1998, 147]): **(§60)**

– *Comunidad de Madrid:* Decreto 107/1998, de 18 junio. Corrige errores de Decreto 4 junio 1998, de Reglamento de explotación e instalación de máquinas recreativas, recreativas con premio programado y de azar (BOCM núm. 148, de 24 junio [LCM 1998, 270]):
§103, art. 19.1.

– *Castilla y León:* Ley 4/1998, de 24 junio. Normas reguladoras del juego y las apuestas (BOCyL núm. 123, de 1 julio [LCyL 1998, 231]): **(§48)**

– *Andalucía:* Decreto 139/1998, de 30 junio. Modifica Decreto 19 diciembre 1995, que aprueba el Reglamento de Hipódromos y Apuestas Hípicas (BOJA núm. 85, de 30 julio [LAN 1998, 289]):
§202, disp. adic. 1ª.

– *Cantabria:* Decreto 65/1998, de 20 julio. Regula la Comisión Regional del Juego (BOC núm. 149, de 28 julio [LCTB 1998, 148]): **(§45)**

– *Cantabria:* Decreto 69/1998, de 23 julio. Medidas urgentes en esta materia (BOC núm. 157, de 7 agosto [LCTB 1998, 154]):
§135, Secc. 2ª Cap. V y art. 39.3 párr. 2º.

– *Cataluña:* Orden de 25 septiembre 1998. Modifica Orden de 4 marzo 1987, que aprueba el Reglamento del Juego de Loto Ràpid (DOGC núm. 2738, de 6 octubre [LCAT 1998, 532]):
§189, art. 9.

– Real Decreto 2110/1998, de 2 octubre. Aprueba el Reglamento de máquinas recreativas y de azar (BOE núm. 248, de 16 octubre [RCL 1998, 2502]): **(§82)**

– *Extremadura:* Ley 11/1998, de 16 diciembre. Aprueba los presupuestos generales para 1999 (BOE núm. 18, de 21 enero 1999 y DOE núm. 2, de 30 diciembre [RCL 1999, 223 y LEXT 1998, 223]):
§60, disp. adic. 2ª.

– *Castilla y León:* Ley 13/1998, de 23 diciembre. Medidas Económicas, Fiscales y Administrativas (BOE núm. 31, de 5 febrero 1999 y BOCyL núm. 249, de 30 diciembre 1998 [RCL 1999, 356 y LCyL 1998, 429]):
§48, art. 39.2.

– *Castilla y León:* Decreto 279/1998, de 23 diciembre. Composición organización y funcionamiento de la Comisión del Juego y Apuestas de la Comunidad de Castilla y León (BOCyL núm. 248, de 29 diciembre [LCyL 1998, 422]): **(§49)**

– *Comunidad Valenciana:* Ley 10/1998, de 28 diciembre. Medidas Fiscales, de Gestión Administrativa y Financiera, y de Organización (BOE núm. 34, de 9 febrero 1999 y DOGV núm. 3404, de 31 diciembre 1998 [RCL 1999, 372 y LCV 1998, 415]):
§80, arts. 10.1 d) y 11.4.

1999

– Ley 4/1999, de 13 enero. Modifica la Ley 30/1992, de 26 noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común (BOE núm. 12, de 14 enero; rect. BB OO del Estado núms. 16 y 30, de 19 enero y 4 febrero [RCL 1999, 114 y 329]):
§20, arts. 3 a 7, 10, 13, 36, 38, 42, 43, 44, 48, 49, 54, 58, 59, 62, 71, 72, 102, 103, 105, 107 a 111, Secc. 2º Cap.II Tít. VII, 114, 115, Secc. 3ª Cap. II Tít. VII, 116, 117, Secc. 4ª Cap. II Tít VII, 118, 119, 127, 140, 141, 144 a 146, disps. adics. 5ª, 11ª a 17ª y disp. final.

– *Región de Murcia:* Decreto 13/1999, de 18 marzo. Modifica el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Región de Murcia y el Reglamento del Juego del Bingo de la Región de Murcia (BORM núm. 78, de 7 abril [LRM 1999, 73]):
§130, cabeza, disp. adic. única, arts. 11.2, 12.1, 13.1, 14.1, 15.1, 16.3, 17 y 34.2 y disp. adic. 3ª.

– *Extremadura:* Decreto 38/1999, de 23 marzo. Normas sobre el juego (DOE núm. 38, de 30 marzo [LEXT 1999, 99]): **(§62 y §100)**

– *Islas Canarias:* Ley 6/1999, de 26 marzo. Normas reguladoras del juego y las apuestas (BOC núm. 42, de 7 abril [LCAN 1999, 103]): **(§40)**

– *Cataluña:* Orden de 26 marzo 1999. Modificación del porcentaje de distribución de premios y de supresión y creación de valores faciales de cartones en el juego del bingo (DOGC núm. 2859, de 31 marzo [LCAT 1999, 190]):
§114, art. 35.2.

– *Castilla-La Mancha:* Ley 4/1999, de 31 marzo. Normas reguladoras del juego (BOE núm. 124, de 25 mayo y DOCM núm. 22, de 16 abril [RCL 1999, 1375 y LCLM 1999, 91])

– *Castilla-La Mancha:* Ley 4/1999, de 31 marzo. Normas reguladoras del juego (BOE núm. 124, de 25 mayo y DOCM núm. 22, de 16 abril [RCL 1999, 1375 y LCLM 1999, 91]): **(§53)**

– *La Rioja:* Ley 5/1999, de 13 abril. Normas reguladoras del Juego y de las Apuestas (BOR núm. 46, de 17 abril [LLR 1999, 106]): **(§75)**

– Real Decreto 664/1999, de 23 abril. Régimen jurídico de las inversiones exteriores (BOE núm. 106, de 4 mayo [RCL 1999, 1137]): **(§14)**
§13, cabeza.

– *Navarra:* Decreto Foral 148/1999, de 10 mayo. Modifica el Registro de Modelos Homologados de Máquinas de Juego (BON núm. 70, de 4 junio [LNA 1999, 205]):
§105, disp. final 1ª.

– *Navarra:* Decreto Foral 270/1999, de 30 agosto. Aprueba el Reglamento de Salones de Juego (BON núm. 114, de 13 septiembre [LNA 1999, 325]): **(§107)**

– *Andalucía:* Decreto 170/1999, de 31 agosto. Modifica determinados artículos del Catálogo de Juegos y Apuestas, aprobado por el Decreto 167/1987, de 1 julio y del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar aprobado por el Decreto 491/1996, de 19 noviembre (BOJA núm. 106, de 11 septiembre [LAN 1999, 317]):
§26, arts. 4º.2, 4º.3 y 4º.4.

– *Andalucía:* Decreto 222/1999, de 2 noviembre. Modifica determinados artículos del Reglamento de Hipódromos y Apuestas Hípicas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, aprobado por el Decreto 295/1995, de 19-12-1995 (BOJA núm. 136, de 23 noviembre [LAN 1999, 381]):
§202, cabeza, disp. adic. 3ª, arts. 3, 6, 8, 13, 15, 18, 19, 21 a), 23, 25, 30.3, 31.3, Cap. VII Tít

I, Secc. 1ª Cap. VII Tít. I, 33 a 39, Secc. 2ª Cap. VII Tít I, 41, 43 a 45, 47, 48.4, 57.4 párr. 1º, 95, 106, 109 y 115. 4 párr. 2º.

– *Cantabria:* Decreto 122/1999, de 4 noviembre. Reglamento del Juego del Bingo (BOC núm. 242, de 10 diciembre [LCTB 1999, 210]): **(§122)**

– *Comunidad de Madrid:* Orden 3785/1999, de 15 noviembre. Regula la autorización de rifas, tómbolas y de combinaciones aleatorias con fines publicitarios (BOCM núm. 5, de 7 enero [LCM 2000, 7]): **(§167)**

– *Cantabria:* Decreto 129/1999, de 17 noviembre. Aprueba el Catálogo de Juegos (BOCAN núm. 242, de 10 diciembre [LCTB 1999, 212]): **(§46)**

– Ley Orgánica 15/1999, de 13 diciembre. Protección de Datos de carácter personal (BOE núm. 298, de 14 diciembre [RCL 1999, 3058]): **(§10)**

– *Castilla-La Mancha:* Ley 13/1999, de 15 diciembre. Presupuestos Generales de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha para el año 2000 (DOCM núm. 81, de 24 diciembre [LCLM 1999, 261]):
§53, arts. 7.5 y 10.4.

– *La Rioja:* Ley 7/1999, de 20 diciembre. Medidas Fiscales y Administrativas (BOE núm. 311, de 29 diciembre 1999 y BOR núm. 159, de 30 diciembre 1999 [RCL 1999, 3234 y LLR 1999, 252]):
§75, arts. 5.2 y 31 c).

– *Región de Murcia:* Ley 9/1999, de 27 diciembre. Medidas Tributarias y modificación de diversas Leyes en materia de tasas, puertos, educación, juego y apuestas y construcción y explotación de infraestructuras (BOE núm. 87, de 11 abril 2000 y BORM núm. 301-suplemento núm. 6, de 31 diciembre; rect. BORM núm. 48, de 28 febrero 2000 [RCL 2000, 945 y LRM 1999, 267 y LRM 2000, 50]):
§70, arts. 9, 11.2), 24, 25 y 28.

– *Extremadura:* Orden de 27 diciembre 1999. Ampliación de plazo para la gestión de la Tasa sobre el Juego (DOE núm. 1, de 4 enero 2000 [LEXT 2000, 6]):
§62, disp. final 1ª.

– Real Decreto 2069/1999, de 30 diciembre. Aprueba el Estatuto de la entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado (LAE) (BOE núm. 12, de 14 enero 2000 [RCL 2000, 103]): **(§172)**
§5, disp. adic. 20ª

– *Comunidad Valenciana:* Ley 9/1999, de 30 diciembre. Medidas Fiscales, de Gestión Administrativa y Financiera, y de Organización (BOE núm. 27, de 1 febrero 2000 y DOGV núm. 3657, de 31 diciembre 1999 [RCL 2000, 315 y LCV 1999, 412]):
§80, art. 29.1 y disps. adics. 4ª y 5ª.

2000

– Ley 1/2000, de 7 enero. Aprueba la Ley de Enjuiciamiento Civil (BOE núm. 7, de 8 enero; rect. BOE núm. 90, de 14 abril y BOE núm. 180, de 28 julio 2001 [RCL 2000, 34, 962 y RCL 2001, 1892]):
§9, arts. 30 y 33.

– *País Vasco:* Decreto 25/2000, de 8 febrero. Segunda modificación del Decreto por el que se aprueba el Reglamento de máquinas de juego, máquinas auxiliares y otros sistemas e instalaciones de juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco (BOPV núm. 37, de 23 febrero [LPV 2000, 68]):
§109, arts. 8 a), 8 b), 8 k), 10 a) y 44.

– *Región de Murcia:* Decreto 13/2000, de 9 marzo. Modifica el Decreto 26/1996, de 29-5-1996, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia (BORM núm. 67, de 21 marzo [LRM 2000, 80]):
§151, arts. 4 g), 4h), 7k), 9.4, 9.5, 9.6 y disp. transit. 3ª.

– *Illes Balears:* Decreto 35/2000, de 10 marzo. Establece la nueva regulación de la Comisión del Juego de las Illes Balears (BOCAIB núm. 35, de 18 marzo [LIB 2000, 89]): **(§38)**

– *Cataluña:* Decreto 147/2000, de 11 abril. Reglamento del juego de la plena o bingo (DOGC núm. 3123, de 18 abril [LCAT 2000, 209]): **(§126)**
§8, cabeza.
§114, cabeza.

– Castilla-La Macha: Decreto 90/2000, de 11 abril. Aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de Castilla– La Mancha (DOCLM núm. 36, de 14 abril [LCLM 2000, 110]): **(§144)**

– *Extremadura:* Decreto 115/2000, de 16 mayo. Aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Extremadura (DOE núm. 59, de 23 mayo [LEXT 2000, 144]): **(§148)**
§135, art. 26.

– *Aragón:* Ley 2/2000, de 28 junio. Normas reguladoras del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón (BOA núm. 80, de 7 julio [LARG 2000, 183]): **(§28)**

– *Cataluña:* Decreto 263/2000, de 31 julio. Modificación del Decreto 315/1992, de 14-12-1992, de aprobación del Reglamento de la lotería denominada Loto Express, organizada por la Entidad Autónoma de Juego y Apuestas de la Generalidad (DOGC núm. 3200, de 8 agosto [LCAT 2000, 471]):
§194, arts. 1, 3.3 párr. 2º, 4 párr. 2º, 11, 13, 15, 16 y 26.

– *Aragón:* Decreto 183/2000, de 24 octubre. Regula la Comisión del Juego de la Comunidad Autó-

noma de Aragón (BOA núm. 136, de 10 noviembre [LARG 2000, 252]): **(§29)**

– *Cataluña:* Decreto 386/2000, de 5 diciembre. Aprueba el catálogo de juegos que pueden practicarse exclusivamente en los casinos de juego (DOGC núm. 3294, de 29 diciembre [LCAT 2000, 695]): **(§58 y §147)**

– *La Rioja:* Ley 7/2000, de 19 diciembre. Medidas Fiscales y Administrativas de Ordenación Económica (BOE núm. 313, de 30 diciembre y BOR núm. 162, de 30 diciembre [RCL 2000, 3047 y LLR 2000, 274]:
§75, arts. 1.2, 2.2, 14.5, 22.3, 22.4, 22.5, 31 f), 31 n), 31 y), 32 j), 32 k), 32 n), 32 s), 33 b) y 33 f).

– *Región de Murcia:* Decreto 139/2000, de 22 diciembre. Modifica el catálogo de juegos y apuestas de la Región de Murcia y el Reglamento de juego del bingo de la Región de Murcia (BORM núm. 6, de 5 enero 2001; rect. BORM núm. 6, de 9 enero 2001 [LRM 2001, 1]):
§130, arts. 30 a) y 32.5.

– *País Vasco:* Decreto 277/2000, de 26 diciembre. Modificación del Reglamento de Salones de Juego y Salones Recreativos (BOPV núm. 248, de 29 diciembre [LPV 2000, 508]):
§110, arts. 2.2, 8.2 c), 8.5, 14.1 y 16.4 d).

– *Región de Murcia:* Ley 7/2000, de 29 diciembre. Medidas Tributarias y en materia de Juego, Apuestas y Función Pública (BORM núm. 301-suplemento, de 30 diciembre [LRM 2000, 288]):
§70, arts. 6, 19.2 y 30.1.

2001

– *La Rioja:* Decreto 4/2001, de 26 enero. Aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de La Rioja (BOR núm. 13, de 30 enero; rect. BO núm. 23, de 22 febrero [LLR 2001, 22]): **(§76)**

– *Aragón:* Orden de 9 febrero 2001. Desarrolla las normas para la suplencia de los miembros de la Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón (BOA núm. 21, de 19 febrero [LARG 2001, 53]):
§29, disp. final 2ª.

– *Castilla y León:* Decreto 44/2001, de 22 febrero. Aprueba el Catálogo de juegos y apuestas (BOCyL núm. 41, de 27 febrero [LCyL 2001, 97]: **(§50)**

– Orden de 26 febrero 2001. Actualiza el precio de la partida y los premios máximos en las máquinas recreativas y dicta las previsiones necesarias para su adaptación al euro (BOE núm. 53, de 2 marzo; rect. BOE núm. 60, de 10 marzo [RCL 2001, 552]):
§82, arts. 6.2, 6.3, 7 a), 7 c), 7 h) y 8.

– *Principado de Asturias:* Decreto 30/2001, de 15 marzo. Modificación del Reglamento de máquinas recreativas y de azar (BOPA núm. 71, de 26 marzo [LPAS 2001, 109]):
§86, arts. 20.1, 20.2, 21.2 y 21.3.

– *Principado de Asturias:* Resolución, de 4 abril 2001. Modifica la Resolución 4-3-1998, que aprueba el protocolo de pruebas al que deben adaptarse los ensayos de las máquinas recreativas tipo «B» (BOPA núm. 98, de 28 abril [LPAS 2001, 146]):
§86, art. 17.

– *Principado de Asturias:* Ley 3/2001, de 4 mayo. Regula los Juegos y Apuestas (BOPA núm. 152, de 26 junio [LPAS 2001, 157]): **(§34)**

– *Comunidad de Madrid:* Ley 6/2001, de 3 julio. Normas reguladoras de juegos (BOE núm. 179, de 27 julio y BOCM núm. 157, de 4 julio [RCL 2001, 1869 y LCM 2001, 330]): **(§66)**

– *Islas Canarias:* Ley 4/2001, de 6 julio. Medidas tributarias, financieras, de organización y relativas al personal de la Administración Pública de la Comunidad Autónoma de Canarias (BOE núm. 176, de 24 julio y BOC núm. 84, de 9 julio; rect. BOC núm. 123, de 19 septiembre [RCL 2001, 1827 y LCAN 2001, 191 y 243]):
§40, arts. 15, 33.2 b), 33.2 c) y disp. adic. bis.

– *Cataluña:* Decreto 204/2001, de 24 julio. Aprueba el Reglamento de Casinos de Juego (DOGC núm. 3443, de 1 agosto [LCAT 2001, 492]): **(§146)**
§135, cabeza.

– *Islas Canarias:* Decreto 162/2001, de 30 julio. Aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de Canarias (BOCAN núm. 111, de 22 agosto; rect. BOCAN núm. 132, de 10 octubre [LCAN 2001, 232]): **(§92)**

– *Illes Balears:* Decreto 108/2001, de 3 agosto. Regula las apuestas hípicas y otros juegos de promoción de trote (BOCAIB núm. 96, de 11 agosto [LIB 2001, 271]): **(§203)**

– *Región de Murcia:* Decreto 61/2001, de 31 agosto. Aprueba el Reglamento de máquinas recreativas y de azar y modifica el Decreto 28/1996, de 29 mayo, de catálogo de juegos y apuestas (BORM núm. 208, de 7 septiembre [LRM 2001, 263]):
§71, art. 6.

– Resolución 28 septiembre 2001, del Ministerio de Economía. Da publicidad a la conversión a euros de los valores correspondientes a los procedimientos sancionadores tramitados por el Mº de Economía y sus organismos y entes dependientes (BOE núm. 238, de 4 octubre; rect. BOE núm. 252, de 20 octubre [RCL 2001, 2459 y 2563]):
§16, arts. 8 y 9.

– *Comunidad de Madrid:* Orden de 28 septiembre 2001. Actualiza las cuantías de fianzas referidas al ejercicio de actividades relacionadas con los

juegos de suerte, envite o azar (BOCM núm. 257, de 29 octubre [LCM 2001, 506]):
§103, arts. 10 y 23.

– *Extremadura:* Decreto 166/2001, de 6 noviembre. Dicta las previsiones necesarias de adaptación al euro en materia de máquinas recreativas y de azar y de bingos (DOE núm. 131, de 13 noviembre [LEXT 2001, 225]): **(§101)**

– *La Rioja:* Decreto 51/2001, de 30 noviembre. Modifica el Decreto 92/1995, de 27-10-1995, que regula la modalidad del bingo acumulado en el ámbito de la Comunidad Autónoma de La Rioja (BOLR núm. 145, de 4 diciembre [LLR 2001, 215]):
§132, arts. 5.3, 5.4, 5.6 y 5.8.

– *Illes Balears:* Decreto 132/2001, de 30 noviembre. Medidas reguladoras en materia de juego (BOIB núm. 147, de 8 diciembre [LIB 2001, 346]): **(§36)**
§141, arts. 5 d), 18.2, 50.1, disps. transits. 1ª.2 y 1ª.3.

– *Canarias:* Decreto 204/2001, de 3 diciembre. Aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Canarias (BOC núm. 162, de 17 diciembre [LCAN 2001, 292]): **(§142)**

– *La Rioja:* Decreto 52/2001, de 7 diciembre. Reglamento de Casinos de Juego (BOR núm. 148, de 11 diciembre [LLR 2001, 219]): **(§152)**

– *Cataluña:* Decreto 336/2001, de 18 diciembre. Adaptación al euro y de modificación de diversas cuestiones de orden económico de las loterías organizadas por la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad de Cataluña (DOGC núm. 3541, de 27 diciembre [LCAT 2001, 737]):
§193, art. 10.
§194, art. 12.
§195, art. 5.

– *Aragón:* Decreto 332/2001, de 18 diciembre. Aprueba el Reglamento de Máquinas de Juego y Salones (BOA núm. 150, de 2001 [LARG 2001, 445]): **(§84)**

– *Aragón:* Decreto 335/2001, de 18 diciembre. Aprueba el Reglamento del Juego del Bingo y de sus distintas modalidades (BOA núm. 153, de 28 diciembre [LARG 2001, 476]): **(§117)**

– *Cataluña:* Decreto 338/2001, de 18 diciembre. Régimen de pago de la tasa que grava las rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias (DOGC núm. 3542, de 28 diciembre [LCAT 2001, 742]):
§165, art. 18.1.

– *Extremadura:* Ley 20/2001, de 20 diciembre. Presupuestos Generales de la Comunidad Autónoma de Extramadura para 2002 (DOE núm. 5, de 31 diciembre [LEXT 2001, 267]):

– *Andalucía:* Ley 15/2001, de 26 diciembre. Medidas Fiscales, Presupuestarias, de Control y Administrativas (BOE núm. 19, de 22 enero 2002 y BOJA núm. 150, de 31 diciembre [RCL 2002, 221 y LAN 2001, 483]):
§24, art. 25.

– *Comunidad Valenciana:* Ley 9/2001, de 27 diciembre. Medidas fiscales, de gestión adminsitrativa y financiera, y de organización (BOE núm. 33, de 7 febrero 2002 y DOGV núm. 4158, de 31 diciembre; rect. DOGV núm. 62, de 13 marzo 2002 [RCL 2002, 381 y LCV 2001, 437]):
§80, arts. 9.5 y 11.2 y 14.2.

– Ley 23/2001, de 27 diciembre. Presupuestos Generales del Estado para el año 2002 (BOE núm. 313, de 31 diciembre; rect. BOE núm. 124, de 24 mayo 2002 [RCL 2001, 3247 y RCL 2002, 1347]):
§2, arts. 3.3º párr.2º y 3.4º.4.

– Ley 24/2001, de 27 diciembre. Medidas Fiscales, Administrativas y del Orden Social (BOE núm. 313, de 31 diciembre; rects. BB OO del Estado núms. 124 y 157, de 24 mayo y 2 julio 2002 [RCL 2001, 3248 y RCL 2002, 1348 y 1680]): **(§5)**
§20, arts. 59.4, 59.6 y 59.6.

– *Cataluña:* Ley 21/2001, de 28 diciembre. Medidas Fiscales y Administrativas (BOE núm. 22, de 25 enero 2002 y DOGC núm. 3543-Anexo, de 31 diciembre; rects. DDOO. De la Generalitat de Catalunya nums. 3556, 3569 y 3600, de 18 enero, 6 febrero y 21 marzo 2002 [RCL 2002, 258 y LCAT 2001, 765 y LCAT 2002, 51, 94 y 207]):
§59, arts. 2.2, 3 c), 3 n), 4 g), 5, 17 y disps. adics. 3ª y 4ª.

2002

– *Castilla y León:* Decreto 9/2002, de 17 enero. Aprueba el Reglamento regulador de la organización del juego de las chapas (BOCyL núm. 16, de 23 enero [LCyL 2002, 46]): **(§186)**

– *Canarias:* Decreto 3/2002, de 21 enero. Modifica el Reglamento de Homologación del material de juego y de organización y funcionamiento del Registro del Juego de la Comunidad Autónoma de Canarias aprobado por Decreto 42/1998, de 2 abril (BOCAN núm. 12, de 28 enero [LCAN 2002, 28]):
§43, arts. 5, 7, 8, 9.1 y 10.

– *Castilla León:* Decreto 21/2002, de 7 febrero. Modifica el Decreto 279/1998, de 23 diciembre, por el que se regula la composición, organización y funcionamiento de la Comisión del Juego y Apuestas de la Comunidad de Castilla y León (BOCyL núm. 31, de 13 febrero [LCyL 2002, 90]):
§49, arts.2.1 j), 5.3 y 6.

– *Navarra:* Decreto Foral 44/2002, de 25 febrero.

Aprueba el Reglamento del Bingo (BON núm. 43, de 8 abril [LNA 2002, 122]): **(§131)**

– *Cataluña:* Resolución INT/627/2002, de 22 marzo. Da publicidad a la conversión a euros de los importes de las tasas, sanciones y otras cuantías correspondientes a los procedimientos tramitados por el Departamento de Interior (DOGC 3605, de 28 marzo [LCAT 2002, 231]):
§59, arts. 6.1 a), 6.2 a), 6.3 a), 7 y 13.2.
§165, art. 3.

– *Canarias:* Ley 2/2002, de 27 marzo. Establecimiento de normas tributarias y de medidas en materia de organización administrativa y de gestión, relativas al personal de la comunidad y de carácter sancionador (BOE núm. 97, de 23 abril y BOCAN núm. 45, de 8 abril [RCL 2002, 1086 y LCAN 2002, 103]):
§40, art. 12.

– *Illes Balears:* Orden 9 abril 2002. Desarrolla el Decreto 108/2001, de 3 agosto, que regula las apuestas hípicas y otros juegos de promoción de trote (BOCAIB núm. 45, de 13 abril [LIB 2002, 125]): **(§204)**

– *Cataluña:* Orden INT/128/2002, de 18 abril. Determina las características de la lotería denominada Lotto 6/49 y de la variante denominada Jòquer (DOGC núm. 3624, de 26 abril [LCAT 2003, 212]): **(§192)**

– *Galicia:* Ley 3/2002, de 29 abril, de Medidas de Régimen Fiscal y Administrativo (BOE núm. 136 de 7 junio y DOG núm. 84 de 2 mayo 2002 [RCL 2002, 1471 y LG 2002, 141]):
§63, arts. 6 c), 6 e), 7.1, 7.2, 8.3, 9.2, 10, 11, 13.4, 16 a 20, 23, 26, 28 n), 29 l), 31, 32.1, 33.2, 32.3, disps. adics. 3ª y 4ª m).

– *Aragón:* Decreto 159/2002, de 30 abril. Aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas (BOA núm. 58, de 20 mayo: rect. BB OO de Aragón núms. 75, de 28 junio y núm. 66, de 7 junio [LARG 2002, 282]): **(§30)**

– *Galicia:* Decreto 181/2002, de 10 mayo. Aprueba el Reglamento del juego del bingo (DOG núm. 100, de 27 mayo [LG 2002, 164]): **(§128)**

– *Cantabria:* Decreto 65/2002, de 6 junio. Modifica los Reglamentos del Juego del Bingo y de Máquinas Recreativas y de Azar, aprobados respectivamente por los Decretos 122/1999, de 4-11-1999 y 123/1999, de 11-11-1999 (BOC núm. 120, de 24 junio [LCTB 2002, 168]):
§122, arts. 2.1, 2.3, 4.3 c), 5.4, 8, 11, 13.6, 14.2 b), 23.2, 26.1 y 28 párr. 1º.

– *Aragón:* Decreto 198/2002, de 11 junio. Aprueba el Reglamento de Casinos de Juego (BOA núm. 73, de 24 junio [LARG 2002, 330]): **(§138)**

– *Canarias:* Decreto 85/2002, de 2 julio. Aprueba el Reglamento del Juego del Bingo en la Comunidad Autónoma de Canarias (BOCAN núm. 97, de 17 julio [LCAN 2002, 203]): **(§121)**

– *Principado de Asturias:* Decreto 95/2002, de 18 julio. Aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias (BOPA núm. 182, de 6 agosto [LPAS 2002, 219]): **(§35)**
§118, arts. 3, 4 y 5.

– *Principado de Asturias:* Decreto 96/2002, de 18 julio. Aprueba el Reglamento de Casinos de Juego del Principado de Asturias (BOPA núm. 182, de 6 agosto [LPAS 2002, 220]): **(§140)**

– Resolución de 23 julio 2002. Aprueba las normas que rigen los concursos de pronósticos de Lotería Primitiva y sus modalidades (BOE núm. 181, de 30 julio [RCL 2002, 1911]): **(§177)**

– *Cataluña:* Decreto 216/2002, de 1 agosto. Modificación de diversas cuestiones de orden económico de las loterías Loto Express y Super 10, organizadas por la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad (DOGC núm. 3695, de 8 agosto [LCAT 2002, 595]):
§194, art. 10.

– *Comunidad de Madrid:* Decreto 148/2002, de 29 agosto. Aprueba el reglamento por el que se regulan las apuestas hípicas en la Comunidad de Madrid (BOCM núm. 226, de 23 septiembre [LCM 2002, 492]): **(§209)**

– Orden INT/2499/2002, de 4 octubre. Modificación del Reglamento del Bingo aprobado por Orden 9 enero 1979. (BOE núm. 244, de 11 octubre [RCL 2002, 2364]):
§114, arts. 3.1, 4, 6, 7.1, 8, 10, 35.2 y 35.4.

– *Cantabria:* Decreto 127/2002, de 24 octubre. Aprueba el Reglamento de Casinos de Juego (BOC núm. 210, de 30 octubre [LCTB 2002, 263]): **(§143)**

– Ley 39/2002, de 28 octubre. Transposición al ordenamiento jurídico español de diversas directivas comunitarias en materia de protección de los intereses de los consumidores y usuarios (BOE núm. 259, de 29 octubre [RCL 2002, 2482]):
§9, arts. 6, 6 bis, 25, 26 y 29.

– *Illes Balears:* Orden de 16 noviembre 2002. Aprueba el catálogo de juegos de la CAIB (BOIB núm. 138, de 16 noviembre [LIB 2002, 376]):
§141, Anexo.

– Ley 44/2002, de 22 noviembre. Medidas de Reforma del Sistema Financiero (BOE núm. 281, de 23 noviembre; rect. BOE núm. 33, de 7 febrero 2003 [RCL 2002, 2722 y RCL 2003, 368]):
§16, art. 16.2.

– *Aragón:* Decreto 364/2002, de 3 diciembre. Aprueba el Reglamento de Apuestas Deportivas o de Competición (BOA núm. 146, de 16 diciembre [LARG 2002, 665]): **(§183)**

– *Castilla-La Mancha:* Decreto 176/2002, de 10 diciembre. Aprueba el reglamento del juego del

bingo de Castilla-La Mancha (DOCM núm. 158, de 20 diciembre [LCLM 2002, 365]): **(§125)**

– *Illes Balears:* Decreto 150/2002, de 20 diciembre. Normas complementarias en materia de juego (BOIB núm. 156, de 28 diciembre [LIB 2002, 438]): **(§37 y §90)**
§36, art. 5.4 y dips. Transit. 1.
§89, disp. transit. 1ª.

– *Andalucía:* Ley 10/2002, de 21 diciembre. Aprueban medidas en materia de tributos cedidos y otras medidas tributarias y administrativas (BOE núm. 14, de 16 enero 2003 y BOJA núm. 151, de 24 diciembre; rect. BOJA núm. 33, de 18 febrero 2003 [RCL 2003, 145 y LAN 2002, 574 y LAN 2003, 98]):
§24, art. 9.2.

– *Galicia:* Ley 7/2002, de 27 diciembre. Medidas fiscales y de régimen administrativo (BOE núm. 25, de 29 enero 2003 y DOG núm. 251, de 30 diciembre [RCL 2003, 267 y LG 2002, 374]):
§63, arts. 6 a), 6 g) y 22 d).

2003

– *Castilla y León:* Decreto 14/2003, de 30 enero. Aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de la Comunidad de Castilla y León (BOCyL núm. 21, de 31 enero [LCyL 2003, 72]): **(§123)**

– *Galicia:* Orden de 31 enero 2003. Establece el procedimiento de homologación de los modelos de las máquinas de juego tipo A especial (DOG núm. 32, de 14 febrero [LG 2003, 50]):
§63, art. 10.

– Real Decreto 116/2003, de 31 enero. Modifica el Reglamento del Impuesto sobre la Renta de no Residentes, aprobado por el Real Decreto 326/1999, de 26 febrero, y el Real Decreto 1080/1991, de 5 julio, por el que se determinan los países o territorios a que se refieren los artículos 2, apartado 3, número 4, de la Ley 17/1991, de 27 mayo, de Medidas Fiscales y Urgentes, y 62 de la Ley 31/1990, de 27 diciembre, de Presupuestos Generales del Estado para 1991 (BOE núm. 28, de 1 febrero [RCL 2003, 319]):
§19, art. 2.

– *Castilla y León:* Decreto 17/2003, de 6 febrero. Crea y regula los Registros de Modelos y de Empresas Relacionadas con las Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad de Castilla y León (BOCyL núm. 29, de 12 febrero; rect. BOCyL núm. 31, de 14 febrero [LCyL 2003, 95]): **(§96)**

– *Aragón:* Ley 4/2003, de 24 febrero. Modifica la Ley 2/2000, de 28 junio, del juego de la Comunidad Autónoma de Aragón (BOA núm. 26, de 5 marzo [LARG 2003, 78]):
§28, cabeza, arts. 16.1 y 40 m).

– Orden JUI/127/2003, de 13 marzo. Modifica los artículos 21 y 22.1 de la Orden INT/128/2002, de 18 abril, que determina las características del sistema de la lotería denominada Lotto 6/49 y de la variante llamada Jòquer (DOGC núm. 3851, de 26 marzo [LCAT 2003, 214]):
§192, arts. 21 y 22.

– *Comunidad de Madrid:* Orden de 11 abril 2003. Regula el procedimiento de inscripción provisional de modelos y la explotación provisional de máquinas recreativas con premio programado (BOCM núm. 119, de 21 mayo [LCM 2003, 255]):
§69, art. 14.

– Ley 12/2003, de 21 mayo. Ley de prevención y bloqueo de la financiación del terrorismo (BOE núm. 122, de 22 mayo [RCL 2003, 1342]):
§16, art. 15.2 h).

– Ley 19/2003, de 4 julio. Régimen jurídico de los movimientos de capitales y de las transacciones económicas con el exterior y sobre determinadas medidas de prevención del blanqueo de capitales (BOE núm. 160, de 5 julio [RCL 2003, 1708]): **(§17)**
§16, arts. 1.1, 2.2, 2.3, 2.4, 3.1, 3.2, 3.4, 3.7, 3.9, 5.2, 8.3, 12, 13.1 párr.2º y 16.1.

– *Aragón:* Decreto 233/2003, de 2 septiembre. Modifica el Reglamento del Juego del Bingo y de sus distintas modalidades aprobado por Decreto 335/2001, de 18-12-2001 (BOA núm. 110, de 10 septiembre [LARG 2003, 274]):
§117, arts. 10.1 g), 18.5, 23.4, 44, 48, 52, 53.1, 55, 56, 58, 62.1 b), 62.2 y 63.3, 65.1 y 74 q).

– *Andalucía:* Decreto 255/2003, de 16 septiembre. Modifica determinados artículos del Reglamento de Hipódromos y Apuestas Hípicas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, aprobado por Decreto 295/1995, de 19-12-1995, en su redacción dada por el Decreto 222/1999, de 2-11-1999 (BOJA núm. 184, de 24 septiembre; rect. BOJA núm. 207, de 28 octubre [LAN 2003, 467]):
§202, cabeza, disp. transit. 1ª, arts. 5, 40, 49, 53 a 56, 58 a 61, 63 a 65, 67, 68, 70, 73 a 75, 78, 79, Secc. 6ª Cap. II Tít. II, 81 a 83, 94, Secc. 2ª Cap. III Tít. II, 96 a 98, Secc. 4ª Cap. III Tít II, 100 bis, Secc. 5ª Cap III Tít II, 101, 104 y 105.

– *Andalucía:* Decreto 305/2003, de 21 octubre. Modifica determinados artículos del Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía, aprobado por Decreto 229/1988, de 31 mayo, y regula el régimen aplicable a las modalidades del Punto y Banca (BOJA núm. 213, de 5 noviembre [LAN 2003, 550]): **(§137)**

– *Región de Murcia:* Decreto 171/2003, de 7 noviembre. Modifica el Catálogo de Juegos y Apuestas, y el Reglamento del Juego del Bingo, ambos de la Región de Murcia (BORM núm. 267, de 18 noviembre [LRM 2003, 326]):
§71, art. 5.
§130, arts. 5.1, 6, 13.3, 13.4, 21.2, 25, 30 b), 30 d), 30 e), 30 f), 31.3 y 32.2.

– Ley Orgánica 14/2003, de 20 noviembre. Reforma de la Ley Orgánica 4/2000, de 11 enero, sobre derechos y libertades de los extranjeros en España y su integración social, modificada por la Ley Orgánica 8/2000, de 22 diciembre; de la Ley 7/1985, de 2 abril, Reguladora de las Bases de Régimen Local; de la Ley 30/1992, de 26 noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, y de la Ley 3/1991, de 10 enero, de Competencia Desleal (BOE núm. 279, de 21 noviembre [RCL 2003, 2711]):
§20, disp. adic. 19ª.

– *Aragón:* Decreto 303/2003, de 2 diciembre. Modifica el Decreto 183/2000, de 24 octubre, por el que se regula la Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón (BOA núm. 151, de 19 diciembre [LARG 2003, 369]):
§29, cabeza y art. 2.1.

– Ley 57/2003, de 16 diciembre. Medidas para la modernización del gobierno local (BOE núm. 301, de 17 diciembre [RCL 2003, 2936]):
§20, arts. 127.1 y 129.1.

– *Comunidad Valenciana:* Ley 16/2003, de 17 diciembre. Medidas Fiscales, de Gestión Administrativa y Financiera, y de Organización de la Generalitat Valenciana (BOE núm. 35, de 10 febrero 2004 y DOGV núm. 4654, de 19 diciembre 2003 [LCV 2003, 402]):
§80, art. 11.3.

– *La Rioja:* Ley 10/2003, de 19 diciembre. Medidas Fiscales y Administrativas para el año 2004 (BOE núm. 43, de 19 febrero 2004 y BOR núm. 160, de 30 diciembre 2003; rect. BOR núm. 14, de 29 enero 2004 [RCL 2004, 4601 y LLR 2003, 262 y LLR 2004, 16]):
§75, arts. 14.3, 17.2, 30.3, 31 z) y 36.1.

– *Extremadura:* Ley 7/2003, de 19 diciembre. Presupuestos Generales de la Comunidad Autónoma de Extremadura para 2004 (BOE núm. 29, de 3 febrero 2004 y DOE núm. 4, de 29 diciembre 2003 [RCL 2004, 286 y LEXT 2003, 257]):
§60, disps. adics. 2ª y 5ª.

– *Castilla-La Mancha:* Orden de 22 diciembre 2003. Modifica los porcentajes destinados a determinadas modalidades de premios del juego del bingo (DOCLM núm. 182, de 29 diciembre [LCLM 2003, 380]):
§125, arts. 50.1, 50.2, 51.1 y 51.2.

– *Canarias:* Decreto 299/2003, de 22 diciembre. Planifica los juegos y apuestas en Canarias (BOCAN núm. 250, de 24 diciembre [LCAN 2003, 427]):
§142, art. 10.2.

– Ley 62/2003, de 30 diciembre. Medidas Fiscales, Administrativas y del Orden Social (BOE núm. 313, de 31 diciembre; rects. BB OO núm. 3, de 3 enero 2004 y núm. 79, de 9 abril 2004 [RCL 2003, 3093; RCL 2004, 5 y 892]): **(§4)**
§10, cabeza, arts. 37.1, 37.2 y 48.3.
§20, art. 103.3.

– *Principado de Asturias:* Ley 6/2003, de 30 diciembre. Medidas Presupuestarias, Administrativas y Fiscales (BOE núm. 34, de 9 febrero y BOPA núm. 301, de 31 diciembre [RCL 2004, 332 y LPAS 2003, 330]):
§34, arts. 41 letras m) a ñ).

2004

– *Aragón:* Decreto 2/2004, de 13 enero. Aprueba el Reglamento de juegos recreativos sin premio a través de sistemas e instalaciones en locales abiertos al público de carácter informático, telemático o de comunicación a distancia (BOA núm. 9, de 21 enero [LARG 2004, 14]): **(§85)**
§30, art. 1.1 h).
§84, arts. 2 e), 4.6 y 48.4.

– *Aragón:* Decreto 3/2004, de 13 enero. Crea el Registro General del Juego y se aprueba su Reglamento (BOA núm. 9, de 21 enero [LARG 2004, 15]): **(§31)**

– *Castilla-La Mancha:* Decreto 6/2004, de 27 enero. Aprueba el reglamento de máquinas de juego de Castilla-La Mancha (DOCM núm. 13, de 30 enero [LCLM 2004, 27]): **(§97)**

– Resolución 6 febrero 2004, de la Dirección General de Loterías y Apuestas del Estado. Aprueba las normas que rigen los concursos de pronósticos del juego común europeo denominado Euromillones, como modalidad de la Lotería Primitiva o de Números (BOE núm. 34, de 9 febrero [RCL 2004, 329]): **(§178)**

– Real Decreto 208/2004, de 6 febrero. Regula determinados aspectos relativos a los juegos de titularidad estatal (BOE núm. 33, de 7 febrero [RCL 2004, 314]):
§175, art. 1 bis.

– *País Vasco:* Decreto 31/2004, de 10 febrero. Aprueba el Reglamento del juego del bingo de la Comunidad Autónoma de Euskadi (BOPV núm. 36, de 23 febrero [LPV 2004, 84]): **(§133)**

– *Comunidad de Madrid:* Decreto 32/2004, de 19 febrero. Aprueba el Catálogo Parcial de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Madrid (BOCM núm. 45, de 23 febrero [LCM 2004, 68]): **(§68)**

– *Cataluña:* Decreto 240/2004, de 30 marzo. Aprueba el catálogo de juegos y apuestas autorizados en Cataluña y los criterios aplicables a su planificación (DOGC núm. 4104, de 1 abril [LCAT 2004, 154]): **(§57)**

– *Aragón:* Ley 3/2004, de 22 junio. Modificación de la Ley 2/2000, de 28-6-2000, del Juego de la

Comunidad Autónoma de Aragón (BOA núm. 82, de 14 julio [LARG 2004, 210]):
§28, cabeza, arts. 16.1 c) y 21.2 a).

– *Comunidad de Madrid:* Decreto 105/2004, de 24 junio. Aprueba el Reglamento de los Juegos Colectivos de Dinero y Azar en la Comunidad de Madrid (BOCM núm. 154, de 30 junio [LCM 2004, 263]): **(§129)**

– Real Decreto 1552/2004, de 25 junio. Desarrolla la estructura orgánica básica del Ministerio de Economía y Hacienda (BOE núm. 154, de 26 junio; rect. BOE núm. 184, de 31 julio [RCL 2004, 1470 y 1747]):
§172, art. 7 párr. 1º.

– *Cantabria:* Decreto 66/2004, de 8 julio. Modifica el Reglamento del Juego del Bingo, aprobado por Decreto 122/1999, de 4 noviembre, modificado por los Decretos 65/2002, de 6 junio y 9/2003, de 6 febrero; el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, aprobado por Decreto 123/1999, de 11 noviembre, modificado por los Decretos 65/2002, de 6 junio y 11/2003, de 6 febrero; y el Catálogo de Juegos, aprobado por Decreto 129/1999, de 17 noviembre, modificado por el Decreto 10/2003, de 6 febrero (BOC núm. 140, de 19 julio [LCTB 2004, 198]):
§46, puntos 11 y 13.
§122, art. 21.2 y disp. adic. única.

– Resolución de 13 julio 2004. Modifica las normas, aprobadas por Resolución de 6-2-2004, que rigen los concursos de pronósticos del juego común europeo denominado Euromillones, como modalidad de la Lotería Primitiva o de Números (BOE núm. 171, de 16 julio [RCL 2004, 1617]):
§178, puntos 1.2 y 5.

– *Aragón:* Decreto Legislativo 1/2004, de 27 julio. Aprueba el Texto Refundido de las Tasas de la Comunidad Autónoma de Aragón (BOA núm. 93, de 9 agosto [LARG 2004, 240]):
§28, arts. 52 a 57.

– *Illes Balears:* Decreto 84/2004, de 1 octubre. Régimen jurídico de las salas de juego (BOIB núm. 139, de 7 octubre [LIB 2004, 237]): **(§91)**
§36, art.1.
§37, art. 3.
§38, art. 1.
§89, art. 1.
§90, art. 2.

– *Aragón:* Decreto 233/2004, de 2 noviembre. Modifica el Reglamento de Máquinas de Juego y Salones, aprobado por el Decreto 332/2001, de 18-12-2001 (BOA núm. 141, de 1 diciembre; rect. Rect. BOA núm. 153, de 31 diciembre [LARG 2004, 322]):
§84, cabeza, arts. 4.5, 7, 10.3, 11 e), 11 g), 12.2, 15.1 c), 21.6, 25 a), 39, 41.1, 41.3, 42.2, 43.1, 43.3, 44.4, 46.1 b), 52.6, 53.5, 53.6 y 55.1.

– *Principado de Asturias:* Resolución de 14 diciembre 2004. Modificación del horario de las salas de bingo (BOPA núm. 301, de 30 diciembre [LPAS 2004, 301]):
§118, Anexo II.

– *La Rioja:* Ley 9/2004, de 22 diciembre. Medidas Fiscales y Administrativas para el año 2005 (BOR núm. 167, de 30 diciembre [LLR 2004, 260]):
§75, arts. 5.6, 7.1, 8, 14.3 c), 29.7 y 37.3.

– *Comunidad Valenciana:* Ley 12/2004, de 27 diciembre. Medidas Fiscales, de Gestión Administrativa y Financiera, y de Organización de la Generalitat Valenciana (DOGV núm. 4913, de 29 diciembre 2004; rect. DOG V núm. 4922, de 12 enero 2005 [LCV 2004, 450]):
§80, arts. 8.2, 8.3 y 8.4.

– Ley 2/2004, de 27 diciembre. Presupuestos Generales del Estado para el año 2005 (BOE núm. 312, de 28 diciembre; rect.BOE núm. 50, de 28 febrero 2005 [RCL 2004, 2651 y RCL 2005, 376]):
§2, art. 3.4º.4.

– *Castilla y León:* Ley 9/2004, de 28 diciembre. Medidas Económicas, Fiscales y Administrativas (BOCyL núm. 252, de 31 diciembre [LCyL 2004, 495]):
§48, art. 17.

– Ley Orgánica 1/2004, de 28 diciembre. Medidas de Protección Integral contra la Violencia de Género (BOE núm. 313, de 29 diciembre; rect. BOE núm. 87, de 12 abril 2005 [RCL 2004, 2661 y RCL 2005, 735]):
§9, arts. 3 a) y 25.1 bis y disp. adic.

2005

– Real Decreto 54/2005, de 21 enero. Modifica el Reglamento de la Ley 19/1993, de 28 diciembre, que establece determinadas medidas de prevención del blanqueo de capitales, aprobado por el Real Decreto 925/1995, de 9 junio, y otras normas de regulación del sistema bancario, financiero y asegurador (BOE núm. 19, de 22 enero; rect. BOE núm. 22, de 26 enero [RCL 2005, 140]):
§18, arts. 2, 3.4 a 3.7, 4, 5.1, 5.2, 7.1 a 7.4, 8.4, 11.1, 11.6 a 11.8, 12.2, 16, 17.4, 18.3, 20.1, 21, 23, 24.2, 24.3, 25, 26.2, 27.1, 27.3 y 28.

– *Illes Balears:* Resolución de 25 enero 2005. Autoriza las reglas de desarrollo de los seis tipos de juego de promoción del trote (BOIB núm. 23, de 10 febrero; rect. BOIB núm. 35, de 1 marzo [LIB 2005, 39 y 85]): **(§205)**

– *Castilla y León:* Decreto 12/2005, de 3 febrero. Aprueba el Reglamento regulador de las máquinas de juego y de los salones recreativos y de juego de la Comunidad de Castilla y León (BOCyL núm. 27, de 9 febrero [LCyL 2005, 60]): **(§95)**
§96, arts. 3.4, 4.1 b) y 5.1 párr. 2º.

– *Galicia:* Decreto 29/2005, de 3 febrero. Modifica el catálogo de juegos de la Comunidad Autónoma de Galicia, aprobado por el Decreto 166/1986, de 4-6-1986 (DOG núm. 39, de 25 febrero [LG 2005, 71]):
§65, art. 1.3.

– *Illes Balears:* Orden 15 febrero 2005. Regula diversos aspectos en materia de bingos (BOIB núm. 32, de 24 febrero [LIB 2005, 76]): **(§120)**
§113, art. 6.3.

– *Cataluña:* Decreto 21/2005, de 22 febrero. Modificación del Reglamento del juego de la plena o bingo, aprobado por el Decreto 147/2000, de 11-4-2000 (DOGC núm. 4330, de 24 febrero 2005 [LCAT 2005, 116]):
§126, arts. 23, 31, 32 y 33.

– *Cataluña:* Decreto 22/2005, de 22 febrero. Aprobación del Reglamento de salones recreativos y de juego (DOGC núm. 4330, de 24 febrero [LCAT 2005, 117]): **(§98)**

– *Cataluña:* Decreto 23/2005, de 22 febrero. Aprueba el Reglamento de máquinas recreativas y de azar (DOGC núm. 4451, de 24 febrero [LCAT 2005, 118]): **(§99)**

– *Cataluña:* Decreto 24/2005, de 22 febrero. Regula determinadas prohibiciones de acceso a establecimientos de juego y el Registro de personas que tienen prohibido el acceso a salones de juego, casinos y salas de bingo (DOGC núm. 4330, de 24 febrero [LCAT 2005, 119]):
§126, art. 30.2.
§146, art. 23.

– *País Vasco:* Decreto 32/2005, de 22 febrero. Modifica el Reglamento del juego del bingo de la Comunidad Autónoma de Euskadi (BOPV núm. 45, de 7 marzo [LPV 2005, 98]):
§133, arts. 41.2 y 41.3.

– *Illes Balears:* Orden de 28 febrero 2005. Modifica la Orden 9-4-2002, reguladora de las apuestas externas y los juegos de promoción del trote, dictada en desarrollo del Decreto 108/2001, de 3-8-2001 (BOIB núm. 36, de 3 marzo [LIB 2005, 87]):
§204, arts. 1.1, 2.2, 2.3, 11.3, 12, 12 bis, 18.6 y disp. adic.

– *Castilla y León:* Orden PAT/434/2005, de 31 marzo. Aprueba los modelos normalizados de autorizaciones y solicitudes previstos en el Reglamento Regulador de las Máquinas de Juego y de los Salones Recreativos y de Juego de la Comunidad de Castilla y León, aprobado por Decreto 12/2005, de 3 febrero [LCyL 2005, 161]):
§95, disp. final 4ª.

– *País Vasco:* Decreto 68/2005, de 5 abril. Apuestas Hípicas en la Comunidad Autónoma de Euskadi (BOPV núm. 71, de 15 abril [LPV 2005, 162]): **(§210)**

– *Galicia:* Decreto 112/2005, de 14 abril. Aprueba el Reglamento del juego del póker en los casinos de juego en la Comunidad Autónoma de Galicia (DOG núm. 93, de 16 mayo [LG 2005, 172]): **(§149)**

– *País Vasco:* Decreto 95/2005, de 19 abril. Aprueba el Reglamento de Apuestas de la Comunidad Autónoma de Euskadi (BOPV núm. 91, de 17 mayo [LPV 2005, 218]): **(§199)**
§78, art 1.1 c) y 5.

– Real Decreto 716/2005, de 20 junio. Restablece el funcionamiento de apuestas hípicas externas de ámbito nacional y autoriza su explotación a la entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado (BOE núm. 147, de 21 junio [RCL 2005, 1271]): **(§200)**

– Orden EHA/2566/2005, de 20 julio. Autoriza a Loterías y Apuestas del Estado la comercialización y explotación de sus productos a través de Internet o de otros sistemas interactivos (BOE núm. 187, de 6 agosto [RCL 2005, 1654]): **(§174)**

– Resolución 22 julio 2005, de la Dirección General de Loterías y Apuestas del Estado. Aprueba las normas que han de regir la modalidad de concursos de pronósticos de las apuestas deportivas denominada El Quinigol (BOE núm. 178, de 27 julio [RCL 2005, 1574]): **(§179)**

– *Castilla y León:* Orden PAT/1093/2005, de 10 agosto. Modifica determinados modelos de solicitudes aprobados por Orden PAT/434/2005, de 31 marzo (BOCyL núm. 1, de 23 agosto [LCyL 2005, 356]):
§95, disp. final 4ª.

– Resolución de 16 agosto 2005. Corrige errores de la resolución de 22-7-2005, que aprueba las normas que han de regir la modalidad de concursos de pronósticos de las Apuestas Deportivas denominada El Quinigol (BOE núm. 200, de 22 agosto [RCL 2005, 1729]):
§179, norma final.

– Resolución de 23 agosto 2005, de la Dirección General de Loterías y Apuestas del Estado. Aprueba las normas que regulan la validación, a través de Internet, de las apuestas relativas a los concursos de pronósticos de Apuestas Deportivas y de Lotería Primitiva, en sus diversas modalidades (BOE núm. 205, de 27 agosto [RCL 2005, 1753]): **(§173)**

– *Castilla y León:* Orden PAT/1206/2005, de 22 septiembre. Regula la modalidad de Bingo Interconexionado de la Comunidad de Castilla y León (BOCyL núm. 185, de 23 septiembre [LCyL 2005, 384]): **(§124)**

– Resolución 26 septiembre 2005, de la Dirección General de Loterías y Apuestas del Estado. Aprueba las normas que han de regir los concursos de pronósticos sobre carreras de caballos

(BOE núm. 234, de 30 septiembre [RCL 2005, 1930]): **(§201)**

– *Comunidad de Madrid:* Decreto 114/2005, de 13 octubre. Modifica el Reglamento que regula las apuestas hípicas en la Comunidad de Madrid, aprobado por Decreto 148/2002, de 29-8-2002 (BOCM núm. 245, de 14 octubre [LCM 2005, 423]):
§209, arts. 12.2 y 14.

– *Castilla y León:* Orden PAT/1466/2005, de 24 octubre. Aprueba la aplicación para el tratamiento de la información referida al procedimiento de las comunicaciones de emplazamiento de las máquinas de juego en la Comunidad de Castilla y León (BOCyL núm. 215, de 8 noviembre [LCyL 2005, 425]):
§95, disp. final 4ª.

– Resolución de 26 octubre 2005. Modifica las normas que rigen los concursos de pronósticos sobre carreras de caballos (BOE núm. 257, de 27 octubre [RCL 2005, 2110]):
§201, normas 18ª.5 a) y 18ª.5 b).

– *Principado de Asturias:* Decreto 107/2005, de 27 octubre. Primera modificación del Decreto 95/2002, de 18-7-2002, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias (BOPA núm. 255, de 4 noviembre [LPAS 2005, 278]):
§35, arts. 75 e), 76, 77.6, 77.11, 77.19 y 77.24.
§118, Anexo I.

– *La Rioja:* Decreto 64/2005, de 4 noviembre. Aprueba el reglamento de máquinas de juego de La Rioja (BOR núm. 148, de 10 noviembre [LLR 2005, 226]): **(§108)**

– Real Decreto 1336/2005, de 11 noviembre. Autoriza a la Organización Nacional de Ciegos Españoles la explotación de una lotería instantánea o presorteada (BOE núm. 279, de 22 noviembre [RCL 2005, 2276]): **(§159 y §180)**

– *Andalucía:* Decreto 250/2005, de 22 noviembre. Aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, de Salones Recreativos y de Juego y del Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía (BOJA núm. 237, de 5 diciembre; rect. BB OO núms. 45, de 8 marzo y 148, de 2 agosto 2006 [LAN 2005, 596; LAN 2006, 114 y 400]): **(§27**, **§83** y **§136)**
§137, art. 1.

– *Navarra:* Decreto Foral 138/2005, de 28 noviembre. Modifica el Decreto Foral 28/1998, de 9 febrero, por el que regula el Registro de Modelos Homologados de Máquinas de Juego (BON núm. 152, de 21 diciembre [LNA 2005, 358]):
§105, disp. final 1ª.

– *La Rioja:* Ley 13/2005, de 16 diciembre. Medidas Fiscales y Administrativas para el año 2006 (BOR núm. 170, de 27 diciembre [LLR 2005, 259]):
§75, arts. 18, 22.7, 22.8 y 22.9.

– *Canarias:* Orden de 23 diciembre 2005. Establece la actuación de la Administración en relación con el contenido de las Actas de destrucción y desguace previstas en los artículos 34 y 38 del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar (BOCAN núm. 2, de 3 enero 2006 [LCAN 2006, 1]):
§92, art. 34.4.

– *Comunidad Valenciana:* Ley 14/2005, de 23 diciembre. Medidas Fiscales, de Gestión Financiera y Administrativa, y de Organización de la Generalitat (DOGV núm. 5166, de 30 diciembre [LCV 2005, 491]):
§80, arts. 6.5, 11.5 y 11.6.

– Ley 28/2005, de 26 diciembre. Ley de Medidas sanitarias frente al tabaquismo y reguladora de la venta, el suministro, el consumo y la publicidad de los productos del tabaco (BOE núm. 309, de 27 diciembre [RCL 2005, 2529]):
§9, art. 8.5.

– *Principado de Asturias:* Ley 7/2005, de 29 diciembre. Medidas presupuestarias, administrativas y tributarias de acompañamiento a los Presupuestos Generales para 2006 (BOPA núm. 301, de 31 diciembre; rect. BOPA núm. 21, de 27 enero 2006;BOPA núm. 50, de 2 marzo 2006 [LPAS 2005, 334 y LPAS 2006, 34, 88]):
§34, arts. 24.1, 40 z), 45.2 y 48.

– *Illes Balears:* Orden 30 diciembre 2005. Aprueba el Catálogo de juegos de la Comunidad Autónoma de les Illes Balears (BOCAIB núm. 8, de 19 enero [LIB 2006, 6]): **(§39)**

2006

– Resolución de 3 enero 2006. Modifica las normas que han de regir la modalidad de concursos de pronósticos de las Apuestas Deportivas denominada El Quinigol (BOE núm. 7, de 9 enero [RCL 2006, 24]):
§179, puntos 4, 8 bis, 9, 9 bis, 10, 10 bis, 14 y 30.

– *Aragón:* Decreto 3/2006, de 10 enero. Modifica el Reglamento del Juego del Bingo y de sus distintas modalidades aprobado por Decreto 335/2001, de 18 diciembre y modificado por Decreto 233/2003, de 2 septiembre (BOA núm. 9, de 25 enero [LARG 2006, 20]):
§117, arts. 20.3, 23.2, 31.2 d), 31.7, 51 y 54.

– *Región de Murcia:* Decreto 8/2006, de 17 febrero. Regula la inscripción en el registro general del juego de las prohibiciones de acceso a locales y salas de juego y apuestas (BORM núm. 48, de 27 febrero; rect. BORM núm. 62, de 15 marzo [LRM 2006, 81]):
§151, cabeza.

– Resolución de 17 febrero 2006, de la Secretaría de Estado de Servicios Sociales, Familias y Discapacidad. Dispone la publicación del Reglamento regulador del juego denominado «Lotería instantánea de boletos de la ONCE» (BOE núm. 71, de 24 marzo [RCL 2006, 623]): **(§181)**

– *Cataluña:* Decreto 25/2006, de 28 febrero. Modifica el Decreto 240/2004, de 30-3-2004, de aprobación del catálogo de juegos y apuestas autorizados en Cataluña y de los criterios aplicables a su planificación (DOGC núm. 4584, de 2 marzo [LCAT 2006, 128]):
§57, arts. 2, 8.1 y 13.

– *Illes Balears:* Decreto 19/2006, de 10 marzo. Regula determinados aspectos del régimen jurídico aplicable a la instalación de máquinas de juego (BOIB núm. 39, de 18 marzo [LIB 2006, 94]): **(§87)**
§36, art. 5.
§37, art. 2.
§89, art. 5.
§90, art. 2.

– *Comunidad Valenciana:* Decreto 43/2006, de 31 marzo. Aprueba el Reglamento del Juego del Bingo (DOGV núm. 5237, de 10 abril [LCV 2006, 171]): **(§134)**

– *Cataluña:* Resolución INT/1068/2006, de 6 abril, de la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalitat. Regula una nueva forma de comercialización de los billetes del juego de lotería denominado Supertoc (DOGC núm. 4616, de 19 abril [LCAT 2006, 310]): **(§197)**

– *Castilla y León:* Decreto 19/2006, de 6 abril. Aprueba la planificación de las autorizaciones de explotación de máquinas de tipo «B», o recreativas con premio, en la Comunidad de Castilla y León (BOCyL núm. 73, de 12 abril [LCyL 2006, 222]):
§95, disp. final 3ª.

– *Illes Balears:* Acuerdo de 21 abril 2006. Corrección de errores materiales de la versión castellana y catalana del Decreto 19/2006, de 10-3-2006, regulador de determinados aspectos del régimen jurídico aplicable a la instalación de máquinas de juego (BOIB núm. 62, de 29 abril [LIB 2006, 156]):
§87, art. 2.3 párr. 2º y disp. transit. 1ª.

– *La Rioja:* Decreto 28/2006, de 5 mayo. Aprueba las condiciones técnicas de las máquinas de juego (BOLR núm. 62, de 9 mayo; rect. BOLR núm. 63, de 11 mayo [LLR 2006, 146]):
§108, art. 7 y disp. adic. 5ª.

– *Castilla-La Mancha:* Orden de 8 mayo 2006. Modifica el porcentaje que las máquinas de juego tipo B han de devolver en premios (DOCLM núm. 104, de 19 mayo [LCLM 2006, 171]):
§97, art. 11 d).

– Resolución de 9 mayo 2006. Modifica la norma 37ª de las que regulan los concursos de La Apuesta Deportiva aprobadas por Resolución de 22-7-2005 y la norma 30ª de las que regulan los concursos de la Apuesta Deportiva en su modalidad de El Quinigol aprobadas por Resolución de 3-1-2006 (BOE núm. 112, de 11 mayo [RCL 2006, 941]):
§179, cabeza.

– *Comunidad de Madrid:* Decreto 58/2006, de 6 julio. Aprueba el Reglamento de Casinos de Juego en la Comunidad de Madrid (BOCM núm. 178, de 28 julio; rect. BOCM núm. 213, de 7 septiembre [LCM 2006, 371 y 400]): **(§150)**
§68, arts. 4, 7.3 a), 7.3 b), 10.3 a), 10.3 b) y 35.3.
§129, arts. 34.5 y 48.4.
§209, art. 15.2.

– *La Rioja:* Decreto 49/2006, de 7 julio. Modifica el Decreto 92/1995, de 27-10-1995, que regula la modalidad del bingo acumulado en el ámbito de la Comunidad Autónoma de La Rioja (BOLR núm. 93, de 13 julio [LLR 2006, 187]):
§132, art. 5.6.

– Decreto 166/2006, de 18 julio. Aprueba el Reglamento de Publicidad del Juego y Apuestas (BOA núm. 86, de 28 julio [LARG 2006, 257]): **(§32)**.

– *Illes Balears:* Orden de 26 julio 2006. Modifica Orden del Consejero de Interior de 9-4-2002, reguladora de las apuestas externas y los juegos de promoción del trote, dictada en desarrollo del Decreto 108/2001, de 3 agosto (BOIB núm. 112, de 10 agosto [LIB 2006, 265]):
§204, arts. 7, 9 y 10.7.

– *Comunidad Valenciana:* Decreto 115/2006, de 28 julio. Aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar (DOGV núm. 5343, de 11 septiembre [LCV 2006, 388]): **(§112)**

– *Comunidad Valenciana:* Decreto 116/2006, de 28 julio. Aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana (DOGV núm. 5321, de 9 agosto [LCV 2006, 372]): **(§81 y §153)**

– Resolución de 31 julio 2006. Aprueba las normas que han de regir los concursos de pronósticos de la Apuesta Deportiva a partir de la primera jornada de la temporada 2006-2007 (BOE 4 agosto 2006, núm. 185, [pág. 29252]; rects. BBOO del Estado núms. 196 y 190 de 17 agosto y de 10 agosto [RCL 2006, 1550]): **(§176)**

– Resolución de 31 julio 2006. Modifica las normas que han de regir la modalidad de concursos de pronósticos de las Apuestas Deportivas denominada El Quinigol (BOE núm. 185, de 4 agosto [RCL 2006, 1557]):
§179, punto 32.2.

– *Aragón:* Decreto 196/2006, de 19 septiembre. Modifica el Reglamento de máquinas de juego y salones, aprobado por el Decreto 332/2001, de 18 diciembre, modificado parcialmente por el De-

creto 233/2004, de 2 noviembre, del Gobierno de Aragón (BOA núm. 114, de 2 octubre [LARG 2006, 305]):
§84, arts. 5, 6, 7 c), 8, 9, 13.2, 13.5, 38, 40.1, 46.2 c) y 53.1, 54.3 b) y 69.3.

– *Canarias:* Decreto 134/2006, de 3 octubre. Determina la zona de influencia de centros de enseñanza y de atención a menores en la que no podrán ubicarse establecimientos para la práctica del juego (BOCAN núm. 198, de 10 octubre [LCAN 2006, 345]):
§92, art. 50.2 c).

– *Cataluña:* Decreto 364/2006, de 3 octubre. Regulación de las condiciones de comercialización de los juegos de lotería organizados y gestionados por la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad (DOGC núm. 4734, de 5 octubre [LCAT 2006, 755]):
§188, arts. 1, 2, 4.1, 4.1 d), 4.2, 5 a 7, 11 f), 17, 19 y 21.
§193, arts. 2, 7, 18, 19 y 20.
§194, arts. 7 y 19 a 21.
§195, art. 17.

– *Cataluña:* Decreto 365/2006, de 3 octubre. Aprueba el Reglamento de la lotería denominada Binjocs (DOGC núm. 4734, de 5 octubre [LCAT 2006, 756]): **(§187)**

– *Navarra:* Decreto Foral 68/2006, de 9 octubre. Aprueba diversas medidas en relación con la homologación, autorización e instalación de máquinas de juego y el régimen de los salones de juego (BON núm. 142, de 27 noviembre [LNA 2006, 302]):
§105, disp. Final 1ª.
§106, arts. 3.2, 4.2, 10.1 y 12.
§107, arts. 11, 12, 13, 20.1, 25 y disp. adic.

– *Cantabria:* Ley 15/2006, de 24 octubre. Ley de Juego de Cantabria (BOCAN núm. 207, de 27 octubre [LCTB 2006, 290]): **(§44)**

– *Cataluña:* Decreto 400/2006, de 24 octubre. Modificación de los artículos 17.1 y 32.2 del Reglamento del juego de la plena o bingo, aprobado por el Decreto 147/2000, de 11 abril (DOGC núm. 4748, de 26 octubre [LCAT 2006, 806]):
§126, arts. 17.1 y 32.2 párr.2º.

– *Cantabria:* Decreto 106/2006, de 26 octubre, Aprueba el Plan de Máquinas Recreativas de tipo B, en la Comunidad Autónoma de Cantabria (BOC núm. 208, de 30 octubre; rect. BOC núm. 215, de 9 noviembre [LCTB 2006, 292]): **(§94)**

– *Canarias:* Resolución de 14 noviembre 2006. Centro de pruebas y ensayos de máquinas recreativas y de azar al Centro de Pruebas y Ensayos de Máquinas Recreativas (CPEMR) del Departamento de Ingeniería Eléctrica, Electrónica, de Computadores y de Sistemas de la Universidad de Oviedo (BOCAN núm. 227, de 22 noviembre [LEG 2006, 3559]):
§92, art. 18.1.

– Circular de 17 noviembre 2006. Procedimiento y tramitación de las importaciones e introducciones de mercancías y sus regímenes comerciales (BOE núm. 290, de 5 diciembre [RCL 2006, 2157]):
§15, disp. final.

– Orden ITC/3748/2006, de 22 noviembre. Regula el control metrológico del Estado sobre los contadores incorporados a las máquinas recreativas y de azar de tipo «B» y «C» (BOE núm. 294, de 9 diciembre [RCL 2006, 2194]):
§97, art. 19.2.

– Ley 36/2006, de 29 noviembre. Medidas para la prevención del fraude fiscal (BOE núm. 286, de 30 noviembre [RCL 2006, 2130]):
§16, art. 2.1.

– *Comunidad de Madrid:* Decreto 106/2006, de 30 noviembre. Aprueba el Reglamento de Apuestas en la Comunidad de Madrid (BOCM núm. 300, de 18 diciembre; rect. BOCM núm. 19, de 23 enero 2007 [LCM 2006, 491 y LCM 2007, 32]): **(§198)**
§68, arts. 1 e), Tít. VI, Cap. I Tít. VI, 55 a 58, Cap. II Tít. VI y 59 a 62.
§103, art. 14.1 e).
§129, disp. adic. 4ª.

– *Illes Balears:* Decreto 103/2006, de 1 diciembre.- Medidas técnicas de las máquinas de juego de tipo B (BOIB núm. 175, de 9 diciembre [LIB 2006, 359]): **(§88)**
§36, art. 6.1.
§89, art. 6.1.

– *Navarra:* Ley Foral 16/2006, de 14 diciembre. Ley Foral del Juego (BON núm. 152, de 20 diciembre [LNA 2006, 323]): **(§73)**

– *Comunidad Valenciana:* Orden de 20 diciembre 2006. Modifica el anexo del Reglamento del Juego del Bingo, aprobado mediante Decreto 43/2006, de 31 marzo, del Consell de la Generalitat (DOGV núm. 5417, de 29 diciembre [LCV 2006, 519]):
§134, Anexo.

– Resolución de 21 diciembre 2006. Modifica las normas que rigen los concursos de pronósticos del juego común europeo denominado Euromillones, como modalidad de la Lotería Primitiva o de Números (BOE núm. 309, de 27 diciembre [RCL 2006, 2296]):
§178, puntos 3 y 6 a 8.

– *Comunidad de Madrid:* Ley 4/2006, de 22 diciembre. Ley de Medidas Fiscales y Administrativas (BOCM núm. 309, de 29 diciembre; rect. BOCM núm. 24, de 29 enero 2007 [LCM 2006, 511 y LCM 2007, 41]):
§2, arts. 3.3º párr. 2º y 3.4º.4. 55, art. 24.2 párr. 2º.

– *Región de Murcia:* Ley 12/2006, de 27 diciembre. Medidas Fiscales, Administrativas y de Orden Social para el año 2007 (BORM núm. 300, supl. De 30 diciembre ([LRM 2006, 414]): 59, arts. 11.3), 12.3, 20.1 y 24 t)

– Ley 42/2006, de 28 diciembre. Presupuestos Generales del Estado para el año 2007 (BOE núm. 311, de 29 diciembre; rect. BOE núm. 52, de 1 marzo 2007 [RCL 2006, 2324 y RCL 2007, 418]): **(§6)**

2007

– *Illes Balears:* Decreto 2/2007, de 12 enero. Atribución al Consorcio del Juego Hípico de Menorca de la organización, la explotación y la gestión de las apuestas hípicas externas, los juegos de promoción del trote en la isla de Menorca y todas las actividades que estén vinculadas a ellas (BOIB núm. 10, de 18 enero [LIB 2007, 11]): **(§206)**

– *Aragón:* Orden 15 enero 2007. Desarrolla el Decreto 166/2006, de 18 julio, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de Publicidad del Juego y Apuestas (BOA núm. 14, de 1 febrero [LARG 2007, 40]): **(§33)**

– *Castilla-La Mancha:* Decreto 1/2007, de 16 enero. Modifica el Reglamento de Casinos de Juego de Castilla-La Mancha, aprobado por Decreto 90/2000, de 11-4-2000 (DOCLM núm. 15, de 19 enero [LCLM 2007, 14]):
§144, arts 4.2 y 4.3, 5 f), 5 g), 5 h), 9 párr. 1º, 17 párr. 2º, 20.3, 20.4, 20.5, 23.3, 26.4, 28.5, 33.2, 38.1, 38.3, 39.1 c) y 41.2 párr.2º.

– *Castilla-La Mancha:* Decreto 3/2007, de 22 enero. Regula la Comisión del Juego de Castilla-La Mancha (DOCM núm. 20, de 26 enero [LCLM 2007, 22]): **(§54)**

– *Galicia:* Decreto 9/2007, de 25 enero. Modifica el Decreto 181/2002, de 10-5-2002, que aprueba el Reglamento del juego del bingo (DOG núm. 26, de 6 febrero [LG 2007, 44]):
§128, arts. 4 a 8, 27, 34, 35, 38, 44 y 45.

– *Castilla y León:* Decreto 7/2007, de 25 enero. Regula la actividad publicitaria y promocional del juego y de las apuestas en la Comunidad de Castilla y León (BOCyl núm. 21, de 30 enero [LCyL 2007, 51]): **(§52)**

– *Región de Murcia:* Orden 1 marzo 2007. Crea el Registro General del Juego de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia (BORM núm. 72, de 28 marzo [LRM 2007, 100]): **(§72)**

– *Comunidad Valenciana:* Decreto 44/2007, de 20 abril. Aprueba el Reglamento de Salones Recreativos y Salones de Juego (DOGV núm. 5496, de 23 abril [LCV 2007, 202]): **(§111)**

– Resolución de 27 abril 2007. Modifica parcialmente las normas que rigen los concursos de pronósticos sobre carreras de caballos (BOE núm. 107, de 4 mayo [RCL 2007, 875]):
§201, norma 24ª.1.

– *Comunidad de Madrid:* Orden de 22 mayo 2007. Establece los requisitos y el procedimiento para la autorización de laboratorios de ensayo de material de juego y apuestas en la Comunidad de Madrid (BOCM núm. 123, de 25 mayo [LCM 2007, 212]):
§69, art. 14.1 b).

– *Extremadura:* Decreto 130/2007, de 22 mayo. Aprueba el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma de Extremadura (DOE núm. 61, de 29 mayo [LEXT 2007, 206]): **(§61)**
§62, art. 2.5.
§148, art. 3.1 y punto 14 Anexo.

– *Extremadura:* Decreto 131/2007, de 22 mayo. Aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de la Comunidad Autónoma de Extremadura (DOE núm. 61, de 29 mayo [LEXT 2007, 207]): **(§127)**
§101, art. 3.

– Ley 11/2007, de 22 junio. De acceso electrónico de los ciudadanos a los servicios públicos (BOE núm. 150, de 23 junio; rect. BOE núm. 158, de 3 julio [RCL 2007, 1222 y 1293]):
§20, arts. 38.9, 45.2, 45.3, 45.4, 59.3 y disp. adic. 18ª.

– Real Decreto 1029/2007, de 20 julio. Modifica el Estatuto de la entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado, aprobado por el Real Decreto 2069/1999, de 30-12-1999 (BOE núm. 180, de 28 julio [RCL 2007, 1474]):
§172, arts. 3.2, 4, 8.1 párr. 2º, 9 a 13, 21, 25, 26.3, 27.1 y 28.1.

– Resolución de 27 julio 2007, de la Dirección General de Loterías y Apuestas del Estado. Aprueba las normas que han de regir los concursos de pronósticos sobre carreras de caballos (BOE núm. 185, de 3 agosto [RCL 2007, 1521]): **(§201)**.

– *Galicia:* Decreto 177/2007, de 30 agosto. Modifica el Catálogo de juegos de la Comunidad Autónoma de Galicia, aprobado por el Decreto 166/1986, de 4 junio (DOG núm. 187, de 26 septiembre [LG 2007, 323]):
§65, art. 2 y anexo.

– *Aragón:* Decreto 173/2001, de 4 septiembre. Regula las condiciones para la autorización de instalación de casinos de juego en la Comunidad Autónoma de Aragón ([LARG 2001, 257]): **(§139)**

– *Aragón:* Decreto 263/2007, de 23 octubre. Modifica el Decreto 183/2000, de 24 octubre, por el que se regula la Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón (BOA núm. 133, de 12 noviembre 2007 [LARG 2007, 368]):
§29, arts. 2.1, 3 y disp. final 2ª.

– *Castilla-La Mancha:* Decreto 292/2007, de 6 de noviembre, por el que se aprueba el catalogo de

juegos y apuestas en Castilla La Mancha (DOCM núm. 234, de 9 noviembre [LCLM 2007, 369]): **(§55)**.

– Real Decreto 1720/2007, de 21 de diciembre, por el que se aprueba el Reglamento de desarrollo de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal (BOE núm. 17, de 19 enero [RCL 2008, 150]): **(§11)**.

– Ley 56/2007, de 28 de diciembre, de Medidas de Impulso de la Sociedad de la Información (BOE núm. 312, de 29 diciembre [RCL 2007, 2385]): **(§12)**.

2008

– *Castilla y León:* Decreto 1/2008, de 10 de enero, por el que se aprueba el Reglamento regulador de los casinos de juego de la Comunidad de Castilla y León (BOCyL núm. 10, de 16 enero [LCyL 2008, 9]): **(§145)**.

– *Castilla y León:* Decreto 2/2008, de 10 enero. Modifica el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Castilla y León, aprobado por Decreto 44/2001, de 22 febrero (BOCyL núm. 10, de 16 enero 2008 [LCyL 2008, 10]):
§50, anexo 7.II, 7.IV, 7.V.2.

– *Castilla-La Mancha:* Decreto 11/2008, de 22 enero. Modifica parcialmente el Reglamento de máquinas de juego de Castilla-La Mancha, aprobado por Decreto 6/2004, de 27 enero 2004 (DOCM núm. 19, de 25 enero [LCLM 2008, 31]).
§97, art. 1.2 b) párr. 2º, 11 a) y b) párr. 1º, 11 c), 11 d), 11 f), 11 g), 11 h), 11 i), 11 n), 12 b), 12 d) y 12 e), 13.5, 14, 14 bis, 16 a), 16 b), 16 c), 16 h), 16 i), 16 j), 17.1 b) inciso segundo, 18, 40.2, 41.

– *Cantabria:* Decreto 23/2008, de 6 marzo. Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar (BOC núm. 52, de 13 marzo; rect. BOC núm. 76, de 18 abril [LCTB 2008, 101]): **(§93)**
§94, art. único 2 y 3.
§122, art. 9.2.

– *Cataluña:* Decreto 53/2008, de 11 marzo. Modificación del Decreto 240/2004, de 30 marzo, de aprobación del catálogo de juegos y apuestas autorizadas en Cataluña y de los criterios aplicables a su planificación; y del Decreto 22/2005, de 22 febrero, de aprobación del Reglamento de salones recreativos y de juego (DOGC núm. 5091, de 14 marzo [LCAT 2008, 248]):
§57, art. 14.
§98, art. 18.1 y disp. transit.

– *Principado de Asturias:* Decreto 21/2008, de 27 marzo. Segunda modificación del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, aprobado por Decreto 77/1997, de 27 noviembre (BOPA núm. 73, de 29 marzo [LPAS 2008, 127]):
§86, arts. 16.2, 16.3, 16.10, 16.13, 18 y 19.

– *País Vasco:* Decreto 55/2008, de 1 abril. Segunda modificación del Decreto que aprueba el Reglamento del juego del bingo de la Comunidad Autónoma de Euskadi (BOPV núm. 71, de 15 abril [LPV 2008, 142]):
§133, arts. 15.4, 37, 38.1 y 38.5.

– *Galicia:* Decreto 39/2008, de 21 febrero. Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar (DOG núm. 48, de 7 marzo [LG 2008, 101]): **(§102)**

– *Andalucía:* Decreto 65/2008, de 26 febrero. Aprueba el Reglamento del Juego del Bingo (BOJA núm. 55, de 19 marzo [LAN 2008, 146]): **(§115)**

– Resolución 4 marzo 2008, de la Secretaría de Estado de Servicios Sociales, Familias y Discapacidad. Dispone la publicación del Reglamento regulador del juego activo y del producto «7/39», comercializado por la ONCE (BOE núm. 76, de 28 marzo [RCL 2008, 808]): **(§182)**

– *Región de Murcia:* Decreto 72/2008, de 2 mayo. Aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia (BORM núm. 104, de 6 mayo [LRM 2008, 173]): **(§104)**

– Real Decreto 747/2008, de 9 mayo. Establece el Reglamento del régimen sancionador en materia de pesca marítima en aguas exteriores (BOE núm. 129, de 28 mayo [RCL 2008, 1103]):
§21, disp. adic. única.3ª.

ÍNDICE

ANALÍTICO

A

APUESTAS DEPORTIVAS
Actividades deportivas o competiciones autorizadas
§183, anexo I (Aragón)
Tipos de apuestas
§183, art. 3 (Aragón)
Autorización de explotación
§183, art. 5 (Aragón)
§207, art. 8 (Madrid)
§208, art. 9 (País Vasco)
Establecimientos
§183, art. 14 (Aragón)
§207, art. 34 (Madrid)
§208, art. 26 (País Vasco)
Homologación material
§183, art. 26 (Aragón)
§207, art. 18 (Madrid)
§208, art. 16 (País Vasco)
Documentación contable
§183, art. 29 (Aragón)
§208, art. 33 (País Vasco)
Fianza
§183, art. 30 (Aragón)
§207, art. 11 (Madrid)
§208, art. 15 (País Vasco)
Publicidad
§207, art. 28 (Madrid)
§208, art. 29 (País Vasco)
Régimen sancionador
§183, art. 32 (Aragón)
§207, art. 48 (Madrid)
§208, art. 37 (País Vasco)
Tipos de Apuestas
§207, art. 4 (Madrid)
§208, art. 6 (País Vasco)
Vigilancia y control
§183, art. 42 (Aragón)
§207, art. 47 (Madrid)
§208, art. 34 (País Vasco)

APUESTAS HÍPICAS
Quintuple-Plus
§210, Cap. II 2ª (Administración del Estado)
Lototurf
§210, Cap. III 12ª (Administración Nacional)
Autorización para organizar apuestas
§202, art. 8 (Andalucía)
§209, art. 6 (Madrid)
§210, art. 7 (País Vasco)
Locales de apuestas externa
§202, art. 40 (Andalucía)
§207, art. 34
§209, art. 20 (Madrid)
§210, art. 20 (País Vasco) y Disp. Adic. 1ª
Apuesta Externa
§210, art. 11 (País Vasco) y Disp. Adic. 1ª
Fianza
§202, art. 19 e) (Andalucía)
§209, art. 6.3 b) (Madrid)
§210, art. 15 (País Vasco)
Publicidad
§210, art. 24 (País Vasco)
Documentación contable
§202, art. 46 (Andalucía)
Tipos de apuestas
§202, art. 58 (Andalucía)
§208, art. 12 (Cataluña)
§209, art. 3 (Madrid)
Régimen sancionador
§202, art. 106 (Andalucía)
§210, art. 25 (País Vasco)
Vigilancia y control
§202, art. 111 (Andalucía)
§209, art. 10 (Madrid)

AUTORIZACIÓN DE APUESTAS A NIVEL NACIONAL
§5, disp. adic. vigésima

B

BACARA Y BACARA A DOS PAÑOS
§8, art. único 0.8 y 0.9
§30, art. 3.7 y 3.8 (Aragón)
§35, arts. 37 y ss. (Asturias)
§39 0.8 y 0.9 (Islas Baleares)
§46, 0.1, 0.7 y 0.8 (Cantabria)
§58, anexo I: 0.8 y 0.9 (Cataluña)
§63, disp. adic. 4 (Galicia)
§68, Caps. IX y X (Comunidad de Madrid)
§76, anexo único, art. 2.08 y 09 (La Rioja)
§78 Anexo, art. 2.08 y 09 (País Vasco)
§81, anexo aps. 7 y 8 (Valencia)
§150

BANCA FRANCESA O DADOS PORTUGUESES
§61, disp. adic. primera 1.2

BINGO
Definiciones o descripción
§115, art. 34 (Andalucía)
§117, art. 1 (Aragón)
§35, art. 74 (Asturias)
§122, art. 2 (Cantabria)
§123, art. 2 (Castilla y León)
§126, art. 2 (Cataluña)
§127, art. 2 (Extremadura)
§128, art. 3 (Galicia)
§129, art. 26 (Madrid)
§131, art. 3 (Navarra)
§133, art. 2 y 30 (País Vasco)
§134, art. 3 (Valencia)
Régimen de autorizaciones (empresas)
§114, arts. 3 y ss. (Administración del Estado)
§115, arts. 4 y ss. (Andalucía)
§117, arts. 4 y ss. (Aragón)
§118, arts. 6 y ss. (Asturias)
§119, art. 4 (Baleares)
§121, arts. 3 y ss. (Canarias)

§122, art. 4 (Cantabria)
§123, arts. 4 y ss. (Castilla y León)
§125, art. 7 (Castilla-La Mancha)
§126, art. 4 (Cataluña)
§127, arts. 4 y 7 (Extremadura)
§128, arts. 10 y 11 (Galicia)
§129, art. 3 (Madrid)
§131, arts. 11 y 12 (Navarra)
§133, art. 6 (País Vasco)
§134, arts. 14 y ss. (Valencia)
Empresas de servicio
§115, arts. 7 y ss. (Andalucía)
§117, arts. 13 y ss. (Aragón)
§121, arts. 6 y 17 (Canarias)
§123, arts. 7 y 15 (Castilla y León)
§126, art. 13 (Cataluña)
§130, art. 7 (Madrid)
§134, arts. 17 y 28 (Valencia)
Autorización de instalación
§114, arts. 9 y ss. (Administración del Estado)
§115, arts. 8 y 12 (Andalucía)
§117, art. 6 (Aragón)
§118, arts. 7 y ss. (Asturias)
§119, art. 6 (Baleares)
§121, art. 7 (Canarias)
§122, art. 5 (Cantabria)
§123, arts. 8 y ss. (Castilla y León)
§125, arts. 4 y 15 y ss. (Castilla-La Mancha)
§126, art. 6 (Cataluña)
§127, art. 9 (Extremadura)
§128, arts. 12 y 22 (Galicia)
§129, arts. 11 y 21 (Madrid)
§131, art. 32 (Navarra)
§133, art. 8 (País Vasco)
Número de autorizaciones
§114 art. 7 (Administración del Estado)
§115, art. 11 (Andalucía)
§117, art. 20 (Aragón)
Consulta previa
§115, art. 15 (Andalucía)
§133, art. 10 (País Vasco)
Autorización de funcionamiento
§115, art. 16 (Andalucía)
§117, art. 8 (Aragón)
§121, art. 11 (Canarias)
§122, art. 14 (Cantabria)
§123, art. 9 (Castilla y León)
§125, art. 22 (Castilla-La Mancha)
§126, art. 8 (Cataluña)
§127, art. 15 (Extremadura)
§128, art. 24 (Galicia)
Obligación de información cuentas
§115, art. 22 (Andalucía)
§125, art. 10 (Castilla-La Mancha)
§134, art. 30 (Valencia)
Fianza
§114, art. 13 (Administración del Estado)
§115, art. 18 (Andalucía)
§117, arts. 18 y 71 (Aragón)
§118, art. 16 (Asturias)
§119, art. 9 (Baleares)
§121, art. 12 (Canarias)
§122, art. 15 (Cantabria)
§123, arts. 20 y 55 (Castilla y León)
§125, art. 20 (Castilla-La Mancha)
§126, art. 16 (Cataluña)
§127, art. 18 (Extremadura)
§128, art. 30 (Galicia)
§129, art. 18 (Madrid)
§131, arts. 19 y 33 (Navarra)
§133, art. 15 (País Vasco)
§134, art. 29 (Valencia)
Condiciones de los locales
§114, art. 21 (Administración del Estado)
§115, art. 23 (Andalucía) y, anexo II
§117, art. 21 (Aragón)
§118, art. 17 (Asturias)
§121, art. 20 (Canarias) y, anexo I
§122, arts. 9 y 10 (Cantabria)
§123, art. 28 (Castilla y León)
§125, art. 26 (Castilla-La Mancha)
§126, art. 23 (Cataluña)
§127, art. 22 (Extremadura)
§128, art. 17 (Galicia)
§129, art. 5 (Madrid)
§131, art. 20 (Navarra)
§133, art. 5 (País Vasco)
§134, art. 31 (Valencia)
Clasificación y localización
§114, art. 22 (Administración del Estado)
§121, art. 21 (Canarias)
§122, art. 11 (Cantabria)
§125, art. 25 (Castilla-La Mancha)
§126, art. 23.5 (Cataluña)
§127, art. 21 (Extremadura)
§128, art. 18 (Galicia)
§129, arts. 4 y 17 (Madrid)
§134, art. 33 (Valencia)
Bolas
§113, art. 34 (Administración del Estado)
§115, art. 36 (Andalucía)
§117, art. 42 (Aragón)
§120, art. 15 (Baleares)
§121, art. 31 (Canarias)
§123, art. 23 (Castilla y León)
§125, art. 34 (Castilla-La Mancha)
§126, art. 18 (Cataluña)
§127, art. 30 (Extremadura)
§128, art. 4 (Galicia)
§129, art. 28.2 (Madrid)
§131, arts. 4 y 8 (Navarra)
§133, art. 26 b) (País Vasco)
§134, art. 5.3 (Valencia)
Cartones
§114, art. 33 (Administración del Estado)
§115, art. 38 (Andalucía)
§117, art. 40 (Aragón)
§35, art. 75 (Asturias)
§121, art. 32 (Canarias)
§123, art. 21 (Castilla y León)
§125, art. 33 (Castilla-La Mancha)
§126, art. 17 (Cataluña)
§127, art. 29 (Extremadura)
§128, art. 4 (Galicia)

§129, art. 28.1 (Madrid)
§131, art. 4 y 7 (Navarra)
§133, art. 25 (País Vasco)
§134, art. 5.1 (Valencia)
Jugadores
§114, arts. 30 y ss. (Administración del Estado)
§115, arts. 31 y ss. (Andalucía)
§117, arts. 38 y ss. (Aragón)
§118, arts. 20 y ss. (Asturias)
§121, arts. 28 y ss. (Canarias)
§122, arts. 26 y ss. (Cantabria)
§123, arts. 37 y ss. (Castilla y León)
§126, arts. 29 y ss. (Cataluña)
§127, arts. 36 y ss. (Extremadura)
§128, arts. 41 y ss. (Galicia)
§129, arts. 7 y ss. (Madrid)
§131, art. 26 (Navarra)
§133, arts. 17 y 40 y ss. (País Vasco)
Personal
§114, arts. 23 y ss.(Administración del Estado)
§115, arts. 25 y ss. (Andalucía)
§117, arts. 30 y ss. (Aragón)
§118, arts. 19 y ss. (Asturias)
§121, arts. 22 y ss. (Canarias)
§122, arts. 19 y ss. (Cantabria)
§123, arts. 30 y ss. (Castilla y León)
§125, arts. 39 y ss. (Castilla-La Mancha)
§126, arts. 24 y ss. (Cataluña)
§127, arts. 24 y ss. (Extremadura)
§128, arts. 31 y ss. (Galicia)
§129, arts. 22 y ss. (Madrid)
§131, arts. 21 y ss. (Navarra)
§133, art. 22 (País Vasco)
§134, arts. 31 y 34 ss. (Valencia)
Premios
§114, art. 35 (Administración del Estado)
§115, art. 40 (Andalucía)
§117, arts. 44 y 50 y ss. (Aragón)
§35, art. 76 (Asturias)
§120, art. 1 (Baleares)
§121, arts. 33 y ss. (Canarias)
§123, art. 41 (Castilla y León)
§125, art. 49 (Castilla-La Mancha)
§126, art. 32 (Cataluña)
§127, arts. 52 y ss. (Extremadura)
§128, arts. 5 y ss. (Galicia)
§129, arts. 27 y 39 (Madrid)
§131, arts. 9 y 30 (Navarra)
§133, arts. 29 y 31, 33, 37 (País Vasco)
§134, anexo (Valencia)
Prima de bingo, bingo plus, bingo acumulativo, bingo simultaneo, derivado
§115, art. 42 (Andalucía)
§117, art. 52 (Aragón)
§35, art. 76 (Asturias)
§120, art. 2 (Baleares)
§123, arts. 49, 57 (Castilla y León)
§125, arts. 52, 53 (Castilla-La Mancha)
§127, arts. 43, 49 (Extremadura)
§128, art. 8 (Galicia)
§129, art. 38 (Madrid)
§131, art. 31 (Navarra)
§132 (La Rioja)
§133, art. 32, 36, 41, 45 (País Vasco)
§134, art. 7 (Valencia)
Actas de la Partida
§114, art. 37 (Administración del Estado)
§115, art. 41 (Andalucía)
§117, art. 45 (Aragón)
§118, art. 23 (Asturias)
§120, art. 11 (Baleares)
§121, art. 37 (Canarias)
§123, art. 43 (Castilla y León)
§125, art. 47 (Castilla-La Mancha)
§126, art. 33 (Cataluña)
§127, art. 41 (Extremadura)
§128, art. 38 (Galicia)
§129, art. 37 (Madrid)
§131, art. 28 (Navarra)
§134, arts. 9 y 43 (Valencia)
Publicidad
§115, art. 37 (Andalucía)
§117, art. 27 (Aragón)
§118, art. 15 (Asturias)
§120, art. 13 (Baleares)
§121, art. 38 (Canarias)
§122, art. 31 (Cantabria)
§125, art. 5 (Castilla-La Mancha)
§127, art. 6 (Extremadura)
§128, art. 9 (Galicia)
§129, art. 10 (Madrid)
§133, art. 53 (País Vasco)
Régimen Sancionador
§114, arts. 38 y ss. (Administración del Estado)
§115, arts. 44 y ss. (Andalucía)
§117, arts. 72 y ss. (Aragón)
§118, arts. 25 y ss. (Asturias)
§121, arts. 42 y ss. (Canarias)
§122, arts. 32 y ss. (Cantabria)
§123, arts. 59 y ss. (Castilla y León)
§125, arts. 55 y ss. (Castilla-La Mancha)
§126, arts. 36 y ss. (Cataluña)
§127, art. 58 (Extremadura)
§128, art. 47 (Galicia)
§130, art. 35 (Madrid)
§131, art. 37 (Navarra)
§133, art. 63 (País Vasco)
§134, art. 46 (Valencia)
Vigilancia y control
§115, art. 52 (Andalucía)
§117, art. 82 (Aragón)
§126, art. 35 (Cataluña)
§133, art. 59 (País Vasco)

BINGO INTERCONECTADO

§115, art. 43
§116 (Andalucía)
§117, art. 54 (Aragón)
§123, arts. 27 y 50 (Castilla y León)
§124
§127, art. 51 (Extremadura)

BINGO NEUMÁTICO
§113, art. 5, 6,7

BINGO ELECTRÓNICO
§134, art. 11 (Valencia)

BINJOCS
§187

BLACK JACK O VEINTIUNO
§8, art. único 0.3
§30, art. 3.5 (Aragón)
§35, art. 14 (Aragón)
§39 0.3 (Islas Baleares)
§46 0.1, 0.3 (Cantabria)
§58, anexo I: 0.3 (Cataluña)
§63, disp. adic. 4 (Galicia)
§68, Cap. IV (Comunidad de Madrid)
§76, anexo único, art. 2. 03 (La Rioja)
§78 Anexo, art. 2. 03 (País Vasco)
§81, anexo ap. 3. (Valencia) y 135
§150

BLANQUEO CAPITALES
§16
§16.1
§18

BOLETOS
§160, art. 12 (Administración del Estado)
§164, art. 4 (Canarias)
§166, art. 2 (Galicia)
§170, art. 3 (País Vasco)

BOULE O BOLA
§8, art. único 0.4
§30, art. 3.3 (Aragón)
§35, art. 19 (Asturias)
§39 0.4 (Islas Baleares)
§46 0.1, 0.4 (Cantabria)
§58, anexo I: 0.4 (Cataluña)
§63, disp. adic. 4 (Galicia)
§68, Cap. V (Comunidad de Madrid)
§76, anexo único, art. 2. 04 (La Rioja)
§78 Anexo, art. 2. 04 (País Vasco)
§81, anexo ap. 4. (Valencia)
§150
§153

BRIGADA ESPECIAL DE JUEGO
§23

C

CASINOS
Servicios obligatorios y/o facultativos
§135, art. 3 (Administración del Estado)
§136, art. 3 (Andalucía)
§138, art. 4 (Aragón)
§140, art. 6 (Asturias)
§141, art. 18 (Baleares)
§142, art. 6 (Canarias)
§143, art. 5 (Cantabria)
§144, art. 18 (Castilla-La Mancha)
§146, art. 45 (Cataluña)
§148, art. 18 (Extremadura)
§150, art. 2 (Madrid)
§151, art. 3 (Murcia)
§152, art. 28 (La Rioja)
§153, art. 18 (Valencia)
Requisitos de Empresas
§135, art. 4 (Administración del Estado)
§136, art. 4
§137.2 (art. 4) (Andalucía)
§138, art. 5 (Aragón)
§140, art. 3 (Asturias)
§141, art. 5 (Baleares)
§142, art. 5 (Canarias)
§143, art. 6 (Cantabria)
§144, art. 5 (Castilla-La Mancha)
§146, art. 5 (Cataluña)
§148, art. 5 (Extremadura)
§150, art. 4 (Madrid)
§151, art. 4 (Murcia)
§152, art. 4 (La Rioja)
§153, art. 5 (Valencia)
Autorización formalización y requisitos
§135, art. 6 (Administración del Estado)
§136, art. 6 (Andalucía)
§137.3, art. 8 (Andalucía)
§138, art. 6 (Aragón)
§140, art. 7 (Asturias)
§141, art. 6 (Baleares)
§143, art. 8 (Cantabria)
§144, art. 6 (Castilla-La Mancha)
§146, art. 6 (Cataluña)
§148, art. 6 (Extremadura)
§150, arts. 3 y 5 (Madrid)
§151, art. 5 (Murcia)
§152, art. 8 (La Rioja)
§153, art. 6 (Valencia)
Apertura y funcionamiento
§135, art. 13 (Administración del Estado)
§136, art. 13 (Andalucía)
§138, art. 11 (Aragón)
§140, art. 12 (Asturias)
§141, art. 12 (Baleares)
§142, art. 3 (Canarias)
§142, art. 12 (Canarias)
§143, art. 18 (Cantabria)
§144, art. 12 (Castilla-La Mancha)
§146, art. 12 (Cataluña)
§148, art. 11 (Extremadura)
§150, art. 8 (Madrid)
§151, art. 11 (Murcia)
§152, art. 13 (La Rioja)
§153, art. 11 (Valencia)
Dirección y Personal
§135, art. 21 (Administración del Estado)
§136, art. 21 (Andalucía)
§137.4, 5, 6, arts. 24, 26, 27 (Andalucía)
§138, art. 39 (Aragón)
§140, art. 39 (Asturias)
§141, art. 39 (Baleares)
§142, art. 21 (Canarias)
§143, art. 27 (Cantabria)
§144, art. 34 (Castilla-La Mancha)
§146, art. 46 (Cataluña)
§148, art. 39 (Extremadura)

§150, art. 12 (Madrid)
§151, art. 19 (Murcia)
§152, art. 20 (La Rioja)
§153, art. 39 (Valencia)
Jugadores
§135, art. 29 (Administración del Estado)
§137.7 y ss. arts. 30 y ss. (Andalucía)
§136, art. 29 (Andalucía)
§138, art. 19 (Aragón)
§140, art. 21 (Asturias)
§141, art. 20 (Baleares)
§142, art. 28 (Canarias)
§144, art. 19 (Castilla-La Mancha)
§146, art. 21 (Cataluña)
§148, art. 20 (Extremadura)
§150, art. 20 (Madrid)
§151, art. 26 (Murcia)
§153, art. 20 (Valencia)
Caja Central-depósito mínimo para pagos de premios
§135, art. 49 (Administración del Estado)
§136, art. 49 (Andalucía)
§138, art. 37 (Aragón)
§140, art. 37 (Asturias)
§141, art. 37 (Baleares)
§142, art. 47 (Canarias)
§143, art. 54 (Cantabria)
§144, art. 32 (Castilla-La Mancha)
§146, art. 37 (Cataluña)
§148, art. 37 (Extremadura)
§150, art. 37 (Madrid)
§151, art. 47 (Murcia)
§152, art. 46 (La Rioja)
§153, art. 37(Valencia)
Documentación contable de los juegos
§135, art. 51 (Administración del Estado)
§136, art. 51 (Andalucía)
§138, art. 48 (Aragón)
§140, art. 47 (Asturias)
§141, art. 46 (Baleares)
§142, art. 49 (Canarias)
§143, art. 57 (Cantabria)
§144, art. 41 (Castilla-La Mancha)
§146, art. 40 (Cataluña)
§148, art. 46 (Extremadura)
§150, art. 39 (Madrid)
§151, art. 49 (Murcia)
§152, art. 48 (La Rioja)
§153, art. 48 (Valencia)
Fianzas
§138, art. 52 (Aragón)
§140, art. 51 (Asturias)
§141, art. 50 (Baleares)
§143, art. 6 i) y 61 (Cantabria)
§144, art. 45 (Castilla-La Mancha)
§146, art. 5.2 y ap. ss. (Cataluña)
§148, art. 50 (Extremadura)
§152, art. 14 (La Rioja)
§153, art. 51 (Valencia)
Publicidad
§140, art. 19 (Asturias)
§142, art. 53 (Canarias)
§143, art. 56 (Cantabria)
§152, art. 4 (La Rioja)
Régimen sancionador
§135, art. 55 (Administración del Estado)
§136, art. 55 (Andalucía)
§138, art. 54 (Aragón)
§142, art. 56 (Canarias)
§143, art. 63 (Cantabria)
§148, art. 52 (Extremadura)
§151, art. 53 (Murcia)
§152, art. 53 (La Rioja)
§153, art. 53 (Valencia)
Vigilancia y control
§136, art. 61 (Andalucía)
§138, art. 66 (Aragón)
§143, art. 66 (Cantabria)
§146, art. 54 (Cataluña)
§146, art. 55 (Cataluña)
§151, art. 59 (Murcia)
§152, art. 64 (La Rioja)

CATÁLOGO DE JUEGOS
§3, art. 2
§8, art. único
§24, disp. adic. primera
§26 (Andalucía)
§28, art. 10
§30 (Aragón)
§34, arts. 5 y 30, art. 37 (Asturias)
§39 (Islas Baleares)
§42 (Canarias)
§44, art. 4 (Cantabria)
§46
§48, art. 3 (Castilla y León)
§53, art. 3.3 (Castilla-La Mancha)
§55 (Castilla-La Mancha)
§56, art. 3 (Cataluña)
§57 (Cataluña)
§60, art. 4 (Extremadura)
§61
§63, disp. adic. 3ª (Galicia)
§65 (Galicia)
§66, art. 3
§67, art. 7
§68 (Comunidad de Madrid)
§70, art. 4
§71 (Murcia)
§73, art. 3 (Navarra)
§74
§75, art. 3
§76 (La Rioja)
§77, art. 3 (País Vasco)
§78 (País Vasco)
§80, art. 2 (Valencia)
§81 (Valencia)

CHAPAS (juego de las)
§186

CIRCULACIÓN BIENES Y MERCANCÍAS
§1, art. 43
§15, art. 7

COMERCIALIZACION DE JUEGOS DE TITULARIDAD ESTATAL
§4, artículo 70

COMISIÓN NACIONAL DE JUEGO
§3, art. 7
§7, art. 7

COMISIÓN O CONSEJO DEL JUEGO
§24, art. 41 (Andalucía)
§25
§28, art. 50 (Aragón)
§29
§34, art. 17 (Asturias)
§36, art. 4 (Islas Baleares)
§40, art. 36 (Canarias)
§41
§44, art. 10 (Cantabria)
§45
§48, art. 27 (Castilla y León)
§49
§53, art. 46 (Castilla-La Mancha)
§54
§60, art. 29 (Extremadura)
§62, art. 29 (Extremadura)
§63, art. 25 (Galicia)
§64
§70, art. 33 (Murcia)
§73, art. 9 (Navarra)
§75, art. 11 (La Rioja)
§77 (País Vasco)
§79 (País Vasco)

CONTRABANDO
§6, disp. final decimocuarta

D

DADOS
§8, art. único 0.6
§30, art. 3.9 (Aragón)
§35, arts. 53 y ss. (Asturias)
§39 0.6 (Islas Baleares)
§46 0.1, 0.9 (Cantabria)
§58, anexo I: 0.6 (Cataluña)
§63, disp. adic. 4 (Galicia)
§68, Cap. VII (Comunidad de Madrid)
§76, anexo único, art. 2. 06 (La Rioja)
§78 Anexo, art. 2. 06 (País Vasco)
§81, anexo Apart 9. (Valencia) y 135

E

EMPRESAS DE JUEGO
§24, art. 19
§28, art. 26 (Aragón) y art. 6, anexo único (Andalucía)
§34, art. 29 (Asturias)
§43, art. 8 (Canarias)
§44, art. 22 (Cantabria)
§48, art. 22 (Castilla y León)
§53, art. 21 (Castilla-La Mancha)
§60, arts. 19 y ss. (Extremadura)
§63, art. 12 (Galicia)
§66, art. 17 (Comunidad de Madrid)
§70, art. 19 (Murcia)
§73, art. 27 (Navarra)
§75, art. 22 (La Rioja)
§77, art. 19 (País Vasco)
§80, art. 15 (Valencia)

ESTABLECIMIENTOS AUTORIZADOS
§24, art 10 (Andalucía)
§28, art. 15 y ss. (Aragón)
§34, art. 18 y ss. (Asturias)
§36, arts. 1, 2, 3 (Baleares)
§40, art. 7 (Canarias)
§44, art. 11 y ss (Cantabria)
§48, art. 12 (Castilla y León)
§53, art. 9 y ss. (Castilla-La Mancha)
§57, art. 6 y ss. (Cataluña)
§60, art. 7 (Extremadura)
§63, art. 8 y ss (Galicia)
§66, art. 9 (Comunidad de Madrid)
§70, art. 12 y ss (Murcia)
§73, art. 23 (Navarra)
§75, art. 12 (La Rioja)
§77, art. 10 (País Vasco)
§80, art. 5 y ss. (Valencia)

F

FIANZA
§27, anexo único, art. 23 (Andalucía)
§28, art. 27 (Aragón)
§34, art. 30 (Asturias)
§36.2, art. 6 (Islas Baleares)
§43, art. 11 (Canarias)
§53, art. 26 (Castilla-La Mancha)
§60, art. 18 (Extremadura)
§63, art. 12 (Galicia)
§66, art. 18
§69, arts. 7 y 15 (Comunidad de Madrid)
§70, art. 20 (Murcia)
§73, art. 15 (Navarra)
§75, art. 26 (La Rioja)

H

HOMOLOGACIÓN DE MAQUINAS
§24, art. 6
§31, arts. 12 y ss. (Aragón)
§43, arts. 1 y ss. (Canarias)
§67, art. 11 (Comunidad de Madrid)

I

INHABILITACIÓN y PROHIBICIÓN
§28, art. 9 (Aragón)
§27, art. 6.2 apartado f) (Andalucía)
§60, art. 17 (Extremadura)
§66, art. 19 (Comunidad de Madrid)
§73, art. 16 (Navarra)
§77, art. 19.4 (País Vasco)
§80, arts. 19 y 20 (Valencia)

INSPECCIÓN DE JUEGO
§24, art. 32 (Andalucía)
§28, art. 34 (Aragón)

§34, art. 37 (Asturias)
§40, arts. 21 y 22 (Canarias)
§44, art. 29 (Cantabria)
§48, art. 29 (Castilla y León)
§53, art. 30 (Castilla-La Mancha)
§63, art. 24 (Galicia)
§66, arts. 25 y 56, art. 12 (Comunidad de Madrid)
§73, art. 34 (Navarra)
§75, art. 42 (La Rioja)
§77, art. 34 (País Vasco)

INTERNET
Apuestas del Estado
§173 y **§174**

INVERSIONES EXTRANJERAS
§13
§14

L

LOTERÍAS Y APUESTAS DEL ESTADO
§5, disp. adic. vigésima
Concurso de pronósticos de apuestas deportivas (Normas)
§176
Estatuto
§172
Euromillones
§178
Lotería Primitiva
§175
Quinigol
§179

LOTO RAPID
§189

LOTOTROT
§39 14 (Islas Baleares)
§203

LUDOPATÍA
§28, disp. adic. sexta

M

MÁQUINAS DE JUEGO
§24, art. 25 (Andalucía)
§28, art. 21 (Aragón)
§34, art. 25 (Asturias)
§40, art. 15 (Canarias)
§44, art. 18 (Cantabria)
§48, art. 18 (Castilla y León)
§57, art. 9 (Cataluña)
§60, arts. 11 y 12 (Extremadura)
§63, arts. 16 y 17 (Galicia)
§66, art. 13
§68, art. 47 (Comunidad de Madrid)
§73, art. 18 (Navarra)
§75, art. 14 (La Rioja)
§77, art. 13 (País Vasco)
§80, art. 9 (Valencia)
De Tipo A
§82, art. 4 (Administración del Estado)
§83, art. 18 (Andalucía)
§84, art. 4 (Aragón)
§86, art. 4 (Asturias)
§92, art. 4 (Canarias)
§93, art. 4 (Cantabria)
§93, art. 7 (Castilla y León)
§97, art. 8 (Castilla-La Mancha)
§99, art. 4.1 (Cataluña)
§102, art. 6 (Galicia)
§104, art. 5 (Murcia)
§108 art. 4 (La Rioja)
§109, art. 6 (País Vasco)
§112, art. 4 (Valencia)
De pago en especie o grúas
§83, art. 19 (Andalucía)
§87, art. 4 (Baleares)
§95, art. 19 (Castilla y León)
§97, art. 4 (Castilla-La Mancha)
§108 art. 5 (La Rioja)
§112, art. 6 (Valencia)
De Tipo B
§82, arts. 5 y ss. (Administración del Estado)
§84, art. 5 (Aragón)
§86, art. 5 (Asturias)
§92, art. 5 (Canarias)
§93, art. 5 (Cantabria)
§95, art. 8 (Castilla y León)
§97, art. 10 (Castilla-La Mancha)
§99, art. 4.2 (Cataluña)
§102, art. 7 (Galicia)
§104, art. 6 (Murcia)
§108 art. 6 (La Rioja)
§109 art. 7 (País Vasco)
§112, art. 5 (Valencia)
De Tipo B especiales
§82, art. 8 (Administración del Estado)
§83, arts. 20 y 21 (B.1, B2 y B3-art. 24) (Andalucía)
§84 (Aragón)
§86, art. 6 (Asturias)
§92, art. 8 (Canarias)
§93, art. 8 (Cantabria)
§95, art. 13 (Castilla y León)
§97, art. 14 (Castilla-La Mancha)
§99, art. 8 (Cataluña)
§107 art. 13 (Navarra)
§108 art. 7 (La Rioja)
De Tipo Bingo
§83, art. 25 (Andalucía)
§84, art. 9 (Aragón)
§93, art. 8 bis
§95, art. 5 (Castilla y León)
De Tipo C
§82, arts. 9 y ss. (Administración del Estado)
§83, art. 26 (Andalucía)
§84, art. 10 (Aragón)
§86, art. 6 (Asturias)
§92, art. 9 (Canarias)
§93, art. 10 (Cantabria)
§95, art. 14 (Castilla y León)
§97, art. 15 (Castilla-La Mancha)
§99, art. 4.3 (Cataluña)
§102, art. 8 (Galicia)
§104, art. 9 (Murcia)

§108 art. 8 (La Rioja)
§109 art. 9 (País Vasco)
§112, art. 8 (Valencia)
Máquinas auxiliares (boletos, loterías)
§109 arts. 12 y 13, 14 (País Vasco)
Interconexión de máquinas
§82, art. 12 (Administración del Estado)
§83, arts. 23, 57, 75 (Andalucía)
§84, arts. 8 y 13 (Aragón)
§88, (Baleares)
§92, art. 12 (Canarias)
§93, arts. 9 y 13 (Cantabria)
§95, arts. 11 y 18 (Castilla y León)
§97, arts. 13 y 18 (Castilla-La Mancha)
§99, art. 11 (Cataluña)
§104, art. 12 (Murcia)
§107 art. 12 (Navarra)
§109 art. 11 (País Vasco)
Depósito de monedas
§83, art. 28 (Andalucía)
§84, art. 12 (Aragón)
§92, art. 11 (Canarias)
§93, art. 12 (Cantabria)
§95, art. 17 (Castilla y León)
§97, art. 17 (Castilla-La Mancha)
§99, art. 10 (Cataluña)
§104, art. 13 (Murcia)
§112, art. 8 2.g) (Valencia)
Dispositivos opcionales
§83, art. 22 (Andalucía)
§84, art. 7 (Aragón)
§88 (Baleares)
§92, art. 7 (Canarias)
§93, art. 7 (Cantabria)
§95, art. 11 (Castilla y León)
§97, art. 12 (Castilla-La Mancha)
§99, art. 7 (Cataluña)
§104, arts. 8 y 11 (Murcia)
Contadores y avisadores
§82, art. 13 (Administración del Estado)
§83, art. 19 apar h) (Andalucía)
§84, art. 14 (Aragón)
§92, art. 13 (Canarias)
§93, art. 14 (Cantabria)
§95, art. 20 (Castilla y León)
§97, art. 19 (Castilla-La Mancha)
§99, art. 12 (Cataluña)
§104, art. 14 (Murcia)
§112, arts. 5.3 c) y 8 2.h) (Valencia)
Dispositivos de seguridad
§82, art. 14 (Administración del Estado)
§84, art. 15 (Aragón)
§92, art. 14 (Canarias)
§93, art. 15 (Cantabria)
§95, art. 21 (Castilla y León)
§97, art. 20 (Castilla-La Mancha)
§99, art. 13 (Cataluña)
§104, art. 15 (Murcia)
§109 art. 16 (País Vasco)
§112, art. 8.3 y 4) (Valencia)
Registro de Modelos e inscripción
§82, art. 15 (Administración del Estado)
§83, art. 36 (Andalucía)
§84, art. 17 (Aragón)
§86, art. 15 (Asturias)
§92, art. 15 (Canarias)
§93, art. 16 (Cantabria)
§95, art. 22 (Castilla y León)
§97, art. 21 (Castilla-La Mancha)
§99, art. 14 (Cataluña)
§104, art. 16 (Murcia)
§108 art. 12 (La Rioja)
§109 art. 23 (País Vasco)
§112, art. 9 (Valencia)
Homologación
§82, arts. 16 y 17 (Administración del Estado)
§83, arts. 29 y 43 (Andalucía)
§84, art. 18 y ss. (Aragón)
§86, arts. 15, 16 y 20 (Asturias)
§92, art. 16 (Canarias)
§93, art. 17 (Cantabria)
§97, art. 22 (Castilla-La Mancha)
§99, arts. 6 y 15 (Cataluña)
§101, arts. 10 y ss. (Extremadura)
§108 art. 13 (La Rioja)
§109 arts. 8 y 10, 24 (País Vasco)
Ensayos Previos de modelos
§82, art. 18 (Administración del Estado)
§83, art. 30 (Andalucía)
§84, art. 20 (Aragón)
§92, art. 18 (Canarias)
§93, art. 19 (Cantabria)
§97, art. 23 (Castilla-La Mancha)
§99, art. 17 (Cataluña)
§104, art. 18 (Murcia)
§108 art. 15 (La Rioja)
§109 art. 26 (País Vasco)
Laboratorios de ensayo
§83, art. 31 (Andalucía)
Prueba de prototipo de modelos
§83, art. 46 (Andalucía)
Exhibición de prototipos de modelos en ferias y exposiciones.
§83, art. 47 (Andalucía)
Inscripción provisional
§82, art. 20 (Administración del Estado)
§84, art. 22 (Aragón)
§108 art. 18 (La Rioja)
§112, art. 9 (Valencia)
Empresas y Registro de empresas relacionadas con las máquinas recreativas y de azar
§82, arts. 24 y ss. (Administración del Estado)
§83, arts. 4 y ss. (Andalucía)
§84, arts. 16 y 24 y ss. (Aragón)
§86, arts. 11 y ss. y 30 (Asturias)
§90, art. 1 (Baleares)
§91, art. 27 (Baleares)
§92, art. 25 (Canarias)
§93, art. 52 (Cantabria)
§95, art. 29 (Castilla y León)
§97, art. 29 (Castilla-La Mancha)
§99, art. 29 (Cataluña)
§102, arts. 10, 17 y 64 (Galicia)
§104, art. 23 (Murcia)

§106, art. 4 (Navarra)
§108 arts. 11 y 20 (La Rioja)
§109 arts. 21 y 50 (País Vasco)
§112, arts. 12 y 13 (Valencia)
Empresas operadoras y registro
§82, art. 45 (Administración del Estado)
§83, art. 6 (Andalucía)
§84, art. 24 (Aragón)
§86, art. 35 (Asturias)
§92, art. 30 (Canarias)
§95, art. 30 (Castilla y León)
§97, art. 52 (Castilla-La Mancha)
§102, art. 16 (Galicia)
§103, art. 9 (Madrid)
§104, art. 39 (Murcia)
§106, art. 3 (Navarra)
§109 art. 31 (País Vasco)
§112, art. 20 (Valencia)
Fianzas
§82, arts. 28, 39 y 46 (Administración del Estado)
§83, art. 12 (Andalucía)
§84, arts. 29 y 30 (Aragón)
§86, art. 91 (Asturias)
§86, disp. adic. 1ª
§88, art. 6
§91, art. 27 (Baleares)
§92, art. 26 (Canarias)
§93, art. 54 (Cantabria)
§96, art. 17 (Castilla y León)
§97, art. 35 (Castilla-La Mancha)
§99, arts. 32 y 36 (Cataluña)
§102, arts. 14, 20 y 39 (Galicia)
§103, arts. 10 y 23 (Madrid)
§104, arts. 35 y 40 (Murcia)
§106, art. 4 (Navarra)
§107 art. 20 (Navarra)
§108 arts. 22 y 23 (La Rioja)
§109 arts. 34 y 37 y 49 (País Vasco)
§110, art. 13 (País Vasco)
§111, art. 23 (Valencia)
§112, arts. 22 y 23 (Valencia)
Profesionales e Inscripción del personal de dirección y del personal empleado
§83, arts. 13 y ss. (Andalucía)
§84, art. 69-Carnet (Aragón)
§86, art. 36 (Asturias)
§93, art. 55 (Cantabria)
Fabricación, importación y Comercialización o Distribución
§82, arts. 30 y 31 (Administración del Estado)
§84, art. 33 (Aragón)
§86, art. 11 (Asturias)
§92, arts. 27 y 28 (Canarias)
§93, arts. 36 y 37 (Cantabria)
§97, art. 28 (Castilla-La Mancha)
§99, art. 35 (Cataluña)
§102, art. 9 (Galicia)
§104, art. 28 (Murcia)
§108 art. 34 (La Rioja)
§109 art. 19 (País Vasco)
§112, art. 12 (Valencia)
Exportación
§82, art. 32 (Administración del Estado)
§92, art. 29 (Canarias)
§93, art. 38 (Cantabria)
§97, art. 28 (Castilla-La Mancha)
Autorización de explotación
§82, art. 48 (Administración del Estado)
§83, arts. 53 y ss. (Andalucía)
§84, art. 54 (Aragón)
§92, art. 31 (Canarias)
§93, art. 24 (Cantabria)
§95, art. 31 (Castilla y León)
§97, art. 56 (Castilla-La Mancha)
§102, art. 51(Galicia)
§104, art. 42 (Murcia)
§106, art. 14 (Navarra)
§108 art. 35 (La Rioja)
§109 art. 35 (País Vasco)
§112, arts. 18 y 26 (Valencia)
Autorización de Instalación, Boletín de situación y Emplazamiento
§82, arts. 33 y ss., 49 (Administración del Estado)
§83, arts. 51, 67 y ss. (Andalucía)
§84, arts. 37 y 42 y ss. (Aragón)
§86, art. 68 (Asturias)
§92, arts. 35, 41 y ss. (Canarias)
§93, arts. 26 y 39 (Cantabria)
§95, arts. 39 y 41, 44 (Castilla y León)
§97, arts. 62 y 69 (Castilla-La Mancha)
§99, art. 37 (Cataluña)
§102, art. 40 (Galicia)
§103, arts. 31 y 32 (Madrid)
§104, arts. 29 y 42 (Murcia)
§106, art. 11 (Navarra)
§108 art. 47 (La Rioja)
§109 art. 43 (País Vasco)
§112, arts. 19 y 27 (Valencia)
Régimen de instalación (locales)
§83, art. 84 (Andalucía)
§86, art. 83 (Asturias)
§95, art. 36 (Castilla y León)
§97, arts. 37 y ss. (Castilla-La Mancha)
§99, art. 23 (Cataluña)
§102, art. 22 (Galicia)
§103, arts. 13 y ss. (Madrid)
§104, arts. 29, 30 y 31 (Murcia)
§106, art. 10 (Navarra)
§108 arts. 43, 44 y 45 (La Rioja)
§109 arts. 38, 39 y 40 (País Vasco)
§112, art. 33 (Valencia)
Instalación en Bares y Cafeterias
§82, art. 37 (Administración del Estado)
§83, art. 84 e (Andalucia)
§86, art. 41 (Asturias)
§92, art. 45 (Canarias)
§93, art. 41 (Cantabria)
§99, art. 27 (Cataluña)
§103, art. 17 (Madrid)
§104, art. 33 (Murcia)
§106, art. 10 a) (Navarra)
§108 art. 44 d) (La Rioja)
§109 art. 39 d) (País Vasco)
§112, art. 33 b) (Valencia)

Número de máquinas permitido
§83, art. 85 (Andalucía)
§84, art. 40 (Aragón)
§86, art. 85 (Asturias)
§87, art. 3, (Baleares)
§89, art. 5 (Baleares)
§91, art. 24 (Baleares)
§92, arts. 44 y 76 (Canarias)
§92, (Cantabria)
§93, art. 40 (Cantabria)
§95, art. 37 (Castilla y León)
§97, art. 40 (Castilla-La Mancha)
§98, art. 25 (Cataluña)
§99, art. 26 (Cataluña)
§103, art. 16 (Madrid)
§104, art. 32 (Murcia)
§107 art. 14 (Navarra)
§108 art. 46 (La Rioja)
§109 art. 42 (País Vasco)
§111, art. 11 (Valencia)
§112, art. 34 (Valencia)
Transmisión de Máquina
§82, art. 50 (Administración del Estado)
§83, art. 57 y ss. (Andalucía)
§84, art. 58 (Aragón)
§86, art. 82 (Asturias)
§93, art. 29 (Cantabria)
§95, art. 33 (Castilla y León)
§99, art. 41 (Cataluña)
§102, art. 60 (Galicia)
§103, art. 8 (Madrid)
§104, art. 44 (Murcia)
§108 art. 38 (La Rioja)
§112, art. 29 (Valencia)
Documentación máquina
§82, art. 52 (Administración del Estado)
§83, arts. 49 y 81 (Andalucía)
§84, art. 61 (Aragón)
§86, art. 86 (Asturias)
§92, art. 57 (Canarias)
§93, art. 32 (Cantabria)
§95, art. 46 (Castilla y León)
§97, art. 69 (Castilla-La Mancha)
§99, art. 44 (Cataluña)
§102, art. 65 (Galicia)
§103, art. 34 (Madrid)
§104, art. 46 (Murcia)
§106, art. 13 (Navarra)
§108 art. 57 (La Rioja)
§112, art. 37 (Valencia)
Marcas de fábrica
§82, art. 22 (Administración del Estado)
§83, art. 48 (Andalucía)
§84, art. 35 (Aragón)
§86, art. 7 (Asturias)
§92, art. 22 (Canarias)
§93, art. 22 (Cantabria)
§95, art. 27 (Castilla y León)
§97, art. 26 (Castilla-La Mancha)
§99, art. 21 (Cataluña)
§102, art. 65 (Galicia)
§104, art. 21 (Murcia)
§108 art. 33 (La Rioja)
§109 art. 30 (País Vasco)
§112, art. 15 (Valencia)
Certificado del fabricante y guía de circulación
§82, art. 23 (Administración del Estado)
§83, art. 50 (Andalucía)
§84, art. 36 (Aragón)
§86, arts. 9 y 56 (Asturias)
§92, arts. 23 y 24 (Canarias)
§93, art. 23 (Cantabria)
§95, art. 28 (Castilla y León)
§97, art. 27 (Castilla-La Mancha)
§99, art. 22 (Cataluña)
§102, art. 65 (Galicia)
§103, art. 3 (Madrid)
§104, art. 22 (Murcia)
§109 art. 20 (País Vasco)
§112, arts. 16 y 17 (Valencia)
Condiciones de seguridad y avería
§82, art. 57 (Administración del Estado)
§84, art. 67 (Aragón)
§93, art. 34 (Cantabria)
§95, art. 51 (Castilla y León)
§99, art. 46 (Cataluña)
§102, art. 61(Galicia)
§103, art. 39 (Madrid)
§104, art. 48 (Murcia)
§106, art. 17 (Navarra)
§108 art. 63 (La Rioja)
§109 art. 47 (País Vasco)
§112, art. 40 (Valencia)
Canjes de Máquinas
§83, art. 60 (Andalucía)
§84, art. 60 (Aragón)
§95, art. 35 (Castilla y León)
§102, art. 57 (Galicia)
§108 art. 37 (La Rioja)
Régimen sancionador
§82, arts. 59 y ss. (Administración del Estado)
§83, arts. 101 y ss. (Andalucía)
§84, arts. 70 y ss. (Aragón)
§86, arts. 95 y ss. (Asturias)
§92, arts. 64 y ss. (Canarias)
§93, arts. 56 y ss. (Cantabria)
§95, arts. 62 y ss. (Castilla y León)
§97, arts. 70 y ss. (Castilla-La Mancha)
§99, arts. 48 y ss. (Cataluña)
§102, arts. 67 y ss. (Galicia)
§103, arts. 41 y ss. (Madrid)
§104, arts. 50 y ss. (Murcia)
§106, arts. 19 y ss. (Navarra)
§108 arts. 65 y ss. (La Rioja)
§109 arts. 57 y ss. (País Vasco)
§110, arts. 16 y ss. (salones) (País Vasco)
§111, arts. 11 y ss. (salones) (Valencia)
§112, arts. 41 y ss. (Valencia)
Vigilancia y control
§82, art. 67 (Administración del Estado)
§83, art. 111 (Andalucía)
§84, art. 80 (Aragón)
§92, art. 59 (Canarias)
§103, art. 48 (Madrid)

§106, art. 23 (Navarra)
§108 art. 74 (La Rioja)
§109 art. 54 (País Vasco)
Publicidad
§82 disp. adic. 2ª (Administración del Estado)
§84, art. 68 (Aragón)
§86, art. 90 (Asturias)
§91, art. 16 (Baleares)
§92, art. 56 (Canarias)
§97, art. 6 (Castilla-La Mancha)
§102, art. 63 (Galicia)
§108 art. 64 (La Rioja)
Salones de Juego
§82, arts. 38 y ss. (Administración del Estado)
§83, art. 88 (Andalucía)
§84, art. 48 (Aragón)
§86, art. 44 (Asturias)
§87, art. 2 (Baleares)
§92, art. 48 (Canarias)
§93, art. 46 (Cantabria)
§95, art. 52 (Castilla y León)
§97, art. 42 (Castilla-La Mancha)
§98 (Cataluña)
§102, art. 25 (Galicia)
§103, art. 21 (Madrid)
§104, art. 34 (Murcia)
§106, art. 7 y **§107** (Navarra)
§108 art. 51 y **§110** (La Rioja)
§112, art. 36 y **§111** (Valencia)
Consulta previa de viabilidad de salones
§82, art. 40 (Administración del Estado)
§83, art. 95 (Andalucía)
§84, art. 49 (Aragón)
§86, art. 47 (Asturias)
§87, art. 9 (Baleares)
§92, art. 49 (Canarias)
§93, art. 51 (Cantabria)
§95, art. 54 (Castilla y León)
§97, art. 45 (Castilla-La Mancha)
§98, art. 16 (Cataluña)
§103, art. 24 (Madrid)
§104, art. 36 (Murcia)
§108 art. 54 (La Rioja)
§110, art. 10 (País Vasco)
Servicio de bar o cafetería en salones
§91, art. 23 (Baleares)
§107 art. 24 (Navarra)
Dependencias de Control en salones
§83, art. 101 (Andalucía)

MATERIAL DE JUEGO
§3, art. 9
§28, art. 6 (Aragón)
§34, art. 11 (Asturias)
§43, art. 14 (Canarias)
§48, art. 8 (Castilla y León)
§53, art. 4 (Castilla-La Mancha)
§53, art. 17 (Castilla-La Mancha)
§60, art. 5 (Extremadura)
§66, art. 6 (Comunidad de Madrid)
§70, art. 8 (Murcia)
§73, art. 6 (Navarra)

MONTE O BANCA
§78, anexo ap. 15 (País Vasco)

N

NOVENTINA (JUEGO DE LA)
§30, art 91 y ss. (Asturias)

O

ONCE
§2, art. 1.3
Lotería Instantánea
§180

P

PARAÍSOS FISCALES
§19

PÓQUER
§30, art. 3.10 (Aragón)
§35, arts. 57 y ss. (Asturias)
§39, arts. 11, 12 y 13 (Islas Baleares)
§46 0.1, 11 (Cantabria)
§58, anexo I 10 (Cataluña)
§63, disp. adic. 4 (Galicia)
§68, Cap. XI (Comunidad de Madrid)
§71, anexo I, art. 4 (Murcia)
§78 Anexo, arts. 2. 11, 12, 13 y 14 (País Vasco)
§78, anexo aps. 2. 11, 12, 13 y 14 (Valencia)
§149
§150
§153

PROCEDIMIENTOS ADMINISTRATIVOS
Derecho de acceso a archivos y registros
§20, arts. 37 y 38
Obligación de resolver
§20, art. 42
Silencio administrativo en procedimientos iniciados por interesado
§20, art. 43
Práctica de la notificación
§20, art. 59
Procedimiento
§20, art. 68 y ss.
Potestad Sancionadora
§20, art. 127

PROCEDIMIENTO SANCIONADOR JUEGO
§24, art. 33 (Andalucía)

PROHIBICIÓN PRÁCTICA DE JUEGO
§24, art. 23 (Andalucía)
§28, art. 33 (Aragón)
§34, art. 36 (Asturias)
§40, art. 3 (Canarias)
§44, art. 6 (Cantabria)
§48, art. 7 (Castilla y León)
§53, art. 29 (Castilla-La Mancha)
§56, art. 9 (Cataluña)
§60, art. 26 (Extremadura)
§63, art. 4 (Galicia)
§65, art. 24 (Madrid)

§67, art. 5 (Comunidad de Madrid)
§70, art. 22 (Murcia)
§73, art. 29 (La Rioja)
§77, art. 23 (País Vasco)

PROMOTROT
§39 15 (Islas Baleares)

PROTECCIÓN DE DATOS
§10
Consentimiento del afectado
§10, art.6
Comunicación de datos
§10, arts. 11, 21 y 27
Derecho de acceso
§10, art. 15
Derecho de rectificación
§10, art. 16
Tratamiento con fines de publicidad
§10, art. 30
§11

PUBLICIDAD
§9
§28, art. 12 (Aragón)
§33
§34, art. 13 (Asturias)
§40, art. 6 (Canarias)
§48, art. 6 (Castilla y León)
§52
§60, art. 6 (Extremadura)
§63, art. 5 (Galicia)
§66, art. 5 (Comunidad de Madrid)
§70, art. 9 (Murcia)
§73, art. 10 (Navarra)
§75, art. 8 (La Rioja)
§77, art. 6 (País Vasco)
Publicidad engañosa
§9, art. 4
Publicidad ilícita
§9, art. 3

PUNTO Y BANCA
§8, art. único 07
§30, art. 3.6 (Aragón)
§35, arts. 24 y ss. (Asturias)
§39 0.7 (Islas Baleares)
§46 0.1, 0.6 (Cantabria)
§53, art. 5 (Castilla-La Mancha)
§58, anexo I: 0.7 (Cataluña)
§63, disp. adic. 4 (Galicia)
§68, Cap. VIII (Comunidad de Madrid)
§76, anexo único, art. 2. 07 (La Rioja)
§78 Anexo, art. 2. 07 (País Vasco)
§81, anexo Apart 6. (Valencia)
§150
§153

R

RÉGIMEN SANCIONADOR JUEGO
Infracciones y sanciones
§3, art. 10
§16 art. 8-12 (blanqueo capitales)
§24, arts. 27 y ss. (Andalucía)
§28, arts. 38 y ss. (Aragón)
§34, arts. 37 y ss. (Asturias)
§40, arts. 25 y ss. (Canarias)
§44, arts. 31 y ss. (Cantabria)
§48, arts. 30 y ss. (Castilla y León)
§53, arts. 31 y ss. (Castilla-La Mancha)
§59 (Cataluña)
§60, arts. 30 y ss. (Extremadura)
§63, arts. 27 y ss. (Galicia)
§66, arts. 27 y ss. y 56, art. 13 (Comunidad de Madrid)
§70, arts. 23 y ss. (Murcia)
§73, arts. 36 y ss. (Navarra)
§73, arts. 30 y ss. (La Rioja)
§77, arts. 24 y ss. (País Vasco)
§80, art. 22 (Valencia)

REGISTROS
§20, art. 38

REGISTRO DE JUEGO
§27, anexo Único Título II, art. 4 (Andalucía)
§28, art. 14 (Aragón)
§31
§34, art. 12 (Asturias)
§36.1, art. 1 Baleares
§40, art. 20 (Canarias)
§43.5 y ss.
§44, art. 5 (Cantabria)
§47
§48, art. 11 (Castilla y León)
§67, art. 6
§69 (Comunidad de Madrid)
§72 (Murcia)
§73, art. 7 (Navarra)
§77, art. 8 (País Vasco)

REGISTRO DE PROHIBIDOS
§31, art. 22 (Aragón)
§43, art. 20 y ss. (Canarias)
§60, art. 26 (Extremadura)
§67, art. 9
§69, arts. 17 y ss. (Comunidad de Madrid)
§72, art. 12 (Murcia)

RULETA FRANCESA Y AMERICANA
§8, art. único 0.1, 0.2
§30, art. 3.1, 3.2, 3.11 (de la fortuna) (Aragón)
§35, arts. 4 y ss. y, art. 68 (de la Fortuna) (Asturias)
§39 0.1, 0.2 y 0.10 (de la fortuna) (Islas Baleares)
§46 0.1, 0.2 y 0.10 (de la fortuna) (Cantabria)
§58, anexo I: 0.1, 0.2 (Cataluña)
§63, disp. adic. 4 (Galicia)
§68, Caps. II y III (Comunidad de Madrid)
§71, anexo I, art. 3 (Murcia)
§76, anexo único, arts. 2 01, 02 y 10 (de la fortuna) (La Rioja)
§78 Anexo, arts. 67 01, 02 y 10 (de la fortuna (País Vasco)
§81, anexo aps. 1 y 2 y 10 (de la fortuna (Valencia)
§150
§153

S

SALONES DE JUEGO
§82, arts. 38 y ss. (Administración del Estado)
§83, art. 88 (Andalucía)
§84, art. 48 (Aragón)
§86, art. 44 (Asturias)
§87, art. 2 (Baleares)
§92, art. 48 (Canarias)
§93, art. 46 (Cantabria)
§95, art. 52 (Castilla y León)
§97, art. 42 (Castilla-La Mancha)
§98 (Cataluña)
§102, art. 25 (Galicia)
§103, art. 21 (Madrid)
§104, art. 34 (Murcia)
Consulta previa de viabilidad
§82, art. 40 (Administración del Estado)
§83, art. 95 (Andalucía)
§84, art. 49 (Aragón)
§86, art. 47 (Asturias)
§87, art. 9 (Baleares)
§92, art. 49 (Canarias)
§93, art. 51 (Cantabria)
§95, art. 54 (Castilla y León)
§97, art. 45 (Castilla-La Mancha)
§98, art. 16 (Cataluña)
§103, art. 24 (Madrid)
Publicidad
§91, art. 16 (Baleares)
§92, art. 56 (Canarias)
§97, art. 6 (Castilla-La Mancha)
Servicio de bar o cafetería
§91, art. 23 (Baleares)
Dependencias de Control
§83, art. 101 (Andalucía)

SUPERTOC
§202

T

TÓMBOLAS, RIFAS Y COMBINACIONES ALEATORIAS
Combinaciones aleatorias
Clasificación
§162, art. 15 (Andalucía)
§163, art. 9 (Canarias)
§165, art. 5 (Cataluña)
§167, art. 5 (Madrid)
Solicitantes
§162, art. 16 (Andalucía)
§163, art. 12 (Canarias)
§165, art. 6 (Cataluña)
§167, art. 6 (Madrid)
§168, art. 9 (Navarra)
§169, art. 3 (País Vasco)
Régimen sancionador
§162, art. 23 (Andalucia)
§163, art. 18 (Canarias)
§165, art. 20 (Cataluña)
§167, art. 9 (Madrid)
§168, art. 19 (Navarra)
§169, art. 7 (País Vasco)
Rifas
Clasificación
§162, art. 4 (Andalucía)
§163, art. 5 (Canarias)
§165, art. 2 (Cataluña)
§167, art. 2 (Madrid)
§171, art. 3 (Valencia)
Solicitantes
§162, art. 6 (Andalucía)
§163, art. 6 (Canarias)
§165, art. 8 (Cataluña)
§167, art. 3 (Madrid)
§168, art. 4 (Navarra)
§171, art. 4 (Valencia)
Ferias y fiestas
§162, art. 19 (Andalucía)
§163, art. 16 (Canarias)
Régimen Sancionador
§162, art. 23 (Andalucía)
§163, art. 18 (Canarias)
§165, art. 20 (Cataluña)
§167, art. 9 (Madrid)
§168, art. 19 (Navarra)
§171, art. 9 (Valencia)
Tómbolas
Clasificación
§162, art. 9 (Andalucía)
§163, art. 5 (Canarias)
§165, art. 2 (Cataluña)
§167, art. 2 (Madrid)
§171, art. 3 (Valencia)
Solicitantes
§162, art. 11 (Andalucía)
§163, art. 6 (Canarias)
§165, art. 8 (Cataluña)
§167, art. 3 (Madrid)
§168, art. 4 (Navarra)
§171, art. 4 (Valencia)
Ferias y Fiestas
§162, art. 19 (Andalucía)
§163, art. 16 (Canarias)
Régimen Sancionador
§162, art. 23 (Andalucía)
§163, art. 18 (Canarias)
§165, art. 20 (Cataluña)
§167, art. 9 (Madrid)
§168, art. 19 (Navarra)
§171, art. 9 (Valencia)
Vigilancia y control
§162, art. 30 (Andalucía)
§163, art. 25 (Canarias)
§168, art. 23 (Navarra)

TREINTA O CUARENTA
§8, art. único 0.5
§30, art. 3.4 (Aragón)
§35, arts. 24 y ss. (Asturias)
§39 0.5 (Islas Baleares)
§46 0.1, 0.5 (Cantabria)
§58, anexo I: 0.5 (Cataluña)
§63, disp. adic. 4 (Galicia)
§68, Cap. VI (Comunidad de Madrid)

§76, anexo único, art. 2. 05 (La Rioja) **§150**
§78 Anexo, art. 2. 05 (País Vasco) **§153**
§81, anexo ap. 5. (Valencia)